

Aplikasi Pembelajaran Notasi Musik Berbasis Multimedia

Puji Utari¹, Edy Victor Haryanto², Noprita Elisabeth S³, Daifira⁴

^{1,2}Universitas Potensi Utama, K.L. Yos Sudarso KM 6,5 No. 3A Tj. Mulia - Medan
e-mail: ¹pujiutari89@gmail.com, ²edyvictor@gmail.com, ³novryelisa@gmail.com³,
⁴daifiria@gmail.com

ABSTRAK

Notasi musik adalah sistem penulisan karya musik. Dalam notasi musik, nada dilambangkan oleh not (walaupun kadang istilah nada dan not saling dipertukarkan penggunaannya). Tulisan musik biasa disebut partitur. Kurangnya efisiensinya pembelajaran notasi yang ada pada saat ini untuk digunakan oleh masyarakat khususnya pelajar untuk keperluan pembelajaran notasi pada musik. Pembelajaran notasi dasar musik sekarang ini menjadi masalah utama bagi mereka yang ingin mempelajari notasi dasar pada musik. Maka dari itu dirancang dan dibuatlah kedalam sebuah aplikasi pembelajaran musik dimana mempermudah dalam pembelajaran notasi dasar pada musik tersebut kedalam media aplikasi berbasis multimedia interaktif. Aplikasi pembelajaran notasi dasar musik adalah solusi yang penulis rancang dan buat untuk memecahkan masalah pembahasan diatas. Dengan adanya aplikasi pembelajaran ini dapat memberikan pemahaman dalam memahami jenis-jenis notasi dasar pada musik yang dikemas kedalam sebuah aplikasi multimedia interaktif yang dapat digunakan oleh siapa pun tanpa harus membutuhkan pengetahuan khusus untuk digunakan secara meluas bagi mereka yang mempelajari notasi dasar pada musik.

Kata kunci: Aplikasi, Pembelajaran Multimedia, Notasi Musik Dasar, Adobe Flash

ABSTRACT

Musical notation is a system for writing musical works. In musical notation, notes are represented by notes (although sometimes the terms tone and notes are used interchangeably). Musical writing is usually called sheet music. The lack of efficiency in learning notation that is currently available for use by the community, especially students, for learning notation in music. Learning basic musical notation is now a major problem for those who want to learn basic notation in music. Therefore, it is designed and made into a music learning application which makes it easier to learn basic notation in music into interactive multimedia-based application media. The basic musical notation learning application is a solution that the author designs and makes to solve the problem discussed above. With this learning application, it can provide understanding in understanding the types of basic notation in music which are packaged into an interactive multimedia application that can be used by anyone without requiring special knowledge to be used widely for those who learn basic notation in music.

Keywords: Applications, Multimedia Learning, Basic Music Notation, Adobe Flash

1. PENDAHULUAN

Penelitian yang telah dilakukan Fajry Sub'haan Syah Sinaga, penelitian tersebut menghasilkan informasi yang asli, penelitian tentang notasi angka menggunakan parnumation 3.0 sebagai upaya pemanfaatan teknologi pada era disrupsi bagi guru seni budayadi kabupaten solok. Pada penelitian tersebut peneliti menerapkan penggunaan

Peppernumation 3.0 menjadi media penulisan notasi angka sebagai upaya penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran musik. Permasalahan dalam membaca notasi pada musik dapat diatasi dengan penggunaan notasi angka (number notation), selain itu kompetensi lainnya yang harus dimiliki sebagai calon pendidik musik yaitu dapat mentranskripsi notasi untuk kepentingan pembelajaran musik, sedangkan penulis menggunakan multimedia interaktif sebagai penerapan teknologi dalam proses pembelajaran musik [1].

Penelitian yang telah dilakukan Rinanda Rizky Amalia Shaleha, penelitian tersebut menghasilkan informasi yang asli, dalam penelitian do re mi: psikologi, musik, dan budaya. Pada penelitian tersebut peneliti hanya khusus melakukan penelitian terhadap manfaat musik terhadap bidang kesehatan dan pendidikan dari sudut pandang prespektif perspektif budaya, psikologi, dan neurobiologis. Perbedaan yang dilakukan penelitian diatas adalah menjelaskan pemahaman dasar musik lewat pemahaman budaya dan lain-lainnya, sedangkan penulis membahas khusus konsep dasar pada notasi musik [2].

