

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

A. Simpulan

Setelah melalui berbagai proses, mulai dari konsultasi hingga proses akhir. Maka peneliti menyimpulkan bahwa gamelan digital merupakan inovasi terbaru dalam pengenalan budaya tradisional Indonesia. Berdasarkan survei lapangan, peneliti melihat banyak sekolah dan masyarakat umum di pedalaman belum tahu betul apa alat gamelan itu. Bahkan tidak banyak yang mengetahui gamelan itu seperti apa, terutama sekolah-sekolah dasar yang berada di pedalaman. Memang secara teori sudah disampaikan oleh guru kepada murid-murid sekolah dasar, gamelan itu seperti apa. Tetapi dalam segi praktek kebanyakan dari mereka belum bisa mengaplikasikannya sebagai praktek seni dikarenakan keterbatasan alat yang di miliki oleh sekolah-sekolah tersebut. Selain itu, tidak banyak juga dikalangan masyarakat luas sudah mengetahui atau bahkan belum mengetahui, hal tersebut dikarenakan keterbatasan peralatan yang belum mereka punya dan juga kurangnya ketersediaan alat oleh program pemerintah yang menerapkan kesenian lokal.

Seiring perkembangan jaman terutama dalam bidang kesenian, alat musik gamelan semakin kesini masyarakat luas semakin melupakan ciri khas atau ikon kesenian Indonesia. Hal tersebut dikarenakan banyaknya alat musik modern yang semakin berkembang dan menyebar luas di masyarakat. Hal tersebut membuat kesenian daerah atau identitas suatu suku sangat riskan akan kelestarian budaya Indonesia. Dengan gamelan digital ini, semoga masyarakat tidak melupakan ciri khas kesenian Indonesia dan gamelan digital semakin dikenal.

Adanya gamelan digital, bukan berarti menghilangkan keberadaban gamelan akustik. Gamelan digital hanya sebagai sarana penyebar luas kesenian tradisional, mengingat pemilik gamelan akustik sangat terbatas dan hanya kalangan yang mampu membeli gamelan akustik. Keterbatasan kepemilikan diakibatkan oleh, bahan gamelan akustik berbahan kuningan dengan harga yang

JEFRY PATRIA AWALUDDIN, 2017

PEMANFAATAN MODUL ARDUINO UNTUK PEMBUATAN INSTRUMEN GAMELAN DIGITAL
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

cukup tinggi. Selain itu gamelan akustik itupun hanya memiliki satu set gamelan dengan 1 jenis suara, mengingat di Indonesia gamelan memiliki beragam-ragam jenis gamelan diantaranya gamelan Jawa, gamelan Bali, degung dan sebagainya. Dengan gamelan digital ini 1 alat dapat mencangkup beberapa laras yang tentunya tidak memakan tempat banyak, serta lebih efisien serta lebih ekonomis dalam segi biaya.

Dalam proses pembuatan gamelan digital, peneliti sempat mengalami kesulitan dalam pembuatannya. Hal tersebut terjadi karena keterbatasan ilmu yang dimiliki oleh peneliti serta kesulitan dalam pemilihan komponen dan bahan apa yang akan dipergunakan dalam pembuatan gamelan digital.

Namun peneliti memiliki basic referensi dari pembuatan drum elektrik, yang sekarang sudah beredar di masyarakat dunia. Drum elektrik memiliki bentuk yang lebih flexyble dan dinamis di banding drum akustik. Dalam pembuatan modul gamelan digital, peneliti menggunakan media modul arduino uno sebagai media utama atau otak pertama interface dalam pengolahan data audio menjadi digital. Hal itu dikarenakan arduino uno bersifat bebas dipergunakan asalkan tidak membuat jiplakan bentuk dan modul tersebut. Banyak perusahaan sekarang, yang apabila dalam membuat sesuatu bersifat teknologi tidak sedikit yang menerapkan modul arduino karena lebih mudah dan simple dalam proses pemrograman perintah dibanding dengan membuat modul dari nol.

Dalam proses pembuatan modul arduino memiliki beberapa tahapan, di antaranya proses pemilihan komponen, proses perkaitan komponen, proses pengolahan data coding, dan terakhir proses pembuatan kerangka gamelan digital. Proses pemilihan kayu dalam pembuatan badan gamelan dengan menggunakan bahan dasar kayu sebagai kerangka gamelan digital. Proses tersebut dipilih setelah melakukan pertimbangan bahan kayu yang lebih elastis dan lebih sempurna dalam proses pengolahan kerangka.

