

## Aplikasi *Perfect Ear* Sebagai Media Inovatif Belajar Teori Musik

Syaify Dwi Cahya

Program Studi S2 Pendidikan Seni Budaya, Pascasarjana Universitas Negeri Surabaya  
Syaiyf.95@gmail.com

### Abstrak

Pada era 4.0, keterhubungan manusia terhadap dunia luar melalui internet mempengaruhi seluruh aspek kehidupan manusia. Terutama pada aspek intelegensi. Aspek ini tentu sangat penting dalam kehidupan sehari-hari dalam menyesuaikan diri terhadap lingkungan, merespons suasana hati, menyelesaikan masalah dan berpikir rasional. Dari adanya konektivitas internet dan beberapa kemudahan akses yang ditawarkan, mendorong setiap masing-masing individu untuk memiliki salah satu teknologi canggih yaitu *smartphone*. Keterbukaan pada jaman sekarang masyarakat dihadapkan pada pergeseran budaya baru yang berdampak pada pengetahuan khususnya pengetahuan musik. Banyak orang-orang mahir dalam memainkan musik tetapi tidak mengerti tentang teori musik. Dalam hal ini muncul aplikasi *Perfect Ear* yaitu aplikasi android berbasis *musical education*. Tentunya untuk mendeskripsikan, menentukan cara penggunaan, dan mengamati mengenai aplikasi tersebut dibutuhkan suatu metode. Metode yang digunakan adalah metode observasi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa *Perfect Ear* merupakan (1) aplikasi edukasi yang berbasis pada permainan, (2) menjadi media baru untuk mempelajari lebih dalam mengenai teori musik.

Kata kunci: *Perfect Ear*, Media Inovatif, Teori Musik

### 1. Pendahuluan

Musik tidak akan lepas dari kehidupan manusia. Ketika seseorang merasakan senang atau bahagia, dia akan cenderung mendengarkan musik bertempo cepat atau musik dengan lirik yang penuh dengan kata-kata indah. Begitu pula apabila seseorang merasakan sedih atau gelisah, dia akan cenderung mendengarkan musik dengan tempo yang lambat atau mendengarkan musik dengan lirik yang mencerminkan perasaan dia pada waktu itu. Selain itu musik juga dapat memberikan semangat, ketenangan, menjaga *mood* seseorang dari kebosanan.

Hadirnya musik di kalangan masyarakat mendorong rasa ingin tahu dan adanya keinginan seseorang untuk menyanyikan atau memainkan musik yang pernah didengar. Akhirnya di setiap lapisan masyarakat munculah bermacam-macam kelompok. Pada kelompok tersebut ada yang bertujuan hanya sekedar berkumpul dan ada pula yang bertujuan membentuk sebuah grup musik. Dari beberapa grup-grup musik yang bermunculan di kalangan masyarakat. Dengan ramainya pasar industri musik di dunia mewajibkan para musisi-musisi tersebut memiliki kompetensi yang cukup

dalam memainkan instrumen musik. Seperti dikatakan oleh Waesberghe (2016:42) bahwa sebaiknya musik dipahami sebagai suatu pengetahuan yang bersifat khusus. Bahkan meskipun seorang musisi tersebut seorang pembelajar otodidak, paling tidak dia harus memiliki pengetahuan dasar mengenai musik. Maka dari permasalahan tersebut bermunculan kursus-kursus musik yang didirikan. Mulai dari kursus instrumen klasik seperti biola, cello, piano dan lain sebagainya, sampai kursus instrumen gitar elektrik, drum, bass gitar dan lain-lain. Tidak berhenti pada kursus itu saja, mulai beberapa dekade yang lalu berdiri pendidikan formal yang khusus untuk mempelajari musik secara akademisi. Kebutuhan lembaga-lembaga sekolah musik meningkat. Kemudian di berbagai daerah di Indonesia mulai banyak bermunculan lembaga musik seperti SMI (Sekolah Musik Indonesia), Yamaha, Purwacaraka, dan lain sebagainya. Kemunculan pendidikan non formal seperti lembaga-lembaga ini tentunya terjadi persaingan dalam menjamin kualitas pembelajaran masing-masing lembaga dengan cara meningkatkan mutu pendidikan dengan mengembangkan strategi, model, media pembelajaran dan lain-lain demi meningkatkan minat masyarakat terhadap kursus musik tersebut.

