

APLIKASI PEMBELAJARAN CARA BERMAIN GITAR UNTUK PEMULA BERBASIS MULTIMEDIA

Yusuf Ahmadi¹, Wardani Muhamad², Hanung Nindito Prasetyo³

^{1,2,3}Prodi D3 Manajemen Informatika, Fakultas Ilmu Terapan, Universitas Telkom
¹yusufahm@students.telkomuniversity.ac.id, ²wardani.muhamad@tass.telkomuniversity.ac.id,
³hanungnp@tass.telkomuniversity.ac.id

Abstrak

Di masa sekarang ini, minat masyarakat terhadap alat musik gitar semakin meningkat, ini terbukti dengan menjamurnya sekolah-sekolah musik yang membuka kelas musik khususnya gitar, baik secara formal maupun non formal. "Rumah Nada Musik" merupakan salah satu tempat les musik yang mengajarkan berbagai instrumen musik yang berlokasi di kota Bandung. Terdiri dari beberapa pengajar yang berpengalaman dalam bidangnya masing-masing, mereka memperkenalkan dan mengajarkan instrumen-instrumen musik khususnya gitar pada anak-anak didiknya, baik yang masih pemula maupun yang sudah mahir. Untuk bisa bermain gitar, para murid harus mempelajari teknik dasar cara bermain gitar terlebih dahulu, agar dapat menunjang keahlian murid. Namun pada umumnya mereka merasa kesulitan dalam mempelajari teknik dasar pada gitar. Mereka belum paham dan membutuhkan pemaparan secara simulasi yang dapat memaparkan secara visual teknik-teknik dasar pada gitar. Berdasarkan hasil pengujian, bahwa beberapa orang murid merasa kesulitan dalam mempelajari teknik-teknik dasar pada gitar. Oleh karena itu, penulis mengangkat topik permasalahan tentang sebuah aplikasi media pembelajaran yaitu "Aplikasi Pembelajaran Cara Bermain Gitar untuk Pemula Berbasis Multimedia dengan menggunakan Adobe Flash" yang dapat membantu murid sekaligus mempermudah pengajar dan murid dalam proses belajar.

Kata Kunci: Aplikasi, Multimedia, Pembelajaran, Belajar Gitar, Flash.

Abstract

At the present time, public interest in guitar music instruments is increasing, as is evident with the proliferation of music schools that opened especially guitar music classes, both formal and non-formal. "Home Tone Music" is one of the music lessons that teach a variety of musical instruments, located in the city of Bandung. Consisting of some teachers who are experienced in their respective fields, they introduce and teach musical instruments, especially the guitar at the young protege, either still beginners and advanced. To be able to play the guitar, the students should learn the basic techniques of how to play the guitar first, in order to support the membership of the pupil. However, they generally find it difficult to learn the basic techniques on the guitar. They have not yet understood and require exposure through a simulation that can visually explain the basic techniques on the guitar. Based on test results, that some students find it difficult to learn the basic techniques on the guitar.

Therefore, the authors raised the subject matter of an application of learning media that is " MULTIMEDIA BASED APPLICATION TO LEARN PLAYING GUITAR FOR BEGINNER" to help students and simplify the teacher in the learning process.

Keywords: Application, Multimedia, Learning, Learning Guitar, Flash.

1. Pendahuluan

1.1 Latar Belakang

Dewasa ini, perkembangan musik sangat pesat. Sulastianto, Harry dkk [1] menyampaikan bahwa hal tersebut bisa dilihat pada banyaknya karya musik yang diciptakan. Selain itu, instrumen-instrumen musiknya pun banyak keamajuan. Hal ini membuat karya musik yang dihasilkan menjadi lebih berbobot. Salah satu instrumen musik yang digunakan dalam mengekspresikan musik adalah gitar.

Di masa sekarang ini, minat masyarakat terhadap alat musik gitar semakin meningkat, ini terbukti dengan menjamurnya sekolah-sekolah musik yang membuka kelas musik khususnya gitar, baik secara formal maupun non formal. Begitu juga di lembaga pendidikan musik formal yang menyediakan program studi jurusan musik di berbagai universitas.

