

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Sudah menjadi kenyataan bahwa kemajuan suatu bangsa akan ditandai dengan peningkatan kebutuhan diberbagai bidang kehidupan, mulai dari kebutuhan jasmani, rohani, biologis maupun psikologis. Salah satu kebutuhan yang tidak dapat dihindari setiap manusia adalah kebutuhan akan kepuasan batin atau kepuasan jiwa. Hal ini dikaitkan dengan belajar yang menciptakan perubahan dalam pelaksanaan tugas yang terjadi sebagai hasil dari pengalaman.

Dalam kenyataan sekarang ini seni sudah menjadi kebutuhan yang penting, yaitu seni itu sendiri merupakan media yang tepat sebagai media informasi dan hiburan. Sejarah telah mencatat bahwa hal yang menyangkut tentang seni adalah masalah yang klasik, dimana setiap manusia tidak akan dapat menghindarkan diri dari pengaruh seni disetiap aspek kehidupannya. Dilihat dari pendidikan nasional kesenian merupakan salah satu pendidikan yang sangat penting, pendidikan kesenian tidak hanya dilakukan di sekolah, atau lembaga pendidikan tinggi, akan tetapi dapat dilakukan dan dipelajari dalam setiap kesempatan dan dalam situasi yang baik.

Perkembangan teknologi khususnya komputer merupakan hal yang tidak bisa dihindari, karena sejatinya teknologi akan terus berkembang seiring waktu.

Banyak hal-hal yang dulunya sulit untuk dilakukan kini dengan pemanfaatan

teknologi komputer dapat dilakukan dengan mudah. Begitu juga dalam bidang Seni Musik. Teknologi komputer dapat dimanfaatkan dalam rekaman musik.

Kecanggihan teknologi berkembang cukup pesat. Komputer, yang dulunya ditemukan untuk memudahkan pengetikan, kemudian bisa dipakai sebagai alat bantu desain grafis atau presentasi. Dan kini, komputer juga bisa dipakai untuk menghasilkan musik seperti dimainkan oleh satu grup musik dengan peralatan lengkap. Dapat dipelajari penggunaan komputer dalam hal ini dengan perangkat yang sederhana. Namun, yang tidak boleh diabaikan adalah jiwa seni. Semua mengetahui caranya, tanpa jiwa seni hasilnya sama sekali tidak bersinergi. Hingga saat ini masih banyak kesimpangsiuran tentang definisi komputer musik.

CD audio, MP3, dan WMA merupakan contoh komputer musik. Musik ini dihasilkan oleh alat musik asli, kemudian diolah secara digital. Contohnya ada sebuah lagu yang terdiri dari gitar akustik, bas, piano, dan drum. Keempat alat musik ini direkam di ruang dan waktu berbeda. Lalu, dengan perangkat tertentu keempat-empatnya digabungkan sehingga membentuk suatu kesatuan lagu. Terakhir, musik digital ialah musik yang dibuat secara digital. Saat pembuatan, suara-suara dihasilkan dengan merangkai contoh suara alat-alat musik yang sudah ada di komputer, tanpa membutuhkan alat musik. Jadi, musik digital tipe terakhir ini dapat dibuat tanpa bantuan alat musik sama sekali, hanya menggunakan komputer. Dalam kasus yang terakhir saat ini seharusnya praktisi musik bisa membuat musik bahkan menciptakan lagu sekalipun tidak pandai memainkan satupun alat musik. Dengan menggunakan PC, dapat dibuat musik dengan cara

yang jauh lebih murah, karena dengan PC, ratusan bahkan ribuan alat musik bisa didapat untuk bereksperimen.

Mengenai perangkat untuk bermusik secara digital secara sederhana, alat yang dibutuhkan tak rumit. Dari segi perangkat keras, PC yang dilengkapi dengan kartu suara sudah cukup. Prosesornya cukup Pentium II saja, sudah bisa jalan. Kalau mau lebih mudah dalam bermusik boleh dilengkapi dengan keyboard MIDI. Perangkat lunak untuk bermusik digital banyak yang gratis alias *freeware*. Sebagian dari musisi ketika mendengar istilah komputer musik dan berita baiknya keuntungan dari membuat musik komputer itu ternyata sangat banyak sekali. Diantaranya:

- a. Tidak memerlukan banyak personil / player dan instrument

Media komputer telah memiliki berbagai macam fitur yang mewakili semua jenis instrument lengkap, malahan dengan teknologi seperti sekarang ini. Kualitas *sound* yang dihasilkan sudah hampir mendekati suara instrument asli. Jadi, bisa dibayangkan, hanya dengan media komputer dan beberapa fitur tambahan lainnya pemusik bisa membuat sebuah komposisi orkestra yang dimainkan oleh 100 orang lebih. Jika dikalkulasikan dengan nominal uang, maka perbandingan musik analog dengan musik komputer tentunya akan sangat jauh berbeda, bisa berpuluh bahkan beratus kali lipat.

