

Rancang Bangun Aplikasi Gamelan Gong Kebyar Berbasis Android

Putut Rendra Wismawan, I Putu Agung Bayupati, I Ketut Adi Purnawan
Jurusan Teknologi Informasi, Fakultas Teknik, Universitas Udayana, Bali, Indonesia
e-mail: pututrendra@yahoo.com, bayuhelix@yahoo.com, dosenadi@yahoo.com

Abstrak

Gong kebyar merupakan jenis gamelan yang menghasilkan musik-musik keras dan dinamis di Bali. Gamelan Gong Kebyar tersusun atas beberapa instrumen. Gamelan Gong Kebyar dipakai untuk mengiringi tari-tarian atau memainkan tabuh-tabuhan instrumental. Tidak sedikit Masyarakat Bali yang kurang mengetahui barungan Gong Kebyar. Instrumen-instrumen penyusun barungan Gong Kebyar seperti Reong, Ceng-ceng Ricik, Kemong, dan Jublag mungkin kurang dikenal dan diketahui fungsinya dalam Gong Kebyar. Aplikasi Gamelan Gong Kebyar dirancang dengan memadukan seni budaya dan teknologi untuk menciptakan suatu media pengenalan berupa aplikasi berbasis Android. Hasilnya adalah sebuah aplikasi yang mampu dijadikan sebagai media pembelajaran tentang Gamelan Gong Kebyar dan instrumen Reong, Ceng-ceng Ricik, Kemong, dan Jublag pada khususnya, baik dari segi informasi maupun bagaimana cara memainkannya. Masyarakat di Bali diharapkan bisa lebih mengenal tentang gamelan melalui Aplikasi Gamelan Gong Kebyar Berbasis Android.

Kata kunci: Gamelan, Gong Kebyar, Reong, Ceng-ceng Ricik, Kemong, Jublag, Android.

Abstract

Gong Kebyar is kind of gamelan that produce loud musics and dynamic in Bali. Gamelan Gong Kebyar composed of some instruments. Gamelan Gong Kebyar used to accompany dances or play instrumental percussion. Just a few of Balinese People who knows about the arrangement of Gong Kebyar. Instruments in Gong Kebyar like Reong, Ceng-ceng Ricik, Kemong, and Jublag perhaps less known about their functions in Gong Kebyar. Application of Gamelan Gong Kebyar designed with combine culture and technology to create an introduction media in form of application based on Android. The result is an application which as media of learning about Gamelan Gong Kebyar and instruments Reong, Ceng-ceng Ricik, Kemong, and Jublag in particular, both in terms of information and how to play it. Balinese people are expected to learn more about gamelan by mean of Gamelan Gong Kebyar in mobile based on Android.

Keywords: Gamelan, Gong Kebyar, Reong, Ceng-ceng Ricik, Kemong, Jublag, Android.

1. Pendahuluan

Teknologi dan perkembangan jaman yang merupakan dua unsur yang tidak dapat dipisahkan. Keduanya memiliki hubungan yang sangat erat, dimana teknologi akan semakin berkembang yang berbanding lurus dengan perkembangan jaman. Hal ini banyak dimanfaatkan oleh para aktivis dibidang teknologi untuk membantu para masyarakat sekitar agar lebih mengenal teknologi yang tengah berkembang.

Dewasa ini, perkembangan dunia IT tidak hanya dimanfaatkan dalam dunia bisnis, industri dan perfilman namun telah merambah ke dalam segala bidang. Hal yang paling menonjol dari perkembangan IT saat ini adalah aplikasi pada Platform Android. Smartphone

dengan *Platform* Android sudah banyak mulai dari harga yang terjangkau hingga harga yang mahal. Tidak menutup kemungkinan untuk semua kalangan memiliki *Smartphone* dengan *Platform* Android.

Smartphone Android juga menawarkan berbagai aplikasi yang tidak dapat terhitung lagi jumlahnya. Mulai dari aplikasi *game*, aplikasi olahraga, aplikasi pertukangan hingga aplikasi musik. Sudah tidak heran lagi jika sekarang melihat orang bermain gitar atau drum dengan *Smartphone* Android. Pembuatan Aplikasi Gamelan Gong Kebyar Instrumen *Reong*, *Ceng-ceng Ricik*, *Kemong* dan *Jublag* Berbasis Android bertujuan agar setiap orang dapat belajar bermain alat musik tradisional tanpa harus membeli alat musik yang diperlukan. Tentunya hal ini sangat membantu dalam proses belajar tanpa harus mengeluarkan biaya untuk membeli alat musik yang harganya tergolong mahal dan langka peminatnya seperti halnya alat musik gamelan tradisional Bali khususnya instrumen *Reong*, *Ceng-ceng Ricik*, *Kemong* dan *Jublag*.

Reong, *Ceng-ceng Ricik*, *Kemong* dan *Jublag* biasanya di pergunakan bersama instrumen lain pada setiap upacara adat di Bali. Untuk dapat menumbuhkembangkan rasa kepedulian dan melestarikan gamelan tradisional Bali serta memahami lebih jauh mengenai gamelan tradisional maka timbullah ide untuk membuat sebuah aplikasi gamelan gong kebyar khususnya instrumen *Reong*, *Ceng-ceng Ricik*, *Kemong* dan *Jublag* yang berbasis Android.

