

## PENGENALAN BUDAYA BALI MENGGUNAKAN MEDIA PEMBELAJARAN GAMELAN GONG KEBYAR DI SD RAJ YAMUNA DENPASAR

D.P. Githa<sup>1</sup>, I.P.A. Dharmaadi<sup>2</sup>, D.P.S. Putri<sup>3</sup>, dan D.M.S. Arsa<sup>4</sup>

### ABSTRAK

Pulau Bali merupakan pulau yang terkenal akan keunikan seni budaya, dan adat istiadatnya. Salah satu warisan seni budaya masih dilestarikan dan sering digunakan sampai sekarang adalah Gamelan Bali. Gamelan Gong Kebyar sangat perlu untuk dilestarikan, terutama diajarkan kepada generasi-generasi muda. Namun, tidak semua sekolah atau balai desa memiliki perangkat atau instrument Gamelan Gong Kebyar. Masalah keterbatasan akses yang menjadi masalah inti bisa diatasi dengan pemanfaatan teknologi informasi yang belakangan ini berkembang sangat pesat, yaitu mengembangkan sebuah media pembelajaran tentang seni Gamelan Gong Kebyar. Media pembelajaran yang dibangun berupa Aplikasi Virtual Reality Pengenalan dan Pembelajaran Alat Musik Gamelan Gong Kebyar Tradisional Bali berbasis Android. Aplikasi ini menampilkan instrument gamelan seperti Ugal, Gangsa, Kajar/Petuk, Kendang, Gong, Jegogan, Ceng-ceng, Terompong, Reyong, dan Kantil dalam bentuk realitas maya objek 3 dimensi. Dengan memanfaatkan aplikasi ini, diharapkan generasi anak-anak semakin tertarik dan semakin mudah untuk mempelajari Gamelan Gong Kebyar.

**Kata kunci :** Budaya, Gamelan Gong Kebyar, Media Pembelajaran.

### ABSTRACT

Bali Island is an island which is famous for its unique art and culture and customs. One of the cultural heritages is still preserved and often used until now is Balinese Gamelan. Gamelan Gong Kebyar really needs to be preserved, especially taught to young people. However, not all schools or village halls have Gamelan Gong Kebyar instruments. The problem of limited access which is a core problem can be overcome by the use of information technology which has recently developed very rapidly, namely developing a learning media about the art of Gamelan Gong Kebyar. The learning media that are built are in the form of a Virtual Reality Application for the Introduction and Learning of Traditional Balinese Gong Kebyar Gamelan Music Instruments based on Android. This application displays gamelan instruments such as Ugal, Gangsa, Kajar / Petuk, Kendang, Gong, Jegogan, Ceng-Ceng, Kompompong, Reyong, and Kantil in the form of virtual reality in 3-dimensional objects. By utilizing this application, it is hoped that generations of children will be more interested and easier to learn Gamelan Gong Kebyar.

**Keywords:** Culture, Gamelan Gong Kebyar, Learning Media.

---

<sup>1</sup> Program Studi Teknologi Informasi Fakultas Teknik Universitas Udayana, [dwiputragitha@unud.ac.id](mailto:dwiputragitha@unud.ac.id)

<sup>2</sup> Program Studi Teknologi Informasi Fakultas Teknik Universitas Udayana, [arya\\_dharmaadi@unud.ac.id](mailto:arya_dharmaadi@unud.ac.id)

<sup>3</sup> Program Studi Teknologi Informasi Fakultas Teknik Universitas Udayana, [desysinggih@unud.ac.id](mailto:desysinggih@unud.ac.id)

<sup>4</sup> Program Studi Teknologi Informasi Fakultas Teknik Universitas Udayana, [sri\\_arsa@unud.ac.id](mailto:sri_arsa@unud.ac.id)

## **1. PENDAHULUAN**

Pulau Bali merupakan pulau yang terkenal akan keunikan seni budaya, dan adat istiadatnya. Salah satu warisan seni budaya masih dilestarikan dan sering digunakan sampai sekarang adalah Gamelan Bali. Selain menjadi sarana pelengkap dalam upacara adat di Bali, gamelan Bali juga dijadikan sarana bagi seniman dalam menuangkan ide-ide kreatifnya dalam menghasilkan suatu karya seni musik yang bisa dipertunjukkan kepada penikmat seni. Gamelan Gong Kebyar menjadi salah satu jenis Gamelan Bali yang cukup banyak diajarkan dan dipertunjukkan oleh hampir seluruh masyarakat Bali. Gamelan jenis ini memiliki ciri utama yaitu gamelan dengan suara keras dan mengelegar yang datang secara tiba-tiba dan gamelan ini menghasilkan musik-musik yang dinamis (IWayan Dibia, 2011).