"Rumah Nada Musik School" merupakan salah satu tempat les musik yang mengajarkan berbagai instrumen musik yang berlokasi di kota Bandung. Terdiri dari beberapa pengajar yang berpengalaman dalam bidangnya masing-masing, mereka memperkenalkan dan mengajarkan instrumen-instrumen musik khususnya gitar pada anak-anak didiknya, baik yang masih pemula maupun yang sudah mahir. Untuk bisa bermain gitar, para murid harus mempelajari teknik dasar cara bermain gitar terlebih dahulu, agar dapat

menunjang keahlian murid dalam bermain gitar pada tahapan selanjutnya.

Adapun bahan ajar atau media yang diberikan kepada murid-murid untuk belajar yaitu media berupa CD, buku, internet, dan tutorial lainnya. Berdasarkan survei yang dilakukan kepada responden yaitu selaku penanggung jawab guru gitar pada Rumah Nada Musik dan juga beberapa murid yang di ajarnya, disimpulkan bahwa beberapa orang murid merasa kesulitan dalam mempelajari sebagian teknik-teknik dasar pada gitar. Mereka belum paham dan membutuhkan pemaparan secara simulasi dan sederhana yang dapat memaparkan secara visual teknik-teknik dasar pada gitar. Maka dari itu, sebuah alternatif berupa aplikasi pendamping begitu diperlukan untuk meningkatkan kualitas belajar dan menciptakan interaksi visual antara murid dengan suatu objek visual tanpa harus membuat murid kebingungan dan mereka dapat berinteraksi langsung.

Dengan adanya permasalahan yang ditemukan di atas, maka di butuhkan suatu solusi, yaitu berupa media interaktif pembelajaran yang *easy to use* yang dapat menjelaskan atau memaparkan teknik-teknik dasar pada gitar secara visual dan menciptakan interaksi antara murid dan aplikasi yang dikemas secara menarik, dan dapat mendukung minat dan ketertarikan murid untuk belajar, agar para murid mudah dalam memahami materi baik di dalam tempat les maupun di luar. Selain itu, materi yang ada pada aplikasi terbilang

bersifat *general*, maka dapat juga di gunakan oleh khalayak umum. Oleh karena itu, dapat di usulkan sebuah aplikasi media pembelajaran yaitu “Aplikasi Pembelajaran Cara Bermain Gitar untuk Pemula Berbasis Multimedia dengan menggunakan *Adobe Flash*” yang dapat membantu murid sekaligus mempermudah pengajar dalam proses belajar.Rumusan Masalah

Berdasarkan Latar Belakang yang telah dibuat, terdapat beberapa rumusan masalah dalam proposal Proyek Akhir, yaitu bagaimana menjelaskan teknik-teknik dasar pada gitar secara visualisasi dan mengemasnya secara menarik dan juga sederhana agar siswa/murid dapat memahami materi dengan baik? dan bagaimana meningkatkan kualitas pembelajaran dengan menggunakan media interaktif.

1.2 Tujuan

Adapun beberapa tujuan dalam pembuatan Proyek Akhir ini adalah sebagai berikut.

Menyediakan fasilitas yang memudahkan murid dalam mempelajari teknik dasar pada gitar dengan cara menyampaikannya melalui aplikasi pembelajaran yang *easy to use* dan mudah dipahami oleh murid dan juga dapat di praktekkan secara langsung. Dan juga mengukur kualitas pembelajaran melalui penggunaan media interaktif pembelajaran dengan cara menyajikan pesan konten yang bersifat visual.

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah berfokus pada beberapa hal, yaitu diantaranya :

1. Aplikasi pembelajaran hanya bisa digunakan pada laptop atau *computer*.
2. Aplikasi ini dibuat dengan menggunakan *Adobe Flash Action Script 2.0*.
3. Pengguna aplikasi yaitu murid-murid pada tempat les gitar “Rumah Nada” dan umum.
4. Aplikasi ini mempelajari jenis gitar Akustik.
5. Memegang gitar saat *running* aplikasi.

