

---

## PERANGKAT AJAR PENGENALAN CHORD PADA ALAT MUSIK GITAR, KEYBOARD DAN RECORDER

Ivan Susanto

Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer CIC Cirebon  
Jl. Kesambi 202, Kota Cirebon, Jawa Barat. Telp: (0231) 220350,  
E-mail : susanto\_ivan@rocketmail.com

### **Abstrak**

*Kemajuan teknologi informasi memungkinkan pemanfaatannya dalam berbagai bidang, salah satunya adalah bidang musik. Tingginya biaya untuk belajar musik di lembaga – lembaga kursus musik menjadi hambatan bagi yang ingin mempelajari alat musik dan Chord. Karena itu, dengan memanfaatkan kemajuan teknologi disini penulis mencoba mengumpulkan materi tentang musik dari berbagai sumber khususnya dalam bidang pengenalan Chord pada alat musik gitar, Keyboard dan Recorder. Tujuannya sendiri agar perangkat ajar ini dapat membantu penggunaannya dalam memahami Chord, bagaimana nadanya, dan bagaimana memainkan Chord tersebut pada alat musik gitar, Keyboard dan Recorder sehingga memberikan kemudahan dalam mempelajari musik.*

**Kata Kunci :** Musik, perangkat ajar, gitar, Keyboard, Recorder

### **Abstract**

*Advances in information technology allows its utilization in various fields, one of which is the field of music. The high cost of studying music in music course institutions is an obstacle for those who want to learn musical instruments and Chords. Therefore, by utilizing technological progress here the author tries to collect material about music from various sources, especially in the field of Chord recognition on guitar instruments, Keyboards and Recorders. The goal itself is that this tool can help users understand Chords, how they sound, and how to play the Chords on guitar, Keyboard and Recorder instruments to make it easy to learn music.*

**Keywords :** Music, teaching device, guitar, Keyboard, Recorder

### **1. Pendahuluan**

Perkembangan teknologi yang pesat sehingga dalam berbagai bidang kini memanfaatkan teknologi termasuk juga dalam musik. Kini, tersedia berbagai aplikasi musik seperti *autotune*, aplikasi edit lagu, aplikasi untuk *composing*, *virtual instrument*, sampai dengan perangkat ajar untuk memudahkan pembelajaran tentang musik.

Pengalaman Penulis dalam mempelajari musik yang membutuhkan biaya besar serta waktu yang lama memotivasi Penulis untuk membuat suatu perangkat ajar musik untuk menguasai *Chord* dasar. Pada umumnya lembaga kursus musik menyediakan durasi yang sangat terbatas (1 kali pertemuan hanya 30 menit) dan untuk pengenalan *Chord* dasar serta teknik *fingerings* saja, pada umumnya memakan waktu 3 – 5 bulan sehingga banyak biaya yang sebenarnya dapat kita hemat jika kita telah memiliki pengetahuan dasar tentang teori musik dan *Chord*. Penulis memilih untuk membuat perangkat ajar Gitar, *Keyboard* dan *Recorder* karena alat musik ini harganya relatif terjangkau, mudah didapat dan ketiga alat musik ini memiliki jenis yang berbeda (alat musik petik, tekan dan tiup) sehingga kita dapat mempelajari dan membandingkan variasi *rhythm* dari ketiga alat musik yang berbeda jenisnya.

### **1.2 Tujuan dan Manfaat**

Tujuan dari perangkat ajar ini adalah Pengguna dapat mengetahui *Chord*, mengetahui bagaimana nadanya dan cara memainkannya pada alat musik gitar, *Keyboard*, dan *Recorder*. Manfaat yang bisa diambil dari pembuatan piranti lunak ini adalah:

1. Dapat menghemat biaya, karena biaya kursus musik umumnya mahal terlebih untuk ketiga alat musik sekaligus.
2. Membantu Pengguna mengerti nada atau *Chord* dasar musik secara mudah dan praktis.
3. Menghemat waktu karena perangkat ajar ini menampung tiga fungsi sekaligus yaitu sebagai perangkat ajar gitar, *Keyboard*, dan *Recorder*.

### 1.3 Rumusan Masalah

Ada beberapa masalah yang dihadapi penulis untuk mencapai tujuan dan manfaat yang diinginkan berkaitan dengan pembuatan Perangkat Ajar Musik untuk Pemula ini, antara lain:

1. Tingkat kesulitan masing – masing alat musik berbeda beda.
2. Perlu banyak referensi untuk mengetahui bagaimana memainkan *Chord* tertentu di berbagai alat musik dan mengumpulkan materi video tutorial.
3. Merancang tampilan program yang menarik agar dapat menarik minat Pengguna dan membuat program ini mudah dimengerti.

### 1.4 Ruang Lingkup

Dalam pembuatan perangkat ajar ini, perlu adanya batasan permasalahan agar bersifat lebih spesifik. Ruang lingkup atau batasan dalam perangkat ajar ini adalah :

1. Penulis hanya akan membahas 3 alat musik yaitu Gitar, *Keyboard*, dan *Recorder*.
2. Penulis hanya menjelaskan *Chord* dasar, karena ini ditujukan untuk pemula maka hanya akan membahas nada minor, mayor dan kres saja.
3. Penulis menggunakan program Adobe Flash CS 3 Professional untuk membuat perangkat ajar ini dengan bantuan aplikasi pengolah audio Gold Wave 5.56, FLV Converter 7, Windows Live Movie Maker, Bullrushsoft SWF to EXE Converter dan aplikasi *converter* Allok Video Converter.

