

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Seiring pesatnya kemajuan teknologi dan semakin berkembangnya dunia musik, banyak inovasi baru yang bermunculan dalam penggarapan sebuah karya musik Alternatif tersebut timbul dikarenakan beberapa faktor misalnya, proses pembuatan musik masih membutuhkan biaya yang sangat mahal, baik dalam pembuatan ilustrasi musik film maupun rekaman musik populer. Selain itu, dalam proses pembuatan suatu karya musik dibutuhkan beberapa instrumen musik dan pemainnya. Hal inilah yang mengakibatkan timbulnya trend musik komputer.

Pada tahun 1887 seorang Ilmuwan Prancis yang bernama Charles Cros menciptakan piringan hitam sebagai media musik. Piringan hitam tersebut merupakan alat yang memiliki pena yang dibuat bergetar untuk dapat menghasilkan bunyi dari sebuah *disc* (kaset). Namun sayangnya ide tersebut tidak terwujud. Kemudian pada tahun 1888 seorang ilmuwan Prancis yang bernama Emilie Berliner menciptakan media pemutar musik dari piringan hitam jenis baru yang dikenal dengan nama *gramophone*. *Gramophone* tersebut dipatenkan oleh label yang bernama Berliner Gramophone. Pada tahun 1918 masa pematenan berakhir dan semua label berlomba-lomba untuk memproduksi piringan hitam. Pada masa itu, pemilik *gramophone* kebanyakan dimiliki oleh kalangan menengah dan atas.

Tahun 1963 di Eropa seorang ilmuwan Inggris yang bernama Philips menciptakan sebuah *compact audio cassette* sebagai media penyimpanan audio. Kemudian pada tahun 1965 mulai diproduksi secara massal. Pada tahun 1980an, Advent Corporation memperkenalkan *Walkman* dari Sony sebagai media pemutar kaset *portable*. Pita kaset tersebut dapat merekam lagu dengan durasi 1 jam setiap sisinya. Kualitasnya cukup baik namun kerap kali terjadi penurunan kualitas suara. Hal ini disebabkan karena kaset pita tersebut mengalami gangguan, kotor atau rusak.

Kemudian November 1984, Sony mengeluarkan *Discman* sebagai media pemutar *portable* (dapat dibawa kemana-mana). *Discman* tersebut dapat memutar musik dalam format CD maupun DVD. Kualitas suara yang dihasilkan cukup lebih baik tetapi tetap mengalami gangguan jika *disc* tersebut tergores, berdebu ataupun rusak.

Sekitar awal tahun 1990-an muncullah musik komputer yang menggunakan sinyal digital yang proses pembuatannya dapat mereproduksi suara. Reproduksi suara diproses sebagai digitalisasi terhadap format rekaman analog, lagu atau musik digital yang memiliki beraneka ragam format. Format komputer ini dapat menyimpan data dalam jumlah besar, jangka panjang dan berjaringan luas. Musik Komputer ini sendiri mengalami perkembangan dari masa ke masa yang dimulai dengan piringan hitam sampai kepada CD ataupun MP3 file. Saat ini Musik Komputer itu sendiri telah berkembang sedemikian rupa sampai kepada hanya berupa suatu file (musik) yang dapat diperdengarkan dalam format *MIDI*.

MIDI singkatan dari *Musical Instrument Digital Interface* yaitu sebuah *interface* yaitu suatu *software* menghubungkan sistem komputer dengan keyboard instrumen musik. Aplikasi *MIDI* mampu menghasilkan berbagai jenis suara dan efek suara, yang kemudian juga dapat digabungkan menjadi sebuah harmoni musik yang enak didengar. Untuk membentuk sistem Musik *MIDI* diperlukan sebuah keyboard instrumen musik yang mempunyai penghubung *MIDI* sebuah *CPU* komputer sebuah monitor dan sebuah printer (sebagai tambahan). Dengan susunan lengkap seperti ini maka musisi sewaktu-waktu dapat merekam dan memainkan ulang rekaman musiknya. Semua data lagu disimpan dalam format digital seperti ke media *disket* atau *hard disk* komputer.