1.4 Metode Pengerjaan

Metode pengerjaan yang digunakan dalam membuat proyek akhir ini adalah model *Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation (ADDIE)*. Model desain instruksional *ADDIE* dikembangkan oleh Reiser dan Mollenda merupakan model desain pembelajaran atau pelatihan yang bersifat generik menjadi pedoman dalam membangun perangkat dan infrastruktur program pelatihan yang efektif, dinamis, dan mendukung kinerja pelatihan itu sendiri. Aplikasi media pembelajaran teknik dasar bermain gitar akan dibangun menggunakan alat bantu pengembangan *Flash* dan *Action Script*[2].

Tabel 1-5
Metodologi ADDIE



2. Tinjauan Pustaka

2.1 Gitar

Gitar adalah alat musik yang memiliki dawai (senar) dan dapat dibunyikan dengan cara dipetik atau digenjreng (dikocok). Bunyi yang dihasilkan gitar berasal dari getaran dawai. Fungsi Gitar secara umum dapat di jelaskan sebagai berikut.

Secara umum gitar memiliki dua fungsi, yaitu:

- a. Gitar sebagai ritem atau pengiring pada sebuah lagu, artinya dengan memainkan nada-nada pada gitar, kita bisa mengiringi atau memberi pola pada sebuah lagu dengan menggunakan akor-akor yang kita mainkan secara bersamaan dipetik atau digenjreng.
- b. Gitar sebagai melodi, artinya dengan memainkan nada-nada pada gitar, kita bisa memainkan melodi sebuah lagu sebagai pengganti vokal lagu dengan menggunakan teknik-teknik skala nada gitar dengan dimainkan dan dibunyikan satu per satu nada tersebut melalui petikan.

Selanjutnya adalah Jenis Gitar, Pada dasarnya gitar memiliki dua jenis, yaitu gitar elektrik dan gitar akustik. Kedua gitar ini memiliki fungsi yang sama, tetapi memiliki perbedaan pada karakter dan bagiannya.

a. Gitar Elektrik

Gitar Elektrik adalah jenis gitar yang menggunakan beberapa *pick up* untuk mengubah bunyi getaran dari senar gitar menjadi arus listrik, lalu akan dikuatkan kembali dengan menggunakan seperangkat amplifier dan loud speaker. Bunyi yang dihasilkan dari getaran senar gitar akan mengenai kumparan yang ada di badan gitar yang biasa disebut *pick up*. Sinyal yang keluar dari *pick up* diubah secara elektronik dengan menggunakan *guitar effect*, sehingga suara yang dihasilkan menjadi lebih kuat dan lebih beragam karakter suara yang muncul.

b. Gitar Akustik

Gitar Akustik adalah jenis gitar yang suaranya dihasilkan dari getaran senar gitar yang dialirkan melalui sadel dan jembatan tempat pengikat senar kedalam ruang suara. Suara di dalam ruang suara ini akan beresonansi terhadap kayu badan gitar. Jenis kayu yang digunakan akan mempengaruhi suara yang dihasilkan oleh gitar akustik tersebut.

2.2 Chord

Chord adalah gabungan minimal tiga nada yang harmonis di dalam susunan tertentu yang dibunyikan secara bersamaan. Nada-nada harmonis tersebut, jika dibunyikan bersama-sama akan terdengar serempak dan kompak. Dalam bermain gitar, chord digunakan untuk memperindah nada melodi atau sebagai pengiring lagu.[3]

2.3 Tablature

Tablature, atau yang sering disingkat dengan tab, merupakan suatu cara menulis musik yang lazim dimainkan pada gitar atau bass. Tab berfungsi untuk memudahkan kita dalam memainkan sebuah melodi, dengan menunjukkan senar mana yang harus dipetik, dan posisi jari pada *fret-fret* tertentu. Tablature biasanya juga menunjukkan teknik petikan yang dibutuhkan dalam sebuah melodi, seperti *hammer-on*, *pull-off*, *bend*, *slide*, *tapping*, *vibrato*, dan lain-lain.