Aplikasi Gamelan Gong Kebyar Instrumen *Reong*, *Ceng-ceng Ricik*, *Kemong* dan *Jublag* Berbasis Android diharapkan dapat digunakan sebagai pembelajaran awal cara memainkan instrumen *Reong*, *Ceng-ceng Ricik*, *Kemong* dan *Jublag* pada *Platform* Android. Aplikasi Gamelan Gong Kebyar Instrumen *Reong*, *Ceng-ceng Ricik*, *Kemong* dan *Jublag* Berbasis Android dibuat bukan untuk menggantikan keberadaan *Reong*, *Ceng-ceng Ricik*, *Kemong* dan *Jublag* sebagai warisan Budaya Bali, melainkan sebagai media pembelajaran dan pelestarian di era globalisasi. Pembuatan Aplikasi Gamelan Gong Kebyar Instrumen *Reong*, *Ceng-ceng Ricik*, *Kemong* dan *Jublag* Berbasis Android bertujuan untuk melestarikan budaya daerah yang memungkinkan pengguna menggunakan gamelan tradisional Bali pada suatu aplikasi simulator gamelan tradisional Bali pada perangkat *mobile* berbasis Android.

2. Metodologi Penelitian

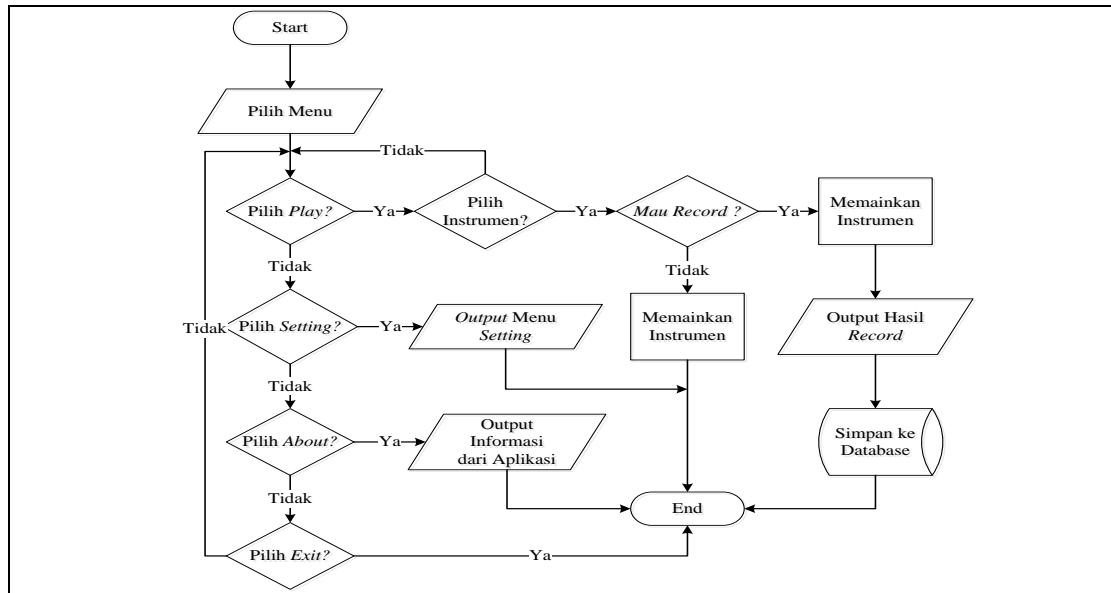
Rancang Bangun Aplikasi Gamelan Gong Kebyar Instrumen *Reong*, *Ceng-ceng Ricik*, *Kemong* dan *Jublag* Berbasis Android terdapat beberapa tahapan penelitian yang dilakukan seperti pengumpulan data, desain UML, perancangan sistem, pengujian sistem dan sistem perbaikan.

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 akan dibuat serta pengembangan sistem secara keseluruhan. Sedangkan metode kepustakaan dilakukan dengan cara mengumpulkan data dari referensi buku, jurnal, serta artikel dari internet khususnya yang berkaitan dengan perancangan instrumen *Reong*, *Ceng-ceng Ricik*, *Kemong* dan *Jublag* dalam Aplikasi Gamelan Gong Kebyar.

2.2 Perancangan Sistem

Aplikasi Gamelan Gong Kebyar Instrumen *Reong*, *Ceng-ceng Ricik*, *Kemong* dan *Jublag* Berbasis Android merupakan sebuah aplikasi yang menyajikan seluruh bagian instrumen barungan Gamelan Gong Kebyar. User nantinya bisa memilih instrumen yang akan dimainkan dalam Aplikasi Gamelan Gong Kebyar Instrumen *Reong*, *Ceng-ceng Ricik*, *Kemong* dan *Jublag* Berbasis Android. Gambar 1 adalah gambaran umum sistem Aplikasi Gamelan Gong Kebyar.



Gambar 1. Gambaran Umum Sistem Aplikasi Gamelan Gong Kebyar.

Gambar 1 dijelaskan bahwa *user* akan memilih instrumen terlebih dahulu, kemudian jika ingin merekam suara gamelan maka bisa milih *record*, sedangkan *load record* merupakan tombol untuk memuat hasil rekaman yang telah direkam sebelumnya.

