

Rancang Bangun Media Pembelajaran Alat Musik Gamelan Gong Kebyar Berbasis Android

A.A. Gede Bagus Ariana¹⁾, I Nyoman Anom Fajaraditya²⁾

¹STMIK STIKOM INDONESIA
Denpasar, Bali, Indonesia
E-mail: gungariana@yahoo.com

²STMIK STIKOM INDONESIA
Denpasar, Bali, Indonesia
E-mail: anom_kojar@yahoo.com

Abstract

Gamelan Gong Kebyar merupakan kekayaan seni budaya Bali yang sangat berpengaruh dalam seni kerawitan Bali. Gamelan Gong Kebyar merupakan barungan gamelan Bali yang berlaras pelog lima nada yang menciptakan nuansa-nuansa musik kebyar. Metode pembelajaran Gong Kebyar saat ini adalah suatu metode tradisional yang biasa dipakai oleh "penguruk" atau guru gamelan. Metode tradisional ini memerlukan waktu, tempat dan alat untuk berlatih. Dengan pesatnya perkembangan teknologi teknik-teknik pembelajaran kini dibuat lebih interaktif. Metode pengajaran secara tradisional bisa diaplikasikan pada media yang lebih canggih. Salah satunya adalah penggunaan teknologi multimedia untuk pembelajaran. Salah satu fenomena yang berkembang saat ini adalah pengguna teknologi mobile smartphone yang semakin pesat. Melihat fenomena ini maka akan dirancang dan dibangun suatu media pembelajaran alat musik gamelan Gong Kebyar. Hasil dari perancangan ini berupa perangkat lunak berbasis android

Keywords: media pembelajaran, gong kebyar, smartphone.

1. Pendahuluan

Gamelan Gong kebyar merupakan kekayaan seni budaya Bali yang sangat berpengaruh dalam seni kerawitan Bali. Gong Kebyar merupakan barungan Gamelan Bali yang berlaras *pelog* lima nada yang menciptakan nuansa-nuansa musik *kebyar*. Sebagai sebuah media untuk mengungkapkan karya seni kerawitan, Gong Kebyar berfungsi menyajikan musik instrumental, mengiringi berbagai jenis tarian maupun sebagai media pembelajaran.

Gamelan Gong Kebyar cukup berkembang serta mendapat apresiasi yang positif sampai dewasa ini, karena gong kebyar merupakan sebuah barungan yang praktis dan memiliki fleksibilitas yang tinggi. Penyajian metode pembelajaran Gong Kebyar saat ini adalah suatu metode tradisional yang biasa dipakai oleh "*penguruk*" atau "guru gamelan" dengan mengajarkan bentuk keseluruhan dari lagu pada lagu itu [1]. Dengan sistem ini para peserta diminta aktif menirukan apa yang diajarkan. Sistem ini paling umum dipakai dalam proses belajar-mengajar gamelan Bali, sebagai "sistem oral tradisi". Sistem alamiah ini cukup membantu dalam proses belajar-mengajar, namun bagi peserta pemula harus selalu didampingi oleh pengajar dan lebih banyak membutuhkan waktu untuk bertemu melakukan proses belajar-mengajar sehingga harus mengorbankan waktu yang lebih banyak untuk mempelajari sebuah *gending*.

Dengan pesatnya perkembangan teknologi, kini proses pembelajaran dengan metode tradisional dapat diimplementasikan pada suatu media pembelajaran berbasis multimedia. Menurut hasil studi bertajuk "Getting Mobile Right" yang diprakarsai oleh Yahoo dan Mindshare, saat ini ada 41,3 juta pengguna *smartphone* dan 6 juta pengguna *tablet* di Indonesia. Jumlah tersebut diyakini bakal terus berkembang dengan pesat khususnya di wilayah perkotaan. Penerapan media pembelajaran pada perangkat *smartphone* dipandang bisa digunakan sebagai metode pengajaran untuk membantu proses penyampaian materi *gending* Gong kebyar. Android adalah sistem operasi yang berbasis linux untuk *smartphone* dan *tablet*. Android menyediakan *platform* terbuka bagi pengembang untuk menciptakan aplikasi mereka sendiri untuk digunakan oleh bermacam peranti gerak.

