

## APLIKASI SIMULASI ALAT MUSIK GITAR BERBASIS MULTIMEDIA

David Arizal<sup>1</sup>, Sandy Vikki Ariyanto<sup>2</sup>

Infomatika Universitas Madura<sup>1,2</sup>

Email : [davidarizal@gmail.com](mailto:davidarizal@gmail.com) , [Sandy@unira.ac.id](mailto:Sandy@unira.ac.id)

### ABSTRAK

Pengembangan sebuah media pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi komputer multimedia sangat dibutuhkan. Suatu sistem pengajaran melalui komputer biasa disebut CAI (*Computer Assisted Instruction*). Penggunaan komputer pada dunia pendidikan, berperan sebagai alat bantu siswa dalam belajar. Aritmatika adalah ilmu hitung dasar yang merupakan bagian dasar dari matematika. Sempoa yang digunakan untuk belajar anak-anak menggunakan sistem 1-4. Sempoa sistem 1-4 dari Jepang memiliki keunggulan, yaitu dapat digunakan untuk berhitung di luar kepala (mencongak). Inti kerja sempoa adalah menaikkan dan menurunkan biji-bijinya dengan jari tangan secara nyata. Sedangkan Aritmatika sempoa adalah perhitungan yang dilakukan menggunakan alat bantu dengan metode sempoa. Agar dapat menguasai aritmatika sempoa diperlukan latihan terus-menerus dan teratur. Dengan menguasai sempoa anak akan terbiasa menghitung dengan cepat dan tepat. Seiring dengan penelitian tentang perkembangan otak manusia, yaitu berhitung dengan menggunakan sempoa yang tadinya terikat dengan alat sempoa, ternyata dapat dipindahkan dalam bayangan otak manusia, sehingga dapat berhitung lebih cepat lagi serta membantu mengoptimalkan perkembangan fungsi otak kiri dan fungsi otak kanan manusia. Untuk tingkat pemula, diajarkan berhitung dengan menggunakan alat bantu sempoa. Tapi jika sudah mahir, tanpa menggunakan alat bantu tersebut, cukup dengan membayangkannya saja, seseorang dapat menjawab soal hitungan cepat dan akurat. Dengan dilandasi hal di atas, Skripsi ini akan membuat sebuah tutorial tentang "Pengembangan perangkat lunak aritmatika dengan sempoa berbasis multimedia". Melalui perangkat lunak yang dirancang menggunakan *Flash Mx* ini, diharapkan dapat memudahkan anak dalam mempelajari tentang cara berhitung menggunakan sempoa sehingga dapat meningkatkan semangat belajar anak, mengurangi rasa malas anak-anak dengan menggunakan alat bantu elektronik melainkan dengan cara manual sehingga dapat membantu mengasah dan menyeimbangkan otak kanan dan otak kiri anak serta menimbulkan kreativitas dengan mempersingkat waktu dalam menghitung cepat. Selain itu juga bisa digunakan sebagai media pembelajaran mandiri (*self instructional*) baik di kalangan pelajar maupun non-pelajar. Dengan *Macromedia Flash*, sebuah aplikasi dapat dilengkapi dengan beberapa macam animasi, audio, interaktif animasi, tampilan grafis yang indah dapat mengarahkan pengguna menjelajahi setiap aplikasi yang digunakan.

**Kata kunci** : *Computer Assisted Instruction*, aritmatika, sempoa, *Macromedia flash mx*, multimedia.

### I. PENDAHULUAN

Hampir semua orang dalam perjalanan hidupnya memiliki keinginan untuk bahagia dan rasa senang. Hal ini disebabkan karena banyaknya kesibukan yang dilakukan dalam bentuk aktivitas sehari-hari. Ditengah kesibukan, kadang muncul rasa lelah dan pada saat itulah manusia menginginkan hiburan. Jalan keluarnya biasanya dengan mendengarkan musik.

Musik dapat dipergunakan dan dimanfaatkan untuk mengungkapkan ekspresi fisik manusia karena mereka merasa menjadi bagian dari musik dan mengikuti suasana musik itu sendiri. Musik untuk penyaluran emosi, seseorang akan memilih musik tertentu berdasarkan suasana hati yang timbul, teringat orang yang dicintai, kehilangan seseorang, penat dengan keadaan dan yang lain, tentu jenis musik yang didengarkan akan berbeda sesuai perasaan di hati. Musik dipilih sebagai hiburan, karena musik itu didengar untuk mengisi kekosongan waktu, atau ketika seseorang bekerja atau

mengerjakan tugas lain sambil mendengarkan musik. Musik sangat penting bagi kehidupan seseorang untuk menjadikan suasana menyenangkan.