2.4 Fingering (Penjarian)

Sama seperti ketika akan melakukan olahraga, tangan juga perlu melakukan pemanasan sebelum mulai bermain gitar. Pemanasan ini lazim disebut sebagai senam jari. Dalam teknik *fingering*, senam jari akan sangat membantu, terutama untuk menambah kecepatan jari tangan kita memetik senar. Senam jari juga dapat melenturkan jari-jari tangan kita, serta membuat koordinasi jaringan syaraf tangan kita menjadi lebih baik ketika bermain gitar.

2.5 Metodologi ADDIE

Metodologi ADDIE, yang terdiri dari 5 fase yaitu. Analisi, Desain, Development, Implementasi, dan Evaluasi, yang mempresentasikan pedoman yang dinamis dan fleksibel untuk membangun system pembelajaran yang efektif dan performasi tools pendukung. Ide dari ADDIE adalah menerima feedback secara terus menerus dan berkelanjutan selama membangun materi pembelajaran. Dengan adanya model ini diharapkan dapat menghemat waktu dan biaya dengan menangkap permasalahan saat permasalahan tersebut masih bisa diperbaiki.[6]

2.6 Aplikasi Pembelajaran Interaktif

Aplikasi adalah program yang memiliki aktivitas pemrosesan perintah yang diperlukan untuk melaksanakan permintaan pengguna dengan tujuan tertentu. Aplikasi dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran kepada siswa mengingat dalam suatu proses pembelajaran seharusnya terdapat interaksi antar komponen – komponen pembelajaran.[7]

2.7 Multimedia

Multimedia, ditinjau dari bahasanya, terdiri dari 2 kata, yaitu multi dan media. Multi memiliki arti banyak atau lebih dari satu. Sedangkan media merupakan bentuk jamak dari medium, juga diartikan sebagai saran, wadah, atau alat. Istilah multimedia sendiri dapat diartikan sebagai transmisi data dan manipulasi semua bentuk informasi, baik berbentuk kata-kata, gambar, video, music, angka, atau tulisan tangan di mana dalam dunia computer, bentuk informasi tersebut diolah dari dan dalam bentuk data digital.

Multimedia dimanfaatkan juga dalam dunia pendidikan dan bisnis. Di dunia pendidikan, multimedia digunakan sebagai media pengajaran, atau media presentasi, baik dalam kelas maupun secara sendiri-sendiri. Di dunia bisnis, multimedia digunakan sebagai media profil perusahaan, profil produk, bahkan sebagai media kios informasi dan pelatihan dalam system e-learning.

2.8 Adobe Flash Profesional

Adobe Flash (dahulu bernama Macromedia Flash) adalah salah satu perangkat lunak komputer yang merupakan produk unggulan *Adobe Systems*. Adobe Flash digunakan untuk membuat gambar *vector* maupun animasi gambar tersebut. Berkas yang dihasilkan dari perangkat lunak ini mempunyai file *extension .swf* dan dapat diputar di penjelajahan web yang telah dipasang *Adobe Flash Player*. Flash menggunakan Bahasa pemrograman bernama *ActionScript* yang muncul pertama kalinya pada Flash 5. *Adobe Flash* merupakan sebuah program yang di desain khusus oleh Adobe dan program aplikasi standar *authoring tool* profesional yang digunakan untuk membuat animasi dan bitmap yang sangat menarik untuk keperluan pembangunan situs web yang interaktif dan dinamis. Flash didesain dengan kemampuan untuk membuat animasi 2 dimensi yang handal dan ringan sehingga flash banyak digunakan untuk membangun dan memberikan efek animasi pada website, CD Interaksi dan yang lainnya.

2.9 ActionScript

ActionScript adalah pemrograman Flash yang digunakan untuk membuat halaman web, animasi, game dan aplikasi

interaktif. Bahkan saat ini *ActionScript* telah banyak digunakan untuk mengembangkan game dan aplikasi online pada *smartphone* seperti Android dan iPhone.

ActionScript terbagi menjadi dua yaitu *Action Frame* dan *Action Object*.

