

## APLIKASI REBANA DIGITAL BERBASIS ANDROID

Jeni Nadik\*, Moch.Subchan Mauluddin, Mustagfirin

Jurusan Teknik Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Wahid Hasyim

Jl. Menoreh Tengah X/22, Sampangan, Semarang 50236

\*Email: jeni.nadik94@gmail.com

### Abstrak

Di Indonesia alat musik tradisional sudah mulai tergerus oleh perkembangan jaman salah satunya yaitu alat musik rebana, masyarakat cenderung lebih memilih alat musik modern dari pada melestarikan alat musik tradisional. Alat musik rebana telah mengalami kekurangan minat, untuk menarik peminat diperlukan metode pengembangan kebudayaan tradisional yang mudah diterima oleh masyarakat, pembuatan aplikasi rebana digital berbasis android merupakan salah satu upaya untuk meningkatkan daya tarik peminat. Aplikasi ini menggunakan metode pengembangan sistem multimedia yang meliputi 6 tahap yaitu concept, design, collecting content material, assembly, testing, dan distribution. Terbukti aplikasi ini menjadi daya tarik masyarakat untuk bermain alat musik rebana.

**Kata kunci** : aplikasi, multimedia, android.

## 1. PENDAHULUAN

Negara Indonesia merupakan negara yang beraneka ragam budaya maupun tradisi. Tetapi tidak banyak orang yang memahami atau menyukai kebudayaan yang dimiliki oleh masing-masing negara. Terkadang orang lebih memperhatikan perkembangan era modern dibanding dengan tradisi ataupun budaya yang dimiliki. Diperlukan metode pengembangan kebudayaan tradisional yang mudah diterima oleh masyarakat modern seperti sekarang ini, tentunya materi yang dibawakan adalah materi tradisional yang disajikan secara modern supaya kebudayaan tradisional di Indonesia tidak tergerus jaman salah satunya yaitu alat musik rebana.

Di beberapa daerah kesenian rebana dikenal dengan istilah kesenian *hadroh* atau kesenian *terbang*. Di kabupaten Cilacap masyarakat sering menyebut dengan istilah kesenian *hadroh* daripada kesenian *rebana* atau kesenian *terbang*. Dalam pertunjukan kesenian *rebana* terdapat beberapa alat musik yang dimainkan, diantaranya: *genjring*, *tumbuh*, *bedug*, *kentrung* dan *keprak*. Penamaan alat musik tersebut menurut masyarakat berdasarkan bunyi yang dihasilkan oleh tiap-tiap alatnya. Meskipun alat musik yang dimainkan dalam kesenian *rebana* tidak hanya *genjring*, akan tetapi *genjring* inilah yang lebih dikenal dengan sebutan alat musik *rebana*, dibandingkan dengan *tumbuh*, *bedug*, *kentrung* dan *keprak* (Hasmi Fidiyarti, 2014).

Pada era modern seperti sekarang, alat musik rebana telah mengalami kekurangan minat, kebanyakan alat musik rebana dimainkan oleh orang tua maupun ibu-ibu rumah tangga yang tergabung dalam sebuah grup tertentu. Anak-anak muda cenderung lebih suka memainkan alat musik modern (Fildan dkk, 2012).

Smartphone berbasis android, pada era modern seperti sekarang ini memiliki peminat yang tiap saat selalu berkembang dan banyak kalangan pengguna smartphone menggunakan dengan bermain *game* atau *chatting*, oleh karena itu penulis memutuskan untuk membuat Aplikasi Rebana Digital Berbasis *Android*, dengan adanya aplikasi ini nantinya bisa mempermudah dalam bermain rebana dan bisa memahami tentang alat musik rebana secara *mobile*.

## 2. METODE PENELITIAN

### 2.1 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan adalah sebagai berikut:

#### a. Metode Observasi

Dilakukan dengan cara melihat secara langsung di setiap sesi latihan alat musik rebana UKM (Unit Kegiatan Mahasiswa) Rebana Universitas Wahid Hasyim Semarang. Adapun observasi yang dilakukan adalah :

- 1) Mengamati setiap proses latihan.
- 2) Mencatat jumlah alat dengan jumlah peserta pelatihan.
- 3) Mengambil gambar beberapa alat rebana sebagai data.

### b. Metode Wawancara

Dilakukan dengan mewawancarai Ketua UKM Rebana yang sekaligus mengawasi selama latihan Rebana di kampus. Tema dari setiap wawancara yang ingin didapatkan antara lain :

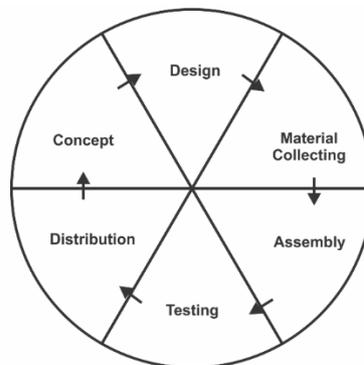
- 1) Minat dari para mahasiswa untuk berlatih Rebana.
- 2) Pengaruh yang membuat mahasiswa tidak tertarik untuk bermain rebana.
- 3) Solusi untuk mengajak mahasiswa mau belajar alat musik rebana.

