

GAME PEMBELAJARAN ALAT MUSIK TRADISIONAL REBANA BERBASIS ANDROID

Roemaldo Suares¹⁾, Budi Suyanto²⁾, Idhawati Hestingsih³⁾

Jurusan Teknik Elektro, Politeknik Negeri Semarang
E-mail : edosuares@gmail.com¹⁾, budi.synta@gmail.com²⁾, hestidha@gmail.com³⁾

ABSTRAK

Alat musik tradisional rebana merupakan alat musik tradisional yang biasanya digunakan untuk pengiring acara-acara Islami. Meskipun alat musik tradisional rebana bukan asli dari Indonesia, namun pada penyebarannya, alat musik ini memiliki ciri khas dari daerah masing-masing. Namun seiring perkembangan jaman, alat musik ini cenderung ditinggalkan. Masyarakat pada umumnya cenderung lebih suka terhadap alat musik modern. Hal ini didukung dengan minimnya *game-game* tentang alat musik tradisional, sedangkan *game-game* virtual untuk alat musik tradisional sangatlah banyak. Device berbasis Android pada era sekarang sangatlah berkembang pesat, baik dari sudut pandang pengembang maupun pengguna. Pembuatan *game* ini menggunakan metode *prototype*. *Game* Pembelajaran Alat Musik Tradisional Rebana berbasis Android ini bertujuan untuk membuat suatu *game* pembelajaran memainkan alat musik tradisional rebana secara mobile berbasis android, selain itu juga memberikan pengetahuan tentang alat musik rebana, cara bermain dan informasi tentang alat musik rebana tersebut. Diciptakannya dalam bentuk mobile bertujuan supaya mudah untuk dibawa kemana saja. Dengan diciptakannya *game* ini memungkinkan pengguna untuk berinteraksi secara langsung dalam proses bermain rebana sesuai dengan mekanisme alat musik yang sesungguhnya. Hasil survei yang ditujukan kepada 10 orang dari beberapa kalangan, didapat tingkat kepuasan sebesar 82,4 % yang berarti sangat puas.

Kata kunci: *game*, alat musik tradisional, rebana, Android.

ABSTRACT

The traditional musical instrument tambourine is a traditional musical instrument that is usually used for Islamic occasions accompanist. Although the traditional musical instrument tambourine instead of original from Indonesia, but in its spread, this instrument has a characteristic of each area. But over time, this instrument is likely to be abandoned. Society in general tend to prefer to the modern instrument. This is supported by the lack of games about traditional musical instruments, while virtual games to traditional musical instrument is very much. Android-based device in the era now is booming, both from the perspective of the developer and the user. The making of this game using the method prototype. Games for learning a traditional musical instrument tambourine-driven Android aims to create a learning game play traditional musical instrument tambourine for android-based mobile, it also gives the knowledge about musical instrument tambourine, how to play musical instruments and information on the tambourine. Creation in the form of mobile aims to easy to carry anywhere. With the creation of this game allows users to interact directly in the process of playing the tambourine in accordance with mekanisme the real musical instruments. The results of a survey addressed to 10 people from some quarters, gained satisfaction rate of 82.4% which means very satisfied.

Keywords: game, traditional musical instrument, tambourine, Android

I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

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. Maka dari itu perlu metode pembelajaran dengan cara modern untuk melestarikan 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 pudar.

Alat musik tradisional di negara Indonesia terdapat berbagai macam, ada yang asli tercipta dari wilayah setempat diantaranya alat musik Sasando dari Nusa Tenggara Timur, alat musik gamelan dari Pulau Jawa dan lain sebagainya ataupun bawaan dari leluhur atau wilayah luar seperti seruling bambu, rebana, dan lain sebagainya. Meskipun alat musik yang dibawakan tercipta dari luar, namun terdapat perbedaan dari masing-masing daerah dalam memainkan alat musik tersebut. Contoh rebana, meskipun alat musik tradisional rebana ini telah dimainkan pada kawasan Asia Timur Tengah dan kebanyakan kawasan Asia Tenggara untuk mengiringi musik-musik berbau arabic. Namun setiap daerahnya memiliki tradisi tersendiri dalam memainkan alat musik tradisional rebana yang menimbulkan perbedaan pada irama, ritme permainan serta lagu yang dibawakan.