3. Kajian Pustaka

Beberapa teori penunjang digunakan sebagai dasar acuan dalam pembuatan Aplikasi Gamelan Gong Kebyar Instrumen *Reong, Ceng-ceng Ricik, Kemong* dan *Jublrag* Berbasis Android. Teori penunjang tersebut yang disertakan antara lain teori tentang Gamelan Gong Kebyar, pengertian *multitouch*, Android, dan Corona SDK.

3.1 Gamelan Gong Kebyar

Gong Kebyar merupakan sebuah permainan gamelan yang menghasilkan musik-musik keras dan dinamis. Gamelan dipakai untuk mengiringi tari-tarian atau memainkan tabuh-tabuhan instrumental. Secara fisik gong kebyar adalah pengembangan dari gong gede dengan pengurangan beberapa instrumen. Peranan Trompong dalam gong kebyar dikurangi, bahkan pada tabuh-tabuh tertentu tidak dipakai sama sekali [1], Gangsa jongsoknya yang berbilang lima diubah menjadi Gangsa gantung berbilang sembilan atau sepuluh, Ceng-ceng Ricik yang terdiri dari empat sampai enam pasang diubah menjadi satu atau dua set Ceng-ceng Ricik kecil. Adapun beberapa jenis pukulannya adalah pukulan *malpal, ngecek, ngelumbar* dan lain-lain. Sedangkan fungsinya dalam barungan adalah untuk memperkaya ritme/*angsel-angsel* tanpa memakai teknik jalinan. Kendang yang semula dimainkan dengan memakai panggul diganti dengan pukulan tangan [2]. Gong kebyar berlaras pelog lima nada dan kebanyakan instrumennya memiliki sepuluh sampai dengan dua belas nada, karena konstruksi instrumennya yang lebih ringan jika dibandingkan dengan gong gede.

3.2 Android

Android merupakan sistem operasi untuk telepon seluler yang berbasis Linux. Android menyediakan platform terbuka bagi para pengembang untuk menciptakan aplikasi mereka sendiri untuk digunakan oleh bermacam peranti bergerak. Google Inc. awalnya

membeli Android Inc., pendatang baru yang membuat peranti lunak untuk ponsel. Android sejak awal memiliki konsep sebagai *software* berbasis kode komputer yang didistribusikan secara terbuka (*open source*) dan gratis. *Open source* inilah sebenarnya kata kunci mengapa Android begitu seksi di mata para petualang *gadget*. Saat ini sudah terdapat beberapa versi Android yang telah diluncurkan [3].

3.3 Multitouch

Metode *Multitouch* adalah pengembangan dari *touchpad* dan *touchscreen* yang membuat pengguna lebih nyaman berinteraksi dengan komputer. Komponen dasar yang pasti dimiliki oleh alat input berbasis sentuh adalah *Touch Sensor*. *Touch Sensor* adalah sebuah lapisan penerima input dari luar monitor dimana sangat tanggap dengan sentuhan, maka dari itu sensornya juga merupakan sensor sentuh [4]. *Touch sensor* ini diletakkan di permukaan paling depan dari sebuah layar *touchscreen*, dengan demikian area yang responsif terhadap sentuhan menutupi area pandang dari layar monitor. Sensor pada layar sangat mempengaruhi jumlah sentuhan yg terdeteksi, ada yang bisa mendeteksi dua titik sentuh, bahkan sepuluh titik sentuh secara bersamaan. Hampir semua *Smartphone* Android sudah mendukung *multitouch* hingga sepuluh titik sentuh. Jenis sensor ini memiliki cara kerja sama, yaitu menangkap perubahan arus dan sinyal-sinyal listrik yang ada pada sensor tersebut, merekamnya dan mengubahnya menjadi titik-titik koordinat di atas layar, sehingga posisi dari sebuah sentuhan dapat diketahui dengan benar [5].

3.4 Corona SDK

Corona adalah *software development kit* untuk membuat aplikasi di *Platform* seperti Android, iOS, amazon kindle dan Nook. Corona mendukung perangkat dengan *processor* minimal ARMv7 dan OS Android mulai dari versi 2.2 (*Froyo*) dan iOS mulai dari versi 4.3. Corona menggunakan ekstensi khusus bernama LUA [6]. Menggunakan bahasa pemrograman Lua, Corona SDK memiliki banyak API yang dapat dimanfaatkan untuk menghasilkan aplikasi yang komplis. Corona dibuat oleh Anasca (<http://www.anscamobile.com>), sebuah perusahaan kecil di Palo Alto, California [7].

4. Hasil dan Pembahasan

Aplikasi Gamelan Gong Kebyar Instrumen *Reong, Ceng-ceng Ricik, Kemong* dan *Jublag* Berbasis Android memiliki beberapa tampilan dalam penggunaannya.

4.1 Tampilan Menu Utama

Menu utama adalah tampilan awal ketika baru membuka aplikasi Gamelan Gong Kebyar berbasis Android.