Berdasarkan pemaparan diatas dipandang perlu suatu kajian dan metode pengajaran Gong Kebyar yang dapat diimplementasikan ke dalam sistem berbasis Android. Hal ini dapat membantu pengajar dalam mengajarkan materi Gong Kebyar secara interaktif sehingga siswa diharapkan mampu memahami *gending-gending* Gong Kebyar secara komprehensif dan lebih fleksibel. Hasil penelitian ini diharapkan mampu mempertahankan eksistensi Gong Kebyar di seluruh belahan dunia.

2. Teori Penunjang

1.1 Pengertian Gong

Gong adalah sebuah instrumen pukul yang bentuknya bundar, mempunyai satu muka (*lambe sibak*) yang tepat ditengah-tengahnya dibuat *pencon* sebagai sumber untuk menghasilkan bunyi. Gong dibunyikan dengan cara digantung secara vertikal pada *tungguhannya* dan memukul pencennya dengan sebuah *panggul* (alat pemukul) yang disebut *panggul gong*. Dalam konteks yang lain istilah gong dapat pula berarti barungan (*ensemble*), nama gong diikuti oleh istilah yang lain untuk menyebutkan nama gamelan atau identitas dari barungan tertentu. Dengan demikian jelaslah bahwa istilah gong dapat berarti "alat atau instrumen dan barungan gamelan". [2]

Kata "kebyar" berarti suara keras yang ramai dan kompak yang muncul dari akibat dibunyikannya semua alat gamelan gong secara bersama-sama dalam satu waktu. Dengan demikian barungan gamelan apapun yang didalamnya memakai teknik permainan dengan jalan membunyikan seluruh alat gamelan secara serentak dan bersama-sama, kemudian menimbulkan suara keras yang muncul atau terhenti secara tiba-tiba maka gamelan tersebut sudah dapat disebutkan "ngebyar" [2]

Gong kebyar adalah salah satu dari barungan gamelan Bali yang menyajikan "tabuh-tabuh kekebyaran", yaitu suatu bentuk komposisi yang dihasilkan dengan memainkan seluruh alat gamelan secara serentak dalam aksentuasi yang poliritmik, dinamis dan harmonis. Dengan demikian yang dinamakan Gong Kebyar adalah barungan gamelan Bali yang berlaras "pelog lima nada" yang dalam teknik permainannya memakai sistem *kebyar*. Apabila ada jenis gamelan lain yang mempergunakan sistem kebyar atau "ngebyar" seperti gamelan Angklung misalnya, maka Angklung ini juga dapat disebut "Angklung Kebyar"

[3] Secara musikal gamelan Gong Kebyar menurut [2] adalah sebuah orkestra tradisional Bali yang memiliki perengai keras (*coarse sounding ensemble*). Konstruksi harmonis yang melahirkan kesatuan perangkat gamelan Gong Kebyar didominasi oleh alat-alat perkusi, ditambah dengan beberapa alat tiup dan gesek [2]

1.2 Metode Pembelajaran Gong Kebyar

1. Metode Alamiah (*imitation*)

Metode alamiah (*imitation*) adalah suatu metode tradisional (konteknya dengan pelajaran musik di Bali) yang biasa dipakai oleh *panguruk* atau "guru gamelan" dengan mengajarkan bentuk keseluruhan dari pada lagu itu [1]. Dikaitkan dengan proses pembelajaran, dengan sistem ini para peserta disuruh aktif menirukan apa yang diajarkan. Sistem ini paling umum dipakai dalam proses belajar-mengajar gamelan Bali, sebagai sistem "oral tradisi", bahwa pengajar mendemonstrasikan keahliannya dihadapan para peserta (pemain gamelan), sehingga teknik permainan yang diharapkan dapat dipraktekkan secara langsung. Disamping itu dengan metode menirukan ini, pengajar dapat memperbaiki teknik permainan dari para peserta dan secara tidak langsung juga berguna dalam pendalaman dan penjiwaan sebuah *gending*. Sistem *imitation* ini sangat membantu dalam proses penuangan *gending-gending*, karena melihat kondisi para peserta adalah orang-orang muda dengan profesi dan pengalaman yang beragam [2]