Penelitian yang telah dilakukan M. Adif Dermawan, penelitian tersebut menghasilkan informasi yang asli, dalam penelitian EMUNOGU (edukasi musik dan notasi lagu) aplikasi edukasi musik dan catatan notasi lagu berbasis android. Pada penelitian tersebut peneliti membuat beberapa materi dan kuis yang telah disiapkan serta catatan lagu yang berfungsi sebagai alat praktik yang berisikan notasi-notasi angka yang akan dibuat pengguna dalam bentuk aplikasi android. Perbedaan yang dilakukan penelitian diatas adalah pembelajaran dengan model materi dasar kedalam aplikasi android, sedangkan penulis membahas pembelajaran kedalam model aplikasi multimedia interaktif. Membantu pemula mengetahui dasar musik dengan adanya beberapa materi dan kuis yang diberikan dan Pemula dapat mempraktikkan langsung pembelajaran dengan membuat catatan lagu yang berisikan notasi angka [3].

Penelitian yang telah dilakukan Silo Siswanto, penelitian tersebut menghasilkan informasi yang asli, dalam penelitian pemahaman metrik dalam membaca notasi balok, menggunakan telaah konsep dan teori musik barat sebagai dasar dalam memahami dan memberikan penjelasan tentang metrik. Dari hasil telaah dan studi pustakan ditemukan bahwa tempo merupakan dasar pijakan dalam menentukan nilai ritme pada sebuah notasi. Selain itu, nilai notasi juga dipengaruhi oleh bilangan penyebut pada sukat, sehingga dapat dikatakan bahwa ketiga unsur tersebut, tempo, ritme, dan sukat menjadi satu kesatuan yang tak terpisahkan dalam memahami dan mengaplikasikan metrik. Formula metrik sebagai hubungan terikat antara tempo, ritme, dan sukat dapat dilihat pada diagram metrik. Selanjutnya, pemahaman metrik sangat diperlukan pada kegiatan bermusik, baik dalam bentuk kajian yaitu apresiasi sampai dengan kritik musik, maupun praktik musik dalam bentuk bermain musik dan menyusun karya musik, sedangkan penulis membahas notasi balok dasar yang ditampilkan dalam bentuk animasi interaktif [4].

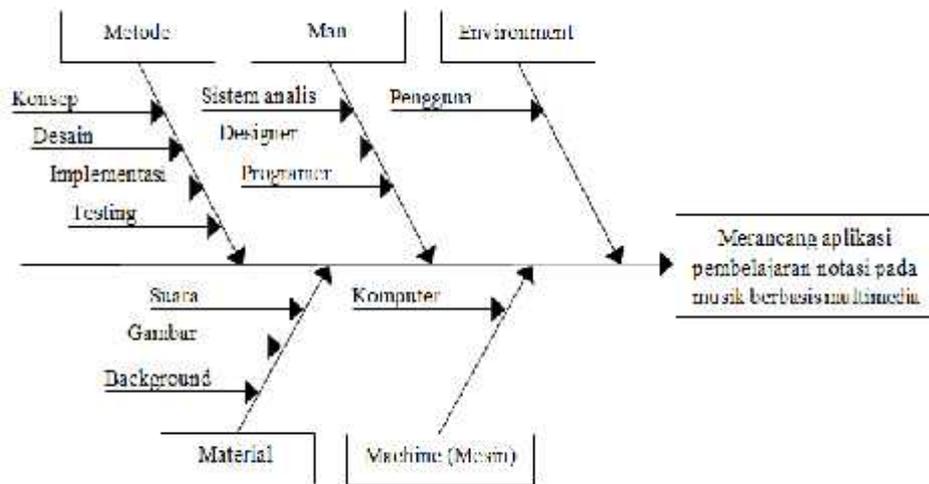
Penelitian yang telah dilakukan Putri Sola Gratia, penelitian tersebut menghasilkan informasi yang asli, dalam penelitian pembelajaran notasi musik berbasis teknologi informasi dan komunikasi (studi kasus mata pelajaran seni budaya dan keterampilan kelas 7 di smpn 11 kota Bengkulu, pembelajaran notasi musik berbasis teknologi informasi dan komunikasi ini telah dirancang menggunakan model sekuensial linier, sedangkan penulis membahas pembelajaran notasi balok sebagai pembelajaran dasar pada notasi musik [5].

