

**APLIKASI PEMBELAJARAN MUSIK KLASIK BERBASIS
MULTIMEDIA**

TUGAS AKHIR

**Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
Mencapai Derajat Sarjana Teknik Informatika**



Disusun oleh:

Thelma Caroline

080705659

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI
UNIVERSITAS ATMA JAYA YOGYAKARTA
2014**

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir berjudul:
**APLIKASI PEMBELAJARAN MUSIK KLASIK
BERBASIS MULTIMEDIA**

Disusun oleh:
Thelma Caroline (NIM: 08 07 05659)
Dinyatakan telah memenuhi syarat
Pada tanggal: 3 Maret 2014

Pembimbing I,



Dr. Pranowo, S.T., M.T.

Pembimbing II,



Patricia Ardanari, S.Si., M.T.

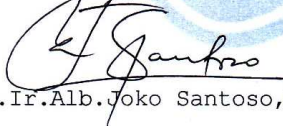
Tim Penguji:

Penguji I,



Dr. Pranowo, S.T., M.T.

Penguji II,



Dr. Ir. Alb. Joko Santoso, M.T.

Penguji III,



Kusworo Anindito, S.T., M.T.

Yogyakarta, 3 Maret 2014
Universitas Atma Jaya Yogyakarta
Fakultas Teknologi Industri
Bekas,



Dr. A. Siswanto, M.Sc.

Making your doubt a word
This is a truly life
Breaking your painful one
There is a chance only once

(Revolt – VALSHE)

If the destiny takes everything from you
Then what you have to believe to live for?
Ask yourself the way!
There's nothing to lose or die for!

(Born to be – Nano)

KATA PENGANTAR

Penulisan skripsi ini bertujuan untuk memenuhi salah satu syarat untuk memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar kesarjanaan pada Jurusan Teknik Informatika Fakultas Teknologi Industri Universitas Atma Jaya Yogyakarta. Berdasarkan syarat tersebut maka penulis menyusun skripsi yang berjudul: "Aplikasi Pembelajaran Musik Klasik Berbasis Multimedia"

Sejak awal penyusunan skripsi ini sampai penyelesaiannya, penulis mendapatkan bantuan dari berbagai pihak. Oleh sebab itu, pada kesempatan ini penulis hendak menghaturkan terima kasih kepada :

1. Tuhan Yang Maha Esa yang menjadi penopangku dalam suka maupun duka. Walau terkadang 'jahil'nya keterlaluhan, tapi Dirimulah satu - satunya yang selalu setia mendampingi aku.
2. Keluarga yang selalu memberikan dukungan dan kasih sayang. Di antaranya, Mama dan Papa yang selalu mendukung tanpa kenal lelah. Kedua adik perempuanku, Judith dan Virlin, yang walau selalu meledek, tapi terus memberi semangat dan motivasi. Juga untuk adik laki - lakiku yang ada di Surga, Agung, yang terus menjaga dan mendoakanku di atas sana. I love you all so much.
3. Bapak Dr.Pranowo, S.T., M.T. sebagai dosen pembimbing I yang selalu bersedia memberikan bimbingan dan masukan yang sangat berarti.
4. Ibu Patricia Ardanari, S.Si, M.T. sebagai dosen pembimbing II yang selalu bersedia memberikan bimbingan terbaiknya dan memotivasi untuk tidak cepat menyerah dalam memberikan yang terbaik.
5. Segenap dosen dan karyawan Fakultas Teknologi Industri Atma Jaya Yogyakarta yang telah banyak memberikan bantuan selama penulis duduk di bangku kuliah.

6. Teman-teman yang selalu memberi semangat dan dukungan kepada saya, di antaranya: Angelis, my dear soulmate, yang selalu ada setiap saat dan pemberi saran terbaik dalam hidupku. Irene, yang selalu memberi penghiburan di saat - saat sulit. Boni-senpai, yang selalu setia memberi bantuan dalam penulisan skripsi ini.
7. Untuk para 'special someone'-ku: Dark, Ren, Mei, dan Aki-chan, yang selalu memberi motivasi dan semangat walau secara tidak langsung. I hope we'll meet soon!
8. Untuk Valshe-sama dan Nano-san yang tercinta, yang selalu memberikanku semangat lewat lagu - lagu yang indah.
9. Mozart dan Val-sama yang selalu menghibur di saat putus asa.
10. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu - persatu yang telah memberikan bantuan dalam menyelesaikan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna karena keterbatasan penulis. Walau begitu, penulis berharap agar skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pihak - pihak yang memerlukan.

