

## BAB 2

### TINJAUAN PUSTAKA DAN DASAR TEORI

#### 2.1 TINJAUAN PUSTAKA

Tinjauan pustaka pada penelitian ini merupakan referensi penulis dalam membangun aplikasi pembelajaran scale gitar bass berbasis android. parameter dalam tinjauan pustaka ini digunakan sebagai perbandingan terhadap aplikasi yang dibangun.

**Tabel 2.1 Perbandingan Penelitian**

Peneliti (tahun)	Metode	Objek yang Diteliti	Hasil
Genra Rineka, (2015)	Analisis deskriptif	Pembelajaran akord gitar	Aplikasi ini berisi pengenalan dan pembelajaran akord gitar berbasis <i>web</i>
Damarjati Satya Gumelar, (2013)	PIECES	Pembelajaran Gitar Blues	Aplikasi ini menampilkan pembelajaran gitar dalam bentuk CD interaktif

Rahmad, (2013)	Computer AIDED Learning (CAL)	Pembelajaran Bermain Gitar Akustik	Aplikasi ini menampilkan media pembelajaran gitar akustik
Zufadi,(2014)		Pembelajaran gitar dengan left hand Mode Kidal	Aplikasi ini menampilkan kunci gitar dengan mode kidal
Mochamad Bustanul Arifin, (2013)	Computer AIDED Learning (CAL)	Merancang bangun aplikasi pembelajaran gitar akustik bagi pemula	Aplikasi ini berisi pembelajaran berbantuan komputer untuk belajar gitar akustik bagi pemula

Berdasarkan tinjauan pustaka tersebut, dapat disimpulkan bahwa terdapat beberapa persamaan dan perbedaan antara skripsi penulis yang berjudul “Aplikasi pembelajaran scale gitar bass berbasis android” dengan kelima skripsi diatas. Persamaan tersebut dapat dilihat dari tujuan pembuatan aplikasi yaitu sama-sama membuat aplikasi yang bertujuan sebagai media pembelajaran gitar guna membantu masyarakat dalam mempelajari gitar dalam bentuk sebuah aplikasi. Adapun

perbedaan dari penelitian tersebut dimana penulis melakukan perancangan aplikasi khusus pada gitar bass dan menggunakan *platforms* android sedangkan kelima penelitian di atas melakukan penelitian pada gitar standar menggunakan *Multimedia CD interaktif, Metode Computer AIDED Learning (CAL), dan Media pembelajaran berbasis web*. Adapun bahasa pemrograman yang digunakan pada ketiga skripsi diatas adalah, Extensible Markup Language (XML) dan Java, bahasa pemrograman PHP dan yang lainnya.

## 2.2 Dasar Teori

### 2.2.1 Aplikasi Pembelajaran.

Menurut *Miarso (2004)* berpendapat bahwa “Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan si belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar”[2]. Sedangkan menurut *Heinich and Molenda (2009)* terdapat enam jenis dasar dari media pembelajaran yaitu :

- a. *Teks*. Merupakan elemen dasar dalam menyampaikan suatu informasi yang mempunyai berbagai jenis dan bentuk tulisan yang berupaya memberi daya tarik dalam penyampaian informasi.
- b. *Media audio*. Membantu menyampaikan maklumat dengan lebih berkesan dan membantu meningkatkan daya tarikan terhadap sesuatu persembahan. Jenis audio termasuk suara latar, musik, atau rekaman suara, dan lainnya.

- c. *Media visual*. Media yang dapat memberikan rangsangan-rangsangan visual seperti gambar/photo, sketsa, diagram, bagan, grafik, kartun, poster, papan buletin, dan lainnya.
- d. *Media proyeksi gerak*. Termasuk di dalamnya film gerak, film gelang, program TV, video kaset (CD, VCD, atau DVD).
- e. *Benda-benda tiruan/miniatur*. Termasuk di dalamnya benda-benda tiga dimensi yang dapat disentuh dan diraba oleh siswa. Media ini dibuat untuk mengatasi keterbatasan baik obyek maupun situasi sehingga proses pembelajaran tetap berjalan dengan baik.
- f. *Manusia*. Termasuk di dalamnya guru, siswa, atau pakar/ahli di bidang/materi tertentu.

### 2.2.2 Definisi Gitar Bass

Gitar bass elektrik (biasa disebut bass elektrik atau bass saja) adalah alat musik dawai yang menggunakan listrik untuk memperbesar suaranya. Penampilannya mirip dengan gitar listrik tetapi ia memiliki tubuh yang lebih besar dan tebal, leher yang lebih panjang, dan biasanya memiliki empat senar (dibandingkan dengan gitar yang memiliki enam senar).

Bobot dari bass sendiri idealnya lebih berat daripada gitar listrik biasa, karena senarnya yang lebih tebal (untuk menjaga kerendahan nada/bunyi) sehingga menyebabkan harus memilih kayu yang lebih padat dan keras untuk menyeimbangi tekanan pada *neck* (leher gitar). Selain itu ukuran *fret* (kolom pada gitar) yang lebih besar yang disesuaikan dengan panjang senar (*scale*).

Ada banyak jenis bass yang dipakai sampai dengan saat ini. Yang paling banyak dipakai berupa *contra bass* dan *cello bass* (yang biasa digunakan untuk pertunjukan opera), bass listrik (biasa digunakan untuk semua jenis pertunjukan terutama band) serta bass *fretless* yang sama dengan bass listrik tetapi tidak ada *fret* (kolom/pembatas pada papan tekan/*neck*) pada bass tersebut.



