

## **PERANCANGAN MEDIA INTERAKTIF PENGENALAN GAMELAN SELONDING BERBASIS ANDROID**

**I Nyoman Agus Suarya Putra <sup>1</sup>, I Putu Gede Artika Putra <sup>2</sup>**

<sup>1</sup>Prodi Teknik Informatika/STMIK STIKOM Indonesia

<sup>2</sup>Prodi Teknik Informatika/STMIK STIKOM Indonesia

<sup>1</sup>nyomansuarya@stiki-indonesia.ac.id

### **ABSTRAK**

Teknologi memiliki peran penting dalam kehidupan manusia. Manusia telah mampu menciptakan teknologi untuk melakukan dan menyelesaikan kegiatan menjadi lebih efektif dan efisien. Teknologi telah membantu dan memberikan kemudahan dalam setiap aspek kehidupan manusia sehingga memicu terjadinya pergeseran aktivitas kegiatan sosial dari modern menuju pada postmodern. Ekonomi era industri yang awalnya hanya produksi barang dan jasa kini telah menuju ekonomi pasca industri yang diorganisasikan seputar konsumsi budaya, permainan media massa, dan perkembangan teknologi informasi. Perancangan media informasi tentang budaya daerah berbasis teknologi dapat dijadikan sebagai usaha dalam melestarikan aset budaya bangsa agar dapat dikenal oleh masyarakat. Dengan memperkenalkan budaya gamelan selonding diharapkan masyarakat lebih untuk melestarikan budaya berbasis kearifan lokal. *Smartphone* berbasis Android dapat dipergunakan sebagai media untuk memperkenalkan gamelan selonding kepada masyarakat. Dalam penelitian ini dilakukan perancangan media interaktif berdasarkan instrumen yang ada pada gamelan selonding. Perancangan media interaktif pengenalan gamelan selonding berbasis Android ini diharapkan dapat menjadi media untuk melestarikan budaya Bali serta dapat menarik minat generasi muda dalam belajar gamelan selonding. Setelah perancangan selesai, maka dilakukan pengujian dengan metode skala likert. Pengujian media interaktif Pengenalan Gamelan Selonding dilakukan dengan menggunakan skala likert. Dalam pengujian kuesioner media interaktif ini mengambil sample sebanyak 30 orang dari masyarakat. Target dibatasi dari umur 15 sampai 40 tahun. Pengujian dilakukan dengan proses bermain dan fungsi-fungsi yang ada pada media interaktif. Penelitian dilakukan dengan metode kualitatif. Hasil dari pengujian sesuai dengan harapan peneliti dan pada fungsinya masing – masing.

**Kata Kunci;** *Media Interaktif, Gamelan Selonding, Android.*

### **ABSTRACT**

*Technology has an important role in human life. Humans are given the ease to do and complete activities to be more effective and efficient. In the next life, there was a shift in social activities to further introduce the community to support cultural preservation. The design of an information media about the local culture in technology can be used as a form of effort in the background of the nation's cultural assets so that it can be recognized by the wider community. Interactive media design for introduction of the selonding gamelan as one of the Hindu cultural heritage in Bali. By introducing the culture of megamelan selonding, it is hoped that it can make the community more familiar with preserving culture based on local wisdom. So an Android-based media design is very important to be designed and directly proportional to the development of science and technology in society. One of them utilizes Android-based smartphone technology as a medium to introduce selonding gamelan to the public. In this study the design and manufacture of interactive media is based on the existing instruments in the selonding gamelan. Making an interactive media introduction to Android-based gamelan selonding is expected to be a medium for preserving Balinese culture and to attract the interest of young people in learning selonding gamelan. After the implementation of interactive media, the Likert scale method is tested, the testing is carried out with the play process and the functions that exist on the interactive media. The results of the test are in line with expectations and on their respective functions.*

**Keywords:** *Interctive Media, Gamelan Selonding, Android*

### **PENDAHULUAN**

Pulau Bali memiliki banyak keanekaragaman tradisi dan budaya, salah satunya adalah gamelan atau yang biasa disebut oleh masyarakat Bali sebagai gambelan. Gamelan di pulau

Bali memiliki karakter yang berbeda dengan daerah-daerah lainnya. Hal ini dapat dilihat dari bentuk wilah (bilah pada [saron](#)) lebih tebal, bentuk pencon (bentuk gamelan seperti [bonang](#)) lebih banyak dari pada wilah, serta ritme yang lebih cepat. Gamelan Bali sangat khas terutama melalui bunyinya yang terkadang tinggi dan terkadang rendah atau biasa disebut *ngembang ngisep*, memiliki tempo yang cepat, serta bagian lagu atau biasa disebut *gending* yang lebih dinamis. Terdapat 3 jenis golongan Gamelan Bali yaitu: Gamelan golongan tua, terdiri dari Gambang, Saron, Selonding Kayu, Gong Beri, Gong Luwang, Selonding Besi, Angklung Kelentangan, dan Gender Wayang. Gamelan golongan madya, terdiri dari Pegambuhan, Smar Pegulingan, Pelegongan, Bebarongan, Joged Pingitan, Gong Gede, dan Bebonangan. Gamelan golongan muda, terdiri dari Pearjaan, Gong Kebyar, Pejangeran, Angklung Berbilah Tujuh, Joged Bumbung, Gong Suling, Genta Pinara Pitu, Smarandana, dan Bumbang. Salah satu ragam gamelan Bali yang sarat akan nilai-nilai religi adalah Gamelan Selonding. Gamelan selonding, berdasarkan hasil wawancara tanggal 17 Mei 2019 dengan Dr. Kadek Indra Wijaya, S.Sn., M.Sn. seorang Maestro Seni Karawitan yang telah berkecimpung selama 25 tahun di dunia Seni Karawitan mengatakan bahwa pada era globalisasi ini fungsi asli dari Gamelan Selonding sudah tidak dilihat dari segi sakralnya, melainkan dari segi pemakaiannya. Hal itu terlihat pada saat ada Upacara Keagamaan, dimana Gamelan Selonding tentu bisa dimainkan disaat Upacara Keagamaan seperti Upacara Pitra Yadnya, Dewa Yadnya dan lain sebagainya, namun hal tersebut sudah berbeda dari fungsi aslinya yang merupakan sebuah gambelan sakral yang berasal dari Karangasem. Gamelan selonding merupakan seperangkat alat musik pukul, memiliki *laras pelog saih pitu*, dan umumnya terdapat di desa-desa Bali Aga, seperti Desa Bungaya, Tenganan Pegringsingan, dan Timbrah, Kabupaten Karangasem (Bandem, 2013). Gamelan ini terdiri dari bilah-bilah yang lebar dan berbahan dasar besi yang diletakkan di atas wadah gema berbentuk bak yang terbuat dari kayu. Gamelan ini dipukul dengan panggul (seperti palu dari bahan kayu). Permainan selonding menggunakan teknik dua tangan. Gamelan mempunyai tunggahan/instrumen, bentuk, fungsi, repertoar, dan seniman pendukung yang berbeda-beda. Setiap desa mempunyai perbedaan dalam penggunaan perangkat gamelan yang minimal berfungsi sebagai pelengkap (pemberi suasana religius) dan kadang-kadang menjadi unsur pokok dalam pelaksanaan upacaranya (Sukerta, 1997/1998 : 98). Teknologi telah membantu dan memberikan kemudahan dalam setiap aspek kehidupan manusia sehingga memicu terjadinya pergeseran aktivitas kegiatan sosial dari modern menuju pada postmodern. Ekonomi era industri yang awalnya hanya produksi barang dan jasa kini telah menuju ekonomi pasca industri yang diorganisasikan seputar konsumsi budaya, permainan media massa, dan perkembangan teknologi informasi (Putranto :2007). Masyarakat masa kini memang lebih banyak menghabiskan waktu dengan *gadget*, Hal ini ditegaskan dari hasil survei berupa kuisioner yang diberikan kepada 50 masyarakat umum dengan batasan umur 15-40 tahun di Banjar Ketapang Desa Adat Kedonganan, Badung – Bali. Hasilnya menyatakan bahwa 90% masyarakat cenderung lebih sering menggunakan *gadget* untuk mencari informasi pada saat waktu luang. Hal ini menyebabkan terjadi pergeseran aktivitas hubungan sosial yang seharusnya dapat berpeluang lebih dalam mengenalkan masyarakat untuk melestarikan budaya. Oleh karena itu perlu adanya sebuah media penyampaian informasi yang tepat berupa media interaktif tentang budaya gamelan yang dapat dijadikan sebagai media informasi yang dapat menarik minat generasi muda khususnya di pulau Bali.

