BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Seiring dengan perkembangan zaman yang sudah sangat maju, kualitas kehidupan sekarang ini sudah jauh lebih meningkat. Saat ini kehidupan manusia serba dibantu oleh teknologi. Sekarang manusia hampir membutuhkan teknologi dimana saja dan kapan saja. Semakin pesatnya kehidupan manusia maka manusia zaman ini dituntut untuk berfikir dan bekerja secara efektif dan efisien. Mereka harus bisa berfikir dan bekerja dimanapun mereka berada dikarenakan ruang waktu dan lingkup yang terbatas. Oleh karena itu manusia menciptakan suatu teknologi yang dinamakan teknologi mobile, yaitu suatu teknologi yang membantu manusia dimana saja dan kapan saja.

Dengan kemudahan teknologi yang didapat serta penggunaan teknologi yang *user friendly* yaitu suatu konsep yang memungkinkan user untuk menggunakan suatu aplikasi secara mudah. Tanpa harus belajar terlalu lama maka pengguna dapat menggunakan aplikasi yang digunakan secara mudah. Dengan teknologi yang ada sekarang manusia sudah bisa melakukan sesuatu secara

dinamis. Seperti pengiriman uang, berbelanja, melihat informasi, mencari hiburan, media pembelajaran, dan lain-lain. Salah satu teknologi mobile yang sedang populer saat ini adalah Android. Generasi muda saat ini sangat peka terhadap perkembangan teknologi ini. Karena generasi muda ingin selalu *up to date* . Tidak sedikit generasi muda sekarang yang memiliki gadget Android yang digunakan untuk berbagai macam kegiatan. salah satu kegiatan yang sering dipergunakan oleh generasi muda memalui Anroid adalah hiburan. Salah satu bentuk hiburan yang sering kita nikmati dalam kehidupan sehari-hari adalah musik.

Di Indonesia terdapat banyak alat musik tradisional yang bisa membuat pikiran dan hati kita menjadi lebih tenang. Akan tetapi tidak sedikit orang yang tidak mengetahui alat-alat musik tradisional tersebut. Salah satu alat musik tradisional yang dapat membuat hati dan pikiran kita tenang adalah kacapi. Masih banyak orang di Indonesia yang belum mengenal apa itu kecapi. Dengan adanya teknologi mobile ini merupakan suatu kesempatan untuk lebih mempopulerkan dan mengenalkan alat-alat musik tradisional kedalam cara yang lebih terkini. Contohnya, sekarang sudah ada aplikasi gamelan yang berbasis android. Selain gamelan alat musik tradisional lan yang ada di aplikasi android adalah calung dan angklung. Namun sayang untuk kecapi masih belum ada aplikasi simulasi kacapi berbasis android.

Untuk membuat satu aplikasi di android salah satu perangkat lunak yang dapat digunakan adalah Eclipse atau ADT. Namun selain kedua perangkat tersebut ada juga sebagian pengembang menggunakan Flash untuk membuat aplikasinya. Karena penggunaan Flash jauh lebih mudah daripada Eclipse, selain

lebih mudah penggunaan Flash di android dikarenakan tampilannya yang lebih menarik karena Flash digunakan khusus untuk keperluan animasi dan multimedia.

Dengan adanya teknologi mobile dan keinginan untuk melestarikan budaya bangsa, khususnya alat musik tradisional kecapi agar tidak terlupakan olem masyarakat sehingga dapat menarik minat masyarakat terhadap kacapi maka penulis merasa tergugah untuk membangun suatu aplikasi yang berjudul "**APLIKASI SIMULASI BERBASIS FLASH (PENERAPAN PADA APLIKASI ANDROID)**".

1.2 Identifikasi dan Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, jelas dapat di identifikasi masalahnya adalah sebagai berikut:

1.2.1 Identifikasi Masalah

1. Masih minimnya ketertarikan generasi muda terhadap alat musik tradisional.
2. Masih banyak masyarakat yang belum kenal terhadap alat musik tradisional kacapi.
3. Belum adanya aplikasi Android mobile yang membuat tentang kacapi.

1.2.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana membuat generasi muda untuk lebih tertarik mengenai alat musik tradisional.