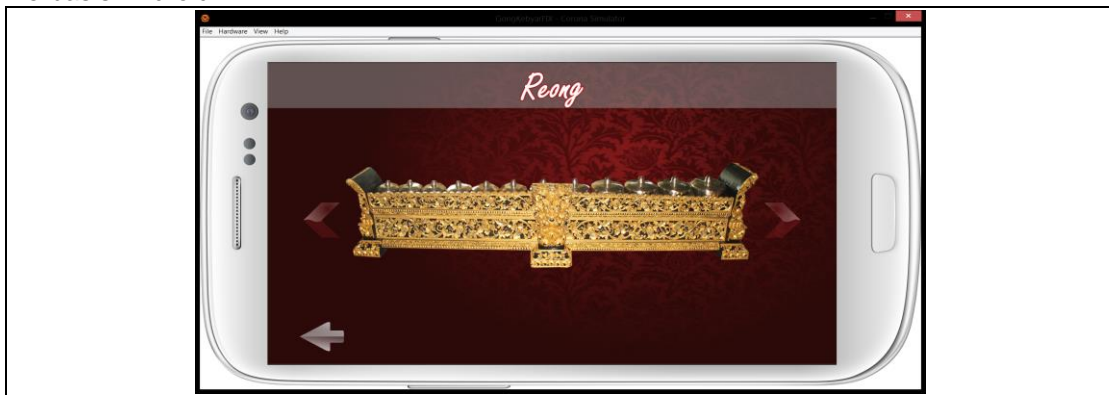


Gambar 2. Tampilan Menu Utama.

Gambar 2 merupakan tampilan menu awal Aplikasi Gamelan Gong Kebyar Instrumen *Reong*, *Ceng-ceng Ricik*, *Kemong* dan *Jublag* Berbasis Android. Menu awal memiliki empat menu yaitu Menu *Play* merupakan menu untuk memainkan instrumen Gong Kebyar, tetapi sebelumnya *user* memilih instrumen yang akan dimainkan. Menu *Setting* merupakan menu untuk mengubah *background* dari aplikasi. Menu *About* merupakan menu untuk menampilkan informasi mengenai instrumen Gamelan Gong Kebyar, aplikasi dan pengembang aplikasi Gong Kebyar. Menu *Exit* merupakan menu untuk keluar dari aplikasi.

4.2 Tampilan Menu Pilih Instrumen

Gambar 3 merupakan tampilan memilih instrumen Gamelan Gong Kebyar pada Aplikasi Gamelan Gong Kebyar Instrumen *Reong*, *Ceng-ceng Ricik*, *Kemong* dan *Jublag* Berbasis Android.



Gambar 3. Tampilan Menu Memilih Instrumen

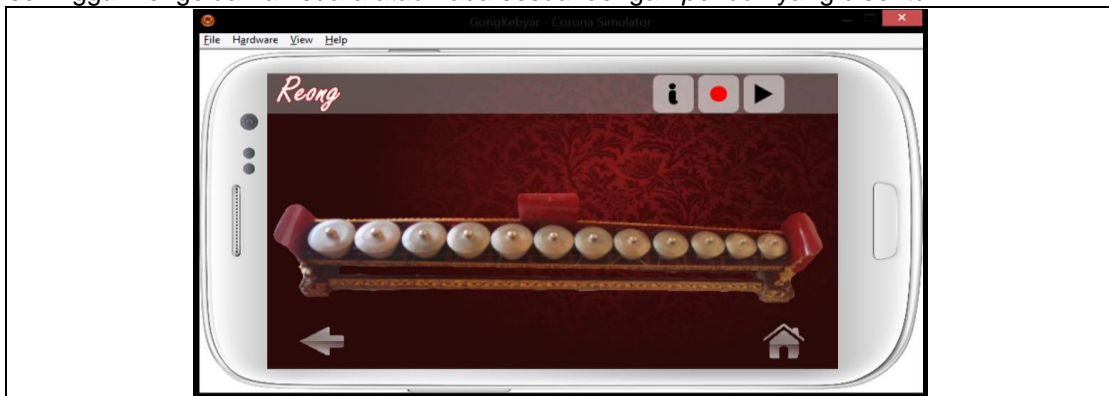
Gambar 3 diatas merupakan tampilan menu dalam memilih instrumen. *User* memilih instrumen yang akan dimainkan setelah memilih *Play* pada menu awal.

4.3 Tampilan Memainkan Instrumen

Aplikasi Gamelan Gong Kebyar Berbasis Android memiliki beberapa instrumen. Berikut dijelaskan khususnya instrumen *Reong*, *Ceng-ceng Ricik*, *Kemong* dan *Jublag*.

4.3.1 Tampilan Memainkan Instrumen *Reong*

Memainkan instrumen *reong* dilakukan dengan menyentuh *pencon* yang dimainkan, sehingga mengeluarkan suara atau nada sesuai dengan *pencon* yang disentuh.

