

1. Pendahuluan

Latar Belakang

Angklung adalah kebudayaan khas Indonesia yang banyak dijumpai di daerah Jawa Barat. Alat musik tradisional ini terbuat dari tabung-tabung bambu [1]. Sedangkan suara atau nada alat ini dihasilkan dari efek benturan tabung-tabung bambu tersebut dengan cara digoyangkan. Angklung telah terdaftar sebagai *Masterpiece of Oral and Intangible Heritage of Humanity* dari UNESCO sejak November 2010 [1]. Sebagai salah satu warisan kebudayaan yang telah diakui oleh UNESCO. Kebudayaan angklung harus terus dijaga dan dilestarikan dengan belajar bermain angklung sebagai salah satu bentuk partisipasi dalam pelestarian kebudayaan angklung.

Pemerintah Kota Bandung sendiri telah mengeluarkan Peraturan Daerah Kota Bandung Nomor 05 Tahun 2012 tentang Pelestarian Seni Tradisional [2], sehingga kebudayaan seperti angklung dapat dilestarikan. Salah satu upayanya adalah dengan menetapkan Saung Angklung Udjo sebagai cagar budaya untuk melestarikan kebudayaan angklung. Seiring perkembangan teknologi, *game* angklung untuk *smartphone* sudah dikembangkan dan setiap orang dengan mudah mengunduh *game* angklung dari Playstore. Dalam sebuah *game*, aspek *usability* adalah salah satu hal yang perlu diperhatikan. *Usability* berkaitan erat dengan *user interface* karena suatu *user interface* merupakan penghubung antara *user* dan *game* dalam berkomunikasi [3]. Suatu *usability* yang baik adalah *usability* yang dapat memenuhi kebutuhan dari penggunaannya melalui *user interface*. Berdasarkan hasil evaluasi *usability* menggunakan metode QUIM (*Quality in User Integrated Measurement*) [4] terhadap 3 aplikasi angklung (*Sundanese* Angklung Simulator, Angklung Bina Nusantara serta Aplikasi Simulasi Bermain Angklung), dihasilkan persentase *usability* tertinggi sebesar 68% untuk aplikasi *Sundanese* Angklung Simulator, 68% untuk aplikasi Angklung Bina Nusantara dan 69,33% untuk aplikasi Simulasi Bermain Angklung. Hal tersebut menandakan tingkat *usability* dari aplikasi *game* angklung yang dievaluasi belum memenuhi batas minimum *usability* yang diterima [5], sehingga mengakibatkan pengguna mengalami kendala dalam menggunakan aplikasi *game* angklung tersebut.

Topik dan Batasannya

Berdasarkan evaluasi *usability* yang telah dilakukan kepada 3 aplikasi *game* angklung (*Sundanese* Angklung Simulator, Angklung Bina Nusantara serta Aplikasi Simulasi Bermain Angklung) diperoleh nilai *usability* yang belum memenuhi batas minimum *usability* yang diterima sehingga mengakibatkan pengguna mengalami kendala dalam menggunakan aplikasi *game* angklung yang ada, oleh karena itu perlu dilakukan *redesign* terhadap *user interface* aplikasi *game* angklung. *User centered design* tepat digunakan karena permasalahan utama ada pada pengguna yang terkendala pada saat menggunakan aplikasi. Oleh karena itu *research question* yang dapat didefinisikan adalah bagaimana hasil *redesign* dari model *user interface* aplikasi *game* angklung dengan menerapkan metode *user centered design* sesuai dengan hasil yang memenuhi aspek *usability*.

Adapun batasan masalah pada penelitian tugas akhir ini adalah model *user interface* dan *prototype* aplikasi untuk *smartphone* Android, tempat studi kasus pada penelitian ini adalah Saung Angklung Udjo sebagai salah satu tempat pelestarian dan pelatihan yang memberikan pembelajaran dan cara bermain *angklung*, analisis *task* dilakukan dengan menggunakan *hierarchichal task analysis* (HTA). Nada atau Not angklung yang digunakan dalam pada *prototype* aplikasi *game* bermain angklung adalah nada diatonis karena lagu yang dibawakan menggunakan nada ataupun not diatonis. *Operating sistem* yang digunakan untuk menjalankan *prototype* aplikasi bermain angklung adalah minimal Android Lollipop (5.5) dengan resolusi layar 1280 x 720 dan minimal ukuran layar 4,6 inch sampai dengan 5.5 inch.

Tujuan

Tujuan yang ingin dicapai pada penelitian ini adalah melakukan perancangan *user interface* aplikasi *game* angklung untuk menghasilkan model *user interface game* angklung yang hasilnya dapat memenuhi aspek *usability*

Organisasi Tulisan

Organisasi penulisan dari penelitian ini dimulai dengan pendahuluan menjabarkan latar belakang, topik dan batasan, tujuan dari penelitian serta organisasi tulisan. Pada tinjauan pustaka yang menjelaskan teori-teori terkait dengan penyelesaian masalah dalam penelitian ini. Dalam alur pemodelan dijelaskan tentang gambaran tahap dari penerapan metode yang dilakukan untuk menghasilkan model *user interface game* angklung. Pada bab 4 yaitu evaluasi yang menjelaskan tentang pengujian terhadap sistem yang dibangun dan melakukan analisis terhadap pengujian yang dilakukan. Pada bab 5 yaitu kesimpulan yang menjelaskan kesimpulan dalam tugas akhir dan saran untuk pengembangan selanjutnya dari tugas akhir.