- *Action Frame* adalah kode perintah yang diberikan pada frame, dan frame yang telah diberi kode perintah akan diberi tanda a.
- *Action Object* adalah kode perintah yang diberikan pada objek tombol dan movie clip.

2.10 Adobe Photoshop

Adobe Photoshop adalah sebuah software pengolah gambar atau image yang dibuat oleh Adobe. Produk Adobe beragam jenisnya, mulai untuk Pengolah gambar yaitu Adobe Photoshop, Editing Video, yaitu Adobe Premiere dan After Effect, Pengolah Page Layout yaitu Adobe Pagemaker dan InDesign, Adobe Illustrator yaitu untuk pembuatan gambar berbasis vector (seperti CorelDraw yang dibuat oleh Corel, dan Freehand, yang dibuat oleh Macromedia), dan masih banyak lagi produk lainnya.

2.11 Corel Draw

Corel Draw dikenal sebagai program yang *user friendly* sehingga mudah dioperasikan. Dengan sedikit pemahaman pada tool-tool yang ada, seseorang akan cepat dapat memanfaatkan untuk menghasilkan karya grafis. Seseorang akan mudah belajar dengan cara *try and error* karena kemudahan melakukan *undo* dan *redo* sehingga banyak juru grafis mampu menguasai penggunaan program ini dengan *otodidak* dan *learning by doing*. Banyak sekali pernik-pernik dari fitur yang dimiliki program ini yang luput dari penguasaan mereka, karena para pemakai rata-rata sudah merasa enjoy dengan sedikit apa yang mereka peroleh.

2.12 Adobe Audition

Adobe Audition adalah program produksi dari Adobe Corporation untuk mengedit file-file audio, aplikasi ini dapat diintegrasikan dengan berbagai program lain dari Adobe. Program ini merupakan program grafis yang mampu membuat program pengolahan suara. Adobe Audition merupakan program editing audio yang lengkap, standar pengolah audio pada bisnis multimedia, dan *broadcasting*. Edisi terbaru, Adobe Audition memiliki kinerja yang cepat, *direct-to-file recording*, jumlah *track* yang tak terbatas, dukungan format video, tampilan *spectral pan* dan *phas*, *CD Audio Burning*, *Adobe Bridge*, dan dukungan ASIO.[14]

2.13 Adobe Premiere

Editing video berkembang sangat pesat sehingga semua program editing video, *audio*, dan *special effect* juga berkembang pesat dengan tujuan akhir adalah pembuatan *tape video*. Proses editing didalam Adobe Premiere adalah mencakup inset atau penyisipan gambar, penyalinan, *replace*, transformasi ataupun penghapusan klip yang relative mudah. Kita dapat bereksperimen dengan bermacam-macam *sequence* dan efek, dan menampilkan perubahan tersebut sebelum mengkompilasinya menjadi film yang bergerak atau dimainkan di *Video Tape*.

2.14 Adobe Media Encoder

merupakan software untuk *encoding* video dengan mudah. kita dapat mengoptimalkan kualitas video hanya dengan beberapa kali klik tanpa ribet. Adobe Media Encoder ini adalah paket untuk membantu *rendering* video dengan kualitas yang maksimal dari Adobe After Effect ataupun Adobe Premiere Pro.

2.15 Audacity

Audacity adalah perangkat lunak (software) untuk merekam dan mengedit suara. Audacity dapat digunakan untuk mengonversi format file suara, menambahkan berbagai efek ke dalam suara, menggabungkan berbagai suara menjadi satu, mengubah *sampling rate* dan *sampling size* suatu suara, mengubah suara mono menjadi stereo atau sebaliknya, serta menganalisis kualitas suatu suara. Audacity bersifat *open-source* sehingga dapat digunakan secara bebas. Audacity dapat digunakan dalam berbagai system operasi, misalnya Microsoft Windows, Linux, dan MAC OS.[17]