Keberadaan orang awam di dalam kehidupan

musik akan menjadi faktor penentu bagi keberlangsungan musik itu sendiri. Maka tugas lembaga dalam mencetak musisi memiliki tugas penting dan harus memiliki tindakan besar sebagai pewaris kebudayaan untuk mencukupi masyarakat terhadap musik (Setiawan: 2016). Berkat situasi seperti inilah, maka masyarakat tidak akan lepas dari pengetahuan musik. Namun dari waktu ke waktu jaman telah berubah. Internet dengan segala kemudahannya memberikan dampak besar terhadap pengetahuan musik. Sekarang tidak perlu lagi pergi ke suatu lembaga musik, karena saat ini hanya menggunakan *smartphone* seseorang mampu mendapatkan informasi secara detail, apalagi mencari tahu mengenai segala pengetahuan musik termasuk teori musik. Semua ada dalam satu akses yaitu internet. Bahkan beberapa kritikus mempertanyakan mengenai di masa yang akan datang, apakah lembaga kursus yang ada seperti sekarang dapat bertahan dengan era keterbukaan informasi seperti saat ini.

Perkembangan teknologi yang semakin canggih tersebut memberikan pengaruh dan landasan mengapa pentingnya mempelajari atau mendalami ilmu komunikasi antar budaya (Nasrullah: 2012). Keterbukaan dalam berinteraksi antar sesama manusia dengan menggunakan media *online* mampu menjangkau seluruh lapisan dari belahan dunia mana pun. Budaya pada dasarnya adalah nilai-nilai yang hadir dari adanya proses interaksi sosial (Nasrullah: 2012). Pada kehidupan sehari-hari saat ini, masyarakat sangat mengandalkan gadget. Sadar atau tidak sadar, kenyataan budaya dan perilaku pada masyarakat mulai bergeser ke budaya siber. Kehadiran internet kini mampu menggeser sedikit demi sedikit media tradisional, seperti media cetak, hingga televisi dan radio. Bahkan televisi kini mulai melirik dan menggunakan media *share* video seperti Youtube. Selain *Adsense* yang menggiurkan, juga untuk menjangkau penonton sangat mudah. Media cetak yang sekarang mulai menjamur menambah teknologi *e-paper* karena akses publikasi berita atau informasi dengan cepat sampai kepada masyarakat. Contoh seperti yang inilah yang disebut dengan pergeseran dunia siber. Budaya siber sebagai sebuah budaya baru yang sudah terlanjur diyakini sebagai

budaya nyata.

Di sisi lain, budaya siber berdampak juga terhadap lembaga musik. Hadirnya aplikasi *Perfect Ear – Ear Trainer* ini mengubah cara pandang belajar teori musik. Pada budaya tradisional sebelumnya, umumnya untuk mendapatkan ilmu mengenai teori musik, seseorang harus mencarinya dalam bentuk buku ataupun mencari seseorang yang ahli dalam teori musik. Namun dengan adanya aplikasi ini, masyarakat dapat memahami teori musik dengan mudah dan sederhana. Selain itu aplikasi juga mampu melatih mendengarkan secara perseptif. Menurut Muller mendengarkan secara perseptif adalah mendengarkan dalam keadaan konsentrasi dan dalam kesadaran yang tajam tentang apa yang didengar (Miller: 2017). Secara tidak langsung, mendengar secara perseptif mampu meningkatkan intelektual pada aspek musikalitas seseorang. Melatih intelegensi musikal sejak dini mampu meningkatkan kemampuan merekognisi, mengkreasi, dan meningkatkan kemampuan otak (Djohan: 2009). Pernyataan Djohan juga selaras dengan Sacks bahwa telinga yang baik berarti memiliki persepsi yang akurat dalam menilai tinggi nada dan irama. Membiasakan melatih telinga dengan mendengarkan secara fokus terhadap musik, mampu meningkatkan kemampuan otak, mampu menilai tinggi nada dan irama pada suatu musik yang dapat membantu dalam menganalisis bentuk musik.