Penelitian ini bertujuan untuk memudahkan seseorang dalam belajar not notasi musik tanpa harus les di tempat belajar musik, dengan aplikasi yang dibangun dapat membantu orang untuk mempelajari not musik.

2. METODE PENELITIAN

Adapun metodologi penelitian yang digunakan penulis pada penelitian ini adalah :

1. Penelitian perpustakaan (Library Research)
2. Pada metode ini penulis mengutip dari beberapa bacaan dan penelitian yang berkaitan dengan teori-teori notasi dasar pada musik dengan menggunakan penelitian notasi balok sebagai pembahasan pada penelitian yang dibahas.
3. Diagram Fishbone Metode Penelitian
4. Berikut adalah diagram fishbone metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini.



Gambar 1. Diagram Fishbone Metodologi Penelitian

Keterangan :

1. Metode

Tahap ini penulis menerapkan metode yang disusun sedemikian, agar rancangan aplikasinya nantinya dapat dirancang sesuai konsep yang telah dibuat sebelumnya terdapat konsep, desain, implementasi dan testing pada yang berkaitan dengan rancangan aplikasi pembelajaran notasi musik berbasis multimedia

2. Material

Pada tahap ini adalah tahap mengumpulkan dan menggunakan material apa-apa saja yang digunakan baik gambar, suara yang berkaitan dengan gambar notasi balok dan suara masing-masing notasi.

3. Man

Tahap ini adalah menggunakan kemampuan penulis untuk membuat aplikasi tersebut baik dalam nerapan sistem, desain dan bahas pemrograman action script 2.0.

4. Machine

Tahap di mana menggunakan platform berbasis windows yang digunakan untuk menjalankan aplikasi yang dirancang.

5. Environment

Setelah melalui tahap keseluruhan di sini adalah tahap akhir dari keseluruhan yaitu tahap proses penggunaan aplikasi dengan user itu sendiri.

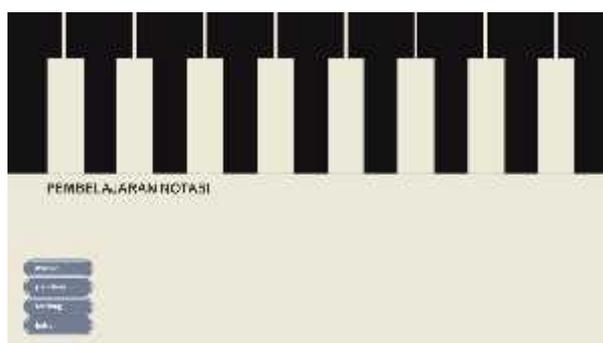
3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Perancangan Sistem

Aplikasi yang dibuat adalah sebuah aplikasi dengan animasi untuk membuat tampilan agar lebih menarik. Aplikasi tersebut merupakan sebuah aplikasi berbasis *windows application* yang dirancang dengan menggunakan adobe flash cs 6. aplikasi ini memiliki spesifikasi dan fitur-fitur sebagai yang akan dibahas pada tulisan ini.

1. Menu Form Utama

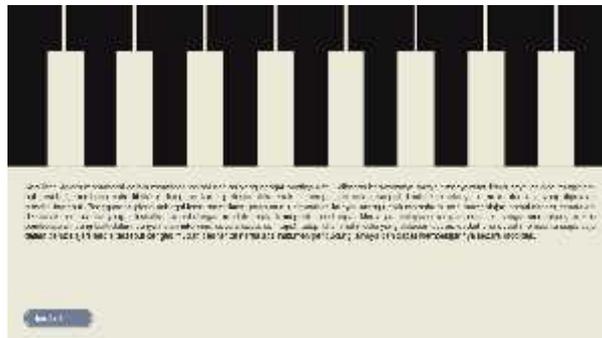
Tampilan berikut adalah interface menu utama adalah halaman utama, pada menu utama ini diutamakan pada opsi masuk yang berfungsi untuk menampilkan menu bagian pembelajaran pada aplikasi pembelajaran notasi musik berbasis multimedia.