Seni musik merupakan mata diklat yang diajarkan di sekolah tingkat menengah (SMP) untuk memperkenalkan budaya seni musik kepada siswa. Hal ini disebabkan karena budaya seni musik saat ini semakin menghilang. Tidak banyak sekolah mengajarkan tentang seni musik karena keterbatasan peralatan seni musik yang cukup minim dan juga keterbatasan dana sekolah sehingga sulit untuk mendapatkan macam-macam peralatan seni musik. Padahal seni musik itu harus betul-betul dipahami karena hal itu termasuk ciri-ciri budaya yang sangat penting untuk di pelajari pada penerus bangsa berikutnya.

Keterbatasan tempat dan peralatan seni musik, membuat siswa malas untuk mempelajari musik, khususnya permainan gitar, dikarenakan sulit untuk menguasainya. Tepatnya di kota Pamekasan, jarang ada sekolah seni musik. Ada sekolah yang mempelajari musik, tetapi hanya dalam teori saja bukan dalam penggunaannya dan juga minimnya

kegiatan pentas seni musik karena hanya waktu itu saja siswa mengetahui dan mempelajari musik.

Sebagian siswa yang mempelajari musik lewat buku panduan. Akan tetapi semua itu hanya bersifat sementara saja, siswa menjadi malas dan jenuh untuk memainkan dan mempelajari alat musik. Oleh karena itu, peneliti ingin merancang aplikasi teknik dasar bermain alat musik, dengan merancang suatu program berbentuk simulasi yang berjudul "Aplikasi Simulasi Alat Musik Gitar Berbasis Multimedia".

Aplikasi teknik dasar ini dibuat menggunakan macromedia flash mx yang diharapkan dapat memberi kemudahan kepada siswa yang ingin mengenal alat musik karena didukung oleh audio, animasi, dan visual yang ditampilkan dengan menarik sehingga siswa pun akan terhindar dari rasa malas, bosan dan akan lebih bersemangat dalam memahami dan berlatih dalam hal seni musik.

Dengan adanya aplikasi ini juga, siswa dapat belajar dengan baik dan benar, dapat mengetahui jenis alat musik, selain itu aplikasi ini juga memberikan informasi bagaimana cara memainkannya. Jadi siswa bisa mempelajari alat musik tanpa harus mengikuti sekolah musik atau membaca buku-buku panduan musik yang dirasa sulit untuk diterapkan.

Hal yang paling menarik dari aplikasi ini yaitu dalam hal keunggulan tampilan dan suara melalui media komputer serta membuat anak dapat memahami alat musik dengan cepat karena didukung oleh suasana yang menyenangkan dalam belajar. Sehingga dapat meningkatkan kemampuan bermain alat musik dengan baik dan mengembangkan kreasi anak dalam permainan alat musik dengan memadukan bunyi alat musik tersebut.

### 1.1 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas, maka untuk rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana perancangan dan pembuatan Aplikasi simulasi alat musik gitar berbasis multimedia ?
2. Bagaimana cara kerja aplikasi simulasi alat musik gitar berbasis multimedia ?

### 1.2 Batasan Masalah

Dalam skripsi ini penulis akan memberikan batasan masalah sebagai berikut :

1. Aplikasi simulasi alat musik gitar berbasis multimedia ini menjelaskan tentang permainan alat musik gitar dasar.
2. Aplikasi simulasi alat musik gitar berbasis multimedia ini dibuat berupa tampilan tentang pengenalan bagian-bagian gitar, pengenalan kunci atau accord dasar gitar, cara menyetem senar gitar, cara bermain gitar yaitu mulai dari memetik senar gitar dan cara penempatan jari-jari sesuai dengan kunci atau accord, tampilan yang memperdengarkan bagaimana mengeluarkan suara atau bunyi gitar dan

menampilkan salah satu video lagu yang di iringi dengan alat musik gitar.

3. Aplikasi simulasi gitar ini, hanya menjelaskan pensimulasian 12 Fret.
4. Software yang digunakan dalam merancang dan membuat aplikasi simulasi alat musik berbasis multimedia ini adalah Macromedia Flash Mx.