Untuk Memperjelas masalah yang nantinya akan dibahas dan agar pembahasan tidak menyimpang oleh penulis, maka perlu adanya suatu batasan dan adanya ruang lingkup pembahasan. Ruang lingkup permasalahan yang akan dibahas dalam penulisan ini yaitu pada lingkup aplikasi android *Perfect Ear – Ear Trainer*. Kemudian batasan-batasan yang terdapat pada pembahasan ini seputar dengan penggunaan aplikasi *Perfect Ear* sebagai media belajar inovatif. Penulis berfokus pada aplikasi *Perfect Ear*. Hal ini bertujuan agar penulisan ini dapat memfokuskan dalam satu hal, sehingga diperoleh data yang spesifik dan valid. Tujuan utama dalam penulisan ini adalah sebagai memperkenalkan pengetahuan baru mengenai belajar teori musik dengan menggunakan aplikasi *Perfect Ear* pada *smartphone*.

## 2. Metode

Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode observasi, yang di mana penulis melakukan pengamatan langsung kepada objek yang diteliti (Riduwan, 2004). Metode observasi ini juga dapat disebut sebagai catatan sistematik

sebuah pengamatan terhadap subyek penelitian. Berikut kriteria yang harus diperhatikan peneliti;

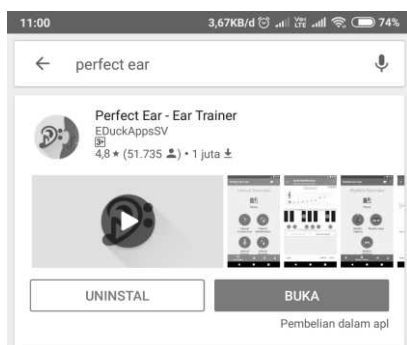
- Memiliki Pengetahuan yang cukup terhadap obyek yang hendak diteliti
- Pemahaman tujuan umum dan tujuan khusus penelitian yang dilaksanakannya
- Cara dan instrumen yang dipergunakan dalam mencatat data
- Kategori merumuskan gejala yang ada
- Pengamatan yang dilakukan secara cermat dan kritis
- Menguasai dan terampil terhadap alat dan cara mencatat hasil observasi.

Pada umumnya metode observasi ini digunakan dalam mengamati perubahan fenomena sosial yang berkembang yang kemudian dapat dilakukan perubahan atas penilaian tersebut, sehingga berfungsi sebagai pemisah antara informasi yang penting dan juga informasi yang tidak diperlukan (Margono: 2007)

### 3. Pembahasan Hasil

#### 3.1 Spesifikasi Aplikasi *Perfect Ear*

Spesifikasi produk yang dihasilkan oleh aplikasi ini berupa aplikasi edukatif. Dapat dilihat pada google play bahwa aplikasi ini tergolong pada *genre* atau jenis aplikasi edukasi.



Gambar 1. Aplikasi *Perfect Ear* pada Google Play

Ketika membuka aplikasi *Perfect Ear*, pada setiap sub materinya memiliki kuis dan *range* penilaian juga. Jadi dapat disimpulkan bahwa aplikasi *Perfect Ear* merupakan aplikasi edukasi yang berbasis pada *games*. Aplikasi ini mendorong keterampilan terhadap teori yang kemudian dikembangkan dengan baik dan pelatihan sangat penting untuk setiap musisi. Melatih untuk dapat berimprovisasi, mencari tahu

melodi dengan telinga (*solfeggio*). Mampu mengenali progresi akord atau mampu menyetel instrumen musik tanpa *tuner*. Selain itu kegunaan aplikasi ini memberikan pemahaman yang baik tentang dasar-dasar, seperti interval, tangga nada dan akord yang sangat penting dalam musik.