## 2. Metodologi penelitian

Adapun metode penelitian yang digunakan oleh Penulis dalam pembuatan perangkat ajar ini adalah sebagai berikut:

### a. Studi Pustaka

Penulis menggunakan sumber dari buku-buku yang berkaitan dengan musik dan buku pemrograman flash yang digunakan sebagai *software* untuk membuat perangkat ajar ini yang dapat membantu sebagai sumber referensi. Selain menggunakan buku-buku, Penulis juga menggunakan *e-book* dari internet sebagai sumber referensi dalam penelitian ini.

### b. Wawancara

Penulis juga akan menggunakan metode wawancara dengan ahli musik guna mendapatkan referensi tentang musik, sehingga apa yang akan dibahas tidak menyimpang dari aturan musik yang sebenarnya.

### c. Metode Perancangan

Dalam perancangan Perangkat Ajar ini, tahapan perancangan yang dilakukan antara lain:

- Diagram hierarki dan diagram transisi perangkat ajar ini.
- Perancangan desain tampilan perangkat ajar ini.
- Pengumpulan materi – materi video dan perekaman video untuk alat musik yang video tutorialnya sulit diperoleh dari *internet*.

## 3. Analisis dan Perancangan

Pada bab ini akan dibahas masalah utama yang dihadapi dalam mempelajari alat musik gitar, *Keyboard*, dan *Recorder* beserta usulan pemecahan masalah.

### 3.1 Permasalahan yang Dihadapi

Dalam bidang musik khususnya dalam memainkan ketiga alat musik ini, teori dasar musik dan teknik – teknik bermain ketiga alat musik ini merupakan suatu hal yang penting untuk dikuasai bagi seorang yang ingin belajar ketiga alat musik ini baik tingkat dasar, menengah, maupun tingkat professional. Teori dasar musik merupakan dasar awal yang utama bagi seseorang yang ingin mempelajari alat musik apapun. Teknik bermain alat musik pun beragam, apalagi gitar, *Keyboard* dan *Recorder* adalah ketiga alat musik yang jenisnya berbeda. Antara alat musik petik, tekan, dan tiup mempunyai teknik bermain yang berbeda jauh. Ada berbagai macam cara untuk menguasai alat musik, seperti : membaca literatur – literatur tentang alat musik yang ingin dipelajari, mengikuti kursus ( baik bersifat privat maupun lembaga kursus ) atau mengikuti sekolah musik.

Berdasarkan wawancara dengan seorang instruktur musik yang dilakukan penulis dan pengalaman penulis sendiri ketika belajar alat musik, ada beberapa masalah yang timbul dalam menguasai teori dasar musik dan teknik bermain ketiga alat musik ini, antara lain :

- a. Biaya yang mahal untuk mengikuti kursus – kursus gitar dan *Keyboard*, misalnya untuk satu kali pertemuan dalam kursus privat biasanya dikenakan biaya sebesar Rp.50.000 – 150.000 ( durasi 1 jam ) .
- b. Ketatnya jadwal di lembaga kursus gitar dan *Keyboard* dan durasinya yang sangat minim ( 1 kali pertemuan hanya 30 menit ) .
- c. Langkanya lembaga kursus *Recorder* dan pelajaran di sekolah pun hanya ada pada sekolah dasar.
- d. Tempat pelaksanaan latihan kurang fleksibel.

#### 3.1.1 Usulan Pemecahan Masalah

Berdasarkan masalah yang timbul, maka diusulkan solusi pemecahan masalah yang diharapkan dapat membantu pengguna yang ingin belajar bermain alat musik gitar, *Keyboard*, dan *Recorder*. Adapun solusinya adalah merancang sebuah aplikasi perangkat ajar berbasis multimedia yang multi fungsi untuk pemula yang bertujuan untuk membantu memberikan pengetahuan dasar tentang teori dasar musik dan pengetahuan dasar tentang gitar, *Keyboard* dan *Recorder*.

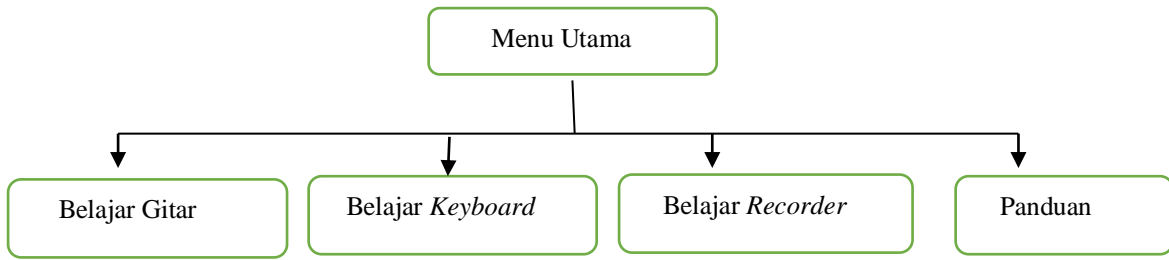
Perangkat ajar berbasis multimedia ini ditujukan bagi pengguna yang masih pemula dalam memainkan alat musik. Dengan aplikasi ini diharapkan membantu pengguna tersebut memiliki pengetahuan dasar tentang teori musik dan dapat membantu pengguna untuk mempelajari ketiga alat musik ini. Aplikasi ini dilengkapi dengan gambar cara memainkan *Chord* sekaligus video *tutorial* untuk lebih memudahkan pengguna untuk mempelajari *Chord* yang ada dan aplikasi ini memberikan 1 lagu pada tiap – tiap alat musik berikut *Chordnya* untuk di pelajari pengguna.

