

Perancangan Media Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Kepekaan Telinga dalam Bermain Piano Klasik

Joanna Widjaja¹, Aristarchus Pranayama², Ryan Pratama Sutanto³

¹²³Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni dan Desain

Universitas Kristen Petra

Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya

Email: joannawidjaja102@gmail.com

Abstrak

Dalam pembelajaran piano klasik banyak kemampuan yang harus dipelajari. Salah satu kemampuan yang penting adalah kepekaan telinga. Banyak pianis klasik yang tidak bisa memainkan lagu melalui pendengaran, melainkan hanya bisa membaca not balok. Pelatihan pendengaran pun harus dilakukan sejak dini agar anak terbiasa hingga dewasa. Hal tersebut yang mendasari perancangan media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan kepekaan telinga dalam bermain piano klasik bagi anak umur 5-8 tahun. Tujuan perancangan ini adalah agar anak dapat menjadi lebih peka terhadap not di piano. Media pembelajaran ini akan memberikan warna baru bagi dunia pendidikan musik karena menggunakan teknologi aplikasi di mana semua orang bisa mengunduh aplikasi secara mudah.

Kata Kunci : Media Interaktif, Aplikasi, Piano Klasik, Pendengaran

Abstract

Title: Interactive Learning Media Design to Enhance the Sensibility of the Ear in Playing Classical Piano.

In learning classical piano, there are many skills to be learned. One of the important skills is aural skill. Many classical pianist can't play a song through hearing, rather they can only read the notes. Ear training should be done from an early age so that children can get used to it until they become adults. It is the reason of designing an interactive learning media to enhance the sensibility of the ear in playing classical piano for children aged 5-8 years old. The purpose of this design is so that the children can become more sensitive to each notes of the piano. This learning media will be an innovation in the world of music education because it uses an application technology where everyone can easily download the application.

Keywords : *Interactive Media, Application, Classical Piano, Hearing*

Pendahuluan

Belajar bermain musik memiliki beberapa manfaat atau pengaruh positif untuk anak-anak. Menurut Dr. Gordon Shaw, belajar piano sangat penting dan bermanfaat untuk meningkatkan kecerdasan atau pola pikir seorang anak, sehingga anak akan lebih dapat menangkap segala sesuatu dengan cepat. Hal tersebut didukung dengan penelitian yang dilakukan Rauscher, Shaw, Linda J Levine, Eric L Wright, Wendy R Dennis, Robert Newcomb (1997), bahwa anak-anak TK yang mendapat pelatihan piano sambil mempelajari interval, koordinasi motorik halus, teknik jari, membaca not dan menghafal lagu menunjukkan peningkatan dramatis dalam tugas-tugas mengenai ruang dan waktu hingga 36% dibandingkan anak-anak lain yang mendapat pelatihan komputer.

Berdasarkan penelitian E. Glenn Schellenberg (n.d), *study author* dari *University of Toronto*, pelajaran musik pada usia dini dapat meningkatkan IQ (*Intelligence Quotient*) dan prestasi seorang anak. Anak-anak yang mendapat pendidikan musik Bermain piano juga dapat menstimulasi kecerdasan, melatih konsentrasi, meningkatkan rasa percaya diri dan keterampilan, meningkatkan kreativitas, memberikan ketenangan jiwa, melatih disiplin waktu, dan memiliki komunikasi yang baik. Tidak diragukan lagi bahwa pendidikan musik sangat berharga untuk mempersiapkan anak-anak menjadi generasi yang positif, kreatif, orisinal, dan memiliki keseimbangan antara kecerdasan intelektual, emosional, dan bahkan spiritual.

Berdasarkan kemampuan belajar anak bermain piano, dapat dibagi menjadi dua tipe. Yang pertama adalah *play by sight* di mana anak lebih mampu memainkan

piano melalui apa yang dibaca (membaca not balok). Kedua adalah tipe *play by ear* di mana anak memiliki pendengaran yang tajam sehingga lebih mampu memainkan piano melalui apa yang didengar.

Banyak pianis yang tidak bisa bermain dari pendengaran, tidak peduli berapa lama mereka telah belajar atau bermain piano. Hal tersebut dapat terjadi karena banyak pelajaran piano yang hanya berfokus pada “melatih mata” dan mengabaikan “melatih pendengaran” (Iman. R, guru piano, January 31, 2018) Membaca partitur dapat membuat bermain lebih baik, tetapi juga dapat membunuh kemampuan bermain tanpa partitur. Keuntungan yang didapatkan dari belajar *play by ear* adalah anak mampu belajar lagu dengan cepat setelah mendengar lagu tersebut. Dapat lebih cepat mengingat musik yang dipelajari. Lalu juga dapat menunjang kemampuan membaca not, kedepannya dapat lebih mengekspresikan musik yang diinginkan dan membuat anak lebih peka dalam musik maupun bidang lainnya.

Menurut AT. Mahmud (2003), musik dapat mempengaruhi perilaku yang baik tetapi dalam jangka waktu yang cukup panjang. Kontinuitas dan konsistensi sangatlah dibutuhkan untuk melihat hasil bahwa musik berdampak positif bagi perilaku seseorang. Prier (dalam Mahmud, 2003) menjelaskan bahwa di tahun 364 sebelum masehi Julius Caesar ingin kualitas musik yang tinggi yakni musik klasik untuk mengatasi kelemahan batin. Musik memiliki potensi yang besar untuk membangun dasar karakter yang baik.