Gambar 2. Menu Utama

2. Form Panduan

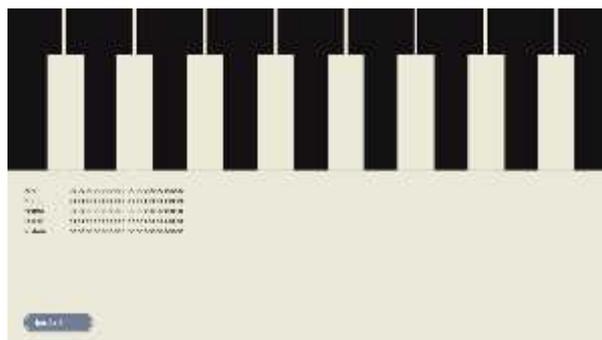
Gambar di atas adalah tampilan menu beranda memasuki tampilan dan menu utama pada aplikasi yang dirancang tersebut yang memiliki opsi pilihan masuk, panduan, tentang dan keluar. Tampilan berikut adalah interface form panduan adalah halaman petunjuk yang menampilkan informasi singkat pada aplikasi pembelajaran notasi musik berbasis multimedia.

Gambar 3. *Form Panduan*

Gambar diatas adalah tampilan halaman panduanyang memiliki opsi kembali.

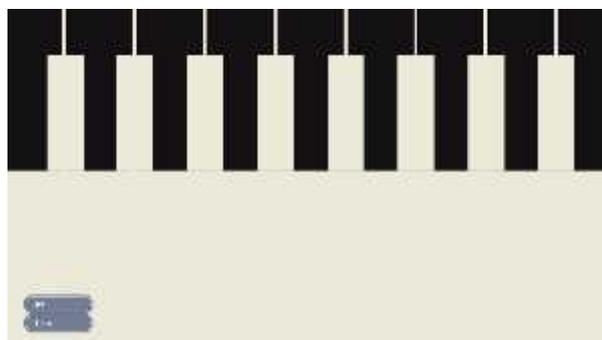
3. Form Tentang

Tampilan berikut adalah interface form tentang adalah halaman profil yang menampilkan informasi singkat tentang penulis padaaplikasi pembelajaran notasi musik berbasis multimedia.

Gambar 4. *Form Tentang*

4. Form Menu Keluar

Gambar diatas adalah tampilan halaman panduan yang memiliki opsi kembali.Tampilan berikut adalah interface form menu keluayang menampilkan opsi pilihan sebelum keluar dari aplikasi aplikasi pembelajaran notasi musik berbasis multimedia.

Gambar 5. *Form Menu Keluar*

Gambar diatas adalah tampilan menu panduan aplikasi yang memiliki opsi pilihan ya dan kembali.

5. Form Menu Lanjutan

Tampilan berikut adalah interface form menu lanjutan yang menampilkan form sebelum memasuki form pembelajaran utama pada aplikasi pembelajaran notasi musik berbasis multimedia.



Gambar 6. Form Menu Lanjutan

Gambar diatas adalah tampilan menu bagian aplikasi yang memiliki opsi pembelajaran, simulasi dan kembali.

6. Form Menu Pembelajaran

Tampilan berikut adalah interface form menu pembelajaran yang menampilkan form pembelajaran utama pada aplikasi pembelajaran notasi musik berbasis multimedia.

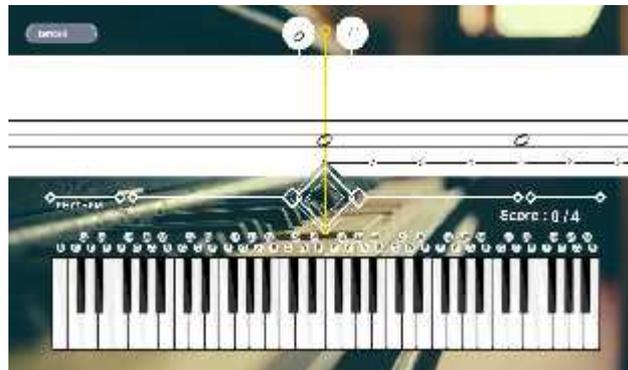


Gambar 7. Form Menu Pembelajaran

Gambar diatas adalah tampilan menu bagian aplikasi yang memiliki opsi treble cleff, bass cleff, not penuh, not 1/2, not 1/4, not 1/8, not 1/16, not 1/32, not ke 4/16, not titik setengah, not ke 8/16, urutan notasi 1/4, tes not penuh, tes not 1/2, tes not 1/4, tes not 1/8 dan tes sinkron not dan simulasi.

