

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

“Musik memberi kesejukan pada manusia sebagai penyeimbang dalam beraktivitas” (*music washes away from the soul the dust of everyday life*) demikian Johan Sebastian Bach musikus masyhur menggambarkan pentingnya musik sebagai bagian dalam hidup ini. Tidak salah jika musik, kini berkembang menjadi industri yang menjanjikan keuntungan ekonomi yang besar. Sesuatu yang berbeda dengan pandangan sebagian besar orang di masa lalu yang menganggap karir musik berarti sebatas hobi. John Grant, penulis buku “*After Image*” mempertegas sinyal elemen ini. Dalam bukunya itu, John Grant mengatakan bahwa manusia kini memasuki fase di mana dalam beraktivitas harus melibatkan tiga hal sekaligus yaitu *work*, *leisure*, dan *learning*. Implikasinya berbagai produk yang diciptakan untuk memenuhi kebutuhan manusia menjadikan musik sebagai unsur *leisure* yang dominan dalam kegiatan sehari-hari. Musik memang milik siapa pun, musik menjadi kebutuhan dan terus berkembang dengan aliran masing-masing (*Chord, 2006*).

Dalam dunia seni musik, notasi merupakan salah satu komponen yang penting. Notasi musik adalah sarana untuk menyimpan hasil karya musik seseorang. Walaupun saat ini media rekam sudah berkembang pesat, notasi musik yang baik tetap digunakan untuk mendukung proses edukasi musik dan cara memainkan musik itu sendiri.

Dalam pembelajaran Not Balok, ada beberapa orang yang masih kesulitan untuk memahami not balok yang sudah ratusan tahun menjadi standar notasi musik di seluruh dunia. Perlu ketelatenan dan kesungguhan dalam mempelajari not balok. Untuk itu diciptakanlah not angka yang lebih mudah dipelajari bagi kaum awam musik. Dari sinilah tercipta perbedaan antara pemusik yang menggunakan not balok dan not angka. Pemusik yang sudah terbiasa memakai not balok, seringkali kesulitan memakai not angka.

Not balok jarang digunakan oleh kelompok-kelompok paduan suara pada umumnya. Untuk dapat membaca not balok memang butuh pembelajaran rutin karena anggota paduan suara dan pemusik harus dapat mengenal macam-macam simbol not balok yang memiliki arti berbeda-beda, tidak semudah yang kita lihat seperti pada not angka sehingga penyanyi paduan suara sulit sekali membaca not balok walaupun kemampuannya membaca not angka tidak diragukan lagi (Chrisantyo, 2007).

Dari hasil observasi yang diperoleh pada Paduan Suara Sekolah Tinggi Musi (*Stimus Voices*) dari 51 orang anggota paduan suara yang tidak bisa membaca not balok 78,44 % dan yang bisa membaca not balok hanya 21,56 %. Oleh karena permasalahan di atas, dibutuhkan aplikasi konversi notasi balok ke notasi angka.

Dari permasalahan yang dihadapi dalam dunia musik khususnya paduan suara maka diambil suatu judul "*Pembuatan Aplikasi Konversi Notasi Balok Ke Notasi Angka*". Dengan demikian, aplikasi tersebut dapat digunakan untuk memenuhi kebutuhan utamanya.

1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana cara membuat aplikasi konversi notasi balok ke notasi angka?

1.3 Batasan Masalah

1. Aplikasi ini hanya menyediakan kunci F dan G yang umum digunakan. Nada Dasar do = c. Tanda birama yang umum dipilih adalah 4/4. Bentuk notasi balok yang disediakan adalah bentuk penuh, setengah, seperempat, seperdelapan dan seperenambelas.
2. *Output* yang dihasilkan adalah notasi angka dan suara dari notasi balok tersebut.

1.4 Tujuan dan Manfaat

1.4.1 Tujuan

1. Tujuan dari penelitian ini untuk pengenalan dasar notasi balok dan notasi angka.
2. Menambah ilmu pengetahuan dalam membaca notasi balok.

