

## **TUGAS AKHIR**

# **APLIKASI PELATIHAN BERMAIN DRUM BERBASIS MULTIMEDIA PADA JENIS MUSIK ROCK**



Diajukan untuk Memenuhi Tugas dan Syarat-syarat Guna Memperoleh Gelar  
Sarjana Teknik pada Fakultas Teknik Jurusan Teknik Elektro  
Universitas Muhammadiyah Surakarta

**Disusun Oleh :**

**HERU SETIYA NUGRAHA**  
**D 400 050 062**

**FAKULTAS TEKNIK JURUSAN TEKNIK ELEKTRO  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA**

**2010**

## **BAB 1**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1. Latar Belakang Masalah**

Seiring dengan berkembangnya teknologi dalam bidang komputer saat ini baik dalam perangkat keras (*hardware*) maupun perangkat lunak (*software*), hampir sebagian besar pekerjaan manusia kini diselesaikan menggunakan komputer. Dengan demikian, komputer dapat dikatakan sebagai salah satu alat bantu manusia dalam menyelesaikan suatu pekerjaan. Pemakaian komputer sering digunakan untuk hal-hal yang berkenaan dengan pemrosesan data (*data processing*) dan pengolahan kata (*word processing*). Salah satu alasan mengapa komputer cenderung digunakan sebagai alat bantu dalam menyelesaikan suatu pekerjaan, karena pekerjaan yang dilakukan menggunakan komputer memiliki kecepatan proses yang lebih dapat diandalkan.

Teknologi komputer berkembang pesat, dan berpengaruh pada semua bidang. Salah satu bidang yang terpengaruh adanya perkembangan teknologi komputer adalah musik, baik dalam proses pembelajaran maupun teknik-teknik dalam bermain musik.

Teknik memainkan alat musik sangat penting untuk dipelajari, sehingga akan mendukung dalam kegiatan bermusik nantinya. Teknik memainkan drum sangatlah berpengaruh dalam tatanan musik atau lagu. Drum berfungsi mengatur cepat lambatnya (tempo) suatu lagu. Banyak drummer pemula yang kesulitan memainkan teknik-teknik untuk lagu bertempo cepat (rock) dikarenakan kurangnya keterampilan memainkan teknik-teknik tersebut.

Hal ini terjadi di klinik drum yang ada di studio musik Unit Seni dan Film (USF) Universitas Muhammadiyah Surakarta. Para drummer pemula kesulitan dalam belajar teknik bermain drum untuk jenis musik rock, dikarenakan kurang tersedianya media pembelajaran yang baik atau seorang pembimbing yang dapat membimbing secara terarah.

Berdasarkan masalah tersebut, penulis mencoba memanfaatkan komputer dan multimedia untuk membantu pembelajaran bermain drum dengan membuat dan merancang **“Aplikasi Pelatihan Bermain Drum Berbasis Multimedia pada Jenis Musik Rock”**.

## **1.2. Perumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka perumusan masalah yang akan dibahas dalam tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana Membuat Suatu Aplikasi Pelatihan Bermain Drum Berbasis Multimedia pada Jenis Musik Rock.

2. Bagaimana dapat membantu siswa dalam belajar alat musik drum melalui suatu media pembelajaran.

### **1.3. Tujuan Penulisan**

Tujuan penulisan ini adalah :

1. Membuat suatu Aplikasi Pelatihan Bermain Drum Berbasis Multimedia pada Jenis Musik Rock.
2. Membantu siswa dalam belajar alat musik drum melalui suatu media pembelajaran.

### **1.4. Pembatasan Masalah**

Adapun pembahasan masalah dari pembuatan tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

1. Teknik bermain drum yang ditampilkan adalah teknik bermain drum pada jenis musik rock.
2. Tingkat pelatihan teknik bermain drum ini adalah untuk pemula sampai menengah.
3. *Software* utama yang digunakan adalah *Macromedia flash* dan *software* pendukungnya antara lain *Adobe Photoshop 7.0* dan *Ulead Video Studio 12*.

## **1.5. Manfaat Penulisan**

Dari perancangan pembuatan aplikasi ini mempunyai manfaat sebagai berikut :

### **1. Bagi Penulis**

Menambah pengetahuan penulis mengenai pembuatan Aplikasi Pelatihan Bermain Drum Berbasis Multimedia pada Jenis Musik Rock, sebagai bahan perbandingan antara teori yang diperoleh dengan praktek yang sebenarnya.

### **2. Bagi Pembaca dan Drumer**

Hasil dari tugas akhir ini dapat membantu belajar teknik bermain drum pada jenis musik rock.

### **3. Bagi Akademik**

Hasil dari tugas akhir ini yang berupa buku, dapat digunakan sebagai referensi dalam penyusunan tugas akhir selanjutnya.