Banyak orang tua yang berpikiran bahwa belajar bermain piano adalah mengenai *skill* membaca not balok saja. “Setahu saya kalau pintar bermain piano berarti pintar baca not balok” (Hartono. L, orang tua murid, 2 February, 2018). Padahal sebenarnya dalam belajar piano bukan fokus pada membaca not balok saja melainkan juga ada teori dan *hearing*. Ketiga hal tersebut saling berkaitan dan menunjang satu dengan yang lainnya. Ketika salah satu *skill* kurang dikuasai maka hal itu akan mempengaruhi *skill* lainnya. Salah satu *skill* yang jarang dan sulit diterapkan ke anak-anak adalah latihan *hearing*. Maka dari itu, agar anak dapat menjadi lebih peka terhadap musik dibutuhkan latihan *hearing* yang terarah.

Mayoritas anak-anak berusia 5-8 tahun masih belum mempunyai inisiatif untuk berlatih piano sendiri, mereka harus disuruh terlebih dahulu dan didampingi pada waktu latihan piano. Pendampingan diperlukan agar anak dapat latihan dengan terarah dan benar. Dengan begitu, anak menjadi lebih cepat dalam belajar piano. Tetapi masalahnya tidak semua orang tua mengetahui dunia musik. Sehingga orang tua juga tidak mengerti mana yang benar dan mana yang salah saat mendampingi anak latihan piano.

Teknologi internet melalui media elektronik sekarang telah maju dengan pesat. Banyak sekali informasi yang bisa didapatkan dari media tersebut. Media tersebut juga praktis dan mudah digunakan bagi masyarakat. Apabila media bantu untuk berlatih piano klasik disampaikan melalui aplikasi, hal tersebut akan diterima oleh masyarakat, khususnya orang tua karena aplikasi dapat diunduh lewat segala jenis *gadget*. Orang tua juga akan memiliki panduan yang tepat untuk mendampingi anak-anaknya waktu latihan sehingga anak dapat mengalami kemajuan yang lebih cepat dalam belajar piano.

Tujuan dari perancangan media pembelajaran interaktif ini adalah untuk meningkatkan kepekaan telinga dalam bermain piano klasik bagi anak umur 5-8 tahun

Metode Perancangan

Metode analisis data yang digunakan adalah deskriptif kualitatif dengan pendekatan 5W + 1H (*What, Who, When, Where, Why, dan How*). Metode deskriptif kualitatif adalah metode di mana penelitian menggunakan data-data dari studi pustaka, observasi, wawancara, dan dokumentasi data. Setelah itu dilanjutkan dengan analisis data yang telah terkumpulkan untuk mengambil suatu kesimpulan untuk menemukan solusi dari permasalahan yang ada. Dari solusi tersebut akan dikembangkan menjadi sebuah perancangan komunikasi visual yang sesuai dan efektif.

Pembahasan

Media Pembelajaran

Media berasal dari bahasa latin “*medius* yang secara harafiah berarti tengah, perantara, atau pengantar”. Sedangkan menurut Heinich (1993) mengemukakan bahwa istilah medium sebagai “perantara yang mengantar informasi antara sumber dan penerima” (Arsyad, 2013, p.3). Dari penjelasan tersebut dapat dikatakan bahwa media berfungsi untuk menghubungkan sebuah informasi dari pengirim ke penerima.

“Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa dalam belajar” (Arsyad, 2013, p. 4). Menurut Sanjaya, (2012, p. 77) dari definisi yang ada dapat disimpulkan bahwa tujuan adanya media pembelajaran adalah agar penerima informasi dapat lebih tertarik dan mudah memahami materi yang disampaikan. Ada beberapa prinsip yang perlu dipertimbangkan dalam menentukan atau memilih media pembelajaran yang tepat. Rusman (2011, p. 167) mengungkapkan prinsip-prinsip media pembelajaran adalah :

1. Efektivitas

Pemilihan media pembelajaran harus berdasarkan pada ketepatangunaan (efektivitas) dalam pembelajaran dan pencapaian tujuan pembelajaran atau pembentukan kompetensi.

2. Relevansi

Kesesuaian media pembelajaran yang digunakan dengan tujuan, karakteristik materi pelajaran, potensi dan perkembangan siswa serta dengan waktu yang tersedia.

3. Efisiensi

Pemilihan dan penggunaan media pembelajaran harus benar-benar memperhatikan bahwa media harus dapat menyampaikan inti pesan yang dimaksud, persiapan dan penggunaannya relatif memerlukan waktu yang singkat, kemudian hanya memerlukan sedikit tenaga.

4. Dapat mudah digunakan

Media pembelajaran yang dipilih harus benar-benar dapat digunakan atau diterapkan dalam pembelajaran, sehingga dapat menambah pemahaman siswa dan meningkatkan kualitas pembelajaran.

Berdasarkan prinsip di atas maka prinsip media pembelajaran yang digunakan harus dipikirkan dari segi efektivitas, relevansi, efisiensi, dan tentunya dapat mudah digunakan agar materi pembelajaran dapat tersampaikan secara jelas.