Meskipun alat musik tradisional rebana ini bukan asli alat musik yang lahir di Indonesia, namun alat musik rebana telah menjadi suatu tradisi bagi kalangan muslim di Indonesia, sehingga alat musik rebana termasuk dalam alat musik tradisional yang dimiliki oleh Indonesia. Rebana di Indonesia pertama kali eksistensinya di Kaliwadas Bumiayu, Jawa Tengah, bermula dari keuletan bapak Madali dan bapak Toip dalam membuat alat musik Islami ini pada era 1940-an (www.solichin-toip.com).

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. Padahal untuk memainkan alat musik rebana membutuhkan tenaga yang cukup besar pula. Anak-anak muda cenderung lebih suka memainkan alat musik modern seperti drum.

Game merupakan sebuah aplikasi yang sangat diminati oleh hampir semua kalangan, mulai dari anak-anak, remaja hingga dewasa. Maka apabila membuat sarana pembelajar yang berbentuk sebuah game dinilai lebih efektif. Apabila seseorang sudah berminat maka seseorang akan mempunyai keinginan untuk belajar permainan tersebut, dari

permainan yang telah diciptakan maka akan termotivasi untuk belajar bermain alat musik tradisional rebana.

Smartphone berbasis Android, pada era modern seperti sekarang ini memiliki peminat yang tiap saat selalu berkembang dan peminatnya meningkat hingga 1 miliar untuk beberapa bulan ke depan (liputanbisnis.com). Dari sisi itu maka penulis memutuskan untuk membuat game pembelajaran berbasis smartphone yang dapat dimainkan pada smartphone yang memiliki sistem operasi Android.

1.2 Tujuan dan Manfaat

1.2.1 Tujuan

Tujuan dari Tugas Akhir ini adalah sebagai berikut :

- 1) membuat suatu *game* pembelajaran memainkan alat musik tradisional rebana secara mobile berbasis android yang menarik untuk dimainkan,
- 2) memberikan pengetahuan tentang alat musik rebana, cara bermain dan informasi tentang alat musik rebana tersebut.

1.2.2 Manfaat

Manfaat dari penyusunan Tugas Akhir adalah sebagai berikut:

- a. meningkatkan kemampuan kreativitas seseorang dalam bermain alat musik tradisional rebana dari perbedaan nada dan irama yang ditimbulkan, memudahkan seseorang yang ingin belajar memainkan alat musik tradisional karena berbasis *mobile* Android,
- b. sebagai salah satu upaya melestarikan alat musik tradisional agar dapat bersaing dengan berbagai macam alat musik modern yang dapat dimainkan secara mobile berbasis android, memberikan pandangan dan tampilan visual sederhana dalam bermain alat musik tradisional rebana, memberikan kemudahan memainkannya karena bisa dimainkan secara *mobile*.

2. LANDASAN TEORI

2.1 Rebana

Rebana atau dalam bahasa Inggris disebut tambourine adalah alat musik tepuk, pukul, perkusis, dan Islamis. Rebana dibuat dengan menggunakan papan kayu khusus dan pilihan.

Kemudian dibulatkan dan dilobangi menggunakan mesin bubut bertenaga listrik, didesain khusus agar menghasilkan suara yang khas. Setelah proses pengeringan, penghalusan dan pengecatan bodi rebana (kluwung), kemudian pada sisi sebelahnya dipasang kulit kambing yang sudah disamak putih. Dengan keterampilan, keahlian serta kesabaran dalam penggarapannya, maka akan menghasilkan salah satu karya seni Islami dalam bentuk rebana berkualitas.

