

Aplikasi Gamelan Gong Kebyar Instrumen Gangsa dan Kendang Berbasis Android

Made Wibawa, Putu Wira Buana, I Putu Agung Bayupati

Jurusan Teknologi Informasi, Fakultas Teknik, Universitas Udayana, Bali, Indonesia
e-mail: bowz.wibawa@gmail.com, wbhuana@gmail.com, bayuhelix@yahoo.com

Abstrak

Gamelan Gong Kebyar merupakan salah satu jenis Gamelan yang ada di Bali, yang dimainkan dengan memakai sistem kebyar. Sebagian masyarakat Bali seringkali kurang berminat memainkan Gamelan Gong Kebyar karena dianggap kuno dan harga instrumennya cukup mahal. Kondisi tersebut dapat diatasi dengan adanya media pengenalan yang memanfaatkan perkembangan teknologiseperti Aplikasi "Gamelan Gong Kebyar Instrumen Gangsa dan Kendang" berbasis Android. Aplikasi Gamelan Gong Kebyarberisikaninstrumen Gangsa dan Kendang yang dapatdimainkan secara multitouch dan juga dilengkapi dengan fitur record yaitu merekam suara Gamelan yang dimainkan. Hasil kuesioner yang disebarkan terkait aplikasi Gamelan Gong Kebyar Instrumen Gangsa dan Kendang ini kepada koresponden mendapat respon yang baik. Aspek desain user interface dengan persentase rata-rata tertinggi "Baik" yaitu 100% untuk orang ahli dan 94.17% untuk orang awam. Aspek penggunaan aplikasi mendapat rata-rata tertinggi "Baik" yaitu 78.46% untuk orang ahli dan 91.92% untuk orang awam. Aspek fitur aplikasi mendapat rata-rata tertinggi "Baik" yaitu 100% untuk orang ahli dan 100% untuk orang awam.

Kata kunci: Gamelan, Gong Kebyar, Aplikasi, Android.

Abstract

Gamelan Gong Kebyar is onekind of Gamelan in Bali, using kebyar system. Someof Balinese people are not interested playing Gamelan Gong Kebyar becausethey think it's old-fashioned and the instruments prices are too expensive. This condition can be solved by introducing technological developments media like Gamelan Gong Kebyar applicationbased on Android. Gamelan Gong KebyarApplication contains about Gangsa and Kendang instruments which can be played in multitouch,and also comes with a record feature that records the sound of gamelan which has been played. The result from distributed questionnaire to this Gamelan Gong Kebyar Application Gangsa and Kendang Instrumentshave good response from the correspondents. Theaverage scorefor the expert based on user interface design aspect got "Good" or100% and the average score for the unexpert was 94.17%. The result from the use application aspect for the expert got"Good"with 78.46% as the average score, and 91.92% for the unexpert people. The last is from Feature application aspect with the average score"Good" or 100% for both of expert and unexpert people.

Keywords: Gamelan, Gong Kebyar, Application, Android.

1. Pendahuluan

Perkembangan teknologi dalam era modern dapat dimanfaatkan oleh para seniman yang bekerjasama dengan ahli teknologi untuk membuat sebuah sistem ataupun media pengenalan sebagai sarana untuk memperkenalkan beberapa jenis Gamelan dan instrumen-instrumen penyusunnya. Sebuah karya seni seperti gamelan masih dianggap kuno dan kurang modern oleh sebagian generasi muda di Bali. Pengenalan terhadap Gamelan yang merupakan warisan budaya yang kaya akan nilai estetika ini sangat perlu dimiliki oleh masyarakat Bali pada khususnya.

Gamelan Gong Kebyar merupakan warisan kebudayaan Bali yang sudah sangat dikenal di dalam negeri maupun luar negeri. Beberapa instrumen penyusun Gong Kebyar yaitu *Trompong, Kendang, Ceng-ceng, Kajar, Gangsa, Pemade, Kantilan, Jublag, Jegog, Kenyur, Reyong, Gong, Kempur, dan Bebende*. Belakangan Gamelan Gong Kebyar kurang menarik di

kalangan generasi muda Bali karena dianggap kuno dan cukup mahal. Cara termudah untuk bisa memainkan Gamelan Gong Kebyar tanpa harus membeli yaitu dengan datang ke balai *banjar* yang ada di desa untuk meminjamnya, akan tetapi instrumennya tidak dapat dibawa pulang.

Aplikasi-aplikasi telah banyak berkembang hingga saat ini, salah satunya adalah aplikasi musik, dapat diambil sebagai contoh adalah aplikasi alat musik tradisional seperti Gamelan. Aplikasi-aplikasi semacam ini, tentunya sangat membantugenerasi muda Balimengenal alat musik tanpa harus membeli alat musik atau instrumen yang diperlukan. Tentunya hal ini sangat membantu bagi generasi muda Bali yang ingin mengenal ataupun belajar tapi tidak memiliki biaya untuk membeli alat musik yang harganya tergolong mahal ataupun tidak punya waktu untuk datang ke balai desa/banjar karena kesibukan sehari-hari.