Media Interaktif

Menurut Seels dan Glasgow (dalam Arsyad, 2013, p. 36) media interaktif merupakan sistem media penyampaian yang menyajikan materi video rekaman dengan pengendalian komputer kepada penonton (siswa) yang tidak hanya mendengar dan melihat video dan suara, tetapi juga memberikan respon yang aktif dan respon itu yang menentukan kecepatan dan sekuensi penyajian. Dari hasil riset yang telah dilakukan *Computer Technology Research*, orang mampu mengingat 20% dari yang dilihat, 30% dari yang didengar, 50% dari yang didengar dan dilihat dan 70% dari yang didengar, dilihat, dan dilakukan (De Porter & Hernacki, 1992).

Media interaktif memiliki fitur interaksi yang dapat memungkinkan pembelajaran secara aktif. Di mana anak tidak saja hanya melihat dan mendengar tetapi juga melakukan sesuatu sehingga membuat anak lebih mengingat informasi yang disajikan. Salah satu jenis media interaktif yang ada adalah aplikasi permainan dengan konsep *edutainment*.

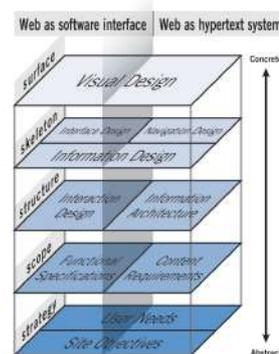
Aplikasi

Pengertian aplikasi menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah penerapan dari rancang sistem untuk mengolah data yang menggunakan aturan atau ketentuan bahasa pemrograman tertentu. Aplikasi merupakan suatu program computer yang dibuat untuk mengerjakan dan melaksanakan tugas khusus dari pengguna. Sedangkan menurut Hengky W. Pramana (2006, p. 17), aplikasi adalah suatu unit

perangkat lunak yang dibuat untuk melayani kebutuhan akan beberapa aktivitas seperti sistem perniagaan, *game* pelayanan masyarakat, atau semua proses yang hampir dilakukan manusia.

User Experience

Menurut Garrett (2011, p. 21), *user experience* (UX) adalah suatu pengalaman yang dibuat oleh sebuah produk, sistem atau jasa kepada orang-orang sebagai penggunaannya di dunia nyata. UX menilai seberapa kepuasan dan kenyamanan seseorang terhadap produk, sistem, atau jasa. Terdapat 5 elemen yang menjadi dasar dari *user experience*, yaitu :



Gambar 1. 5 Elemen user experience

1. *Strategy plane* (bidang strategi)
Menentukan strategi dengan mengetahui kebutuhan pengguna. Selain itu kebutuhan pengguna kita juga harus memperhitungkan tujuan kita sehingga nantinya akan seimbang.
2. *Scope plane* (bidang lingkup)
Apa yang menjadi batasan dalam menciptakan pengalaman bagi pengguna. Hal tersebut dibagi dua sisi yaitu konten dan konteks. Untuk konteks, sistematikan fungsional harus dipertimbangkan. Sedangkan untuk sisi konten, kebutuhan informasi harus dipertimbangkan.
3. *Structure plane* (bidang struktur)
Tahap pembuatan struktur informasi agar komunikasi berjalan dengan lancar sesuai yang diharapkan. Dapat disebut sebagai tahap arsitektur informasi.
4. *Skeleton plane* (bidang rangka)
Dengan membuat rangka, kita akan mengurai 3 komponen yaitu *information design*, tampilan dari informasi yang akan diberikan. *Interface design*, menata elemen-elemen agar pengguna dapat dengan mudah mengerti dan menggunakan. *Navigation design*, *layout* dari elemen-elemen yang ada.
5. *Surface plane* (bidang permukaan)
Terakhir adalah memberikan tampilan visual agar tampilannya indah. Di tahap perlu

pertimbangan elemen dan prinsip desain seperti gerak, warna, harmoni dll.

Aplikasi untuk Anak-anak

Membuat aplikasi adalah hal yang cukup kompleks karena meliputi beberapa tahap perencanaan dan eksekusi. Ada beberapa faktor yang harus diperhatikan dalam membuat aplikasi untuk anak. Pertama, audiens harus dikenali dengan benar. Anak-anak sekarang sudah terbiasa dengan penggunaan *handphone*, dan beberapa diperbolehkan untuk mengunduh aplikasi sendiri. Anak akan mengunduh aplikasi yang menyenangkan seperti permainan, cerita, video dll. Di sisi lainnya, orang tua yang mengunduh aplikasi untuk anaknya dan cenderung untuk memilih aplikasi yang memberikan dampak positif bagi anak yaitu aplikasi bermain dengan belajar. Jadi aplikasi yang dibuat harus edukatif dan menarik sehingga orang tua dan anak tertarik untuk mengunduh aplikasi tersebut.

Kedua, untuk *user interface* (UI) yang perlu diperhatikan adalah seperti *splash screen* (penampilan logo waktu awal buka aplikasi). *Splash screen* harus cerah, warna-warni, dan menarik perhatian dan tidak lebih lama dari 10 detik agar anak tidak menunggu terlalu lama. *Home screen* harus dibuat sederhana, mudah digunakan dan dimengerti. Jangan memberi terlalu banyak tulisan karena untuk anak umur 5 tahun ke bawah, anak belum terlalu lancar membaca. Menu *setting* (pengaturan), jangan menggunakan banyak pilihan karena akan membuat anak bingung dan pikirkan peletakan menu *setting* agar ketika anak tidak sengaja menekan, menu *setting* tidak mengganggu nuansa dalam aplikasi tersebut.