Sedangkan untuk proses pengolahan suara / bunyi, peneliti menggunakan sample gamelan akustik yang sudah direkam sebelumnya oleh dosen pembimbing Iwan Gunawan, S.Pd.M.Sn di negara Belanda. Dengan menggunakan sample gamelan akustik asli dari kuningan, hal tersebut dilakukan agar dapat menghasilkan bunyi sama seperti gamelan akustik. Akan tetapi untuk

kedepannya, peneliti akan merekam sendiri sampel gamelan digital dengan beberapa sampel gamelan akustik yang ada di Indonesia dengan kualitas setara dengan aslinya.

Walaupun dalam pembuatan gamelan digital banyak menemui kekurangan dan tidak sama dengan gamelan akustik. Tetapi peneliti memprioritaskan agar gamelan digital dapat menghasilkan bunyi yang mendekati aslinya. Cara memainkan alat musik gamelan elektrik ini juga dapat dimainkan secara kelompok maupun individual. Dalam hal ini gamelan digital belum dikatakan sempurna 100% tetapi baru mendekati 60% dan peneliti akan terus memperbaiki kekurangan yang ada dalam gamelan digital seiring berjalan waktu. Secara keseluruhan gamelan digital sudah layak dimainkan dan sudah layak untuk dipublikasikan, dalam proses pengembangan peneliti akan terus mengembangkan gamelan digital.

Dalam proses pertama, gamelan digital harus dimainkan dengan media laptop/pc sebagai media pendukung atau penghasil olahan data digital menjadi audio. Namun untuk proses selanjutnya peneliti akan mengembangkan bagaimana cara memainkan gamelan digital tanpa bantuan media tambahan pc/laptop, sehingga akan lebih mudah dan praktis dalam pengaplikasian gamelan digital. Serta peneliti akan mengembangkan dalam segi aplikasi handphone, dimana handphone bisa dimainkan gamelan secara kelompok tanpa menggunakan alat gamelan digital.

B. Implikasi

Beberapa implikasi penelitian ini bagi pihak-pihak yang terlibat, diantaranya :

1. Pemerintah

Peran pemerintah sangat diperlukan dalam rangka pelestarian budaya Indonesia. Dengan cara memberi perlindungan-perlindungan hukum terhadap produk budaya dan pemberian modal bagi pengrajin instrumen gamelan digital tersebut agar lebih produktif dan dapat disebarluaskan secara mendunia.

2. Seniman dan pengrajin gamelan digital

Menciptakan kreatifitas-kreatifitas dalam memainkan, membuat karya musik, dan membuat instrumen gamelan digital dengan inovasi-inovasi sesuai perkembangan zaman. Akan tetapi, kreatifitas dan inovasi tersebut tidak menghilangkan ciri khas instrumen gamelan akustik yang sebenarnya. Misalnya dengan mengembangkan alat musik tradisional menjadi alat modern yang lebih simple dan lebih menarik untuk dimainkan.

3. Keilmuan

Pengetahuan yang di ambil dalam proses ini, peneliti mendapatkan beberapa pengetahuan serta pengalaman dari para pakar IT, ataupun pakar pengrajin. Yang dimana peneliti sebelumnya tidak memiliki basic tersebut dalam pembuatan modul arduino, hingga pembuatan gamelan digital supaya dapat menghasilkan bunyi dan bentuk kerangka yang mendekati sempurna hingga lebih efeasien.

C. Saran

Tulisan dan perangkat ini sangatlah jauh dari kata sempurna, mengingat dalam proses ini memerlukan proses panjang. Tidaklah mudah dalam membuat suatu perangkat yang sempurna, oleh karena itu peneliti menerima dengan baik saran dan ktirik sebagai proses pengembangan selanjutnya.