*Perfect Ear* memberi pengetahuan, pelatihan telinga yang berkualitas tinggi, pelatihan ritme, dan kemampuan *solfeggio*. Tidak masalah jika pembelajar seorang pemula atau profesional. pembelajar akan menemukan sesuatu yang akan menjadikan seorang musisi yang lebih baik. Di seluruh dunia, guru musik merekomendasikan *Perfect Ear* kepada siswa mereka setiap hari. Semua ini dibungkus dengan aplikasi intuitif yang dirancang dengan indah dan membuat pembelajar aplikasi ingin buka lagi dan lagi.

#### 3.2 Produk Secara Fisik

Media pembelajaran secara fisik berupa

- Artikel Teori
- Konsep belajar interval, tangga nada, akord dan ritme yang dapat disesuaikan.
- Konsep belajar progres akord
- Konsep belajar dikte melodi
- Konsep belajar *sight reading*
- Konsep belajar menyanyikan not

Pada awal pembukaan pada aplikasi ini, hal yang pertama di munculkan adalah artikel teori. Sebelum para pembelajar berlatih *solfeggio*, ritmis, bernyanyi, dan lainnya, para pembelajar harus mengetahui terlebih dahulu mengenai teori musik. Pada masing-masing sub materi pembelajaran terdapat teori yang wajib pembelajar memahaminya. Teori tersebut akan mendukung terhadap materi pada tahap selanjutnya.

Teori tersebut berada pada sub materi interval, tangga nada, modus, dan akord. Masing-masing teori tersebut juga dapat didapat pada buku-buku teori musik umum. Sukohardi menjelaskan teori-teori tersebut dalam bukunya teori musik umum. Interval adalah jangka atau jarak dari nada ke nada. Jarak tersebut memiliki nama tertentu. Jika jarak dari suatu not melompat ke not yang berjarak 1 langkah disebut dengan prim. Jika jaraknya 2 langkah disebut dengan sekon. Jika lompatan ke not lain berjarak 3 langkah maka disebut tertis. Jika jarak lompatannya 4 maka disebut dengan kuart, dan selanjutnya 5 langkah disebut kuint, dan selanjutnya 6 langkah sekst, dan 7 langkah disebut septim dan yang terakhir jika memiliki jarak 8 not maka disebut dengan oktaf. Selanjutnya teori mengenai tangga nada atau *scale*, merupakan nada pokok yang disusun sedemikian rupa dengan jarak

tertentu dari suatu nada dasar sampai bertemu dengan nada oktafnya (Sukohardi:2009). Teori ketiga pada aplikasi tersebut adalah modus. Modus adalah tangga nada yang berhubungan dengan tujuh skala yang berbeda dan berkaitan dengan sifat mayor dan minor. Berikut jenis-jenis modus yang digunakan pada umumnya.

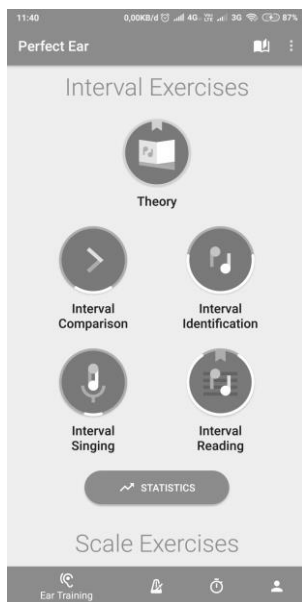
**Tabel 1:** Nama-nama modus

Scale Degree	Mode Name	Formula
1	Ionian	1 2 3 4 5 6 7
2	Dorian	1 2 b3 4 5 6 b7
3	Phrygian	1 b2 b3 4 5 b6 b7
4	Lydian	1 2 3 #4 5 6 7
5	Mixolydian	1 2 3 4 5 6 b7
6	Aeolian	1 2 b3 4 5 b6 b7
7	Locrian	1 b2 b3 4 b5 b6 b7

Teori keempat yaitu akord adalah tiga nada atau lebih, yang dimainkan secara bersamaan yang terdengar harmonis.