Rebana biasa di mainkan untuk mengiringi kitab barzanji, simthu duror, Ad'dibai, maulid dan sholawat Nabi SAW. Tapi pengembangannya sekarang sudah meluas dan modern. Ada yang untuk mengiringi tari-tarian, instrument musik, sampai ada yang sekedar dijadikan barang cinderamata (drumbandbumiayu.blogspot.com).

2.1.1 Rebana di Indonesia

Perkembangan alat musik rebana di Indonesia dimulai ketika masuknya pengaruh Islam ke Indonesia. Selain berdagang dan menyebarkan agama islam, para pedagang Arab juga memperkenalkan musik mereka. Alat musik mereka berupa gembus & rebana. Dari proses itulah muncul orkes-orkes gembus di Indonesia hingga saat ini.

Di Indonesia, alat musik rebana berkembang menjadi banyak jenis. Biasanya merupakan ciri khas dari kultur budaya daerah tertentu. Jenis alat rebana yang paling umum diantaranya, rebana Banjar, rebana Biang, Jidor, Kompang, Marawis, Samroh, Hadroh dan lainnya.

Sebagai contoh, masyarakat di pesisir utara pulau Jawa menyebut Rebana adalah Terbang Banjari. Mereka tidak mengenal Kompang ataupun Biang. Begitu pula masyarakat di wilayah Sunda. Di sana jarang sekali orang yang mengenal Samroh maupun Hadroh. Jadi pengertian alat musik Rebana di setiap daerah bisa saja berbeda bergantung dari kebudayaan asal masing-masing. (kreasirebana.blogspot.com)

Di Jawa Tengah, rebana yang sering dimainkan pada umumnya terdapat tiga buah yakni rebana tradisional, rebana modern dan rebana kontemporer. Rebana tradisional biasanya dimainkan dengan beberapa alat seperti terbang/rebana, ketipung, tamborin dan jidor, sedangkan untuk rebana modern biasanya dimainkan dengan beberapa alat

musik yaitu terbang/rebana, ketipung, jidor, kalti/dumbuk batu, tifa, tamborin/kecrek. Rebana kontemporer adalah rebana yang sudah dipadukan dengan alat musik modern, misal dapat diiringi dengan menggunakan biola, organ, drum dan lain sebagainya. Berikut adalah alat-alat yang umumnya dimainkan pada orkes rebana tradisional:

- a. Rebana atau Terbang



Gambar 2.1 Rebana atau Terbang

- b. Jidor



Gambar 2.2 Jidor

- c. Tamborin



Gambar 2.3 Tamborin

- d. Ketioplak



Gambar 2.4 Ketioplak

2.2 Media Pembelajaran

Media pembelajaran secara umum adalah alat bantu proses belajar mengajar. Segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau ketrampilan pembelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar. Batasan ini cukup luas dan mendalam mencakup pengertian sumber, lingkungan, manusia dan metode yang dimanfaatkan untuk tujuan pembelajaran / pelatihan.

Sedangkan menurut Briggs (1977) media pembelajaran adalah sarana fisik untuk menyampaikan isi/materi pembelajaran seperti : buku, film, video dan sebagainya. Kemudian menurut *National Education Assocation*(1969) mengungkapkan bahwa media pembelajaran adalah sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun pandang-dengar, termasuk teknologi perangkat keras.

