

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Pembelajaran

Teori belajar adalah salah satu aspek penting dalam pengembangan metode pembelajaran. Sebelum melakukan praktik pengembangan pembelajaran, guru perlu memahami terlebih dahulu teori-teori belajar yang dirumuskan oleh sejumlah ahli pendidikan. Ada beberapa teori belajar menurut para ahli antara lain : Teori belajar behavioristik, Teori belajar konstruktivisme, Teori belajar humanistik, teori belajar kognitif dan teori belajar Sibernetik. Dari beberapa teori belajar diatas, teori belajar yang peneliti gunakan dalam penelitian ini adalah teori belajar sibernetik.

Teori Belajar Sibernetik

Teori belajar sibernetik merupakan perkembangan dari teori belajar kognitif yang menekankan peristiwa belajar sebagai proses internal yang tidak dapat diamati secara langsung dan terjadinya perubahan kemampuan yang terikat pada situasi tertentu.

Teori sibernetik terdiri dari penyatuan antara teori dan praktik, seperti laboratorium dan komputasi. Teori belajar sibernetik merupakan teori belajar yang menganggap bahwa komputasi tidak hanya bisa digunakan untuk mengolah data, presentasi, membuat database, dan alat komunikasi. Tetapi juga, dapat dimanfaatkan sebagai alat untuk memancing dan meningkatkan kemampuan pemecahan masalah peserta didik untuk menciptakan dan membangun pengetahuan baru.

Teori sibernetik juga dapat didefinisikan sebagai tidak ada satu proses belajar

apapun yang ideal untuk semua situasi dan cocok untuk karakter siswa yang beragam.

Teori belajar sibermetik adalah teori belajar yang mementingkan proses pembelajaran dan menggunakan teknologi dalam mendapatkan informasi yang cepat dan tepat. Tujuan dari pada pembelajaran ini adalah meningkatkan kemampuan siswa dalam menerima informasi dan mengkreafikan guru dalam pembelajaran. Kemunculan teori belajar ini merupakan tuntutan masyarakat global akan pendidikan berkualitas yang berbasis teknologi informasi.

Pembelajaran sibermetik sering disinonimkan dengan umpan balik (*feedback*) dalam konteks pendidikan. Umpan balik dari peserta didik memungkinkan instruktur untuk dapat mengetahui apakah materi yang disampaikan telah dipahami dan apa kesulitan peserta didik dalam memahami informasi. Berdasarkan umpan balik tersebut, peserta didik juga dapat memutuskan hasil belajarnya jika kurang memuaskan.

Menurut teori belajar sibermetik, pembelajaran menggunakan jenis-jenis memori yang berbeda selama belajar karena situasi yang dihadapi berbeda-beda. Adapun pengelolaan sistem pembelajaran berdasarkan teori belajar sibermetik menuntut adanya pembelajaran yang memperhatikan kondisi internal dan kondisi eksternal.

Untuk mengetahui apa itu kondisi internal dan kondisi eksternal sebagai berikut :

1. Kondisi internal siswa memilii faktor pengaruh pada proses belajar berupa

proses pengolahan informasi, kemampuan awal peserta didik, perhatian, motivasi, persepsi, lupa, retensi, dan transfer.

2. Kondisi eksternal siswa sangat berpengaruh pada proses belajar dengan pengelolaan informasi di antaranya tujuan belajar, pemberian umpan balik, dan kondisi belajar.

Kelebihan dari teori belajar siberntatik yang diungkapkan oleh Husamah dan Pantiwati yakni:

1. Cara berpikir yang berorientasi pada proses lebih menonjol.
2. Penyajian pengetahuan memenuhi aspek ekonomis. Kapabilitas belajar dapat disajikan lebih lengkap.
3. Adanya keterarahan seluruh kegiatan belajar kepada tujuan yang ingin dicapai.
4. Adanya transfer belajar pada lingkungan kehidupan yang sesungguhnya.
5. Kontrol belajar memungkinkan belajar sesuai dengan irama masing-masing individu.
6. Balikan informatif memberikan rambu-rambu yang jelas tentang tingkat unjuk kerja yang telah dicapai dibandingkan dengan unjuk kerja yang diharapkan.

Peserta didik dapat menerapkan teori belajar siberntatik kepada peserta didik.

