BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Musik adalah suatu kesenian yang sangat indah dan tidak dapat dilepaskan dari kehidupan manusia. Bermain musik adalah kegiatan yang banyak memberikan kepuasan bagi pemainnya, dengan bermain musik sang pemain dapat mencurahkan segala perasaan dan emosi yang sedang dirasakan dalam sebuah bentuk karya atau komposisi yang dapat dinikmati sendiri maupun dinikmati oleh orang lain, seperti dalam pertunjukan musik atau konser musik.

Setiap daerah di Indonesia memiliki ciri musiknya sendiri, yang menjadi ciri khas daerah tersebut. Dalam hal ini Indonesia terdiri dari berbagai macam daerah dan alat musiknya masing-masing. Tetapi sekarang ini alat musik tradisional tergeser dan perkembangannya terhambat karena generasi muda pada masyarakat Indonesia lebih tertarik untuk mempelajari alat musik yang lebih modern dan bukan berasal dari daerah-daerah di Indonesia. Seperti alat-alat musik tradisional sunda Jawa Barat contohnya calung, kalangan masyarakat sendiri belum tentu mengetahuinya. Bahkan orang-orang kelahiran Jawa Barat khususnya sunda dan memang benar-benar orang asli keturunan Jawa Barat di zaman sekarang ini belum tentu atau tidak tahu sama sekali tentang calung.

Maka dari itu kita harus mengenalkan alat musik tradisional kembali contohnya seperti salah satunya adalah alat musik calung. Calung adalah alat musik sunda dari Jawa Barat yang merupakan *prototipe* dari angklung. Ada dua bentuk calung sunda yang di kenal, yakni calung rantay dan calung jinjing. Calung jinjing adalah calung yang di jinjing dan calung ini dimainkan dengan cara di pukul dengan tangan kanan dengan memakai pemukul dan tangan kiri menjinjing/memegang alat musik tersebut. Sedangkan calung rantay adalah calung berbentuk deretan bambu yang di mainkan secara di pukul dengan dua tangan sambil duduk bersila. Agar calung di kenal kembali dan di mainkan oleh anak-anak zaman sekarang yang bertujuan untuk mengangkat kembali alat musik tradisional ini di zaman sekarang ini setidaknya mengenal alat musik tradisional ini, maka harus ada alat bantu yang atraktif untuk memainkannya dan mengenalkannya kembali.

Perkembangan teknologi saat ini semakin pesat khususnya di teknologi perangkat *mobile*. Teknologi *mobile* saat ini mengalami peningkatan trend apalagi salah satu teknologi yang sedang menguasai pasar perangkat *mobile* adalah *smartphone* beroperasi sistem Android. Android adalah sistem operasi berbasis linux untuk telepon seluler seperti *smartphone* dan *tablet*. Penulis memanfaatkan fenomena ini dengan membuat suatu aplikasi *smartphone* berbasis mobile android karena perangkat sistem operasi android sedang mewabah di kalangan *smartphone*.

Tujuan dibuatnya aplikasi ini adalah untuk mengenalkan alat musik calung kepada pengguna *smartphone* android dengan cara mengupload konten di android market yang sekarang menjadi google play. Selain itu tujuannya aplikasi ini akan memberikan pengalaman yang baru untuk memainkan alat musik tradisional calung secara virtual dan untuk konten hiburan memainkan nada-nada calung di smartphone android yang bisa di mainkan di mana-mana tanpa harus membawa peralatan calung aslinya. Maka penulis bermaksud membuat "APLIKASI ALAT MUSIK TRADISIONAL CALUNG BERBASIS MOBILE ANDROID" dengan cara memainkannya dengan sentuhan di *smartphone* berbasis android.

1.2 Identifikasi dan Rumusan Masalah

Untuk mendapatkan identifikasi dan rumusan masalah penulis melakukan penelitian ke Sanggar seni mayangsari yang berada di daerah Bandung , sehingga dapat menyimpulkan identifikasi dan rumusan masalah sebagai berikut.

1.2.1 Identifikasi

Disimpulkan dari latar belakang penelitian yang telah di jelaskan diatas, maka penulis mengidentifikasi masalah-masalah yang ada sebagai berikut:

1. Ketidak tahuannya kebanyakan masyarakat tentang alat musik tradisional calung .
2. Kurangnya minat terhadap seni alat musik tradisional khususnya calung.

1.2.2 Rumusan Masalah

Sesuai dengan latar belakang tersebut maka, rumusan masalah yang ada dalam pembuatan aplikasi ini adalah :

1. Bagaimana mendapatkan segala informasi seputar alat musik calung.
2. Bagaimana merancang dan membuat aplikasi Alat Musik Tradisional Calung Berbasis *Mobile* Android dengan pemrograman bahasa Java yang dapat menarik minat masyarakt untuk mempelajari Calung.

1.3 Maksud dan Tujuan

1.3.1 Maksud Penelitian

Maksud dari pembuatan aplikasi ini adalah untuk membantu mengembalikan alat musik tradisional ini di kenal kembali, dan juga bermaksud supaya calung lebih menarik perhatian orang-orang dan menarik lebih menarik lagi untuk di mainkan secara *virtual* di *smartphone.*

1.3.2 Tujuan penelitian

Adapun tujuan dari pembuatan aplikasi ini adalah untuk :

1. Menyediakan informasi seputar alat musik calung di *smartphone* android.
2. Merancang dan membangun aplikasi calung berbasis *mobile* android yang dapat menarik minat masyarakt untuk mempelajari calung.
3. Memainkan calung *virtual* di *smartphone* android.

1.4 Kegunaan Penelitian

1.4.1 Kegunaan Praktis

Kegunaan penelitian untuk masyarakat pengguna perangkat *mobile* yang menjadi objek diantaranya masyarakat pengguna perangkat *mobile* dapat memanfaatkan Aplikasi calung android di *mobile*nya untuk memainkan alat musik calung dan mengetahui tentang calung.

1.4.2 Kegunaan Akademis

Menambah wawasan penulis tentang aplikasi berbasis mobile android yang di buat menggunaan bahasa java untuk di aplikasikan.

1.5 Batasan masalah

Dalam membuat aplikasi ini ada beberapa batasan masalah yang ditemukan, diantaranya:

1. Aplikasi ini di buat dengan menggunakan bahasa Java dengan IDE eclipse untuk Java yang disertai plugin android di dalamnya.
2. Fitur aplikasi ini hanya mengenai alat musik tradisional calung jinjing.
3. Calung yang di mainkan terdiri dari dua jenis, yaitu melodi dan panepas.
4. Memberikan penjelasan sedikit tentang calung.
5. Aplikasi ini untuk *smartphone* android 2.2*(froyo*) ke atas dan tidak untuk tablet android.

1.6 Lokasi dan waktu penelitian

Penelitian di lakukan di sanggar seni mayangsari yang berlokasi di jalan Moch Toha Gang Denki II no 196/203A Bandung Telpon(022)5222708. Sedangkan jadwal penelitian di lakukan selama lima bulan.

Tabel 1.1 Jadwal Penyelesaian

NO	Waktu Kegiatan	2012																		
		Maret				April				Mei				Juni				Juli		
				3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1		
1.	Observasi			■	■	■														
2.	Pengumpulan data					■	■	■	■											
3.	Perancangan aplikasi								■	■	■	■	■							
4.	Pembuatan aplikasi											■	■	■	■	■	■			
5.	Testing																■	■		