

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Piano adalah sebuah alat musik yang terdiri dari beberapa papan tuts dan setiap tuts pada piano memiliki nada sendiri. Cara bermain piano yaitu dengan menekan tuts piano menggunakan kedua tangan secara bergantian yang nantinya akan menghasilkan nada yang harmonis.

Piano mampu meningkatkan kecerdasan dan kreatifitas bagi orang yang memainkannya, terutama anak-anak. Bermain piano terbukti memiliki manfaat bagi kecerdasan anak. Bahkan para psikolog menyimpulkan bahwa bermain musik terutama piano disebut-sebut sebagai “perangkat pendidikan” yang dapat membantu akselerasi perkembangan seorang anak (Setio, 2014). Bermain piano juga membutuhkan konsentrasi dan daya ingat yang tinggi untuk mengingat nada dari nada satu ke nada yang lain.

Di sisi lain harga piano itu tidaklah murah. Selain biaya yang mahal, waktu yang dibutuhkan untuk kursus piano juga tidaklah sebentar. Hal tersebut menjadi dilema sendiri bagi orang tua atau guru yang ingin mengajarkan anak didiknya dalam bermain piano.

Untuk mengatasi hal tersebut, diperlukan solusi bagi orang tua atau guru yang tidak memiliki biaya untuk membeli piano. Salah satu cara untuk mengatasi hal tersebut yaitu dengan mengembangkan sebuah *game* edukasi tentang belajar bermain piano.

Game edukasi merupakan salah satu media belajar dengan menggunakan teknologi yang dapat menjadi alternatif pada anak. Pada dasarnya anak – anak mempunyai kegemaran untuk bermain dan saat ini teknologi juga sudah menjadi kebutuhan masyarakat.

Berdasarkan latar belakang masalah yang ada, pengembangan *game* edukasi “Piano Junior Indonesia” diharapkan dapat menjadi solusi bagi orang

tua atau guru dalam mengajarkan anak untuk belajar memainkan piano tanpa harus membeli piano terlebih dahulu.

1.2 Rumusan Masalah

Melihat latar belakang yang ada, rumusan masalah dalam tugas akhir ini adalah bagaimana anak – anak dapat bermain piano tanpa harus membeli piano dengan harga yang mahal?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian dalam skripsi ini adalah mengembangkan sebuah *game edukasi* dengan nama “Piano Junior Indonesia” untuk meningkatkan kemampuan anak dalam bermain piano dengan cara memainkan lagu anak Indonesia dalam nada - nada piano yang telah disediakan oleh *game* “Piano Junior Indonesia”.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian dalam skripsi ini adalah:

1. Membantu orang tua atau guru untuk mengajarkan anak – anak belajar memainkan piano.
2. Mengurangi kebiasaan anak – anak yang sering mendengarkan lagu untuk orang dewasa.
3. Menambah pengetahuan dan minat anak dalam bermain nada dalam piano.

1.5 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan pada skripsi ini adalah sebagai berikut:

BAB I. PENDAHULUAN

Menjelaskan latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penelitian.

BAB II. TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI

Mengacu pada penelitian yang sudah ada terkait *game* bermain piano untuk anak – anak serta mengenal teori – teori penunjang sebagai dasar

BAB III. PERANCANGAN

Menjelaskan tentang perancangan sistem untuk penelitian berdasarkan landasan teori yang ada pada BAB II agar dapat diimplementasikan sesuai harapan.

BAB IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

Menjelaskan tentang hasil dari semua rangkaian sistem yang telah dibuat serta membahas hasil pengujian terhadap implementasi sistem.

BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN

Merupakan penutup yang berisi kesimpulan dari penelitian yang telah dilakukan, dan saran untuk perkembangan selanjutnya