Berikut beberapa langkah yang dapat dijadikan acuan dalam penerapan teori belajar siberntatik :

1. Menentukan tujuan instruksional.
2. Menentukan materi pelajaran.
3. Mengkaji sistem informasi yang terkandung dalam materi yang akan

disampaikan

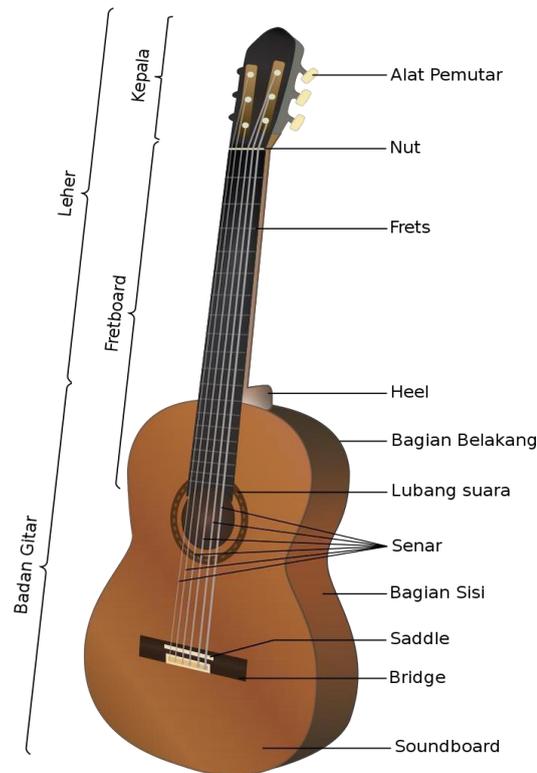
4. Menentukan pendekatan belajar yang sesuai dengan informasi (algoritmik/heuristik).
5. Menyusun materi dalam urutan yang sesuai dengan sistem informasinya.
6. Menyajikan materi dan membimbing peserta didik belajar dengan pola yang sesuai dengan urutan pelajaran (sistem informasi).

B. Alat Musik Gitar

Gitar merupakan sebuah alat musik berdawai yang dimainkan dengan cara dipetik, umumnya menggunakan jari maupun *plektrum* (alat bantu petik). Gitar terbentuk atas sebuah bagian tubuh pokok dengan bagian leher yang padat sebagai tempat senar yang umumnya berjumlah enam yang didempetkan. Secara tradisional gitar dibentuk dari berbagai jenis kayu dengan senar yang terbuat dari nilon maupun baja. Beberapa gitar modern dibuat dari material polikarbonat. Secara umum, gitar terbagi atas 2 jenis: akustik dan elektrik.

1. Gitar akustik

Gitar akustik adalah jenis gitar yang suaranya dihasilkan dari getaran senar gitar yang dialirkan melalui sadel dan jembatan tempat pengikat senar ke dalam ruang suara. Suara di dalam ruang suara ini akan beresonansi terhadap kayu badan gitar.



Gambar 2.1 Bagian- bagian Gitar

Sumber: https://id.wikipedia.org/wiki/Gitar_akustik#/media/Berkas:Acoustic_guitar-id.svg

Berikut adalah bagian-bagian gitar akustik :

a) Kepala (*Headstock*)

Headstock berada paling atas pada alat musik gitar. Pada umumnya, *headstock* berbahan dasar kayu sebagai tempat dari bagian tuner dan nut. *Headstock* juga biasanya merepresentasikan sebuah brand atau merek gitar itu dibuat, karena setiap merek gitar pada umumnya memiliki karakteristik yang berbeda antara satu sama lain. Selain itu, pada kepala atau headstock di alat musik gitar juga terdapat gambar serta logo dari merek alat musik tersebut di buat.

b) *Nut*

Nut merupakan sebuah bantalan kecil yang biasanya digunakan untuk menyangga keenam senar pada gitar agar bunyi yang dikeluarkan dari alat musik tersebut terdengar nyaring. Pada bagian *nut* juga memiliki rongga yang digunakan untuk menahan senar gitar.

c) *Tuner*

Tuner merupakan alat pemutar pada gitar yang umumnya terbuat dari bahan dasar logam atau metal. Jumlah tuner yang ada pada sebuah gitar memiliki jumlah yang sama dengan senar yaitu 6 buah. Fungsi dari *tuner* pada sebuah gitar adalah untuk menyetem atau mengatur suara pada gitar.

d) *Fret*

Fret merupakan sebuah besi melintang pada *fingerboard*. Pada umumnya, *fret* terbuat dari bahan dasar logam. *Fret* pada alat musik gitar digunakan untuk membatasi wilayah nada pada papan jari atau *fingerboard* dipermukaan leher gitar. Selain itu, *fret* dapat digunakan sebagai bantalan untuk senar gitar ketika ditekan.