Perkembangan teknologi informasi saat ini dapat dimanfaatkan untuk menciptakan sebuah media pengenalan Gamelan Gong Kebyar yaitu dengan Aplikasi “Gamelan Gong Kebyar Khususnya Instrumen *Gangsa* dan *Kendang*” pada perangkat *mobile* berbasis Android. Aplikasi Gamelan Gong Kebyar dibuat menggunakan *softwareengine* Corona SDK dengan Bahasa Pemrograman Lua. Aplikasi “Gamelan Gong Kebyar Instrumen *Gangsa* dan *Kendang*” diharapkan dapat membantu masyarakat Bali khususnya generasi muda Bali maupun masyarakat luar yang ingin mengenal dan menambah pengetahuan terhadapinstrumen Gamelan Gong Kebyar khususnya *Gangsa* dan *Kendang*. Adapun cara ini memungkinkan setiap orang dapat memainkan instrumen Gamelan Gong Kebyar pada *smartphone*-nya masing-masing, selain itu dengan adanya Aplikasi “Gamelan Gong Kebyar Instrumen *Gangsa* dan *Kendang*” inidapat melestarikan kebudayaan Bali khususnya Gamelan Gong Kebyar.

2. Metodologi Penelitian

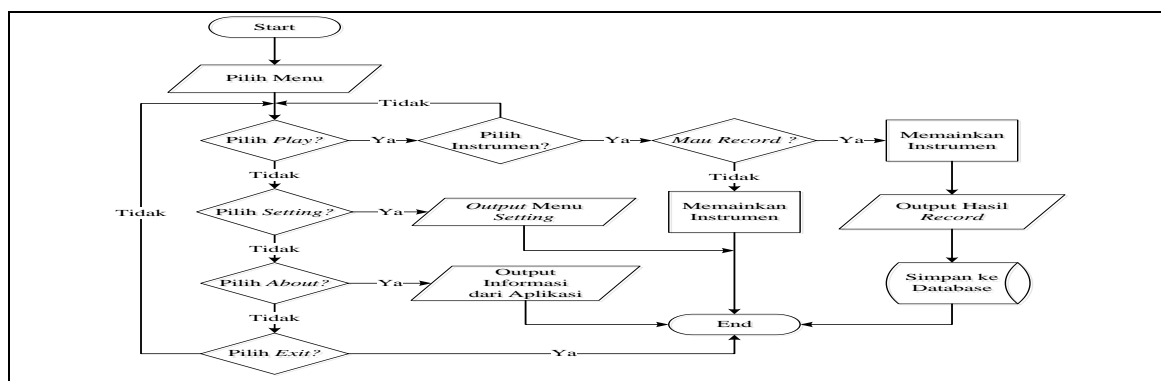
Aplikasi Gamelan Gong Kebyar Instrumen *Gangsa* dan *Kendang* diimplementasikan pada *platform* Android. Aplikasi ini dibangun menggunakan *engine* Corona SDK yang berbasis Bahasa Pemrograman Lua. Terdapat beberapa tahapan penelitian yang dilakukan seperti pengumpulan data, desain UML, perancangan sistem, pengujian sistem dan sistem perbaikan.

2.1 Pengumpulan Data

Penelitian ini menggunakan dua metode pengumpulan data yaitu metode wawancara dan metode kepustakaan. Metode wawancara dilakukan terhadap dosen pembimbing untuk mendapatkan bimbingan terkait dengan pendefinisian masalah dari sistem yang dibuat serta pengembangan sistem secara keseluruhan. Metode kepustakaan dilakukan dengan cara mengumpulkan data dari referensi buku, jurnal, serta artikel dari internet khususnya yang berkaitan dengan perancangan instrumen *Gangsa* dan *Kendang* dalam Aplikasi Gamelan Gong Kebyar.

2.2 Gambaran Umum Sistem

Aplikasi Gamelan Gong Kebyar Instrumen *Gangsa* dan *Kendang* ini adalah aplikasi yang menggunakan perangkat *mobile* berbasis Android, yang dibangun menggunakan *softwareengine* Corona SDK dan menggunakan Bahasa Pemrograman Berbasis Lua. Aplikasi ini berisi instrumen-instrumen penyusun Gong Kebyar yaitu *Ugal*, *GangsaPemade*, *Kantil*, *KendangLanang*, dan *KendangWadon*. Gambar 1 merupakan gambaran umum dari sistem Aplikasi Gamelan Gong Kebyar instrument *Gangsa* dan *Kendang*



Gambar 1. Gambaran Umum Sistem Aplikasi Gamelan Gong Kebyar Instrumen *Gangsa* dan *Kendang*

Gambar 1 dijelaskan bahwa *user* dapat memilih menu, yaitu menu *play*, *setting*, *about* dan *exit*. Saat memilih menu *play*, maka *user* akan masuk ke halaman *playinstrument*, tetapi *user* harus memilih sebuah instrumen terlebih dahulu. Saat ingin merekam suara Gamelan maka *user* dapat menggunakan *buttonrecord* sebelum memainkan instrumen, sedangkan *load record* merupakan *button* untuk memuat hasil rekaman yang telah direkam sebelumnya. *User* dapat menggunakan menu *about* untuk menampilkan informasi mengenai Gong Kebyar dan informasi mengenai aplikasi. Menu *exit* digunakan *user* untuk keluar dari aplikasi.