### c. Metode Kepustakaan

Metode kepustakaan dengan teknik pengumpulan data dengan cara membaca atau mencari literatur baik berupa buku, artikel yang ada kaitannya dengan penelitian ini untuk membantu penulisan laporan ini..

## 2.2 Metode Pengembangan Sistem

Metode yang digunakan dalam pengembangan multimedia di antaranya adalah *Multimedia Development Life Cycle* ( Luther, 1994 ) yang memiliki 6 tahap yaitu, *concept, design, collecting content material, assembly, testing* dan *distribution*, yang dijelaskan yaitu sebagai berikut :



**Gambar 1. Siklus Pengembangan Aplikasi Multimedia**

### 1. Konsep (*Concept*)

Pada tahap ini ditentukan tujuan dari pembuatan aplikasi serta penggunanya (*user*) dan mendiskripsikan konsep aplikasinya.

### 2. Perancangan (*Design*)

Pada tahap ini akan dilakukan perancangan aplikasi berupa perancangan *storyboard*. Adapun dalam *storyboard* ini menjelaskan tentang apa yang ada dalam *scene* tersebut, seperti tombol-tombol, durasi dan penggunaan efek didalamnya. Pembuatan *storyboard* dimulai dari *scene* pembukaan, halaman menu utama, halaman menu aplikasi, halaman info, *setting*, halaman single user, halaman orkestra, dan halaman exit.

### 3. Pengumpulan Bahan (*Material Collecting*)

Pengumpulan bahan-bahan berupa *file-file* audio, video, gambar/karakter, logo dan *font* dengan cara mengambil dari berbagai sumber dan membuatnya sendiri.

### 4. Pembuatan (*Assembly*)

Berikut adalah spesifikasi perangkat lunak dan perangkat keras yang di pakai dalam pembuatan aplikasi rebana digital berbasis android.

- a. Spesifikasi Perangkat Lunak
  - *Adobe Flash Profesional CS6*
  - *CorelDraw X7*

#### b. Spesifikasi Perangkat Keras

Untuk mengembangkan aplikasi ini di pakai laptop dengan spesifikasi *processor Inten Pentium 32 Bit, Memory RAM 2 GB , Hard Disk 320 GB* dan dengan bantuan *mouse*.

Setelah spesifikasi pengembangan telah terpenuhi, maka selanjutnya adalah pengembangan aplikasi ini ke tahap pembuatannya menggunakan perangkat lunak yang telah disiapkan. Gambar/karakter dan tombol didesain dengan menggunakan *CorelDraw X7*. Adapun gambar/karakter dan tombol disimpan dengan menggunakan format *file .png* dan *file .jpg*. File musik dan video dengan format *file.MAV* dan *file.MKV*.

Setelah semua komponen dari program ini selesai dibuat, maka tahap selanjutnya adalah penggabungan komponen pada perangkat lunak utama, yaitu *Adobe Flash Professional CS6*. Pada perangkat ini akan dibuat *listing* program yang berguna untuk mengatur, menjalankan dan menampilkan data sesuai dengan rancangan.

### 5. Pengujian (*Testing*)

Pada tahap ini dilakukan pengujian (*testing*) terhadap program aplikasi yang telah dibuat. Pertama-tama dilakukan *testing* untuk memastikan apakah hasilnya sesuai dengan yang diinginkan. Pengujian selanjutnya dilakukan oleh pembina dan anggota UKM Rebana. Adapun pengujiannya sendiri menggunakan laptop dengan spesifikasi seperti berikut:

- *Intel Pentium 32 Bit*
- *Memory RAM 2 GB*
- *Hard Disk 320 GB*

Hasil yang diperoleh dari pengujian memperlihatkan bahwa program aplikasi rebana digital berbasis android berjalan dengan baik.

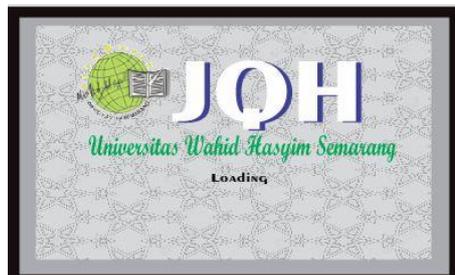
### 6. Implementasi Program

Setelah *testing* sudah selesai, tahap selanjutnya adalah implementasi program aplikasi ini. Aplikasi ini sendiri akan diserahkan ke Pengurus UKM Rebana sebagai alat berlatih rebana. Adapun pengembangan lainnya nanti diupload ke *playstore* agar dapat diunduh dan dimainkan oleh banyak masyarakat.

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

### 3.1 Halaman Pembukaan

Halaman ini adalah tampilan pembuka pada aplikasi ayo peduli sosial, dimana pada halaman ini akan tampil hanya beberapa detik saja sesuai dengan setting durasi waktunya.



**Gambar 2. Halaman Pembukaan**

### 3.2 Halaman Menu Utama

Halaman ini adalah halaman utama pada aplikasi, yang mana meliputi tombol dan gambar animasi bermain rebana. Halaman utama ini merupakan halaman utama yang mana belum terdapat menu-menu dari aplikasi.



