

RANCANGAN VISUALISASI TEKNIK MEMAINKAN ANGKLUNG

Indry Mardiana¹⁾ Shanti Herliani²⁾

^{1,2)} Teknik Informatika Universitas Pasundan Bandung

Jl Setiabudhi 193 Bandung 40153

Email : mardiana.indry@mail.unpas.ac.id¹⁾, shanti.herliani@unpas.ac.id²⁾

Abstrak

Angklung merupakan alat musik tradisional yang terbuat dari potongan bambu. Alat musik ini telah dikenal sejak dulu di beberapa wilayah Indonesia terutama Jawa Barat, Jawa Tengah, Jawa Timur dan Bali. Cara memainkan angklung yaitu dengan cara digetarkan. Dalam memainkan angklung diperlukan keterampilan dalam menggetarkan angklung.

Permasalahannya adalah ada beberapa teknik untuk memainkan angklung yang akan membuat irama menjadi indah. Dari cara memegang angklung hingga memainkannya

Penelitian ini yaitu merancang sebuah aplikasi multimedia yang memvisualisasikan berbagai macam cara menggetarkan angklung ke dalam animasi.

Kata kunci : angklung, visualisasi, teknik memainkan angklung

1. Pendahuluan

Pada bagian pendahuluan ini akan dijelaskan mengenai latar belakang, rumusan masalah, tujuan, dan metodologi.

Angklung adalah sebuah alat musik yang terbuat dari potongan bambu. Alat musik ini terdiri dari 2-4 tabung bambu yang dirangkai menjadi satu dengan talirotan. Tabung bambu dikuir detail dan dipotong sedemikian rupa oleh pengrajin angklung profesional untuk menghasilkan nada tertentu ketika bingkai bambu digoyang. Dan angklung masuk sebagai salah satu warisan budaya oleh UNESCO sejak 2010. [1]

Angklung biasanya dimainkan oleh lebih dari satu orang dan setiap orangnya memegang angklung dengan nada yang berbeda. Terdapat beberapa teknik yang harus dikuasai oleh para pemain angklung, yaitu cara menggetarkan angklung, cara membaca nada pada partitur, dan menjaga kekompakan antar pemain. Bagi pemain angklung yang pemula sering kali kesulitan dalam menggetarkan angklung, kaku dalam menggetarkan angklung, volume getaran angklung tidak sesuai dengan angklung lain dan terdapat tanda tanda yang harus digetarkan dengan teknik lain seperti *staccato* atau *tengkep* (dipegang dengan jari).

Penelitian ini berfokus pada berbagai cara menggetarkan angklung agar tercipta nada yang harmoni dari setiap angklung yang dimainkan oleh beberapa orang.

Yang menjadi masalah pada penelitian ini adalah kesulitan dalam cara memainkan angklung dengan benar, biasanya terjadi pada orang yang awan terhadap alat musik angklung dan cara memainkan angklung dengan teknik yang berbeda-beda.

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk merancang sebuah aplikasi multimedia yang dapat membantu pemain angklung dalam mengetahui berbagai macam teknik memainkan angklung, dan ciri untuk setiap macam teknik memainkannya yang terdapat dalam partitur.

Dari penelitian terdahulu yaitu "Pembelajaran Angklung menggunakan Metode Belajar sambil Bermain". Guru harus memberikan metode pembelajaran yang menarik dan mempermudah anak dalam belajar alat musik tradisional angklung. [2]

Terdapat berbagai macam cara untuk belajar yaitu tekstual atau membaca, mendengarkan dan melalui gambar atau visual.

Pembelajar visual cenderung lebih suka membaca dan mempelajari bagan-bagan, gambar-gambar, dan informasi grafis lainnya, sedangkan pembelajar audio lebih suka mendengarkan ceramah dan pita rekaman. Tetapi sebagian besar pembelajar yang sukses menggunakan keduanya yaitu media audio dan media visual. [3]

Maka pada penelitian ini dibuatlah sebuah rancangan aplikasi multimedia yang memvisualisasikan berbagai teknik memainkan angklung ke dalam animasi. Animasi yang disajikan yaitu seseorang yang sedang memainkan angklung dimana setiap point penting dalam teknik memainkan angklung akan ditampilkan dalam bentuk animasi yang detail. Setiap animasi dibantu dengan audio yang mencerminkan setiap suara yang muncul dari setiap teknik memainkan angklung.