2.16 Storyboard

Storyboard adalah diagram alur cerita dari bahan ajar multimedia yang akan dibuat. Sedangkan diketahui kelemahan atau kekurangan modul yang telah anda buat. Dan sebaiknya diujicobakan ke beberapa user atau mahasiswa untuk mendapatkan masukan-masukkan. Selain itu, untuk menghasilkan modul yang baik, kita perlu menguji menggunakan komputer dengan spesifikasi yang rendah. Hasil pengujian digunakan untuk melakukan perbaikan-perbaikan yang disebut *fine tuning* sehingga modul benar-benar siap untuk didistribusikan.[18]

2.17 User Acceptance Test (UAT)

Pada jenis pengujian ini, perangkat lunak akan diserahkan kepada pengguna untuk mengetahui apakah perangkat lunak memenuhi harapan pengguna dan bekerja seperti yang diharapkan. Pada pengembangan perangkat lunak, *user acceptance testing* (UAT), juga disebut pengujian beta (*beta testing*), pengujian aplikasi (*application testing*), dan pengujian akhir (*end user testing*) adalah tahapan pengembangan perangkat lunak ketika perangkat lunak diuji pada “dunia nyata” yang dimaksudkan oleh pengguna.

3. Analisis Dan Perancangan

3.1 Analisis dan Perancangan Sistem

Perbandingan aplikasi pembelajaran yang akan dibangun dengan aplikasi sejenis yang ada pada Internet baik pada *google play store* dan juga sumber lainnya.

Tabel 3.1 Analis Aplikasi Sejenis beserta fitur nya

N O	Nama Aplikasi	Gambar	Audio	Video	Exercise	Animation	Kelengkapan Materi
1	Guitar Lessons Beginners LITE	✓	✓	✓	✓	-	-
2	Solo 2	✓	✓	-	-	✓	-
3	Real Guitar	✓	✓	-	✓	✓	-
4	Aplikasi belajar bermain gitar berbasis flash	✓	✓	✓	✓	✓	✓

3.1.1 Gambaran Sistem

Aplikasi ini memiliki 2 menu utama, yaitu :

- a. Materi

Dalam fitur ini, akan diperkenalkan Dasar-dasar pengenalan tentang Gitar dan juga teknik-teknik Dasar yang harus diketahui untuk dapat bermain Gitar. Menu Materi mempunyai 2 submenu yaitu Pengenalan dan Teknik. Pada submenu pengenalan terdapat isi materi seperti, Komponen Gitar, Sikap Duduk, Penamaan String/Senar dan Simbol Jari. Kemudian pada submenu Teknik terdapat berbagai macam teknik dasar yang harus diketahui yaitu, Cara memegang Gitar, Memetik Gitar, Cara memegang Pick, Menggenjreng, Chord Dasar, Stem Gitar, dan membaca Tab/Tablature.
- b. Latihan

Dalam fitur ini, terdapat latihan untuk menunjang keahlian dalam belajar bermain gitar. Terdapat beberapa pilihan menu yaitu, Memainkan lagu, memainkan Tab/Tablature, dan juga *Fingering* atau senam jari.
- c. Kuis

Pada menu ini, para user akan di bawa untuk menyelesaikan sejumlah soal untuk mengukur tingkat pemahaman mereka terhadap materi yang telah dibaca.
- d. About

Dalam menu About ini terdapat beberapa referensi *link* video, gambar, dan audio yang di kutip dalam pembuatan Aplikasi Pembelajaran Bermain Gitar Berbasis Multimedia.

4. Implementasi

Tahap implementasi ini merupakan hasil dari analisis dan perancangan perangkat lunak untuk mencapai tujuan pembuatan perangkat lunak.

