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 contoh alat musik tradisional yang ada adalah saron. Masih banyak orang di Indonesia yang belum mengenal apa itu saron. Saron merupakan alat musik tradisional yang berkembang di pulau Jawa. Saron disebut juga ricik ,adalah salah satu instrumen gamelan yang termasuk keluarga balungan. Dalam satu set gamelan biasanya mempunyai 4 saron, dan semuanya memiliki versi pelog dan slendro. Saron menghasilkan nada satu oktaf lebih tinggi daripada demung, dengan ukuran fisik yang lebih kecil. Tabuh saron biasanya terbuat dari kayu, dengan bentuk seperti palu. 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 lain yang ada di aplikasi android

adalah calung , angklung dan kecapi . Namun sayang untuk saron masih belum ada aplikasi simulasi saron 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 saron agar tidak terlupakan olem masyarakat sehingga dapat menarik minat masyarakat terhadap saron maka penulis merasa tergugah untuk membangun suatu aplikasi yang berjudul "**APLIKASI SIMULASI SARON 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 saron.

3. Belum adanya aplikasi Android mobile yang membuat tentang saron.

1.2.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana membuat generasi muda untuk lebih tertarik mengenai alat musik tradisional.
2. Bagaimana merancang aplikasi simulasi saron berbasis Flash yang diterapkan di aplikasi Android.
3. Bagaimana cara membuat aplikasi simulasi saron 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 saron 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 saron berbasis Flash yang diterapkan di aplikasi Android.
3. Untuk membuat aplikasi simulasi saron 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 saron lewat simulasi.

1.4.2 Kegunaan Akademis

1. Sebagai ilmu pengetahuan atau salah satu bahan referensi bagi penulis dan pembaca dalam pengembangan aplikasi simulasi saron.
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 saron ini menggunakan bentuk saron pelog yang hanya terdiri dari 7 wilah (batang) nada, yaitu: nada 1,2,3,4,5,6,7.
2. Aplikasi ini dirancang untuk gadget Android yang sudah mempunyai Adobe AIR.
3. Aplikasi simulasi saron ini mengandung simulasi saron, quis mengenai saron , sejarah mengenai saron, dan cara memainkan saron.
4. Pada aplikasi ini tidak memiliki fasilitas rekam lagu dan nada.

5. Perancangan aplikasi simulasi saron ini menggunakan Adobe Flash Cs6.
6. Sasaran pasar aplikasi ini adalah siswa SMA Mekar Arum dan masyarakat luas.

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 pendidikan yang memiliki satu wadah pembelajaran dan pendidikan seni yang di sebut LISES (Lingkung Seni Siswa) yaitu di SMA MEKAR ARUM yang beralamat di Jl.Raya Cinunuk No.82 Bandung. Dan waktu Pelaksanaan Penelitian dilakukan lebih kurang sekitar tiga bulan yaitu periode oktober – Desember 2013.

1.6.2 Waktu Penelitian

Tabel 1.1 Estimasi Waktu Penelitian

No	Kegiatan	Tahun 2013											
		Oktober				November				Desember			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Pengumpulan Data												
	a. Observasi	■	■										
	b. Wawancara		■										
	c. Studi Pustaka		■	■									
	d. Analisis Dokumen		■	■									
2	Membangun Prototyping												
	a. Mempelajari Data			■									
	b. Membangun Prototyping			■									
3	Evaluasi Prototyping												
	a. Uji Desain Oleh User			■	■								
4.	Coding / Mengkodekan Sistem												
	a. Menetapkan Coding			■	■								
	b. Menerapkan Aplikasi					■	■	■	■				
5.	Menguji Sistem												
	a. Uji Coba Aplikasi								■	■	■		
	b. Uji Coba Design									■	■		
6	Evaluasi Sistem										■	■	■

Penelitian dilakukan secara bertahap mulai dari pengumpulan data-data seperti nada saron dan suara-suara saron, informasi tentang saron meliputi jenis saron, bagian-bagian serta fungsi dari saron, bahan yang digunakan, dan bagaimana cara memainkan saron. Setelah semua data terkumpul, penulis membuat suatu rancangan atau *prototype* dari aplikasi simulasi saron agar dapat langsung diimplementasikan di telepon pintar serta untuk mendapatkan suatu evaluasi tentang aplikasi tersebut. Setelah dievaluasi penulis memperbaiki aplikasi simulasi saron berdasarkan dari data hasil evaluasi. dan kembali membuat rancangan aplikasi. Dan mengevaluasi aplikasi kembali.