3. Kajian Pustaka

Kajian pustakan memuat semua pustaka yang dijadikan acuan pada penelitian Aplikasi “Gamelan Gong Kebyar Instrumen *Gangsa* dan *Kendang*”. Pustaka didapat dari berbagai referensi baik jurnal ilmiah, buku-buku, maupun artikel dari internet.

3.1 Gamelan Gong Kebyar

Gong Kebyar adalah sebuah *barungan* Gamelan Bali berlaras *pelog* lima nada yang melahirkan ungkapan musikal bernuansa kebyar [1], dimana suatu bentuk komposisi yang dihasilkan dengan memainkan seluruh alat gamelan secara serentak dalam aksentuasi yang poliritmik, dinamis, dan harmonis dengan teknik permainannya memakai sistem kebyar. Gong Kebyar berlaras *pelog* lima nada dan kebayakan instrumennya memiliki sepuluh sampai dua belas nada, karena konstruksi instrumennya yang lebih ringan jika dibandingkan dengan Gong Gede. Tabuh-tabuh Gong Kebyar lebih lincah dengan komposisi yang lebih bebas, hanya pada bagian-bagian tertentu saja hukum-hukum tabuh klasik masih dipergunakan, seperti tabuh *Pisan*, Tabuh *Dua*, Tabuh *Telu* dan sebagainya [2].

3.2 Instrumen Gamelan Gong Kebyar

Satu *barungan* Gamelan Gong Kebyar tersusun atas beberapa instrumen. Adapun penjelasan masing-masing instrumen pada Aplikasi “Gamelan Gong Kebyar Instrument *Gangsa* dan *Kendang*” adalah sebagai berikut [3]:

1. *Ugal*

Ugal adalah sebuah instrumen yang mempunyai jumlah bilah sepuluh buah dengan susunan nada-nadanya dari kiri ke kanan 4 5 7 1 3 4 5 7 1 3 dibaca *ndong*, *ndeng*, *ndung*, *ndang*, *nding*, *ndong*, *ndeng*, *ndung*, *ndang*, dan *nding*. Instrumen ini dimainkan oleh seorang pemain dengan alat pemukul (*panggul*). Fungsi dalam *barungan* adalah sebagai pembawa melodi dan memulai sebuah gending yang dibawakan. Selain itu instrumen *Ugal* dapat mengendalikan atau memimpin sebuah lagu untuk pemberian keras lirih atau *nguncab-ngees* Sebuah gending.

2. *Gangsa Pemade*

Barungan Gong Kebyar terdiri atas empat instrumen *Gangsa Pemade*. Instrumen ini memiliki sepuluh nada dalam tunggunya, dan urutan nadanya sama dengan instrumen *Ugal*, hanya saja lebih tinggi oktafnya dari *Ugal*. *Gangsa Pemade* Instrumen ini dimainkan oleh seorang pemain dengan alat pemukul (*panggul*).

3. *Kantil*

Barungan Gong Kebyar terdiri atas empat instrumen *Kantil*. Instrumen ini memiliki sepuluh nada dalam tunggunya, dan urutan nadanya sama dengan instrumen *Gangsa Pemade* lebih tinggi oktafnya dari *Gangsa Pemade*. Secara estetika perbedaan oktaf tersebut untuk mendapatkan keseimbangan dan harmonisasi. Instrumen ini dimainkan oleh seorang pemain dengan alat pemukul (*panggul*).

4. *Kendang*

Kendang Lanang dan *Wadon* dalam sebuah *barungan* berfungsi sebagai pemurba irama. Disamping itu *Kendang* dapat mengatur tempo, keras liris gending dan lain-lain. Beberapa pukulan *Kendang* antara lain motif *bebaton*, *gegulet*, *jejagulan*, *bebaturan*, *gupekan*, *milpil*, dan lain-lain.

3.3 Multitouch Screen

MultitouchScreen atau layar multi sentuh adalah pengembangan dari teknologi layar sentuh yang sudah ada. *Multitouch screen* merupakan monitor yang dapat menangkap lebih dari satu titik koordinat yang memberikan *action* kepada aplikasi program [4]. Teknologi ini telah banyak digunakan oleh beberapa perusahaan IT besar di dunia.

4. Hasil dan Pembahasan

Aplikasi “Gamelan Gong Kebyar Instrumen *Gangsa dan Kendang*” ini dapat dipasang pada perangkat *mobile* yang menggunakan *platform* Android minimal versi 2.2 (Frozen Yogurt). Berikut merupakan hasil uji coba aplikasi dan *screenshot* penggunaan aplikasi.

4.1 Tampilan Menu Utama

Menu utama adalah tampilan sesaat setelah *splashscreen* berlangsung, selanjutnya masuk ke tampilan menu utama.