### 3.3 Isi Produk

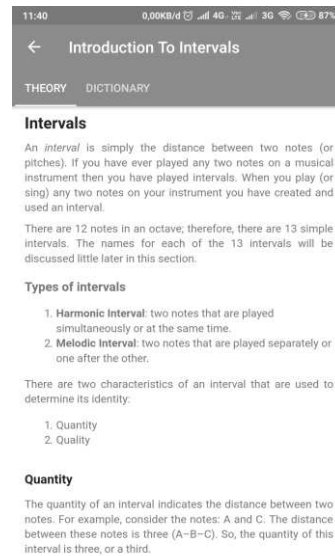
Pada produk media pembelajaran ini, terdapat sub-sub materi yang dibagi menjadi tiga sub materi, yaitu interval, *scale*, dan *chord* yang memberikan pengalaman belajar dan bermain yang menyenangkan.



**Gambar 2.** Layar utama pada aplikasi Perfect Ear

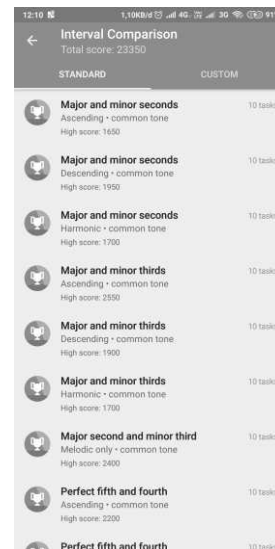
Dalam satu sub materi interval, terdapat 1 pilihan teori dan 4 jenis pelatihan yaitu *interval comparison*, *interval identification*, *interval singing*, dan *interval reading*. Teori

yang dideskripsikan pada aplikasi ini dapat dilihat gambar 2. Berikut ini.



**Gambar 3.** Teori yang ada pada aplikasi Perfect Ear

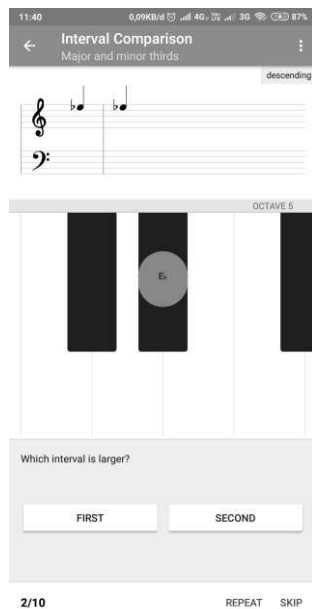
Teori yang dideskripsikan pada aplikasi *Perfect Ear* ini menggunakan bahasa global yakni bahasa Inggris. Teori yang ada pada aplikasi ini dapat dibidang lengkap jika dibandingkan dengan buku teori musik pada umumnya. Selain itu untuk mengakses aplikasi ini hanya dengan *download* pada *google play* yang ada pada *smartphone*.



**Gambar 4.** Tampilan tahap 1

Pada tahap 1 ini penulis memilih salah satu di antara sub materi yaitu *interval comparison* (perbandingan interval) yang berisi beberapa latihan membanding interval yang telah di susun sesuai dengan level dan tahapan tingkat

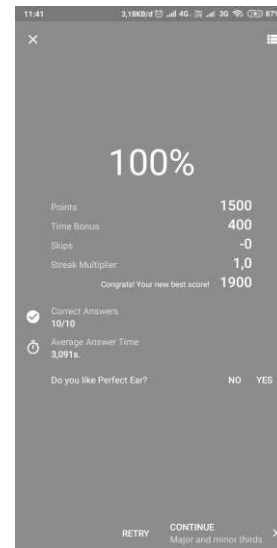
kesulitannya. Pada tahap ini pembelajar harus menyelesaikan tes latihan dari urutan pertama, karena untuk mencapai target keberhasilan pembelajaran harus dimulai dari yang termudah (urutan pertama) sampai tingkat yang tersulit (urutan selanjutnya).



Gambar 5. Tampilan tahap 2

Pada tahap 2 pembelajar dihadapi dengan soal pilihan. Untuk memilih jawaban yang benar pada ilustrasi itu, pembelajar harus mendengarkan suara not yang dihasilkan oleh aplikasi *Perfect Ear*. Di sinilah para pembelajar harus menggunakan intelektual musikalnya atau mendengarkan secara perseptif dan fokus untuk menjawab tes latihan yang ada pada aplikasi ini. Ada 10 tugas atau tes soal yang harus diselesaikan dalam satu sesi permainan.