e) Leher (*Neck*)

Neck digunakan sebagai tempat tangan kiri seseorang untuk memegang gitar atau sebaliknya bagi orang yang kidal. Leher pada sebuah gitar yang bagus pada umumnya lurus dengan sempurna.

f) Penghubung (*Heel*)

Penghubung atau heel pada umumnya terbuat dari bahan dasar kayu solid yang memiliki fungsi untuk menghubungkan antara bagian leher dengan bagian badan sebuah gitar.

g) Badan (*Body*)

Badan atau *body* merupakan bagian terpenting dan paling menonjol pada sebuah alat musik gitar. Badan gitar berfungsi sebagai tempat *Bridge*, *Sound Hole*, dan *Pick Guard*.

h) *Bridge*

Bridge memiliki fungsi untuk menghubungkan atau mengaitkan senar pada alat musik gitar dengan body atau badannya. Selain itu, pada bagian *bridge* terdapat bantalan putih yang sering disebut sebagai *saddle* dan pada umumnya bagian ini terbuat dari bahan dasar kayu yang berkualitas.

i) *Soundboard*

Soundboard merupakan sebuah kotak resonansi suara yang ada pada alat musik gitar. *Soundboard* pada sebuah gitar pada umumnya memiliki bentuk seperti tabung yang pada bagian dalamnya terdapat sebuah ruang yang memiliki fungsi untuk meresonansikan suara yang dihasilkan dari senar gitar yang dimainkan.

j) Lubang suara

Lubang suara merupakan sebuah bagian pada gitar yang berfungsi sebagai akses dari bagian *soundboard*. Getaran dari sebuah senar yang dimainkan pada alat musik gitar yang dikeluarkan akan melewati lubang suara ini sebelum pada akhirnya bunyi akan diresonansikan oleh *soundboard* dari sebuah alat musik gitar.

k) Senar (*String*)

Senar atau *string* merupakan salah satu bagian paling penting dari

sebuah gitar. Jika sebuah alat musik gitar tidak memiliki senar maka belumlah lengkap dan tidak dapat dimainkan. Senar yang ada pada alat musik gitar pada umumnya berjumlah enam buah, yang terdiri dari senar 1, senar 2, senar 3, senar 4, senar 5, dan senar 6. Masing-masing senar tersebut juga memiliki nada dasar yang berbeda yang terdiri dari nada E, nada A, nada, D, nada G, nada B, nada E1.

l) *Saddle*

Saddle merupakan bantalan pada sebuah alat musik gitar yang berada pada bagian *bridge* gitar. *Saddle* pada sebuah gitar memiliki fungsi yang hampir sama dengan bagian *nut* pada sebuah gitar yaitu untuk membuat suara yang dikeluarkan terdengar nyaring.

m) *Fretboard (Fingerboard)*

Fingerboard atau *fretboard* yang sesuai dengan namanya memiliki arti sebagai papan jari. Bagian *fingerboard* pada sebuah alat musik gitar digunakan untuk menempatkan jari tangan saat menekan senar yang ada pada *fret* tertentu. Pada umumnya, *fingerboard* pada sebuah alat musik gitar terdapat di bagian depan dari bagian leher sebuah alat musik gitar.

2. Gitar elektrik

Gitar elektrik cenderung memiliki senar yang lebih ringan, bodi yang lebih kecil, dan leher yang lebih tipis dibandingkan dengan gitar akustik yang memiliki senar lebih tebal, bodi yang lebih besar dan juga leher yang lebih tebal untuk menopang ketegangan senarnya yang berat.



Gambar 2.5 Gitar elektrik

<http://musik.or.id/wp-content/uploads/2013/05/Konstruksi-gitar-Art-Rock-RTL130Q.jpg>

Gitar elektrik atau gitar listrik adalah jenis gitar yang menggunakan beberapa *pick up* untuk mengubah bunyi atau getaran dari string gitar menjadi arus elektrik yang akan dikuatkan kembali dengan menggunakan seperangkat amplifier dan penguat suara. Suara gitar elektrik dihasilkan dari getaran senar gitar yang mengenai kumparan yang ada di badan gitar yang biasa disebut "*pick up*". Terkadang sinyal yang keluar dari *pick up* diubah secara elektronik melalui *guitar effect* dengan tambahan *reverb* ataupun distorsi.