2. Bagaimana merancang aplikasi simulasi kacapi berbasis Flash yang diterapkan di aplikasi Android.
3. Bagaimana cara membuat aplikasi simulasi kacapi berbasis Flash yang diterapkan di Aplikasi Android yang *user friendly*.

1.3 Maksud dan Tujuan Penelitian

1.3.1 Maksud Penelitian

Maksud dari penelitian ini adalah untuk merancang aplikasi simulasi kacapi berbasis Flash yang diterapkan di Android agar meningkatkan ketertarikan masyarakat terhadap alat musik tradisional warisan bangsa.

1.3.2 Tujuan Penelitian

1. Untuk membuat generasi muda tertarik akan alat musik tradisional.
2. Untuk merancang aplikasi simulasi kacapi berbasis Flash yang diterapkan di aplikasi Android.
3. Untuk membuat aplikasi simulasi kacapi berbasis Flash yang diterapkan di aplikasi Android yang *user friendly*.

1.4 Kegunaan Penelitian

Penulis mengharapkan dari peneliti yang dilakukan ini menghasilkan beberapa kegunaan, antara lain:

1.4.1 Kegunaan Praktis

1. Untuk meningkatkan ketertarikan masyarakat terhadap alat musik tradisional.
2. Untuk belajar mencoba memainkan kacapi lewat simulasi.

1.4.2 Kegunaan Akademis

1. Sebagai ilmu pengetahuan atau salah satu bahan referensi bagi penulis dan pembaca dalam pengembangan aplikasi simulasi kacapi.
2. Memperluas pengalaman bagi penulis khususnya mengenai teknologi mobile dan alat musik tradisional.

1.5 Batasan Masalah

Dalam peneletian ini penulis membatasi permasalahan yang disesuaikan dengan kemampuan yang ada, diantaranya:

1. Aplikasi simulasi kacapi ini menggunakan bentuk kacapi Indung yang berjumlah 18 senar dan berlaras pelog.
2. Aplikasi ini dirancang untuk gadget Android yang sudah mempunyai Adobe AIR.
3. Aplikasi simulasi kacapi ini mengandung simulasi kacapi, info mengenai kacapi, dan cara memainkan kacapi.
4. Perancangan aplikasi simulasi kacapi ini menggunakan Adobe Flash Cs6.
5. Sasaran pasar aplikasi ini adalah generasi muda.

1.6 Lokasi dan Waktu Penelitian

Berikut adalah lokasi dan jadwal penelitian yang dilakukan dalam melakukan penelitian ini.

1.6.1 Lokasi Penelitian

Lokasi Penelitian ini dilakukan di sebuah lembaga yang bergerak di bidang seni yaitu di Sanggar Seni SURAGADA yang beralamat di jalan Pajajaran Gg. Babakan Ciamis No. 21/25 Bandung. Dan waktu Pelaksanaan Penelitian dilakukan lebih kurang sekitar satu bulan yaitu periode Mei - Juni

1.6.2 Waktu Penelitian

Tabel 1.1 Estimasi Waktu Penelitian

Tahun 2013																
No.	Kegiatan	Februari				Maret				April				Mei		
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Pengumpulan kebutuhan data	■	■	■							■	■		■			
2	Perancangan				■	■	■						■	■			
3	Evaluasi Prototipe							■	■	■					■	■	■

Penelitian dilakukan secar bertahap mulai dari pengumpulan data-data seperti nada kecapi dan suara-suara kecapi, informasi tentang kacapi meliputi

jenis kacapi, bagian-bagian serta fungsi dari kacapi, laras yang digunakan, dan bagaimana cara memainkan kacapi. Setelah semua data terkumpul, penulis membuat suatu rancangan atau *prototype* dari aplikasi simulasi kacapi agar dapat langsung diimplementasikan di telepon pintar serta untuk mendapatkan suatu evaluasi tentang aplikasi tersebut. Setelah dievaluasi penulis memperbaiki aplikasi simulasi kacapi berdasarkan dari data hasil evaluasi. dan kembali membuat rancangan aplikasi. Dan mengevaluasi aplikasi kembali.