

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Piano merupakan alat musik melodis. Dimainkan oleh kedua tangan dengan sepuluh jarinya secara bergantian atau bersamaan dengan menekan tuts yang menghasilkan nada dan melodi serta *cord* yang harmonis. Tuts piano terbagi dalam dua sisi yakni tuts hitam serta tuts putih. Pemain piano disebut pianis, piano adalah salah jenis alat musik populer di dunia.

Piano dapat dipelajari oleh berbagai kalangan usia. Mulai dari anak-anak hingga dewasa. Usia ideal untuk anak-anak belajar piano adalah umur 3-5 tahun dimana anak-anak sejak dini sudah mulai diajarkan untuk menggunakan otak kanan dan kirinya yang dapat menstimulasi atau merangsang kecerdasan anak, Halim (2013). Selain sebagai alat musik piano ternyata memiliki manfaat atau pengaruh positif musik khususnya piano bagi seorang anak. Bermain piano dapat menstimulasi intelligensi atau kecerdasan anak yang belajar musik. Para psikolog menyebutkan bahwa bermain musik terutama piano disebut-sebut sebagai perangkat pendidikan yang dapat membantu akselerasi perkembangan seorang anak (Setio, 2014).

Di sisi lain piano juga dikategorikan sebagai alat musik harga yang cukup mahal dan menyewa guru kursus piano yang termasuk mahal. Selain biaya yang mahal, pembelajaran piano diajarkan dengan cara yang biasa atau kurang menarik untuk anak-anak. Itu menjadi dilema sendiri bagi orang tua yang ingin memasukan anaknya ke tempat kursus piano.

Dan semakin berkembangnya ilmu teknologi kegiatan manusia bisa dihubungkan dengan teknologi yang ada seperti halnya musik dan teknologi dua unsur tersebut memang sangat berbeda tapi berhubung menucul permasalahan yang ada di masyarakat umum. Di buat lah aplikasi untuk mengajarkan anak-anak dalam

hal pembelajaran materi dasar piano dengan cara animasi yang menarik bernama “Piano Children” aplikasi ini menjawab permasalahan yang terjadi di kalangan orang tua yang khususnya ingin untuk anak-anaknya dalam hal belajar piano. Tidak perlu lagi menyewa guru piano dan membeli piano dengan harga mahal bagi orang tua yang anaknya ingin belajar piano.

Game piano “Piano Children” ini *game* yang edukasi yang dapat belajar sambil bermain materi dasar piano. Dalam menggunakan *game* Piano Children, anak-anak yang menggunakan *game* ini sangat dituntut untuk menggunakan jari-jarinya jadi seperti halnya piano dengan fisik beneranya.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Piano dan menyewa guru kursus memiliki harga yang cukup mahal.
2. Pembelajaran materi dasar piano dengan animasi yang menarik untuk anak-anak. Beberapa aplikasi yang terdapat di *playstore* tidak mengajarkan materi dasar piano dengan menggunakan animasi.

1.3 Tujuan

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian adalah untuk meningkatkan pengetahuan dan pemahaman terhadap anak-anak sejak dini tentang materi dasar piano dengan menggunakan media *game*. *Game* “Piano Children” dapat dijadikan media pembelajaran yang interaktif dan menarik untuk anak-anak.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diperoleh dari penelitian yang dilakukan adalah masyarakat umum yang telah mempunyai *smartphone* tidak perlu lagi untuk menyewa guru les musik atau membeli piano dikarenakan aplikasi “Piano Children” ini mencakup pembelajaran materi dasar untuk mempelajari bermain piano pada anak-anak maupun pemula.

1.5 Sistematika Penulisan

Sistematika susunan laporan penelitian ini adalah sebagai berikut:

BAB I: PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan tentang pendahuluan yang meliputi latar belakang pemilihan tema, identifikasi masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, serta sistematika penulisan.

BAB II: TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI

Dilakukan oleh penelitian sebelumnya terkait konsep, sistem, atau rancangan yang berhubungan dengan tema penelitian, yaitu *game* edukasi mengajarkan piano. Juga mengenai teori-teori piano sebagai dasar dalam penelitian yang dilakukan.

BAB III: METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini menjelaskan metodologi yang digunakan pada penelitian serta membuat rancangan sistem agar dapat diimplementasikan sesuai harapan dengan mengacu pada teori-teori penunjang dan metode yang sudah dijelaskan di Bab II.

BAB IV: HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan hasil yang diperoleh dari seluruh penelitian dan dilakukan pengujian terhadap hasil implementasi sistem kemudian menganalisa agar sistem berjalan sesuai dengan perancangan pada bab-bab sebelumnya.

BAB V: KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini merupakan penutup yang berisi kesimpulan dan saran yang diambil dari penelitian ini dan saran untuk pengembangan lebih lanjut.