

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **2.1. Tinjauan Pendidikan Seni Musik**

##### **2.1.1. Pengertian Pendidikan Seni Musik**

Pendidikan seni musik adalah bidang studi yang berkaitan dengan sistem belajar mengajar di bidang musik, dan mencakup semua aspek pembelajaran, seperti psikomotor (perkembangan kemampuan), kognitif (aktivitas mental), dan afektif (bentuk watak, dan sikap). Pendidikan seni musik bertujuan untuk memberi kesempatan kepada peserta didik untuk dapat berkreasi, dan berekspresi secara bebas yang membentuk suatu harmoni yang akan mengarahkan pada keindahan. Dengan demikian, peserta didik memiliki bekal pengetahuan, ketrampilan, dan perilaku yang dapat digunakan untuk pemecahan masalah dalam kehidupan sehari-hari.

#### **2.2. Pembelajaran Multimedia (*Multimedia Learning*)**

Pembelajaran multimedia merupakan media penggabungan dua unsur atau lebih media yang terdiri dari teks, grafis, gambar, video, foto, dan audio, serta animasi secara terintegrasi demi mencapai tujuan yang ditargetkan dalam bidang pembelajaran. Pembelajaran Multimedia terbagi menjadi 2 macam, yaitu pembelajaran multimedia linier, dan pembelajaran multimedia interaktif.

Pembelajaran multimedia linier, merupakan cara pembelajaran multimedia yang tidak disertai alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh *user* pengguna. Multimedia ini berjalan secara sekuensial (berurutan). Contoh dari pembelajaran multimedia linier adalah, televisi, video pengetahuan, serta film pengetahuan.

Pembelajaran multimedia interaktif, merupakan cara pembelajaran multimedia yang disertai alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat melakukan apapun yang dikehendaknya pada media tersebut secara berlanjut. Contoh dari pembelajaran multimedia interaktif adalah, aplikasi *game*, dan aplikasi simulasi.

### 2.3. *Game*

Arti kata *Game*, yang diambil dari istilah bahasa Inggris dan diartikan ke bahasa Indonesia yang berarti permainan. *Game* (permainan) merujuk pada kelincahan secara intelektual. *Game* dimainkan dengan alur dan peraturan-peraturan untuk menghasilkan poin yang menjadi tolak ukur pemain *game* tersebut. Dahulu *game* hanya dikenal sebagai media hiburan penghilang penat, akan tetapi dewasa ini *game* sudah mulai dikenali manfaatnya dan tidak terbatas pada hiburan semata. Bahkan kini *game* sudah banyak diterapkan di dunia pendidikan maupun profesional dengan berbagai macam kebutuhannya. Di dunia pendidikan, *game* digunakan sebagai media pembelajaran yang menyenangkan dan komunikatif. Untuk *game* dalam penelitian ini merupakan *game* pembelajaran yang berkaitan dengan teori musik khususnya instrument gitar elektrik.

### 2.4. Simulasi

Simulasi, adalah metode untuk menduplikasi/menggambarkan ciri, tampilan, dan karakteristik dari suatu sistem nyata. Bentuk ide paling awal dari simulasi adalah untuk meniru situasi dunia nyata secara kompleks, dengan memahami bentuk-bentuk sifat dan karakter operasionalnya. Dengan ini kita dapat mengerti bagaimana bentuk hasil nyatanya setelah dicobakan dengan menggunakan metode simulasi terlebih dahulu. Dengan adanya metode simulasi ini diharapkan pengguna mampu mengeksplorasi hal yang ingin diketahuinya dengan lebih mendalam dan mendetail.

### 2.5. Adobe Animate CC

Adobe Animate CC, merupakan bagian dari Adobe grafis dan software publishing yang bisa digunakan untuk melakukan desain web dan membuat animasi HTML yang interaktif untuk web anda, iklan media, penerbitan digital, bahkan membuat desktop dan *mobile browser* dengan sangat mudah menggunakan teknologi HTML5, CSS3, serta Javascript. Menurut (Masrurroh, 2016) Adobe Animate CC adalah program multimedia authoring dan animasi komputer yang dikembangkan oleh Adobe Systems. Adobe Animate CC dirancang untuk pengerjaan gambar animasi, pengerjaan gambar vektor, serta pengerjaan aplikasi interaktif, maupun media visual berbasis animasi. Untuk bahasa pemrogramannya menggunakan *Action Script*. Pada Adobe Animate CC menggunakan *Action Script* terbaru yaitu *Action Script 3*.

Adobe Animate CC banyak digunakan untuk pembuatan efek animasi pada website, pada logo, efek animasi film, pada *game*. Untuk keunggulan-keunggulannya terletak pada

*multiplatform support*: HTML5 Canvas, Flash (SWF), AIR, WebGL, dan masih banyak lagi lainnya. Adobe Animate CC juga dapat melakukan ekspor video dengan resolusi tampilan ultra HD, dan Hi-DPI terkini. Dengan banyaknya fitur-fitur yang juga semakin lengkap pada *software* besutan Adobe System ini, maka sudah dipastikan akan semakin meningkatkan kinerja serta kreatifitas kreator.

## 2.6. Tinjauan Pustaka

Berikut ini beberapa penelitian-penelitian sebelumnya yang terkait dengan Aplikasi Pembelajaran Interaktif Gitar Elektrik Untuk Sekolah Musik Umum Berbasis Animasi dengan Metode *Game* dan Simulasi (Studi Kasus Sekolah Musik Purwacaraka) yang saya buat, yaitu :

- a. Skripsi tentang *Game* Edukasi Pengenalan Benda Berbahaya untuk Anak Usia Prasekolah Berbasis Multimedia (Haritsah, 2004). Di dalam skripsi ini membahas tentang pembuatan game edukasi untuk mengenalkan macam-macam benda berbahaya yang ada di sekitar kita kepada anak-anak prasekolah dengan pembuatannya menggunakan Software Adobe Flash.
- b. Skripsi tentang Animasi 2D untuk Pembelajaran Tari Saman (Iqlima, 2008). Di dalam skripsi ini membahas tentang pembuatan animasi 2D untuk pembelajaran Tari Saman bagi anak-anak di usia Sekolah, khususnya tingkatan Sekolah Dasar. Animasi ini memperagakan bagaimana bentuk dari tarian tradisional Tari Saman. Untuk Software yang digunakan menggunakan Software Adobe Flash.