

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pembelajaran notasi balok memiliki peran yang penting untuk menguasai musik klasik, sehingga dibutuhkan kemahiran dalam membaca notasi balok untuk dapat memainkan sebuah repertoar. Hal ini dikarenakan musik klasik sangat bergantung pada partitur, di mana seseorang harus membawakan musik sesuai dengan yang tertulis pada rangkaian notasi, atau disebut sebagai partitur sehingga tidak diperbolehkan untuk melakukan improvisasi (Hidayatullah, 2022, h. 21). Oleh karena itu, pembelajaran notasi balok merupakan dasar untuk menguasai musik klasik, yaitu dengan membaca partitur. Kemampuan membaca notasi balok sebaiknya dilatih sejak dini, yaitu pada usia 8 tahun, karena pada usia tersebut anak sudah memiliki kemampuan penalaran abstrak yang dibutuhkan untuk membaca notasi balok (Yovita, 2022).

Pemula dituntut untuk mengikuti kaidah yang tertulis pada partitur dalam mempelajari musik klasik, mulai dari notasi, ritme, dinamika, sehingga permainan piano klasik memiliki etika dasar yang perlu diikuti dengan konsisten. Oleh karena itu, notasi balok menjadi hal pertama yang perlu dipelajari dalam pembelajaran musik klasik, khususnya pada piano klasik (Setiawan & Heldiasari, 2024, h. 251). Notasi balok sama halnya seperti huruf yang digunakan untuk membaca teks, namun dalam hal ini digunakan membaca partitur (Briyandewi et. al., 2020, h. 164). Membaca notasi balok dapat dilakukan dengan mengingat nama serta posisinya pada garis paranada terlebih dahulu untuk dapat mengenalinya.

Kegiatan mempelajari notasi balok memiliki beban kognitif yang berat karena mengharuskan pemula untuk memenuhi aspek dasar dalam membaca kombinasi notasi balok berupa simbol dengan makna yang beragam. Namun, dalam proses tersebut, banyak anak merasa jenuh (Mamahi & Pandaleke, 2022, h. 102) yang dapat ditandai dengan kelelahan kognitif yang menyebabkan anak mudah lupa, kurang fokus, dan sulit mengambil keputusan serta kehilangan semangat

untuk belajar (Febriani et al. 2023, h. 340). Hal ini ditunjukkan dari hasil pre-kuesioner yang disebarkan kepada guru piano klasik, di mana beberapa diantaranya mengatakan bahwa muridnya mudah lupa materi notasi balok pada kunci G dan F, tidak latihan sesuai dengan instruksi, dan senang bermain-main hingga tidak menyimak penjelasan materi.

Media pembelajaran yang digunakan saat ini memiliki tingkat kompleksitas materi pembelajaran yang tinggi, serta minim pendekatan evaluatif. Hal ini disebabkan karena pembelajaran notasi balok pada piano berbentuk ceramah dan terpaku pada pendekatan yang terlalu teoritis, sehingga tercipta suasana pembelajaran yang kurang menyenangkan yang membuat anak mudah merasa jenuh dan minat anak untuk latihan menurun (Aisyah & Sinaga, 2023, h. 54). Menurut Hakim (dalam Setiawan et al., 2024, h. 347), kejenuhan belajar dapat disebabkan oleh beberapa faktor, antara lain metode pembelajaran yang monoton, suasana belajar yang terus-menerus sama, dan minimnya kegiatan hiburan. Hal ini membuat anak kesulitan membaca notasi balok, sehingga dapat memperlambat *progress* anak dalam memainkan sebuah repertoar yang semakin kompleks. Kesulitan ini dapat menghambat anak dalam memenuhi capaian pembelajaran. Berdasarkan silabus, capaian pembelajaran notasi balok adalah dapat memainkan beberapa repertoar dan membaca notasi balok tanpa persiapan (ABRSM, 2025).