2.3 Adobe Flash

Adobe Flash merupakan sebuah program yang didesain khusus oleh Adobe dan program aplikasi standar authoring tool professional yang digunakan untuk membuat animasi dan bitmap yang sangat menarik untuk keperluan pembangunan situs web yang interaktif dan dinamis. Flash didesain dengan kemampuan untuk membuat animasi 2 dimensi yang handal dan ringan sehingga Flash banyak digunakan untuk membangun dan memberikan efek animasi pada *website*, CD Interaktif dan yang lainnya. Selain itu aplikasi ini juga dapat digunakan untuk membuat animasi logo, *movie*, *game*, pembuatan navigasi pada situs web, tombol animasi, *banner*, menu interaktif, interaktif form isian, *e-card*, *screen saver* dan pembuatan aplikasi-aplikasi web lainnya. Dalam Flash, terdapat teknik-teknik membuat animasi, fasilitas Actionscript, *filter*, *custom easing* dan dapat memasukkan video lengkap dengan fasilitas *playback* FLV. Keunggulan yang dimiliki oleh Flash ini adalah ia mampu diberikan sedikit kode pemograman baik yang berjalan sendiri untuk mengatur animasi yang ada didalamnya atau digunakan untuk berkomunikasi dengan program lain seperti HTML, PHP, dan Database dengan pendekatan XML, dapat dikolaborasi

dengan web, karena mempunyai keunggulan antara lain kecil dalam ukuran *file* outputnya

Movie-movie Flash memiliki ukuran file yang kecil dan dapat ditampilkan dengan ukuran layar yang dapat disesuaikan dengan keinginan. Aplikasi Flash merupakan sebuah standar aplikasi industri perancangan animasi web dengan peningkatan pengaturan dan perluasan kemampuan integrasi yang lebih baik. Banyak fitur-fitur baru dalam Flash yang dapat meningkatkan kreativitas dalam pembuatan isi media yang kaya dengan memanfaatkan kemampuan aplikasi tersebut secara maksimal. Fitur-fitur baru ini membantu kita lebih memusatkan perhatian pada desain yang dibuat secara cepat, bukannya memusatkan pada cara kerja dan penggunaan aplikasi tersebut. Flash juga dapat digunakan untuk mengembangkan secara cepat aplikasi-aplikasi web yang kaya dengan pembuatan script tingkat lanjut. Di dalam aplikasinya juga tersedia sebuah alat untuk *men-debug script*. Dengan menggunakan *Code Hint* untuk mempermudah dan mempercepat pembuatan dan pengembangan isi Actionscript secara otomatis. Untuk memahami keamanan Adobe Flash dapat dilihat dari beberapa sudut pandang, berdasarkan beberapa sumber referensi bahwa tidak ada perbedaan menyolok antara HTML dan JavaScript dimana didalamnya terdapat banyak tools yang dapat diambil dari SWF termasuk Actionscript. Sehingga kode data dapat terjamin keamanannya. Oleh sebab itu, semua kebutuhan data yang terdapat dalam SWF dapat diambil kembali melalui *server*. Keuntungan menggunakan metode yang sama dengan menggunakan aplikasi web yang standar adalah akan menjamin dan mengamankan penyimpanan dan perpindahan data.

2.4 Adobe AIR untuk Android

Adobe Air adalah aplikasi yang berguna untuk menjalankan flash pada perangkat teknologi digital macam desktop, laptop ataupun mobile. Seperti yang kita ketahui jika pada desktop kita sering mengenal yang namanya Adobe Flash, maka Adobe Air memiliki fungsi yang serupa. Walaupun masih terbilang muda, baru muncul di awal tahun 2008 namun namanya semakin meroket. Hal ini tidak terlepas dari usahanya menelurkan versi mobile, khususnya untuk perangkat ber-OS Android.

Adobe Air sekarang tersedia untuk Android. Berita ini pasti akan merangsang para sejumlah pengembang aplikasi Flash untuk membangun aplikasi mobile untuk Android tanpa harus belajar bahasa baru. Mereka dapat terus menggunakan program yang sudah akrab seperti Flash Builder, Flash Profesional CS5 dan Actionscript untuk mengembangkan aplikasi barunya. Aplikasi Adobe Air ini sayangnya hanya tersedia untuk Android versi 2.2 (Froyo) ke atas. Artinya bagi yang memiliki perangkat Android dengan versi Froyo kebawah harus mengganti perangkat Androidnya ataupun meng-*upgrade*-nya untuk dapat menikmati *game* atau aplikasi flash di perangkat Android.

2.5 Actionscript

Actionscript adalah bahasa pemrograman yang dibuat berdasarkan ECMA Script, yang digunakan dalam pengembangan situs web dan perangkat lunak menggunakan platform Adobe Flash Player. Actionscript juga dipakai pada beberapa aplikasi basis data, seperti Alpha Five. Bahasa ini awalnya dikembangkan oleh Macromedia, tapi kini sudah dimiliki dan dilanjutkan perkembangannya oleh Adobe, yang membeli Macromedia pada tahun 2005.

Actionscript terbaru saat ini adalah Actionscript 3.0. Actionscript 3.0 adalah bahasa terbaru dari edisi yang sebelumnya dikenal dengan Actionscript 2.0. Actionscript 3.0 memiliki beberapa kelebihan dibanding pendahulunya, antara lain fitur yang ditawarkan adalah file pada Actionscript 3.0 dapat dibuat terpisah saat *runtime*.

Fitur Actionscript 3.0 yang akan digunakan pada Tugas Akhir kali ini antara lain:

- a. menampilkan *Movie Clip* dari *library*
Untuk menampilkan *Movie Clip* yang sebelumnya sudah ada pada *library* dapat menggunakan kode program seperti berikut:

```
var mc_baru:mc_inLibrary = new mc_inLibrary ();  
addChild(mc_baru); //menampilkan objek pada workplace  
config.x = 0; //posisi objek horisontal  
config.y = 0; //posisi objek vertikal
```

- b. menjalankan *sound*

Untuk dapat menjalankan suara pada Flash ada dua cara yang berbeda, yaitu dengan memasukkan sebuah file suara pada *library* Adobe Flash atau dengan menggunakan URL file suara tersimpan, berikut adalah contoh kode program untuk menjalankan suara:

- 1) Kode program menjalankan suara yang sudah dimasukkan pada *library*

```
var mySound:Sound = new MyFavSong();  
mySound.play();
```

- 2) Kode program menjalankan suara dengan menggunakan URL file tersimpan.

```
var mySound:Sound = new Sound();  
mySound.load(new URLRequest("myFavSong.mp3"));  
mySound.play();
```

- c. berpindah dari *frame* ke *frame* lain.
Untuk berpindah antar *frame* dengan menggunakan Actionscript 3.0 pada Flash menggunakan kode program berikut:

```
gotoAndPlay(2); // untuk menuju frame ke 2 dan lanjut.
```

atau dapat menggunakan

```
gotoAndStop(2); // untuk menuju frame ke 2 dan berhenti.
```

- d. perintah pada tombol
Untuk memberi perintah pada sebuah objek tombol menggunakan kode program seperti berikut

```
exit_btn.addEventListener(MouseEvent.CLICK, fl_CloseWindow);  
function fl_CloseWindow(event:MouseEvent):void  
{  
    NativeApplication.nativeApplication.exit();  
}
```

II. METODE PENELITIAN

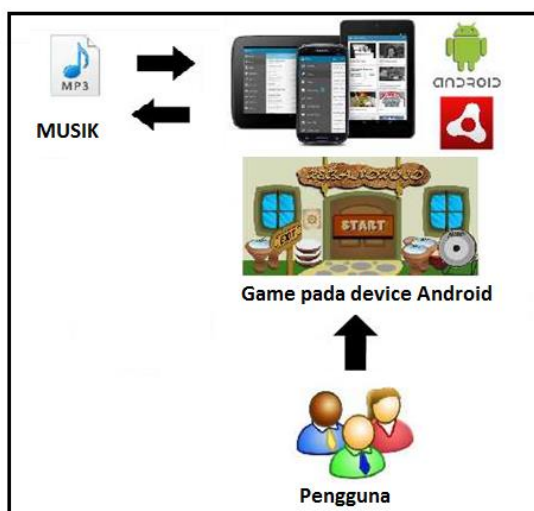
2.1 Gambaran Umum Sistem

Game pembelajaran alat musik tradisional rebana ini diberi nama 'Rebandroid'. *Game* Rebandroid ini merupakan sebuah *game* tentang alat musik tradisional rebana. Pada *game* ini terdapat fitur pengenalan alat musik rebana meliputi sejarah rebana, jenis dan alat-alat apa saja yang biasa dimainkan untuk mengiringi rebana. Selain pengenalan ada pula

