

Bidang:

Aplikasi dan Permainan Digital

E-Gamelan

“Virtual Javanese Gamelan”



Disusun Oleh: Farhan Hanif

**SMA N 1 KASIHAN
BANTUL, DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA**

2021

A. Latar Belakang

Musik gamelan Jawa adalah karya seni musik tradisional yang merupakan produk seni dan budaya asli Indonesia yang perlu dijaga kelestariannya. Musik gamelan Jawa merupakan identitas bangsa Indonesia, yang sekaligus merupakan hasil karya seni musik tradisi yang sangat tinggi nilainya (Hidayati dan Nafiiyah, 2017).

Seiring berkembangnya zaman, alat musik tradisional gamelan mulai tergeser oleh adanya musik barat yang cenderung lebih digandrungi oleh generasi muda zaman sekarang. Ditambah lagi tidak semua kampung ataupun sekolah mempunyai atau menyediakan alat musik gamelan, yang berdampak pada ketidaktahuan generasi muda mengenai alat musik tradisional gamelan.

Salah satu perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang saat ini sedang berkembang pesat adalah perangkat mobile dengan sistem operasi Android. Perkembangan teknologi informasi ini dapat digunakan sebagai sarana untuk memberi edukasi mengenai alat musik tradisional gamelan kepada orang-orang hanya dengan menggunakan *smartphone* Android saja.

B. Tujuan

Tujuan dalam pembuatan aplikasi ini yaitu:

- 1) Mempermudah orang-orang untuk mempelajari dan memainkan gamelan, yaitu hanya dari *smartphone*-nya saja.
- 2) Melestarikan budaya dan kesenian yang mulai tergeser oleh alat musik barat.

C. Manfaat

Manfaat yang didapat dari adanya aplikasi ini yaitu:

- 1) Praktis, sehingga dapat memainkan gamelan Jawa secara virtual dimanapun.
- 2) Mengenalkan orang-orang mengenai alat musik tradisional gamelan Jawa.

D. Konsep Produk

Kami berpikir untuk membuat aplikasi gamelan Jawa yang dapat dimainkan melalui *smartphone* karena melihat kurangnya fasilitas gamelan di beberapa kampung atau sekolahan, sehingga generasi muda tidak dapat mempelajari gamelan. Kurangnya minat generasi muda untuk mempelajari gamelan juga

membuat kami berpikir untuk membuat *User Interface* (UI) dan deskripsi mengenai masing-masing gamelan dengan desain yang simpel serta tidak rumit.

E. Nilai Inovasi

E-Gamelan – Virtual Javanese Gamelan dibuat karena kami melihat kurangnya minat generasi muda untuk mempelajari apalagi memainkan alat musik tradisional yaitu gamelan Jawa. Kami membuat *User Interface* (UI) yang simpel dengan pilihan beberapa jenis gamelan yang dapat dimainkan oleh pengguna yaitu Demung, Saron, Peking, Kendhang, Bonang Barung, Bonang Panerus, Slenthem, Gender, Gambang, Gong-Kempul, dan Kenong lengkap beserta deskripsinya. Di dalam aplikasi ini kami juga menambahkan fitur “Studio” yang dapat digunakan untuk menyusun aransemen gendhing secara sederhana.

E-Gamelan – Virtual Javanese Gamelan memiliki keunggulan antara lain:

- 1) Memiliki *User Interface* (UI) yang simpel.
- 2) Terdapat 11 macam gamelan Jawa yang dapat dimainkan dengan pilihan dua macam laras yaitu laras pelog dan laras slendro.
- 3) Terdapat fitur “Gendhing” pada Demung, Saron, dan Peking sehingga pengguna dapat memainkan dan menghafalkan notasi gendhing-gendhing sederhana.
- 4) Dapat membuat aransemen gendhing sendiri sesuai keinginan pengguna melalui fitur “Studio”.