### 1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan yang hendak dicapai dalam pembuatan skripsi, yaitu

1. Merancang suatu aplikasi simulasi alat musik gitar yang dapat memberikan kemudahan kepada siswa untuk mengenal macam-macam alat musik gitar dengan penggunaannya.
2. Memudahkan media pembelajaran berbasis komputer dengan multimedia yang diharapkan dapat membantu proses belajar mengajar siswa dan membangun motivasi belajar siswa.
3. Melatih siswa dalam memainkan alat musik gitar melalui media simulasi untuk meningkatkan kreasi siswa serta diharapkan siswa lebih tertarik dan menyenangkannya, karena dengan dikembangkannya aplikasi ini tidak ada kata sulit untuk bermain alat musik gitar, sehingga siswa merasa nyaman, santai dan senang untuk belajar memainkan alat musik ini.
4. Mengetahui pendapat para ahli multimedia, user dan guru terhadap aplikasi simulasi alat musik gitar berbasis multimedia.

### 1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah

1. Manfaat Teoritis
  - a. Menerapkan teori dan gambaran alat musik yang dikemas dalam aplikasi ini.
  - b. Memperluas pengetahuan penulis dalam masalah permainan alat musik, khususnya dalam penggunaan alat musik gitar.
  - c. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah bahan literatur dan menjadi referensi untuk penelitian-penelitian berikutnya yang relevan dalam pelajaran seni musik, terutama dalam mengembangkan media pembelajaran selanjutnya.
2. Manfaat Praktis
  - a. Dihasilkannya aplikasi simulasi alat musik berbasis multimedia sebagai sarana belajar mandiri siswa sehingga membantu meningkatkan pemahaman tentang alat musik dengan mengikuti berbagai macam cara kerjanya.
  - b. Aplikasi simulasi alat musik berbasis multimedia dapat digunakan sebagai bahan ajar guru seni musik untuk menambah pengetahuan dan wawasan mengenai media pembelajaran menggunakan aplikasi berbasis multimedia, sehingga dapat menjadi salah satu alternatif media pembelajaran dalam upaya meningkatkan keterampilan bermain alat musik.

## II. TEORI DASAR

### 2.1 Mengenal gitar

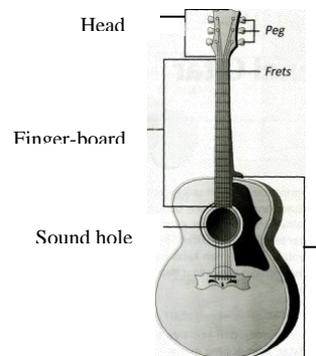
Gitar sebagai instrument alat musik sudah ada sejak lama, tetapi tulisan yang mendukung berasal dari abad 14. Pada awalnya ada tiga senar ganda ditambah satu senar tertinggi. Gitar tersebut berasal dari Spanyol, ketika abad 16 berpasangan antara tengah dan kelas bawah pada masa aristokrat, pada penampakan yang sama dan leluhur memiliki enam senar ganda.

#### 2.1.1 Pengertian Gitar

Gitar adalah instrumen dari keluarga alat musik petik, berbentuk datar, bentuk yang menarik dengan sebuah lubang suara dan leher yang menarik disertai 6 senar. Senar diikatkan pada bagian atas leher yang dikaitkan dengan mur untuk mengaturnya, dan pada pangkalnya untuk menjebatani pemilihan suara yang melebar atau tertentu. Senar disesuaikan dengan E A d g b e1 (E = kedua E dengungan tengah C; e1 = E berada di atas C). Gitar dapat dipetik dengan alat petik khusus atau pick dan bisa juga dipetik dengan menggunakan jari-jari kita sendiri.

Pada dasarnya gitar mempunyai tiga bagian penting yaitu :

1. Head (kepala),
2. Inger board (papan jari), dan
3. Body (badan).



**Gambar 1** Nama-nama atribut pada Gitar

(Sumber : Rochmad dan Anto : 2007 )

Keterangan gambar :

1. Peg : Penggulung senar untuk mengatur nada.
2. Frets : Garis melintang pembatas wilayah yang terbuat dari Logam.
3. Sound hole : Lubang untuk mendengarkan keluarnya suara senar pada gitar akustik
4. Head : Kepala gitar sebagai dudukan peg.
5. Fingerboard : Papan tumpuan untuk menekan senar dengan jari tangan.
6. Body : Badan gitar.

