

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi informasi telah sampai pada tahapan dimana teknologi merupakan sesuatu hal yang sangat penting terutama sebuah komputer dapat digunakan sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar. Komputer sebagai sarana pendukung di dunia pendidikan namun dalam proses belajar tidak menghilangkan fungsi dari pengajar, komputer sangat efektif sebagai media pembelajaran termasuk dalam bidang kesenian salah satunya adalah kesenian gamelan.

Metode yang digunakan untuk membangun aplikasi gamelan virtual untuk media belajar ini terdiri dari perancangan, *implementasi* dan pengujian. Dengan metode ini dapat mengimplementasikan suatu gambar dan nada khusus dari jenis jenis gamelan jawa serta sebagai tambahan dapat menampilkan video lagu dari gamelan tersebut. Penelitian dilakukan dengan metode bertahap yaitu dari analisa data, perancangan sistem mulai dari perancangan database, serta pada desain interface. Pada perancangan dan implementasi sistem menggunakan bahasa pemrograman Actionscript 2.0 dengan aplikasi

Macromedia 8. Hasilnya berupa sebuah aplikasi yang dapat membantu proses belajar mengajar tentang pemahaman seperangkat gamelan jawa.

Gamelan adalah salah satu jenis permainan orkestra musik tradisional Indonesia. Instrumen dalam gamelan terdiri dari gong perunggu, gong seperti loceng, metalofon, seruling, intstrumen petik, dan kadang-kadang penyanyi. Di beberapa desa gamelan, perunggu kadang-kadang digantikan oleh besi, kayu, atau bambu. Gamelan yang paling populer dapat ditemukan di Jawa, dan Bali. Dalam pemikiran tradisional Indonesia, gamelan adalah benda yang suci dan diyakini memiliki kekuatan supranatural.

Aplikasi ini bertujuan untuk mengenalkan berbagai instrumen alat-alat gamelan seperti saron, demung, kendhang, dan gong. Aplikasi ini sangat cocok untuk media belajar kesenian gamelan secara virtual tanpa menggunakan alat musik aslinya. Oleh karena itu dibuat sebuah penelitian dengan judul "Aplikasi Virtual Gamelan Untuk Media Belajar Gamelan".

1.2 Rumusan Masalah

Untuk mencapai tujuan yang sesuai dengan latar belakang, maka dalam penelitian ini dibuat rumusan masalah sebagai berikut, yaitu bagaimana merancang dan

mengimplementasikan sebuah aplikasi virtual gamelan berbasis desktop sehingga aplikasi dapat digunakan untuk bermain sekaligus belajar tentang perangkat gamelan jawa.

1.3 Ruang Lingkup

Ruang lingkup dari aplikasi ini adalah kemampuan aplikasi dan fitur fitur yang terdapat dalam aplikasi sebagai berikut:

1. Menampilkan bentuk gamelan secara virtual tidak hanya satu alat musik tapi beberapa alat musik gamelan.
2. Aplikasi menampilkan animasi alat tradisional gamelan seperti demung, saron, kendang dan gong.
3. Aplikasi mampu mengeluarkan suara atau audiovisual seperti pada gamelan aslinya.
4. Contoh lagu yang dapat dimainkan antara lain kijing miring dan lumanepi.
5. Aplikasi hanya menampilkan alat musik gamelan pelog.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk membuat sebuah aplikasi gamelan secara virtual yang dapat digunakan dalam proses pengenalan dan pembelajaran instrumen gamelan jawa.