F. Masalah yang Diselesaikan

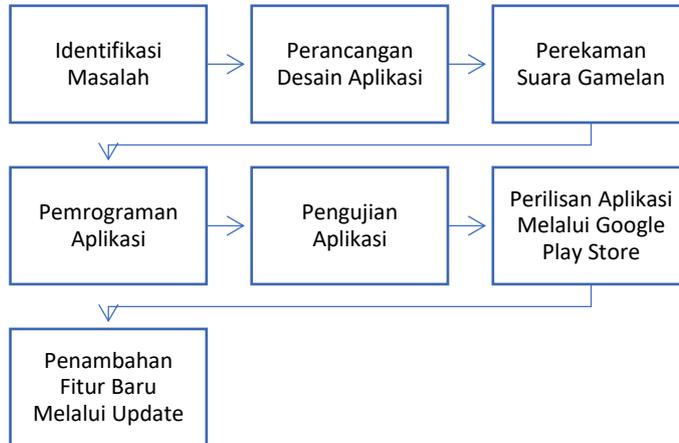
- 1) Pengetahuan mengenai gamelan

Di zaman sekarang ini, minat generasi muda untuk mempelajari kesenian dan kebudayaan tradisional, seperti gamelan, semakin berkurang dan tergeser oleh kebudayaan luar. Dengan adanya aplikasi ini, kami berharap gamelan semakin diminati dan tetap lestari.

- 2) Kesulitan memainkan gamelan

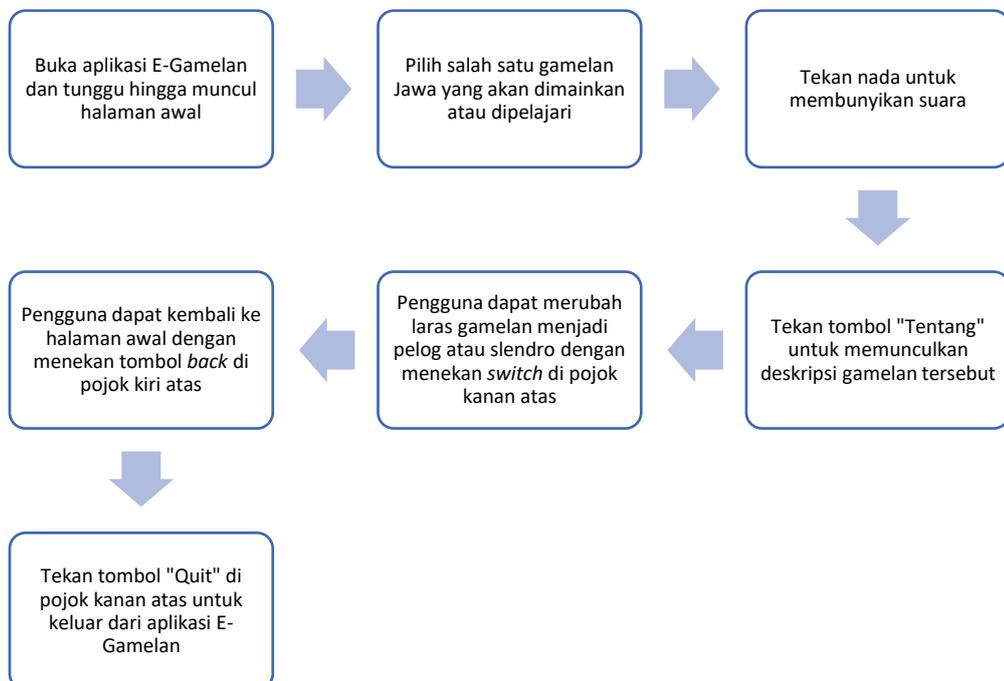
Dengan adanya aplikasi ini diharapkan dapat membantu pengguna untuk belajar memainkan gamelan Jawa ataupun menghafalkan notasi gendhing gamelan hanya melalui smartphone Androidnya tanpa harus ke sanggar seni, sekolah, ataupun ke tempat-tempat yang memiliki alat musik tradisional gamelan lainnya.