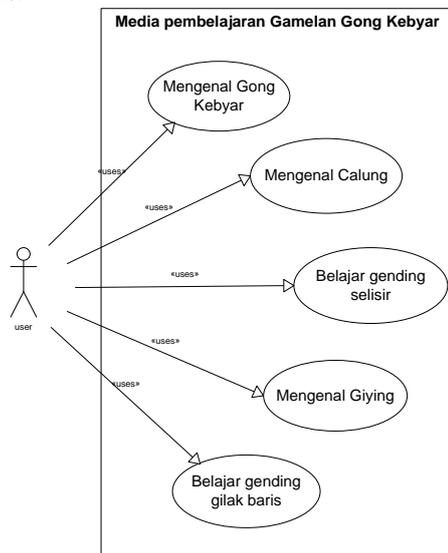
2. Metode Analitis Sintesis

Metode Analitis-sintesis sebuah metode yang lebih memperhatikan "*inner working of music*" menuangkan *gending* bagian demi bagian sesuai dengan strukturkomposisi *gending* yang dimiliki. Setiap bagian-bagian *gending* dipisah-pisahkansampai para peserta dapat menangkap esensi *gending* dengan seksama. Setelah bagian demi bagian dikuasai barulah digabungkan bagian satu dengan bagian lainnya menjadibentuk komposisi *gending* yang utuh disesuaikan dengan tujuan dan kebutuhan, seperti tempo, dinamika dan nuansa musikal. Untuk mempercepat proses penuangan *gending* sistem penulisan musik (notasi) sangat membantu, meskipun hanya dipakai dalam bagian-bagian tertentu saja. Notasi dipergunakan sebagai pegangan untuk memainkan melodi *gending*, kendatipun dalam bentuk yang sederhana (tidak lengkap) diharapkan dapat membantu dalam penguasaan menghafal *gending-gending* tertentu, terutama *gending* yang ukuran melodinya

agakpanjang. Sistem notasi ini pada akhirnya tidak dipakai terus, dalam arti kalau *gendings* sudah hafal dan melekat dalam ingatan peserta, notasi tidak lagi diperlukan kecuali untuk kepentingan dokumentasi (Suharta dan Yulianti, 2010).

3. Gambaran Umum Sistem

Gambar 1 menunjukkan bahwa dalam media pembelajaran Gamelan Gong Kebyar ini pengguna dapat mengenal sedikit tentang Gong kebyar melalui *use case* mengenal gong kebyar, kemudian pengguna dapat mengenal instrument Calung pada *use case* mengenal Calung, dan dilanjutkan dengan belajar *gending* selisir. mengenal instrumen Giying kemudian dilanjutkan dengan belajar pola dasar *gending* Gilak Baris.



Gambar 1. Gambaran Umum Sistem

4. Implementasi Sistem



Gambar 2. Form Utama

Menu utama merupakan menu induk yang berisikan menu *play* yaitu tombol untuk memanggil menu pilihan instrumen, dan menu *Credit* untuk memanggil halaman pengenalan gong kebyar.



Gambar 3. Mengenal Gong Kebyar

Mengenal Gong Kebyar merupakan halaman yang menjelaskan sedikit tentang Gong Kebyar secara umum beserta sistem pelarasan yang digunakan.



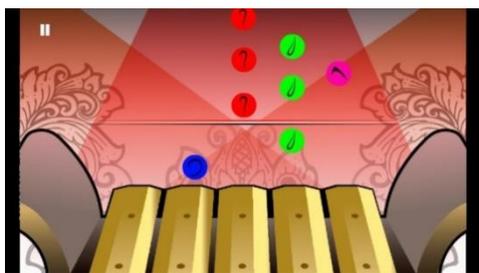
Gambar 4. Mengenal sistem pelarasan Gong Kebyar

Pada gambar 4 dapat dilihat sistem pelarasan yang digunakan Gong kebyar, yaitu berlaras pelong lima nada, dan jika disejajarkan dengan tangga nada diatonis akan menjadi Mi, Fa, Sol, Si dan Do.