Penelitian ini dilakukan dengan metode *prototyping* yaitu pembuatan model sistem (prototipe) yang pembangunannya dapat lebih cepat. [4]

Model sistem yang dibuat melingkupi deskripsi aplikasi, Pengguna Aplikasi, Fungsionalitas Aplikasi, Produk Akhir dan *Storyboard*

2. Pembahasan

Bagian pembahasan akan menjelaskan mengenai teori – teori yang diterapkan pada penelitian ini, kemudian

membahas mengenai kebutuhan yang dibutuhkan oleh perangkat lunak.

a. Angklung

1. Definisi angklung

Angklung adalah sebuah alat musik yang terbuat dari potongan bambu. Alat musik ini terdiri dari 2-4 tabung bambu yang dirangkai menjadi satu dengan talirotan. Tabung bambu dikuir detail dan dipotong sedemikian rupa oleh pengrajin angklung profesional untuk menghasilkan nada tertentu ketika bingkai bambu digoyang. Setiap angklung menghasilkan nada atau akord yang berbeda sehingga beberapa pemain harus bekerja sama untuk menghasilkan melodi yang indah. Instrumen ini telah dikenal sejak zaman kuno di beberapa wilayah Indonesia, terutama di Jawa Barat, Jawa Tengah, Jawa Timur, dan Bali. [1]

2. Cara memegang angklung

Untuk dapat memainkan angklung dengan benar, pemain juga harus memperhatikan cara memegang angklung agar suara angklung dapat berbunyi dengan nada yang benar dan jika memegang angklung lebih dari satu, angklung yang dibunyikan tidak bersinggungan dengan angklung lain.

Cara pemain memegang angklung, adalah sebagai berikut :

- Posisi angklung adalah tabung yang tinggi berada di sebelah kanan pemain, dan yang kecil berada di sebelah kiri, dengan posisi lurus, tidak miring.
- Tangan kiri pemain memegang angklung pada bagian simpul atas angklung dan tangan kanan memegang angklung pada bagian bawah angklung. Posisi tangan kiri dapat menggenggam ke arah bawah maupun ke arah atas. Kedua tangan diharapkan dalam posisi lurus.
- Tangan yang bertugas menggetarkan angklung adalah tangan kanan, sedangkan tangan kiri hanya memegang angklung, tidak turut digerakkan. Gerakan tangan kanan adalah arah kanan ke kiri, dan gerakan dilakukan dengan cepat dari pergelangan tangan
- Apabila pemain memegang lebih dari satu angklung, maka angklung yang berukuran lebih besar ditempatkan lebih dekat dengan tubuh. Apabila ukurannya cukup besar, angklung dapat kita masukkan ke dalam lengan pemain. Kalau kecil, angklung tetap dipegang dengan jari, tetapi harus tetap ada jarak antar angklung sehingga tidak saling bersinggungan.

3. Teknik memainkan angklung

Ada beberapa macam teknik membunyikan suara angklung, yang bisa menyebabkan perubahan pada dinamika lagu yang dibawakan, diantaranya adalah :

- Getaran Panjang.
Angklung digerakan panjang sesuai dengan nilai nada yang dimainkan, sehingga nada dimainkan secara sambung menyambung.
- Staccato*.
Angklung tidak digetarkan seperti biasanya, tetapi dengan cara dicetok, sehingga menghasilkan bunyi yang pendek. Biasanya cara memegang angklung untuk menghasilkan bunyi seperti ini adalah dengan sedikit memiringkan angklung dan tabung dasar kanan angklung dipukulnya ke tangan kanan.
- Tengkep (dipegang dengan jari).
Cara ini dimainkan dengan menahan atau menutup tabung kecil sehingga tidak ikut berbunyi. Getaran untuk cara ini tetap panjang dan disambungkan. Cara ini dilakukan jika ingin menghasilkan suara yang lebih halus. [5]

b. Konsep

Pada bagian ini akan dijelaskan beberapa hal mengenai konsep, seperti deskripsi aplikasi, kebutuhan informasi, pengguna, fungsionalitas, produk akhir.

