

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Musik sangat mempengaruhi kehidupan manusia. Dewasa ini hampir segala jenis musik dapat dinikmati oleh siapa saja dan di mana saja. Salah satu dari jenis musik yang terkenal di dunia adalah musik klasik. Musik klasik adalah komposisi musik yang lahir dari budaya Eropa sekitar tahun 1750 - 1825. Biasanya musik klasik digolongkan melalui periodisasi tertentu, mulai dari periode klasik, diikuti oleh barok, rokoko, romantik. Pada era inilah nama - nama besar seperti Mozart, Bach, atau Haydn melahirkan karya - karyanya yang berupa sonata, simfoni, konserto solo, string kuartet, hingga opera. Namun pada kenyataannya, para komposer klasik sendiri tidak pernah menggolong- golongkan jenis komposisi yang mereka gubah. Penggolongan yang kita kenal sekarang semata - mata untuk mempermudah, terutama untuk kepentingan akademis(<http://blog.dhani.org/>).

Musik klasik bukan semata-mata untuk kesenangan saja, melainkan juga berguna untuk perkembangan anak. Dalam kegiatan belajar, musik berfungsi agar otak kanan ikut aktif, karena biasanya yang aktif hanya otak kiri. Jadi intinya perlu adanya keseimbangan fungsi otak kiri dengan otak kanan agar kegiatan yang dilakukan mendapatkan hasil yang optimal. Keseimbangan

itu dapat diupayakan melalui aktifitas musik yang konstruktif(<http://seni-art.blogspot.com/>).

Grace Sudargo, seorang musisi dan pendidik, mengatakan bahwa dasar-dasar musik klasik secara umum berasal dari ritme denyut nadi manusia sehingga ia berperan besar dalam perkembangan otak, pembentukan jiwa, karakter, bahkan olah raga manusia. (<http://kuliah-seni.blogspot.com>)

Karena hal inilah, maka pembelajaran tentang seni musik terutama musik klasik banyak diajarkan di sekolah - sekolah mulai dari TK sampai SMA. Namun, pada kenyataannya, saat ini sedikit sekali siswa yang tertarik pada mata pelajaran seni musik karena dianggap tidak penting dan membosankan.

Melihat permasalahan yang ada tersebut, penulis membuat sebuah aplikasi multimedia yang dapat berjalan di komputer mengenai teori pembelajaran musik klasik. Penulis membuat aplikasi ini agar minat belajar terhadap musik klasik semakin meningkat. Dalam aplikasi ini, penulis menggabungkan kelima unsure multimedia yaitu teks, suara, gambar, animasi, dan video.

1.2. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam pembangunan aplikasi ini adalah:

1. Bagaimana cara membuat aplikasi pembelajaran musik klasik berbasis multimedia?

2. Bagaimana cara meningkatkan niat dan motivasi belajar dengan menggunakan aplikasi pembelajaran ini?

1.3. Batasan Masalah

Batasan-batasan masalah dalam pembangunan aplikasi ini adalah :

1. Aplikasi ini merupakan aplikasi desktop dan berjalan secara offline
2. Fitur-fitur yang disediakan pada aplikasi ini yaitu:
 - a. Menampilkan bahan pembelajaran Musik Klasik secara multimedia yang bisa di pilih
 - b. Terdapat kuis untuk menguji pengetahuan pengguna terhadap bahan yang ditampilkan

1.4. Tujuan

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan sebagai berikut:

1. Membuat aplikasi pembelajaran Musik Klasik berbasis multimedia.
2. Meningkatkan niat dan motivasi belajar dengan menggunakan aplikasi pembelajaran ini.

1.5. Metodologi Penelitian

Metodologi penelitian yang digunakan adalah studi literatur. Karena penelitian ini membutuhkan hasil penelitian yang sudah dilakukan sebelumnya sebagai

acuan penelitian yang akan dilakukan. Sedangkan untuk metode pencarian data yang digunakan adalah studi literatur, dengan mencari dan melihat pembelajaran berbasis multimedia yang sudah ada sebagai acuan pembelajaran yang akan dibuat.

Langkah-langkah penelitian:

1. Studi Pendahuluan, meliputi pemahaman tujuan penelitian dan persiapan materi serta teori yang mendasarinya (dasar teori) dan tinjauan pustaka.
2. Mengumpulkan data dan informasi yang berhubungan dengan permasalahan.
3. Merencanakan program yang akan dibuat, meliputi analisis dan desain program.
4. Mengimplementasikan sistem/program yang dibuat.
5. Pengujian program yang telah dibuat dan kemudian menarik kesimpulan dari penelitian yang dilakukan.

1.6. Sistematika Penulisan

Penulisan laporan akhir ini akan dibagi menjadi lima bab, yaitu:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi pendahuluan, latar belakang, batasan masalah, maksud dan tujuan, metodologi penelitian, serta sistematika penulisan laporan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini membahas tentang uraian dasar teori yang akan digunakan penulis dalam melakukan perancangan dan

pembuatan aplikasi serta pembandingan atau acuan yang digunakan dalam pembahasan masalah.

BAB III LANDASAN TEORI

Bab ini membahas tentang uraian dasar teori yang akan digunakan penulis dalam melakukan perancangan dan pembuatan aplikasi, termasuk di dalamnya referensi bahan pembelajaran musik klasik dan tentang Adobe Flash CS4.

BAB IV ANALISIS DAN DESAIN PERANGKAT LUNAK

Pada bab ini akan dijelaskan mengenai analisis dan rancangan aplikasi perangkat lunak yang akan dibuat.

BAB V IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Bab ini memberikan gambaran mengenai cara mengimplementasikan dan penggunaan sistem, serta hasil pengujian yang dilakukan terhadap sistem.

BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi kesimpulan - kesimpulan dari pembahasan tugas akhir secara keseluruhan dan saran untuk pengembangan lebih lanjut.