

PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF

TEKNIK BERMAIN BASS

Skripsi



disusun oleh

Tantra Bestari

05.11.0886

JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA

SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER

AMIKOM

YOGYAKARTA

2011

**PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
TEKNIK BERMAIN BASS**

Skripsi

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana S1
pada jurusan Teknik Informatika



disusun oleh

Tantra Bestari

05.11.0886

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM
YOGYAKARTA
2011**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**Perancangan Media Pembelajaran Interaktif
Teknik Bermain Bass**


yang dipersiapkan dan disusun oleh

Tantra Bestari

05.11.0886

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 10 Mei 2011

Dosen Pembimbing


Hanif Al Fatta, M.Kom
NIK. 190302096

PENGESAHAN

SKRIPSI

**Perancangan Media Pembelajaran Interaktif
Teknik Bermain Bass**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Tantra Bestari

05.11.0886

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 13 Juni 2011

Susunan Dewan Penguji

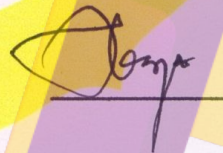
Nama Penguji

Hanif Al Fatta, M.Kom
NIK. 190302096

Krisnawati, S.Si, MT
NIK. 190302038

Ir. Abas Ali Pangera, M.Kom
NIK. 190302008

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 13 Juni 2011



KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA

Prof. Dr. M. Suyanto, M.M.
NIK. 190302001

PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu Institusi Pendidikan, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan/atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 13 Juli 2011

Tantra Bestari
NIM. 05.11.0886

MOTTO

“orang yang sukses adalah orang yang selalu optimis merubah kegagalan menjadi keberhasilan dengan terus berusaha dan mencoba tanpa mengenal putus asa”

“sesederhana apapun hasil yang didapat dari jerih payah sendiri, akan lebih baik dibanding semegah dan semewah hasil yang didapat dari karya orang lain”

“teruslah untuk maju dan berusaha walaupun banyak ujian dan rintangan hidup, itu menjadikan kita sebagai manusia yang kuat”

“jangan pernah merasa khawatir dengan kesalahan, karena kebijaksanaan selalu lahir dari kesalahan-kesalahan itu”

“berniatlah untuk ‘bisa’, lakukanlah untuk ‘bisa’, yakinlah dan sertai dengan doa, nikmatilah hasilnya 😊 ”