Terbagi menjadi 2 dan saling berkaitan, tidak ada yang saling mendahului untuk diutamakan :

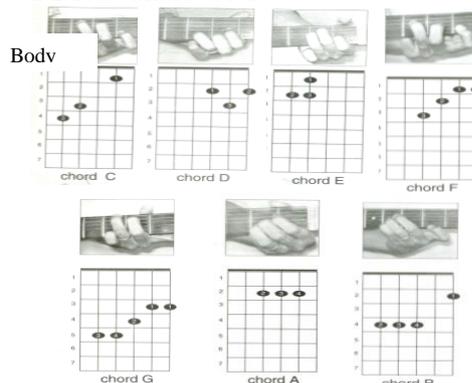
- a. Belajar Teori, meliputi :

- Mempelajari cara membaca not balok atau not standar (kalo bisa) dan wajib not gitar (tablature).
- Perdalami skala nada pada gitar seperti: harmonic minor, pentatonic, kromatic, Blues1 dan 2, jazz mayor dan minor, hindu, japanese, slendro (jawa), pelog (jawa), dsb (mencapai seribu lebih macam dan variasinya).
- b. Memperdalam Teknik Inilah yang paling kelihatan beres tidaknya dalam kita belajar maen gitar termasuk penerapan teori diatas seperti:
  - Penjarian (peletakan jari-jari dengan tepat pada not yang akan kita tekan dan menghasilkan bunyi yang sempurna).
  - Penerapan teknik dan teori khusus, seperti: Picking dengan berbagai jenisnya, genjreng, streaming, bending, pull, hammer, slide, trill, sweeping, muting.
  - Improvisasi, misalkan kalau kita sedang maen-maen dengan suatu lagu, coba kita improvisasi mengirinya dengan melodi-melodi dari kita sendiri.

### 2.2 Macam-macam chord gitar

Dalam belajar bermain gitar, sebenarnya kunci utamanya adalah kita harus mengetahui chordnya. Chord adalah susunan atau bentuk beberapa nada yang dimainkan (dibunyikan) secara bersamaan. Chord dalam gitar sangat banyak sekali. Sebagai pemula dalam belajar bermain gitar, kita seharusnya mengetahui chord dasar dahulu. Setelah kita bisa dan mahir, baru kita mempelajari chord-chord lainnya. Sekarang mari kita pelajari chord-chord dasar dalam bermain gitar.

#### 2.2.1 Chord dasar



**Gambar 2** Jenis-jenis chord dasar gitar

(Sumber : Rochmad dan Anto : 2007 )

- Keterangan :
- 1 = Jari telunjuk
  - 2 = Jari tengah
  - 3 = Jari manis
  - 4 = Jari kelingking

### 2.2 Istilah Multimedia

Multimedia adalah kombinasi dari computer dan video (Rosch : 1996) atau Multimedia secara umum merupakan kombinasi tiga elemen, yaitu suara, gambar dan teks (McCormick : 1996).

Definisi yang lain dari multimedia adalah dengan menempatkannya dalam konteks, seperti yang dilakukan oleh (Hofstetter : 2001), multimedia adalah pemanfaatan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafik, audio, gambar bergerak (video dan animasi) dengan menggabungkan link dan tool yang memungkinkan pemakai melakukan Navigasi, berinteraksi, berkreasi dan berkomunikasi (M. Suyanto : 2003).

Ada juga referensi lainnya yaitu bahwa multimedia adalah penggunaan komputer untuk menyajikan dan menggabungkan teks, suara, gambar, animasi, dan video dengan alat bantu (tool) dan berkomunikasi. Multimedia juga diadopsi oleh dunia game. Multimedia dimanfaatkan juga dalam dunia pendidikan dan bisnis. Di dunia bisnis, multimedia digunakan sebagai media profil perusahaan, profil produk bahkan sebagai media kios informasi dan pelatihan dalam system e-learning. (<http://id.wikipedia.org/wiki/Multimedia>).

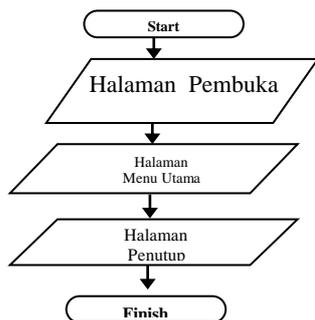
Perekaman dari sesuatu yang hidup merupakan tambahan kemampuan yang melekat pada komputer untuk menghasilkan gambar atau audio dengan software dalam suatu simulasi. Penekanan pada audio dan gambar yang real atau natural merupakan suatu hal yang penting. Realisme dalam menampilkan suatu presentasi sangat diperlukan karena dapat membuat kesan bahwa data source yang digunakan lebih baik dan mudah dipahami oleh audiens.

**III. RANCANGAN SISTEM**

Setelah melakukan analisa sistem dengan melakukan pengumpulan data dan mempelajari data yang terkait serta data-data yang dibutuhkan untuk perancangan *software* alat musik gitar, langkah selanjutnya adalah melakukan desain sistem untuk menentukan komponen apa saja yang terlibat di dalamnya. Perancangan ini akan membahas beberapa hal, yaitu diagram alir, struktur navigasi, *storyboard*, serta *flowchart view* yang akan digunakan.