Pada tahap selanjutnya, merupakan tahap ketiga, yang di mana menampilkan hasil dari penyelesaian 10 *tasks* tes soal pada tahapan sebelumnya. Terdapat *point* yang telah diraih, *time bonus* jika menyelesaikan latihan dengan cepat, *skip* jika melewati salah satu *task* latihan pada tahapan sebelumnya, *streak multiple* jika menyelesaikan soal ganda.



Gambar 6. Tampilan tahap 3

Kemudian selanjutnya terdapat *correct answers* yakni jawaban yang berhasil dijawab dengan benar dan terdapat pula *average answer time* yakni rata-rata kecepatan waktu dalam menyelesaikan latihan. Nantinya pada tahapan selanjutnya, pembelajar dapat melanjutkan latihan selanjutnya atau juga dapat mengulang *task* tersebut.



Gambar 7. Statistik poin dan jadwal latihan harian

Untuk melihat progres kemampuan dalam menguasai materi dan teori musik, pembelajar dapat melihat hasil dan statistik yang dicapai pada kesehariannya. Untuk memaksimalkan hasil pembelajaran, tentunya harus ada latihan secara rutin untuk mencapai target sebagai musisi yang memiliki kemampuan teoritis dalam musik.

#### 4. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian aplikasi *Perfect Ear* sebagai media inovatif belajar teori musik yang telah dilakukan, maka diperoleh kesimpulan aplikasi *Perfect Ear* merupakan aplikasi permainan yang berbasis pada edukatif. Terdapat *scoring* sebagai penilaian dan statistik di seluruh sub materi sebagai tolak ukur progres latihan pada tiap harinya. Aplikasi *Perfect Ear* ini disusun secara sistematis dan terstruktur yang dapat digunakan oleh *operating system* android pada *smartphone*. Dengan *rating* rata-rata 4,8 aplikasi ini dapat dikatakan berhasil dan direkomendasikan kepada pembaca untuk digunakan sebagai media melatih *solfeggio* maupun belajar mengenai teori musik dasar sampai teori musik lanjutan. Secara keseluruhan aktivitas dalam aplikasi ini, mencakup segala unsur pembelajaran. Terdapat rancangan, proses pembelajaran, evaluasi dan hasil pembelajaran.

#### 5. Penghargaan

Pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada Guntur Williantoro yang telah banyak membantu dalam karya tulis ini, beserta semua pihak yang terlibat secara langsung ataupun tidak langsung yang tidak dapat disebutkan satu persatu pada tulisan ini diucapkan terima kasih. Semoga karya ilmiah ini dapat berguna bagi masyarakat.

#### 6. Pustaka

- Djohan. (2009). *Psikologi Musik; Cetakan Ketiga*. Best Publisher, Yogyakarta.
- Margono S. Drs. (2007). *Metode Penelitian Pendidikan Komponen MKDK*. Rineka Cipta, Jakarta.
- Miller, Hugh M. (Ed.) Sunarto. (2017). *Apresiasi Musik*. Thafa Media, Yogyakarta
- Nasrullah, Rulli. (2012). *Komunikasi Antar Budaya: Di Era Budaya Siberia*. Kencana Prenada Media Group, Jakarta.
- Riduwan. (2004), *Metode Riset*. Rineka Cipta, Jakarta.
- Sacks, Oliver. (2013). *Musikofilia: Kisah-Kisah Tentang Musik dan Otak*. PT Indeks, Jakarta Barat.

- Setiawan, Erie. (2016). *Musik Untuk Kehidupan: Short Music Service #4*. Art Musik Today, Yogyakarta.
- Sukohardi, Al. (2009). *Teori Musik Umum PML.A-19*. Pusat Musik Liturgi, Yogyakarta
- Waesberghe, F.H. Smiths van. Ed. Sunarto. (2016). *Estetika Musik*. Thafa Media, Yogyakarta.