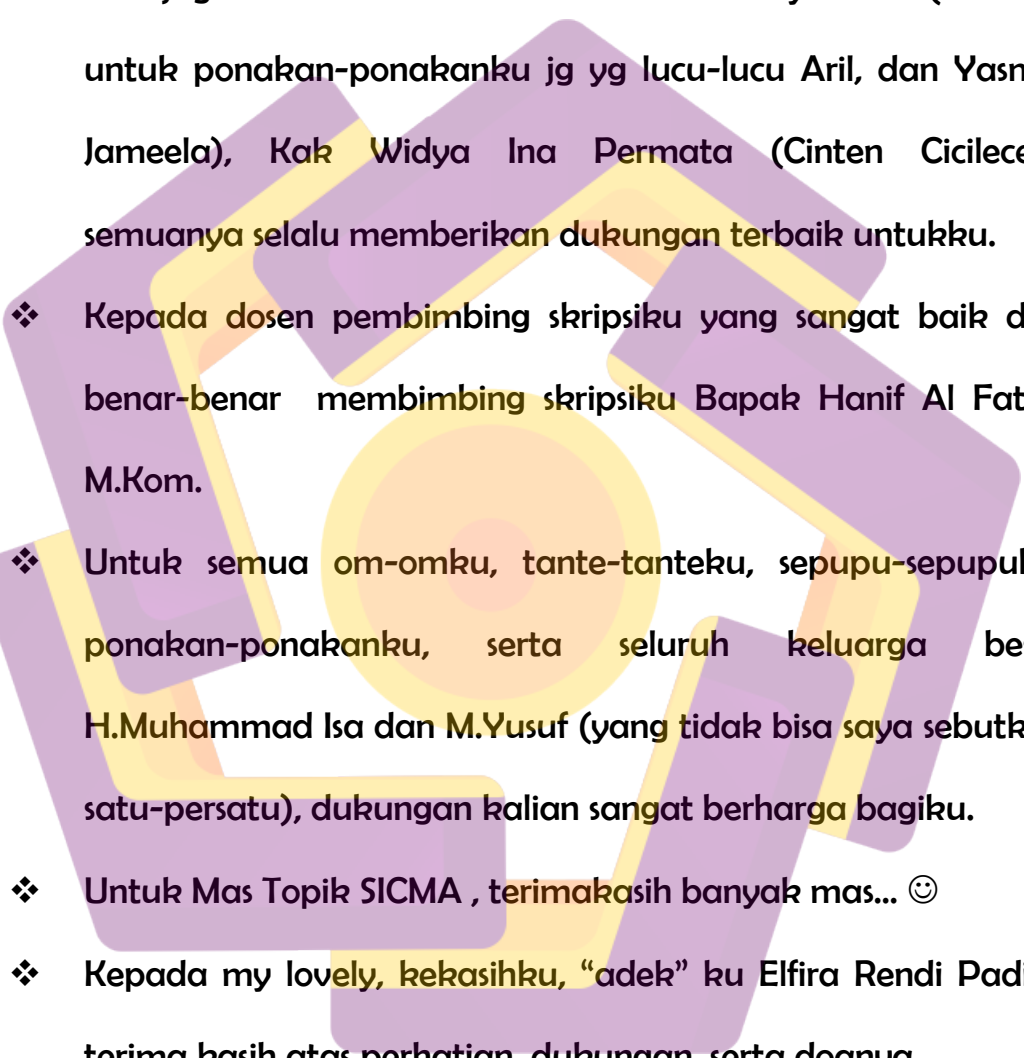
“banyak-banyak lah ber infaq dan ber sadhaqah” 😊

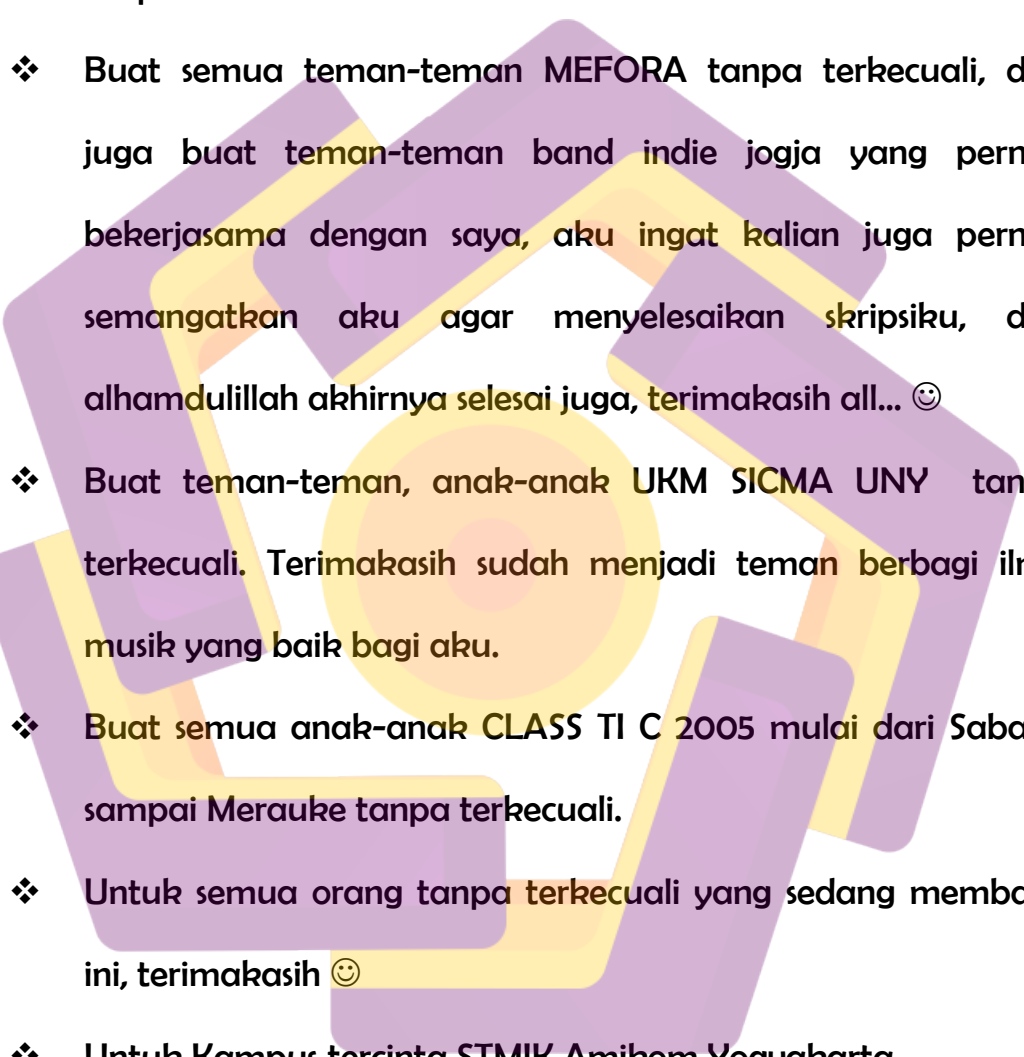
PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan Bismillahirrohmaanirrohiim...