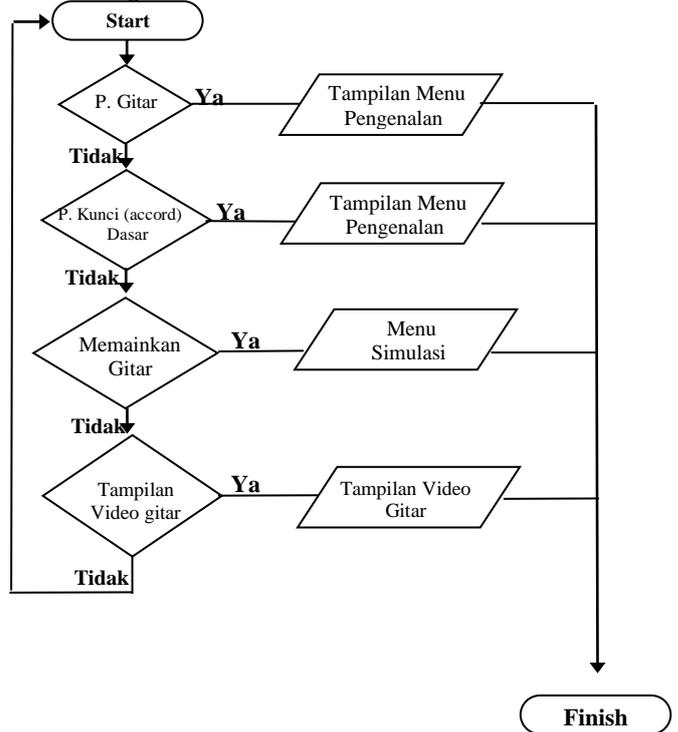
**3.1.1 Diagram Alir (Flowchart)**

Untuk menggambarkan hubungan antar form yang ada pada program ini digunakan suatu diagram alur sebagai urutan-urutan instruksi program, yang akan memudahkan pembuatan program. Diagram alir dalam simulasi alat musik berbasis multimedia dapat ditampilkan dalam gambar berikut.



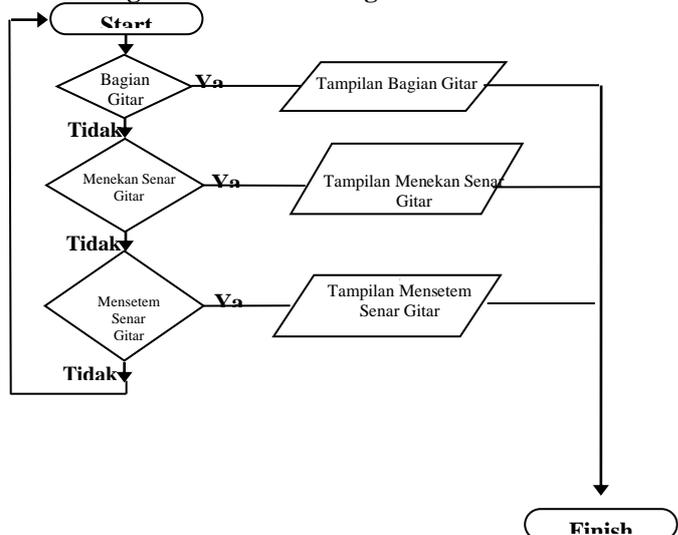
**Gambar 3** Diagram alir program utama

**3.1.2 Diagram Alir Menu Utama**



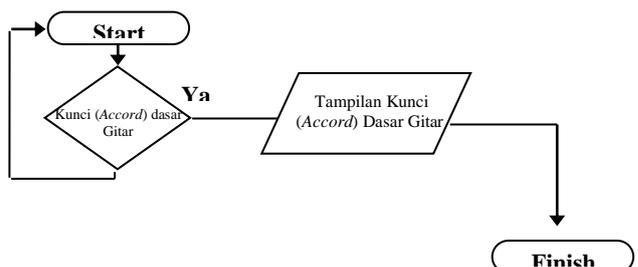
**Gambar 4** Diagram alir menu utama

**3.1.3 Diagram Alir Menu Pengenalan Gitar**



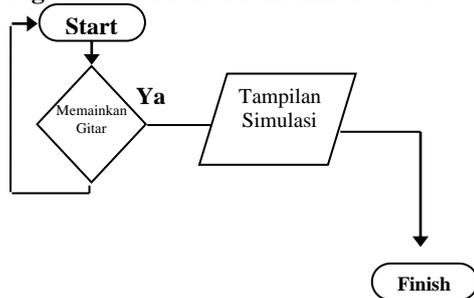
**Gambar 5** Diagram alir menu pengenalan gitar