Menurut Munir (2012), Multimedia interaktif adalah suatu tampilan multimedia yang dirancang oleh desainer agar tampilannya memenuhi fungsi menginformasikan pesan dan memiliki interaktifitas kepada penggunaanya (*user*). Pemanfaatan multimedia diantaranya untuk media pembelajaran, game, film, medis, militer, bisnis, olahraga, iklan, dan lain-lain.

Bila pengguna mendapatkan keleluasaan dalam mengontrol multimedia tersebut, maka dapat disebut multimedia interaktif. Dengan memanfaatkan teknologi *Smartphone* berbasis Android ini, diharapkan dapat digunakan untuk lebih mengenalkan Gamelan Bali terutama Gamelan Selending.

Dari hasil wawancara dengan bapak Dr. Kadek Indra Wijaya, S.Sn., M.Sn. pada tanggal 24 Mei 2019, menyatakan beliau setuju bila Interaktif Multimedia tentang Gamelan Selending berbasis Android ini dikembangkan menjadi sebuah media untuk memberikan pandangan yang tepat terhadap masyarakat agar tidak melenceng dari fungsi asli Gamelan Selending dan sesuai dengan pakem yang ada, sehingga dapat memberikan dampak positif kepada para penggunanya. Berdasarkan latar belakang yang sudah dipaparkan, maka judul yang kemudian diambil adalah “Perancangan Media Interaktif Pengenalan Gamelan Selending berbasis Android”.

Tujuan dari penelitian yang dilakukan adalah untuk merancang Media Interaktif pengenalan Gamelan Selending berbasis Android sebagai media untuk melestarikan Budaya Bali. Dalam penelitian ini metode yang dipergunakan sebagai berikut :

#### 1 Pengumpulan Data Primer yang meliputi

- a. Metode wawancara dilakukan dengan cara melakukan interaksi (tatap muka) secara langsung dengan narasumber Dr. Kadek Indra Wijaya, S.Sn., M.Sn. yang merupakan seniman/praktisi dan dosen ISI Denpasar, serta I Putu Parta Suardana yang merupakan budayawan yang memiliki pengetahuan tentang gamelan selending di Bali, menyampaikan untuk mengetahui tentang gamelan selending yang saat ini merupakan gamelan yang disakralkan, namun penggunaan dari gamelan selending saat ini sudah berbeda dari fungsi aslinya sebagai gamelan sakral.
- b. Metode observasi yang dilakukan adalah untuk melihat langsung bagaimana macam-macam instrument Gamelan Selending yang terdapat di Tenganan Pegeringsingan, Manggis, Karangasem-Bali.
- c. Metode dokumentasi dilakukan dengan cara merancang aplikasi ini berupa foto foto kegiatan upacara yang mempergunakan gamelan selending.

#### 2 Metode Pengumpulan Data Sekunder

- a. Studi Kepustakaan merupakan metode pengumpulan data dengan cara mempelajari buku-buku atau jurnal yang terkait dengan laporan yang dikerjakan, sehingga membantu menyelesaikan laporan dari penelitian yang dilakukan, antara lain dengan menggunakan sumber kepustakaan dari jurnal tentang Karakteristik Gamelan Selending Bebandem Dan Selending Tenganan
- b. Analisis sistem dalam perancangan media interaktif pengenalan Gamelan Selending ini meliputi analisis kebutuhan *user* dan analisis kebutuhan sistem. *User* dalam penelitian ini adalah masyarakat umum yang berjumlah 50 orang, angket terdiri dari 10 pertanyaan mengenai materi tentang Gamelan Selending. Sedangkan Analisis kebutuhan system adalah Analisis kebutuhan sistem merupakan *software* dan *hardware* yang dibutuhkan dalam pembuatan media interaktif pengenalan Gamelan Selending.

## PEMBAHASAN

Skema perancangan pada proses perwujudan dibagi menjadi 3 tahap yaitu tahap pra-produksi, produksi, serta pasca-produksi. Pada tahap pra-produksi akan membahas tentang perencanaan, konsep atau ide, riset, dan layout. Pada tahap produksi akan membahas tentang

persiapan bidang kerja, *import script*, *test movie*, dan *publish*. Pada tahap pasca-produksi akan membahas tentang *import suara*, *test movie*, dan *final publish*.