Gambar 5. Pilihan Instrument

Pada tampilan pilihan instrumen terdapat tiga tombol yaitu tombol instrumen Calung untuk menampilkan pengenalan Calung dan belajar *gending* Selisir, instrumen Giying untuk menampilkan pengenalan Giying dan belajar *gending* Gilak Baris. tombol *home* untuk kembali ke menu utama.



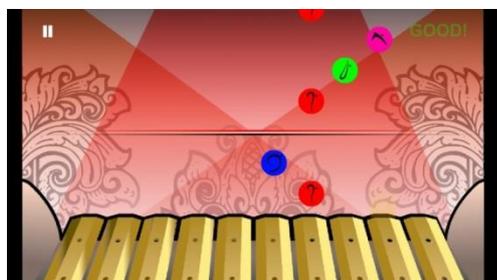
Gambar 6. Tampilan belajar *gending* selisir

Pada pembelajaran *gending* selisir bagian awal ini, akan dijabarkan nada-nada yang dimainkan Calung dalam *gending* Selisir. Panduan nada-nada tersebut akan muncul dari atas menuju kebawah, pengguna harus menekan bilah sesuai panduan ketika nada-nada tersebut menyentuh area garis merah yang ada di atas bilah tersebut. Apabila pengguna menekan bilah ketika nada menyentuh garis merah maka akan muncul animasi “GOOD!” yang berarti menekan bilah dengan benar sesuai dengan panduan nada dan ketukan *gending*. Setelah bagian awal *gending* selesai maka akan muncul tampilan skor seperti pada gambar 7 berikut ini;



Gambar 7. Tampilan skor *gending* selisir

Gambar 7 merupakan tampilan skor dari belajar *gending* selisir, terdapat tombol “play again” untuk mengulang pembelajaran *gending* selisir dan tombol “home” untuk kembali ke menu pilihan instrumen.



Gambar 8. Tampilan belajar *gending* Gilak Baris

Pada pembelajaran *gending* Gilak Baris bagian awal ini, akan dijabarkan nada-nada yang dimainkan Giying dalam *gending* Gilak Baris. Panduan nada-nada tersebut akan muncul dari atas menuju

kebawah, pengguna harus menekan bilah sesuai panduan ketika nada-nada tersebut menyentuh area garis merah yang ada di atas bilah tersebut. Apabila pengguna menekan bilah ketika nada menyentuh garis merah maka akan muncul animasi “GOOD!” yang berarti menekan bilah dengan benar sesuai dengan panduan nada dan ketukan *gending*. Setelah bagian awal *gending* selesai maka akan muncul tampilan skor seperti pada gambar 9 berikut ini;



Gambar 9. Tampilan skor *gending* Gilak Baris

Gambar 9 merupakan tampilan skor dari belajar *gending* selisir, terdapat tombol “play again” untuk mengulang pembelajaran *gending* selisir dan tombol “home” untuk kembali ke menu pilihan instrumen.

5. Analisis Sistem

Tabel 1. Nilai presentase terhadap aspek rekayasa perangkat lunak

Aspek rekayasa perangkat lunak	Tanggapan/pilihan			
	1	2	3	4
Media pembelajaran mudah dimainkan	-	2	4	9
Media pembelajaran tidak mudah error	2	7	3	3
Media pembelajaran dapat dimainkan di berbagai versi Android	-	3	9	3
Jumlah	2	12	16	15
Total	45			
Presentase (%)	4.4	26.6	35.5	33.3

Keterangan ;

- 1 : kurang
- 2 : Cukup
- 3 : Baik
- 4 : Sangat baik

Pada tabel .1 dapat dilihat informasi antara lain:

1. Jumlah responden sebanyak 15 orang
2. Responden yang memilih pilihan “kurang” (semua responden) yaitu 2 dan memiliki presentase sebesar $(2/45) \times 100\% = 4.4\%$