**3.1.4 Diagram Alir Menu Pengenalan Kunci (Accord) Dasar Gitar**



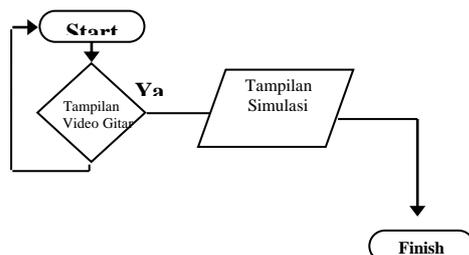
**Gambar 6** Diagram alir menu pengenalan kunci (accord) dasar gitar

### 3.1.5 Diagram Alir Menu Memainkan Gitar



Gambar 7 Diagram alir menu simulasi bermain gitar

### 3.1.6 Diagram Alir Menu Tampilan Video Gitar



Gambar 8 Diagram alir menu video musik dengan gitar

### 3.1.7 Storyboard

Untuk membuat aplikasi ini agar terlihat sederhana, menarik, dan mudah dimengerti oleh pengguna diperlukan desain antarmuka. Menurut Halas (1991), *storyboard* merupakan rangkaian gambar manual yang dibuat secara keseluruhan sehingga menggambarkan suatu cerita. Sedangkan versi kedua (Luther : 1994), *storyboard* merupakan deskripsi dari setiap *scene* yang secara jelas menggambarkan objek multimedia serta perilakunya. *Storyboard* merupakan visual test yang pertama-tama dari gagasan dimana secara keseluruhan dapat dilihat apa yang akan disajikan (Ariesto Hadi sutopo : 2003).

## IV. IMPLEMENTASI

Penulisan aplikasi simulasi gitar secara garis besar menggunakan program komputer *Macromedia Flash MX* untuk menciptakan animasi dalam tutorial interaktif simulasi dalam gitar. Konsep utama dalam menggunakan program ini adalah untuk memberikan pengetahuan dasar tentang gitar dan bagaimana cara mengenal kunci dasar gitar sesuai pergerakan tangan yang benar.

Tampilan aplikasi simulasi gitar ini dibuat seperti kotak persegi, hal ini dilakukan untuk mengatasi masalah bagi pengguna yang mempunyai layar monitor *widescreen* atau layar lebar. Dengan begini maka tampilan pada layar monitor yang kotak atau *square* akan terdapat blok hitam di samping kanan-kiri, hal ini dimaksudkan agar tampilan aplikasi simulasi gitar ini terlihat proporsional dalam berbagai ukuran monitor.

Tahap awal kerja program dimulai dari tampilan animasi pembuka yaitu berupa loading. Selanjutnya terdapat animasi tirai, dari kedua menu itu di barengi dengan musik atau lagu, dan terdapat juga berbagai animasi – animasi, judul aplikasi dan sebuah tombol belajar gitar.



Gambar 9 tampilan awal

Pada tampilan awal tersebut otomatis akan *user* akan dibawa pada halaman menu utama. Tampilan menu utamanya adalah sebagai berikut :



Gambar 10 tampilan menu utama

Pada menu utama dengan *title* : “ MEDIA PEMBELAJARAN GITAR “ ini, terdapat beberapa menu dengan menekan tombol yang tersedia, yang dapat digunakan untuk memanggil halaman-halaman sub menu selanjutnya yang dimaksud, menu-menu tersebut yaitu :

1. Pengenalan Gitar
2. Pengenalan Kunci Dasar Gitar
3. Memainkan Gitar
4. Video Musik Gitar

Dalam menu utama user berhak memilih materi mana yang akan di inginkan untuk dipelajari. Untuk lebih memahami gitar, user lebih baiknya memilih menu pengenalan gitar terlebih dahulu, dan langkah selanjutnya memilih menu-menu lainnya. Dan pada bagian pojok kanan atas terdapat tombol *exit*, dan di bagian bawah terdapat tombol profil dan petunjuk.

Pada setiap menu tampilan, ada empat tombol yang sama dibagian bawah *layout* nya. Tombol *exit*, digunakan untuk keluar dari program/aplikasi simulasi gitar ini, tombol profil digunakan untuk menuju pada menu profil penulis/pengarang.