**a. Pra Produksi**

Tahap pra produksi yaitu perencanaan, menentukan konsep atau ide dari media interaktif yang dibuat, melakukan riset atau eksplorasi terhadap data yang terkait dengan ide yang akan diwujudkan. Selanjutnya adalah membuat skenario. Dilanjutkan skenario diterjemahkan mejadi *storyboard*. Berikut ini pemaparan mengenai pra produksi:

1. Perencanaan

Perencanaan adalah sejumlah kegiatan yang ditentukan sebelumnya untuk dilaksanakan pada suatu periode tertentu dalam rangka mencapai tujuan yang ditetapkan. Meliputi *software* dan *hardware*.

2. Konsep/Ide

Konsep yang akan digunakan dalam perancangan media informasi pengenalan Gambelan Selonding berbasis Android adalah elegant. Karena dengan menampilkan kesan yang elegant dapat menjadi ciri khas suatu gambelan selonding yang memiliki kemegahan sebagai gambelan petegak yang terlihat dari keberadaannya memang masih sangat di sakralkan oleh desa Tenganan Pegringsingan.

3. Strategi Visual

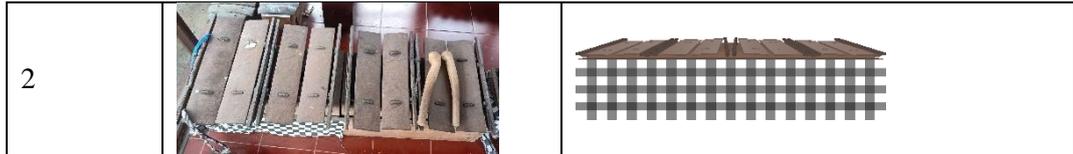
Strategi Visual dalam media interaktif ini akan memfokuskan pada beberapa materi pengenalan Gamelan Selonding dengan penyajian berupa animasi 2 dimensi yang akan dilengkapi teks untuk memperjelas materi yang disampaikan serta tambahan berupa macam-macam instrument untuk memperjelas pengenalan Gamelan Selonding,

1) Perancangan Karakter

Berikut adalah konsep perancangan karakter yang nantinya terdapat dalam media interaktif Pengenalan Gambelan Selonding. Gambar yang ada adalah gambar dari aset pribadi dan dari internet, kemudian di gambar ulang menggunakan CorelDraw X7

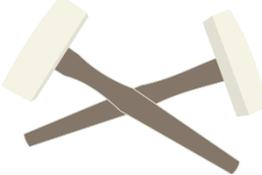
**Tabel.1** Macam-Macam Instrument Selonding

Jumlah	Instrument Gamelan Selonding	Desain Instrument Gamelan Selonding
2		
4		
1		



Berikut merupakan gambar-gambar yang diperoleh dari internet dan kemudian digunakan langsung pada aplikasi pengenalan Gambelan Selending berbasis Andorid

**Tabel 2** Pemukul Instrument Selending

Jumlah	Pemukul Gamelan Selending	Desain Pemukul Gamelan Selending
4		
6		

2) Tipografi

Jenis huruf yang digunakan dalam aplikasi ini adalah *Raphtalia dan Century Gothic* karena jenis huruf tersebut memiliki kesan tegas yang mecirikhaskan media yang akan dibuat. Selain itu jenis huruf tersebut juga mudah untuk dibaca.

3) Warna

Pada aplikasi pengenalan Gambelan Selending berbasis Android ini menggunakan warna emas karena memiliki kesan optimis yang menuntun seseorang untuk berfikir positif. Warna akan memiliki perpaduan menarik dan sesuai dengan jenis materi yang terdapat dalam aplikasi ini. Pada latar belakang atau *background* didominasi dengan warna hitam untuk memberikan kesan kekuatan dan keteguhan hati, selain itu warna hitam juga penuh dengan misteri. Kemudian kotak menu menggunakan warna putih dan merah agar menjadi pusat perhatian pada menu utama. Adapun warna-warna lain yang digunakan adalah biru, abu-abu dan coklat.



**Gambar 1** Warna yang dipakai dalam Aplikasi

#### 4) Konten Yang Ditampilkan

Konten yang ditampilkan pada media interaktif ini berupa informasi dari isi konten dan pengenalan Gamelan Selonding berbasis Android. Informasi yang diangkat dalam pengenalan Gamelan Selonding ini meliputi :

- i. Pengenalan Gamelan Selonding
- ii. Macam-macam instrument Gamelan Selonding
- iii. Gending (lagu) yang biasa dimainkan dalam Gamelan Selonding

#### 5) Suara

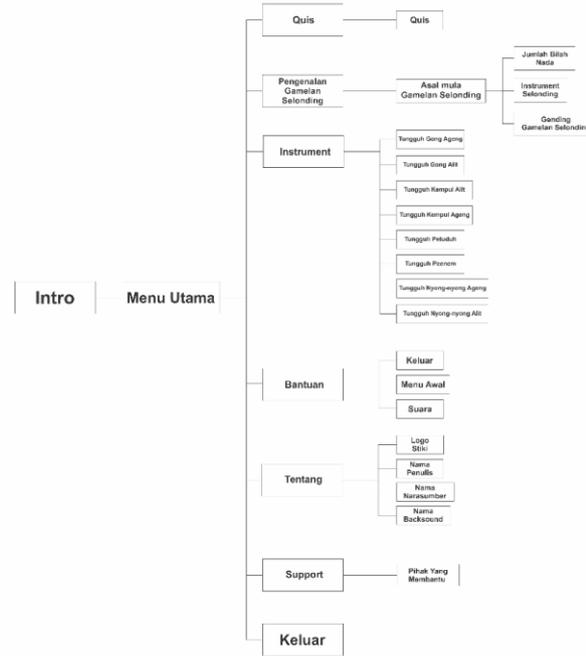
Pada perancangan media interaktif multimedia ini, bunyi atau suara diperoleh dari proses *backsound* dan *sound effect*. Format suara *backsound* dan *sound effect* dengan format *extention . mp3*. Pemilihan format *extention . mp3* karena dalam Adobe Flash mampu mendukung *file* suara dengan *extention .mp3* dan merupakan *file* suara yang umum digunakan.

#### 6) Riset

Riset adalah proses mengumpulkan, menganalisis, dan menerjemahkan informasi atau data secara sistematis untuk menambah pemahaman kita terhadap suatu fenomena tertentu yang menarik perhatian kita. ( leedy, 2005 ).Maka diperlukan riset terkait apa yang ingin disimulasikan. Sehingga pada tahap riset, akan dilakukan penggalan informasi dan analisis terkait dengan apa yang hendak diwujudkan. Hal tersebut meliputi bentuk karakter dan konten yang akan ditampilkan.