Skripsi ini adalah sebuah “karya” yang kupersembahkan :

- ❖ Kepada Allah SWT Yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang, ini sebagai bukti sujud dan syukur seorang hamba atas segala Karunia dan Nikmat-Nya walaupun kadang kelalaianku selalu terjadi dalam menjalankan segala perintah-Nya dan dalam menjauhi segala larangan-Nya.
- ❖ Untuk Agamaku Islam, sebagai sebuah karya kecil yang akan menambahkan karya-karya kaum muslim di bidang Teknologi Informatika.
- ❖ Kepada Almarhum Papa tercinta yang saya sebut nama beliau dengan hormat Papa Basri Yusuf, meskipun tidak dapat menyaksikan keberhasilan anakmu di dunia ini secara langsung, tetapi aku yakin papa bisa tersenyum bangga kepadaku dari surga.
- ❖ Untuk Mamaku tercinta, Ibu Sri Ismawati, sebagai bentuk terima kasih atas segala kasih sayang, doa, dan segala macam dukungan kepadaku baik berupa dukungan moril maupun spiritual.

- 
- ❖ Kepada Abang dan kakak-kakakku tersayang, Bang Ronny Basista bersama isterinya Kak Sidi Astuti (sekalian buat ponakan-ponakanku yang lucu-lucu Neca, Ale, dan Naya), dan juga Dewi Intan Sari bersama suaminya Aan (sekalian untuk ponakan-ponakanku jg yg lucu-lucu Aril, dan Yasmin Jameela), Kak Widya Ina Permata (Cinten Cicilecet), semuanya selalu memberikan dukungan terbaik untukku.
 - ❖ Kepada dosen pembimbing skripsiku yang sangat baik dan benar-benar membimbing skripsiku Bapak Hanif Al Fatta, M.Kom.
 - ❖ Untuk semua om-omku, tante-tanteku, sepupu-sepupuku, ponakan-ponakanku, serta seluruh keluarga besar H.Muhammad Isa dan M.Yusuf (yang tidak bisa saya sebutkan satu-persatu), dukungan kalian sangat berharga bagiku.
 - ❖ Untuk Mas Topik SICMA , terimakasih banyak mas... 😊
 - ❖ Kepada my lovely, kekasihku, “adek” ku Elfira Rendi Padila, terima kasih atas perhatian, dukungan, serta doanya.
 - ❖ Buat My Best Friend di Yogyakarta Chrish “Ajo” Pece beserta kekasih dan keluarga, Muh. Yazid “encep” beserta kekasih dan keluarga, Lilik “idung” Cahyanto beserta keluarga.

