

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pengaruh globalisasi semakin terasa dengan hadirnya berbagai kemajuan teknologi yang cukup pesat belakangan berdampak pada munculnya berbagai teknologi. Teknologi baru yang hadir menawarkan kemudahan pada berbagai keperluan, salah satunya yaitu android. Realitanya adalah platform dan sistem operasi android saat ini telah mendunia dan banyak menarik perhatian berbagai kalangan. Sistem operasi ini menyediakan *platform* terbuka bagi para pengembang untuk menciptakan aplikasi sendiri. Oleh karena itu, dengan melambungnya penggunaan android pada berbagai aspek membuat para *developer* aplikasi android berlomba-lomba membuat aplikasi-aplikasi baru yang menarik dan unik.

Berpindah ke dunia musik. Musik yang terkenal banyak saat ini adalah jenis musik campuran yang terdiri dari gabungan musik vokal dan musik instrumen. Musik instrument dihasilkan oleh salah satu alat musik yaitu gitar bass, banyak akor dan yang dapat dimainkan sehingga membuat pemusik untuk belajar memahami dan mengingat scale atau nada-nada harmonis yang terdapat didalamnya. Para pemain musik instrumen yang harus berpindah nada untuk memaikan secara bervariasi namun perpindahan nada-nada yang diperoleh tidak menghasilkan suara yang fals dan nyaman saat didengarkan. Nada yang dihasilkan cenderung lembut dan lebih rendah dibandingkan dengan gitar biasa meningat ketebalan senar dari gitar bass.

Aplikasi yang hendak dibangun ini diharapkan dapat membuat pengguna untuk bisa bermain musik dengan bebas dan tanpa batasan waktu dan tempat. Mengingat keterkaitan yang erat antara kebebasan bermain musik seseorang dengan teknologi serta beberapa keterbatasan untuk dapat memainkan alat musik dengan lebih mudah, maka penulisan skripsi ini akan mengangkat judul “Aplikasi pembelajaran scale gitar bass” yang kemudian akan dijadikan sebagai acuan untuk penelitian akhir.

1.2 Rumusan Masalah

Melihat dan mencermati masalah di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah bagaimana merancang dan membuat sebuah aplikasi media pembelajaran alat musik gitar bass yang menampilkan informasi scale pada perangkat mobile bersistem operasi android.

1.3 Ruang Lingkup

Agar dapat mencapai sasaran dan tujuan yang diharapkan maka diberikan ruang lingkup proyek ini sebagai berikut :

1. Aplikasi ini memfokuskan pada perangkat android yang menampilkan bagaimana proses ketika pengguna memilih salah satu akor dan menampilkan posisi penekanan senar untuk semua nada-nada harmonis (*scale*) pada *fretboard* ketika akor itu dipilih.
2. Akor yang ditampilkan kunci dasar pada gitar bass yaitu 7 kunci mayor dan 7 kunci minor.

3. Aplikasi ini memuat pembelajaran alat musik gitar bass yang memiliki 4 senar.
4. Aplikasi menggunakan Bahasa pemrograman *java* dan akan diuji menggunakan emulator android dan perangkat mobile yang ber-*platform* android dengan sistem operasi minimum 4.1.2 (*icecream sandwich*).

1.4 Tujuan

Tujuan penelitian ini untuk memperkenalkan lokasi atau titik letak nada-nada (*scale*) yang sesuai dengan akor yang dipilih pada gitar bass yang memiliki 4 senar.

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai panduan dalam bermain musik khususnya dalam memainkan alat musik gitar bass

1.6 Sistematika Penulisan

1. BAB I PENDAHULUAN

Menjelaskan tentang ide penelitian secara rinci meliputi, latar belakang, rumusan masalah, ruang lingkup, tujuan dan manfaat penelitian.

2. BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN DASAR TEORI

Menjelaskan tentang referensi dari penelitian ini yang berkaitan serta acuan dari pelaksanaan penelitian.

3. BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Menjelaskan tentang apa saja properti yang dibutuhkan untuk melakukan penelitian ini, diantaranya adalah perangkat lunak, perangkat keras, perancangan sistem, pemodelan dan perancangan tampilan.

4. BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Menjelaskan tentang pembahasan penelitian dari aplikasi sampai sistem yang telah diuji coba.

5. BAB V PENUTUP

Menjelaskan tentang kesimpulan dan saran dari penelitian .