1. Deskripsi Aplikasi

Aplikasi ini menyajikan visualisasi informasi mengenai teknik memainkan angklung. Visualisasi yang disajikan yaitu berupa animasi cara memegang satu angklung atau lebih, cara memainkan angklung dengan getaran panjang ditambah dengan permainan dinamika, cara memainkan angklung dengan teknik *staccato*, dan teknik tengkep.

2. Pengguna Aplikasi

Target pengguna aplikasi ini yaitu masyarakat umum yang memiliki ketertarikan untuk mempelajari cara memainkan angklung.

3. Fungsionalitas

Fungsionalitas dari aplikasi teknik memainkan angklung ini adalah :

- Pengguna dapat mengetahui instruksi seputar cara menggunakan aplikasi.
- Pengguna dapat mengetahui cara memegang satu angklung dan lebih.
- Pengguna dapat mengetahui cara memainkan angklung dengan teknik getaran panjang dan kode untuk menggunakan teknik getaran panjang dalam partitur.
- Pengguna dapat mengetahui cara memainkan angklung dengan teknik *staccato*, cara memposisikan angklung untuk teknik *staccato* dan kode untuk menggunakan teknik *staccato* dalam partitur.
- Pengguna dapat mengetahui cara memainkan angklung dengan teknik tengkep dan kode untuk menggunakan teknik tengkep dalam partitur.

4. Produk Akhir

Produk akhir dari perancangan ini yaitu berupa aplikasi multimedia *Shockwave Flash Objek*. Sehingga aplikasi dapat dijalankan diperangkat yang mendukung teknologi flash.

c. Perancangan Aplikasi

Pada perancangan aplikasi ini, akan digambarkan mengenai *storyboard* dari rancangan antarmuka aplikasi.

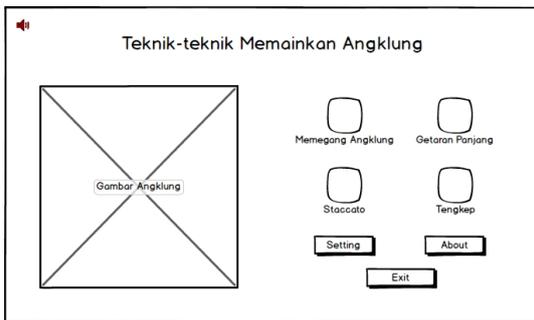
a. Storyboard

Storyboard adalah uraian yang berisi visual dan audio penjelasan dari masing-masing alur aktifitas. Satu kolom dalam *storyboard* mewakili satu tampilan di layar monitor. Dengan demikian, biasanya *storyboard* cukup banyak berlembar-lembar.[6]

Berikut ini merupakan storyboard untuk perancangan aplikasi, antara lain :

1. Tampilan Menu Utama

Berikut tampilan menu utama aplikasi. Terdapat beberapa pilihan menu yaitu Memegang Angklung, Getaran Panjang, *Staccato*, dan Tengkep, *Setting*, *About*, dan *Exit*. Untuk detailnya dapat dilihat pada **Gambar 1**;



Gambar 1 Tampilan Menu Utama

Keterangan Tampilan Menu Utama

Gambar : Angklung, tangan memegang angklung, posisi teknik getaran panjang, posisi *Staccato*, tengkep, icon sound-on, icon sound off.

Sound : Instrumen Angklung, *Button-click*.

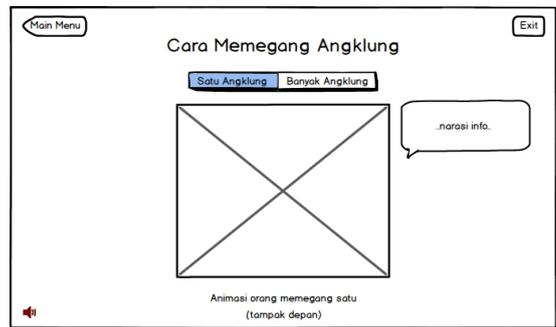
Button : Memegang Angklung, Getaran Panjang, *Staccato*, Tengkep, *Setting*, *About*, *Exit*, *Sound-on*, *Sound-off*.

Teks : Teknik-teknik Memainkan Angklung.

2. Tampilan Cara Memegang Angklung

Pada tampilan cara memegang angklung ini terdapat pilihan yaitu cara memegang satu angklung dan cara memegang banyak angklung. Pada setiap pilihan akan ditampilkan animasi memegang angklung baik satu angklung atau lebih, dan akan disampaikan setiap infonya. Setiap animasi yang bergerak, info yang

ditampilkan pun bergantian sesuai dengan animasinya. Untuk detailnya dapat dilihat pada **Gambar 2**.