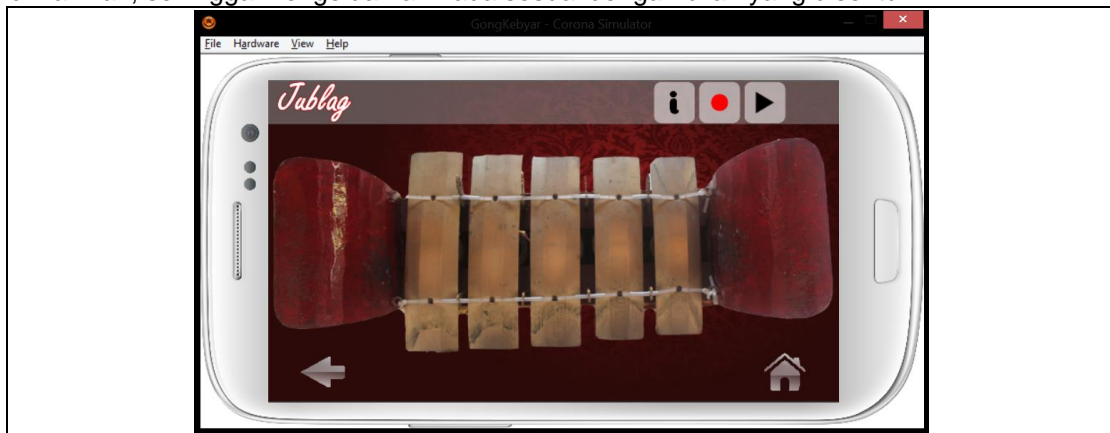


Gambar 4. Tampilan Memainkan Instrumen *Reong*

Gambar 4 merupakan tampilan instrumen *reong* yang dimainkan. Instrumen *reong* dapat dimainkan dengan *Multitouch*, baik dengan satu atau dua tangan sekaligus.

4.3.2 Tampilan Memainkan Instrumen *Jublag*

Memainkan instrumen *jublag* dapat dilakukan dengan cara menyentuh bilah yang dimainkan, sehingga mengeluarkan nada sesuai dengan bilah yang disentuh.



Gambar 5. Tampilan Memainkan Instrumen *Jublag*

Gambar 5 merupakan tampilan instrumen *jublag* yang dimainkan. Instrumen *jublag* hanya dapat dimainkan dengan satu tangan sesuai dengan cara permainan *jublag* sebenarnya.

4.3.3 Tampilan Memainkan Instrumen *Ceng-ceng Ricik*

Memainkan instrumen *Ceng-ceng Ricik* dapat dilakukan dengan cara menyentuh bilah-bilah tersebut, sehingga mengeluarkan nada sesuai dengan bilah *Ceng-ceng ricik*.

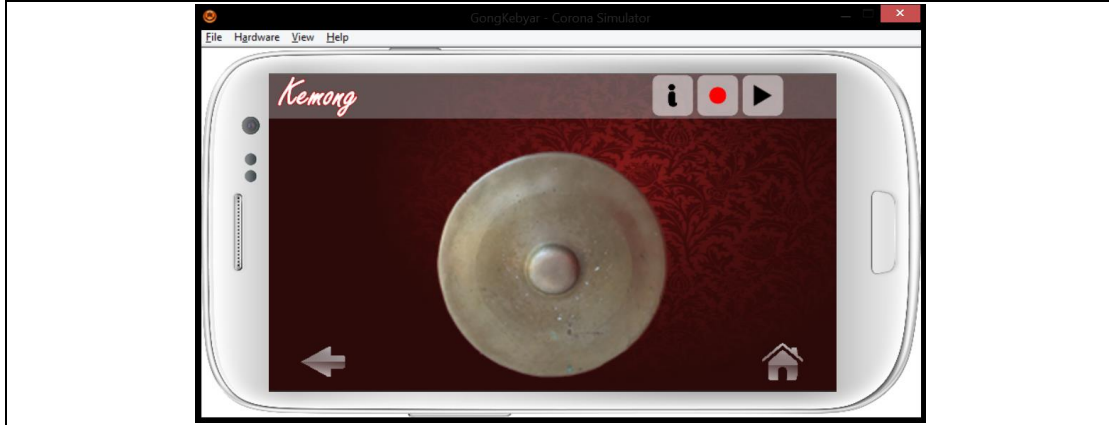


Gambar 6. Tampilan Memainkan Instrumen *Ceng-ceng Ricik*

Gambar 6 merupakan tampilan instrumen *Ceng-ceng Ricik* yang dimainkan. Instrumen *Ceng-ceng Ricik* dapat dimainkan dengan *Multitouch*, baik dengan satu atau dua tangan sekaligus.

4.3.4 Tampilan Memainkan Instrumen *Kemong*

Memainkan instrumen *kemong* dapat dilakukan dengan cara menyentuh *penconnya*, sehingga mengeluarkan suara atau nada sesuai dengan instrumen *kemong* sebenarnya.



Gambar 7. Tampilan Memainkan Instrumen *Kemong*

Gambar 7 merupakan tampilan instrumen *kemong* yang dimainkan. Instrumen *kemong* hanya dapat dimainkan dengan satu tangan sesuai dengan cara permainan *kemong* sebenarnya.

4.4 Fitur *Multitouch*

Aplikasi Gamelan Gong Kebyar Instrumen *Reong*, *Ceng-ceng Ricik*, *Kemong* dan *Jublag* Berbasis Android telah memiliki fitur *Multitouch* yang menggunakan fungsi *system.activate* ("*multitouch*") pada corona SDK, fitur *stopper* atau "*Nekep*" yang ada pada beberapa instrumen yang menggunakan fungsi *media.stopSound()*, berpasangan dengan fungsi pemanggil suara yaitu fungsi *media.playSound("nama folder/nama sound yang dipanggil")* pada corona SDK, fitur *Record* dan *Load Record* yang menggunakan fungsi *timer* pada corona SDK.