**Gambar 2.1 Gitar Bass Elektrik Senar 4**

### 2.2.3 Jenis – Jenis Gitar Bass

Secara umum, gitar terbagi atas 2 jenis yaitu gitar bass Akustik dan gitar bass Elektrik.

#### 1. Gitar bass Akustik

Gitar bass akustik adalah jenis gitar dimana suara yang dihasilkan berasal dari getaran senar gitar yang dialirkan melalui sadel dan jembatan tempat pengikat senar ke dalam ruang suara. Suara di dalam ruang suara ini akan beresonansi terhadap kayu badan gitar. Jenis dan kualitas kayu serta jenis senar yang digunakan akan memengaruhi suara yang dihasilkan oleh gitar bass akustik. Gitar bass akustik tidak menggunakan peralatan elektronik pada bodinya seperti preamp, spull, pick up, dsb.

## 2. Gitar bass Elektrik/Listrik.

Gitar bass elektrik/listrik adalah sejenis gitar yang menggunakan beberapa pickup untuk mengubah bunyi atau getaran dari string gitar menjadi arus listrik yang akan dikuatkan kembali dengan menggunakan seperangkat amplifiser dan loud speaker. Suara gitar listrik dihasilkan dari getaran senar bass gitar yang mengenai kumparan yang ada di badan gitar yang biasa disebut pickup. Terkadang sinyal yang keluar dari pickup diubah secara elektronik dengan gitar effect sebagai reverb ataupun distorsi.

### 2.2.4 Akor

Akor adalah kumpulan tiga nada atau lebih yang bila dimainkan secara bersamaan terdengar harmonis. Akor bisa dimainkan secara terputus-putus ataupun secara bersamaan. Akor ini digunakan untuk mengiringi suatu lagu. Ketika Anda menekan tiga tuts piano C, E dan G secara bersamaan, ini berarti anda sudah memainkan akord.

Nama sebuah *chord* sangat ditentukan oleh suara bassnya, karena nada bass selalu bernada "do". Sudah menjadi suatu ketentuan untuk sebuah chord minimal harus mempunyai 1 buah nada bass dan 3 buah nada gabungan. Artinya harus mempunyai 4 buah nada gabungan, barulah chord tersebut dapat diberi nama.

Hal ini hanya berlaku untuk instrumen musik yang dimainkan secara tunggal, tidak berlaku untuk sebuah grup band atau grup orkestra. Karena gitar bass, gitar melody, gitar pengiring, organ pengiring/melody, piano pengiring/melody dan drum

dalam sebuah grup band mempunyai tugas sendiri-sendiri. Dan yang menentukan sebuah nada dasar adalah suara Bass.

Setiap akor dasar memiliki simbol dan nama sebagai berikut :

**Tabel 2.2 Simbol Akor Dasar Mayor Dan Minor**

Mayor	Minor
A	Am
B	Bm
C	Cm
D	Dm
E	Em
F	Fm
G	Gm

### 2.2.5 Android

Android merupakan *subset* perangkat lunak untuk perangkat mobile yang meliputi sistem operasi, middleware, dan aplikasi inti yang di-*release* oleh Google. Sedangkan Android SDK (*Software development Kit*) menyediakan Tools dan API (*Application Programming Interface*) yang diperlukan untuk mengembangkan aplikasi pada platform Android dengan menggunakan bahasa pemrograman Java.

Android telah menyediakan aplikasi inti seperti *email client*, *SMS*, *calendar*, *map*, *browser*, *contact* dan lainnya. Semua aplikasi tersebut ditulis dengan menggunakan bahasa pemrograman Java (Mulyadi, 2010).

Komponen – komponen aplikasi android (Huda, A. A., 2012) :

### 1. Activity

*Activity* adalah bagian dari sebuah aplikasi yang dipakai untuk berinteraksi dengan pengguna aplikasi. Sebuah activity mempunyai *User Interface (UI)*, misalnya aplikasi *music player* menampilkan daftar lagu, dan lain - lain.

### 2. Service

*Service* tidak memiliki UI, namun berjalan secara *background*. Misalkan pemutar musik, sambil memutar musik pengguna tetap dapat menjalankan aplikasi lain.

### 3. Broadcast Receiver

*Broadcast Receiver* merupakan komponen yang menerima dan bereaksi untuk menyiarkan pengumuman. Banyak siaran berasal dalam kode sistem, misalnya pengumuman bahwa zona waktu telah berubah, baterai rendah, bahwa gambar telah diambil, atau bahwa pengguna mengubah preferensi bahasa. Aplikasi juga dapat melakukan siaran misalnya untuk membiarkan aplikasi lain tahu bahwa beberapa data telah diunduh ke perangkat dan tersedia sehingga dapat digunakan.

#### 4. Content Provider.

Content Provider diciptakan untuk berbagi data dengan *Activities* lain atau *Service*. Dengan *content provider*, data sebuah aplikasi bisa diakses atau digunakan oleh aplikasi lain.

#### **2.2.6 Java**

Sebagai sebuah bahasa pemrograman, Java dapat membuat seluruh bentuk aplikasi, desktop, web, android dan lainnya, sebagaimana dibuat dengan menggunakan bahasa pemrograman konvensional yang lain. Java adalah bahasa pemrograman yang berorientasi objek (OOP) dan dapat dijalankan pada berbagai *platform* sistem operasi. Perkembangan Java tidak hanya terfokus pada satu sistem operasi, tetapi dikembangkan untuk berbagai sistem operasi dan bersifat *open source*.

#### **2.2.7 SQLite**

SQLite merupakan sebuah sistem manajemen basis data rasional yang bersifat ACID-Compliant dan memiliki ukuran pustaka kode yang relatif kecil, ditulis dalam bahasa C.