Tabel 4- 1 Implementasi

No	Gambar	Keterangan
1.		Tampilan Awal. Gambar disamping merupakan menu awal dalam Aplikasi Pembelajaran Cara Bermain Gitar berbasis Multimedia. Dan bila user ingin menuju Home dapat menekan tombol Masuk.
2.		Tampilan Utama. Gambar disamping merupakan tampilan Home atau tampilan menu utama pada Aplikasi Pembelajaran

No	Gambar	Keterangan
		Cara Bermain Gitar berbasis Multimedia. Terdapat empat menu yaitu menu Materi, Larihan, Kuis dan About. Dan juga terdapat opsi untuk keluar dari aplikasi yaitu menu Keluar yang berada pada kanan atas..
3.		Tampilan menu Materi. Gambar disamping merupakan tampilan menu Materi pada Aplikasi Pembelajaran Cara Bermain Gitar. Terdapat dua submenu, yaitu submenu Pengenalan dan submenu Teknik. Pada submenu Pengenalan akan dipaparkan teori dasar yang harus diketahui pada gitar. Kemudian untuk submenu Teknik akan ada pemaparan berbagai macam teknik dasar untuk bermain Gitar.
4.		Tampilan submenu Komponen Gitar. Gambar disamping merupakan Tampilan Komponen Gitar yang merupakan isi dari submenu Pengenalan. Didalamnya akan dijelaskan bagian-bagian komponen yang ada pada badan Gitar. Klik Tombol Next yang berada di kanan bawah untuk melanjutkan pemaparan.

No	Gambar	Keterangan
5.		Tampilan pop up Komponen Gitar Gambar disamping merupakan Tampilan pop up ketika setelah mengklik salah satu bagian gitar. Pop up berisi gambar bagian komponen gitar beserta fungsi dari komponen gitar tersebut.
6.		Tampilan submenu Sikap Duduk Gambar disamping merupakan Tampilan sikap duduk yang merupakan isi dari submenu Pengenalan. Tampilan ini akan menjelaskan bagaimana sikap duduk yang ada ketika bermain gitar. Tersedia tombol lihat video jika ingin mengetahui cara nya.
7.		Tampilan submenu Penamaan String. Gambar disamping merupakan Tampilan Penamaan String yang merupakan isi dari submenu Pengenalan. Tampilan ini akan menjelaskan penamaan String. String dapat juga di artikan sebagai senar. Disini akan menjelaskan posisi senar 1 sampai dengan 6. Dan nada

No	Gambar	Keterangan
		yang dihasilkan masing-masing senar.
8.		Tampilan submenu Simbol Jari. Gambar disamping merupakan Tampilan Simbol Jari yang merupakan isi dari submenu Pengenalan. Tampilan ini menjelaskan simbol-simbol jari untuk dapat memetik Gitar nantinya.
9.		Tampilan menu Teknik. Gambar disamping merupakan tampilan Teknik yang merupakan submenu pada Menu Materi pada Aplikasi Pembelajaran Cara Bermain Gitar. Dapat dilihat disamping, terdapat menu teknik-teknik dasar dalam belajar bermain Gitar.
10.		Tampilan submenu Cara memegang gitar. Gambar disamping merupakan Tampilan Cara memegang gitar tampak depan yang merupakan content dari submenu Pengenalan pada menu Materi. Tampilan ini menjelaskan bagaimana caramemegang gitar yang benar. Agar mempermudah, tersedia tombol "lihat video".

No	Gambar	Keterangan
11.		Tampilan submenu cara memegang gitar tampak belakang. Gambar disamping merupakan Tampilan Cara memegang gitar tampak belakang yang merupakan content dari submenu Pengenalan pada menu Materi. Tampilan ini menjelaskan bagaimana caramemegang gitar yang benar jika dilihat dari belakang. Agar mempermudah, tersedia tombol "lihat video".
12.		Tampilan submenu Posisi Tangan. Gambar disamping merupakan Tampilan posisi tangan yang merupakan content dari submenu Pengenalan pada menu Materi. Tampilan ini menjelaskan bagaimana posisi tangan dalam memegang gitar. Agar mempermudah, tersedia tombol "lihat video".