7. Form Pembelajaran Not Penuh

Tampilan berikut adalah interface form pembelajaran not penuh yang menampilkan form pembelajaran notasi penuh yang telah dipilih sebelumnya untuk ditampilkan pada form utama pembelajaran.

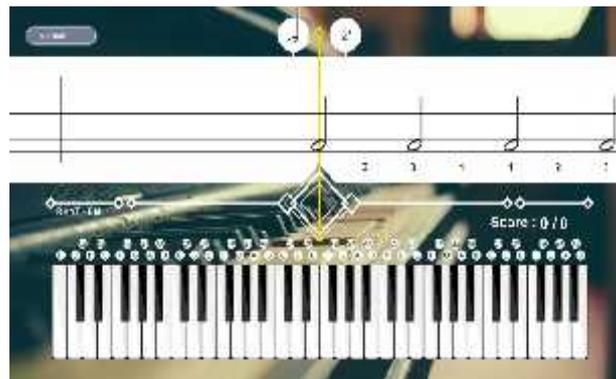


Gambar 8. Form Pembelajaran Not Penuh

Gambar diatas adalah tampilan menu bagian aplikasi yang memiliki opsi kembali

8. *Form Pembelajaran Not 1/2*

Tampilan berikut adalah interface form pembelajaran not 1/2 yang menampilkan form pembelajaran notasi 1/2 yang telah dipilih sebelumnya untuk ditampilkan pada form utama pembelajaran.

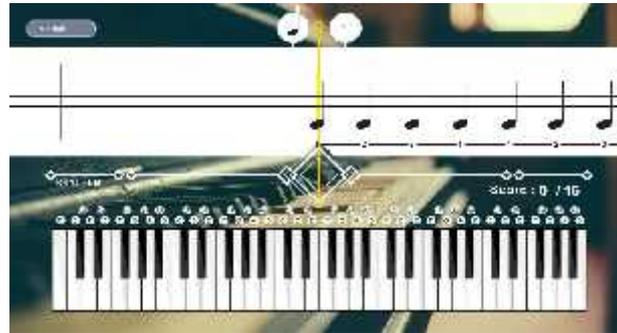


Gambar 9. Form Pembelajaran Not 1/2

Gambar diatas adalah tampilan menu bagian aplikasi yang memiliki opsi kembali

9. *Not Pembelajaran 1/4*

Tampilan berikut adalah interface form pembelajaran not 1/4 yang menampilkan form pembelajaran notasi 1/4 yang telah dipilih sebelumnya untuk ditampilkan pada form utama pembelajaran.

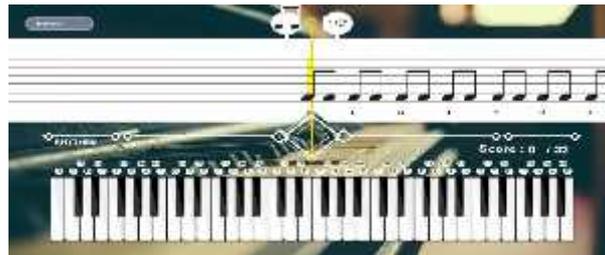


Gambar 10. Form Pembelajaran Not 1/4

Gambar diatas adalah tampilan menu bagian aplikasi yang memiliki opsi kembali

10. *Form* Pembelajaran Not 1/8

Tampilan berikut adalah interface form pembelajaran not 1/8 yang menampilkan form pembelajaran notasi 1/8 yang telah dipilih sebelumnya untuk ditampilkan pada form utama pembelajaran.



Gambar 11. Form Pembelajaran Not 1/8

Gambar diatas adalah tampilan menu bagian aplikasi yang memiliki opsi kembali

11. *Form* Pembelajaran Sinkron Not

Tampilan berikut adalah interface form pembelajaran sinkron not yang menampilkan form pembelajaran sinkron not yang telah dipilih sebelumnya untuk ditampilkan pada form utama pembelajaran.