- 
- ❖ Buat teman-teman alumni Taman Dewasa Ibu Pawiyatan Yogyakarta angkatan 1999-2002 tanpa terkecuali.
 - ❖ Buat anak-anak PLUMBON Banguntapan Bantul Yogyakarta tanpa terkecuali.
 - ❖ Buat semua teman-teman MEFORA tanpa terkecuali, dan juga buat teman-teman band indie jogja yang pernah bekerjasama dengan saya, aku ingat kalian juga pernah semangatkan aku agar menyelesaikan skripsiku, dan alhamdulillah akhirnya selesai juga, terimakasih all... 😊
 - ❖ Buat teman-teman, anak-anak UKM SICMA UNY tanpa terkecuali. Terimakasih sudah menjadi teman berbagi ilmu musik yang baik bagi aku.
 - ❖ Buat semua anak-anak CLASS TI C 2005 mulai dari Sabang sampai Merauke tanpa terkecuali.
 - ❖ Untuk semua orang tanpa terkecuali yang sedang membaca ini, terimakasih 😊
 - ❖ Untuk Kampus tercinta STMIK Amikom Yogyakarta.

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Syukur Alhamdulillah kepada Allah SWT Yang Maha Rahman dan Maha Rahim atas limpahan hidayah, rahmat, serta karunia-Nya yang besar sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan skripsi yang berjudul: **“PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF TEKNIK BERMAIN BASS”**, yang disusun sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh derajat sarjana S1 pada Jurusan Teknik Informatika STMIK AMIKOM YOGYAKARTA.

Penulis menyadari bahwa tak pernah ada karya yang bebas dari bantuan orang lain, maka sebagai penghargaan terhadap semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini, penulis ingin mengucapkan terima kasih sedalam-dalamnya, kepada:

1. Bapak Prof. DR. M. Suyanto, M.M, beliau adalah ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Hanif Al Fatta, beliau sebagai dosen pembimbing yang tak henti-hentinya memberikan masukan sehingga lebih mengarahkan dan memudahkan penulis dalam penyelesaian skripsi ini.
3. Segenap dosen yang telah ikhlas membagi ilmunya serta seluruh staf karyawan STMIK AMIKOM Yogyakarta yang tidak pernah bosan melayani pertanyaan serta keluhan penulis.
4. UKM Musik SICMA UNY yang banyak memberikan kontribusi buat penulis.

5. Dimas dan kekasih hati serta Studio Musik Zalaza yang telah menyediakan tempat untuk pembuatan video pembelajaran bass bagi penulis.
6. Mas Taufik Sulaiman yang juga telah membantu membimbing saya dalam pembuatan aplikasi.
7. Seluruh keluarga dan teman-teman tercinta yang telah memberikan dorongan moral dan spiritual hingga terselesaikannya skripsi ini.

Selayaknya manusia biasa yang tak luput dari salah dan khilaf, penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran dari para pembaca untuk menghasilkan karya yang lebih baik, sehingga hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi semua pihak yang membutuhkannya.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Yogyakarta, 13 Juni 2011

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN.....	iv
HALAMAN MOTTO.....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xvi
DAFTAR TABEL.....	xvii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
INTISARI.....	xix
ABSTRACT.....	xx
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan Penelitian	4
1.5 Manfaat Penelitian	5
1.6 Metodologi Penelitian.....	6

1.6.1	<i>Field Research</i> (riset lapangan).....	6
1.6.2	<i>Library Research</i> (riset kepastakaan).....	7
1.6.3	Pengembangan Sistem.....	7
1.7	Sistematika Penulisan	9
BAB II LANDASAN TEORI.....		11
2.1	Konsep Dasar Media Pembelajaran.....	11
2.1.1	Pengertian Media.....	11
2.1.2	Fungsi Media Pembelajaran.....	12
2.1.3	Ciri-ciri Media Pembelajaran.....	13
2.1.4	Jenis-jenis Media Pembelajaran.....	14
2.1.5	Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran.....	15
2.2	Pengertian Multimedia.....	16
2.2.1	Elemen-elemen Multimedia	17
2.2.2	Struktur Sistem Informasi Multimedia.....	18
2.3	Pengembangan Multimedia	21
2.3.1	Langkah-langkah Pengembangan Multimedia.....	21
2.3.2	Sistem Penyajian Multimedia.....	25
2.4	Penjelasan Software yang digunakan.....	27
2.4.1	Adobe Photoshop CS 3.....	27
2.4.2	Cool Edit Pro 2.....	29
2.4.3	Adobe Premier Pro CS 3	31
2.4.4	Adobe Flash CS 3.....	33