1.4.2 Manfaat

1. Dengan terciptanya aplikasi konversi notasi balok ke notasi angka ini, dapat mempermudah membaca notasi balok untuk mengenali notasi balok dan notasi angka.
2. Dapat menambah ilmu pengetahuan dalam membaca notasi balok

1.5 Metodologi Penelitian

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang akan dilakukan terdiri dari:

1. Metode Riset Lapangan (*Field Research*)

Metode riset lapangan yang dilakukan adalah:

a. Kuesioner

Menyebarkan kuesioner kepada anggota paduan suara ST Musi untuk mendapatkan informasi yang lengkap.

b. Observasi

Melakukan pengamatan secara langsung yang bertujuan untuk mendapatkan informasi yang akurat, lengkap dan sistematis.

2. Metode Kepustakaan (*Library Research*)

Penelitian kepustakaan digunakan untuk mengumpulkan data dan informasi yang berhubungan dengan inti permasalahan melalui berbagai macam pustaka, seperti bahan kuliah, buku-buku, jurnal ilmiah dan internet.

1.5.2 Tahap Penelitian

Adapun paradigma rekayasa perangkat lunak yang digunakan adalah model air terjun dengan tahapan sebagai berikut (Sommerville, 2003).

1. Analisis Kebutuhan (*Requirement Analysis*)

Analisis kebutuhan dilakukan dengan metoda observasi, referensi buku tentang notasi balok, serta wawancara secara langsung dengan pihak-pihak yang bersangkutan untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan.

2. Analisis Sistem (*Specification*)

Analisis sistem dilakukan dengan permodelan seperti *context diagram*, *flowchart* dan spesifikasi proses.

3. Perancangan (*Design*)

Perancangan atau design yang dibuat antara lain: desain halaman menu, halaman petunjuk, halaman notasi angka, halaman notasi balok, halaman konversi notasi balok ke notasi angka, dan halaman profil.

4. Implementasi (*Implementation*)

Dalam tahap implementasi, perangkat lunak yang digunakan adalah Visual Basic 6.0 dan MP4. Visual Basic 6.0 digunakan untuk proses pembuatan “Aplikasi Konversi Notasi Balok Ke Notasi Angka”. Sedangkan MP4 digunakan untuk merekam suara notasi balok yang akan dikonversi ke notasi angka.

5. Pengujian (*Verification and Validation*)

Dalam pengujian ini teknik yang digunakan adalah *white-box testing* dan *black-box testing*. *White-box testing* digunakan untuk menguji dari sistem aplikasi yang dibuat dan *black-box testing* digunakan untuk *user* yang menggunakan aplikasi konversi notasi balok ke notasi angka tersebut.

1.6 Sistematika Penulisan

Untuk memberikan gambaran secara garis besar dari laporan seminar tugas akhir, berikut akan diuraikan secara singkat sistematika penulisannya, yang terdiri dari 6 bab. Secara sistematis, isi dari masing-masing bab tersebut adalah sebagai berikut:

BAB 1 PENDAHULUAN

Pada bab ini dibahas tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan, manfaat, metodologi penelitian, sistematika penulisan.

BAB 2 LANDASAN TEORI

Dalam bab ini dibahas tentang teori pendukung pembuatan aplikasi konversi notasi balok ke notasi angka.

BAB 3 ANALISIS SISTEM

Bab ini berisi tentang analisis sistem yang akan dibuat dan analisis kebutuhan sistem dalam bentuk *Context Diagram* dan *Flowchart*.

BAB 4 PERANCANGAN SISTEM

Bab ini berisi tentang desain antar muka dalam bentuk struktur navigasi, *story board* dan desain halaman aplikasi konversi notasi balok ke notasi angka.

BAB 5 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Pada bab ini merupakan tahap pembuatan perangkat lunak yang terdiri dari: desain antar muka pengguna, serta pengujian terhadap perangkat lunak yang telah dibuat.

BAB 6 KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi kesimpulan dari pembuatan aplikasi konversi notasi balok ke notasi angka dan saran untuk menjadikan langkah lebih maju dan lebih baik.