### 3.2 Perancangan Program

Perancangan perangkat ajar ini menggunakan Adobe Flash CS 3 Professional sebagai bahasa pemrograman utama. Selain itu, digunakan beberapa program lain seperti : Adobe Photoshop CS 3 sebagai aplikasi pengolah gambar , Gold Wave 5.56 sebagai aplikasi perekam dan pengolah audio, Windows Live Movie Maker sebagai video *editor*, Bullrush Soft SWF to EXE sebagai *converter file* .SWF menjadi format .EXE dan Allok Media Converter sebagai *converter* video dan pengolah video.

#### 3.2.1 Diagram Hierarki

Diagram hierarki merupakan suatu konsep yang dijadikan alat dalam perencanaan sebuah pemrograman atas bawah ( *top down programming* ). Berikut ini akan digambarkan diagram hierarki dalam perancangan Perangkat Ajar Pengenalan *Chord* Pada Alat Musik Gitar, *Keyboard* dan *Recorder* Untuk Pemula ini.

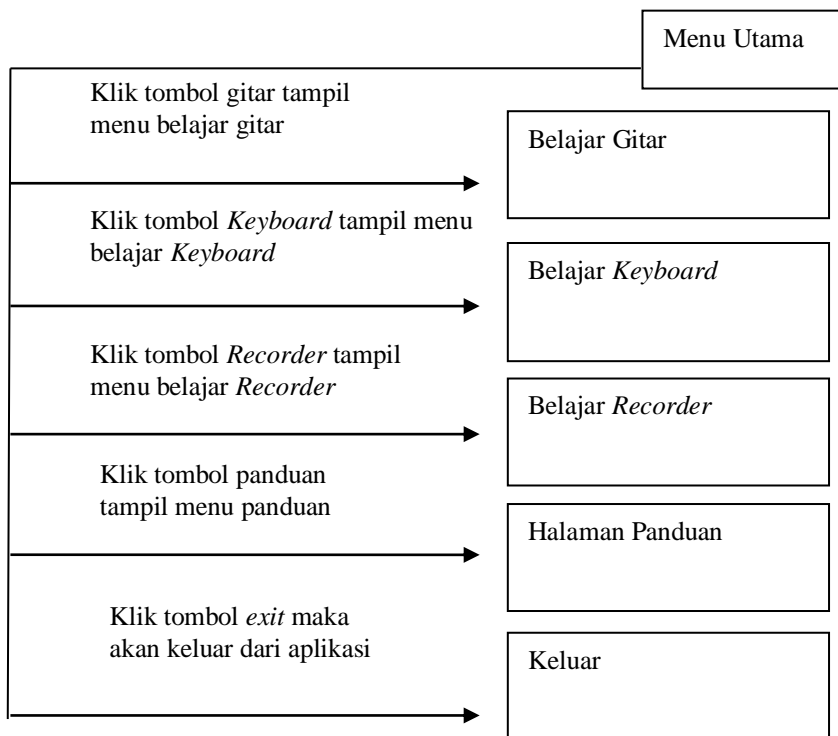


**Gambar 1. Struktur Menu Utama**

Pada gambar 3.1 dapat dilihat bahwa program diawali dengan tampilan menu utama. Menu utama terdiri dari beberapa bagian seperti menu belajar gitar, belajar *Keyboard*, belajar *Recorder* dan panduan.