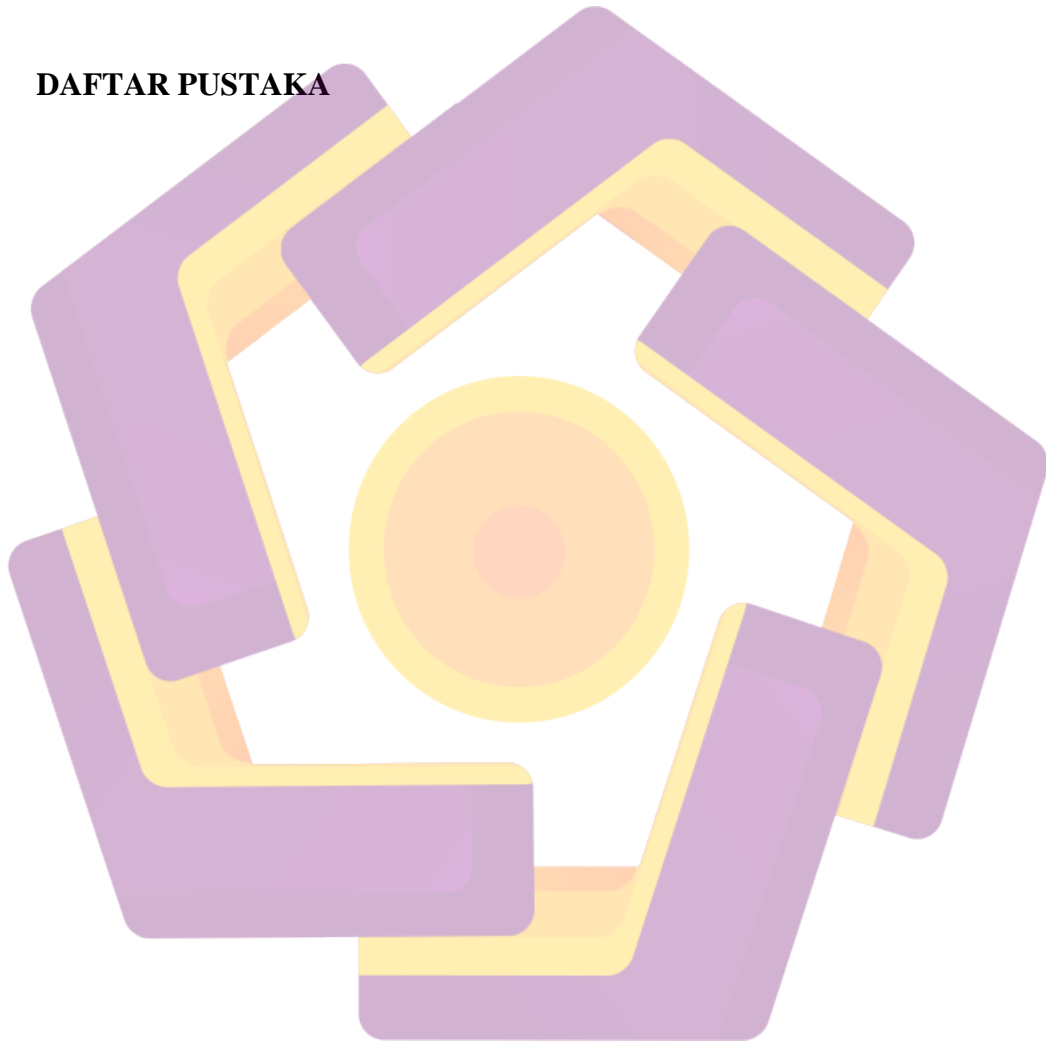
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM	37
3.1 Tinjauan Umum Pembelajaran Teknik Bermain Bass.....	37
3.1.1 Apa itu Alat Musik Bass.....	37
3.1.2 Sejarah dan Perkembangan Alat Musik Bass.....	37
3.1.3 Cara dan Teknik Memainkan Alat Musik Bass.....	39
3.1.4 Komponen Alat Musik Bass.....	40
3.2 Analisis Sistem.....	41
3.2.1 Definisi Analisis Sistem	41
3.2.2 Identifikasi Masalah	42
3.2.3 Analisis PIECES.....	43
3.2.3.1 Analisis Kinerja (<i>Performance</i>).....	43
3.2.3.2 Analisis Informasi (<i>Information</i>).....	44
3.2.3.3 Analisis Ekonomi (<i>Economy</i>).....	44
3.2.3.4 Analisis Pengendalian (<i>Control</i>).....	45
3.2.3.5 Analisis Efisiensi (<i>Efficiency</i>).....	45
3.2.3.6 Analisis Pelayanan (<i>Service</i>).....	46
3.2.4 Analisis Kebutuhan Sistem.....	46
3.2.4.1 Kebutuhan Perangkat Keras (<i>Hardware</i>)	47
3.2.4.2 Kebutuhan Perangkat Lunak (<i>Software</i>).....	48
3.2.4.3 Kebutuhan Sumber Daya Manusia (<i>Brainware</i>).....	48
3.2.4.4 Kebutuhan Informasi.....	49