#### 7) Alur Menu

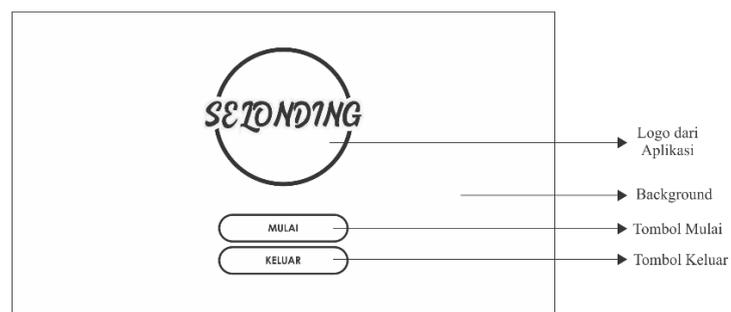
Pembuatan alur menu sangat diperlukan. Adapun tujuan dari pembuatan alur kerja aset yang akan dirancang adalah mengetahui cara kerja aset yang akan digunakan dan mengetahui berapa menu yang ada dalam aset tersebut. Disamping itu perancangan alur menu mempermudah dalam merancang aplikasi interaktif karena pada saat merancang mengetahui beberapa kebutuhan *frame* dan *action script* yang akan diperlukan. Dengan demikian setelah aplikasi selesai pengguna akhir dapat menggunakan sistem dengan mudah. Adapun diagram alur dapat dilihat pada gambar 2



Gambar 2 Diagram Alur

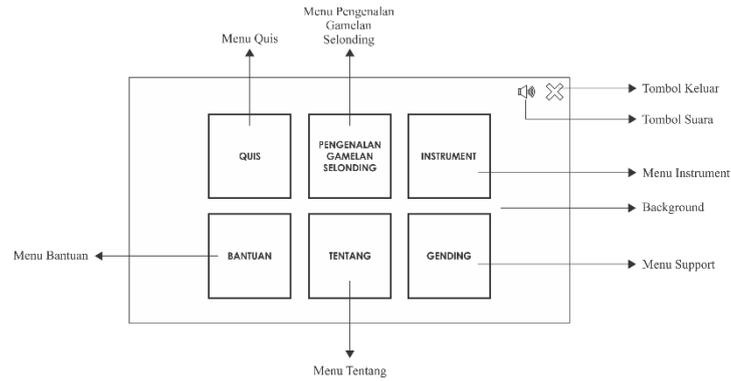
8) Layout

Berikut ini merupakan ilustrasi rancangan tampilan dari media interaktif pengenalan Gamelan Selonding berbasis Andorid pada saat aplikasi memasuki intro awal sebelum memasuki menu awal. Dimana pada menu intro ini berisikan Logo dari Aplikasi ini, tombol mulai, dan tombol keluar untuk membantu *user* dalam penggunaan aplikasi ini, seperti pada gambar dibawah ini.



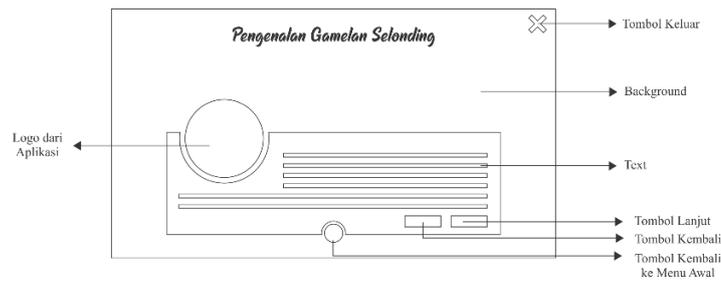
Gambar 3. Ilustrasi Tampilan Intro

Apabila user menekan tombol mulai, maka user akan menuju ke menu awal, apabila menekan tombol keluar akan langsung keluar dari aplikasi. Pada menu awal berisikan judul media interaktif, menu Pengenalan Gamelan Selonding, menu Kuis, menu instrument, menu tentang, menu bantuan dan menu support dari aplikasi, serta tombol pendukung seperti suara, dan tombol keluar. Seperti gambar dibawah ini.



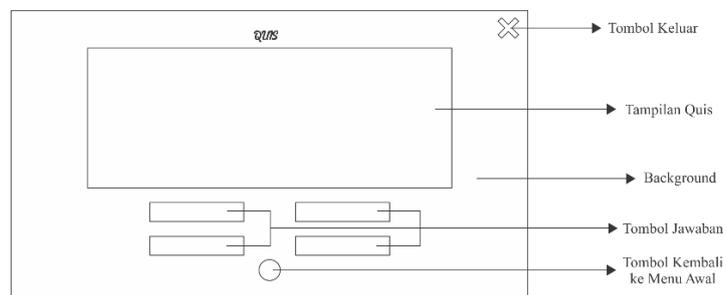
**Gambar 4.** Ilustrasi Tampilan Menu Awal

Berikut ini merupakan ilustrasi menu Pengenalan Gambelan Selonding dimana *user* langsung diperlihatkan pengenalan dari Gambelan Selonding dengan tampilan animasi 2D. Disana juga akan memperlihatkan berbagai jenis instrument secara detail dengan nama instrumentnya, ketukan nada, jumlah daun nada dan pemukulnya. Adapun beberapa gending-gending (lagu) yang bisa dimainkan dari Gambelan Selonding tersebut..



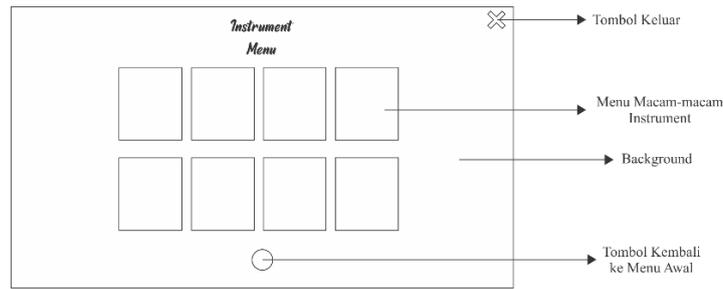
**Gambar 5.** Ilustrasi Tampilan Menu Pengenalan Gambelan Selonding

Pada ilustrasi tampilan menu quis, gambar dibawah ini merupakan ilustrasi dari tampilan quis. Dimana pada menu ini, *user* diberi 15 pertanyaan yang terkait dengan Gambelan Selonding dan masing-masing pertanyaan diberikan 4 pilihan jawaban.