**3.2.2 Diagram Transisi**

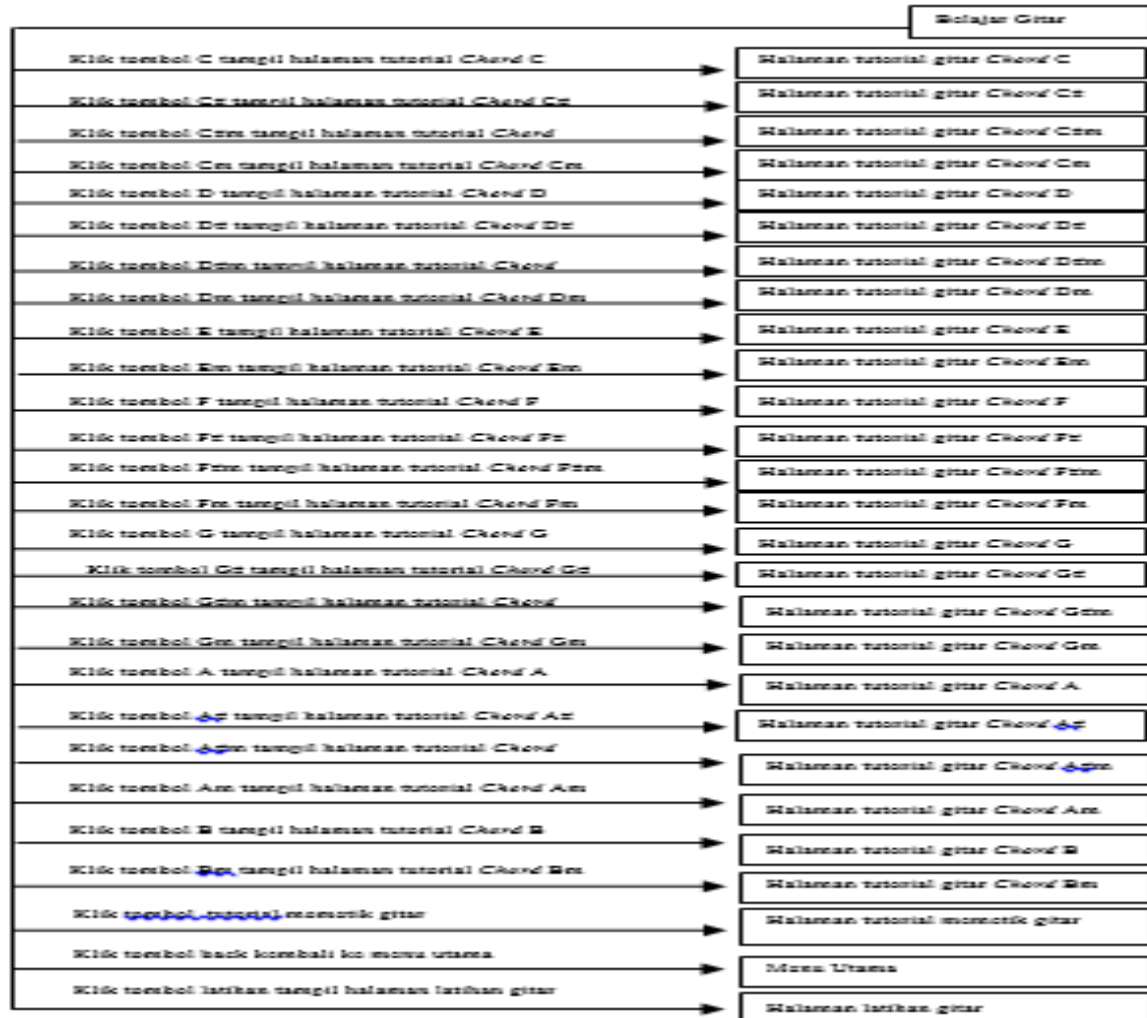
Diagram transisi merupakan suatu alat perancangan yang digunakan untuk menggambarkan proses dari suatu sistem yang dirancang. Berikut ini akan digambarkan diagram transisi dalam pembuatan Perangkat Ajar Pengenalan *Chord* Pada Alat Musik Gitar, *Keyboard* dan *Recorder* Untuk Pemula ini.



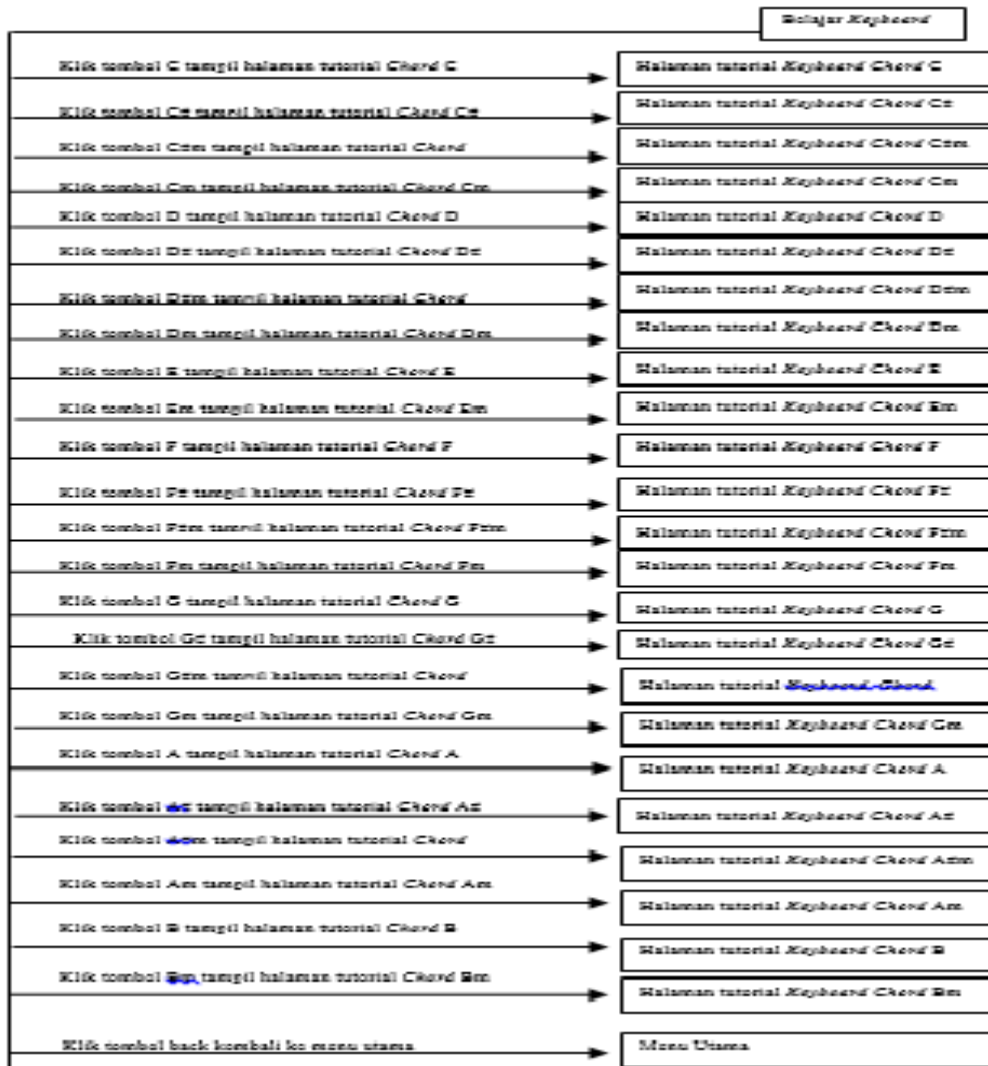
**Gambar 2. Diagram Transisi Menu Utama**

Gambar 3.3 merupakan diagram transisi pada menu utama. Untuk memasuki menu utama pengguna tidak perlu melakukan interaksi apapun karena saat program di *run*, secara otomatis kita berada pada menu utama. Setelah itu, terdapat 5 tombol yaitu tombol gitar, *Keyboard*, *Recorder*, panduan dan

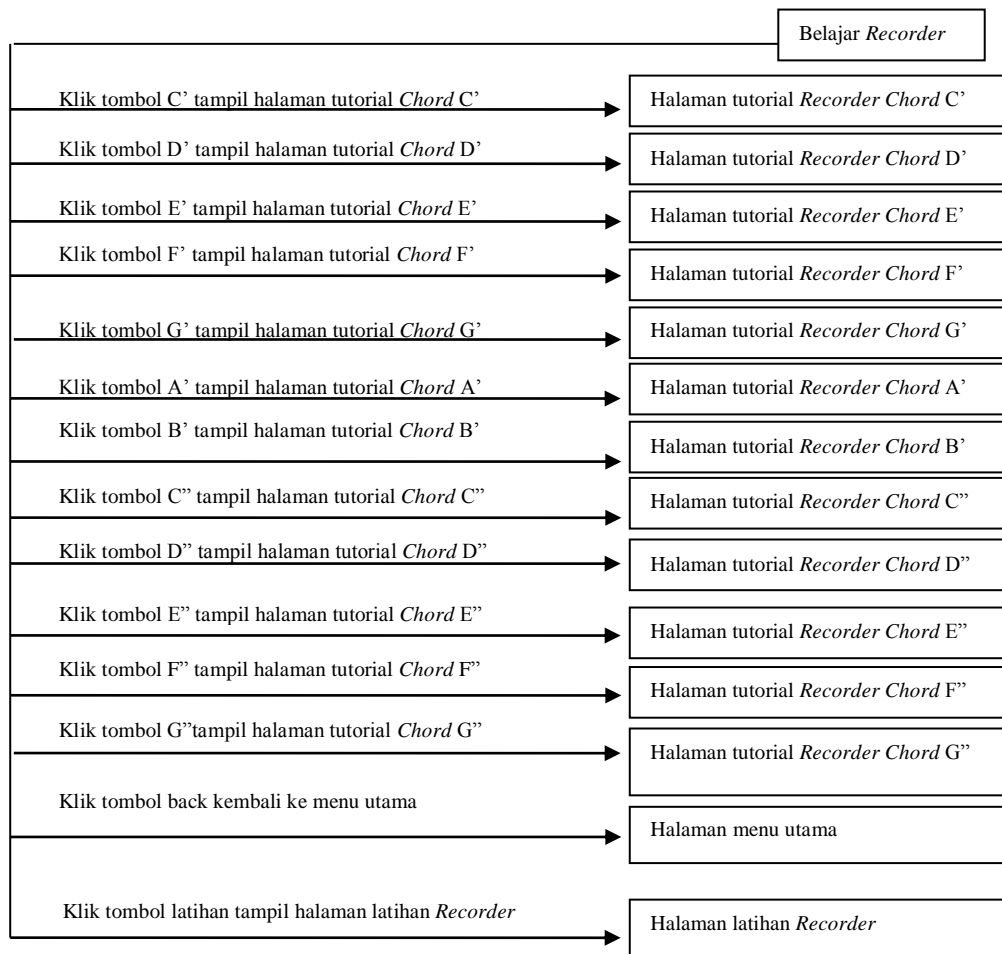
*exit*. Tombol gitar akan membawa pengguna ke halaman belajar gitar, tombol *Keyboard* akan membawa pengguna ke halaman belajar *Keyboard*, tombol *Recorder* akan membawa pengguna ke halaman belajar *Recorder*, tombol panduan akan membawa pengguna ke halaman panduan dan tombol *exit* akan membawa pengguna keluar dari aplikasi ini.