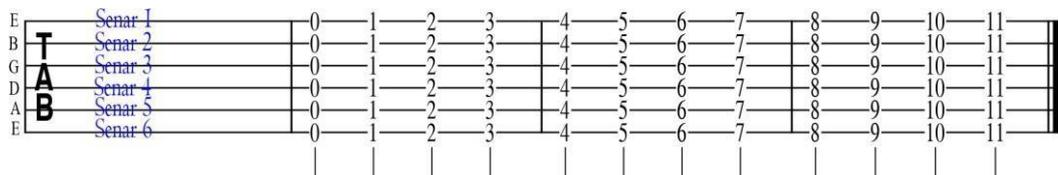
C. *Tablature* (Tabulasi)

Tablature (tabulasi) atau lebih dikenal dengan TAB adalah salah satu cara penulisan notasi musik. Pertama kali digunakan pada abad pertengahan untuk alat musik organ, berikutnya TAB digunakan untuk alat musik kecapi, gitar, drum dan lain-lain.

Tabulasi merupakan metode notasi yang digunakan alat musik petik untuk mempelajari sebuah lagu dengan cepat. Untuk gitar, terdiri dari enam garis *horizontal* yang melambangkan senar gitar. Baris paling atas mewakili string pertama. Intinya melambangkan senar keenam. Angka pada garis menunjukkan fret mana yang harus dimainkan pada senar tersebut. Meskipun

tabulasi tidak memberi tahu kita berapa lama untuk memainkan sebuah not, tabulasi sering kali dinotasikan dengan tongkat notasi standar sehingga kita mendapatkan ritme dan nama not serta jari-jari tangan yang tepat.

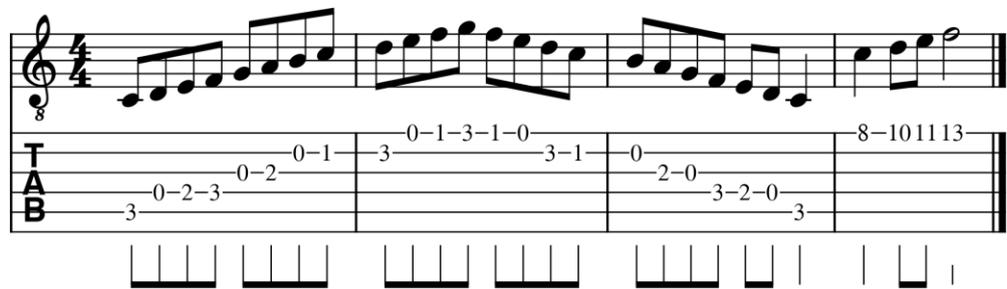
Sekarang ini banyak orang yang menggunakan TAB untuk alat musik gitar. Menurut mereka (tidak semua) bahwa TAB lebih mudah dimengerti daripada notasi balok. Alasannya karena notasi TAB menggunakan fret-fret gitar (ruas-ruas gitar) sebagai tempat notasi, sehingga not-not yang harus dimainkan mudah diketahui.



*Gambar 2.6 Tampilan Tabulasi
Sumber : Peneliti 2023*

Dalam notasi TAB, senar nomor 1 atau yang paling kecil disimbolkan dengan garis paling atas, begitu juga senar berikutnya hingga garis paling bawah adalah senar nomor 6 dalam gitar. Sedangkan untuk penomoran pada fret gitar, angka 1 menunjukkan fret 1, angka 2 menunjukkan fret 2 dan seterusnya seperti pada gambar diatas. Sedangkan angka 0 artinya open string atau senar dilepas (tidak ditekan).

Berikut adalah contoh notasi balok yang diterjemahkan dalam notasi TAB :

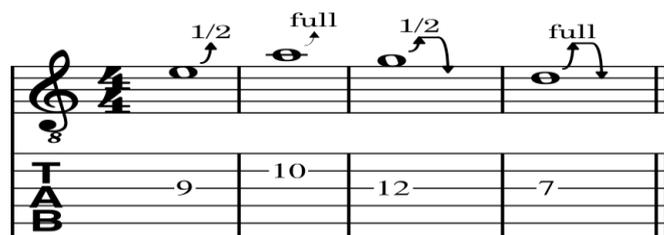


Gambar 2.7 Notasi Balok dalam Notasi TAB

Sumber : Peneliti 2023

Berikut ini merupakan symbol-simbol dalam TAB gitar. TAB harus disertai nilai not dan tanda diam, Tempo dan Tanda Sukat / Birama, sehingga mudah untuk dibaca. Jika tidak disertai ketiga hal tersebut maka harus disertai audio atau notasi lain sebagai penunjang agar TAB itu bisa dibaca dengan benar.