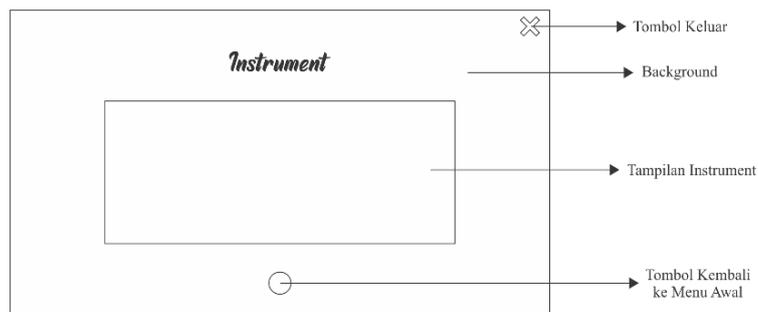
**Gambar 6.** Ilustrasi Tampilan Menu Kuis

Pada ilustrasi menu instrument dimana *user* langsung diperlihatkan pengenalan dari Instrument Gambelan Selonding dengan tampilan animasi 2D. Terdapat 9 macam Instrument. Disana juga akan memperlihatkan berbagai nama instrumennya, ketukan nadanya dan jumlah daun nadanya. Seperti gambar dibawah ini.



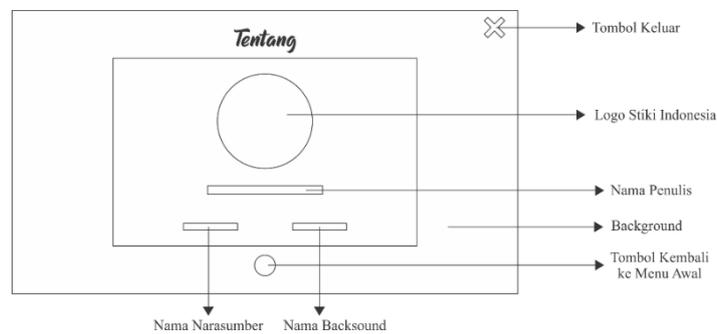
**Gambar 7.** Ilustrasi Tampilan Menu Instrument

Berikut ini merupakan ilustrasi dari dalam menu Instrument dimana *user* langsung diperlihatkan berbagai macam-macam instrument. Bila memilih salah satu menu yang ada di instrument pada menu instrument seperti gambar 3.10. Maka akan muncul deskripsi tentang instrument yang telah dipilih dan dari berbagai instrument tersebut *user* bisa mengetahui secara detail macam-macam instrument tersebut dengan berbagai nada yang berbeda-beda. Tombol lainnya yang terdapat yaitu tombol keluar, dan tombol menu awal. Seperti gambar dibawah ini.



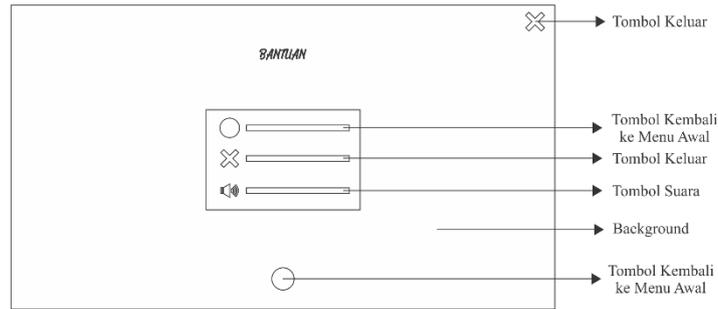
**Gambar.8.** Ilustrasi Tampilan Menu Instrument

Pada ilustrasi tampilan menu tentang yang bisa dilihat pada gambar dibawah ini, terdapat logo Stiki, nama penulis, narasumber dan juga musik yang digunakan pada aplikasi ini. Terdapat pula tombol keluar dan tombol menu awal.



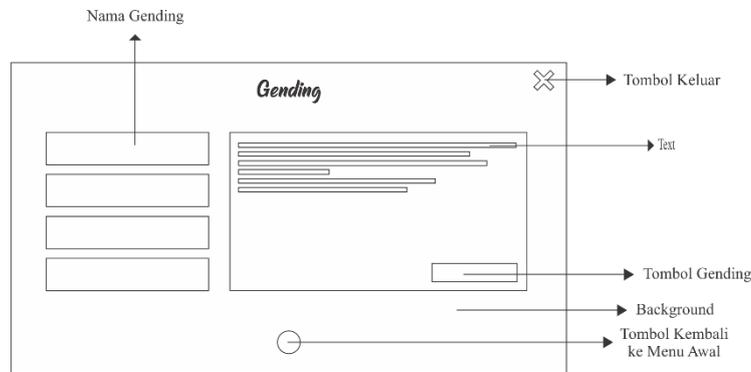
**Gambar 9.** Ilustrasi Tampilan Menu Tentang

Pada ilustrasi tampilan menu bantuan, terdapat beberapa tombol bantuan yang ada di setiap menu aplikasi ini, diantaranya tombol menu awal, tombol keluar dan tombol suara. Seperti pada gambar dibawah ini.



**Gambar 10.** Ilustrasi Tampilan Menu Bantuan

Pada ilustrasi tampilan menu gending, nantinya akan terdapat beberapa *text* yang berisikan nama-nama gending beserta penjelasannya dan juga bisa di *play* untuk gending yang terdapat di deskripsi. Adapun tombol keluar dan menu awal. Seperti pada gambar dibawah ini.



**Gambar 11.** Ilustrasi Tampilan Menu Gending

**b. Produksi**

Wayang beber sebagai modifikasi komik, karena wayang beber dan komik memiliki tujuan sama yaitu menyampaikan pesan. Wayang beber dan komik merupakan karya seni yang berkesinambungan atau berkaitan antara cerita satu dengan yang lainnya (Mataram, 2014). Maka dengan demikian keduanya termasuk kategori *sequential art*.

Tahap produksi disebut juga dengan tahap penyusunan media interaktif dimana setiap bagian mulai dari latar belakang hingga karakter digerakkan. Jalannya aplikasi disesuaikan sesuai arahan alur menu yang telah dibuat, juga disertai dengan dimasukkannya properti serta efek-efek yang telah dibuat pada tahap pra-produksi. Penganimasian akan dibagi dalam beberapa *frame*, hal ini dilakukan untuk memudahkan ketika melakukan *test movie* saat proses berlangsung. *Test movie* dilakukan untuk melihat hasil sementara dari media interaktif yang telah dibuat, sehingga dapat memudahkan dalam melakukan pekerjaan.