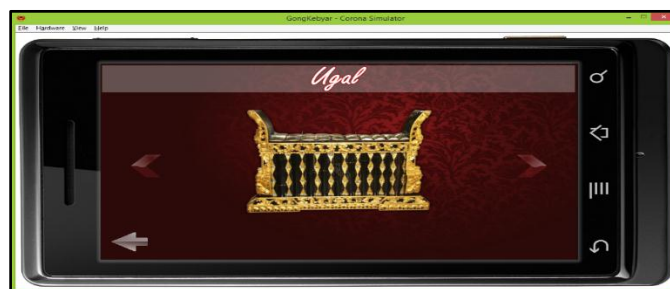
Gambar 2. Tampilan Menu Utama

Gambar 2 merupakan tampilan menu utama dari Aplikasi “Gamelan Gong Kebyar Instrumen *Gangsa dan Kendang*”, yang memiliki 4 *button* yang dapat difungsikan oleh *user* antara lain:

1. *Play*, merupakan menu yang digunakan untuk memilih dan memainkan instrumen Gong Kebyar. Pertama setelah menekan *buttonPlay*, maka *user* dibawa ke menu pilih instrumen dan selanjutnya *user* dapat memilih instrumen yang hendak dimainkan.
2. *Setting*, merupakan menu yang digunakan untuk mengaktifkan atau menonaktifkan *background* pada aplikasi, selain itu pada menu *Setting* terdapat beberapa *background* yang dapat dipilih untuk didengarkan.
3. *About*, merupakan menu yang digunakan untuk menampilkan informasi mengenai Gamelan Gong Kebyar, aplikasi dan pengembang aplikasi.
4. *Exit*, merupakan menu yang digunakan untuk keluar dari aplikasi.

4.2 Tampilan Menu Pilih Instrumen

Menu pilih instrument merupakan halaman menu yang digunakan untuk memilih instrumen yang hendak dimainkan.



Gambar 3. Tampilan Menu Pilih Instrumen

Gambar 3 merupakan tampilan menu dalam memilih instrumen. *User* memilih instrumen yang dimainkan, setelah memilih *buttonplay* pada menu awal.

4.3 Tampilan Memainkan Instrumen

Aplikasi “Gamelan Gong Kebyar instrumen *Gangsa* dan *Kendang*” Ini memiliki beberapa instrumen yang dapat dimainkan. Berikut tampilan yang membahas instrumen khusus *Gangsa* dan *Kendang*.

1. Tampilan memainkan Instrumen *Ugal*

Instrumen *Ugal* memiliki 10 bilah daun yang dapat dimainkan. Cara bermain dari instrumen ini yaitu setiap bilah yang disentuh mengeluarkan suara dan untuk menghentikan suara tersebut *user* dapat menekan bilah instrumen tersebut pada bagian bawahnya atau biasa disebut dengan “*Nekep*”.

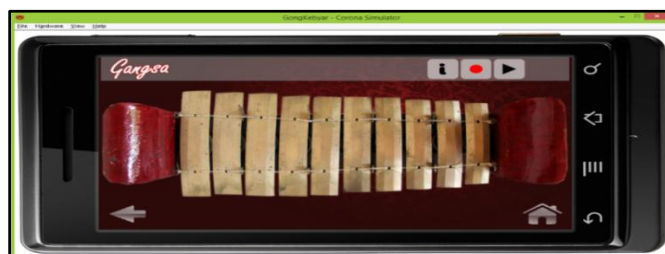


Gambar 4. Tampilan Memainkan Instrumen *Ugal*

Gambar 4 merupakan tampilan instrumen *Ugal* yang dimainkan. Instrumen *Ugal* dapat dimainkan sesuai dengan cara memainkan *Ugal* yang sebenarnya.

2. Tampilan Memainkan Instrumen *Gangsa Pemade*

Instrumen *Gangsa Pemade* memiliki 10 bilah daun yang dapat dimainkan. Cara bermain dari instrumen ini yaitu setiap bilah yang disentuh mengeluarkan suara dan untuk menghentikan suara tersebut *user* dapat menekan bilah instrumen tersebut pada bagian bawahnya atau biasa disebut dengan “*Nekep*”.

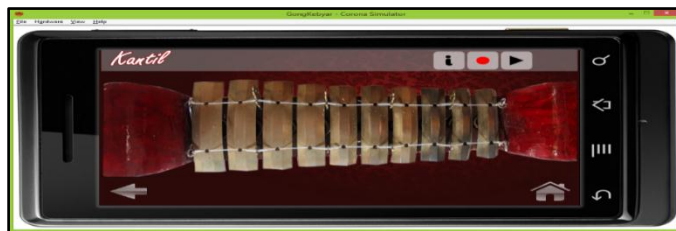


Gambar 5. Tampilan Memainkan Instrumen *Gangsa Pemade*

Gambar 5 merupakan tampilan instrumen *Gangsa Pemade* yang dimainkan. Instrumen *Gangsa Pemade* dapat dimainkan sesuai dengan cara memainkan *Gangsa Pemade* yang sebenarnya.