Gambar 3. Diagram Transisi Menu Belajar Gitar



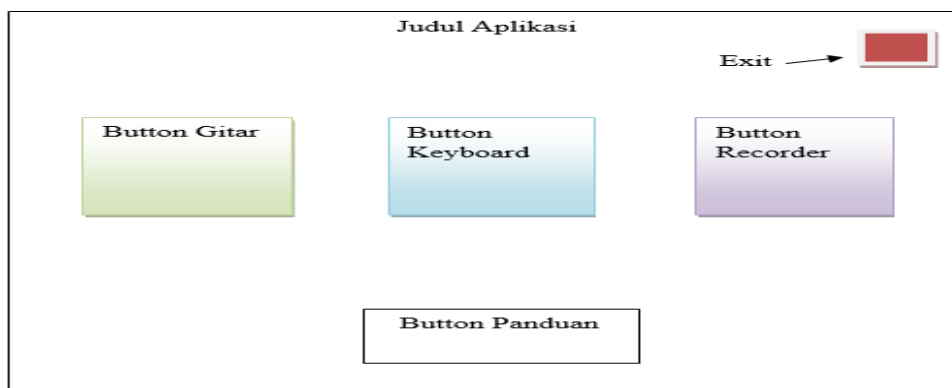
Gambar 4. Diagram Transisi Menu Belajar *Keyboard*



Gambar 5. Diagram Transisi Menu Belajar Recorder

### 3.2.3 Perancangan Layar

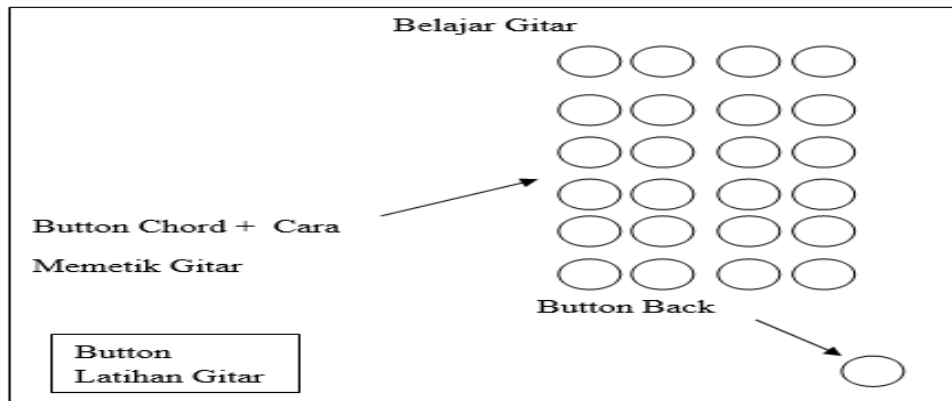
Setelah perancangan diagram hierarki dan diagram transisi, maka dibawah ini merupakan gambaran perancangan layar/*user interface* dari aplikasi perangkat ajar ini.



Gambar 6. Rancangan Tampilan Menu Utama

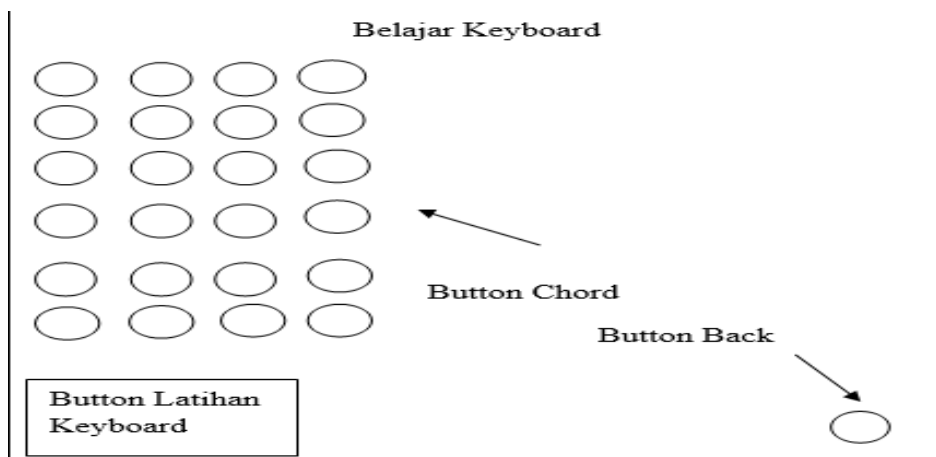
Gambar 6 adalah rancangan tampilan menu utama. Dapat dilihat dalam menu utama terdapat 5 tombol, yaitu: Gitar, *Keyboard*, *Recorder*, Panduan dan *Exit*.

Jika Pengguna memilih Gitar maka akan menuju Menu Belajar Gitar. Jika Pengguna memilih *Keyboard* maka akan menuju ke Menu Belajar *Keyboard*. Jika Pengguna memilih *Recorder* maka akan menuju ke Menu Belajar *Recorder*. Jika Pengguna memilih Panduan maka akan menuju ke Halaman Panduan. Jika Pengguna memilih *Exit* maka akan keluar dari aplikasi ini.