permainan tentang rebana. Terdapat tiga menu saat permainan yaitu *Tutorial & Training*, *Play Solo* dan *Play With Friends*. Pada permainan *Play Solo*, akan terdapat pilihan lagu dan pilihan macam alat musik sebagai alat utama yang akan dimainkan dalam permainan. Tugas bagi pemain adalah memukul alat musik tersebut saat not berada di posisi batas garis rebana untuk mendapatkan skor. Karena permainan ini menggunakan lifepoint untuk dapat bertahan dalam permainan, maka pemain diharuskan tidak melakukan kesalahan atau *miss* dalam memukul rebana. Permainan berakhir jika lagu atau soundtrack dalam *game* ini selesai. Sedangkan untuk permainan *Play with Friends* ini akan terdapat pilihan alat musik dan lagu yang akan dipilih dalam permainan dimana masing-masing orang memilih alat musik yang berbeda kemudian salah satu dari orang yang memainkan menjadi *guide* sebagai patokan musik/lagu dijalankan. *Game* ini akan dimainkan bersamaan dengan pemain lain agar menjadi komposisi musik seperti orkestra yang dimainkan bersama-sama.

Dalam permainan *game* rebana ini, semua kalangan masyarakat dapat memainkan permainan ini tanpa adanya hak akses dalam permainan. Semua kalangan yang mempunyai *smartphone* atau *tablet* dengan operating system minimal Android ICS akan bisa menjalankan permainan ini.

Gambaran umum game Rebandroid adalah seperti gambar dibawah ini



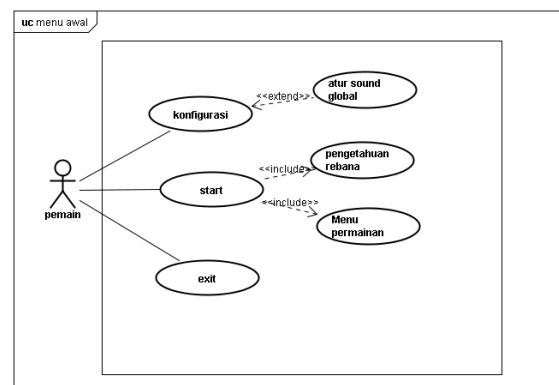
Gambar 2.1 Arsitektur Topologi Program

Pada Gambar 2.1 menjelaskan tentang arsitektur topologi program dimana terdapat

file musik, game pada device Android, dan pengguna game. Pengguna dapat memainkan game pada device Android, sedangkan pada game akan meminta request ke file musik untuk dimainkan sesuai dengan yang diinginkan pengguna.

2.2 Pemodelan Sistem

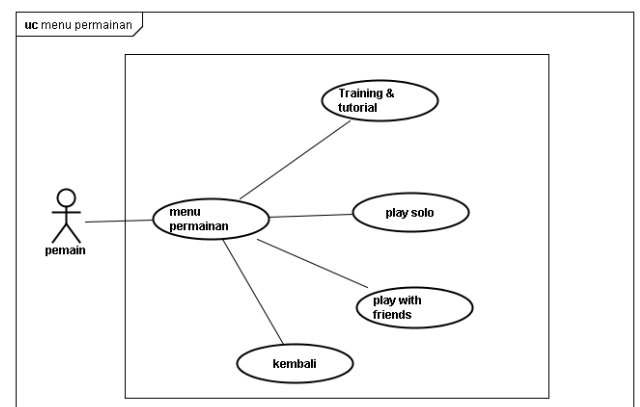
Pada tahap ini akan diperlihatkan gambaran *Use Case Diagram* pada *game* Rebandroid. *Use case* untuk menu awal *game* Rebandroid dapat dilihat pada Gambar 2.2