Seiring berjalannya waktu, perkembangan musik komputer akhirnya merambah dikalangan musisi kota Medan. Di kota Medan, musik komputer sudah sering kita jumpai pada pertunjukan-pertunjukan musik terutama pada acara-acara band dalam kalangan anak muda. Hal ini disebabkan karena sangat mudahnya mencari dan mendownload *software-software* yang memakai musik-musik komputer. Adapun *software-software* tersebut adalah seperti *fruityloop (FL STUDIO)*, *Nuendo*, *Sonar*, *Reason Ez Drummer*, *finale* dan *VST (Virtual Studio Teknologi)*.

Pada tahun 2006 hingga sekarang di Universitas Negeri Medan Fakultas Bahasa dan Seni khususnya prodi Seni Musik memunculkan mata kuliah musik komputer. Mata kuliah Musik Komputer ini dinilai sangat penting bagi kalangan mahasiswa dalam menciptakan suatu karya musik. Pada mata kuliah ini mahasiswa diajarkan bagaimana cara-cara penulisan not-not balok dalam sangkar nada

dengan menggunakan media komputer. Selain itu, mahasiswa juga diajarkan cara-cara menggunakan *software* dari musik komputer seperti *finale* dan *acid pro*.

Dengan dilatar belakangi mata kuliah komputer musik, mahasiswa-mahasiswa di tuntut untuk mengerti dengan penggunaan musik agar lebih mudah membuat karya musik melalui *software* musik yang sudah ada di mata kuliah tersebut, *software* yang digunakan dalam mata kuliah komputer musik di Program Studi Seni Musik adalah *Finale*. Penggunaannya hanya berpatokan dengan not balok dan klasik yang sangat membosankan, karena dari itu banyak mahasiswa beralih kepada *software* musik komputer yang lain untuk memperdalam kreativitas yang lebih baik, dan mempermudah menggunakan dalam proses membuat lagu, *backsound* dan lain-lain yang berhubungan dengan musik komposisi. Hal inilah yang melatar belakangi peneliti untuk melakukan penelitian dengan judul **“Keberadaan *Software* Musik Komputer Dalam Pembelajaran Pembuatan Karya Musik Di Prodi Seni Musik Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Medan”**.

B. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah adalah sejumlah masalah yang berhasil ditarik dari uraian latar belakang atau kedudukan masalah yang akan diteliti dalam lingkup permasalahan yang lebih luas. Menurut pendapat Hadeli (2006:23) mengatakan bahwa: “Identifikasi masalah adalah situasi yang merupakan akibat dari interaksi dua atau lebih faktor (seperti kebiasaan-kebiasaan keadaan, dan lain sebagainya) yang menimbulkan beberapa pertanyaan-pertanyaan”.

Adapun masalah-masalah yang didapat diidentifikasi adalah sebagai berikut

1. Bagaimana keberadaan *software* musik komputer dalam pembelajaran pembuatan karya musik di Prodi Seni Musik Universitas Negeri Medan ?
2. Bagaimana bentuk penyajian *software* Musik Komputer di Prodi Seni Musik Universitas Negeri Medan ?
3. Bagaimana proses pembelajaran pembuatan musik dengan menggunakan *software* musik komputer di Prodi Seni Musik Universitas Negeri Medan ?
4. Apa manfaat *software* Musik Komputer terhadap mahasiswa di Prodi Seni Musik Universitas Negeri Medan ?