3. Tampilan Memainkan Instrumen *Kantil*

Instrumen *Kantil* memiliki 10 bilah daun yang dapat dimainkan. Cara bermain dari instrumen ini yaitu setiap bilah yang disentuh mengeluarkan suara dan untuk menghentikan suara tersebut *user* dapat menekan bilah instrumen tersebut pada bagian bawahnya atau biasa disebut dengan “*Nekep*”.

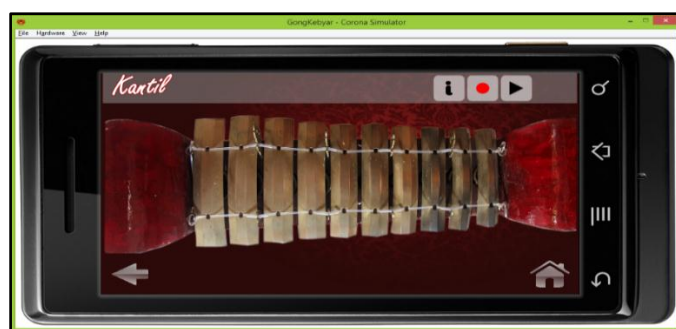


Gambar 6. Tampilan Memainkan Instrumen *Kantil*

Gambar 6 merupakan tampilan instrumen *Kantil* yang dimainkan. Instrumen *Kantil* dapat dimainkan sesuai dengan cara memainkan *Kantil* yang sebenarnya.

4. Tampilan Memainkan Instrumen *Kendang Lanang*

Instrumen *Kendang Lanang* dapat dimainkan dengan menyentuh bagian berbentuk bulat yang berada di sebelah kiri, kanan, dan juga pemukul atau *panggul* pada bagian bawah. Setiap bagian yang disentuh mengeluarkan suara yang berbeda.

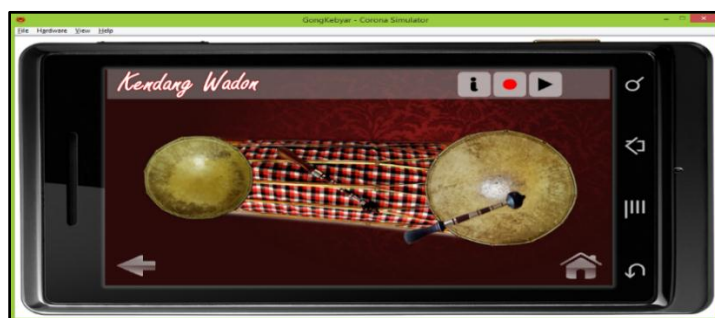


Gambar 7. Tampilan Memainkan Instrumen *Kendang Lanang*

Gambar 7 merupakan tampilan instrumen *Kendang Lanang* yang dimainkan. Instrumen *Kendang Lanang* dapat dimainkan sesuai dengan cara memainkan *Kendang Lanang* yang sebenarnya.

5. Tampilan Memainkan Instrumen *Kendang Wadon*

Instrumen *Kendang Wadon* dapat dimainkan dengan menyentuh bagian berbentuk bulat yang berada di sebelah kiri, kanan, dan juga pemukul atau *panggul* pada bagian bawah. Setiap bagian yang disentuh mengeluarkan suara yang berbeda.



Gambar 8. Tampilan Memainkan Instrumen *Kendang Wadon*

Gambar 8 merupakan tampilan instrumen *Kendang Wadon* yang dimainkan. Instrumen *Kendang Wadon* dapat dimainkan sesuai dengan cara memainkan *Kendang Wadon* yang sebenarnya.

4.5 Unjuk Kerja Aplikasi dengan Sistem HVS (*Human Visual System*)

Unjuk kerja Aplikasi Gamelan Gong KebyarGangsa dan *Kendang* Berbasis Android inidilakukan dengan sistem HVS (*Human Visual System*) atau penglihatan manusia terhadap 30

koresponden melalui sarana kuesioner yang meliputi 10 orang ahli Gong Kebyar yang mengerti nada dan permainan Gong Kebyar serta 20 orang masyarakat umum yang tidak begitu mengerti memainkan Gong Kebyar.