Ketiga, anak sangat menyukai pujian dan penghargaan (sangat baik untuk kepercayaan diri mereka juga). Aplikasi diharapkan bisa memberikan tantangan dan ada penghargaan sehingga anak bisa terus senang memainkan aplikasi tersebut. Kesulitan dalam permainan aplikasi juga harus dipikirkan, untuk anak di bawah 4 tahun akan lelah dengan sesuatu yang tidak sesuai dengan pemahamannya. Anak antara 4 hingga 6 tahun akan menyukai sesuatu yang menantang. Sedangkan anak di atas 6 tahun memainkan permainan hanya untuk memenangkan permainan tersebut sebelum teman-temannya dapat memenangkannya. Jadi dalam membuat aplikasi untuk anak harus menghibur dan mengedukasi anak-anak. (Viswanathan, 2016)

Pengaruh Bermain Piano terhadap Anak

Banyak riset yang telah dilakukan mengenai relasi musik dengan otak, kesehatan dan fenomena lainnya yang mengubah cara pandang manusia terhadap musik. Berdasarkan hasil penelitian Martin F. Gardiner dari *Center of the Study of Human Development* at Brown University, pelatihan musik

yang dilakukan seorang anak membuat anak tersebut mengalami peningkatan signifikan daripada teman-temannya (Gardiner, 2015).

Mozart effect adalah istilah yang diciptakan oleh para ilmuwan di University of California. Frances Rauscher, Gordon Shaw, dan Katherine Ky telah melakukan penelitian dimana 36 siswa mendengarkan Sonata K.448 karya Mozart selama 10 menit, dan hasilnya mereka berhasil mencetak 8-9 poin lebih tinggi dari siswa lainnya yang mendengarkan instruksi relaksasi atau tidak mendengarkan apa-apa. Studi ini menyimpulkan bahwa respon korteks terhadap musik Mozart ialah sebagai bahasa internal untuk meningkatkan fungsi otak.

Mempelajari nada, ritme, dan not adalah sesuatu yang harus dilakukan untuk dapat menguasai bermain piano. Di dalam jurnal akademi dari *Psychology of Music*, anak-anak yang telah mempelajari musik selama bertahun-tahun dengan melibatkan ritme yang kompleks, nada, dan membaca not balok menampilkan kinerja kognitif yang lebih unggul dalam keterampilan membaca dibandingkan dengan teman mereka yang tidak terlatih secara fisik.

Beberapa area otak aktif saat memainkan musik. Ilmuwan yang mempelajari otak musisi saat mereka bermain musik telah menemukan bahwa rutin bermain musik setara dengan latihan semua bagian tubuh sekaligus. Berbagai area otak diperkuat juga, termasuk kemampuan kita berkonsentrasi, fokus dan menerapkan pengetahuan, bermain musik memungkinkan kita melatih otak. Jadi tidak heran bahwa bermain piano akan memicu peningkatan kesabaran, konsentrasi dan disiplin di bidang lain dalam hidup (Collins, 2014).

Dalam belajar piano, anak perlu meluangkan waktu secara rutin untuk berlatih. Untuk melakukan hal tersebut perlu adanya manajemen waktu yang baik. Bagi anak-anak belajar bermain piano, mempelajari ulang materi yang didapat, berlatih dan bermain secara menyenangkan merupakan suatu cara yang bagus untuk membuat anak dapat belajar mengatur waktu sejak dini.

Karakteristik Pembelajaran Piano

Menurut Hoffman Academy (Hoffman, 2018), dalam pembelajaran piano terdapat 7 *skills* yaitu :

1. *Ear Training*
Ear training adalah latihan kemampuan mendengar. Dengan terbiasanya anak mendengar secara bertahap, maka bayangan nada dari suatu lagu yang didengar akan dapat dibayangkan besar kecilnya dan tepat tidaknya lompatan nada.
2. *Improvisation/Improvisasi*
Improvisasi adalah proses penggubahan lagu tanpa adanya persiapan terlebih dahulu.
3. *Sight Reading*

Sight reading adalah membaca not tanpa persiapan atau kesanggupan sekaligus untuk membaca dan memainkan notasi musik yang belum pernah dikenal sebelumnya.

4. *Technique*/Teknik

Teknik dalam piano mencakup posisi duduk yang benar, cara untuk menguatkan jari saat menekan tuts piano dan posisi tangan yang benar pada saat anak bermain piano.

5. *Solfège*

Solfège adalah kemampuan menyanyikan nada-nada di piano dengan benar. *Solfège* berguna untuk mengetahui jarak satu nada dengan lainnya.

6. *Rhythm*/Irama

Irama adalah perulangan bunyi-bunyian menurut pola tertentu dalam sebuah lagu.

7. *Music Theory*/Teori Musik

Teori musik adalah pembelajaran mengenai apa yang dimainkan di piano dan apa yang dituliskan di partitur sebuah lagu.