Mengingat fungsi dan manfaat keberadaannya sangat luas, Gamelan Gong Kebyar sangat perlu untuk dilestarikan, terutama diajarkan kepada generasi-generasi muda. Namun, tidak semua sekolah atau balai desa memiliki perangkat atau instrument Gamelan Gong Kebyar. Keterbatasan akses untuk mengenal dan mempelajari instrume dari Gamelan Gong Kebyar dan termajinalnya alat musik tradisional dengan alat musik modern membuat anak-anak mulai melupakan keberadaan Gamelan Gong Kebyar Bali. Jika kondisi ini terus dibiarkan, maka bukan tidak mungkin Bali tidak akan memiliki generasi penerus untuk memainkan dan merawat Gamelan Gong Kebyar.

Berdasarkan permasalahan di atas, perlu dirancang sebuah solusi yang mudah dan murah agar semakin banyak anak-anak yang tertarik mempelajari Gamelan GongKebyar. Masalah keterbatasan akses yang menjadi masalah inti bisa diatasi dengan pemanfaatan teknologi informasi yang belakangan ini berkembang sangat pesat, yaitu mengembangkan sebuah media pembelajaran tentang seni Gamelan Gong Kebyar. Media pembelajaran yang dibangun berupa Aplikasi Virtual Reality Pengenalan dan Pembelajaran Alat Musik Gamelan Gong Kebyar Tradisional Bali berbasis Android. Aplikasi ini menampilkan instrument gamelan seperti Ugal, Gangsa, Kajar/Petuk, Kendang, Gong, Jegogan, Ceng-ceng, Terompong, Reyong, dan Kantil dalam bentuk realitas maya objek 3 dimensi. Dengan memanfaatkan aplikasi ini, diharapkan generasi2 anak-anak semakin tertarik dan semakin mudah untuk mempelajari Gamelan Gong Kebyar.

## **2. METODE PELAKSANAAN**

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan dengan dua tahapan. Tahapan pertama adalah perancangan dan pembangunan Media Pembelajaran Gamelan Gong Kebyar untuk pengenalan instrument gamelan. Tahapan kedua adalah pelatihan serta pendampingan penggunaan Media Pembelajaran Gamelan Gong Kebyar di SD Raj Yamuna Denpasar.

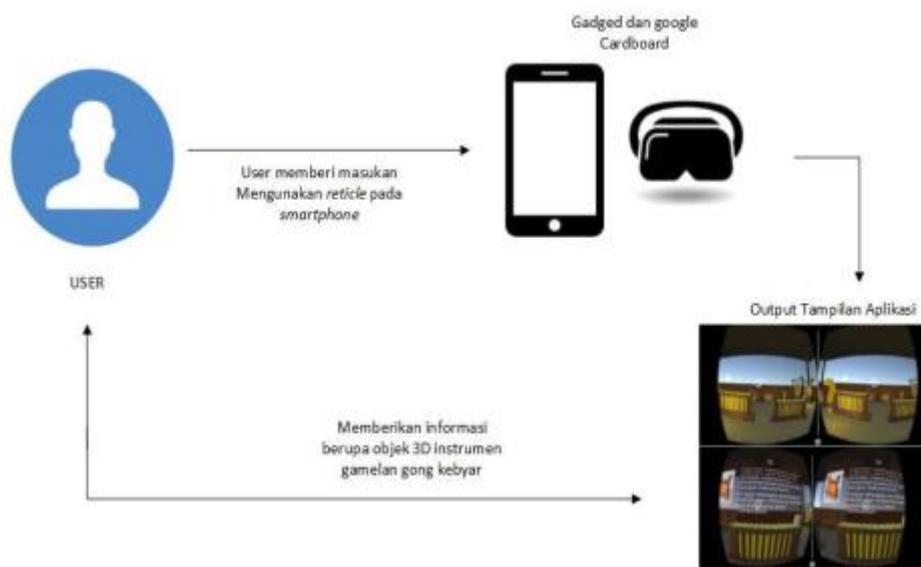
## **3. HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **3.1. Studi Lapangan**

Dalam rangka pelaksanaan kegiatan pengabdian ke SD Raj Yamuna, telah dilakukan kegiatan lapangan beberapa kali. Kegiatan ini dilakukan untuk melakukan koordinasi dengan kepala sekolah terhadap kebutuhan siswa. Hasil studi lapangan memperlihatkan bahwa siswa-siswi terlihat memiliki antusias yang sangat tinggi dalam mempelajari kesenian, terlebih kegiatan multimedia.