Gambar 2 Tampilan Cara Memegang Angklung

Keterangan Tampilan Cara Memegang Angklung

Animasi : Cara memegang satu angklung, cara memegang banyak angklung.

Gambar : *Icon sound-on*, *icon sound-off*, *icon exit*.

Sound : Instrumen Angklung, *Button-click*.

Button : Satu Angklung, Dua Angklung.

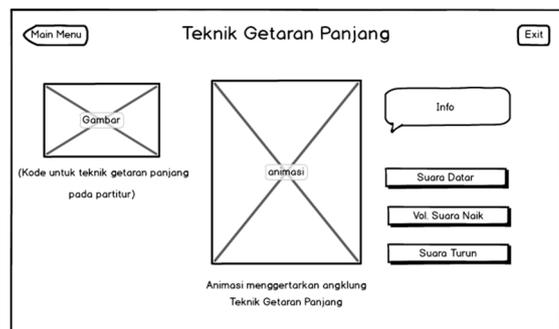
Teks : Cara Memegang Angklung

Teks info dan Narasi :

- Posisi angklung adalah tabung tinggi ada di sebelah kanan pemain, Tidak miring, Tangan kiri memegang angklung pada bagian simpul atas angklung, Tangan kanan memegang angklung bagian bawah, Tangan kanan menggetarkan angklung, tangan kiri hanya memegang angklung.

3. Tampilan Teknik Getaran Panjang

Pada tampilan teknik getaran panjang ini akan menampilkan animasi cara menggetarkan angklung dengan teknik getaran panjang. Terdapat beberapa *button* yaitu suara datar, volume suara naik, dan volume suara turun. Ketika *button* dipilih oleh pengguna maka animasi yang disajikan berbeda, sesuai dengan teknik permainannya. Untuk detailnya dapat dilihat pada **Gambar 3**.



Gambar 3 Tampilan Teknik Getaran Panjang

Keterangan Tampilan Teknik Getaran Panjang

Animasi : tangan menggetarkan angklung untuk suara datar, tangan menggetarkan angklung untuk

menghasilkan vol. suara naik, tangan menggetarkan angklung untuk menghasilkan vol. suara turun,

Gambar : Potongan partitur dengan kode untuk teknik getaran panjang, *icon exit*

Sound : angklung dengan suara datar, angklung dengan suara angklung naik, angklung dengan suara angklung menurun, *Button-click*.

Button : Main Menu, Exit, Suara Datar, Vol. Suara Naik, Vol. Suara Turun.

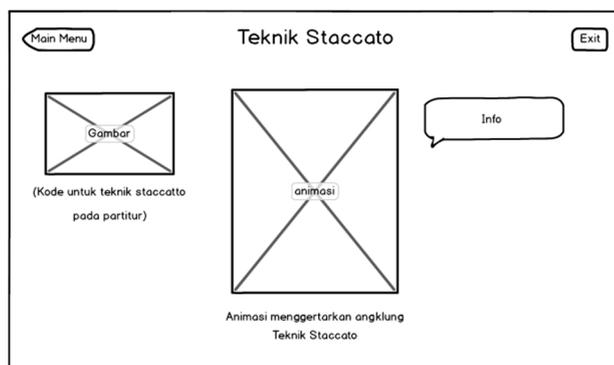
Teks : Teknik Getaran Panjang

Teks info dan Narasi :

- Angklung digerakan panjang sesuai dengan nilai nada yang dimainkan sehingga nada dimainkan secara sambung menyambung.

4. Tampilan Teknik *Staccato*

Pada tampilan teknik *staccato* ini akan menampilkan animasi cara memosisikan angklung dan memainkan angklung dengan teknik *staccato*. Untuk detailnya dapat dilihat pada **Gambar 4**;



Gambar 4 Tampilan Teknik *Staccato*

Keterangan Tampilan Teknik *Staccato*

Animasi : tangan dengan posisi memegang angklung untuk teknik *staccato*, tangan memainkan angklung dengan teknik *staccato*

Gambar : Potongan partitur dengan kode untuk teknik *Staccato*, *icon exit*.