4.5 Fitur *Record* dan *Load Record*

Fitur *Record* dan *Load* merupakan fitur yang terdapat di dalam Aplikasi Gamelan Gong Kebyar Instrumen *Reong*, *Ceng-ceng Ricik*, *Kemong* dan *Jublag* Berbasis Android, yang berfungsi untuk merekam permainan masing-masing instrumen dan memainkan kembali hasil rekaman. Fitur *record* memanfaatkan fungsi *timer* pada corona SDK, dimana fungsi *timer* aktif ketika *user* menekan tombol *record*. Masing-masing area yang disentuh untuk menampilkan suara instrumen juga terdapat fungsi *timer.pause()* dan *timer.resume()*. Fungsi-fungsi ini berfungsi untuk mencatatkan waktu dan area-area yang disentuh pada saat proses merekam yang kemudian tersimpan di dalam sistem. *Timer* diset ulang menjadi 0 setelah proses pencatatan dan terus berlanjut sampai *user* menekan tombol *stop*.

Data yang sudah direkam dapat di *load* kembali (diputar kembali) dengan menekan tombol *load*. Fitur *load* memanfaatkan fungsi *timer.performWithDelay()* yang berfungsi untuk memanggil kembali fungsi-fungsi yang merekam nada setiap instrumen yang telah tersimpan untuk dimainkan kembali secara otomatis. Apabila rekaman yang dimainkan telah habis, maka semua fungsi kembali seperti semula.

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

Unjuk kerja Aplikasi Gamelan Gong Kebyar Instrumen *Reong*, *Ceng-ceng Ricik*, *Kemong* dan *Jublag* Berbasis Android dilakukan dengan sistem HVS (*Human Visual System*) atau penglihatan manusia terhadap 30 koresponden melalui sarana kuesioner yang meliputi 20 orang ahli Gong Kebyar yang mengerti nada dan permainan Gong Kebyar serta 10 orang masyarakat umum yang tidak begitu mengerti memainkan Gong Kebyar.

4.6.1 Unjuk Kerja Aplikasi Pada Ahli

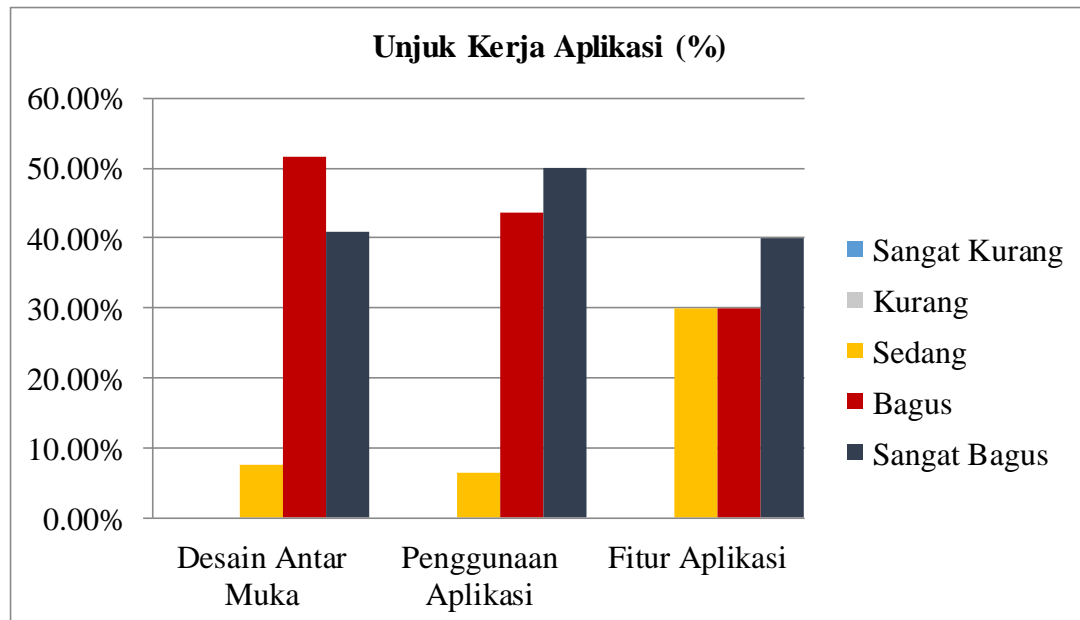
Unjuk kerja aplikasi pada orang ahli gong kebyar dilakukan oleh 20 orang *penabuh* di Sanggar Panji Ulangun Santhi (Pangus) yang berlokasi di Desa Tihingan Kecamatan Banjarangkan Kabupaten Klungkung.

Tabel 1. Unjuk Kerja Aplikasi Pada Ahli

Pertanyaan	Jawaban				
	Sangat kurang	Kurang	Sedang	Baik	Sangat Baik
Desain Antar Muka					
Kesesuaian penggunaan warna latar belakang	0 %	0 %	10 %	50 %	40 %
Kesesuaian penggunaan warna tulisan dan desain latar belakang	0 %	0 %	5 %	60 %	35 %
Kesesuaian letak dan ukuran tombol	0 %	0 %	10 %	55 %	35 %
Kesesuaian letak desain instrumen Gamelan Gong Kebyar	0 %	0 %	0 %	50 %	50 %
Kesesuaian tampilan menu <i>Setting</i>	0 %	0 %	5 %	60 %	35 %
Kesesuaian tampilan menu <i>About</i>	0 %	0 %	15 %	35 %	50 %
Rata-rata	0 %	0 %	7.5 %	51.67 %	40.83 %
Penggunaan Aplikasi					
Ketepatan nada ketika instrumen dimankan	0 %	0 %	5 %	60 %	35 %
Variasi pukulan pada setiap instrumen gamelan	0 %	0 %	15 %	35 %	50 %
Kemudahan Memainkan Instrumen <i>Reong</i>	0 %	0 %	10 %	50 %	40 %
Kemudahan Memainkan Instrumen <i>Ceng-ceng Ricik</i>	0 %	0 %	5 %	50 %	45 %
Kemudahan Memainkan Instrumen <i>Kemong</i>	0 %	0 %	5 %	45 %	50 %
Kemudahan Memainkan Instrumen <i>Jublag</i>	0 %	0 %	0 %	50 %	50 %
Kemudahan penggunaan aplikasi keseluruhan	0 %	0 %	10 %	45 %	45 %
Kesesuaian Instrumen <i>Reong</i> pada aplikasi dengan aslinya	0 %	0 %	5 %	35 %	60 %