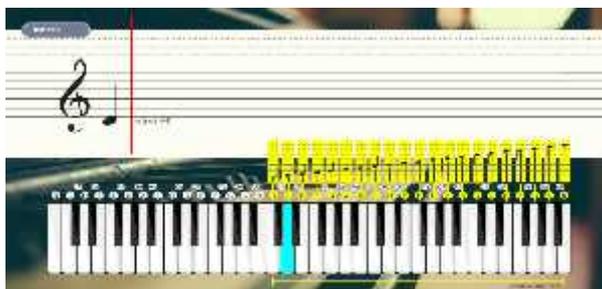


Gambar 12. Form Pembelajaran Sinkron Not

Gambar diatas adalah tampilan menu bagian aplikasi yang memiliki opsi kembali

12. Form Pembelajaran Simulasi

Tampilan berikut adalah interface form pembelajaran simulasi yang menampilkan form pembelajaran simulasi yang telah dipilih sebelumnya untuk ditampilkan pada form utama pembelajaran.



Gambar 13. Form Pembelajaran Simulasi

Gambar diatas adalah tampilan menu bagian aplikasi yang memiliki opsi kembali

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil perancangan aplikasi pembelajaran notasi musik berbasis multimedia yang telah dibuat oleh penulis, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Aplikasi dirancang dengan metode dan model sistem yang sederhana dengan sistem user friendly dimana tampilan dirancang sesederhana mungkin untuk digunakan bagi mereka yang awam akan penggunaan aplikasi multimedia.
2. Memasukkan unsur-unsur pembelajaran musik secara khusus yang dibahas secara bertahap yang dikemas dengan interaksi menggunakan sarana multimedia aplikasi.
3. Penyampian informasi tentang notasi dasar yang ditampilkan kedalam aplikasi pembelajaran sebagai sarana pembelajaran music yang dibuat menggunakan adobe flash berbasis vector dengan actions script 2.0

5. SARAN

Berdasarkan hasil kesimpulan diatas, maka penulis membuat beberapa saran, yaitu :

1. Aplikasi pembelajaran notasi musik berbasis multimedia ini masih belum sepenuhnya sempurna, maka perlu adanya tambahan fitur-fitur pada aplikasi tersebut yang lebih banyak dan interaktif.
2. Perlunya ditambahkan media informasi lainnya yang berkaitan notasi dasar pada musik agar fungsionalnya lebih meluas.
3. Untuk perkembangan aplikasi ini agar lebih maju, diharapkan pengembangannya itu dilakukan secara tim agar hasilnya juga lebih memuaskan.
4. Diharapkan kedepannya aplikasi ini dapat terhubung langsung dengan internet atau secara online dan data dapat ter-update dengan baik.
5. Penulis mengharapkan kerja samanya dengan pengguna untuk memberikan ide dalam memberikan audio yang menarik pada aplikasi ini.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terimakasih kepada Universitas Potensi Utama yang telah memberi dukungan terhadap penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Sinaga, F. S. H. S., & Winangsit, E. (2019). Penulisan Notasi Angka Menggunakan Parnumation 3.0 sebagai Upaya Pemanfaatan Teknologi pada Era Disrupsi. *ABDI: Jurnal Pengabdian Dan Pemberdayaan Masyarakat*, 1(2), 70-77.
- [2] Shaleha, R. R. A. (2019). Do Re Mi: Psikologi, Musik, dan Budaya. *Buletin Psikologi*, 27(1), 43-51.
- [3] Dermawan, M. A., Al-Lathif, I. H., & Nurhayati, N. (2019). Emunogu (edukasi Musik Dan Notasi Lagu) Aplikasi Khusus Aransemen Dan Edukasi Musik Catatan Notasi Lagu Berbasis Android. *eProceedings of Applied Science*, 5(1).
- [4] Siswanto, S., & Firmansyah, F. (2018). Pemahaman Metrik dalam Membaca Notasi Balok. *Jurnal Seni, Desain dan Budaya*, 3(3).
- [5] Gratia, P. S., Johar, A., & Farady, F. (2015). Pembelajaran Notasi Musik Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi (Studi Kasus Mata Pelajaran Seni Budaya Dan Keterampilan Kelas 7 di SMPN 11 Kota Bengkulu). *Rekursif: Jurnal Informatika*, 3(1).
- [6] Tanjung, M. R., & Ginting, D. E. (2015). MEDIA PEMBELAJARAN ALAT MUSIK SAXOPHONE. *SEMNASSTEKNOMEDIA ONLINE*, 3(1), 5-9.
- [7] Soeheri, S. (2016). DGBL-ID (Digital Game Based Learning) Sebagai Arsitektur Perancangan Game Edukasi. *Jurnal Eksplora Informatika*, 6(1), 71-80
- Ekadiansyah, E. (2015). IMPLEMENTASI APLIKASI PEMBELAJARAN MENGENAL PAHLAWAN NASIONAL INDONESIA BERBASIS MULTIMEDIA. *SEMNASSTEKNOMEDIA ONLINE*, 3(1), 5-9.
- [9] Syahputra, A., & Maulida, R. (2019). PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN FISIKA BERBASIS MULTIMEDIA (Studi Kasus: SMK TI SWASTA BUDI AGUNG MEDAN). *JTIK (Jurnal Teknik Informatika Kaputama)*, 3(1), 15-21.
- [10] Sanjaya, A., Suyanto, M. S. M., & Sukoco, S. (2016). ANALISIS PERUBAHAN BENTUK KARAKTER SON GOKU DALAM FILM ANIMASI DRAGON BALL. *SEMNASSTEKNOMEDIA ONLINE*, 4(1), 3-2.
- [11] Irawan, A., & Setiyorini, N. K. (2017). Rancang Bangun Aplikasi helpdesk Dengan Menggunakan Pendekatan Knowledge Management System Pada Seksi Teknisi pt. Indah kiat pulp & paper Tbk. *ProTekInfo (Pengembangan Riset dan Observasi Teknik Informatika)*, 4, 6-11.
- [12] Juansyah, A. (2015). Pembangunan aplikasi child tracker berbasis assisted-global positioning system (a-gps) dengan platform android. *Jurnal Ilmiah Komputer dan Informatika (KOMPUTA)*, 1(1), 1-8.