5. Kesimpulan

Pada proyek akhir ini dapat diambil kesimpulan bahwa pembuatan aplikasi pembelajaran cara bermain gitar untuk pemula berbasis Multimedia telah selesai sesuai dengan tujuan. Adapun tujuan dalam pembuatan proyek akhir ini yaitu menyediakan fasilitas yang memudahkan murid/siswa dan juga masyarakat kalangan umum yang masih pemula dalam mempelajari teknik dasar pada gitar, yaitu dengan cara menyampaikannya melalui aplikasi pembelajaran yang *easy to use* dan mudah dipahami. Jadi, pembelajaran dan pemaparan dari aplikasi dimulai terlebih dahulu dari pengenalan gitar, yaitu berupa komponen-komponen gitar, sikap duduk, penamaan string dan penomoran pada jari, akan membantu pemula untuk mengenal *basic* pada gitar. Kemudian, selain fitur pengenalan yang telah disajikan, terdapat juga beberapa teknik-teknik dasar pada gitar yang dipaparkan dengan kombinasi multimedia seperti gambar, *teks*, *audio*, *video*, serta *animation* yang memudahkan para pemula untuk dapat mengikuti *step by step* pembelajaran pada gitar.

Dan yang terakhir, agar dapat mengukur kualitas pembelajaran melalui penggunaan media interaktif pembelajaran yang menyajikan pesan konten yang bersifat visual, dapat dengan melatih para pemula dengan fitur yang ada pada aplikasi berupa fitur Latihan dan Kuis untuk meningkatkan kemampuan terhadap bermain gitar, dengan didukung animasi yang dapat di ikuti tentunya. Dan juga mampu mengukur sejauh mana tingkat pemahaman atau pengenalan terhadap pembelajaran dengan fitur Kuis.

Daftar Pustaka

- [1] Sulastianto, Harry dkk. 2006. *Seni dan Budaya*. Bandung: PT. Grafindo Media Pratama.
- [2] Asriadi, Derry. 2011. *Jago Main Gitar Dari Nol: Untuk Pemula*. Jakarta Selatan: Cmedia.
- [3] Round Knee Ir. McHaji. 2003. *Panduan Dasar Bermain Gitar Akustik*. Jakarta: Kawan Pustaka.
- [4] Sambu, Gari Rakai. 2008. *Pintar Main Gitar Dalam 7 Hari*. Yogyakarta: Media Pressindo.
- [5] Sambu, Gari Rakai. 2008. *Pintar Main Gitar Dalam 7 Hari*. Yogyakarta: Media Pressindo.
- [6] I. Binanto. 2010. *Multimedia Digital - Dasar Teori dan Pengembangan*. Yogyakarta: CV Andi Offset.
- [7] Supriyanto, Aji. 2005. *Pengantar teknologi Informasi*. Jakarta: Salemba Infotek.
- [8] Cahyadi, Veronica. 2003. *The Effect of Interactive Engagement Teaching Method to Student Understanding of Introductory Physics at the Faculty of Engineering*, University of Surabaya, Indonesia. Jurnal 1-9.
- [9] Darma dkk. 2009. *Buku Pintar Multimedia*. Jakarta Selatan: Mediakita.
- [10] A. Sunyoto. 2008. *Adobe Flash + XML = Rich Multimedia Application*. Yogyakarta: Andi Publisher.
- [11] Chandra. 2012. *ActionScript CS5 untuk orang awam*. Palembang: Maxicom.
- [12] Djalle, Zaharuddin G dkk. 2006. *Flash MX 3 in 1*. Bandung: Informatika Bandung.
- [13] Kusrianto, Adi. 2004. *PI Memakai Coreldraw 12*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- [14] Redaksi Kawan Pustaka. 2008. *Pintar 256 Software Komputer(plus CD)*. Jakarta: PT Kawan Pustaka.
- [15] Wahana Komputer. 1997. *Pengolahan Video dengan Adobe Premiere 4.0*. Semarang: ANDI.
- [16] Adobe Media Encoder. (20 Agustus 2016). Diperoleh dari <http://www.kuyhaa-android19.com/adobe-media-encoder-cc-2015-terbaru.html>
- [17] Ramadhan, Arief. 2010. *Mengolah Audio dan MP3 dengan Audacity*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- [18] S. Widodo, Chomsin M.Si. 2008. *Panduan Menyusun Bahan Ajar Basis Kompetensi+cd*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- [19] Simarmata, Janner. 2010. *Rekayasa Perangkat Lunak*. Yogyakarta: C.V ANDI OFFSET.