3.2.5	Analisis Kelayakan Sistem.....	50
3.2.5.1.	Analisis Kelayakan Hukum.....	50
3.2.5.2.	Analisis Kelayakan Teknologi	
3.3	Perancangan Sistem	51
3.3.1	Merancang Konsep.....	51
3.3.2	Merancang Isi	52
3.3.3	Merancang Naskah	71
3.3.4	Merancang Antar muka (Interface).....	78
BAB IV IMPLEMENTASI Dan PEMBAHASAN		92
4.1	Implementasi Sistem.....	92
4.2	Memproduksi Sistem	92
4.2.1	Proses Pembuatan Suara.....	94
4.2.2	Editing	97
4.2.3	Membuat File .exe.....	98
4.3	Pengetesan Sistem.....	99
4.3.1	Pengetesan Pengguna.....	100
4.4	Menggunakan Sistem.....	101
4.4.1	Manual Program.....	102

BAB V PENUTUP.....	108
5.1 Kesimpulan	108
5.2 Saran	108

LAMPIRAN

DAFTAR PUSTAKA



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Elemen Multimedia	17
Gambar 2.2 Struktur Linear	19
Gambar 2.3 Struktur Hierarki	20
Gambar 2.4 Struktur Piramida	20
Gambar 2.5 Struktur Polar	21
Gambar 2.6 Siklus Pengembangan Multimedia.....	24
Gambar 2.7 Tampilan Adobe Photoshop CS 3.....	28
Gambar 2.8 Tampilan Cool Edit Pro.....	30
Gambar 2.9 Tampilan Adobe Premiere Pro CS 3.....	32
Gambar 2.10 Tampilan Adobe Flash CS 3.....	33
Gambar 3.1 Paul Tutmarc bersama bass ciptaannya.....	38
Gambar 3.2 Fender Precision Bass ciptaan Leo Fender.....	38
Gambar 3.3 Fender Jazz Bass ciptaan Leo Fender	39
Gambar 3.4 Hierarki Proses Halaman Utama.....	57
Gambar 3.5 Hierarki Menu Apa itu Alat Musik Bass	58
Gambar 3.6 Hierarki Menu Bagaimana Cara Bermain Bass	59
Gambar 3.7 Hierarki Proses Submenu Menstem Bass.....	60
Gambar 3.8 Hierarki Proses Submenu Bermain Bass Solo.....	61
Gambar 3.9 Hierarki Proses Submenu Bermain Bass Diiringi Beat Drum.....	62
Gambar 3.10 Hierarki Proses Menu Pengenalan Komponen-komponen Bass.....	63
Gambar 3.11 Hierarki Proses Menu Apa saja Teknik Bermain Bass.....	64
Gambar 3.12 Hierarki Proses Menu Submenu Teknik Slap.....	65