- [13] Arief, A. (2016). Pemanfaatan Program “Bata” Pada Pembelajaran Seni Musik Untuk Meningkatkan Pemahaman Notasi Balok Dan Notasi Angka Siswa. *JURNAL JPSD (Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar)*, 2(1), 37.
- [14] Azzahra, F., & Surdin Fatimah Azzahra, S. (2017). MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPS PADA MATERI POKOK PETA, ATLAS DAN GLOBE MELALUI PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE THINK TALK WRITE (TTW) PADA SISWA KELAS VIII1 DI SMP NEGERI 15 KENDARI. *Jurnal Penelitian Pendidikan Geografi*, 1(2).
- [15] Halimah, L. (2016). Musik Dalam Pembelajaran. *EduHumaniora| Jurnal Pendidikan Dasar Kampus Cibiru*, 2(2).
- [16] Kurniawati, I. D. (2018). Media pembelajaran berbasis multimedia interaktif untuk meningkatkan Pemahaman konsep mahasiswa. *DoubleClick: Journal of Computer and Information Technology*, 1(2), 68-75.
- [17] Kosasih, I. (2017). Pengembangan Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran. *SAINTIFIKA ISLAMICA: Jurnal Kajian Keislaman*, 2(01), 43-52.
- [18] Syani, M., & Werstantia, N. (2018). Perancangan Aplikasi Pemesanan Catering Berbasis Mobile Android. *Jurnal Ilmiah Ilmu dan Teknologi Rekayasa*, 1(2).
- [19] Nurhasanah, N., Nurlina, S., & Nugroho, T. (2017). Simulasi Flexsim untuk Optimasi Sistem Antrian Poli Umum Rawat Jalan Rumah Sakit X. *Jurnal Ilmiah Teknik Industri*, 3(2).
- [21] Kaledasa, R. P. A. (2016). Model 3 In 1 Pada Pembelajaran Piano Bagi Siswa Tingkat Pemula Di Sekolah Musik Indonesia Yogyakarta (Doctoral dissertation, Institut Seni Indonesia Yogyakarta).
- [22] Rosyida, S. (2017). Multimedia Interaktif sebagai Media Pembelajaran Tentang Pengenalan Vitamin yang Terkandung di Dalam Buah. *Jurnal Teknik Informatika STMIK Antar Bangsa*, 3(1), 17-23.