G. Alur Pembuatan Aplikasi

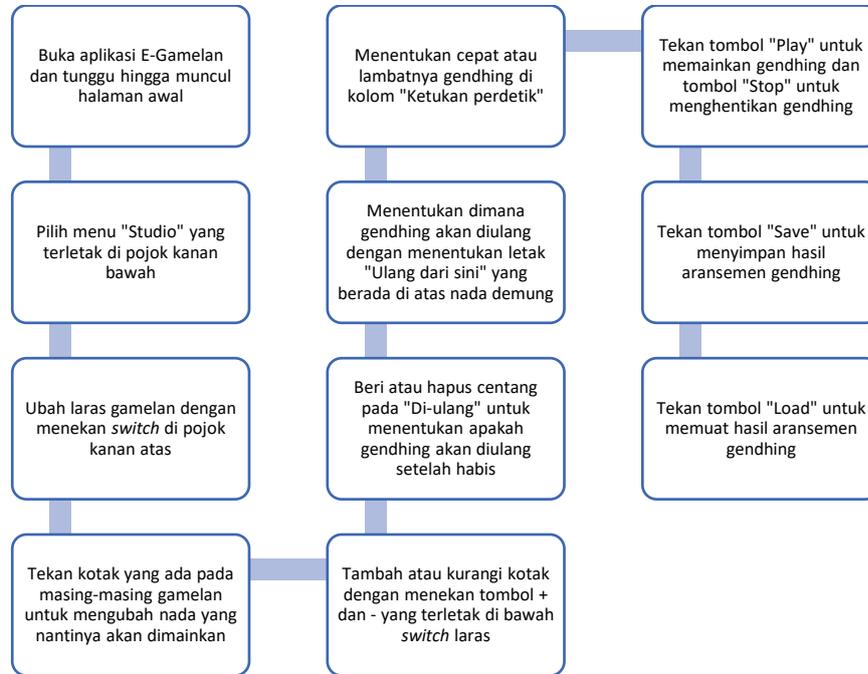


H. Cara Pakai Aplikasi

1) Penggunaan secara umum:



2) Penggunaan fitur Studio:



I. Desain Aplikasi



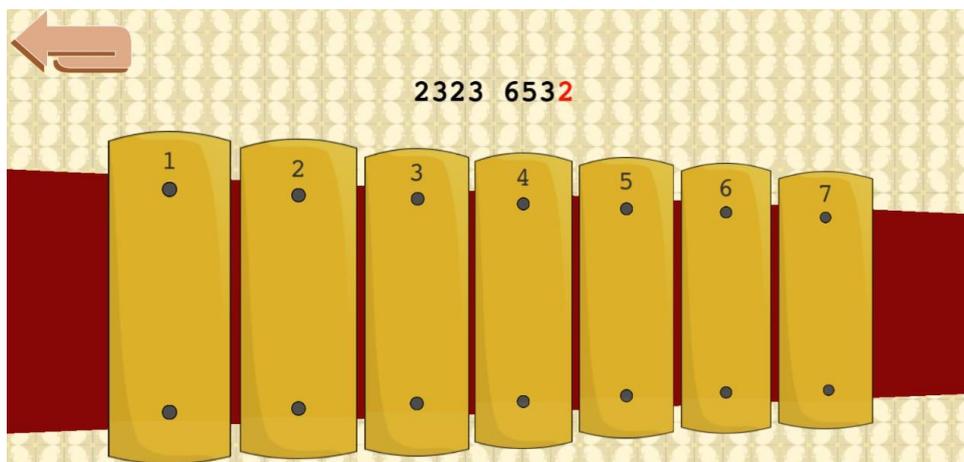
Gambar 1.1 – Tampilan beranda pada aplikasi E-Gamelan



