

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan dunia komputer saat ini sangat pesat. Hal ini ditandai dengan munculnya berbagai produk, baik software maupun hardware untuk berbagai macam keperluan, dengan fungsi dan keunggulannya masing-masing. Selain itu, maraknya pameran-pameran komputer diberbagai kota akhir-akhir ini, situs-situs internet, seminar-seminar yang bertema IT, serta merebaknya jumlah buku komputer yang tersedia dipasaran menunjukkan betapa tingginya minat masyarakat terhadap dunia komputer.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar. Para pengajar musik dituntut agar mampu menggunakan alat-alat yang tersedia dan pengajar juga diharapkan untuk dapat mengembangkan ketrampilan membuat media pembelajaran yang akan digunakannya untuk metode pembelajaran. Untuk itu pengajar harus memiliki pengetahuan dan pemahaman yang cukup tentang media yang akan diajarkan. Dalam proses belajar mengajar dua unsur yang amat penting adalah metode mengajar dan media pengajaran. Kedua aspek ini saling berkaitan. Pemilihan salah satu metode mengajar tertentu akan mempengaruhi jenis media pengajaran yang

sesuai, meskipun masih ada berbagai aspek lain yang harus diperhatikan dalam memilih media, antara lain tujuan pengajaran, dan respon yang diharapkan. Di dalam proses pembelajaran, media memiliki fungsi sebagai pembawa informasi dari sumber (pengajar) menuju penerima (murid). Sedangkan metode adalah prosedur untuk membantu murid dalam menerima dan mengolah.

Permasalahan yang ada adalah peminat bass (orang yang ingin belajar alat musik bass) yang kurang bisa mengembangkan teknik bermain bass dengan benar. Faktor utama masalah yang dihadapi peminat bass setelah diajarkan dengan metode tatap muka dalam mengembangkan teknik permainan bass adalah faktor lupa, dan faktor malu bertanya kepada pengajar.

Dari analisis pernyataan maupun permasalahan diatas, maka penulis berkeinginan untuk membuat sebuah metode yaitu media pembelajaran interaktif teknik bermain bass, karena di media interaktif ini dijelaskan secara detail beberapa cara teknik bass diantaranya adalah teknik fingering, slap, triplet, dan typing. Dengan adanya media interaktif orang dapat menampilkan kembali objek atau kejadian dengan berbagai macam perubahan (manipulasi) sesuai keperluan, misalnya diubah ukurannya, warnanya, kecepatannya, serta dapat juga diulang-ulang tergantung kebutuhan.

1.2 Rumusan Masalah

Dari uraian identifikasi masalah dan adanya pembatasan masalah yang telah diuraikan diatas, maka dapat dirumuskan menjadi :

Bagaimana merancang media pembelajaran teknik bermain bass dan menyajikannya agar mudah dipahami oleh orang ?

1.3 Batasan Masalah

Untuk menjawab pokok permasalahan yang akan dicari pemecahannya seperti yang telah disebutkan sebelumnya, adapun batasan-batasan masalahnya yaitu:

1. Melakukan perancangan dan pembuatan media interaktif pembelajaran yang dapat menarik perhatian para peminat bass ?
2. Perangkat yang digunakan untuk merancang media pembelajaran teknik bermain bass ini adalah Adobe Premiere Pro CS 3, Adobe Flash CS 3, Adobe Photoshop CS 3, Cool Edit Pro 2.0.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan skripsi perancangan media interaksi pembelajaran ini adalah sebagai berikut :

1. Sebagai syarat untuk menyelesaikan program studi Strata-I Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta pada jurusan Teknik Informatika.

2. Membangun aplikasi CD Media Pembelajaran Interaktif untuk Teknik Bermain Bass, yang dapat digunakan dalam kegiatan belajar mengajar baik di tempat-tempat kursus musik atau les privat musik.
3. Menambah wawasan dan pengalaman secara langsung melalui pembuatan suatu objek media pengenalan, sehingga diharapkan nantinya dapat bersaing di dunia pendidikan.
4. Menginspirasi orang agar tetap selalu berkarya.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat skripsi perancangan media interaksi pembelajaran ini adalah sebagai berikut :

1. Bagi Penulis :
 - Dapat memberikan ilmu tentang teknik bermain bass.
 - Dapat memberi inovasi dalam kegiatan belajar mengajar di dunia musik.
 - Memberikan pengalaman dalam proses perancangan media pembelajaran interaktif, yang akan berguna nantinya di dunia kerja.

2. Bagi Peminat :

- Dapat membantu dan dimanfaatkan sebagai media pembelajaran dengan konsep pengembangan teori yang sudah ada.
- sebagai alternatif metode baru dalam melihat dan memudahkan untuk proses belajar secara mudah, menarik, dan efisien.