- b. Proses rekaman dapat dilakukan dimanapun

Keuntungan lainnya dari musik komputer adalah, bisa dilakukan produksi musik dimanapun dan kapanpun. Salah satu contoh, sekarang ini banyak sekali musisi / artis yang dikejar *deadline* materi album oleh label, sedangkan para artis

atau musisi diharuskan mengikuti *show tour* yang tentunya akan sangat mengganggu proses produksi, para artis atau musisi dihadapkan pada pilihan untuk memilih salah satu antara *show* atau produksi. Musik komputer adalah pilihan lain yang sangat menguntungkan bagi para musisi, di tengah kesibukan, mereka masih bisa mengumpulkan materi album. Musisi bisa memproduksi album di hotel, di perjalanan atau di tempat - tempat lainnya yang biasanya dalam waktu - waktu tertentu ada ide dadakan untuk produksi. Mereka cukup membawa soundcard external sama alat musik mobile lainnya (contohnya *keyboard controller* atau gitar). Selain itu keuntungan lain dari komputer musik adalah bisa dibuat studio pribadi di rumah, atau istilahnya *Home Recording*, tanpa harus pergi ke studio - studio besar, dapat membuat komposisi musik sendiri dengan kualitas yang tidak kalah dengan studio besar dan tentunya dengan harga yang jauh lebih ekonomis.

c. Memperluas profesi seorang musisi

Maksud memperluas profesi disini, adalah seorang musisi bisa merambah hal - hal lain yang bisa menghasilkan *income* tambahan selain para musisi menjadi seorang praktisi / *player*. Banyak sekali ruang yang bisa dihasilkan oleh seorang musisi apabila para musisi memaksimalkan musik komputer, contohnya: musisi tersebut bisa menjadi seorang *arranger*, musik *illustrator*, membuat *jingle* iklan dan lain - lain.

Itulah beberapa keuntungan dari musik komputer dan tentunya masih banyak lagi keuntungan lainnya yang belum bisa penulis uraikan. Teknologi musik komputer adalah sebuah terobosan yang mampu membuat musik bisa lebih

berkembang dengan cepat. Di seluruh dunia, teknologi musik komputer saat ini sedang menjadi sebuah *trendsetter*, pun Indonesia sekarang sudah mulai berkembang baik untuk kalangan profesional maupun pemula.

Dalam notasi musik, nada dilambangkan oleh not. Notasi musik terdiri dari dua jenis yaitu notasi notasi balok dan notasi angka. Bagi mahasiswa yang belajar di bidang musik, sudah pasti notasi angka dan notasi balok merupakan pandangan keseharian yang biasa dilihat. Notasi merupakan bagian dalam memainkan instrumen musik, walaupun tidak dipungkiri juga kebanyakan musisi tradisional di Indonesia tidak menggunakan Notasi balok dalam bermain musik.

Dalam penelitiannya biasa notasi ditulis disebuah garis lima atau garis paranada untuk membuat sebuah notasi balok . Notasi juga bisa ditulis dalam bentuk angka yang dituliskan sesuai nada yang diinginkan berdasarkan angka pada not. Sebuah lagu yang panjang terkadang menjadikan seseorang malas untuk membuat notasi balok atau notasi karena selain butuh ketelitian yang rumit notasi itu harus dimainkan menggunakan instrumen supaya didapati nada yang diinginkan.

Program Studi Pendidikan Seni Musik merupakan salah satu prodi di Universitas Negeri Medan yang mengajarkan materi seni musik, baik berupa dari teori musik, maupun praktek dalam bermain musik. Prodi Pendidikan Seni Musik adalah prodi yang mencetak para calon guru yang mengajar di bidang seni budaya khususnya seni musik. Prodi Pendidikan Seni Musik banyak menerapkan metode – metode pembelajaran yang diharapkan menstimulus proses pembelajaran supaya diminati para siswa nantinya. Penggunaan *Software atau Perangkat Lunak*

sebagai media pembelajaran dalam bermain musik juga digunakan di Prodi Pendidikan Seni Musik guna menjadikan mahasiswa bukan hanya bisa bermain musik dengan menggunakan instrumen, tetapi bisa memanfaatkan teknologi sebagai penunjang kreasi dalam bermusik. Salah satu *Perangkat Lunak* yang digunakan dalam menunjang aktivitas belajar di Prodi Pendidikan Seni Musik adalah *Finale 2010*. *Finale* merupakan sebuah Perangkat Lunak yang bisa menuliskan dan membaca sebuah notasi balok dan beberapa contoh suara instrumen alat musik.

Dalam hal Fasilitas komputer, Prodi Program Studi Seni Musik memiliki laboratorium komputer sebanyak kurang lebih 20 Unit. Hal ini akan sangat membantu berjalannya pelaksanaan pembelajaran membaca notasi balok dengan media yang telah disediakan untuk membantu proses pembelajaran.