Yogyakarta, Februari 2014

Penyusun

Thelma Caroline

NIM : 08 07 05659

DAFTAR ISI

Halaman Judul.....	i
Halaman Pengesahan.....	ii
Halaman Persembahan.....	iii
Kata Pengantar.....	iv
Daftar Isi.....	vi
Daftar Tabel.....	ix
Daftar Gambar.....	ix
Abstrak.....	xi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	2
1.3. Batasan Masalah	2
1.4. Tujuan	3
1.5. Metode Yang Digunakan	3
1.6. Sistematika Penulisan	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	6
BAB III LANDASAN TEORI.....	11
3.1. Penelitian Tentang Musik	11
3.2. Hubungan Musik Dengan Pembelajaran	12
3.3. Karakteristik Musik Klasik	12
3.4. Bunyi	13
3.4.1. Pitch.....	13
3.4.2. Dinamik.....	14
3.5. Ritme	16
3.5.1. Ketukan/Beat.....	16
3.5.2. Birama/Meter.....	16
3.5.3. Tempo.....	17
3.6. Notasi	18
3.7. Para Komposer Musik Klasik	19
3.7.1. Joseph Haydn.....	19
3.7.2. Wolfgang Amadeus Mozart.....	20
3.7.3. Ludwig Van Beethoven.....	21

3.7.4 Johan Sebastian Bach	23
3.7.5. Franz Schubert	24
3.7.6. Frederic Chopin	24
3.8. Multimedia	25
3.8.1. Definisi Multimedia Menurut Para Ahli...	26
3.8.2. Kategori Multimedia	27
3.8.3. Komponen Mutimedia	27
3.9. Adobe Flash CS4	29
BAB IV ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM	31
4.1. Pengantar	31
4.2. Deskripsi Produk	31
4.2.1. Perspektif Produk	31
4.2.2. Fungsi Produk	32
4.3. Kebutuhan Khusus	33
4.3.1. Kebutuhan Antarmuka Eksternal	33
4.3.2. Antarmuka Pemakai	33
4.3.3. Antarmuka Perangkat Keras	33
4.3.4. Antarmuka Perangkat Lunak	34
4.4. Perancangan Arsitektur	34
4.5. Perancangan Antarmuka	35
4.6. Perancangan Antarmuka Papan Cerita	35
BAB V IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM	37
5.1. Implementasi	37
5.1.1. Halaman Utama	38
5.1.2. Halaman Modul – Pengertian Musik Klasik .	39
5.1.3. Halaman Modul – Karakteristik Musik Klasik	40
5.1.4. Halaman Modul – Para Komposer Musik Klasik: Haydn	41
5.1.5. Halaman Modul – Para Komposer Musik Klasik: Bach	42
5.1.6. Halaman Modul – Para Komposer Musik Klasik: Schubert	43

5.1.7. Halaman Modul – Para Komposer Musik Klasik: Beethoven	44
5.1.8. Halaman Modul – Para Komposer Musik Klasik: Mozart	45
5.1.9. Halaman Modul – Para Komposer Musik Klasik: Chopin	46
5.1.10. Halaman Modul – Analisis Lagu.....	47
5.1.11. Halaman Modul – Sound.....	48
5.1.12. Halaman Modul – Rhythm.....	49
5.1.13. Halaman Modul – Notasi Musik.....	50
5.1.14. Halaman Modul – Video Pembelajaran.....	51
5.1.15. Halaman Latihan - Soal.....	52
5.1.16. Halaman Modul Latihan - Jawaban.....	53
5.1.17. Halaman Latihan - Nilai.....	54
5.1.18. Halaman Media.....	55
5.1.19. Halaman About.....	56
5.2. Pengujian Aplikasi	57
BAB VI KESIMPULAN	68
6.1. Kesimpulan	68
6.2. Saran	68