**Gambar 7. Rancangan Tampilan Menu Belajar Gitar**

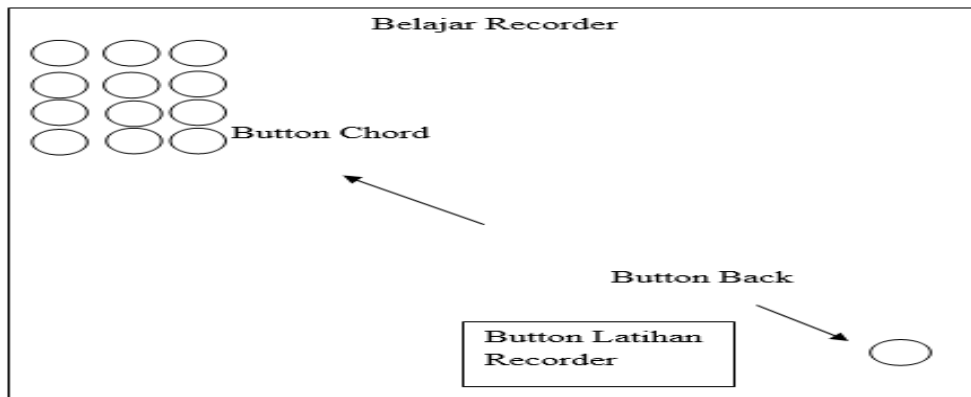
Gambar 3.8 adalah rancangan tampilan Menu Belajar Gitar, fungsi tombol chord untuk menuju ke halaman video dan gambar *tutorial* untuk chord yang ditekan, fungsi tombol latihan untuk masuk ke halaman latihan gitar, fungsi tombol cara memetik gitar untuk masuk ke halaman video dan gambar *tutorial* untuk cara memetik gitar dan tombol *back* untuk kembali ke menu utama.



**Gambar 8. Rancangan Tampilan Menu Belajar Keyboard**

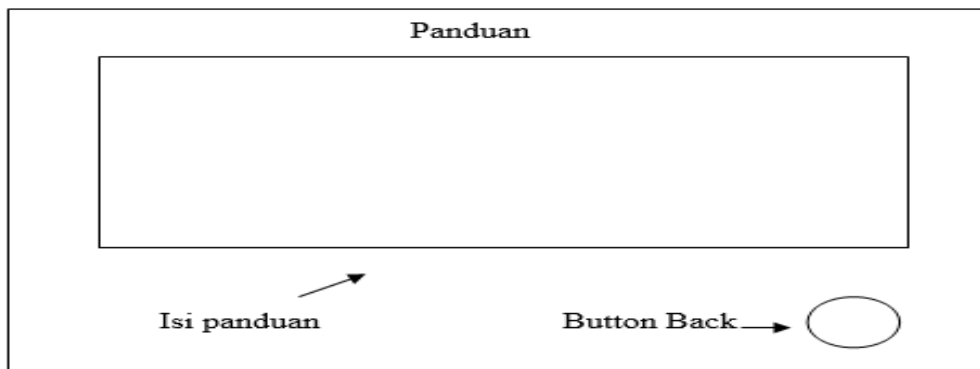


Gambar 8 adalah rancangan tampilan Menu Belajar *Keyboard*, fungsi tombol chord untuk menuju ke halaman video dan gambar *tutorial* untuk chord yang ditekan, fungsi tombol latihan untuk masuk ke halaman latihan *keyboard* dan tombol *back* untuk kembali ke menu utama.



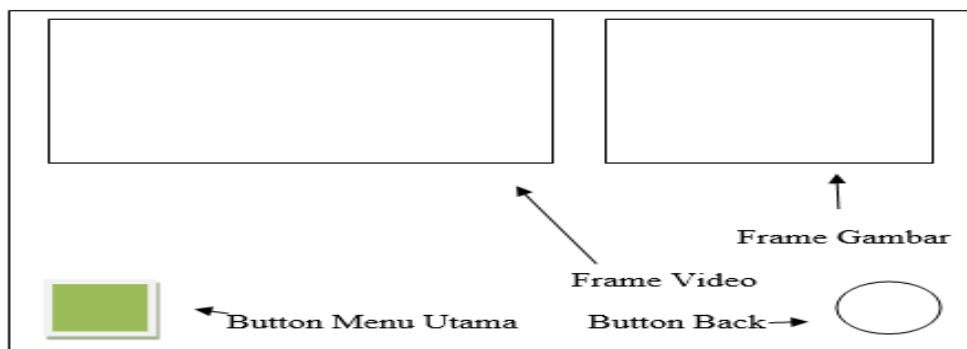
Gambar 9. Rancangan Tampilan Menu Belajar *Recorder*

Gambar 3.10 adalah rancangan tampilan Menu Belajar *Recorder*, fungsi tombol chord untuk menuju ke halaman video dan gambar *tutorial* untuk chord yang ditekan, fungsi tombol latihan untuk masuk ke halaman latihan *recorder* dan gambar *tutorial* untuk cara memetik gitar dan tombol *back* untuk kembali ke menu utama.



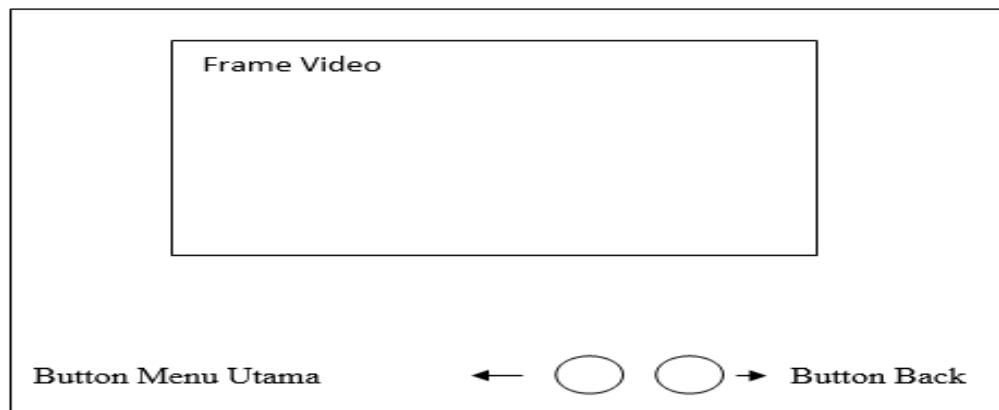
Gambar 10. Rancangan Tampilan Menu Panduan

Gambar 3.11 adalah rancangan tampilan menu panduan, hanya terdapat tombol *Back* disini. Tombol *back* berfungsi untuk kembali ke menu utama.