Hal ini membuat sebuah ketertarikan bagi peneliti guna mengetahui lebih dalam lagi penggunaan Perangkat Lunak dalam menunjang proses pembuatan notasi balok. Maka peneliti mengajukan permasalahan yang berjudul **“Penerapan Penggunaan Perangkat Lunak *Finale 2010* Dalam Penulisan Notasi Balok Di Prodi Pendidikan Seni Musik Unimed”**.

B. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah adalah sejumlah masalah yang berhasil dari uraian latar belakang masalah yang akan diteliti. Tujuan dari identifikasi masalah adalah agar penelitian yang dilakukan menjadi terarah dan cakupan masalah tidak terlalu luas.

Maka permasalahan dalam penelitian ini dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Bagaimana materi pembelajaran dengan menggunakan Perangkat Lunak *finale 2010*?
2. Apa saja sarana dan prasarana yang dipergunakan dalam proses pembuatan notasi balok dengan menggunakan Perangkat Lunak *finale 2010*?
3. Bagaimana proses pembelajaran dengan menggunakan Perangkat Lunak *finale 2010* dalam membantu mahasiswa untuk membuat sebuah notasi balok ?
4. Kendala-kendala apa saja yang dihadapi dalam pembuatan notasi balok dengan menggunakan Perangkat Lunak *finale 2010*?
5. Bagaimana tingkat keberhasilan mahasiswa dalam membuat notasi balok dengan menggunakan Perangkat Lunak *finale 2010*?
6. Metode apa yang digunakan oleh dosen dalam pembelajaran pembuatan notasi balok dengan menggunakan Perangkat Lunak *finale 2010*?

C. Pembatasan Masalah

Mengingat luasnya cakupan masalah yang berkaitan dengan media *Finale 2010* dalam pembelajaran membaca notasi angka tingkat Sekolah Menengah Pertama, maka peneliti membatasi masalah penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana materi pembelajaran dengan menggunakan Perangkat Lunak *finale 2010*?
2. Apa saja sarana dan prasarana yang dipergunakan dalam proses pembuatan notasi balok dengan menggunakan Perangkat Lunak *finale 2010*?
3. Bagaimana proses pembelajaran dengan menggunakan Perangkat Lunak *finale 2010* dalam membantu mahasiswa untuk membuat sebuah notasi balok ?
4. Kendala-kendala apa saja yang dihadapi dalam pembuatan notasi balok dengan menggunakan Perangkat Lunak *finale 2010*?

D. Rumusan Masalah

Rumusan masalah 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 Maryeani (2005:14), yang mengatakan bahwa:

“Rumusan masalah merupakan jabaran detail fokus penelitian yang akan digarap. Rumusan masalah yang menjadi semacam kontrak dari peneliti karena penelitian merupakan upaya untuk menemukan jawaban pertanyaan sebagaimana terpapar pada 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 uraian yang terdapat dalam latar belakang masalah, identifikasi masalah, serta pembatasan masalah, maka permasalahan dapat

dirumuskan sebagai berikut: “Bagaimanakah peranan Perangkat Lunak *Finale 2010* dalam pembuatan Notasi balok di Program Studi Pendidikan Seni Musik Universitas Negeri Medan?”

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian mengungkapkan sasaran yang ingin dicapai dalam penelitian. Tanpa adanya tujuan yang jelas, maka kegiatan yang dilakukan menjadi tidak terarah. Tujuan yang hendak dicapai oleh peneliti dalam penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui materi pembelajaran dengan menggunakan Perangkat Lunak *finale 2010*.
2. Untuk Mengetahui sarana dan prasarana yang dipergunakan dalam proses pembuatan notasi balok dengan menggunakan Perangkat Lunak *finale 2010*.
3. Untuk mengetahui Bagaimana proses pembelajaran dengan menggunakan Perangkat Lunak *finale 2010* dalam membantu mahasiswa untuk membuat sebuah notasi balok .
4. Mengetahui Kendala-kendala yang dihadapi dalam pembuatan notasi balok dengan menggunakan Perangkat Lunak *finale 2010*.

F. Manfaat Penelitian

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

1. Mengembangkan kemampuan dalam pembelajaran pembuatan notasi balok dengan *Finale 2010* sebagai medianya.
2. Memberikan penambahan ilmu tentang manfaat dalam penggunaan Perangkat Lunak *finale 2010*.
3. Sebagai bahan referensi untuk menjadi acuan penelitian yang relevan dikemudian hari.
4. Sebagai masukan dan pengalaman baru bagi peneliti dan menambah pengetahuan serta wawasan dalam peranan guru sebagai pendidik serta kemampuannya dalam menggunakan media demi perkembangan pendidikan di Indonesia.
5. Bahan motivasi bagi setiap pembaca, khususnya generasi muda yang berminat dalam pembuatan notasi balok sehingga mampu mengaplikasikannya dalam sebuah lagu.