Kesesuaian Instrumen <i>Ceng-ceng Ricik</i> pada aplikasi dengan aslinya	0 %	0 %	5 %	25 %	70 %
Kesesuaian Instrumen <i>Kemong</i> pada aplikasi dengan aslinya	0 %	0 %	5 %	40 %	55 %
Kesesuaian Instrumen <i>Jublag</i> pada aplikasi dengan aslinya	0 %	0 %	5 %	45 %	50 %
Rata-rata	0 %	0 %	6.36 %	43.64 %	50 %
Fitur Aplikasi					
Fitur <i>Multitouch</i> pada aplikasi	0 %	0 %	35 %	35 %	30 %
Fitur <i>Record</i> pada aplikasi	0 %	0 %	25 %	25 %	50 %
Rata-rata	0 %	0 %	30 %	30 %	40 %

Tabel 1 merupakan data hasil kuesioner terhadap para ahli. Kuesioner ini memiliki beberapa aspek kriteria penilaian antara lain desain *user interface*, penggunaan aplikasi dan fitur aplikasi.



Gambar 8. Grafik Uji Coba Aplikasi Pada Orang Ahli

Berdasarkan grafik pada Gambar 8 dapat disimpulkan beberapa hal seperti berikut:

1. Aspek desain *user interface* memiliki rata-rata tertinggi pada jawaban bagus sebesar 51,67%.
2. Aspek penggunaan aplikasi memiliki rata-rata tertinggi pada jawaban sangat bagus sebesar 50 %.
3. Aspek fitur aplikasi memiliki rata-rata tertinggi pada jawaban sangat bagus sebesar 40%.

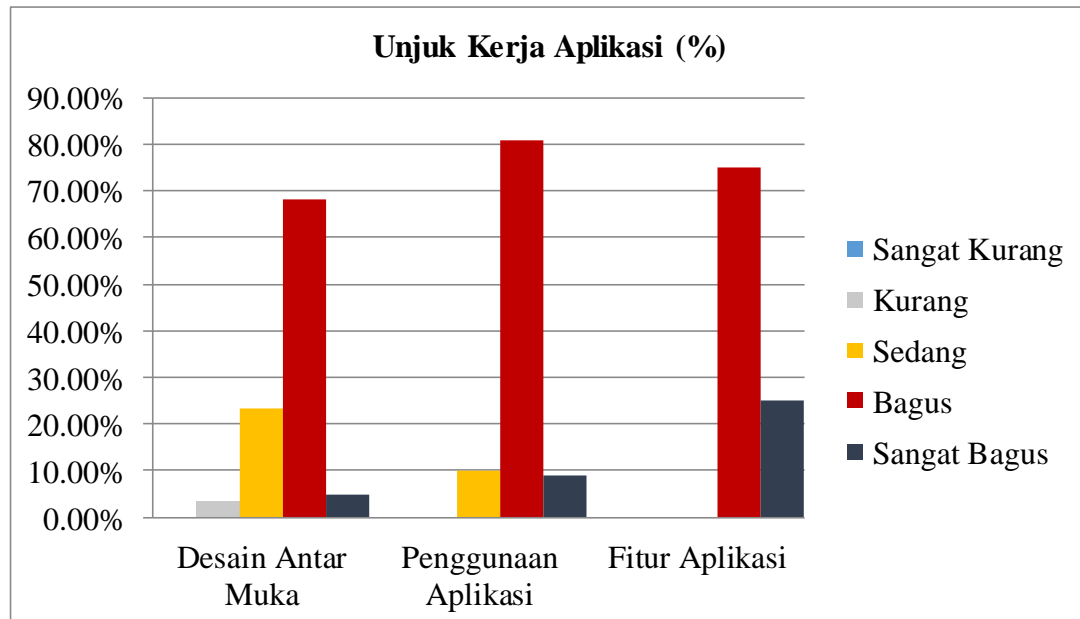
4.6.2 Unjuk Kerja Aplikasi Pada Orang Awam

Unjuk kerja aplikasi pada orang awam dilakukan oleh 10 orang masyarakat umum yang tidak begitu paham mengenai permainan gong kebyar.