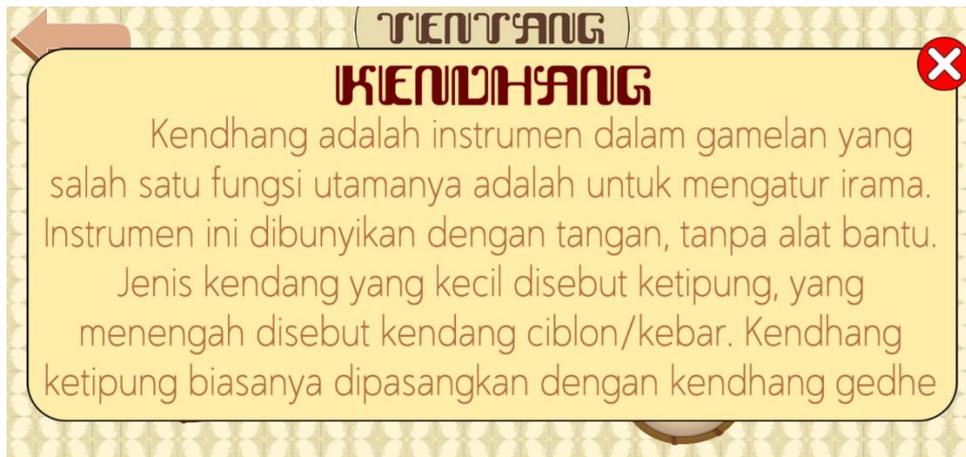
Gambar 1.2 – Tampilan gamelan Demung



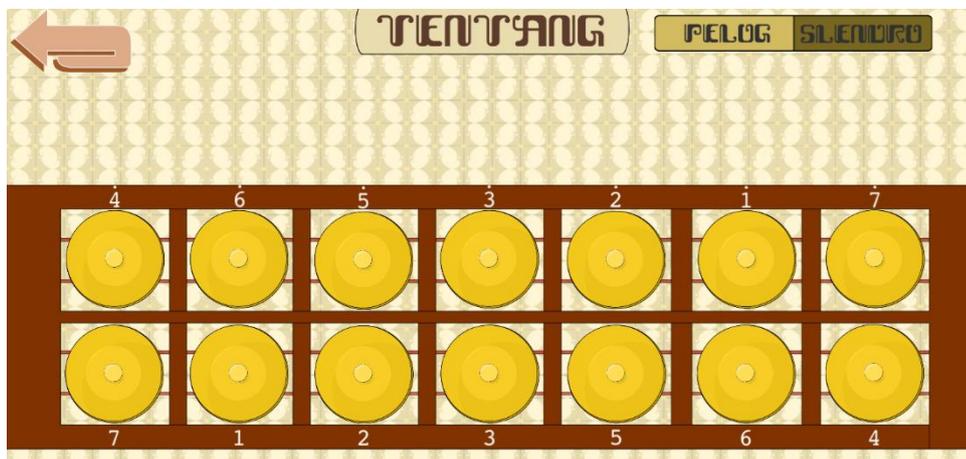
Gambar 1.3 – Tampilan fitur “Gendhing” yang saat ini baru tersedia pada gamelan Demung, Saron, dan Peking



Gambar 1.4 – Tampilan saat memainkan fitur “Gendhing”



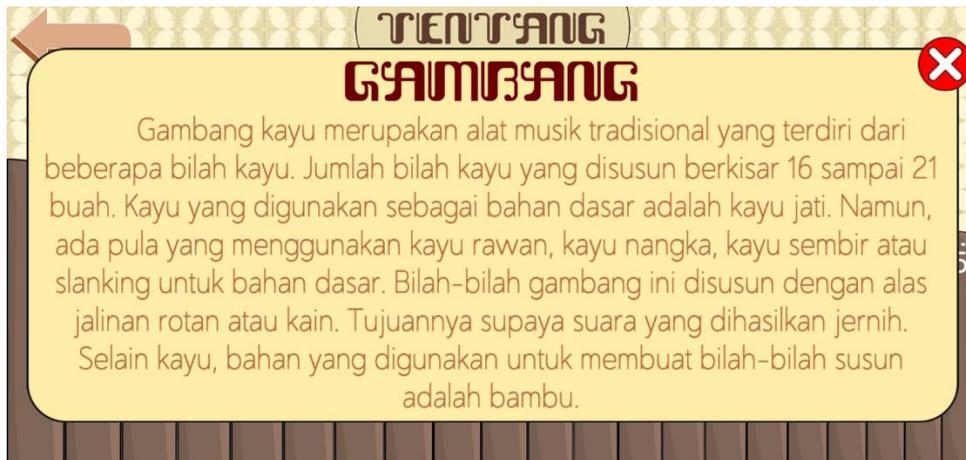
Gambar 1.5 – Contoh deskripsi pada kendhang setelah menekan tombol “Tentang”