1. *Bending Up (bend) dan release*



Gambar 2.8 Bending Up (bend) dan release

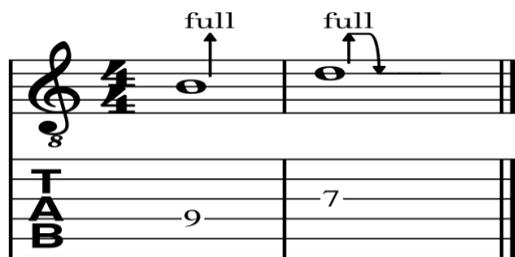
Sumber: Peneliti 2023

Teknik bending adalah suatu teknik yang digunakan untuk menaikan nada senar gitar. Dalam TAB disimbolkan dengan garis melengkung keatas. Didalam TAB bend ini seringkali ditulis 1/2 untuk naik 1/2 nada dan full untuk naik 1 nada. Contoh seperti birama pertama pada gambar diatas, caranya tekan senar fret 9 senar 3 dan bunyikan lalu didorong keatas hingga menghasilkan nada fret 10. Birama kedua pada

gambar diatas, caranya tekan senar 2 fret 10 dan bunyikan lalu diorong keatas hingga menghasilkan nada fret 12.

Pada birama ketiga dalam gambar diatas, artinya senar 3 fret 12 di *bending* naik $\frac{1}{2}$ hingga mendapatkan nada pada fret 13, kemudian release (diturunkan kembali ke nada awal). Begitupun pada birama keempat dalam gambar diatas, artinya senar 3 fret 7 di *bending* naik penuh hingga mendapatkan nada pada fret 9, kemudian release (kembali ke nada awal).

2. *Pre-bend* dan *Pre-bend and release*.

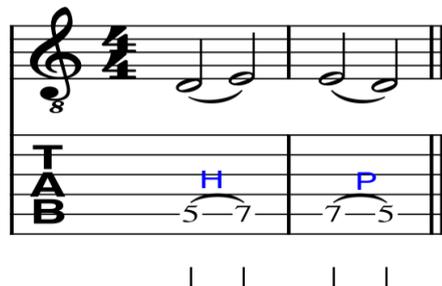


Gambar 2.9 *Pre-bend* dan *Pre-bend and release*
 Sumber: Peneliti 2023

Pre bend adalah sebuah teknik bermain gitar yang fungsinya menaikkan nada. Prinsipnya sama dengan *bending up*. Bedanya kalau *prebend* ini senarnya didorong keatas terlebih dahulu senarnya lalu dibunyikan sedangkan *bending up* dibunyikan terdahulu baru diangkat. Pada birama pertama dalam gambar diatas artinya naikkan senar 3 pada fret 9 hingga suaranya sama dengan senar 3 fret 11 lalu bunyikan.

Sementara release adalah mengembalikan ke semula. Pada birama kedua dalam diatas artinya naikkan senar 3 pada fret 7 hingga suaranya

sama dengan senar 3 fret 9 lalu bunyikan, setelah itu turunkan langsung ke posisi semula, yaitu fret 7. *Hammer on* dan *Pull Off*

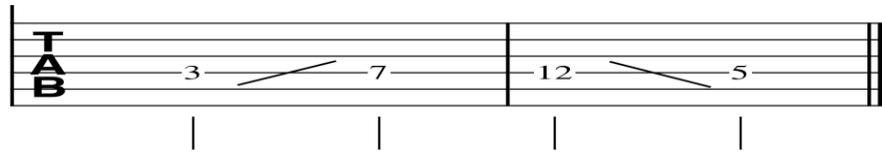


Gambar 2.10 *Hammer on* dan *Pull Off*
Sumber: Peneliti 2023

Hammer on disimbolkan dengan huruf H. Penulisannya seperti pada birama pertama dalam gambar diatas. Ini adalah *slur* atau *legato* ke nada yang lebih tinggi. Pada gambar diatas, caranya bunyikan nada pada senar 5 di fret 5, di saat masih bunyi tekan fret 7. Intinya jangan sampai suara berhenti sebelum pindah ke nada berikutnya. Dengan kata lain 1 kali membunyikan/petik, terdengar 2 nada.

