

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang**

Proses pembelajaran merupakan sebuah usaha yang dilakukan oleh setiap individu dengan suatu tujuan yang ingin dicapai yaitu terjadinya perkembangan dan perubahan yang signifikan antara proses belajar terhadap hasil belajar. Untuk mencapai tujuan belajar tersebut diperlukan cara atau upaya tertentu sesuai tujuan pembelajaran. Upaya tersebut dilakukan sesuai dengan tujuan serta kendala dalam belajar.

Pembelajaran terhadap musik sangat baik. Musik merupakan suatu kesenian yang sangat indah. Bermain musik adalah kegiatan yang banyak memberikan kepuasan bagi pemainnya, dengan bermain musik sang pemain dapat mencurahkan segala perasaan dan emosi yang sedang dirasakan kedalam sebuah bentuk karya atau komposisi yang dapat dinikmati sendiri maupun dinikmati oleh orang lain.

Keberadaan musik dalam peradaban manusia memberikan efek yang baik. Musik memberikan kesempatan kepada manusia untuk mengekspresikan dan melibatkan segala perasaannya secara lebih luas dalam proses kehidupannya. Hampir semua orang menyukai musik, mulai dari anak-anak sampai dengan orang dewasa, dan kebanyakan dari mereka adalah pemain musik itu sendiri, atau mereka yang hanya merupakan pendengar. Banyak dari orang tua yang mendaftarkan anaknya untuk

mengikuti kursus alat musik karena banyak manfaatnya, salah satunya adalah dapat meningkatkan kecerdasan otak.

Salah satu alat musik yang sangat disukai dan ingin dipelajari atau dapat dimainkan oleh orang banyak adalah piano. Piano diyakini sebagai salah satu alat musik yang baik diajarkan kepada anak-anak maupun orang dewasa. Semakin banyak orang yang ingin mempelajari cara memainkan Piano, baik dengan cara kursus maupun belajar otodidak dengan harapan mereka dapat bermain piano dengan indah. Untuk memainkan sebuah lagu menggunakan piano, seorang pianis harus mengetahui nada-nada yang akan dimainkan sehingga menjadi sebuah lagu. Seorang pianis pemula harus dibekali nada-nada dasar atau skala Ionian sebelum mereka mengetahui nada-nada yang lainnya. Dalam proses pembelajaran piano terdapat beberapa materi yang diberikan, salah satunya yaitu jarak antara nada ke nada berikutnya misalnya, jarak antara nada E ke nada F adalah setengah langkah, kemudian dari nada C ke nada D adalah 1 langkah.

Keuntungan seseorang dapat memainkan piano tidak hanya sampai distu, perkembangan teknologi akhir-akhir ini sangat pesat, terutama dalam bidang komputer. Kecanggihan teknologi saat ini dapat mensimulasikan perangkat-perangkat diluar komputer, dan disimulasikan kedalam komputer dalam bentuk virtual. Sebagai contoh, DAW (*Digital Audio Workstation*) dimana hampir semua instrument musik terdapat didalam sebuah software, sehingga memudahkan kita dalam membuat

suatu musik. Untuk memudahkan *user* membuat suatu musik, para produsen alat musik membuat kontroler yang berupa *keyboard*. *Keyboard* disini berguna sebagai alat untuk menciptakan sebuah musik, tidak hanya berinstrument piano, kita juga dapat mengontrol instrument lainnya seperti gitar, bass, drum dll. Dengan demikian sangatlah penting untuk mengetahui dasar - dasar nada piano.

Dalam proses pembelajaran piano terdapat beberapa materi yang diberikan. Materi tersebut salah satunya adalah tangga nada dasar atau skala ionian. Pembelajaran nada dasar pada piano sangat penting, dimana nada dasar menjadi acuan untuk mempelajari nada - nada lainnya.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka penulis membuat judul "MEDIA PEMBELAJARAN TANGGA NADA IONIAN DAN VIRTUAL INSTRUMENT MUSIK PIANO" dengan cara memainkannya dengan menggunakan keyboard dan mouse. Dan aplikasi media pembelajaran ini diberi nama "Mini Grand". Dengan aplikasi ini diharapkan pengguna dapat dengan mudah belajar serta mempraktekan nada-nada yang telah dipelajari. Tidak seperti virtual piano pada umumnya, pada aplikasi ini pengguna diberikan tampilan yang menarik dimana terdapat perpaduan antara *virtual piano* dengan *flip book flash* yang diberi nama "MagicFlip".

## 1.2 Rumusan Masalah

Sesuai dengan latar belakang tersebut maka, rumusan masalah yang ada dalam pembuatan aplikasi ini adalah :

1. Bagaimana mendapatkan materi-materi tangga nada Ionian yang sangat lengkap sehingga pengguna mendapatkan pembelajaran yang baik.
2. Bagaimana merancang dan membuat aplikasi Media Pembelajaran tangga nada Ionian dan *virtual instrument* musik piano dengan pemrograman berbasis flash yang dapat menarik minat pengguna untuk mempelajari dasar-dasar piano dengan menggunakan aplikasi ini.