**1. Persiapan Bidang Kerja**

Tahap pertama adalah membuat bidang kerja dengan aspek rasio 16:9 berukuran HD TV, 1280px x720 px. Jumlah *frame rate* dari interaktif multimedia ini menggunakan 24fps (*frame per second*) yang artinya dalam satu detik terdapat 24 gambar atau *frame* dalam *timeline*. Semakin tinggi jumlah *fps* maka animasi yang dihasilkan akan

semakin halus namun tentunya hal ini akan berakibat pada *file* menjadi besar dan ketika proses *output* akan memakan banyak waktu.

## 2. Teknik Penganimasian

Proses penganimasian yang dilakukan dengan teknik *computing* 2D mulau dari perancangan model hingga pengisian suara/*dubbing* dapat dilakukan dengan menggunakan satu personal komputer (Munir, 2013; 341). Dengan menggunakan jenis animasi *Frame-by-frame*, yaitu dengan mengerjakan frame secara urut dari frame awal hingga frame akhir

## 3. Transisi

Transisi yang digunakan pada interaktif multimedia yang diwujudkan yaitu *Wipe*. *Wipe* dapat bergerak dari arah manapun dan bentuknya bebas sesuai yang diinginkan, *wipe* merupakan transisi bergeser hingga menampilkan shot yang baru

## 4. Import Script

*Import Script* adalah penyisipan bahasa pemrograman yang berfungsi untuk membuat sistem navigasi aplikasi.

## 5. Test Movie

*Test Movie* dilakukan untuk melihat hasil interaktif yang diwujudkan dan melakukan revisi jika diperlukan sebelum *publish*.

## 6. Publish

Pada tahap ini adalah tahap terpenting dalam pembuatan interaktif, dimana pada tahap ini adalah tahap mempublikasikan *file* aplikasi data berupa *format file* dengan ekstensi apk. *File* dengan format ini dipilih karena akan diaplikasikan ke *smartphone* atau *computer tablet* yang memiliki sistem operasi berbasis Android. Setelah di *publish* maka *user* perlu melakukan tes terkait aplikasi tersebut dan dilakukan revisi bila diperlukan

### c. Paska Produksi

Wayang beber mengalami transformasi ke komik. Perubahan melibatkan fungsi, bentuk, rupa dan sebagainya. Dalam wayang beber misalnya pola, alur, tokoh karangan, latar dan lainnya mengalami transformasi dengan mencampuradukkan cerita wayang dengan peristiwa fiksi (Nurgiyantoro, 1998). Wayang beber maupun komik memiliki elemen pembentuknya. Elemen pertama adalah panil, elemen kedua adalah parit, elemen ketiga adalah balon kata, elemen keempat adalah ilustrasi atau gambar dan elemen kelima adalah cerita (Maharsi, 2014).

Setelah semua *frame* digabungkan maka dilakukan Pengujian dengan kuesioner untuk mengetahui fungsi tombol dan cara kerja aplikasi serta kesesuaian dengan yang mempergunakan. Masyarakat dapat mengetahui bahwa tombol gamelan yang ada pada aplikasi memiliki fungsi yang sama dengan nada gamelan yang sebenarnya. Kuesioner yang telah dibuat dibagikan kepada narasumber dan kepada masyarakat umum dengan kalangan umur 15-40 tahun. Ada dua tahap pengujian yang akan dilakukan kepada aplikasi media interaktif pengenalan Gamelan Selonding berbasis Android ini, adapun kedua tahap tersebut adalah:

#### a. Alpha (*alpha test*)

Dalam tahap ini pengujian aplikasi akan dilakukan oleh pembuat aplikasi sendiri dengan cara mengecek keseluruhan fungsi tombol, tampilan serta segala sesuatu yang merupakan unsur pendukung aplikasi. Dan apakah perintah yang diberikan dalam *script* sudah berjalan sesuai dengan fungsi masing-masing.

b. *Beta (beta test)*

Setelah lulus dari pengujian tahap pertama (*alpha test*), selanjutnya pengujian tahap kedua dilakukan dengan melibatkan pengguna dari aplikasi yang dirancang. Pengujian tahap kedua bertujuan untuk mengetahui respon dari pengguna, mulai pengujian dari isi materi hingga tampilan dari aplikasi pengenalan Gamelan Selonding berbasis Android ini. Dalam pengujian tahap kedua ini (*beta test*), dilakukan pengujian ke Narasumber dan kepada masyarakat umum. Pengujian yang pertama dilakukan terhadap Dr. Kadek Indra Wijaya, S.Sn., M.Sn, dan I Putu Parta Suardana sebagai budayawan dan praktisi yang memiliki pengetahuan tentang gamelan.

Melalui pengujian terhadap tampilan dari isi materi aplikasi pengenalan Gamelan Selonding berbasis Android ini, dengan mengharapkan isi materi yang terdapat sudah sesuai dengan sumber yang didapatkan langsung di lapangan kemudian disertakan bukti yang sudah diperoleh dari kuisioner penelitian. Kemudian pada tahap kedua, pengujian dilakukan terhadap masyarakat umum dengan melakukan pengujian mulai dari tampilan aplikasi, pemahaman materi yang disampaikan dan pengujian tentang kemudahan dalam penggunaan aplikasi pengenalan Gamelan Selonding berbasis Android ini.

c. *Publish dan Distribution*

Proses selanjutnya adalah *Publish*, dalam proses ini merupakan bentuk dari perwujudan aplikasi yang sudah dirancang. Media pengenalan Gamelan Selonding akan menggunakan *format file* dengan ekstensi apk. *File* dengan *format* ini dipilih karena akan diaplikasikan ke *smartphone* atau *computer tablet* yang memiliki sistem operasi berbasis Android. Selanjutnya proses aplikasinya didistribusikan ke masyarakat melalui media tokoh adat desa maupun masyarakat, serta budayawan lain yang membutuhkan

## IMPLEMENTASI

### 1 Implementasi antar muka

Perancangan antar muka ini bertujuan untuk menjelaskan bagian-bagian yang terdapat didalam media interaktif Pengenalan Gamelan Selonding. Pada bagian implementasi dari perancangan ini akan menampilkan *start screen* dan menu utama yang terdiri dari quis, pengenalan, instrument, tentang, nada, gending serta keluar.