### **3.2. Sistem Pembelajaran Gong Kebyar**

Sistem pembelajaran Gong Kebyar dibangun dengan melibatkan Virtual Reality. Gambaran umum sistem yang dibangun sebagai media pembelajaran diperlihatkan pada **Gambar 3.1**.



**Gambar 3.1.** Gambaran umum sistem pembelajaran Gong Kebyar berbasis augmented reality

Pengguna dalam menggunakan sistem ini perlu menyiapkan Smartphone dengan sensor gyroscope, sensor accelerometer, dan sensor kompas dan google caldboard. Pengguna dapat memberikan input berupa reticle pada Smartphone yang sudah dilengkapi dengan fitur VR. Tampilan dari aplikasi adalah berupa beragam objek 3D instrument Gamelan Gong Kebyar Bali.

Tahapan penggunaan sistem pembelajaran ini adalah: pengguna membuka Aplikasi terlebih dahulu. Aplikasi menanggapi dengan menampilkan menu utama. Pengguna selanjutnya dapat memilih menu yang diinginkan pada halaman utama aplikasi, jika pengguna memilih menu Vr Gamelan Gong Kebyar. Aplikasi menanggapi dengan menampilkan 3D dari instrumen Gamelan Gong Kebyar, selanjutnya jika pengguna ingin keluar maka aplikasi akan berhenti, jika pengguna ingin melanjutkan proses pembelajaran pengguna selanjutnya dapat memilih kembali ke main menu, maka aplikasi akan menanggapi dengan kembali ke main menu, pengguna selanjutnya memilih menu pembelajaran Gamelan Gong Kebyar. Aplikasi menanggapi dengan menampilkan menu pembelajaran Gong Kebyar.

### **3.3. Pelatihan dan Pendampingan**

Proses pelatihan serta pendampingan penggunaan Media Pembelajaran Gamelan Gong Kebyar di SD Raj Yamuna Denpasar berjalan dengan lancar dan sukses (**Gambar 3.2**). Siswa dan guru-guru SD Raj Yamuna Denpasar sangat antusias dalam mengikuti proses pelatihan. Siswa dan guru-guru memahami penggunaan Media Pembelajaran Gamelan Gong Kebyar di SD Raj Yamuna Denpasar. Dari hasil tanya jawab diakhir sesi pelatihan siswa sudah dapat menjawab pertanyaan mengenai instrumen Gamelan Gong Kebyar dengan baik.



Gambar 3.2 Proses pelatihan dan pendampingan

#### **4. KESIMPULAN**

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat Pengenalan Budaya Bali Menggunakan Media Pembelajaran Gamelan Gong Kebyar di SD Raj Yamuna Denpasar sudah berjalan dengan baik. Media Pembelajaran Gamelan Gong Kebyar sudah berhasil dirancang dan dibangun sesuai dengan kebutuhan. Proses pelatihan serta pendampingan penggunaan Media Pembelajaran Gamelan Gong Kebyar di SD Raj Yamuna Denpasar sudah berjalan dengan lancar dan sukses, dilihat dari antusias siswa dan guru di SD Raj Yamuna Denpasar dalam pelatihan serta kemampuan siswa dalam menjawab pertanyaan terkait materi pembelajaran.

#### **UCAPAN TERIMA KASIH**

Kepada: Ibu Rektor Universitas Udayana, Ketua LPPM, Dekan Fakultas Teknik, Koprodi Teknologi Informasi, serta semua yang terlibat kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Mariyantoni, I. K. Y., Crisnapati, P. N., Darmawiguna, I. G. M., & Kesiman, M. W. A. (2014). Augmented Reality Book Pengenalan Perangkat Gamelan Bali. *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika (JANAPATI)*, 3(1), 21-28.
- Udiyana, I. G. E., Darmawiguna, I. G. M., & Sunarya, I. M. G. (2015). Pengembangan Aplikasi Gamelan Angklung Bali Berbasis Android. *KARMAPATI (Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika) ISSN: 2252-9063*, 4(4).
- Wardhana, I. P. S. P., Darmawiguna, I. G. M., & Sunarya, I. M. G. (2015). Pengembangan Aplikasi Instrumen Gamelan Gong Kebyar Berbasis Android. *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika (JANAPATI)*, 4(2), 58-66.
- Pramudi, Y. T. C., & Budiman, F. (2010). Desain Virtual Gamelan Jawa Sebagai Media Pembelajaran. In *Seminar Nasional Aplikasi Teknologi Informasi (SNATI)*.