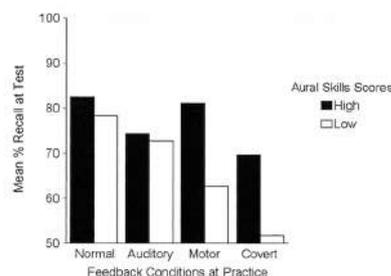
Ear Training

Menurut Benward dalam (Sumaryanto, 2005. p. 35), kemampuan pendengaran merupakan gabungan dari faktor kebiasaan dan pembawaan. Faktor kebiasaan dapat dikembangkan melalui latihan teratur, sedangkan faktor pembawaan murni berasal dari kemampuan diri yang berupa bakat musikalitas. Dalam proses mempelajari sebuah lagu perlu ditanamkan pengertian tentang rasa irama/ritme, agar anak dapat memainkan sebuah lagu dengan dalam irama yang sesuai. Selain itu perlu ditanamkan juga pengertian tentang bayangan/memori nada, interval, dan melodi sehingga tidak mengalami kesulitan dalam memainkan sebuah lagu dengan benar.

Ada sebuah studi yang dilakukan oleh McGill University, di mana ada 16 pianis yang dikumpulkan menjadi satu untuk diuji secara bersama. Setiap pianis diberi sebuah lagu pendek dengan 4 cara latihan yang berbeda. Kondisi normal, kondisi motorik saja, kondisi audio saja, dan kondisi 'covert'. Di kondisi normal, mereka mencoba latihan sebanyak 10 kali. Di kondisi motorik saja, pianis diberitahu bahwa tidak akan ada suara yang keluar dari piano ketika mereka menekan tuts piano. Jadi mereka diminta untuk membayangkan sendiri suara dari lagu tersebut. Lalu pada kondisi audio saja, mereka diminta untuk membayangkan not-not yang akan dimainkan nanti sambil mendengarkan lagu dari *headphone*. Kondisi yang terakhir adalah pianis diminta untuk menggunakan audio dan motorik untuk membayangkan seperti apa lagunya saat dimainkan nanti.

Hasil dari penelitian tersebut jelas bahwa pianis paling unggul dengan latihan di kondisi normal dan paling buruk di kondisi 'covert' di mana mereka hanya dapat menggunakan imajinasi. Tetapi yang

mengejutkan adalah ketika data dipisahkan secara *aural skills* (kemampuan mendengar) di mana pianis yang memiliki skor tinggi di *aural* akan berefek pada cara latihan mereka. Saat mereka latihan di kondisi motorik dan 'covert' mereka tetap mendapatkan skor yang jauh lebih tinggi daripada pianis yang memiliki skor *aural* rendah (Kageyama, n.d.).



Gambar 2. Bagan nilai aural

Florentinus (1997, p. 62) membagi kemampuan mendengar not (*ear training*) ke dalam 3 indikator kemampuan, yaitu:

1. Kemampuan mendengar dan mengingat ritme/irama.
2. Kemampuan mendengar dan mengingat melodi/rangkaian nada.
3. Kemampuan mendengar dan mengingat kord/keselarasan gabungan nada.

Berdasarkan pengamatan dan pengalaman menggeluti piano selama 15 tahun, latihan yang dilakukan untuk mengasah kemampuan mendengar not ini dilakukan dengan cara yang konvensional yaitu di mana anak akan mendengarkan not/kord/interval lalu mereka akan menjawab pertanyaan tersebut.

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa kemampuan mendengar not (*ear training*) adalah tingkat kepekaan siswa dalam mendengarkan, mengingat, menuliskan, dan memainkan kembali unsur-unsur musikal dalam bentuk notasi musik secara langsung, baik pada melodi, ritme maupun kord.

Fakta di Lapangan

Fakta di lapangan ditinjau dari hasil survei yang dilakukan pada orangtua yang memiliki anak usia 5-8 tahun sebanyak 6 keluarga yang merupakan warga Surabaya, dan dua pengajar piano klasik dari Sekolah Musik Allegro yang telah memiliki pengalaman mengajar selama lebih dari 20 tahun.

Dua dari enam responden mengikutkan anak mengikuti kursus piano sebanyak 2 kali dalam seminggu, masing-masing selama 45 menit. 2 responden sebanyak 2 kali dalam seminggu, masing-masing selama 30 menit. Dan 1 responden kursus sebanyak 1 kali dalam seminggu selama 30 menit. Dengan adanya perbedaan jam les, tentu akan mempengaruhi kecepatan belajar anak. Setiap orang

tua pun memiliki kebebasan ingin mengikutkan anaknya berapa minggu sekali. “Umumnya anak yang baru mulai belajar piano, les sebanyak seminggu dua kali masing-masing selama 30 menit. Tetapi semuanya juga bergantung pada fokus anak, di mana ada anak yang bisa fokus selama 45 menit.” (Iman. R, guru piano, January 31, 2018).

Dari responden guru, didapatkan data seputar teknik pembelajaran piano klasik. Pembelajaran piano klasik pada awalnya menggunakan buku John Thompson untuk mulai membaca not balok dan Ying Ying Ng untuk dasar teori. Kedua buku tersebut dirasa cukup sebagai sumber pembelajaran piano klasik dasar. Selain itu materi yang dapat diberikan pada anak usia 5-8 tahun antara lain adalah tangga nada, kord dasar, belajar mendengarkan not dan lagu sederhana. Media lainnya yang biasa digunakan guru adalah *metronome* (agar anak dapat memainkan lagu dengan kecepatan tetap), *flashcard*, *theory sticker book*, dan beberapa permainan lainnya.

Setiap anak memiliki kemampuan yang berbeda-beda, ada yang memiliki kemampuan di membaca not dan ada yang memiliki kepekaan telinga. Namun kedua hal tersebut juga harus tetap dilatih agar kemampuan mereka dapat berkembang. Menurut Paula (responden guru piano), anak sebaiknya mulai berlatih *ear training* sejak dini. Dengan rutin berlatih *ear training*, maka akan membuat anak lebih peka dan terbiasa mendengarkan nada. Hal tersebut dapat membuat anak lebih cepat belajar lagu baru dari apa yang ia dengarkan. Tetapi kenyataannya, guru kesulitan dalam rutin mengajari anak *ear training* dikarenakan anak bosan dan tidak suka. Banyak anak yang lebih suka langsung memainkan lagu-lagu lewat membaca not tanpa mempelajari *skill* lainnya di piano. “Anak maunya langsung cepat bisa main lagu, nggak mau latihan susah-susah” (Paula, guru piano, March 7, 2018).

Konsep Perancangan

Tujuan Kreatif

Adapun tujuan dari perancangan media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan kepekaan dalam bermain piano klasik ini adalah membuat anak menjadi lebih tertarik untuk belajar *ear training*, karena anak merasa bosan dengan cara belajar *ear training* yang konvensional di mana anak hanya menebak nada yang dimainkan di piano. Dengan adanya ketertarikan, maka anak akan menjadi lebih rajin untuk berlatih *ear training*. Selain itu juga mengajarkan anak mengenai pengetahuan kord, dari segi penulisan (teori) dan suara yang dihasilkan. Anak dapat mempelajari materi tersebut terlebih dahulu dan kemampuannya dapat diuji lewat *games* yang ada. Dengan mengerti kord dan peka terhadap nada di piano, anak menjadi lebih cepat mempelajari lagu baru dan dapat menunjang membaca not balok juga.

Media aplikasi ini dapat membuat anak dapat berlatih di rumah dengan arah yang tepat dan tidak membosankan.

Strategi Kreatif

Perancangan ini membahas mengenai latihan kepekaan telinga atau bisa disebut *ear training*. *Ear training* adalah kegiatan untuk melatih kepekaan telinga terhadap not, melodi, kord, dan ritme dalam piano. Aplikasi ini bertujuan membuat anak senang berlatih *ear training* dan membiasakan mereka mendengarkan nada dari usia dini. Judul dari aplikasi ini adalah *mouïe* yang berasal dari bahasa perancis *musique* dan *ouïe*. Dalam bahasa Indonesia artinya musik dan pendengaran jadi artinya adalah pendengaran dalam musik. *Mouïe* dipilih karena merupakan judul yang singkat, menarik, dan mudah diingat oleh anak.

Sub pokok bahasan dalam perancangan ini telah disesuaikan dengan pembelajaran dari *Hoffman Academy*, di mana anak akan dilatih dari mengenal suara nada, suara kord, dan ritme.

- *Chord Book* : Penjelasan mengenai penulisan kord dan juga suara yang dihasilkan agar anak dapat mempelajari terlebih dahulu.
- *Chord Game* : Permainan di mana akan ada suara yang muncul lalu anak menebak kord tersebut mayor atau minor. Akan ada level yang menyesuaikan tingkat kesulitannya.
- *Puzzle Notes* : Permainan di mana akan ada secuplik lagu yang muncul lalu ada pilihan (gambar berserta suara) yang harus diurutkan agar bisa menjadi seperti lagu tersebut.
- *Note Game* : Permainan di mana akan ada suara yang muncul lalu anak harus memainkan suara tersebut di piano yang ada di layar.
- *Learn the notes* : Anak dapat mencoba memainkan nada di piano, agar dapat lebih cepat mengingat suara nada tersebut.

Target Audience

Target Primer

- a. Demografis
 - Pelajar berusia 5-8 tahun
 - Laki-laki dan perempuan
 - Kelas sosial menengah ke atas (B+,A)
- b. Geografis
 - Tinggal di area Surabaya
- c. Psikografis
 - Pemikiran terbuka dan luas
 - Suka dengan kegiatan bermain
- d. Behavioral
 - Suka belajar hal-hal baru
 - Dapat menggunakan *gadget*
 - Mengerti bahasa Inggris

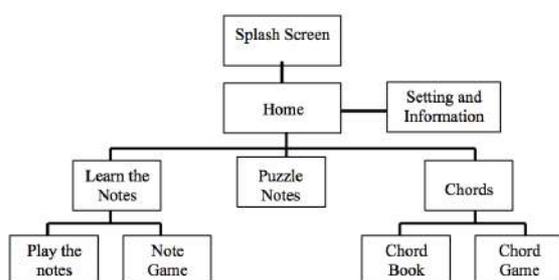
Target Sekunder

- a. Demografis
 - Wanita dan Pria dewasa usia 26-40 tahun
 - Berkeluarga

- Kelas sosial menengah ke atas
- b. Geografis
 - Tinggal di area Surabaya
- c. Psikografis
 - Ingin anaknya menjadi seorang pianis handal
 - Memberikan kualitas pendidikan musik yang baik untuk anak
 - Suka bersosialisasi
 - Bersedia menerima informasi dan kegiatan baru
 - Peduli terhadap kegiatan anak
- d. Behavioral
 - Menggunakan media elektronik
 - Menggunakan kendaraan pribadi
 - Memiliki banyak kegiatan (bekerja, bersosialisasi dll)
 - Mempunyai gengsi yang tinggi