Melalui proses pembuatan ini, ada beberapa rekomendasi yang ingin peneliti sampaikan sebagai bahan dasar pertimbangan, dalam rangka turut melestarikan kesenian budaya di Indonesia. Hal tersebut disampaikan kepada :

1. Pemerintah

Gamelan digital merupakan instrumen musik modern yang berinduk pertama dari gamelan akustik, namun belum ada hak cipta untuk instrumen tersebut. Melalui pembuatan atau pengembangan alat gamelan ini diharapkan bisa memberi wawasan terhadap pentingnya identitas instrumen musik Indonesia. Adanya identitas yang jelas mengenai instrumen musik gamelan digital yang di

harapkan dapat dikenal kalangan masyarakat luas terutama Indonesia hingga mendunia. Hal ini perlu adanya peran serta pemerintah mengenai hak paten dan perlindungan-perlindungan terhadap pengrajin budaya yang ada.

Diharapkan pemerintah lebih menghargai dan memperhatikan pengrajin-pengrajin instrumen musik daerah khususnya instrumen gamelan digital. Pengrajin-pengrajin tersebut merupakan pahlawan budaya atau orang yang berjuang mempertahankan budaya melalui karya-karyanya. Pekerjaan mereka bukan sekedar bertujuan untuk komersial, walaupun hal ini merupakan implikasi bagi mereka. Di sisi lain, tujuan mereka adalah melestarikan budaya.

Kesenian merupakan produk budaya yang didalamnya terdapat sarana-sarana pendukung hingga terwujudnya budaya itu. Sarana-sarana tersebut salah satunya adalah instrumen musik dalam hal ini gamelan digital. Ketersediaan sarana tersebut sangat berpengaruh terhadap pelestarian budaya serta bisa menjadi sarana edukasi terhadap siswa sekolah dasar yang belum mempunyai gamelan akustik. Walaupun hanya sebatas pengenalan gamelan digital, akan tetapi saat mereka menginjak jenjang sekolah menengah atas atau kuliah mereka akan merasakan gamelan akustik sesungguhnya.

Maka dari itu perlu adanya sarana-sarana tersebut untuk dikenal, digunakan, atau diperlihatkan kepada masyarakat. Hal ini tentunya tidak terlepas dari peran pemerintah untuk mengadakan sarana tersebut. Pengenalan tentang gamelan digital perlu dilakukan sejak dini kepada siswa maupun masyarakat luas. Hal ini dapat dilakukan melalui bidang pendidikan seperti mata pelajaran seni budaya, ekstrakurikuler atau muatan lokal di sekolah.

2. Masyarakat

Kepedulian masyarakat terhadap kesenian daerah mulai berkurang karena faktor-faktor tertentu. Masyarakat merupakan faktor utama dalam pelestarian budaya karena budaya produk dari manusia atau masyarakat tersebut. Budaya tersebut didukung oleh sarana-sarana lainnya salah satunya instrumen musik. Budaya akan tetap lestari jika masyarakat menggunakan sarana tersebut dalam kehidupan bermasyarakat. Diharapkan masyarakat dapat menjaga budaya melalui kegiatan sosial yang berlaku dimasyarakat setempat. Melalui kegiatan sosial

tersebut masyarakat ikut berperan serta dalam pelestarian budaya dengan menggunakan sarana-sarana tersebut.

3. Seniman dan pengrajin

Mempertahankan budaya yang telah ada merupakan suatu hal yang baik namun hal tersebut harus seiring dengan perkembangan zaman. Kreatif dalam hal membuat karya musik dan instrumen musiknya yang tidak menghilangkan ciri khas yang telah ada serta kreatif dalam membuat teknik permainan instrumen gamelan digital, sehingga mudah untuk dipelajari. Tersedianya instrumen ini dalam jumlah yang banyak juga dapat menarik perhatian dan minat masyarakat untuk belajar atau menggunakannya.

4. Perkembangan Selanjutnya

Pada perkembangan selanjutnya peneliti akan terus mengembangkan instrument ini dengan memberikan inovasi-inovasi. Serta memperbaiki kekurangan gamelan digital yang sebelumnya sudah tersusun, namun masih memiliki kekurangan yang belum peneliti temukan pada gamelan akustik sehingga gamelan digital dapat di katakan sempurna 100% sesuai dengan gamelan akustik.

Dan selanjutnya peneliti akan terus memperkenalkan gamelan digital ini kepada dunia pendidikan dan masyarakat luas tentunya dengan mengadakan demonstrasi secara langsung, seminar dan tentunya dengan bantuan media publikasi digital yang mencakup media social maupun media internet.