Gambar 2.2 Use Case Menu Awal

Menu awal pada *game* rebana ini terdiri dari tiga menu yaitu konfigurasi dimana didalam pengaturan pemain dapat mengatur *sound global*, kemudian *start* dimana setelah ditekan pemain akan diperkenalkan dengan pengetahuan rebana dan kemudian masuk pada menu permainan kemudian *exit* untuk keluar.

Use Case untuk menu permainan *game* Rebandroid dapat dilihat pada Gambar 2.3.



Gambar 2.3 Use Case Menu Permainan

Pada menu permainan di *game* rebana seorang pemain dapat melakukan empat hal yaitu, masuk pada *training & tutorial*, *play solo*, *play with friends* dan kembali.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

a) Pengujian Halaman Awal

Pada tampilan awal terdapat empat buah *button* yaitu *exit*, konfigurasi yang dilambangkan dengan *gear*, start dan tentang yang dilambangkan dengan huruf 'i'. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada Gambar 3.4 berikut:



Gambar 3.4 Tampilan Awal Game Rebandroid

b) Menu Permainan

halaman menu permainan seperti pada Game Rebandroid dapat dilihat pada Gambar 3.5 berikut:



Gambar 3.5 Halaman Menu Permainan

c) Halaman Tutorial

halaman tutorial game Rebandroid seperti Gambar 3.6 berikut:



Gambar 3.6 Halaman Tutorial

d) Halaman Solo Play

Apabila pemain memilih pada menu *Solo Play* maka halaman yang akan muncul adalah pemilihan alat musik seperti Gambar 3.7.



Gambar 3.7 Pemilihan Alat Musik

Pada Gambar 3.7 pemain dapat memilih alat musik yang akan dimainkan. Untuk mengganti alat musik dapat disentuh pada gambar panah, sedangkan untuk memilih dapat disentuh pada alat musik yang dipilih.

Setelah memilih alat musik selanjutnya memilih lagu seperti Gambar 3.8 berikut:



Gambar 3.8 Pemilihan Lagu

Pada Gambar 3.8 pemain dapat memilih lagu yang akan dimainkan. Untuk mengetahui musik yang dimainkan dapat disentuh pada tombol *play*, sedangkan untuk memilih dapat di tekan pada tulisan lagu.

Kemudian pemain diarahkan pada antarmuka permainan, Gambar 3.9 berikut merupakan tampilan saat permainan telah dimulai.



Gambar 3.9 Tampilan Antarmuka *Solo Play*

Pada Gambar 3.9 dapat dilihat bahwa untuk menu *Solo Play* terdapat poin sisa pada bagian kanan bawah antarmuka, poin sisa tersebut berkurang apabila objek penentu ketukan terlewatkan. Apabila terlewatkan maka akan muncul informasi *miss* pada kolom bagian kanan. Untuk menu solo play juga terdapat *button pause* untuk menghentikan sementara game.

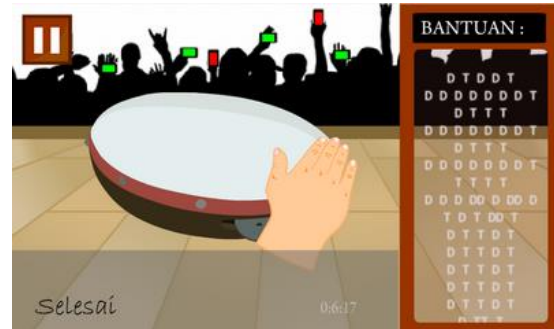
e) Halaman *Play with Friends*
pada menu *Play with Friends* maka halaman yang akan muncul adalah pemilihan *guide* seperti Gambar 4.87



Gambar 3.10 Tampilan Halaman Pemilihan *Guide*

Pada Gambar 3.10, terdapat dua buah pilihan yaitu Ya untuk menjadi guide dan Tidak untuk tidak menjadi guide. Setelah memilih salah satu maka selanjutnya akan diarahkan ke halaman pemilihan alat musik seperti pada Gambar 4.76 sebelumnya. Selanjutnya apabila pemain memilih 'Ya' pada saat pemilihan *Guide*, maka akan diarahkan ke pemilihan lagu.

