BAB 1
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Seni musik berasal dari dua kata, yaitu seni dan musik. Seni adalah hasil cipta, rasa, dan karsa manusia yang diwujudkan dalam berbagai sarana. Sedangkan musik adalah hasil pengolahan suara, melodi, harmoni, ritme, vokal, dan tempo. Jadi secara harfiah seni musik adalah hasil cipta, rasa, dan karsa manusia yang diwujudkan dalam olahan suara, melodi, harmoni, ritme, vokal, dan tempo.

Drum adalah salah satu instrument yang memiliki peranan vital dalam komposisi musik. Alat musik ini terlepas dari hakikatnya sebagai pengiring, juga merupakan pengatur tempo. Notasi adalah dasar dalam musik, notasi juga dapat diibaratkan sebagai hurufnya musik. Notasi mempunyai bermacam-macam definisi menurut nilainya. Perlambangan dalam notasi drum umumnya menggunakan kunci F (*Bass Clef*) maupun kunci drum (*Drum Clef*). Berbeda dengan penulisan notasi untuk instrument melodis, penempatan notasi untuk drum berdasarkan alat yang dimainkan dan terdapat bagian-bagian komponennya yaitu *Hi-Hat, Crash Cymbal, Ride Cymbal, Kick Hi-Hat, Tom 1, Tom 2, Snare Drum, Floor Tom, Bass Drum.*

Pendidikan non formal adalah pendidikan yang sifatnya melatih keterampilan tertentu antara lain keterampilan komputer, keterampilan merias dan keterampilan bermain musik. Cimahi Drum Lab merupakan salah satu lembaga pendidikan non formal yang menawarkan pembelajaran kelas alat musik drum yang terdapat tingkatan-tingkatan yaitu *basic, advance,* dan *intermediate.* Seorang guru mengajarkan dasar-dasar pukulan drum dengan menggunakan notasi/partitur drum. Bagi murid, akan lebih mudah belajar dasar *beat* atau *fill-in.*

Berdasarkan hasil wawancara, observasi, dan kuesioner yang telah dilakukan dengan Bapak Indra Gunawan, S.Sn. selaku guru atau pengurus dan siswa Cimahi Drum Lab menyatakan bahwa siswa mengalami kesulitan saat menerapkan notasi balok drum yang menyebabkan guru harus memberi contoh

dengan mempraktekan secara berulang-ulang yang dimana waktu pembelajaran hanya dilakukan 40 menit dalam satu minggu. Cimahi Drum Lab memiliki siswa sebanyak 40 siswa untuk kelas alat musik drum yang memiliki fasilitas pembelajaran hanya satu kelas yang terdapat 2 set drum, 1 set drum untuk siswa, 1 set drum untuk guru memberi contoh kepada siswa dalam mempraktekan materi yang disampaikannya. setiap kelas di isi oleh satu siswa dalam waktu 40 menit. Waktu yang sangat terbatas siswa membutuhkan pembelajaran untuk dirumah agar siswa bisa lebih memahami materi yang akan diterapkannya saat pembelajaran di tempat kursus dan gurupun tidak perlu berulang-ulang melakukan pencapaian materinya.

Oleh karena itu, solusi yang dapat digunakan dalam mengatasi masalah ini adalah dengan menggunakan media pembelajaran Interaktif berbasis tutorial dan simulasi. Dengan menerapkan media pembelajaran interaktif berbasis simulasi dan tutorial maka diharapkan siswa Cimahi Drum Lab dapat memiliki gambaran atau ilustrasi yang lebih jelas mengenai pembelajaran notasi balok drum. Sehingga dilakukanlah penelitian dengan judul "*Pembangunan Aplikasi Multimedia Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Cara Membaca Notasi Balok Drum Di Cimahi Drum Lab"*.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas dapat dirumuskan masalahnya adalah bagaimana membangun aplikasi multimedia sebagai media pembelajaran cara membaca notasi balok drum di Cimahi Drum Lab.

1.3 Maksud dan Tujuan

Maksud dari penelitian ini adalah untuk membangun aplikasi multimedia sebagai media pembelajaran notasi balok drum di Cimahi Drum Lab.

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Mempermudah guru dalam menyampaikan materi notasi balok drum.
2. Mempermudah siswa dalam memahami materi pembelajaran notasi balok drum.

3. Mempermudah siswa dalam menerapkan pembelajaran notasi balok drum di rumah menggunakan aplikasi multimedia pembelajaran cara membaca notasi balok drum.