#### a. Implementasi Form Start Screen

Implementasi *Form Start Sreen* dibagi menjadi 2 bagian yaitu pada saat perwujudan media, dan penerapan media pada *mobile*.

1. Perwujudan Media

*Form start screen* diwujudkan dengan menggunakan aplikasi Adobe Flash Profesional CS6. Dalam *form start screen* terdapat *logo screen*, *loading screen*, sampai dengan munculnya *form start screen*.

2. Penerapan Media

Setelah proses perwujudan yang berupa .apk maka langkah selanjutnya adalah untuk menerapkannya pada *smartphone/mobile*.

a. *Logo Screen*



**Gambar 12** Penerapan *Logo Screen* pada *mobile*

Logo screen akan menampilkan logo STIKI INDONESIA. Dengan maksud bahwa aplikasi ini dibuat oleh mahasiswa dari STIKI INDONESIA.

b. *Loading Screen*



**Gambar 13** Penerapan *Loading Screen* pada *mobile*

Pada *loading screen*, *player* akan menunggu sesaat sampai *form start screen* terbuka. Menggunakan loading berupa gambar mandala dengan maksud memberikan kesan elegan pada aplikasi.

c. *Form Start Screen*



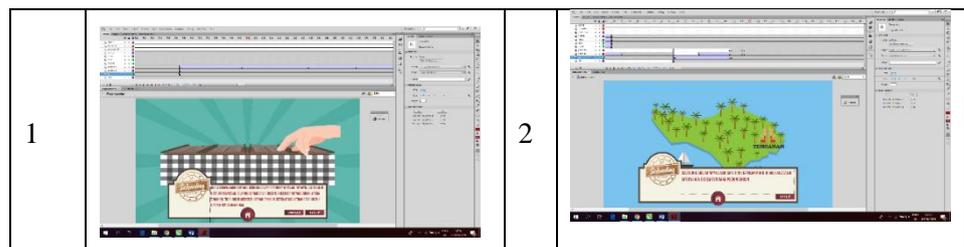
**Gambar 14** Penerapan *Form Start Screen* pada *mobile*

**a. Implementasi *Form Pengenalan***

Pada halaman ini akan menampilkan rangkaian pengenalan seputaran Gamelan Selonding. Implementasi *Form* pengenalan berisi seputaran cerita asal mula Gamelan Selonding.

1. Perwujudan Media

*Form* Pengenalan diwujudkan dengan menggunakan aplikasi Adobe Flash Profesional CS6. Dalam *form* pengenalan terdapat *form* baca, *form* lanjut, dan *form* kembali.



	Proses perwujudan form pengenalan		Proses perwujudan form lanjut
3	 <p>Proses perwujudan form kembali</p>	4	 <p>Tampilan Story 1 pada mobile</p>
5	 <p>Tampilan Story 2 pada mobile</p>	6	
			

Gambar 15 Penerapan Perwujudan Media

**b. Pengujian responden**

Pengujian media interaktif Pengenalan Gamelan Selonding dilakukan dengan menggunakan skala likert. Dalam pengujian kuesioner media interaktif ini mengambil sample sebanyak 30 orang. Target dibatasi dengan rentang usia dari umur 15 sampai 40 tahun.

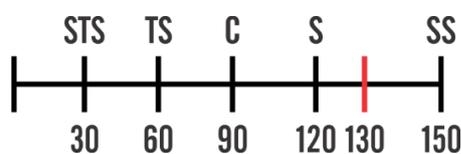
**c. Ketersampaian Materi**

1 Pengujian

Pertanyaan pertama : Apakah materi yang disampaikan dalam media interaktif ini sudah tersampaikan dengan baik?

Dari 30 masyarakat setelah dilakukan analisis, data yang didapat dari pengujian mengenai materi yang disampaikan dalam media interaktif ini sudah tersampaikan, adalah sebagai berikut :

Berdasarkan data itu maka tingkat persetujuan terhadap materi yang disampaikan dalam media interaktif ini sudah tersampaikan =  $(130 : 150) \times 100\% = 87\%$  dari yang diharapkan (100%)



Gambar 16. Interval tingkat persetujuan pernyataan 1

Berdasarkan data yang diperoleh dari 30 responden maka 87 % pada daerah menyatakan sangat setuju. Kesimpulannya adalah mayoritas masyarakat sangat setuju bahwa materi yang disampaikan dalam media interaktif ini sudah tersampaikan.

## 2. Pembahasan

Materi pada pengenalan Gamelan Selonding ini membahas tentang pengenalan dari setiap instrument gamelan selonding, bagaimana nadanya, jenis-jenis lagu dan juga pengetahuan dasar mengenai gamelan selonding.

### d. Kesesuaian Warna.

Pengujian

Pertanyaan kedua : Apakah pemilihan warna yang digunakan dalam media interaktif ini sudah sesuai?

Dari 30 masyarakat setelah dilakukan analisis data yang didapat dari pengujian mengenai pemilihan warna yang digunakan dalam media interaktif ini sudah sesuai, adalah sebagai berikut : Berdasarkan data, maka tingkatan persetujuan terhadap Warna-warna yang digunakan menarik =  $(129 : 150) \times 100\% = 86\%$  dari yang diharapkan (100%).

Jadi berdasarkan data yang diperoleh dari 30 responden maka rata-rata 86% terletak pada daerah menyatakan sangat setuju. Kesimpulannya adalah mayoritas masyarakat sangat setuju bahwa pemilihan warna yang digunakan dalam media interaktif ini sudah sesuai.

### e. Kesesuaian Ilustrasi

Pengujian

Pertanyaan ketiga : Apakah ilustrasi yang ditampilkan sudah sesuai dengan apa yang riil dari gamelan multi media saat ini?

Dari 30 masyarakat yang telah dilakukan analisis, data yang didapat dari pengujian mengenai ilustrasi yang ditampilkan sudah sesuai dengan apa yang ada saat ini, adalah sebagai berikut :

Berdasarkan data itu maka tingkatan persetujuan terhadap ilustrasi yang ditampilkan sudah sesuai dengan apa yang ada saat ini =  $(128 : 150) \times 100\% = 85\%$  dari yang diharapkan (100%). Jadi berdasarkan data yang diperoleh dari 30 responden maka 85% menyatakan sangat setuju. Kesimpulannya adalah mayoritas masyarakat sangat setuju bahwa ilustrasi yang ditampilkan sudah sesuai dengan apa yang ada saat ini.

### f. Kejelasan Audio Dan Narasi Dalam Media Interaktif

Pengujian

Pertanyaan ke empat : Apakah Audio dan narasi dalam media interaktif ini dapat didengar dengan jelas?