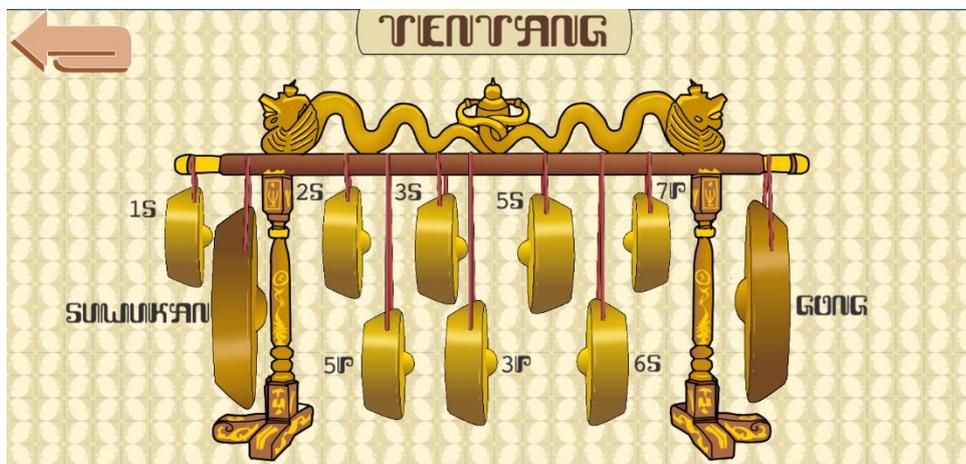
Gambar 1.6 – Tampilan gamelan Bonang Barung



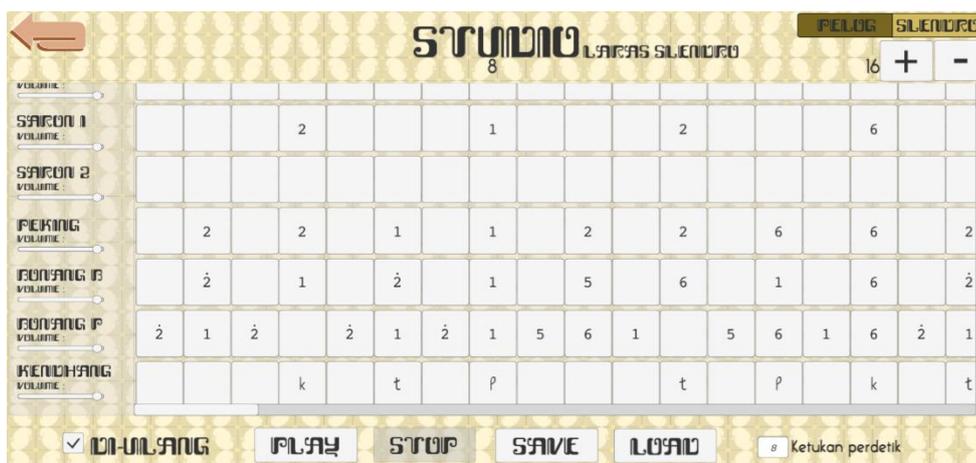
Gambar 1.7 – Tampilan gamelan Gender



Gambar 1.8 – Contoh deskripsi pada gamelan Gambang



Gambar 1.9 – Tampilan gamelan Gong-Kempul



Gambar 2.0 – Contoh pengisian notasi pada fitur “Studio” untuk penyusunan gendhing sesuai keinginan pengguna

J. Daftar Pustaka

- Hidayati, K. H., & Nafiiyah, N. N. (2017). Aplikasi Alat Musik Tradisional Gamelan Jawa Berbasis Android. *Jurnal Teknik*, 9(1), 10.
- Roekmana, G. M., Fujiawati, F. S., Permana, R., & Hermansyah, D. (2020). APLIKASI MOBILE APPS GAMELAN UNTUK PEMBELAJARAN SENI. *JPKS (Jurnal Pendidikan dan Kajian Seni)*, 5(2).