

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG MASALAH

Musik merupakan salah satu cabang seni yang menjadi kebutuhan hidup saat ini. Hal ini dikarenakan fungsi yang ada dalam musik itu sendiri, antara lain sebagai sarana media ekspresi, sarana ritual keagamaan, sarana komersial, sarana terapi dan masih banyak lagi. Musik adalah cabang seni yang membahas dan menetapkan berbagai suara dalam pola-pola dan yang dapat dimengerti dan dipahami manusia. (Irawan Zulhidayat & A. Ruhimat 2013 : 2).

Ada banyak *genre* musik atau aliran musik seperti klasik, jazz, blues, funk, pop, latin, country, dangdut dan lainnya. Biasanya para pemain musik profesional fokus pada satu *genre* dan satu alat musik saja sehingga kualitas permainan musiknya bisa lebih baik dan mampu memenangkan perlombaan dari pada pemain musik umum yang memainkan banyak *genre* dan alat musik. Tetapi tidak menutup kemungkinan jika seseorang mampu memenangkan perlombaan walaupun dirinya biasa memainkan banyak alat musik dan *genre*.

Saat ini ada banyak media pembelajaran yang dapat digunakan untuk belajar musik terkhusus gitar, namun media pembelajaran tersebut tidak menyediakan materi secara lengkap dan terpisah-pisah, ada yang di web, youtube dan aplikasi di *playstore*. Hal ini tentu sulit dan tidak praktis bagi calon-calon gitaris yang ingin belajar terkhusus pemula, karena harus mencari terlebih dahulu,

dan juga harus tau mana yang akan dipelajari terlebih dahulu. Terkhusus lagi aplikasi gitar di *playstore*

Kebanyakan hanya berisikan kunci-kunci saja, *tuning* gitar, emulator dan tidak ada teori/konsep yang menjadi dasar penting untuk seorang calon gitaris dapat berkembang, keadaan ini bertambah buruk lagi karena aplikasi tersebut terpisah-pisah tidak menjadi satu.

Penulis juga sudah membagikan kuesioner melalui *google form* pada grup *facebook* dengan nama forum belajar gitar dan *indonesian fingerstyle guitar community* dan mendapatkan 16 tanggapan, berikut data yang didapatkan : data pertama 62,5% belajar sendiri, 25% belajar dengan teman, 6,3% les, 6,3% dari orang tua, data kedua dengan adanya aplikasi android di *playstore* memudahkan mereka belajar gitar dengan persentase 81% setuju dan 19% tidak setuju, dan data terakhir pembuatan sebuah aplikasi android belajar gitar baru secara lengkap dan benar dengan persentase 94% setuju dan 6% tidak setuju.

Oleh karena masalah tersebut penulis akan merancang sebuah aplikasi pembelajaran musik gitar berbasis android dengan harapan aplikasi ini dapat membantu calon-calon gitaris untuk belajar dengan lebih praktis, benar dan tepat.

1.2 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka dapat penulis rumuskan permasalahan dari penelitian ini yaitu “Bagaimana merancang sebuah aplikasi Pembelajaran Musik Gitar berbasis android ?”.

1.3 BATASAN MASALAH

Batasan masalah dalam penelitian ini antara lain:

1. Aplikasi ini digunakan pada smartphone berbasis android saja .
2. Aplikasi ini berisikan informasi sebagai berikut : macam gitar (6 senar), bagian-bagian gitar, *tuning* gitar, tangga nada/*scale*, *chord* gitar beserta teori bagaimana terbentuknya, *chord progression*, teknik bermain gitar, istilah dalam bermusik, penerapan unsur-unsur musik, video penjelasan dan soal evaluasi.
3. Aplikasi ini membutuhkan koneksi internet jika ingin melihat video yang tersedia.

1.4 TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN

1.4.1 TUJUAN PENELITIAN

Berikut ini tujuan dari penelitian penulis

1. Mempelajari dan menganalisa tentang kebutuhan konsep musik gitar mana yang harus dipelajari terlebih dahulu.
2. Merancang sebuah aplikasi berbasis android sebagai media untuk belajar gitar dengan praktis, benar dan tepat.

1.4.2 MANFAAT PENELITIAN

Berikut ini manfaat penelitian penulis

1. Bagi pengguna/calon gitaris dapat dijadikan pedoman untuk belajar gitar dan *skill improvement* mana yang terlebih dahulu harus dipelajari
2. Bagi bidang pendidikan, dapat dijadikan sebagai masukan dan referensi untuk media pembelajaran yang bersifat *movable*.
3. Bagi bidang kesenian dapat memberikan kontribusi dalam upaya pembelajaran alat musik berbentuk teknologi *mobile* android.

4. Bagi peneliti selanjutnya hasil dari penelitian ini dapat menjadi landasan dalam pengembangan aplikasi lainnya atau dengan menambah fitur – fitur baru yang memiliki hubungan dengan aplikasi ini atau penerapan media pembelajaran secara lebih lanjut dan membantu mencari sebuah ide baru dengan memanfaatkan teknologi yang ada untuk mempermudah belajar gitar.

1.5 SISTEMATIKA PENULISAN

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini membahas mengenai latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian serta sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisi tentang teori-teori dasar yang mendukung penelitian yang dikutip dari internet, buku, jurnal, dan juga pendapat atau ide para pakar yang berhubungan dengan permasalahan yang akan diangkat. Penjelasan tentang musik gitar, alat bantu pemodelan sistem seperti *usecase*, *class diagram*, *activity diagram* dan alat bantu pembuatan program seperti android studio

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini berisi langkah-langkah yang akan dilakukan, metode yang digunakan, dan tool atau alat bantu yang digunakan dalam pembuatan sistem yang akan dibangun.

BAB IV ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini membahas tentang analisa dan perancangan sistem, menjelaskan bagaimana mempersiapkan kebutuhan-kebutuhan yang diperlukan untuk perancangan sistem.

BAB V IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Bab ini berisi tentang evaluasi dan implementasi sistem yang berupa tampilan-tampilan dalam pengoperasian sistem.

BAB VI PENUTUP

Bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran yang diajukan agar dapat menjadi bahan pertimbangan.