1.4 Batasan Masalah

Dalam penelitian ini dibuat beberapa batasan masalah agar pembahasan dengan tujuan yang akan dicapai. Adapun batasan masalahnya adalah sebagai berikut:

1. Aplikasi ini dibangun untuk siswa dan guru di Cimahi Drum Lab (sumber buku : *Guide Book Basic* Drum, *Guide Book Intermediate* Drum, *Guide Book Advance* Drum)
2. Aplikasi multimedia pembelajaran ini berupa pembelajaran notasi balok drum, tutorial, latihan, simulasi dan evaluasi.
3. Simulasi yang disajikan berupa pembelajaran cara membaca notasi balok drum.
4. Evaluasi yang disajikan untuk mengukur kemampuan siswa dalam pembelajaran cara membaca notasi balok drum, penilaian dilakukan dengan menghitung jumlah ketukan notasi yang berhasil dilakukan berdasarkan limit waktu disetiap ketukan sesuai notasi balok drum.

1.5 Metodologi Penelitian

Metodologi penelitian merupakan suatu proses yang digunakan untuk memecahkan suatu masalah yang logis, dimana memerlukan data-data untuk mendukung terlaksananya suatu penelitian. Metodologi penelitian yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan metodologi penelitian deskriptif. Metode deskriptif adalah suatu metode penelitian yang dilakukan dengan cara berusaha mendeskripsikan suatu gejala, peristiwa atau kejadian yang terjadi di tempat yang sedang diteliti berdasarkan pencarian fakta dengan interpretasi yang tepat. Metode penelitian ini memiliki dua tahapan, yaitu tahap pengumpulan data dan tahap pembangunan perangkat lunak.

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan terdiri dari empat cara pengumpulan data, yaitu:

a. Kajian Pustaka

   Mempelajari dasar teori dari berbagai literatur mengenai bahasa pemrograman Macromedia flash a*ctionscript 3.0*, media pembelajaran. Pencarian informasi berupa referensi dari internet, buku, jurnal ilmiah, dapat berupa artikel dan bahasan dalam forum yang berkaitan dengan tugas akhir ini, serta berdiskusi dengan pihak-pihak yang berkompetensi.

b. Wawancara

   Pengumpulan data dengan cara melakukan tanya jawab langsung dengan bapak guru. selaku guru drum di Cimahi Drum Lab mengenai hal-hal yang berkaitan dengan masalah yang diteliti.

c. Kuesioner

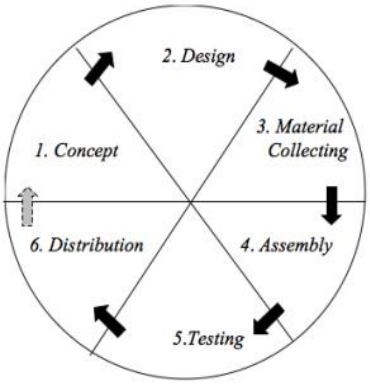
   Pengumpulan data dengan cara memberikan angket kepada siswa Cimahi Drum Lab.

d. Observasi

   Mengumpulkan data materi pembelajaran notasi balok drum di Cimahi Drum Lab sesuai dengan materi buku yang diberikan yaitu Guide Book Basic Drum.

1.5.2 Metode Pembangunan Perangkat Lunak

Metode pembangunan perangkat lunak yang digunakan menggunakan metode pengembangan aplikasi multimedia versi *Luther*. Prosesnya dapat dilihat pada Gambar 1.1 dibawah ini:



Gambar 1.1 Metode Pembangunan Aplikasi Mulimedia Luther[22].

1. *Concept*

Tahap *concept* (pengonsepan) adalah tahap untuk menetukan tujuan dan siapa pengguna program (identifikasi audiens). Tujuan dan pengguna akhir program berpengaruh pada nuansa multimedia sebagai pencerminan dari identitas organisasi yang menginginkan informasi sampa pada pengguna akhir. Karakteristik pengguna termasuk kemampuan pengguna juga perlu dipertimbangkan karena dapat memengaruhi pembuatan desain.

