

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Gitar merupakan alat musik yang sering dimainkan kalangan kalangan orang, mulai dari anak-anak, remaja hingga orang dewasa juga menggunakannya untuk melantunkan suara yang indah & bisa dinikmati oleh setiap orang yang mendengarnya. Gitar akustik didalam Bahasa Inggris disebut dengan nama *Acoustic Guitar*, akhiran Tar dari Gitar merupakan kata yang diambil dari Bahasa kuno Sankrit / Sansekerta. Tar dalam Bahasa sansekerta adalah senar. Gitar akustik memiliki jumlah enam senar yang jika dipetik memiliki variasi nada, dengan mengerti setiap kunci pada gitar, dapat menghasilkan nada yang indah.

Pada komponen gitar memiliki bagian-bagian dengan fungsi yang berbeda, ada kepala gitar, nut, tuner, fret, lubang suara, senar, dan masih banyak lagi.

Di Era modern saat ini Teknologi *computer*, mendukung seseorang untuk menjadikannya media pembelajaran. Gitar merupakan salah satu alat *music* yang tidak semua orang bisa mempelajarinya dengan sendiri tanpa adanya panduan yang tepat. Belajar secara otodidak bisa menjadi salah satu cara untuk kalian yang ingin berlatih menggunakan gitar, namun media yang dibutuhkan kurang mendukung sehingga tidak bisa di terapkan di setiap tempat untuk kita berlatih kunci gitar. Dengan menggunakan teknologi yang sudah dibuat, maka dapat mempermudah keseharian kita untuk belajar menggunakan gitar, yaitu menggunakan *Aplikasi* gitar berbasis multimedia. Ada berbagai cara untuk membuat *aplikasi* pendukung media pembelajaran gitar, dengan membuat aplikasi versi windows, atau Macintosh, dan didalam nya memiliki fitur kunci gitar dan mengeluarkan suara yang akurat untuk kita menghafal setiap nada yang dihasilkan dari *chord* gitar yang kita petik.

Berdasarkan permasalahan di atas, maka penulis tertarik untuk melakukan perancangan suatu aplikasi media pembelajaran gitar berbasis desktop yang dapat dijalankan pada laptop atau komputer. Aplikasi ini memberikan edukasi mengenai fungsi-fungsi gitar dan komponen yang ada pada gitar, Teknik-teknik kunci gitar dasar dalam bentuk gambar, teks & suara untuk mempermudah pembelajaran. Pembuatan Aplikasi ini akan dibuat menggunakan software.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian diatas maka dapat ditarik sebuah rumusan masalah yakni:

1. Bagaimana membuat aplikasi desktop berbasis windows, untuk media pembelajaran alat *music* gitar akustik?
2. Bagaimana cara menyajikan alat pembelajaran dalam bentuk aplikasi desktop?

1.3 Batasan Masalah

Untuk Batasan masalah, pembahasan ini dibatasi ruang lingkup kedalam lingkup yang lebih kecil:

1. Aplikasi media pembelajaran di buat untuk umum, dengan rentan usia minimal 10 tahun keatas
2. Aplikasi dibuat untuk kunci-kunci dasar gitar akustik
3. Aplikasi ini memiliki 3 elemen terbatas, mulai dari gambar untuk menampilkan kunci gitar dan komponen gitar, audio untuk mengeluarkan contoh bunyi dari setiap kunci gitar & teks memberikan penjelasan tentang kunci gitar dan komponen-komponen gitar
4. Aplikasi ini berbasis Dekstop yang menggunakan *operating system windows*.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dalam pembuatan aplikasi media pembelajaran gitar akustik adalah sebagai berikut:

1. Membuat aplikasi berbasis desktop sebagai media pembelajaran gitar akustik yang mudah digunakan untuk umum dengan rentan usia 10 tahun keatas
2. Memberikan penyajian mengenai gitar akustik, seperti bagian-bagian komponen yang ada pada gitar, dan media pembelajaran kunci gitar akustik

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun maksud dan tujuan penelitian ini sebagai berikut:

- a. Membuat Aplikasi media pembelajaran gitar akustik berbasis multimedia.
- b. Sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi S1 di Universitas Amikom Yogyakarta

1.6 Sistematika Penulisa

Sistematis penulisan dilakukan untuk memudahkan dalam penyusunan laporan penelitian ini, maka penulis menggunakan sistematika penulisan secara sederhana yang terdiri dari:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini membahas tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, metode penelitian, dan sistematika penelitian.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini menjelaskan pengertian Multimedia, Sistem Informasi, Graphical User Interface, dan grafika komputer

BAB III METODE PENELITIAN

BAB IV PEMBAHASAN

Pada bab ini menguraikan bagaimana pembuatan video untuk media promosi menggunakan teknik motion graphic agar video yang dihasilkan lebih baik. Pada bab ini akan dilakukan implementasi pembuatan video sesuai konsep yang diharapkan, ulasan yang dibahas diantaranya storyboard dan editing.

BAB V PENUTUP

Berisikan tentang kesimpulan dan saran dari hasil penelitian, guna adanya perbaikan untuk pengembangan video sebagai media promosi yang lebih lanjut,

adapun yang akan dibahas diantaranya kesimpulan dan saran.