Alur Desain Interaktif

Langkah pertama ketika membuka aplikasi, *user* akan masuk ke *splash screen* yang berisi logo dari aplikasi. Setelah itu *user* akan masuk ke *homepage* yang berisi 3 macam kategori yaitu *learn the notes*, *chord*, dan *puzzle notes*. Di setiap kategori terdapat materi dan juga permainan untuk menguji kemampuan anak akan materi yang ada. Selain itu juga ada *about us* dan *setting* untuk mengatur suara sesuai yang *user* inginkan.



Gambar 3. *Information architecture* aplikasi Mouïe

Konsep Visual Interface Desain

Aplikasi *game* ditujukan pada anak-anak, kemudian pada orangtua, sehingga akan membutuhkan desain yang menarik bagi kedua *audience*. Warna-warna yang cerah dipilih karena warna cerah dapat membuat sel-sel di otak aktif dan secara tidak langsung membuat anak bahagia belajar dengan menggunakan warna-warna yang cerah.

Typeface yang akan digunakan dalam perancangan ini merupakan *typeface* yang jelas, mudah dibaca bagi anak-anak, dan menarik bagi anak-anak. Tipografi Sub Judul menggunakan Janda Manatee Solid yang mudah dibaca, *playful*, cocok dengan tema anak-anak yang berwarna-warni, serta menarik perhatian anak. Sedangkan tipografi *Content* menggunakan Montserrat Light karena memiliki tingkat keterbacaan yang tinggi sehingga dapat cepat dimengerti dan jelas

sekalipun aplikasi diakses melalui *smartphone* yang berlayar sempit.

Gaya desain yang akan digunakan merupakan gaya *flat design style*, dengan berfokus pada layout yang bersih dan minimalis, tipografi, dan warna-warna cerah. Visual ilustrasi menonjolkan elemen ilustrasi 2 dimensi, dengan pertimbangan gaya ilustrasi 2 dimensi adalah gaya ilustrasi yang dinamis dan menarik. Selain itu, ilustrasi 2 dimensi juga mampu menyampaikan materi pembelajaran dengan lebih santai, tidak menimbulkan kesan yang serius. Tidak seperti not balok yang biasanya hanya ditulis dalam bentuk itu-itu saja dan tidak berwarna.

Pengembangan Bentuk Visual

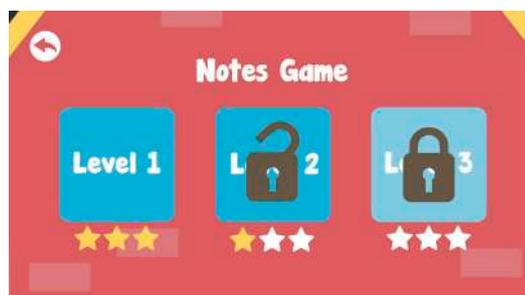
Pengembangan Desain melalui 3 tahap yaitu pengembangan thumbnail, tight tissue, dan hasil final. Semuanya melalui evaluasi dan revisi di setiap tingkatannya. Berikut adalah beberapa hasil final desain dari perancangan aplikasi :



Gambar 4. *homepage*



Gambar 5. *play the notes*



Gambar 6. *level notes game*



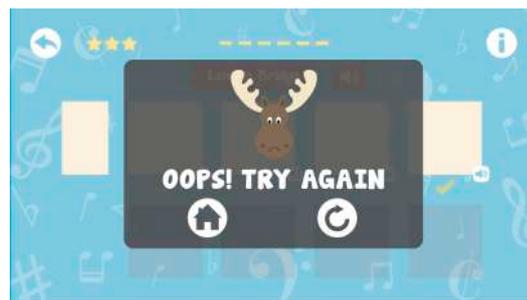
Gambar 7. *Notes Game*



Gambar 12. *Puzzle Notes*



Gambar 8. *Learn the Notes*



Gambar 13. *Fail*



Gambar 9. *Chord*



Gambar 14. *Congratulations*



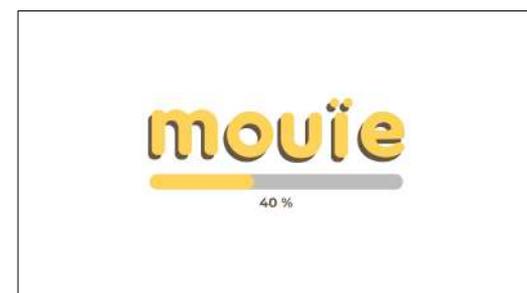
Gambar 10. *Chord Book*



Gambar 15. *Setting*



Gambar 11. *Chord Game*



Gambar 16. *Loading page*

Simpulan

Seiring berkembangnya jaman, banyak orang tua yang mulai menyadari akan pentingnya pendidikan musik. Anak-anak pun mulai diikuti kursus piano sejak dini. Namun ditemukan fakta bahwa anak-anak usia 5-8 tahun menjumpai kebosanan pada metode konvensional dalam mempelajari *skill hearing* di piano. Masalah ini mendasari perancangan media pembelajaran yang bersifat interaktif dan multimedia yang memfokuskan pada *skill hearing*. Media yang dipilih yaitu *Educational Game* yang berbentuk aplikasi dalam *smartphone*. Aplikasi ini dibuat dengan warna-warna yang cerah dan juga ilustrasi menarik sehingga membuat anak tertarik dan bahagia saat menggunakannya. Dengan begitu anak bisa belajar dan bermain dalam waktu bersamaan.