Pull off disimbolkan dengan huruf P. Ini adalah *slur* atau *legato* ke nada yang lebih rendah. Pada birama kedua dalam gambar diatas, cara memainkannya tekan senar 5 fret 7 lalu bunyikan. Pada saat bunyi lepaskan jari yang menekan fret 7 lalu tekan senar 5 fret 5 (masih dalam keadaan bunyi). Inti dari gambar diatas, artinya membunyikan sekali tetapi menghasilkan 2 nada.

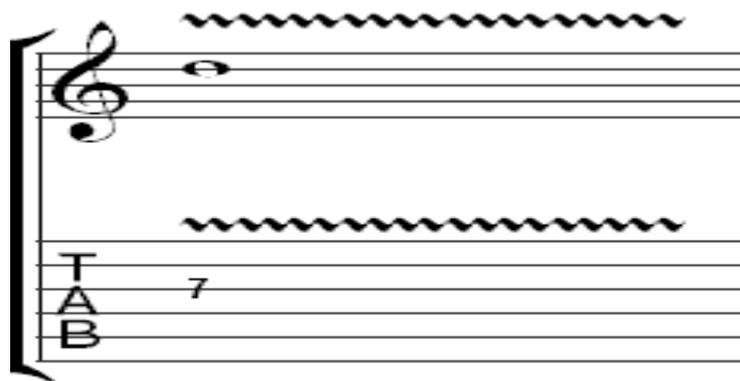
3. *Slide up dan Slide Down*



*Gambar 2.11 Slide up dan Slide
Down Sumber: Peneliti 2023*

Slide up dan *slide down* adalah sebuah teknik bermain gitar semacam *legato* (menyambungkan nada / notasi). Dalam notasi balok *slide up* dan *slide down* diberi tanda garis lengkung. Perhatikan garis pada birama pertama gambar diatas. Itu adalah penulisan dari *slide up* yang umum pada tab gitar. Cara memainkannya, tekan senar 4 fret 3 lalu bunyikan, saat masih berbunyi jari yang menekan senar itu langsung luncurkan hingga berhenti pada fret 7. Pada birama kedua, cara memainkannya, tekan senar 4 fret 12 lalu bunyikan, saat masih berbunyi jari yang menekan senar itu langsung luncurkan hingga berhenti pada fret

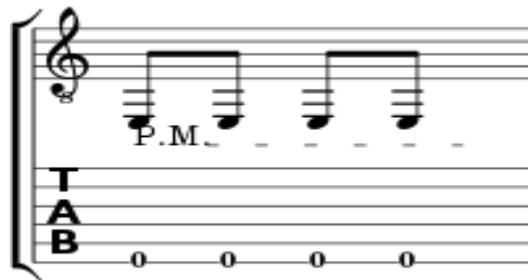
4. *Vibrato*



Gambar 2.12 Vibrato
Sumber : Peneliti
 2023

Seperti pada gambar diatas, tekan dan bunyikan senar 3 fret 7 dalam keadaan tetap menekan senar (bunyi) getarkan jari anda. Cara ini di biasa digunakan dalam memainkan lead atau melodi. Hampir semua pemain melodi menggunakan teknik ini.

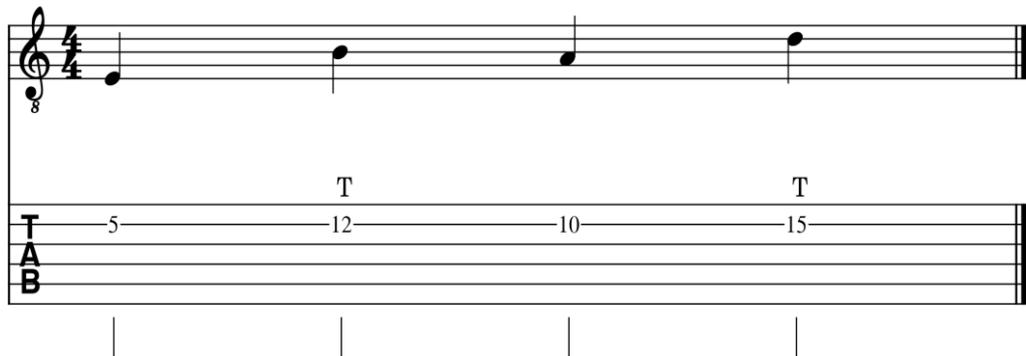
5. *Palm Mute*



Gambar 2.13 Palm Mute
Sumber : Peneliti 2023

Palm artinya telapak tangan dan *mute* artinya bisu atau tidak bunyi. Inti dari teknik ini adalah meredam suara, agar suara yang dihasilkan tidak seperti suara normal. Teknik ini disebut juga sebagai teknik *deep guitar*, mungkin karena suara yang dihasilkan terdengar dalam. Umumnya yang menggunakan *palm mute* ini adalah gitar ritem, melodi, dan bass. Namun yang paling sering adalah ritem. Sementara musik yang kerap kali menggunakan tehnik ini adalah musik rock. Cara memainkannya, bagian telapak tangan kanan bagian sisi (bukan kidal) menyentuh senar (bukan ditekan).