Gambar 11 tampilan keluar dari program

#### 4.2.1 Pengenalan Gitar

Tampilan menu pengenalan gitar merupakan tampilan yang muncul saat tombol pengenalan gitar di jalankan/dipilih user. Dalam tampilan ini, terdiri atas beberapa menu dengan menekan tombol yang tersedia, yaitu bagian gitar, menekan senar gitar, menyetem senar gitar. Tampilan pengenalan gitar adalah sebagai berikut :

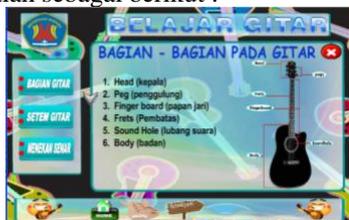


Gambar 12 tampilan menu pengenalan gitar

Selain tiga tombol tersebut, terdapat juga tombol-tombol yang terletak di bawah yaitu tombol profil, peunjuk dan tombol *home*. Tombol *home* ini, yang akan mengembalikan *user* menuju ke menu utama. tombol tersebut *home* ini ada di beberapa menu lainnya.

##### 4.2.1.1 Bagian Gitar

Dalam menu ini, di jelaskan bagian-bagian yang terdapat pada gitar, yaitu *head* (kepala), *peg* (penggulung), *fingerboard* (papan jari), *frets* (pembatas), *sound hole* (lubang suara), *body* (badan gitar) serta keterangannya. Tampilan menu bagian gitar adalah sebagai berikut :



Gambar 13 tampilan menu pengenalan gitar

##### 4.2.1.2 Menekan Senar Gitar

Dalam menu ini, di jelaskan bentuk-bentuk penekanan tangan pada senar gitar, yaitu jari telunjuk (1), jari tengah (2), jari manis (3), jari kelingking (4). Di samping gambar tangan itu, terdapat tombol contoh, dimana akan memberikan contoh letak

tangannya Tampilan menu senar gitar adalah sebagai berikut :



Gambar 13 tampilan menu menekan senar gitar

##### 4.2.1.3 Menyetem Senar Gitar

Dalam menu ini, di jelaskan bagaimana cara yang benar menyetem/mencocokkan bunyi senar gitar beserta bunyinya. Dan terdapat tombol next, yang akan melanjutkan ke penjelasan selanjutnya. Tampilan menu menyetem senar gitar adalah sebagai berikut :



Gambar 14 tampilan menu menyetem senar gitar

#### 4.2.2 Pengenalan Kunci Dasar Gitar

Tampilan menu pengenalan kunci dasar gitar merupakan tampilan yang muncul saat tombol pengenalan kunci dasar gitar di jalankan/diklik. Dalam tampilan ini, terdapat berbagai macam kunci dasar, yaitu A, B, C, D, E, F, G . Tampilan pengenalan kunci dasar gitar adalah sebagai berikut :



Gambar 15 tampilan menu pengenalan kunci dasar gitar

#### 4.2.3 Memainkan ( Simulasi ) Gitar

Tampilan menu memainkan gitar ini merupakan tampilan simulasi gitar, dimana *user* bebas memainkan senar gitar, yaitu di bunyikan satu persatu persenar. Dan terdapat kunci-kunci dasar gitar yang disertai letak tangan berdasarkan kunci. Dan terdapat tombol lick yang akan menampilkan letak melodi sebuah lagu/musik. Tampilan simulasi gitar adalah sebagai berikut :



Gambar 16 tampilan menu simulasi gitar

#### 4.2.4 Video Gitar

Tampilan menu video gitar ini merupakan sebuah video musik si penulis dengan di iringi gitar. Dan tampilan video ini muncul saat tombol video gitar di jalankan/diklik. Dalam tampilan ini, terdapat tombol tangan, yang dimana akan menampilkan sebuah video penulis tersebut. Tampilan video gitar adalah sebagai berikut :



Gambar 17 tampilan menu video gitar

#### 4.2.5 Profil Author (Penulis)

Halaman profil ini berisi tentang profil penulis / penulis aplikasi simulasi gitar, dengan tampilan gambar / foto pengarangnya. Juga terdapat beberapa kesimpulan dari aplikasi ini. Dan di bagian bawah ini ada tombol home dan pengarang, dimana pada tombol pengarang ini berisi tentang identitas si penulis / penulis. Tampilan haalamn profil adalah sebagai berikut :



Gambar 18 tampilan menu profil *author* (penulis)

## V. KESIMPULAN

### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan pada bab-bab sebelumnya, maka penulis dapat menyimpulkan hal-hal sebagai berikut :

1. Tahap pengembangannya menggunakan model Hannafin and Peck yang terdiri dari analisis kebutuhan (*needs Asses*), desain (*design*), dan

pengembangan dan *implementasi* (*develop implement*). Aplikasi ini di rancang dan di buat sedemikian rupa sehingga dapat menjadikan media bantu dalam kegiatan belajar dan mengajar berbasis multimedia interaktif khususnya gitar.

