

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Smartphone, khususnya yang berbasis *android*, sudah menjadi kebutuhan yang tidak dapat dipisahkan dalam kehidupan sehari-hari. *Smartphone* merupakan salah satu produk *mobile phone* yang berkembang dengan sangat pesat. Hal ini disebabkan *smartphone* memiliki beragam fitur yang dapat memenuhi kebutuhan penggunanya. Sebagian besar orang menggunakan fitur pada *smartphone* mereka untuk mengakses media sosial, *email*, video, *audio* terutama aplikasi *virtual*. *Multitouch* pada layar *smartphone* yaitu kemampuan layar sentuh untuk mengenali dua bahkan lebih titik sentuh pada permukaan layar secara bersamaan. Selain itu, fitur ini hanya tersedia pada layar berjenis *capasitive touchscreen*.

Beatbox merupakan salah satu bentuk seni yang memfokuskan diri dalam menghasilkan bunyi-bunyi ritmis, ketukan drum, instrumen musik, maupun tiruan dari bunyi-bunyian lainnya, khususnya suara *turntable*. *Beatbox* menghasilkan bunyi melalui alat-alat ucap manusia seperti mulut, lidah, bibir, dan rongga-rongga ucap lainnya. Selain itu, pemain *beatbox* atau lebih dikenal dengan *beatboxer*, mampu mendemonstrasikan segala bentuk bunyi-bunyian dengan handal. Di Indonesia saat ini mulai banyak remaja yang menggemari *Beatbox*. Banyaknya komunitas *beatbox* yang tersebar di setiap provinsi di Indonesia membuat berkembangnya kualitas teknik dan musik pada *beatbox*. Perkembangan *beatbox* di Indonesia di buktinya dengan adanya kompetisi *beatbox* nasional yaitu *Hexos Beatbox Competition* dan *Java Beatbox Festival*.

Pengenalan teknik suara dan *pattern beatbox* yang juga sampai saat ini masih dilakukan secara manual. Namun, adanya ketidak seragaman nada menyulitkan

pemula untuk mempelajari *beatbox*. Aplikasi *virtual* sebagai alat proses pengembangan seni suara *beatbox* sangat diperlukan agar dapat membantu penyusunan *pattern beatbox* dan kejelasan efek suara *beatbox* yang ada. Aplikasi ini diharapkan dapat mendukung upaya untuk mempermudah masyarakat umum mengenali seni suara *beatbox*, khususnya para *beatboxer* yang ingin lebih memahami/mengembangkan *pattern* atau kunci teknik pada pelatihan *beatbox* itu sendiri.

Berdasarkan permasalahan diatas, penulis mengambil judul penelitian “**Rancang Bangun Aplikasi Virtual Beatbox Berbasis Android**”, sebagai penunjang untuk melatih para *beatboxer* dalam meningkatkan kombinasi *pattern beatbox* menggunakan teknologi *smartphone*.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, didapatkan perumusan masalah sebagai berikut. “Bagaimana membangun sebuah aplikasi *virtual beatbox* berbasis *android* sebagai aplikasi pendukung dalam bidang seni suara *beatbox*”.

1.3 Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup yang ada dalam penelitian adalah sebagai berikut :

1. Tempat yang dijadikan objek penelitian adalah komunitas *beatbox* LPBF (*Low Profile Beatbox Family*) di Gudang Rupa, Bandar Lampung.
2. Aplikasi ini hanya mampu dijalankan minimal pada *smartphone* berbasis *Android 4.2 Jelly Bean*.
3. Aplikasi berjalan dalam kondisi *offline*.
4. Informasi diberikan dalam bentuk Tulisan dan Audio.
5. Aplikasi ini dibuat menggunakan *Adobe Flash CS6*.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah merancang dan membangun aplikasi yang dapat digunakan sebagai aplikasi bantu pengenalan dan pengembangan teknik pada seni suara *beatbox*.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diperoleh dari penelitian ini adalah:

1. Adanya aplikasi yang dapat digunakan untuk keefektifan pengenalan dan pengembangan teknik pada seni suara *beatbox*.
2. Adanya manfaat teknologi *smartphone* dalam aplikasi *virtual* agar dapat memacu niat seorang *Beatboxer* untuk meningkatkan dan melatih kemampuan *beatbox*.

1.6 Sistematika Penulisan

Berdasarkan materi penulisan dalam laporan tugas akhir (skripsi), maka membagi dalam 5 bab, dan sistematika penulisan adalah:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, ruang lingkup penelitian, tujuan dan manfaat penelitian, serta sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini memuat tentang teori-teori yang mendukung penelitian yang dilakukan oleh penulis.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini berisi metode-metode pendekatan pemecahan masalah yaitu, uraian mengenai metode penelitian, studi pustaka, studi lapangan, analisis, desain dan pengembangan aplikasi *android*.

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Bab ini menyajikan hasil penelitian berupa tampilan program serta pembahasan dari hasil penelitian.

BAB V SIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi kesimpulan dari penelitian yang telah diperoleh dan saran-saran yang memungkinkan untuk pengembangan penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA**LAMPIRAN**