Tabel 2. Unjuk Kerja Aplikasi Pada Orang Awam

Pertanyaan	Jawaban				
	Sangat kurang	Kurang	Sedang	Baik	Sangat Baik
Desain Antar Muka					
Kesesuaian penggunaan warna latar belakang	0 %	0 %	10 %	80 %	10 %
Kesesuaian penggunaan warna tulisan dan desain latar belakang	0 %	0 %	10 %	80 %	10 %
Kesesuaian letak dan ukuran tombol	0 %	0 %	30 %	70 %	0 %
Kesesuaian letak desain instrumen Gamelan Gong Kebyar	0 %	0 %	20 %	70 %	10 %
Kesesuaian tampilan menu <i>Setting</i>	0 %	0 %	50 %	50 %	0 %
Kesesuaian tampilan menu <i>About</i>	0 %	20 %	20 %	60 %	0 %
Rata-rata	0 %	3.33 %	23.3 %	68.3 %	5 %
Penggunaan Aplikasi					
Ketepatan nada ketika instrumen dimainkan	0 %	0 %	0 %	90 %	10 %
Variasi pukulan pada setiap instrumen gamelan	0 %	0 %	0 %	80 %	20 %
Kemudahan Memainkan Instrumen <i>Reong</i>	0 %	0 %	20 %	80 %	0 %
Kemudahan Memainkan Instrumen <i>Ceng-ceng Ricik</i>	0 %	0 %	30 %	60 %	10 %
Kemudahan Memainkan Instrumen <i>Kemong</i>	0 %	0 %	10 %	90 %	0 %
Kemudahan Memainkan Instrumen <i>Jublag</i>	0 %	0 %	0 %	80 %	20 %
Kemudahan penggunaan aplikasi keseluruhan	0 %	0 %	10 %	80 %	10 %
Kesesuaian Instrumen <i>Reong</i> pada aplikasi dengan aslinya	0 %	0 %	10 %	80 %	10 %
Kesesuaian Instrumen <i>Ceng-ceng Ricik</i> pada aplikasi dengan aslinya	0 %	0 %	10 %	90 %	0 %
Kesesuaian Instrumen <i>Kemong</i> pada aplikasi dengan aslinya	0 %	0 %	10 %	70 %	20 %
Kesesuaian Instrumen <i>Jublag</i> pada aplikasi dengan aslinya	0 %	0 %	10 %	90 %	0 %
Rata-rata	0 %	0 %	10 %	80.9 %	9.09 %
Fitur Aplikasi					
Fitur <i>Multitouch</i> pada aplikasi	0 %	0 %	0 %	70 %	30 %
Fitur <i>Record</i> pada aplikasi	0 %	0 %	0 %	80 %	20 %
Rata-rata	0 %	0 %	0 %	75 %	25 %

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



Gambar 9. Grafik Uji Coba Aplikasi Pada Orang Awam

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

1. Aspek desain *user interface* memiliki rata-rata tertinggi pada jawaban bagus sebesar 68,3%.
2. Aspek penggunaan aplikasi memiliki rata-rata tertinggi pada jawaban bagus sebesar 80,9%.
3. Aspek fitur aplikasi memiliki rata-rata tertinggi pada jawaban bagus sebesar 75 %.

5. Kesimpulan

Aplikasi Gamelan Gong Kebyar Instrumen *Reong, Ceng-ceng Ricik, Kemong* dan *Jublag* Berbasis Android dibuat dengan menggunakan Corona SDK untuk dapat dijalankan pada perangkat *mobile* berbasis Android. Proses pengambilan suara dari tiap instrumen gamelan dilakukan dengan proses *record* dari instrumen aslinya yang bertempat di sanggar Panji Ulangun Santhi (Pangus) Desa Tihingan, Klungkung. Unjuk kerja dari aplikasi meliputi unjuk kerja terhadap variasi pukulan pada masing-masing instrumen, kesesuaian instrumen gamelan dalam aplikasi dengan gamelan pada aslinya, fitur *multitouch* dan fitur *record* yang sudah dapat berjalan. Cara kerja dari Aplikasi Gamelan Gong Kebyar dapat dimainkan dengan *singletouch* dan *multitouch*. Secara umum aplikasi sudah dapat berjalan dengan bagus, hal ini dapat dinilai melalui kuesioner yang telah disebarakan kepada 20 orang koresponden yang ahli dalam memainkan Gong Kebyar dan 10 orang koresponden masyarakat umum yang tidak begitu paham dalam memainkan Gong Kebyar.

Daftar Pustaka

- [1] <http://blog.isi-dps.ac.id/wahyukumara/reong-pada-gong-kebyar>. Diakses pada tanggal 1 Mei 2014
- [2] Ariatmaja, Yudha. Rancang Bangun Aplikasi Gamelan Jegog (Barangan, Kancil dan Tawa-Tawa) Multitouch Berbasis Android. Naskah Tugas Akhir. Bali: Universitas Udayana; 2014.
- [3] <http://developer.Android.com/index.html>. Diakses pada tanggal 3 Mei 2014
- [4] Wiputra, IG. E. Rancang Bangun Aplikasi Android Instrumen Gamelan Rindik Berbasis Multitouch. Naskah Tugas Akhir. Bali: Universitas Udayana; 2014.
- [5] Winanditia, GNP Satria. Rancang Bangun Aplikasi Gamelan Angklung Tradisional Bali Berbasis Android. Naskah Tugas Akhir. Bali. Universitas Udayana; 2014.
- [6] <http://docs.coronalabs.com/api/index.html>. Diakses pada tanggal 10 Oktober 2014
- [7] Wiputra, IG. E., Putra, IK. G. D., Bayupati, IP. A. Multitouch Based Android Application Gamelan Rindik. Bali. Department of Information Technology. Faculty of Engineering. Udayana University; 2014.