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Tabel Pembanding Penelitian.....	8
Tabel 5.1 Tabel Implementasi.....	37
Tabel 5.2 Tabel Hasil Pengujian Fungsionalitas.....	58
Tabel 5.3 Tabel Hasil Pengujian Oleh Pengguna.....	61

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.4 Perancangan Arsitektur.....	34
Gambar 4.5 Perancangan Antarmuka.....	35
Gambar 4.6 Perancangan Antarmuka Papan Cerita.....	36
Gambar 5.1.1. Halaman Utama.....	38
Gambar 5.1.2. Halaman Modul – Pengertian Musik Klasik	39
Gambar 5.1.3. Halaman Modul – Karakteristik Musik Klasik.....	40
Gambar 5.1.4. Halaman Modul – Para Komposer Musik Klasik: Haydn.....	41
Gambar 5.1.5. Halaman Modul – Para Komposer Musik Klasik: Bach.....	42
Gambar 5.1.6. Halaman Modul – Para Komposer Musik Klasik: Schubert.....	43
Gambar 5.1.7. Halaman Modul – Para Komposer Musik Klasik: Beethoven.....	44
Gambar 5.1.8. Halaman Modul – Para Komposer Musik Klasik: Mozart.....	45
Gambar 5.1.9. Halaman Modul – Para Komposer Musik Klasik: Chopin.....	46
Gambar 5.1.10. Halaman Modul – Analisis Lagu.....	47
Gambar 5.1.11. Halaman Modul – Sound.....	48
Gambar 5.1.12. Halaman Modul – Rhythm.....	49
Gambar 5.1.13. Halaman Modul – Notasi Musik.....	50

Gambar 5.1.14. Halaman Modul – Video Pembelajaran...	51
Gambar 5.1.15. Halaman Latihan - Soal.....	52
Gambar 5.1.16. Halaman Modul Latihan - Jawaban.....	53
Gambar 5.1.17. Halaman Latihan - Nilai.....	54
Gambar 5.1.18. Halaman Media.....	55
Gambar 5.1.19. Halaman About.....	56
Gambar 5.2.1. Grafik Pengujian Pengguna.....	66
Gambar 5.2.2. Diagram Pengujian Pengguna.....	66

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Kuesioner

Lampiran 2 Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak (SKPL)

Lampiran 3 Deskripsi Perancangan Perangkat Lunak (DPPL)

Abstrak

Musik klasik adalah komposisi musik yang lahir dari budaya Eropa sekitar tahun 1750 - 1825. Biasanya musik klasik digolongkan melalui periodisasi tertentu, mulai dari periode klasik, diikuti oleh barok, rokoko, romantik. Pada era inilah nama - nama besar seperti Mozart, Bach, atau Haydn melahirkan karya - karyanya yang berupa sonata, simfoni, konserto solo, string kuartet, hingga opera. Pembelajaran tentang seni musik terutama musik klasik telah banyak diajarkan di sekolah - sekolah mulai dari TK sampai SMA. Namun, pada kenyataannya, saat ini sedikit sekali siswa yang tertarik pada mata pelajaran seni musik karena dianggap tidak penting dan membosankan.

APMK memberikan pembelajaran mengenai musik klasik dalam bentuk teori, yang disertai oleh gambar - gambar, animasi, serta video yang dapat memperjelas pembelajaran agar lebih mudah dimengerti oleh pengguna dan tidak membosankan. APMK juga disertai dengan soal - soal latihan yang dibuat berdasarkan pembelajaran dalam modul, dan juga terdapat fungsi media yang berisi video - video yang memutar lagu - lagu musik klasik. APMK dibuat dengan menggunakan Adobe Flash CS4 yang memasukkan 5 unsur multimedia, yaitu teks, suara, animasi, gambar, dan video.

Aplikasi ini telah diuji coba oleh 31 orang pengguna dengan hasil 80% baik, 15% sangat baik, 4% kurang baik dan 1% tidak baik, dan terbukti dapat membantu pengguna dalam mempelajari pembelajaran musik klasik dengan menggunakan aspek multimedia.

Kata Kunci: Musik klasik, multimedia, pembelajaran