6. *Tapping*

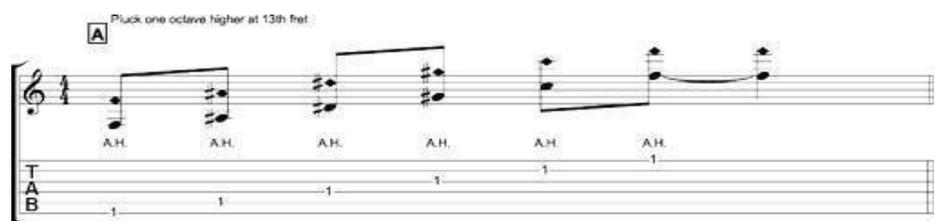


Gambar 2.14 Tapping

Sumber: Peneliti2023

Tapping adalah salah satu teknik bermain gitar yang dimainkan dengan cara diketuk oleh jari tangan kanan (untuk yang bukan kidal). Tetapi jika dianalisis, yang paling baik digunakan untuk *tapping* adalah jari telunjuk dan jari tengah, karena kedua jari itu lebih besar tekanannya dibandingkan dengan jari manis dan kelingking. Pada tab gitar, *tapping* diberi (disimbolkan) huruf T atau t. Pada gambar diatas, cara memainkannya adalah petik senar 2 fret 5 dan *tapping* pada senar 2 fret 12 lalu petik lagi senar 2 fret 10 dan *tapping* pada senar 2 fret 15.

7. Artificial harmonic

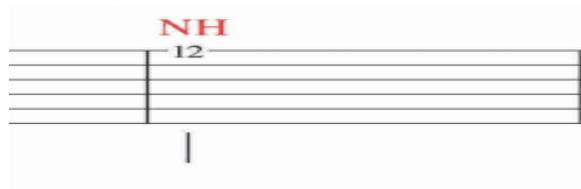


Gambar 2.15 Artificial harmonic

Sumber: <https://www.dummies.com/article/academic/thearts/music/instruments/guitar/how-to-play-artificial-harmonics-on-the-guitar-143505/>

Artificial Harmonics disimbolkan dengan huruf AH. Caranya, pakai jari tangan kanan (bukan kidal), jari telunjuk menyentuh senar (hanya disentuh, bukan ditekan) dan jari manis membunyikan (secara bersamaan gerakan jari telunjuk dan jari manis).

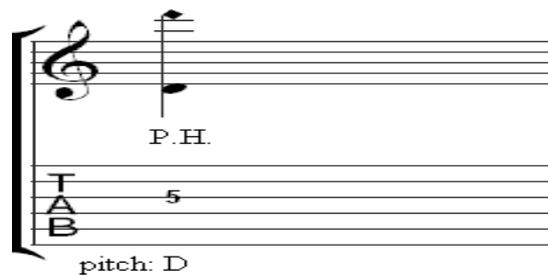
8. *Natural harmonic*



Gambar 2.16 Natural harmonic
Sumber : Peneliti 2023

Natural Harmonic sering disimbolkan dengan NH. Caranya hamper sama dengan *Artificial Harmonics*, bedanya jari yang menyentuh senar adalah tangan kiri dan yang membunyikan adalah tangan kanan. Pada gambar diatas, sentuh fret 12 senar 1 pakai tangan kiri , bunyikan pakai tangan kanan (bersamaan dengan jari yang menyentuh). Lalu cepat lepaskan tangan kiri yang menyentuh senar itu.

9. *Pinched harmonic*



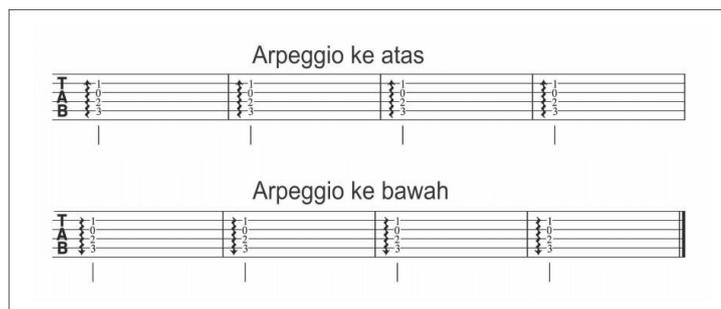
Gambar 2.17 Pinched harmonic

<https://totalguitarist.com/lessons/reading/tab/harmonics/>

Pinched Harmonics disimbolkan dengan PH.