Gambar 3. Halaman Utama

### 3.3 Halaman Setting

Halaman *setting* adalah halaman untuk pengaturan dalam penggunaan aplikasi, dalam hal ini terdapat 2 gambar icon yaitu antara *on* dan *off*. Jika menekan tombol *on* berarti menggunakan musik atau *backsound* ketika menggunakan aplikasi tersebut dan jika menekan tombol *off* maka akan berhenti atau menggunakan aplikasi tanpa musik.



Gambar 4. Halaman Setting

### 3.4 Halaman Info

Halaman info adalah halaman yang berisi beberapa menu yaitu menu sejarah jqh, teori rebana, tutorial rebana, dan referensi lagu. Dalam halaman info ini terdapat satu tombol navigasi yaitu tombol *home* untuk kembali ke halaman menu utama.



Gambar 5. Halaman Info

### 3.5 Halaman Menu Aplikasi

Halaman menu aplikasi ini adalah halaman yang berisi menu dari aplikasi rebana digital yaitu antara lain menu single user dan orkestra.



**Gambar 6. Halaman Menu Aplikasi**

### 3.6 Halaman Single User

Halaman menu single user disini pengguna dapat memainkan alat musik rebana dengan diiringi lagu yang sudah disediakan dari aplikasi.



**Gambar 7. halaman Single User**

### 3.7 Halaman Orkesta

Halaman orkesta adalah dimana pengguna dapat bermain rebana dengan user lain secara bersamaan menggunakan *smartphone* yang berbeda. Dan setiap user hanya bisa memilih salah satu alat musik rebana yang terdapat pada menu tersebut.



**Gambar 8. Halaman Orkesta**

### 3.8 Halaman Exit

Halaman *exit* adalah halaman sebelum keluar dari aplikasi, berisi penanggung jawab aplikasi, nama penulis, nama pembimbing lapangan dan pembimbing dari kampus, dan terakhir ucapan terima kasih. Dalam halaman *exit* terdapat 1 tombol navigasi yaitu tombol keluar yang mana jika ditekan maka akan otomatis keluar dari aplikasi.



**Gambar 9. Halaman Exit**

## 4. PENUTUP

### 4.1 Kesimpulan

Dari hasil pembuatan penelitian ini, dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Aplikasi ini menyajikan materi cara bermain alat musik rebana secara *mobile* yang menarik untuk dimainkan.
2. Aplikasi rebana digital berbasis android memberikan pengetahuan tentang alat musik rebana, cara bermain dan informasi tentang alat musik rebana..
3. Aplikasi rebana digital ini telah berfungsi dengan baik pada ponsel Android dengan operating system Android Marshmallow 6.0.1

### 4.2 Saran

Aplikasi rebana digital berbasis android ini dapat dikembangkan lagi agar :

1. Materi yang disajikan dapat diperbanyak lagi, sehingga informasi yang diterima oleh pengguna lebih banyak.
2. Aplikasi ini dibuat untuk media *android*, diharapkan pada penelitian selanjutnya aplikasi ini bisa dikembangkan untuk versi *website*.
3. Lagu pilihan pada aplikasi rebana digital ini dapat diperbanyak lagi sehingga aplikasi lebih kompleks dan bervariasi.

## DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, M.Amrullah dkk. 2008. Making Educational Animation Using Flash Bandung : Informatika.
- Drumbandbumiayu. "Sejarah Rebana", <http://drumbandbumiayu.blogspot.com/2012/12/sejarah-rebana.html> (diakses pada 10 Juni 2017).
- Effendi, F. R. 2013. *Android Sistem Operasi pada Smartphone*. Universitas Surabaya, Surabaya.
- Fidiyarti Hasmi. 2014. *Peningkatan Apresiasi Siswa MTs Ma'arif Nu 01 Gandrangmangu Terhadap Kesenian Rebana Melalui Pendekatan Scientific*. Universitas Pendidikan Indonesia.
- <http://dixyhartanto.blogspot.co.id/2015/01/pengertian-hadroh-sekedar-berbagi.html>.
- Luther, A.C. 1994. *Authoring Interactive Multimedia*. Maasachusttes Academic Press, Inc.
- Madcoms. 2012. *Adobe Flash Profesional CS6 untuk pemula*. Madiun: Andi.
- Nugraha Heri, dkk. 2014. *Aplikasi Ensiklopedia dan Simulasi Gamelan Pusaka Kraton Yogyakarta Berbasis Sistem Operasi Android*. STMIK AMIKOM Yogyakarta : Manajemen Informatika.
- Roemaldo, B. Suyanto dkk. 2012. *Game Pembelajaran Alat Musik Tradisional Rebana Berbasis Android*. Politeknik Semarang : Elektro.
- R. Anandia Rizka dan Wijanarko Bayu. 2014. *Pembuatan Aplikasi Pengenalan Bunyi Alat Musik Instrumental Berbasis Andoid*. STMIK AMIKOM Yogyakarta : Informatika.