Gambar 3.13 Hierarki Proses Submenu Teknik Tapping.....	67
Gambar 3.14 Hierarki Proses Submenu Teknik Harmonik.....	68
Gambar 3.15 Hierarki Menu Sejarah dan Perkembangan Alat Musik Bass.....	69
Gambar 3.16 Hierarki Proses Menu Creator.....	70
Gambar 4.1 Tampilan Baccground dengan Photoshop	93
Gambar 4.2 Tampilan Cool Edit Pro 2.0.....	94
Gambar 4.3 Tampilan Save As.....	96
Gambar 4.4 Tampilan Import	97
Gambar 4.5 Tampilan Proses Animasi Pada Adobe Flash CS 3	97
Gambar 4.6 Tampilan Publish Setting.....	98
Gambar 4.7 Tampilan Menu Utama Aplikasi.....	99
Gambar 4.8 Halaman Login.....	102
Gambar 4.9 Halaman Intro.....	102
Gambar 4.10 Halaman Menu Utama (Home).....	103
Gambar 4.11 Halaman Apa Itu Alat Musik Bass	104
Gambar 4.12 Halaman Cara Bermain Bass.....	104
Gambar 4.13 HalamanKomponen Bass.....	105

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Tabel Hasil Uji Pemakai.....	100
--	-----



INTISARI

Kebutuhan manusia akan pendidikan semakin lama semakin meningkat. Peningkatan ini sejalan dengan berkembangnya kemajuan teknologi yang semakin canggih. Media merupakan suatu alat yang dipakai sebagai saluran (*channel*) untuk menyampaikan pesan (*message*) atau informasi dari suatu sumber (*resource*) kepada penerimanya (*receiver*).

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 Perancangan dengan Adobe Photoshop CS 3, Adobe Premiere CS 3, Adobe Flash CS 3, Cool Edit Pro 2.0.

Untuk itulah **"Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Teknik Bermain Bass"** dipilih sebagai judul skripsi dimana nantinya diharapkan aplikasi ini mampu menyajikan informasi yang jelas dan menarik, sekaligus menjadi salah satu alternatif metode pembelajaran baru di dunia musik.

Kata kunci : Pembelajaran Media Interaktif, Teknik Bermain Bass

ABSTRACT

Human needs for education is more and more increasing. This increase is in line with the development of increasingly sophisticated technological advances. Media is a tool that is used as a channel (channel) to deliver the message (message) or information from a source (resource) to the recipient (receiver).

*The music teachers are required to be able to use the tools available and teachers are also expected to be able to develop skills that will make use of instructional media for learning methods. In the process of teaching and learning are two very important element is the **teaching methods and teaching media**. , sometimes the media used the manual is to deliver information that **still use human resources as a teacher**. Some of the weaknesses that are manually include the human factor itself. As a human being must **not be separated from human nature that is less effective and efficient in the delivery of the learning process required by the disciples about bass playing techniques**. Design with Adobe Photoshop CS 3, Adobe Premiere CS 3, Adobe Flash CS 3, Cool Edit Pro 2.0.*

*This problem causes the learning process becomes a little less quality because of the lack of availability of facilities that could encourage the learning process. The main factors bass enthusiasts problems encountered after the method taught by face to face in developing techniques bass game is forgetting factor, and ashamed to ask the teacher factor. For that **"Design of Learning Interactive Media Bass Playing Technique"** is selected as the title of thesis where the latter is expected the application is able to present information that is clear and interesting, it's also one new alternative learning method in the music world.*

Keyword : Learning Interctive Media, Bass Playing Technique