Dari 30 masyarakat setelah dilakukan analisis, data yang didapat dari pengujian mengenai Audio dan narasi dalam media interaktif ini dapat didengar dengan jelas, adalah sebagai berikut Jadi berdasarkan data itu maka tingkat persetujuan terhadap audio dan narasi dalam media interaktif ini dapat

didengar dengan jelas =  $(126 : 150) \times 100\% = 84\%$  dari yang diharapkan 100%

Jadi berdasarkan data yang diperoleh dari 30 responden maka rata-rata 84 % terletak pada daerah sangat setuju. Kesimpulannya adalah mayoritas masyarakat sangat setuju bahwa audio dan narasi dalam media interaktif ini dapat didengar dengan jelas.

**g. Kejelasan *Teks* Atau Tulisan Dalam Media Interaktif.**

Pengujian

Dari 30 masyarakat yang telah dilakukan analisis, data yang didapat dari pengujian mengenai *teks* atau tulisan dalam media interaktif ini dapat dibaca dengan jelas, adalah sebagai berikut :

Berdasarkan data itu maka tingkatan persetujuan terhadap *teks* atau tulisan dalam media interaktif ini dapat dibaca dengan jelas =  $(130 : 150) \times 100\% = 87\%$  dari yang diharapkan (100%).Jadi berdasarkan data yang diperoleh dari 30 responden maka rata-rata 87 % terletak pada daerah sangat setuju. Kesimpulannya adalah mayoritas masyarakat sangat setuju bahwa *teks* atau tulisan dalam media interaktif ini dapat dibaca dengan jelas.

**h. Media Interaktif Ini Sudah Sesuai Dengan Pengenalan Gamelan Selonding Untuk Dijadikan Media Informasi.**

Pengujian

Pertanyaan kelima : Apakah media yang dirancang sudah sesuai dengan pengenalan Gamelan Selonding yang tepat dan sesuai untuk dijadikan media informasi?

Dari 30 masyarakat yang telah dilakukan analisis, data yang didapat dari pengujian mengenai media interaktif ini sudah sesuai dengan pengenalan Gamelan Selonding yang tepat dan sesuai untuk dijadikan media informasi, adalah sebagai berikut :

Berdasarkan data itu maka tingkatan persetujuan terhadap media interaktif ini sudah sesuai dengan pengenalan Gamelan Selonding yang tepat dan layak untuk dijadikan media informasi =  $(123 : 150) \times 100\% = 82\%$  dari yang diharapkan (100%).Jadi berdasarkan data yang diperoleh dari 30 responden maka rata-rata 82% terletak pada daerah setuju. Kesimpulannya adalah mayoritas masyarakat setuju bahwa media interaktif ini sudah sesuai dengan pengenalan Gamelan Selonding yang tepat dan layak untuk dijadikan media informasi

## KESIMPULAN

Aplikasi ini dirancang dan dibangun dengan melewati tahapan, yaitu pengumpulan data, merancang, implementasi sistem dan pengujian kuesioner. Setelah dilakukannya pengumpulan data, selanjutnya dilakukan pengolahan dengan menggunakan Corel Draw X7 untuk membuat asset dan Adobe Flash Profesional CS6 untuk menganimasikan media interaktif ini. Berdasarkan hasil kuesioner yang telah disebarkan didapatkan hasil 87 % setuju tentang materi yang disampaikan serta teks yang digunakan sehingga mayoritas responden menyatakan media interaktif ini sesuai dan menarik untuk dipelajari, 86 % menyatakan warna sudah sesuai, 85 % menyatakan ilustrasi yang sesuai dengan konsep

perancangan, 84 % menyatakan audio dan narasi terdengar jelas,82% menyatakan sesuai untuk di aplikasikan sebagai media informasi, sehingga dapat disimpulkan mayoritas masyarakat telah menyatakan setuju dengan aplikasi yang dirancang

#### DAFTAR PUSTAKA

- Baksin, A. 2009. *Jurnalistik Televisi: Teori dan Praktik*. Simbiosis Rekatama Media.
- Bandem, I Made. 2013. *Gamelan Bali Di Atas Panggung Sejarah*. Denpasar: Badan Penerbit STIKOM Bali
- Binanto, Iwan. 2010. *Multimedia Digital – Dasar Teori dan Pengembangannya*. Yogyakarta: Andi.
- Darmadi, H. 2014. *Metode penelitian pendidikan sosial*. Bandung: Alfabet.
- Djalle, Zaharuddin, G dan P. M. 2008. *Pengukuran Dalam Bidang Pendidikan*. Jakarta: PT. Grasindo.
- Irsyad, H. 2015. *Aplikasi Android dalam 5 menit*. Jakarta: PT. Flexi Media Komputindo.
- Iskandar 2013. *Metodologi Penelitian Pendidikan dan Sosial*. Jakarta: Referensi.
- Kusrianto, A. 2009. *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Andi.
- Kusrianto, A. 2010. *Pengantar Tipografi*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.
- Leedy, Paul.D., Jeanne.E. Ormrod. *Practical Research: Planning and Design a Research Edisi 8 [2005]*. Ohio : Pearson Merrill Prentice Hall
- Munir 2012. *Multimedia Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung : Alfabeta.
- Munir 2013. *MULTIMEDIA dan Konsep Aplikasi Dalam Pendidikan*. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Putranto, Hendar, 2007, *Analisis Budaya dari Pacsamodernisme dan Pascamodernitas*, dalam Mudji Sutrisno & Hendar Ptranto, *Teori-Tteori Kebudayaan*, Yogyakarta: Kanisius.
- Riduwan 2009. *Dasar-Dasar Statistika*. Bandung: Alfabeta.
- Salbino 2014. *Buku Pintar Gadget Android Untuk Pemula*. Jakarta: Kunci Komunikasi.
- Sugihartono, Ranang Agung. 2010. *Animasi Kartun*. Jakarta: PT. Indeks.
- Sugiyono 2010. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiarta, I Gede Arya. 2015. *Lekesan: Fenomena Seni Musik Bali*. UPT.Penerbitan ISI Denpasar.
- Sukerta, Pande Made. 1998. *Ensiklopedi Mini Karawitan Bali*. Bandung: Sastrataya Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia (MSPI)
- Supriyono, R. 2010. *Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Andi.
- Suyanto, M. 2005. *Multimedia Alat Untuk Mengingatn Keunggulan Bersaing*. Yogyakarta: Andi.