### 1.3 Batasan Masalah

Agar pembahasan tidak meluas penelitian ini dibatasi pada :

1. Aplikasi ini hanya menyajikan 36 tuts piano, dengan suara pada oktaf ke 4, 5, dan 6.
2. Aplikasi ini ditujukan untuk pianis pemula.
3. Pembuatan aplikasi ini hanya sebatas membantu pengguna mempelajari nada dasar ( nada Ionian) dalam piano.
4. Pengambilan suara dapat dilakukan dengan 2 cara, yaitu dengan merekam suara piano yang terdapat dalam *Vstplugins* kemudian menjalankannya dengan DAW ( *Digital Audio Workstation* ) kemudian menyimpannya kedalam bentuk WAV, atau merekam suara piano yang sudah terdapat dalam DAW kemudian menyimpannya dalam bentuk WAV.
5. Sistem dijalankan untuk PC dan laptop.
6. Piranti lunak yang di gunakan dalam proses perancangan sistem ini adalah *Adobe Flash, Pro tools, dan Corel Draw*.

#### 1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari pembuatan aplikasi ini adalah untuk :

1. Menyediakan informasi serta pelajaran seputar instrument musik piano.
2. Merancang dan membangun aplikasi *virtual* piano berbasis flash yang dapat menarik para pianis pemula untuk mempelajari nada dasar dalam instrument musik piano.
3. Memainkan piano dalam bentuk *virtual* pada PC dan laptop.

#### 1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari perancangan aplikasi *virtual* piano dan media pembelajaran ini adalah :

1. Membantu pianis pemula untuk mengetahui nada-nada dasar dalam instrument musik piano.
2. Membantu pengguna dengan cepat mempelajari nada-nada dasar dalam instrument musik piano dengan media yang memiliki tampilan menarik serta mudah digunakan.

#### 1.6 Metodologi Penelitian

Untuk dapat mencapai keinginan dalam pembuatan aplikasi pengajaran ini, maka perlu dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Studi literatur.

Mengumpulkan referensi yang dibutuhkan untuk membangun aplikasi secara lengkap baik dari internet, maupun sumber-sumber yang lainnya mengenai pembuatan aplikasi yang menggunakan Adobe Flash, serta mencari contoh-contoh aplikasi apa saja yang sudah di buat menggunakan Adobe Flash sebagai tambahan referensi Tugas Akhir ini.

2. Analisis dan perancangan Aplikasi.

Pada tahap ini dilakukan perancangan terhadap sistem yang akan dibangun menggunakan Adobe Flash untuk membuat aplikasi.

3. Pembuatan Aplikasi.

Pada tahap ini sistem yang telah dirancang kemudian diimplementasikan ke dalam bahasa pemrograman yakni bahasa pemrograman Action Script.

4. Uji coba dan evaluasi aplikasi.

Pada tahap ini setelah aplikasi selesai dibuat maka dilakukan pengujian aplikasi untuk mengetahui apakah aplikasi tersebut telah bekerja dengan benar sesuai dengan konsep yang diajukan.

5. Pembuatan Kesimpulan.

Pada tahap ini dalam bagian akhir pembuatan Tugas Akhir. Dibuat kesimpulan dan saran dari hasil pembuatan aplikasi yang diperoleh sesuai dengan dasar teori yang mendukung dalam pembuatan aplikasi tersebut yang telah dikerjakan secara keseluruhan.

## 1.7 Sistematika Penulisan

Skripsi ini terdiri dari atas 5 Bab atau sub pokok pembahasan sebagai berikut:

### **BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini membahas, latar belakang permasalahan, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, sistematika penulisan, daftar pustaka dan rencana kegiatan.

### **BAB II LANDASAN TEORI**

Bab ini memberikan penjelasan mengenai dasar-dasar teori yang menunjang dalam pembuatan system ini, teori musik, pengertian dan konsep dasar *virtual* piano

### **BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM**

Bab ini membahas mengenai pengetahuan umum sistem,tahap-tahap dan proses kerja dari system, perancangan *virtual* piano serta perancangan media pembelajaran berbentuk *flip book flash*.

### **BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Bab ini menguraikan tentang implementasi program beserta penggunaannya dan pembahasan dari penggunaan piranti lunak yang akan dibuat pada skripsi ini

### **BAB V PENUTUP**

Bab ini menjelaskan kesimpulan yang dapat ditarik oleh penulis setelah merancang aplikasi, menguji dan menjalankannya. Serta berisi saran yang ditujukan bagi perancangan aplikasi lainnya agar lebih baik lagi kedepannya.