Setelah melakukan publikasi dan promosi aplikasi ini, ada beberapa kesimpulan yang dapat ditarik. Pertama masih banyak anak-anak yang belum peka terhadap nada di piano, hal tersebut dapat dilihat pada saat anak-anak memainkan *game* ini mereka masih melakukan banyak kesalahan. Tetapi setelah beberapa kali mencoba ada yang mulai mengetahui perbedaan nada. "Pertama coba nggak bisa karena nggak pernah main kayak gini, tapi aku coba terus sampai bisa dapat 3 bintang" kata Javier, salah satu pengguna aplikasi Mouïe. Banyak orang tua yang tertarik dengan aplikasi ini karena mereka belum pernah menjumpai ada aplikasi permainan yang berfokus untuk melatih kepekaan telinga. "Wah bagus ya ini mainannya, lebih baik main ini daripada anakku main *game* lainnya yang nggak jelas" tutur Esther, salah satu orang tua yang hadir di *app launching* Mouïe. Tidak sedikit yang menyuruh anaknya untuk memainkan *game* ini daripada *game* lainnya karena *game* ini ada unsur edukasi dan bagus untuk melatih dalam bidang musik.

Melalui aplikasi ini, anak mengalami peningkatan dalam kemampuan pendengarannya. Dari yang tidak mengenal nada hingga akhirnya mulai mengenal nada. Dengan begitu anak-anak bisa lebih mengeksplorasi lagu di piano dan dapat memainkan lagu dengan mudah.

Dari perancangan media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan kepekaan telinga dalam bermain piano klasik ini mempunyai beberapa saran untuk penelitian atau perancangan selanjutnya yaitu materi *note hearing* yang disajikan di aplikasi masih terbatas. Oleh karena itu bisa dikembangkan lebih lanjut dengan berbagai variasi not dan lagu. Banyaknya varian soal, membuat anak lebih dapat mengeksplorasi. Selain itu juga perlu pengembangan lebih lanjut ke *Apple App Store*, agar lebih banyak lagi pengguna yang dapat mengunduh aplikasi ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2013). *Media Pembelajaran*. Depok: PT Rajagrafindo Persada.
- Collins, A. (Writer), & Graham, S. C. (Director). (2014). *How Playing an Instrument Benefits your Brain* [Motion Picture].
- DePorter, B., & Hernacki, M. (1992). *Quantum Learning*. New York: Dell Publishing.
- Florentinus, T. S. 1997. *Pengembangan Instrumen Pengukuran Kemampuan Solfeggio*. Jakarta : IKIP Jakarta.
- Gardiner, M. F., Fox, A., Knowles, F., & Jeffrey, D. (1996). Learning improved by arts training. *Nature*, 38, 8-10.
- Garrett, J. J. (2011). *The Elements of User Experience*. Berkeley: New Riders.
- Hartono, L. (2018, February 1). Pembelajaran dalam Piano Klasik. (J. Widjaja, Interviewer)
- Hoffman, J. (2018). *The Hoffman Method*. Retrieved from Hoffman Academy: <https://www.hoffmanacademy.com/portland/about/hoffman-method/>
- Iman, R. (2018, January 30). Pembelajaran dalam Piano Klasik. (J. Widjaja, Interviewer)
- Kageyama, N. (n.d.). *Bulletproof Musician*. Retrieved March 14, 2018, from Why ear training matter more than you might think: <https://bulletproofmusician.com/why-ear-training-matters-more-than-you-might-think/>
- Mahmud, A. T. (2003). *Sebuah Memoar A.T Mahmud Meniti Pelangi*. Jakarta: Grasindo.
- Paula. (2018, March 7). Ear Training. (J. Widjaja, Interviewer)
- Pramana, H. W. (2006). *Kunci Sukses Penjualan Access 2003*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Rauscher, F. H., Shaw, G. L., Levine, L. J., Wright, E. L., Dennis, W. R., & Newcomb, R. (1997). *Neurological Research*. Wilton: Forefront Publishing Group.
- Rusman. (2012). *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer*. Bandung: Alfabeta.
- Sanjaya, W. (2012). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Grup.
- Schellenberg, E. G. (n.d.). Music Lessons Enhance IQ. *Psychological Science*, 1-5.
- Sumaryanto, F. T. (2005). Efektivitas Penggunaan Metode Solfegio Untuk Pembelajaran Keterampilan Bermain Musik Di Sekolah Dasar. *Harmonia: Jurnal Pengetahuan Dan Pemikiran Seni*, 1-10.
- Viswanathan, P. (2016, October 19). *Tips on Developing Apps for Children*. Retrieved March 21, 2018, from Lifewire: <https://www.lifewire.com/tips-on-developing-apps-for-children-2373480>