

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Musik berasal dari nama Dewa Muse (nama diantara dewa dalam mitologi Yunani Kuno). Dewa ini mewakili cabang seni dan ilmu pengetahuan (Banoe, 2003:288). Musik dapat disajikan kedalam bentuk karya yang dapat dinikmati, dilihat, dan dikritisi ke dalam sebuah pertunjukan atau pementasan. Seiring dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi, pembuatan karya musik dapat disinergikan dengan perangkat-perangkat komputer untuk membantu komposer atau musisi agar lebih mudah dalam menciptakan sebuah karya. Pencipta musik biasanya menggunakan partitur (lembaran musik) dalam menciptakan sebuah karya musik. Partitur merupakan tulisan yang digunakan oleh musisi untuk menyampaikan atau menyimpan nada-nada. Lembaran musik adalah bentuk notasi musik yang ditulis tangan atau dicetak yang menggunakan simbol-simbol musik untuk menunjukkan nada, ritme, atau akord dari lagu atau karya musik instrumental ([https://en.wikipedia.org/wiki/Sheet music](https://en.wikipedia.org/wiki/Sheet_music), di akses pada 10 Oktober 2020). Lembaran musik sekarang biasanya dalam bentuk buku cetak, bahkan sejak 1980-an telah menggunakan notasi musik pada layar komputer yang dapat memutar ulang musik yang dinotasikan menggunakan *synthesizer* (instrumen virtual).

Prodi Pendidikan Musik Universitas Negeri Medan memiliki mata kuliah yang berkaitan dengan penyajian karya musik dalam sebuah pementasan.

Mata kuliah tersebut yaitu Pementasan Karya. Pementasan karya merupakan mata kuliah yang menghasilkan produk penciptaan musik berupa karya hasil dari gagasan dan buah pemikiran mahasiswa. Mata kuliah ini berada pada semester 7 menjelang tugas akhir (skripsi). Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan oleh peneliti, sebelum mahasiswa menyajikan karya musik, mahasiswa diharuskan untuk membuat *demo* karya tersebut dalam bentuk partitur (lembaran musik). Sehingga karya tersebut memiliki gambaran baik secara motif maupun secara keseluruhan. Mahasiswa melakukan pembuatan partitur tersebut dengan menggunakan *software* musik yaitu *Sibelius*.

Software Sibelius telah dipelajari mahasiswa Prodi Pendidikan Musik Universitas Negeri Medan pada semester 1 dan 2. Dalam implementasinya, mahasiswa Prodi Pendidikan Musik Universitas Negeri Medan juga sering menggunakan *software* tersebut pada mata kuliah lain seperti Aransemen Musik, Harmoni, dan lain sebagainya. *Software Sibelius* merupakan *software* yang dikembangkan oleh perusahaan teknologi dan multimedia Amerika bernama *Avid Technology*. *Software* ini sudah memiliki beberapa versi, dan versi yang terakhir yaitu *Sibelius 7* yang juga merupakan standar dari mata kuliah Komputer Musik yang ada di Prodi Pendidikan Musik Universitas Negeri Medan.

Penggunaan *software Sibelius 7* dalam mata kuliah Pementasan Karya di Prodi Pendidikan Musik Universitas Negeri Medan, menjadi hal yang diwajibkan. Secara tidak langsung, mahasiswa mengoperasikan *software* tersebut untuk kepentingan dalam menciptakan sebuah karya musik. Hal ini

penting untuk dilakukan demi menjaga kualitas dari hasil musik yang ingin disajikan, tentunya dengan bimbingan dan arahan dari dosen pengampu mata kuliah.

Software Sibelius 7 dimanfaatkan oleh mahasiswa prodi Pendidikan Musik Universitas Negeri Medan sebagai sarana fasilitas dalam mengkomposisikan ide serta gagasan yang akan diciptakan. *Software Sibelius 7* dapat membantu mahasiswa dalam membuat *demo* karya kedalam bentuk *MIDI* sebagai gambaran dari proses penciptaan. Sehingga diharapkan *software Sibelius 7* dapat bermanfaat dan efektif dalam menyampaikan pesan nada ke para pemain yang akan menyajikan karya tersebut. Sesuai dengan latar belakang masalah, oleh karena itu peneliti membuat penelitian yang berjudul :
“PEMANFAATAN SOFTWARE SIBELIUS 7 DALAM PEMBUATAN KARYA MUSIK PADA MATA KULIAH PEMENTASAN KARYA DI PRODI PENDIDIKAN MUSIK UNIMED”.

B. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah perlu dilakukan dalam sebuah penelitian agar penelitian ini lebih fokus dan terarah pada topik serta pokok permasalahan yang ada dalam sebuah penelitian. Identifikasi masalah penting dilakukan agar masalah yang dibahas tidak terlalu luas dan melebar. Identifikasi masalah ini telah didapatkan oleh peneliti berdasarkan hasil observasi awal.

Hasil identifikasi masalah dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Perkembangan penggunaan teknologi komputer dalam pembuatan karya musik.

2. Mata kuliah Pementasan Karya sebagai bentuk penyajian dan hasil gagasan mahasiswa dalam mengembangkan komposisi musik dalam bentuk karya.
3. *Software Sibelius 7* sebagai materi pada perkuliahan Komputer Musik di Prodi Pendidikan Musik Universitas Negeri Medan.
4. Penggunaan *software Sibelius 7* dalam pembuatan karya karya musik pada mata kuliah pementasan karya di Prodi Pendidikan Musik Universitas Negeri Medan.
5. Efektivitas pemanfaatan *software Sibelius 7* dalam pembuatan karya musik pada mata kuliah pementasan karya di Prodi Pendidikan Musik Universitas Negeri Medan.

C. Pembatasan Masalah

Perlunya ada pembatasan masalah dalam sebuah penelitian. Mengingat luasnya permasalahan yang ada dan adanya keterbatasan peneliti dalam melakukan penelitian. Maka dari itu pembatasan masalah pada penelitian ini yaitu:

1. Penggunaan *software Sibelius 7* dalam pembuatan karya karya musik pada mata kuliah pementasan karya di Prodi Pendidikan Musik Universitas Negeri Medan.
2. Efektivitas pemanfaatan *software Sibelius 7* dalam pembuatan karya musik pada mata kuliah pementasan karya di Prodi Pendidikan Musik Universitas Negeri Medan.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah dan pembatasan masalah di atas maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana penggunaan *software Sibelius 7* dalam pembuatan karya karya musik pada mata kuliah pementasan karya di Prodi Pendidikan Musik Universitas Negeri Medan?
2. Bagaimana efektivitas pemanfaatan *software Sibelius 7* dalam pembuatan karya musik pada mata kuliah pementasan karya di Prodi Pendidikan Musik Universitas Negeri Medan?

E. Tujuan Penelitian

Setiap penelitian memiliki tujuan untuk memecahkan suatu persoalan.

Adapun tujuan dari penelitian ini :

1. Untuk mengetahui penggunaan *software Sibelius 7* dalam pembuatan karya karya musik pada mata kuliah pementasan karya di Prodi Pendidikan Musik Universitas Negeri Medan.
2. Untuk mengetahui efektivitas pemanfaatan *software Sibelius 7* dalam pembuatan karya musik pada mata kuliah pemetasan karya di Prodi Pendidikan Musik Universitas Negeri Medan.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis. Manfaat penelitian yang diharapkan sebagai berikut:

a. Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini memberikan manfaat sumbangan teori tentang pemanfaatan *software Sibelius 7* dalam pembuatan karya musik yang dapat digunakan sebagai referensi pada penelitian berikutnya.

b. Manfaat Praktis

1) Bagi Mahasiswa

Mahasiswa dapat mempergunakan penelitian ini sebagai bahan literasi ataupun kajian diskusi untuk mengetahui lebih jauh manfaat dari *software sibelius 7* secara praktisnya.

2) Bagi Dosen

Sebagai bahan informasi tambahan untuk dapat dipergunakan pada proses pembelajaran didalam perkuliahan,

3) Bagi Institusi

Pihak institusi mendapatkan referensi tambahan yang dapat dijadikan sumbangan koleksi perpustakaan yang bermanfaat bagi mahasiswa dan masyarakat umum yang membacanya.