2. Dengan memanfaatkan Teknologi khususnya multimedia, aplikasi ini menyajikan informasi mengenai pembelajaran gitar dan kunci-kuncinya dengan menampilkan teks, suara, dan gambar animasi, serta dapat berinteraksi langsung dalam proses belajar dan dapat meningkatkan motivasi siswa untuk belajar mengenai gitar.
3. Dalam proses pengoperasiannya, para ahli multimedia, siswa dan guru berpendapat bahwa aplikasi ini sangat mudah dan menarik untuk memperkenalkan sebuah gitar dalam bentuk multimedia pembelajaran, yaitu dengan meng-klik pada tombol - tombol yang tersedia pada setiap tampilan untuk mendapatkan materi – materi yang disajikan.

### 5.2 Saran

Dari penelitian yang telah dilakukan ini, maka penulis menyarankan :

1. Perkembangan model pembelajaran aplikasi ini agar bisa digunakan untuk masa yang akan datang dan mudah-mudahan dapat diterapkan secara tradisional, karena dapat merangsang perkembangan otak anak dan mengurangi tingkat kejenuhan anak dalam mempelajari gitar.
2. Perlunya pengembangan lebih lanjut dari perangkat lunak ini, seperti memainkan tempo, dan lain-lain.
3. Karena penelitian ini cuma menghasilkan perangkat lunak media pembelajaran berbasis multimedia, maka perlu diadakan penelitian lebih lanjut mengenai penggunaan media pembelajaran berbasis multimedia termasuk bagaimana pengaruh penggunaan media ini terhadap prestasi belajar siswa.

## REFERENSI

- Apriyono, Deddi. 2010. *sepanjang sejarah gitar. Form* <http://www.ngobrolaja.com/showthread.php?p=138934>
- Hidayat, Syarif. 2010. *Pemanfaatan ICT untuk Peningkatan Mutu Pembelajaran*. Yogyakarta. Form <http://www.klik-m.com/artikel/105-pemanfaatan-ict.3 Juni 2011>.
- L. E, Sumaryo. 1978. *Komponis Pemain Musik dan Publik*. PT. DUNIA PUSTAKA JAYA : Jakarta Pusat
- Pramono, Andi. 2002. *Berkreasi Animasi dengan Macromedia Flash MX*. ANDI OFFSET : Yogyakarta

- Pramono, Andi. 2005. *Membuat Desain Situs Web dengan Macromedia MX 2004*. ANDI OFFSET : Yogyakarta
- Rochmad, Anto. 2007. *Belajar Cepat Bermain Gitar*. PD. NUSA JAYA : Sidoarjo
- Sukohardi, Al. 1994. *Teori Musik Umum*. PML : Yogyakarta
- Sutopo, Hadi, Ariesto. 2002. *Animasi dengan Macromedia Flash berikut ActionScript*. Salemba Infotek : Jakarta
- Sutopo, Hadi, Ariesto. 2003. *Multimedia Interaktif dengan flash*. Graha Ilmu : Yogyakarta
- Suyanto. M. 2003. *Multimedia Alat untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing*. Andi : Yogyakarta
- Supriana, Dadang, M.Ed dan Mulyadi, Mochamad, ST, M.Ed. 2009. *Konsep dasar desain pembelajaran*. Pusat pengembangan dan pemberdayaan pendidik from [http://www.tkplb.org/documents/etraining-media%20pembelajaran/3.konsep dasar Desain Pembelajaran.pdf](http://www.tkplb.org/documents/etraining-media%20pembelajaran/3.konsep%20dasar%20Desain%20Pembelajaran.pdf). 3 Juni 2011.
- Sutopo, Hadi. 2011. *Aplikasi Multimedia dalam Pendidikan*. Tangerang. From <http://xa.yimg.com/kq/groups/25207212/1380299729/name/multimediaPendidikan.pdf>. 13 Juni 2011.
- Wikipedia, ensiklopedia bebas. *AdobePhotoshop*. Form [http://id.wikipedia.org/wiki/Adobe Photoshop](http://id.wikipedia.org/wiki/Adobe_Photoshop). 28 Juni 2011.