2. *Design*

Design (perancangan) adalah tahap pembuatan spesifikasi mengenai arsitektur program, gaya, tampilan, dan kebutuhan material/bahan untuk program. Spesifikasi dibuat serinci mungkin sehingga pada tahap berikutnya, yaitu *material collecting* dan *assembly*, pengambilan keputusan baru tidak diperlukan lagi, cukup menggunakan keputusan yang sudah ditentukan pada tahap ini. Meskipun demikian, pada praktiknya, pengerjaan proyek pada tahap awal masih akan sering mengalami penambahan bahan atau pengurangan bagian aplikasi, atau perubahan-perubahan lain. Tahap ini biasanya menggunakan *storyboard* untuk menggambarkan deskripsi tiap scene, dengan mencantumkan semua objek multimedia dan tautan ke scene lain dan bagian alir (flowchart) untuk menggambarkan aliran dari satu scene ke scene lain.

3. *Material Collecting*

Material Collecting adalah tahap pengumpulan bahan yang sesuai dengan kebutuhan yang dikerjakan. Bahan-bahan tersebut, antara lain gambar clip art, foto, animasi, video, audio, dan lain-lain yang dapat diperoleh secara gratis atau dengan pemesanan kepada pihak lain sesuai dengan rancangannya. Tahap ini dapat dikerjakan secara paralel dengan tahap *assembly*.

4. *Assembly*

Tahap assembly adalah tahap pembuatan semua obyek atau bahan multimedia. Pembuatan aplikasi didasarkan pada tahap *design*, seperti *storyboard*, bagan alir, dan/atau struktur navigasi. Tahap ini biasanya menggunakan perangkat lunak authoring, seperti *Macromedia Director*.

5. *Testing*

Tahap *Testing* (pengujian) dilakukan setelah menyelesaikan tahap pembuatan (*assembly*) dengan menjalankan aplikasi/program dan melihatnya apakah ada kesalahan atau tidak. Tahap pertama pada tahap ini disebut tahap pengujian alpha (alpha test) yang pengujiannya dilakukan oleh pembuat atau lingkungan pembuatnya sendiri. Setelah lolos dari pengujian alpha, pengujian beta yang melibatkan pengguna akhir akan dilakukan.

6. *Distribution*

Pada tahap ini, aplikasi akan disimpan dalam suatu media penyimpanan. Jika media penyimpanan tidak cukup untuk menampung aplikasinya, kompresi terhadap aplikasi tersebut akan dilakukan. Tahap ini juga dapat disebut tahap evaluasi untuk pengembangan produk yang sudah jadi supaya menjadi lebih baik. Hasil evaluasi ini dapat digunakan sebagai masukan untuk tahap concept pada produk selanjutnya.

1.6 Sitematika Penulisan

BAB I. PENDAHULUAN

Bab ini berisi latar belakang masalah yang dihadapai oleh siswa dan guru di Cimahi Drum Lab pada buku materi *Guide Book Basic* Drum, indentifikasi

masalah, menentukan maksud dan tujuan penelitian, batasan masalah penelitian, metodologi penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II. TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini berisi tentang tinjauan tempat penelitian yang meliputi profil sekolah non formal atau bisa disebut tempat kursus, sejarah sekolah, tujuan dan visi misi dari Cimahi Drum Lab, struktur organisasi dan fungsi, logo sekolah, Konsep dasar sistem yang akan dibangun yang terdiri dari karakteristik sistem, teori-teori yang berhubungan dengan penelitian mengenai aplikasi multimedia interaktif pembelajaran cara membaca notasi balok drum, metode yang digunakan dalam pengujian sistem serta pembahasan mengenai tools dan bahasa pemrograman yang digunakan untuk pembangunan perangkat lunak.

BAB III. ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini berisi tentang analisis sistem yang terdiri dari analisis masalah, analisis prosedure yang sedang berjalan, analisis aplikasi multimedia yang akan dibangun, analisis metode pembelajaran interaktif, analisis kebutuhan fungsional dan non fungsional serta perancangan sistem seperti perancangan struktur menu, perancangan antarmuka, perancangan pesan dan jaringan semantik.

BAB IV. IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Bab ini berisi impelementasi hasil analisis seperti implementasi perangkat keras, implementasi perangkat lunak, implementasi aplikasi, implementasi antar muka serta pengujian sistem terhadap aplikasi yang telah dibangun meliputi pengujian black box yang bertujuan untuk mengetahui kekurangan apa saja yang terdapat pada aplikasi yang dibangun.

BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi mengenai kesimpulan yang ditarik dari penelitian mulai dari dilakukannya penelitian hingga implementasi dari sistem yang berisi permasalahan utama dari masalah yang ada, serta saran-saran untuk perbaikan kedepannya dengan tujuan menciptakan sebuah sistem yang jauh lebih baik.