4.5.1 Unjuk Kerja Aplikasi Pada Ahli

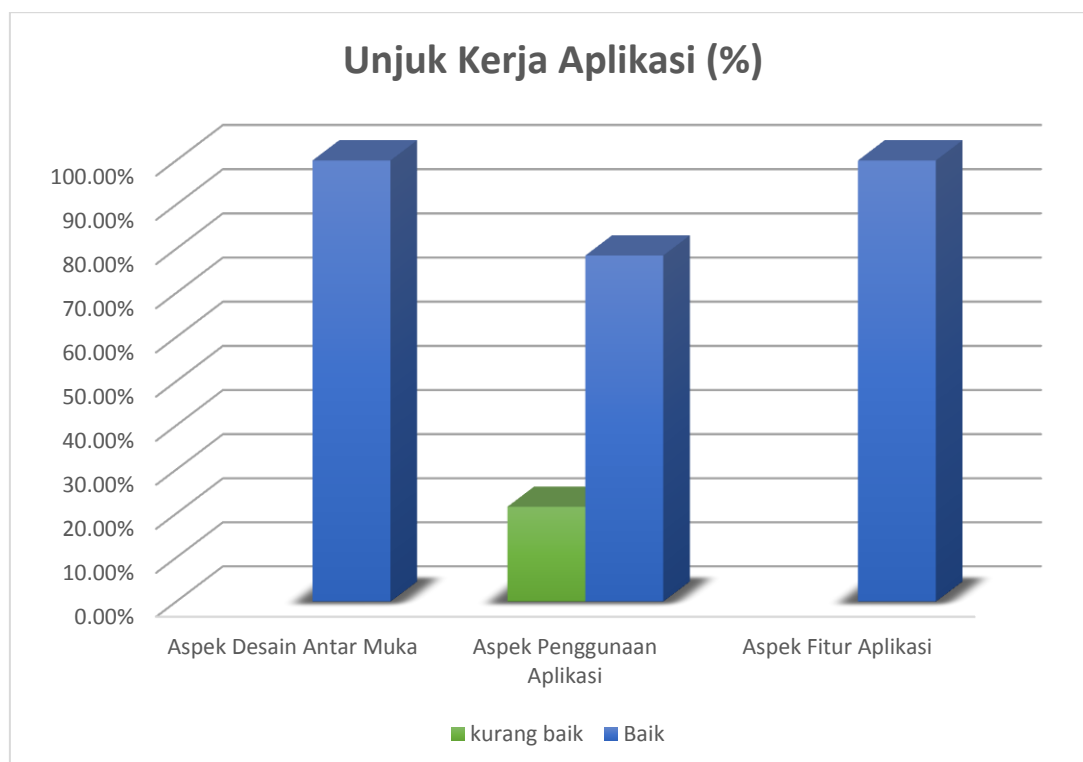
Unjuk kerja aplikasi pada orang ahli Gong Kebyar ini dilakukan oleh 10 orang *penabuh* di Sanggar Panji Ulangun Santhi (Pangus) yang berlokasi di Desa Tihingan Kecamatan Banjarangkan Kabupaten Klungkung.

Tabel 1. Unjuk Kerja Aplikasi Pada Ahli

Aspek	Jawaban				
	Kurang Baik			Baik	
	Sangat kurang	Kurang	Sedang	Bagus	Sangat Bagus
Aspek Desain Antar Muka					
1. Kesesuaian Penggunaan warna latar belakang	0%	0%	0%	50%	50%
2. Kesesuaian Penggunaan warna tulisan dan desain latar belakang	0%	0%	0%	30%	70%
3. Kesesuaian letak dan ukuran tombol	0%	0%	0%	60%	40%
4. Kesesuaian letak desain instrumen Gamelan Gong Kebyar	0%	0%	0%	20%	80%
5. Kesesuaian tampilan menu <i>Setting</i>	0%	0%	0%	40%	60%
6. Kesesuaian tampilan informasi Gamelan (<i>about</i>)	0%	0%	0%	60%	40%
Rata-rata	0%	0%	0%	43.33%	56.67%
Aspek Penggunaan Aplikasi					
1. Ketepatan nada ketika instrumen dimainkan	0%	0%	10%	40%	50%
2. Variasi pukulan pada setiap instrumen Gamelan	0%	0%	50%	30%	20%
3. Kemudahan Memainkan Instrumen <i>Ugal</i>	0%	0%	20%	40%	40%
4. Kemudahan Memainkan Instrumen <i>Gangsa</i>	0%	0%	10%	50%	40%
5. Kemudahan Memainkan Instrumen <i>Kantil</i>	0%	0%	30%	50%	20%
6. Kemudahan Memainkan Instrumen <i>Kendang Lanang</i>	0%	0%	40%	40%	20%
7. Kemudahan Memainkan Instrumen <i>Kendang Wadon</i>	0%	0%	40%	50%	10%
8. Kesesuaian Instrumen <i>Ugal</i> pada aplikasi dengan aslinya	0%	0%	0%	40%	60%

9. Kesesuaian Instrumen <i>Gangsa</i> pada aplikasi dengan aslinya	0%	0%	0%	50%	50%
10. Kesesuaian Instrumen <i>Kanti</i> pada aplikasi dengan aslinya	0%	0%	0%	50%	50%
11. Kesesuaian Instrumen <i>Kendang Lanang</i> pada aplikasi dengan aslinya	0%	0%	20%	40%	40%
12. Kesesuaian Instrumen <i>Kendang Wadon</i> pada aplikasi dengan aslinya	0%	0%	40%	20%	40%
13. Kenyamanan secara keseluruhan dalam penggunaan aplikasi	0%	0%	20%	20%	60%
Rata-rata	0%	0%	21.54%	40.00%	38.46%
Aspek Fitur Aplikasi					
1. Fitur <i>Multitouch</i> pada aplikasi	0%	0%	0%	40%	60%
2. Fitur <i>Record</i> pada aplikasi	0%	0%	0%	20%	80%
Rata-rata	0%	0%	0%	30%	70%

Tabel 1 merupakan data hasil kuesioner yang diperoleh dari para ahli, dalam kuesioner ini terdapat beberapa aspek kriteria penilaian antara lain desain *user interface*, penggunaan aplikasi dan fitur aplikasi.



