

BAB I

PENDAHULUAN

I.1 Latar Belakang

Pesatnya laju perkembangan ilmu dan teknologi pada saat ini membuat setiap orang gencar untuk ikut serta dalam pembangunan di segala aspek salah satunya di bidang kependidikan. Memasuki era globalisasi yang sarat dengan persaingan antar negara maju, maka Indonesia harus ikut mengembangkan kepotensialan pada sumber daya manusianya dengan memanfaatkan segala sumber daya dan upaya serta memanfaatkan perkembangan ilmu dan teknologi tersebut, maka dapat dimanfaatkan untuk pengembangan media pembelajaran. Salah satu produk ilmu teknologi yang bias dijadikan untuk mengembangkan media pembelajaran tersebut adalah dengan menggunakan software Adobe Flash

Media pembelajaran adalah bentuk komunikasi yang dimaksudkan untuk memotivasi seseorang terhadap pembelajaran gitar dan mengingatkan kita tentang pemakaiannya. Media ini juga mempengaruhi pendapat publik untuk berfikir atau bertindak terhadap gaya bermain gitar.

Media pembelajaran merupakan sebuah sarana peningkatan penyampaian terhadap pemakainya. Hal ini dapat memberikan kemudahan bagi setiap orang untuk memahami tentang belajar gitar. Selain itu, media pembelajaran dibuat dengan tujuan

yaitu untuk memberikan informasi pembelajaran gitar juga merangsang kreatifitas seseorang untuk menilai suatu karya.

Gitar dapat membangun rasa harmonis bagi generasi muda bangsa yang mulai terkikis karena arus globalisasi, modernisasi seiring dengan perkembangan zaman. Dari sekian banyak permasalahan, akan difokuskan tentang cara pembelajaran bermain gitar. Alasannya bukanlah faktor media yang dianggap sebagai komponen yang sangat penting, melainkan pembelajaran yang sepadan agar memiliki spesifikasi tertentu yang menuntut untuk menggunakan media pembelajaran. Dengan adanya permasalahan yang dihadapi tersebut maka penulis membuat tugas akhir dengan judul **“Aplikasi Belajar Alat Musik Menggunakan Gitar”**.

I.2. Ruang Lingkup Permasalahan

Lingkup permasalahan dibahas terdiri dari:

1. Mencakup tentang media pembelajaran tentang aplikasi alat musik gitar.
2. Merancang sebuah bentuk media pembelajaran yang menarik sehingga media dirasa sangat perlu bagi setiap orang.

I.2.1. Identifikasi Masalah

Sesuai dengan latar belakang pemilihan judul di atas yang dibahas diharapkan tidak menyimpang dari pokok permasalahan, maka yang menjadi batasan permasalahan di dalam tugas akhir ini adalah :

1. Membuat media tersebut sebagai proses penyampaian tentang pembelajaran gitar dengan tampilan yang menarik dan mudah dipahami.
2. Perlu suatu kreatifitas untuk menciptakan media pembelajaran yang baru karena mengandalkan media yang sudah lama.

I.2.2. Rumusan Masalah

Meninjau dari pokok permasalahan yang telah penulis uraikan pada latar belakang diatas maka dapat diambil beberapa rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana membuat suatu media tentang pembelajaran sebuah gitar dengan menggunakan Flash?
2. Bagaimana penyampaian informasi tentang pembelajaran gitar dan mengenai gambar-gambar yang akan ditampilkan ?

I.2.3. Batasan Masalah.

Untuk memperjelas ruang lingkup pembahasan, maka masalah yang dibahas dibatasi pada masalah :

1. Media hanya mengambil 9 kunci dasar berupa simulasi dengan contoh tentang aplikasi.
2. Aplikasi dirancang dengan menggunakan Adobe Flash CS6.
3. Sebagai media pembelajaran.

I.3. Tujuan dan Manfaat

I.3.1. Tujuan

Tujuan dari penyusun Tugas Akhir ini adalah :

1. Membuat media tentang pembelajaran gitar berbasis flash.
2. Mempermudah kita dalam belajar bermain gitar dengan baik.
3. Pembuatan Media pembelajaran yang dinamis yaitu adanya gambar, teks, video.

I.3.1 Manfaat

Adapun manfaat yang dilakukan oleh penulis antara lain adalah agar :

1. Mengerti tentang bagaimana teknik bermain gitar yang benar dan handal untuk memetik gitar.
2. Media pembelajaran yang dibuat jika berhasil dengan baik, tentunya dapat digunakan oleh mahasiswa/I sebagai referensi dalam pembuatan media pembelajaran lainnya.

I.4. Metodologi Penelitian

Dalam pembuatan Tugas Akhir ini, ada beberapa metode penelitian yang penulis lakukan adalah mengambil teori-teori dari buku-buku, majalah, yang berkaitan dengan pembuatan aplikasi media menggunakan Adobe Flash CS6.

Dalam pembuatan Tugas Akhir ini, ada beberapa metode yang penulis lakukan. Metode-metode tersebut adalah :

a. Riset Pustaka (*Library Research*).

Penulis mengambil teori-teori dari buku-buku, yang berkaitan dengan pembuatan aplikasi design berbasis Flash, menggunakan Adobe Flash CS6.

b. Penelitian Lapangan (*Field Research*).

Dalam penelitian lapangan ini, penulis menggunakan teknik untuk mengumpulkan data, antara lain :

1) Identifikasi

Penyampaian media pembelajaran gitar dan cara pembuatan media tersebut terlihat sangat menarik.

2) Konseptualisasi

Pembuatan konsep tentang media pembelajaran yang akan dibuat.

3) Implementasi

Setelah konsep media pembelajaran gitar sudah didapat maka pembuatannya dituangkan kedalam aplikasi Adobe Flash CS6 sesuai perancangan.

I.5. Sistematika Penulisan

Adapun sistematika penulisan Tugas Akhir sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Dalam Bab ini dijelaskan mengenai latar belakang, Ruang lingkup Permasalahan, Tujuan dan Manfaat, Metodologi Penelitian dan Sistematika Penulisan.

BAB II : TINJUAN PUSTAKA

Pada Bab ini dijelaskan mengenai landasan teori yang berkaitan dengan aplikasi yang digunakan dan alat yang digunakan.

BAB III : ANALISA DAN PERANCANGAN

Pada Bab ini membahas tentang cara kerja dari metode yang digunakan dalam media pembelajaran.

BAB IV : HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada Bab ini berisi tentang pembahasan dari penelitian serta menampilkan hasil perancangannya.

BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN

Pada Bab ini menjelaskan kesimpulan dan saran penulisan dari Tugas Akhir tentang Pembuatan media pembelajaran.