C. Pembatasan Masalah

Mengingat luasnya cakupan masalah yang diidentifikasi serta keterbatasan waktu, dana dan kemampuan teoritis, maka peneliti merasa perlu mengadakan pembatasan masalah dalam penelitian untuk memudahkan masalah yang dihadapi dalam penelitian. Batasan masalah merupakan upaya untuk menetapkan batas-batas permasalahan dengan jelas, yang memungkinkan kita untuk mengidentifikasi faktor mana saja yang termasuk kedalam ruang lingkup permasalahan dan faktor mana yang tidak bisa. Dari keterangan di atas maka peneliti membatasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana keberadaan *software* Musik Komputer dalam pembelajaran pembuatan karya musik di Prodi Seni Musik Universitas Negeri Medan ?
2. *Software* apa yang digunakan dalam pembelajaran pembuatan karya musik komputer di Prodi Seni Musik Universitas Negeri Medan ?

3. Bagaimana proses pembelajaran pembuatan karya musik dengan menggunakan *software fruity loops* dan *nuendo* di Prodi Seni Musik Universitas Negeri Medan ?
4. Apa manfaat *software* musik komputer bagi Mahasiswa di Prodi Seni Musik Fakultas Bahasa dan Seni di Universitas Negeri Medan ?

D. Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang merupakan suatu titik fokus dari sebuah penelitian yang akan dilakukan. Mengingat sebuah penelitian merupakan upaya untuk menemukan jawaban dari pertanyaan, maka dari itu perlu dirumuskan dengan baik, sehingga dapat mendukung hasil dalam menemukan jawaban dari sebuah pertanyaan. Berdasarkan uraian di atas, hal ini sejalan dengan pendapat Maryeni (2005:14) mengatakan bahwa:

“Rumusan masalah merupakan jabaran detail fokus penelitian yang akan digarap. Rumusan masalah menjadi semacam kontrak dari peneliti karena penelitian merupakan upaya untuk menemukan jawaban pertanyaan sebagaimana terpapar dalam rumusan masalahnya. Rumusan masalah juga biasa disikapi sebagai jabaran fokus penelitian karena dalam praktiknya, proses penelitian senantiasa berfokus pada butir-butir masalah sebagaimana dirumuskan.”

Berdasarkan pendapat di atas, maka peneliti merumuskan masalah penelitian ini menjadi sebagai berikut: Bagaimana Keberadaan *Software Fruity Loops* dan *Nuendo* Dalam Pembelajaran Pembuatan Karya Musik di Prodi Seni Musik Universitas Negeri Medan ?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian mengungkapkan sasaran yang ingin dicapai dalam penelitian. Tujuan penelitian menjadi kerangka yang selalu dirumuskan untuk mendapatkan gambaran yang jelas tentang hasil yang akan diperoleh. Tujuan penelitian adalah pernyataan mengenai ruang lingkup kegiatan yang akan dilakukan berdasarkan masalah yang telah dirumuskan.

Adapun yang menjadi tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui keberadaan *Software* Musik Komputer dalam pembuatan karya musik di Prodi Seni Musik Universitas Negeri Medan.
2. Untuk mengetahui *software* apa yang digunakan dalam pembelajaran pembuatan karya musik komputer di Prodi Seni Musik Universitas Negeri Medan.
3. Untuk mengetahui proses pembelajaran pembuatan karya musik dengan menggunakan *Software fruity loops* dan *nuendo* di Prodi Seni Musik Universitas Negeri Medan.
4. Untuk mengetahui manfaat *Software* Musik Komputer dalam pembelajaran pembuatan karya musik terhadap mahasiswa di Prodi Seni Musik Universitas Negeri Medan.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian merupakan kegunaan dari penelitian yang dapat dijadikan sumber informasi dalam mengembangkan kegiatan penelitian. Beberapa manfaat yang diambil dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Sebagai bahan informasi bagi masyarakat luas khususnya masyarakat mahasiswa seni musik Program Studi Seni Musik yang ingin meneliti tentang Pembuatan Musik dengan Menggunakan *Software* Musik Komputer.
2. Sebagai wawasan baru bagi peneliti tentang musik komputer.
3. Sebagai bahan referensi bagi perpustakaan Prodi Seni Musik Universitas Negeri Medan.
4. Sebagai bahan tambahan untuk memperkaya ilmu dalam bidang *recording*.