Seperti pada gambar diatas. caranya petik senar pakai *pick* (pemetik) atau sering disebut “*plektrum*” dan tekan senar 3 fret 5, lalu sentuh oleh ibu jari yang memegang *pick* itu.

10. Arpeggio



Gambar 2.18 Arpeggio

<https://www.seputarmusikal.com/2018/05/arpeggio-chords-pada-gitar.html>

Arpeggio bisa diartikan membunyikan not-not yang ada pada chord secara satu per satu. Contohnya chord C memiliki not-not sebagai berikut : C, E, G (do, mi, sol), jika kita mainkan arpeggio chord C maka yang kita mainkan adalah not C, E, G. *Arpeggio* biasanya dimainkan dengan cepat. Contohnya gambar diatas, artinya bunyikan senar dari atas ke bawah (semakin tinggi) untuk arpeggio keatas dan untuk arpeggio kebawah, bunyikan senar dari bawah ke atas.

D. Penelitian Terdahulu

Dalam penelitian ini, peneliti menyertakan penelitian terdahulu. Adapun penelitian terdahulu dari berbagai penelitian-penelitian yang dilakukan berdasarkan konsep dan tema yang sama dengan penelitian ini, antara lain:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Benny Mahendra dalam jurnal pendidikan dan kajian seni di Pendidikan Seni Pertunjukan, FKIP Universitas Lambung Mangkurat, No. 1, Maret 2021 dengan judul “Pembelajaran Alat Musik Panting dengan Pendekatan Tangganada dan Tablature”. Hasil dari penelitian ini diketahui bahwa teknik dan cara bermain alat musik panting dapat ditulis dengan cukup baik dengan menggunakan notasi balok dan tablature. Hasil penulisan materi latihan menggunakan notasi balok ataupun tablature dapat dibaca dengan cukup baik. Relevansi terhadap penelitian yang dilakukan adalah pembelajaran dengan pendekatan tablature.
2. Penelitian yang dilakukan oleh *Otto Fajarianto, Muhammad Iqbal Hanafri dan Fachmi Achmad* dalam jurnal *Sisfotek Global*, Vol. 4 No. 2 / September 2014 dengan judul “Aplikasi Lagu-Lagu Wajib Menggunakan Simulasi Gitar Berbasis Animasi 2D Dengan Adobe Flash CS 5”. Dengan pembuatan aplikasi simulasi ini dapat memberikan sebuah alternatif baru dalam mempelajari lagu wajib yang sebelumnya hanya dengan buku teks. Selain itu, aplikasi ini dapat menjadi daya tarik tersendiri bagi pemula yang baru mempelajari

permainan gitar, dengan tampilan animasi yang disertakan dan gambar yang menarik akan mempermudah dalam proses pembelajaran. Relevansi terhadap penelitian ini yakni pembelajaran alat musik gitar.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Bagus Setiadi dan Eko Budi Setiawan dalam jurnal Sistem Informasi vol.7, no.2 (2016) dengan judul “Aplikasi Penerjemah Tablature Gitar Menggunakan Teknologi *Augmented Reality* Pada *Platform Android*”. Berdasarkan pengujian yang telah dilakukan maka diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

- a. Dibangunnya aplikasi penerjemah tablature gitar dengan implementasi teknologi *Augmented reality* ini membantu khususnya gitaris pemula untuk mengetahui penjarian yang tepat saat menerjemahkan tablature gitar.
- b. Aplikasi penerjemah tablature gitar ini membantu dalam hal mengetahui ketepatan nada yang digambarkan pada tablature gitar.
- c. Aplikasi penerjemah tablature gitar ini mejadi pelengkap aplikasi untuk membantu belajar dan bermain gitar khususnya penerjemahan tablature gitar.

Pustaka yang telah dipaparkan sebagian besar meneliti tentang tablature gitar serta penerapan tablature dalam permainan alat musik gitar yang digunakan untuk menganalisis masalah. Perbedaan yang terletak pada asaran penelitian, lokasi penelitian dan metode penelitian.