Gambar 11. Rancangan Tampilan Halaman Gambar dan *Video Tutorial*

Gambar 3.12 adalah rancangan tampilan Halaman Gambar dan Video *Tutorial* untuk semua alat musik, Terdapat *Frame Video* dan *Frame Gambar*. Selain itu terdapat juga 2 tombol yaitu Menu Utama dan *Back*. *Frame Video* dan *Gambar* akan menampilkan video dan gambar sesuai chord yang kita pilih. Tombol menu utama berfungsi untuk kembali ke menu utama dan tombol *back* untuk kembali ke menu belajar musik (*gitar/keyboard/recorder*).



**Gambar 12. Rancangan Tampilan Halaman Latihan**

Gambar 3.13 adalah rancangan tampilan Halaman Latihan untuk semua alat musik, Terdapat *Frame Video* dan terdapat 2 tombol yaitu Menu Utama dan *Back*. *Frame Video* akan menampilkan video sesuai alat musik yang kita pilih. Tombol menu utama berfungsi untuk kembali ke menu utama. Tombol *back* berfungsi untuk kembali ke menu belajar gitar (*gitar/keyboard/recorder*).

#### 4. Kesimpulan dan Saran

##### 4.1 Kesimpulan yang dapat ditarik dari pembuatan perangkat ajar ini, adalah :

1. Dengan adanya perangkat ajar ini, pengguna dapat mempelajari teknik dasar bermain gitar, *keyboard*, dan *recorder* tanpa harus mengeluarkan biaya yang mahal. Karena menurut wawancara dari praktisi musik, perangkat ajar ini cukup untuk menjadi materi dasar dalam belajar *chord* pada alat musik gitar, *keyboard* dan *recorder*.
2. Dengan adanya perangkat ajar ini, pengguna dapat menghemat waktu untuk mengumpulkan materi video tutorial karena semua telah tersedia.
3. Dengan *interface* yang sederhana, diharapkan pengguna dapat menggunakan perangkat ajar ini dengan baik. Penulis telah melakukan uji coba perangkat ajar ini dengan meminta pendapat dari seorang praktisi musik dan hasilnya dapat dimengerti dengan baik.

##### 4.2 Saran

Untuk pengembangan lebih lanjut, penulis mencoba untuk memberikan saran yang mungkin dapat digunakan untuk meningkatkan kualitas aplikasi ini, yaitu :

1. Mengingat perkembangan teknologi *mobile* kini semakin pesat. Penulis menganjurkan agar perangkat ajar ini dikembangkan untuk versi *mobile* agar dapat dijalankan di *handphone*, *smartphone*, maupun PDA (*Personal Digital Assistant*).
2. Dalam proses perancangan perangkat ajar lebih baik menggunakan video yang dibuat / direkam sendiri untuk mencegah adanya tuntutan *copyright* di kemudian hari, tentunya jika anda memiliki kemampuan yang baik dalam memainkan alat musik tersebut.

---

**Daftar Pustaka**

- [1] Arry Maulana, Syarif dan Diginovac, *“Tip dan Trik Membuat Fitur Game Flash”*, Elex Media Komputindo, Jakarta, 2008.
- [2] Asriadi, Derry, *“Kiat Termudah Belajar Bermain Gitar”*, Kawan Pustaka, Jakarta, 2007.
- [3] Deavin, Ronny, *“Canggih Bermusik Dengan Komputer”*, Gramedia Pustaka Utama, Jakarta, 2009.
- [4] Digibook, *“Seri Kebut Semalam – Ayo Belajar Mudah Animasi Flash CS4”*, Penerbit Andi, Yogyakarta, 2009.
- [5] Hakim, Thursan, *“Teknik Tercepat Belajar Bermain Keyboard”*, Kawan Pustaka, Jakarta, 2005.
- [6] Harsan, Alif, *“Jago Membuat Game Computer”*, Mediakita, Jakarta, 2009.
- [7] Laksamana Media, *“Mahir 5 Jam – Adobe Flash CS3”*, Penerbit Andi, Yogyakarta, 2009.
- [8] Madcoms, *“Adobe Flash CS3 untuk Pemula “*, Penerbit Andi, Yogyakarta, 2008.
- [9] Madcoms, *“Panduan Lengkap Adobe Flash CS3 Professional”*, Penerbit Andi, Yogyakarta, 2007.
- [10] Pramono, Andi, *“Presentasi Multimedia dengan Macromedia Flash”*, Penerbit Andi, Yogyakarta, 2009.
- [11] Wahana Komputer, *“Teknik Pembuatan Animasi dengan Adobe Flash CS3”*, Penerbit Salemba Infotek, Jakarta, 2009.
- [12] Yohan, Chris, *“Perangkat Ajar Gitar untuk Tingkat Dasar”*, Ukrida, Jakarta, 2007.
- [13] Jarot Pamungkas, Adi, *“Trik Cepat Belajar Pianika dan Recorder Tanpa Guru”*, Gramedia Pustaka Utama, Jakarta, 2017.