Gambar 9. Grafik Uji Coba Aplikasi Pada Orang Ahli

Berdasarkan grafik pada Gambar 9 dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut:

1. Aspek desain *user interface* mendapat rata-rata tertinggi pada tingkatan "Baik" sebesar 100%

2. Aspek penggunaan aplikasi mendapat rata-rata tertinggi pada tingkatan “Baik” sebesar 78.46%
3. Aspek fitur aplikasi memiliki rata-rata tertinggi pada tingkatan “Baik” sebesar 100%.

4.5.2 Unjuk Kerja Aplikasi pada Orang Awam

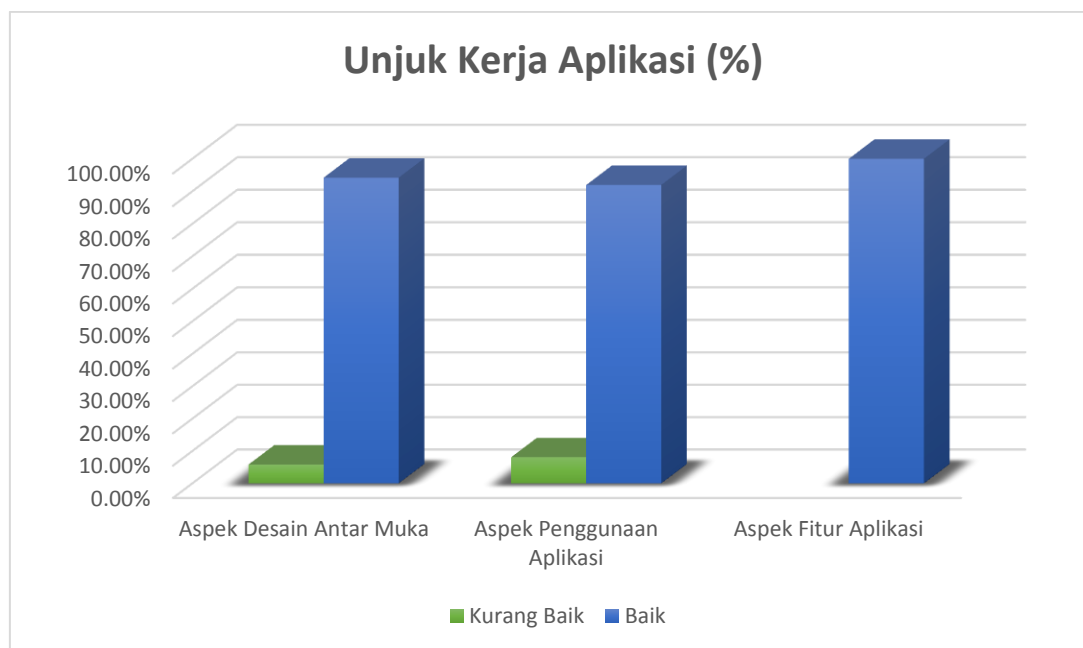
Unjuk kerja aplikasi pada orang awam ini dilakukan oleh 20 orang masyarakat umum yang dipilih secara acak.

Tabel 2. Unjuk Kerja Aplikasi Pada Orang Awam

Aspek	Jawaban				
	Kurang Baik			Baik	
	Sangat kurang	Kurang	Sedang	Bagus	Sangat Bagus
Aspek Desain Antar Muka					
1. Kesesuaian Penggunaan warna latar belakang	0%	0%	0%	40%	60%
2. Kesesuaian Penggunaan warna tulisan dan desain latar belakang	0%	0%	0%	50%	50%
3. Kesesuaian letak dan ukuran tombol	0%	0%	25%	50%	25%
4. Kesesuaian letak desain instrumen Gamelan Gong Kebyar	0%	0%	10%	40%	50%
5. Kesesuaian tampilan menu <i>Setting</i>	0%	0%	0%	40%	60%
6. Kesesuaian tampilan informasi Gamelan (<i>about</i>)	0%	0%	0%	45%	55%
Rata-rata	0%	0%	5.83%	44.17%	50%
Aspek Penggunaan Aplikasi					
1. Ketepatan nada ketika instrumen dimainkan	0%	0%	10%	30%	60%
2. Variasi pukulan pada setiap instrumen Gamelan	0%	0%	25%	50%	25%
3. Kemudahan Memainkan Instrumen <i>Ugal</i>	0%	0%	0%	40%	60%
4. Kemudahan Memainkan Instrumen <i>Gangsa</i>	0%	0%	0%	30%	70%
5. Kemudahan Memainkan Instrumen <i>Kantil</i>	0%	0%	0%	35%	65%
6. Kemudahan Memainkan Instrumen <i>Kendang Lanang</i>	0%	0%	15%	35%	50%
7. Kemudahan Memainkan Instrumen <i>Kendang Wadon</i>	0%	0%	10%	40%	50%
8. Kesesuaian Instrumen <i>Ugal</i> pada aplikasi dengan aslinya	0%	0%	0%	35%	65%