Berikut adalah tampilan saat permainan *play with friends* dimainkan



Gambar 3.11 Tampilan *Play with Friends* sebagai *Guide*

Terdapat timeline lagu yang sedang dijalankan dan apabila alat musik diketuk maka rumus akan bergerak naik ke atas. Pada permainan *play with friends* tidak terdapat objek penentu ketukan seperti pada *training* dan *solo play*. Apabila tidak sebagai *Guide* maka tidak terdapat timeline lagu dan tidak terdapat tombol *pause* pada antarmuka permainan, namun masih terdapat bantuan berupa rumus ketukan dengan cara kerja yang sama.

IV. KESIMPULAN

4.1 Kesimpulan

Dari hasil pembuatan Tugas Akhir ini, dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

- Tugas Akhir berhasil membuat suatu *game* pembelajaran memainkan alat musik tradisional rebana secara mobile berbasis android yang menarik untuk dimainkan.
- Berhasil memberikan pengetahuan tentang alat musik tradisional rebana, cara bermain dan informasi tentang alat musik rebana dari hasil *survey* yang telah dilakukan.
- Aplikasi *game* Rebandroid ini telah berfungsi dengan baik pada ponsel Android dengan *operating system* Android versi 4.2.2 (*Jelly Bean*).

4.2 Saran

Aplikasi *game* pembelajaran alat musik tradisional rebana berbasis Android ini dapat dikembangkan agar:

- Materi yang di sajikan dapat diperbanyak lagi, sehingga informasi yang di terima oleh pengguna lebih banyak.
- Grafis alat musik pada *game* yang masih seperti kartun, dapat dikembangkan menjadi seperti gambar alat yang sebenarnya, sehingga lebih menyerupai alat musik yang sebenarnya.

3. Menu *play with friends* dapat dikembangkan menjadi *client – server*.
4. Lagu pilihan pada *game* ini dapat diperbanyak lagi sehingga *game* lebih kompleks dan bervariasi.

Daftar Pustaka

- [1] Pressman, Roger S. 2001. *Software Engineering Fifth Edition*. New York: Mc Graw Hill
- [2] Drumbandbumiayu. “Sejarah Rebana”, <http://drumbandbumiayu.blogspot.com/2012/12/sejarah-rebana.html> (diakses pada 20 Februari 2014)
- [3] Kreasirebana. “Pengertian Rebana”, <http://kreasirebana.blogspot.com/2011/11/pengertian-rebana.html>. (diakses pada 20 Februari 2014)
- [4] Haryanto. “Pengertian Media Pembelajaran”, <http://belajarpsikologi.com/pengertian-media-pembelajaran/> (diakses pada 21 Februari 2014)
- [5] Liputanbisnis. “Peminat Smartphone Android Meningkat 1 Miliar 9 Bulan ke Depan”. <http://liputanbisnis.com/2013/04/18/peminat-smartphone-android-meningkat-1miliar-9-bulan-ke-depan/> (diakses pada 16 Juli 2012)
- [6] Toip, Solichin. “Sejarah Rebana Kaliwadas Bumiayu”, <http://www.solichintoip.com/p/sejarah-rebana-kalizwadas-bumiayu.html/> (diakses pada 16 Juli 2012)
- [7] Wikipedia. “AdobeFlash”. http://id.wikipedia.org/wiki/Adobe_Flash. (diakses pada 16 Juli 2014)