Sound : angklung yang dimainkan dengan teknik *staccato*, *Button-click*.

Button : Main Menu, Exit.

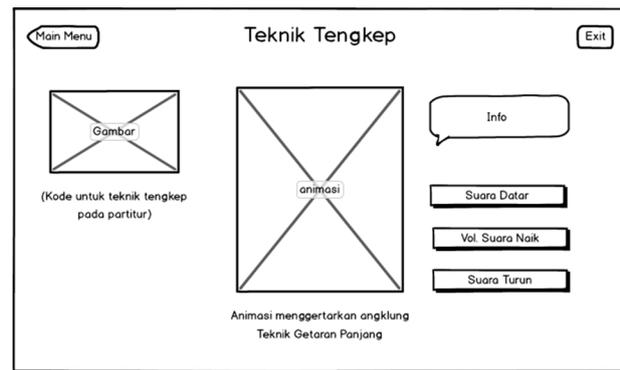
Teks : Teknik *Staccato*

Teks info dan Narasi :

- Angklung disosisikan miring, mainkan dengan cara mencetok angklung untuk mengeluarkan nada pendek.

5. Tampilan Teknik Tengkep

Pada tampilan teknik *tengkep* ini akan menampilkan animasi cara memosisikan angklung dan memainkan angklung dengan teknik *tengkep*. Untuk detailnya dapat dilihat pada **Gambar 5**



Gambar 5 Tampilan Teknik *Tengkep*

Keterangan Tampilan Teknik *Tengkep*

Animasi : tangan dengan posisi memegang angklung untuk teknik *Tengkep*, tangan memainkan angklung dengan teknik *tengkep*

Gambar : Potongan partitur dengan kode untuk teknik *Tengkep*, *icon exit*.

Sound : angklung yang dimainkan dengan teknik *tengkep*, *Button-click*.

Button : Main Menu, Exit.

Teks : Teknik *Tengkep*

Teks info dan Narasi :

- Cara ini dimainkan dengan menahan atau menutup tabung kecil sehingga tidak ikut berbunyi. Getaran untuk cara ini tetap panjang dan disambungkan. Cara ini dilakukan jika ingin menghasilkan suara yang lebih halus.

4. Kesimpulan

Rancangan ini diharapkan dapat diimplementasikan ke produk visualisasi, sehingga dapat membantu pengguna untuk belajar teknik memainkan angklung.

5. Ucapan Terimakasih

Ucapan terimakasih disampaikan kepada beberapa pihak yang telah membantu baik dukungan maupun ilmu dalam pelaksanaan kegiatan penelitian ini diantaranya :

- a. Pelatih Informatic Angklung Orchestra
- b. Manajemen dan Tim Informatic Angklung Orchestra
- c. Program Studi Teknik Informatika
- d. Fakultas Teknik Universitas Pasundan

Daftar Pustaka

- [1] Diakses : Desember 2014, <http://www.indonesia.travel/id/destination/596/saung-angklung-udjo-village-nature-and-culture-in-perfect-harmony/article/89/angklung-harmony-in-a-bamboo-orchestra>
- [2] R. K. P. Diah, "Pembelajaran Angklung Menggunakan Metode Belajar Sambil Bermain", 2012
- [3] Brown, H. Douglas, "Principles of Language Learning and Teaching", Longmann, Inc, New York, 2000

- [4] P. Haryo, T. Hendri, Marinim, "Sistem Informasi Manajemen Sumber Daya Manusia", Grasindo, Jakarta, 2006
- [5] Diakses : Desember 2014,
<http://www.tukangangklung.com/2011/03/tips-dan-tatacara-bermain-alat-musik.html>
- [6] R. Cepi, S. Rudi, "Media Pembelajaran Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan dan Penilaian", CV Wacana Prima, Bandung, 2009

Biodata Penulis

Indry Mardiana, mahasiswa kelompok keilmuan Multimedia di Program Studi Teknik Informatika Universitas Pasundan Bandung. Pemain Angklung di Informatic Angklung Orchestra.

Shanti Herliani, merupakan pengajar di Program Studi Teknik Informatika Universitas Pasundan Bandung, memperoleh gelar Sarjana Teknik di Program Studi Teknik Informatika Universitas Pasundan Bandung, sekarang sedang menempuh gelar S2 Magister Sistem Informasi di STMik LIKMI Bandung.