9. Kesesuaian Instrumen <i>Gangsa</i> pada aplikasi dengan aslinya	0%	0%	0%	30%	70%
10. Kesesuaian Instrumen <i>Kanti</i> pada aplikasi dengan aslinya	0%	0%	0%	25%	75%
11. Kesesuaian Instrumen <i>Kendang Lanang</i> pada aplikasi dengan aslinya	0%	0%	20%	40%	40%
12. Kesesuaian Instrumen <i>Kendang Wadon</i> pada aplikasi dengan aslinya	0%	0%	25%	45%	30%
13. Kenyamanan secara keseluruhan dalam penggunaan aplikasi	0%	0%	0%	30%	70%
Rata-rata	0%	0%	8.08%	35.77%	56.15%
Aspek Fitur Aplikasi					
1. Fitur <i>Multitouch</i> pada aplikasi	0%	0%	0%	35%	65%
2. Fitur <i>Record</i> pada aplikasi	0%	0%	0%	50%	50%
Rata-rata	0%	0%	0%	42.50%	57.50%

Tabel 2 merupakan data hasil kuesioner yang diperoleh dari masyarakat umum yang tidak begitu paham dalam memainkan Gamelan Gong Kebyar, dalam kuesioner ini terdapat beberapa aspek kriteria penilaian antara lain desain *user interface*, penggunaan aplikasi dan fitur aplikasi.



Gambar 10. Grafik Uji Coba Aplikasi Pada Orang Awam

Berdasarkan grafik pada Gambar 10 dapat disimpulkan beberapa hal seperti berikut:

1. Aspek desain *user interface* mendapat rata-rata tertinggi pada tingkatan “Baik” sebesar 94.17%
2. Aspek penggunaan aplikasi mendapat rata-rata tertinggi pada tingkatan “Baik” sebesar 91.92%
3. Aspek fitur aplikasi memiliki rata-rata tertinggi pada tingkatan “Baik” sebesar 100%.

5. Kesimpulan

Perancangan Aplikasi “Gamelan Gong Kebyar Instrumen *Gangsa* dan *Kendang*” dimulai dengan mengumpulkan data sebagai informasi awal yang digunakan sebagai penunjang penelitian yang berhubungan dengan perancangan dan pembuatan sistem dimana data yang didapat berdasarkan beberapa referensi dari beberapa aplikasi sejenis khususnya aplikasi Android. Berdasarkan penelitian yang didapat makaterciptalah sebuah Aplikasi “Gamelan Gong Kebyar Instrumen *Gangsa* dan *Kendang*” yang berisikan instrumen *Ugal*, *GangsaPemade*, *Kantil*, *KendangLanang* dan *KendangWadon* yang dapat dimainkan dengan *multitouch*. Aplikasi Gamelan Gong Kebyar Instrumen *Gangsa* dan *Kendang* ini juga dilengkapi dengan fitur *record* dan *load record* yaitu menyimpan hasil rekaman instrumen yang dimainkan sebelumnya dan diputar kembali. Melalui survei terhadap orang ahli dan orang awam, Aplikasi “Gamelan Gong Kebyar Instrumen *Gangsa* dan *Kendang*” mendapat respon yang baik yaitu dengan rincian aspek desain *userinterface* dengan persentase rata-rata tertinggi “Baik” yaitu 100% untuk orang ahli dan 94.17% untuk orang awam. Aspek penggunaan aplikasi mendapat rata-rata tertinggi “Baik” yaitu 78.46% untuk orang ahli dan 91.92% untuk orang awam. Aspek fitur aplikasi mendapat rata-rata tertinggi “Baik” yaitu 100% untuk orang ahli dan 100% untuk orang awam. Berdasarkan hasil survei, secara umum semua bagian dari Aplikasi “Gamelan Gong Kebyar Instrumen *Gangsa* dan *Kendang*” Berbasis Android telah berjalan dengan baik dan sebagaimana mestinya.

Daftar Pustaka

- [1] Suharta IW, YuliantiNKD. ‘Signifikansi Bahasa Inggris dalam Proses Belajar-Mengajar Gamelan Gong Kebyar bagi Mahasiswa Asing dalam upaya ISI Denpasar Go Internasional’. Institut Seni Indonesia Denpasar.2011.
- [2] <http://blog.isi-dps.ac.id/blog/sejarah-gamelan-gong-kebyar/> diakses tanggal 14 Agustus 2015
- [3] Bandem IM. 2006. Ensiklopedi gambelan Bali. Proyek Penggalan, Pembinaan, Pengembangan Seni Klasik/Tradisional dan Kesenian Baru, Daerah TIngakt I Bali. 1983.
- [4] http://www.proweb.co.id/articles/web_design/generasi_multitouch_screen.html diakses tanggal 14 Agustus 2015.