1.6 Metodologi Penelitian

Dalam penyusunan tugas akhir ini penulis melakukan penelitian untuk memperoleh pengetahuan dan mengumpulkan data yang diperlukan. Tahap-tahap dalam mengumpulkan data yang diperlukan yaitu dengan cara :

1.6.1 *Field Research* (riset lapangan)

Field Research (riset lapangan) adalah penelitian yang dilakukan secara langsung pada objek penelitian, dimana untuk memperoleh data tersebut penulis menggunakan beberapa metode yaitu :

1) Wawancara atau *interview*

Wawancara atau *interview* dapat dilakukan dengan tatap muka secara langsung (disebut personal interview) dan secara tidak langsung (dilakukan melalui telepon atau sms) Kebaikan dari kedua cara ini adalah jaminan bahwa peneliti memperoleh informasi selengkap mungkin dan setepat yang diinginkan.

2) Observasi atau *observation*

Banyak hal yang kita ketahui berasal dari observasi. Penulis menggunakan metode ini agar mendapatkan apa yang diinginkan atas objek yang diobservasi. Di samping pengumpulan data secara visual metode observasi juga mencakup mendengar, menyentuh, dan mempraktekan.

3) Literatur

Metode penelitian berbasis literatur merupakan bentuk penelitian yang menggunakan literatur sebagai objek kajian. Salah satunya pengambilan data dengan manfaat fasilitas internet yaitu dengan mengunjungi situs-situs web yang berhubungan dengan bass dan penelitian.

1.6.2 *Library Research* (riset kepustakaan)

Library Research (riset kepustakaan) adalah suatu metode untuk memberikan kesimpulan mengenai data yang bersifat teoritis yaitu dengan jalan membaca buku, majalah, koran dan catatan-catatan serta sumber-sumber lain yang berkaitan dengan maksud penelitian.

1.6.3 Pengembangan Sistem

1) *Analysis*

Mengumpulkan kebutuhan secara lengkap kemudian dianalisis dan didefinisikan kebutuhan yang harus dipenuhi oleh program yang akan dibangun meliputi: analisis sistem lama, analisis kebutuhan sistem baru dan analisis PIECES meliputi: *performance, information, economy, control, efficiency, services*.

2) *Design*

Desain dikerjakan setelah kebutuhan selesai dikumpulkan secara lengkap. Desain meliputi: desain proses, desain struktur menu, desain *user interface* dan desain arsitektur sistem.

3) *Coding*

Desain program diterjemahkan ke dalam kode-kode dengan menggunakan bahasa pemrograman yang sudah ditentukan. Program yang dibangun langsung diuji secara unit per unit.

4) *Testing*

Penyatuan unit-unit program kemudian diuji secara keseluruhan (testing) yang akan menghasilkan sebuah sistem yang baik, dalam hal ini sistem media pembelajaran interaktif.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan skripsi ini dapat dipaparkan secara singkat sebagai berikut :

1) Bab I Pendahuluan

Bab ini berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

2) Bab II Landasan Teori

Menjelaskan tentang konsep dasar media pengenalan, langkah-langkah pengembangan aplikasi media pengenalan yang berhubungan dengan judul skripsi yaitu Media Pembelajaran Interaktif Teknik Bermain Bass. Serta penjelasan tentang perangkat keras (hardware), dan perangkat lunak (software) yang digunakan dalam penelitian yang meliputi Adobe Photoshop CS 3, Adobe Premiere Pro CS 3, Cool Edit Pro 2.0, Adob Flash CS 3.

3) Bab III Analisis dan Perancangan Sistem

Pada bab ini akan dijelaskan Analisis dan Perancangan Sistem, mulai dari Tinjauan Umum Pembelajaran Teknik Bermain Bass yang meliputi definisi Apa itu Alat Musik Bass, Sejarah, Cara dan Teknik Memainkan Bass, Komponen Bass, dan juga Definisi Analisis Sistem, Identifikasi

masalah, Analisis PIECES, Analisis Kebutuhan Sistem, Analisis Kelayakan Sistem, serta melakukan Perancangan Sistem multimedia terhadap penelitian yang dilakukan, baik perancangan secara umum dari sistem yang dibangun maupun perancangan yang lebih spesifik.

4) Bab IV Produksi dan testing sistem multimedia

Pada bab ini akan dijelaskan tentang memproduksi sistem dan pengujian sistem, proses produksi menu utama, testing sistem, menggunakan sistem, memelihara sistem, dan tampilan tiap-tiap menu, berupa penjelasan teoritik, baik secara kualitatif, kuantitatif, atau secara statistik.

5) Bab V Penutup

Pada bab ini akan dijelaskan berupa kesimpulan dari Bab I sampai dengan Bab IV dan juga saran yang diajukan penyusun guna pengembangan media pembelajaran interaktif teknik bermain bass selanjutnya.