

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Istilah musik dan kemampuan membaca not balok adalah materi dasar ketika belajar musik, yang mana berdasarkan wawancara dengan conductor Aulia Dhaneswara, seharusnya kedua hal tersebut wajib dikuasai oleh semua musisi klasik. Untuk musisi, menguasai keterampilan membaca not balok dan istilah musik akan sangat membantu dalam hal komunikasi dan eksplorasi ketika dirinya tertarik untuk melanjutkan ke jenjang yang lebih tinggi. Bagi masyarakat umum, mengetahui dua hal tersebut akan memberikan *experience* musik yang lebih dalam serta dapat menikmati musik dengan cara yang berbeda (Kurniawan, 2022)

Namun pada nyatanya kedua hal tersebut masih kurang dianggap penting oleh kebanyakan musisi. Hal ini dikarenakan metode pembelajaran teori musik sampai saat ini pada umumnya masih menggunakan metode tradisional dan formal yaitu dengan menggunakan buku teori yang didalamnya hanya terdapat tulisan dan penjelasan rumit, sehingga memberikan dampak negatif berupa demotivasi kepada orang awam atau musisi pemula yang tertarik untuk belajar istilah musik dan not balok.

Maka dari itu penulis ingin mengajukan perancangan media interaktif membaca not balok dan istilah musik yang tidak rumit sehingga mudah dipahami oleh musisi dan non musisi, serta memiliki kombinasi gaya belajar VAK (Visual, Auditori dan Kinestetik) agar dapat memberikan pengalaman pengenalan musik klasik yang lebih dalam.

### 1.2 Rumusan Masalah

Berikut penulis mencantumkan rumusan masalah yang akan membekali perancangan tugas akhir yakni Bagaimana perancangan media belajar teori musik dasar dapat membantu metode pembelajaran seni musik bagi usia dewasa awal?

### 1.3 Batasan Masalah

Ruang lingkup pembahasan Tugas Akhir ini akan dibatasi pada:

#### 1. Demografis:

##### A. Usia: 16-19 Tahun

Usia ini diambil berdasarkan data dari JakPat.net tahun 2015 tentang kertertarikan masyarakat Jakarta dengan instrument musik, minat tertinggi berasal dari kelompok usia 16-19 tahun, dengan hasil 21.59% dari total 614 reponden.

B. Pekerjaan: Sedang menempuh jenjang sekolah menengah atas atau pendidikan perguruan tinggi.

C. Kelas Ekonomi: SES A1 dan A2 SES atau setara dengan masyarakat yang memiliki pendapatan di atas Rp.7.500.000 (dipstrategy.co.id, 2022).

#### 2. Geografis

Linkup perancangan media belajar ini adalah para siswa sekolah menengah atas dan mahasiswa yang berdomisili di DKI Jakarta dan Kota Tangerang.

#### 3. Psikografis

Perancangan media belajar ini ditujukan kepada para pelajar SMA dan mahasiswa yang memiliki ketertarikan dalam seni musik klasik dan senang bermain *game* di waktu luang. Seorang yang senang eksplorasi hal baru (*explorers*).

### 1.4 Tujuan Tugas Akhir

Berdasarkan latar belakang yang sudah dijelaskan, tujuan dari tugas akhir ini adalah melakukan perancangan media belajar teori dasar musik untuk membantu kelompok usia dewasa awal yang baru belajar atau mempelajari kembali musik.

## 1.5 Manfaat Tugas Akhir

### 1. Manfaat bagi Penulis

Tugas Akhir ini bermanfaat untuk menambah pengalaman dan wawasan penulis dalam merancang media belajar teori dasar musik, khususnya untuk kelompok dewasa awal.

### 2. Manfaat bagi Orang Lain

Media belajar yang dirancang dapat menjadi solusi dalam permasalahan dalam metode pembelajaran bagi masyarakat kelompok dewasa yang tertarik belajar musik dan membutuhkan pemahaman mengenai teori dasar musik.

### 3. Manfaat bagi Universitas

Laporan dan solusi perancangan desain yang dibuat oleh penulis dapat menambah informasi, serta menambah karya yang dimiliki oleh mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara.

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1 Desain Grafis**

Desain grafis adalah bentuk komunikasi visual yang diciptakan untuk menyampaikan pesan atau informasi, yang mana visual tersebut dibuat untuk merepresentasikan ide dari penciptaan, pemilihan dan susunan kelompok elemen visual. Solusi dari desain grafis memiliki banyak fungsi yang dapat digunakan untuk media persuasif, informatif, motivasi, serta membawa visual grafis pada tingkatan makna yang lebih luas (Landa, 2014, hlm.1).

##### **2.1.1 Prinsip Desain**

Untuk merancang sebuah karya visual, dibutuhkan pengetahuan dalam prinsip dasar dari desain. Pengetahuan terhadap prinsip desain dapat membantu desainer untuk dapat meningkatkan kualitas dari karya visualnya, dengan mengkombinasikan elemen dari prinsip desain (Landa, 2014, hlm.29).

##### **2.1.1.1 Format**

Format adalah pembatas dalam sebuah karya visual. Format digunakan di hampir semua karya desain, dengan tujuan untuk membedakan jenis pekerjaan, seperti poster, sampul album, mobile ad, dan lain sebagainya. Format memiliki standar ukuran atau rasio masing-masing, seperti sampul album dengan ukuran persegi sama sisi, atau format majalah yang umumnya berukuran persegi panjang. Namun standar tersebut tidak mencegah seorang perancang untuk memiliki format dalam segi ukuran dan bentuk yang lebih kreatif.