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 contohnya marawis, Alat musik marawis adalah salah satu jenis "band tepuk" dengan perkusi sebagai alat musik utamanya. Alat musik ini merupakan kolaborasi antara kesenian Timur Tengah dan Betawi. Alat musik marawis ini sudah tergeser oleh jaman modern, jadi di jaman sekarang hanya sebagian orang yang mengetahui alat musik marawis tersebut.

Maka dari itu kita harus mengenalkan alat musik tradisional kembali contohnya seperti salah satunya adalah alat musik marawis. Ada lima macam alat music marawis, yakni marawis, hajir disebut juga hajir marawis, dumbuk Pinggang, Dumbuk Batu, Simbal dan Tamborin. Marawis merupakan gendang kecil berdiameter 20 Cm dengan tinggi 19 Cm. Alat ini terbuat dari kayu yang bagian tengahnya dilubangi dalat inilah yang menjadi ciri khas dari musik jenis ini, sehingga musik jenis ini pun disebut dengan Marawis. Hajir disebut juga hajir marawis merupakan sebuah gendang yang berukuran diameter 45 Cm dengan tinggi 60-70 cm, alat ini terbuat dari kayu yang bagian tengahnya dilubangi sehingga berbentuk mirip sebuah tabung. Kedua bagian ujungnya ditutup dengan kulit binatang yang berfungsi sebagai selaput / memberan. Adapun kulit binatang yang biasa digunakan adalah kulit kambing atau domba. Dumbuk Pinggang merupakan alat musik sejenis gendang yang berbentuk mirip dandang, bagian tengah dan kedua ujungnya memliki diameter yang berbeda - beda, diameter terbesar pada ujung yang detutup dengan selaput/membrean dari mika, kemudian disusul bagian ujung yang terbuka, sedangkan pada bagian tengah memiliki diameter terkecil. adapun disebut dumbuk pinggang karena dalam penggunaannya alat ini diletakkan di pinggang. Dumbuk Batu, bentuk alat ini mirip dengan dumbuk pinggang, hanya saja mempunyai ukuran yang sedikit lebih besar. adapun disebut dumbuk batu karena konon pada awalnya terbuat dari batu. Simbal dan Tamborin, kadang kala musik marawis dilengkapi dengan tamborin atau krecek

dan simbal yang berdiameter kecil dimana kedua alat ini digabungkan menjadi satu kesatuan.

Agar musik marawis 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 marawis 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 marawis secara virtual dan untuk konten hiburan memainkan nada-nada marawis di smartphone android yang bisa di mainkan di mana-mana tanpa harus membawa peralatan marawis aslinya. Maka penulis bermaksud membuat “APLIKASI ALAT

MUSIK TRADISIONAL MARAWIS 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 marawis .
2. Kurangnya minat terhadap seni alat musik tradisional khususnya marawis.

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 marawis.

2. Bagaimana merancang dan membuat aplikasi Alat Musik Tradisional Marawis Berbasis *Mobile* Android dengan pemrograman bahasa Java yang dapat menarik minat masyarakat untuk mempelajari alat musik marawis.

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 alat musik marawis bisa 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 marawis di *smartphone* android.
2. Merancang dan membangun aplikasi marawis berbasis *mobile* android yang dapat menarik minat masyarakt untuk mempelajari alat musik marawis.
3. Memainkan alat music marawis secara *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 marawis android di *mobile*nya untuk memainkan alat musik marawis dan mengetahui tentang marawis.

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 marawis.
3. Memberikan penjelasan sedikit tentang alat musik marawis.

4. 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 Telepon (022)5222708. Sedangkan jadwal penelitian di lakukan selama empat bulan.

Tabel 1.1 Jadwal Penyelesaian

NO	Waktu Kegiatan	2012															
		September				Oktober				November				Desember			
				3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1.	Observasi																
2.	Pengumpulan data																
3.	Perancangan Aplikasi																
4.	Pembuatan Aplikasi																
5.	Testing																