

BAB I

PENDAHULUAN

Bab ini membahas tentang latar belakang masalah, identifikasi masalah, perumusan masalah, tujuan, pembatasan masalah, serta sistematika penulisan laporan Tugas Akhir.

I.1 Latar Belakang

Musik merupakan salah satu hal yang mendasar dalam kehidupan manusia dan menjadi kebutuhan manusia. Hal ini disebabkan karena musik itu sendiri merupakan media yang dapat mengungkapkan gejolak jiwa, sehingga dapat menjadikan orang merasa senang, gembira dan nyaman. Musik juga dapat membantu pembentukan pola belajar, mengatasi kebosanan, mengurangi rasa takut, dan sebagainya.

Kegiatan bermusik tidak pernah lepas dari kehidupan masyarakat. Tidak dapat disangkal lagi, dunia disekitar kita dipenuhi oleh musik. Saat ini musik sudah menjadi bagian dalam kehidupan seseorang. Oleh karena itu, musik harus diperkenalkan sedini mungkin pada anak, bahkan sejak dalam kandungan. Bila anak terlibat dalam musik, selain dapat meningkatkan kreatifitas mereka, musik juga dapat membantu perkembangan individu anak, mengembangkan kecerdasan anak, dan membuat anak dapat mengungkapkan ekspresi.

Terdapat beberapa metoda belajar musik pada anak, salah satunya yaitu dengan membuat anak – anak bersenang-senang dengan alat musik untuk menggambarkan perasaannya. Fasilitas yang menarik dan menyenangkan akan sangat membantu memperkaya jiwa dan kemampuan anak-anak saat bermain musik. Biasanya, belajar bermain musik dibantu dengan partitur.

Partitur merupakan bentuk tertulis atau tercetak pada komposisi musik yang berisi not – not balok yang harus dibaca kemudian dimainkan pada piano ataupun alat

musik lainnya. Biasanya anak – anak yang mengikuti bimbingan belajar alat musik akan diberikan partitur oleh pengajarnya untuk dipraktekkan pada saat belajar di rumah. Pembelajaran alat musik pada saat di rumah tentu saja membutuhkan bimbingan dari orangtua. Namun, tidak semua orangtua mengerti tentang alat musik tersebut. Untuk itu pada Tugas Akhir ini akan dibuat sebuah *software* yang dapat membantu anak-anak pada saat belajar alat musik di rumah.

Software ini dapat berfungsi seperti referensi anak pada saat belajar alat musik. Ketika not – not balok pada partitur dimainkan, anak dapat memeriksa kebenaran dari not-not balok yang dimainkan melalui *software* ini. Selain itu, *software* ini juga dapat digunakan untuk membantu mengasah nada pada anak. Saat anak mendengarkan lagu sederhana, dia harus bisa menuliskan not – not balok dari lagu tersebut dan benar atau tidaknya not – not balok yang dituliskan dapat dilihat melalui *software* ini.

I.2 Identifikasi Masalah

Permasalahan yang akan dibahas dalam Tugas Akhir ini adalah dibutuhkannya suatu *software* untuk mengkonversikan nada instrumen musik piano menjadi not – not balok.

I.3 Perumusan Masalah

Dari uraian di atas muncul pertanyaan dalam Tugas Akhir ini, yaitu bagaimana cara mengkonversikan frekuensi pada nada instrumen musik piano menjadi not – not balok ?.

I.4 Tujuan

Tujuan dari Tugas Akhir ini, yaitu membuat *software* untuk mengubah nada musik instrumen piano menjadi not – not balok.

I.5 Pembatasan Masalah

Batasan masalah dalam Tugas Akhir ini, yaitu :

1. Ketukan atau birama 4/4
2. Hanya terdapat kunci G
3. Lagu yang dimainkan adalah lagu anak – anak berupa instrumen musik piano sederhana
4. Nada dibatasi hanya dua oktaf (C5 sampai B6)
5. Hanya dapat mengkonversikan frekuensi nada tunggal
6. Tempo 120 bpm
7. Hanya terdapat not balok bernilai 1 ketuk dan 1/2 ketuk.

I.6 Sistematika Penulisan

Laporan Tugas Akhir ini terbagi menjadi lima bab utama. Untuk memudahkan dalam membaca laporan ini, akan diuraikan secara singkat sistematika beserta uraian dari masing – masing bab, yaitu:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan latar belakang penulisan laporan Tugas Akhir, identifikasi masalah yang akan diselesaikan dalam Tugas Akhir, tujuan dari topik yang diangkat, memberikan batasan masalah yang akan diteliti, dan menguraikan sistematika penulisan laporan Tugas Akhir.

BAB II DASAR TEORI

Merupakan bab yang disusun untuk memberikan penjelasan mengenai nada dan frekuensi pada instrumen musik piano, dasar – dasar not balok, FlowStone, FFT (Fast Fourier Transform), dan Visual Basic.

BAB III PERANCANGAN DAN REALISASI

Bab ini berisi penjelasan desain yang akan dilakukan untuk membuat *software* pengubah nada instrumen musik piano menjadi not – not balok menggunakan FlowStone dan Visual Basic.

BAB IV DATA PENGAMATAN DAN ANALISIS

Bab ini berisi data yang diperoleh dan analisa data yang diperoleh melalui Tugas Akhir ini.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini akan diuraikan kesimpulan mengenai apa yang telah dibahas pada bab sebelumnya dan saran yang dapat dipertimbangkan mengenai pembahasan sebelumnya untuk mendapatkan hasil yang lebih baik.