Kesulitan membaca notasi balok dapat diatasi dengan penerapan belajar sambil bermain yang meningkatkan efektivitas dari penerimaan materi pembelajaran musik (Hadjikou, 2021, h. 405). Hal ini dapat dilakukan dengan menerapkan *embodied learning* yang mendorong anak untuk berinteraksi dengan lingkungan belajarnya melalui pergerakan tubuh dan sistem sensori motorik (Zhang et al., 2025, h. 2), sehingga anak dapat terlibat dengan materi pembelajaran dan mempraktikkan materi yang diterimanya. Oleh karena itu, penulis berupaya merancang sebuah *board game* sebagai media pembelajaran yang dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan (Wibawanto, 2024, h. 3). Suasana belajar yang menyenangkan dapat meningkatkan kemampuan anak dalam memecahkan suatu masalah pada pembelajaran (Amalia et al., 2023, h. 42).

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan pemaparan latar belakang di atas, berikut adalah masalah yang ditemukan:

1. Pembelajaran notasi balok memberikan beban kognitif yang cukup berat, sehingga anak mudah merasa jenuh dalam prosesnya. Hal ini dapat menghambat proses menuju capaian pembelajaran.
2. Media pembelajaran konvensional yang sudah ada rumit dan minim pendekatan evaluatif. Hal ini diperlukan untuk menstimulasi proses mengingat kembali dalam pembelajaran notasi balok, melalui pendekatan belajar sambil bermain.

Berdasarkan masalah tersebut, penulis memutuskan rumusan masalah sebagai berikut:

Bagaimana perancangan media *board game* edukatif mengenai notasi balok pada piano bagi anak?

1.3 Batasan Masalah

Perancangan ini ditujukan pada anak usia 8-10 tahun, SES A, berdomisili di DKI Jakarta dan Tangerang, yang memiliki kesulitan dalam membaca notasi balok pada piano. Ruang lingkup perancangan terbatas pada desain media pembelajaran mengenai nama notasi dan posisinya pada garis paranada.

1.4 Tujuan Tugas Akhir

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dijabarkan sebelumnya, tujuan penulis adalah merancang *board game* edukatif mengenai notasi balok pada piano klasik bagi anak.

1.5 Manfaat Tugas Akhir

Dalam proses perancangan tugas akhir ini, penulis mendapatkan manfaat yang dapat dibagi menjadi dua, yaitu:

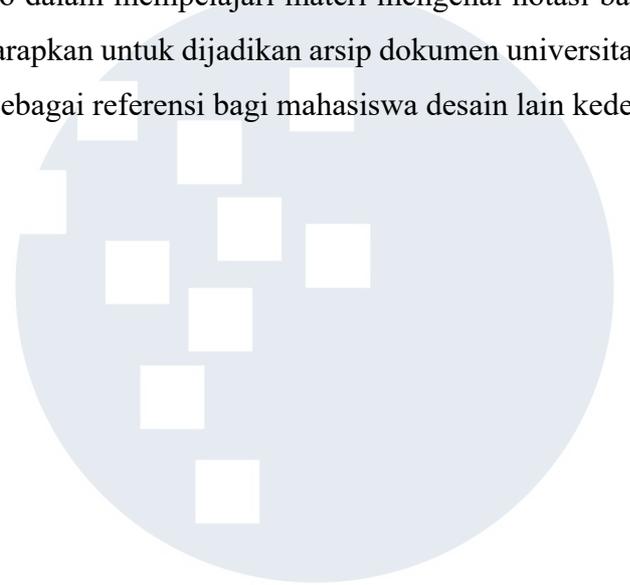
1. Manfaat Teoretis:

Laporan perancangan yang telah disusun penulis diharapkan dapat bermanfaat bagi penelitian desain lain kedepannya dengan dijadikan sebagai

dasar referensi untuk penelitian desain lain yang memiliki topik yang serupa, khususnya pada pilar informasi dalam ilmu desain komunikasi visual.

2. Manfaat Praktis:

Perancangan media pembelajaran interaktif ini diharapkan dapat bermanfaat bagi anak-anak yang sedang menempuh pendidikan musik di bidang piano dalam mempelajari materi mengenai notasi balok. Perancangan ini juga diharapkan untuk dijadikan arsip dokumen universitas, sehingga dapat digunakan sebagai referensi bagi mahasiswa desain lain kedepannya.



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA