

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan ilmu pengetahuan semakin dinamis, beragam inovasi lahir dan bertumbuh kembang dalam rangkaian proses yang kompleks. Hal ini dapat dilihat dari maraknya terobosan-terobosan baru yang hadir dan senantiasa mendatangkan kemudahan bagi setiap manusia dalam mengerjakan suatu aktivitas. Aktivitas yang dulu sulit dikerjakan sekarang menjadi relatif lebih mudah untuk dikerjakan, dimana kemudahan tersebut terkesan *instant*, karena perkembangan ilmu pengetahuan memangkas proses yang rumit dan panjang menjadi ringkas dan sangat mudah untuk dikerjakan.

Hal demikian ternyata telah mempengaruhi proses dan aspek penting dalam kehidupan manusia. Kemajuan ini menghadirkan terobosan-terobosan yang sangat bermanfaat bagi aktivitas setiap manusia, baik dalam dunia ekonomi, kesehatan, seni dan budaya dan lain sebagainya. Semua hal dikemas sedemikian rupa, sehingga memangkas proses kuno yang serba manual menjadi modern dan serba digital, misalnya orang yang bekerja di bidang ekonomi sudah sangat terbantu dengan program-program komputer yang memudahkan mereka dalam hal transaksi, seperti *i-banking*, *m-banking* dan lainnya. Hal yang sama juga terjadi kepada orang yang bekerja di dunia kesehatan, hadirnya teknologi memudahkan mereka dalam hal pekerjaan, semisal dalam proses operasi medis yang dilakukan di rumah sakit, di mana telah menggunakan teknologi yang tentu saja mengedepankan konsep efektivitas dan efisiensi yang akurat. Teknologi juga

berperan penting dalam bidang seni dan budaya, hadirnya teknologi memudahkan setiap orang untuk mengenal dan mempelajari perkembangan seni di seluruh penjuru dunia hanya dengan mengaksesnya melalui jaringan internet. Kegiatan mengamati dan menikmati karya seni terbaru yang ada di luar negeri sekalipun dapat dilakukan setiap orang hanya dengan menggunakan *gadget* (perangkat media sosial) yang dijual murah di pasaran.

Teknologi mempengaruhi berbagai aspek kehidupan manusia, salah satunya seni dan pendidikan yang telah menjadi elemen penting dalam kehidupan setiap manusia. Kehadiran perkembangan teknologi dalam dunia seni dan pendidikan dapat dilihat dari banyaknya media belajar yang secara umum sangat mudah didapatkan untuk diakses, sebagai contoh keberadaan *software* (perangkat lunak) atau aplikasi seperti *Youtube, Facebook, Instagram* dan lain sebagainya yang bisa digunakan dengan mudah pada *gadget*. Hal ini tentu saja telah memudahkan setiap orang dalam mempelajari ilmu kesenian itu sendiri.

Musik merupakan suatu elemen dalam seni yang sangat penting dalam kehidupan manusia. Musik merupakan hasil ciptaan manusia yang disampaikan melalui bunyi berbentuk abstrak yang fleksibel terhadap batasan ruang maupun waktu. Ada banyak hal yang bisa ditumbuh kembangkan secara bebas di dalam musik, hal demikian tentu saja sesuai dengan keinginan hati atau perasaan musisi itu sendiri.

Musik masih menjadi salah satu hiburan yang sangat digemari di lingkungan masyarakat, mulai dari anak-anak, remaja hingga dewasa (orangtua). Perkembangan musik saat ini membawa pendengarnya lebih dekat dalam

mengakses musik yang disukainya. Jika dahulu musik hanya bisa didengarkan melalui CD, DVD, atau bahkan di radio saja hingga akhirnya musik bisa didengarkan melalui *streaming* yang makin marak sejak empat tahun terakhir. Ada banyak hal baru yang tercipta, mulai dari ide hingga bentuk penyajian musik yang semakin hari semakin unik. Keunikan ini senantiasa membuat setiap pekerja musik dan orang-orang yang terlibat berusaha menghadirkan sesuatu yang baru. Hal ini mendorong lahirnya berbagai program atau aplikasi pemutar musik yang mudah dimanfaatkan.

Menurut data Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) pengguna internet telah mencapai angka sebesar 132,7 juta dan dari Asosiasi Industri Rekaman Indonesia (ASIRI) mengemukakan dewasa ini penikmat musik mulai ke arah digital, tren itu akan terus berlanjut hingga beberapa tahun ke depan. (diakses pada 15 Mei 2020, pukul 15.00 WIB, <https://apjii.or.id/>)



Gambar 1.1. Data Pendengaran Musik

Sumber: <http://mediaconfidential.blogspot.com/2017/11/nielsen-study-consumers-love-streaming.html?m=1>

Data dari Nielsen RAM terlihat bahwa pengguna musik *streaming* dari tahun 2015 hanya 32% dan meningkat pada tahun 2017 sebanyak 41%.

Kemunculan musik streaming ini disambut baik oleh para pendengar musik, di Indonesia sendiri, survey dari daily sosial tahun 2018 mengatakan bahwa sebanyak 88% mendengarkan musik melalui *streaming* dan 12% tidak mendengarkan musik melalui *streaming*.

Di Indonesia sendiri, setidaknya ada sejumlah penyedia layanan *music streaming* yang cukup dikenal seperti *Joox*, *Spotify*, *Apple Music*, dan *SoundCloud*. Data dari *Daily Social* diantara aplikasi *streaming* yang telah hadir ternyata aplikasi musik *streaming Joox* yang paling populer. Aplikasi ini resmi hadir di Indonesia pada tahun 2016 yang dapat diunduh secara gratis melalui *Play Store* untuk android dan *App Store* untuk *IOS*. Pada gambar 1.1 terlihat bahwa 70,37% 8 menggunakan aplikasi *Joox* dengan membayar dan 68,16% menikmati layanan aplikasi *Joox* dengan gratis kemudian disusul oleh *Spotify* sebanyak 47,70%. (diakses pada 15 Mei 2020, Pukul 15.00 WIB, <https://dailysocial.id>.)

Perkembangan musik yang menggunakan konsep *streaming* menghantarkan masyarakat dunia pada sebuah perubahan yang berdampak terhadap kehidupan dalam penggunaan perangkat teknologi. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang berkembang saat ini adalah internet, kehadirannya sebagai sebuah artefak budaya dimana kemajuan teknologi dan informasi memberikan masyarakat sebuah layanan yang praktis dan efisien. Kelebihan dari munculnya internet dimanfaatkan dan memberikan alternatif cara lain mendengarkan musik kepada pendengar musik sehingga efek yang diharapkan oleh produsen platform musik adalah kepuasan audiens terhadap musik mereka.

Bentuk media baru ini semakin berpengaruh pada perilaku konsumen di pasar, khususnya dalam kesadaran, memperoleh informasi, mengembangkan pendapat, dan perilaku pembelian. Situs yang interaktif ini memungkinkan penggemar berinteraksi dengan musisi favoritnya semakin mudah. Aplikasi *streaming* musik *Joox* misalnya, aplikasi tersebut memberikan fitur *streaming* yang dapat membuat penggunanya mengetahui kegiatan artis/penyanyi favoritnya melalui fitur *live streaming* di *Joox*.

“*Joox* adalah aplikasi modern yang menyediakan layanan musik gratis. Anda dapat mengunduhnya gratis di Bursa Aplikasi. Di *Joox*, Anda dapat mendengarkan radio sesuai kehendak, mencari peringkat teratas dengan cepat, memutar secara acak lagi yang direkomendasikan, menambah lagu favorit, dan menikmati layanan hebat lainnya. Apabila Anda memutar *Joox* pada jaringan non *Wi-Fi*, Anda mungkin dikenakan biaya untuk konsumsi data oleh *provider* Anda. Namun *Joox* juga menyediakan Peringatan Non-Jaringan *Wi-Fi* dan fungsi lain untuk mengingatkan Anda tentang hal itu.” (diakses pada 15 Mei 2020, Pukul 15.00 WIB, <https://www.joox.com/id/faq.html>.)

Joox salah satu aplikasi musik *streaming* asal China yang sangat populer di kalangan masyarakat disebabkan oleh kemudahan akses yang dihadirkan, kemudian fitur canggih dan elegan yang kemudian memanjakan setiap penggunanya. Setiap pengguna dapat mengakses berbagai jenis musik dari seluruh penjuru dunia dengan beban biaya yang sangat terjangkau, maka hal ini tentu saja membuat aplikasi pemutar musik ini sangat digemari oleh banyak kalangan. Hal ini tidak terlepas dari kemudahan akses dan fitur yang memanjakan setiap penggunanya, sebagai contoh *joox* memanjakan penggunanya dengan memberikan layanan *streaming* musik, radio, karaoke dan lain sebagainya dengan beban biaya yang cukup terjangkau. Setiap pengguna diberikan pilihan untuk

mengakses versi gratis ataupun versi berbayar, tentu saja versi berbayar memiliki keunggulan daripada versi gratis, maka bukan hal yang mengherankan apabila *joox* memiliki pengguna aktif dari berbagai kalangan. Keadaan ini juga yang kemudian menjadikan *joox* sebagai media belajar untuk orang-orang yang mempelajari musik baik melalui jenjang pendidikan formal maupun jenjang tidak formal, seperti sekolah musik dan seperti halnya lembaga kursus musik.

Pembelajaran musik merupakan sebuah kegiatan pembelajaran kompleks, sebab dalam praktiknya belajar musik membutuhkan konsentrasi yang seimbang antara pikiran dan organ tubuh, sebagai contoh seorang anak yang sedang belajar bernyanyi harus bisa menyanyikan sebuah lagu dengan konsentrasi penuh terkait suara yang akan dikeluarkannya melalui mulut (fisik) dan teknik bernyanyi yang berprinsip pada kematangan berpikirnya terhadap musik itu sendiri (musikalitas).

Setiap anak memiliki tingkat kecerdasan yang berbeda-beda. Hal itu dipengaruhi oleh banyak hal, yang membuat mereka memiliki kemampuan yang berbeda-beda. Adapun alasan yang dimaksudkan yakni seperti keadaan ekonomi, latar belakang kebudayaan dan lain sebagainya.

Kemampuan anak dalam memahami musik biasa disebut musikalitas. Menurut Uyuni Widiastuti (2018:21) musikalitas seorang anak dapat berkembang dengan baik apabila dia berada di lingkungan yang menyenangkan musik, seperti pada keluarga yang menyenangkan musik, suka mendengarkan referensi musik ataupun berada pada sekolah-sekolah musik. Perkembangan musikalitas meliputi beragam hal menarik, hal yang dimaksud seperti hal-hal teknis yang dapat ditangkap langsung oleh indera pendengaran manusia, sebagai contoh di usia

Sekolah Dasar mulai ada perkembangan kemampuan *melodist* seperti dalam hal mengenali perbedaan *pitch*, kemampuan *absolute pitch* dan kemahiran *tonalitas* (bernyanyi). Bagi seorang pendidik atau tenaga pengajar di bidang musik perlu untuk mengetahui apa yang mempengaruhi musikalitas anak usia sekolah dasar. Apakah usia seorang anak dalam belajar musik, lamanya pendidikan musik yang diperoleh atau lingkungan sekitar adalah benar merupakan faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan musikalitas seorang anak.

Bentley dalam David (2017:32) mengatakan bahwa anak usia 7 tahun dapat membedakan perbedaan *pitch* dari 440 Hz turun menjadi 428 Hz dan kemampuan ini meningkat pada usia 12 tahun dimana anak dapat mengenali perbedaan 8 nada. Sergeant dan Boyle dalam David (2017:32) meneliti bahwa anak akan mampu mengenali perbedaan *pitch* jika suatu nada dipertentangkan dengan nada yang lain, contohnya adalah memainkan dua not dimana not pertama dimainkan dengan *pitch* lebih tinggi dari not kedua atau not pertama dan not kedua memiliki *pitch* yang sama. Hasil pada anak usia 11 – 12 tahun adalah 50 % menjawab dengan benar, sehingga pernyataan-pernyataan di atas semakin kuat untuk membuktikan bahwa proses belajar musik atau proses belajar vokal sekalipun merupakan suatu proses kompleks dengan beragam permasalahannya.

Avia Cantata merupakan salah satu lembaga kursus musik yang ada di Kota Medan, bertempat di Jalan Setia Budi No.43, Kota Medan. *Avia Cantata* berdiri pada tanggal 7 Juli 2012 dengan tujuan mengembangkan kemampuan musik anak hingga orang dewasa yang membutuhkan pemahaman musik secara eksklusif. *Avia Cantata* membangun sistem belajar musik berdasarkan pada metode

pembelajaran yang diberikan langsung oleh *Graha Cantata* sebagai pusat administrasi nasional yang bertempat di Kota Jakarta. *Avia Cantata School Of Music And Art* membuka kelas vokal klasik dan pop, kelas gitar klasik dan pop, kelas piano, kelas *keyboard*, kelas drum, kelas violin, kelas viola, kelas cello, kelas *little cantata*, dan kelas *PC (piano children)* serta *ensemble string*. Hal ini menjadi situasi yang baik untuk setiap anak maupun orang dewasa di Kota Medan yang ingin belajar musik secara mendalam.

Proses pembelajaran musik merupakan sebuah permasalahan yang kompleks dan rumit, dalam hal ini *Avia Cantata* memberikan varian baru dalam upaya membimbing setiap anak untuk menumbuhkembangkan kemampuan bermusik ataupun musikalitasnya. Permasalahan utama dari kegiatan belajar musik selama ini masih terpaku kepada permasalahan klasik, seperti halnya kedalaman pemahaman anak akan musik itu sendiri. Hal ini dapat dilihat dari pembelajaran vokal selama ini memiliki permasalahan yang serius untuk setiap anak. Beberapa anak yang cenderung jenuh ketika dihadapkan dengan materi belajar dalam bentuk buku atau media cetak lainnya, maka dari itu kelas vokal di *Avia Cantata* Medan yang terdiri dua kelas, yaitu kelas vokal pop dan vokal klasik berusaha menciptakan metode baru dalam upaya meningkatkan musikalitas anak. Penelitian ini akan difokuskan pada kelas vokal di *Avia Cantata School Of Music And Art* Medan karena minat anak usia 9-12 tahun cenderung lebih menyukai kategori musik populer.

Musik populer merupakan favorit anak untuk kelas vokal yang mempelajari seputar lagu lagu populer atau sering disebut lagu modern. *Joox* menghadirkan

kemudahan dalam mempelajari lagu-lagu populer nasional maupun internasional, sehingga, anak-anak akan lebih mudah mempelajarinya yang kemudian akan meningkatkan pengetahuannya dan menambah ilmu pengetahuannya. Semua lagu yang terdapat di aplikasi *Joox* merupakan sebagian besar materi belajar pada kelas vokal di *Avia Cantata School Of Music And Art* Medan. Kelas vokal di *Avia Cantata* berlangsung setiap hari dengan waktu belajar setiap pertemuan adalah 45 menit untuk setiap anak. Guru dan murid bertemu secara langsung dalam sebuah ruangan, yang kemudian menjadikan kegiatan belajar mengajar menjadi lebih intens dan komunikatif.

Kedisiplinan dan teladan yang diberikan oleh guru musik kepada anak didik menjadi bagian dari rangkaian proses penting dalam kegiatan belajar musik. Kegiatan belajar vokal untuk anak usia 9-12 tahun bukanlah hal mudah, karena pada usia tersebut secara umum adalah masa untuk anak-anak bersenang-senang, dan bermain, sehingga diperlukan tahapan dan proses yang sesuai porsi, agar kemampuan anak dalam memahami seni dan musik dapat tercapai, dan musikalitas mereka juga bisa semakin berkembang.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka penulis akan meneliti penggunaan aplikasi pemutar musik ini ke dalam tulisan ilmiah dengan judul “Penggunaan Aplikasi *Joox* Dalam Meningkatkan Musikalitas Anak Usia 9-12 Tahun Di *Avia Cantata School Of Music And Art* Medan”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang telah diuraikan sebelumnya terdapat beberapa masalah yang muncul. Pada persoalan ini masalah umumnya akan mengarah kepada permasalahan yang akan dihadapi pada penelitian yang akan dilaksanakan. Tujuan dari identifikasi masalah yaitu penelitian akan menjadi lebih terarah, lalu kemudian cakupan masalah yang ditemui tidak terlalu luas. Identifikasi masalah tersebut sesuai dengan pendapat Margono, S (2014:54) yang menyebutkan bahwa; “Masalah ialah kesenjangan antara harapan akan sesuatu yang seharusnya ada (*das soolen*) dan kenyataan yang ada (*das sein*)”. Maka dari itu, untuk menghindari kesimpangsiuran, tumpang tindih dan permasalahan yang akan dibahas tidak terlalu luas dalam penelitian ini, maka penulis mengidentifikasi beberapa hal sebagai berikut :

1. Belum maksimalnya pengetahuan anak yang belajar musik di *Avia Cantata School Of Music And Art Medan* terhadap aplikasi *Joox*.
2. Besarnya beban biaya untuk penggunaan aplikasi *Joox* dalam upaya meningkatkan musikalitas anak usia 9-12 tahun di *Avia Cantata School Of Music And Art Medan*.
3. Proses pembelajaran musik di *Avia Cantata School Of Music And Art Medan*.
4. Kendala yang terjadi dalam proses pembelajaran musik di *Avia Cantata School Of Music And Art Medan*.
5. Musikalitas anak usia 9-12 tahun dengan menggunakan aplikasi *Joox* di *Avia Cantata School Of Music And Art Medan*.

C. Pembatasan Masalah

Penelitian ini mencakup permasalahan yang cukup luas, sehingga perlu dibatasi cakupan permasalahannya. Menurut pendapat Sugiyono (2018:290) :

“Karena adanya keterbatasan, baik tenaga, dana, dan waktu, dan supaya hasil penelitian lebih terfokus, maka penelitian tidak akan melakukan penelitian terhadap keseluruhan yang ada pada obyek atau situasi sosial tertentu, tetapi perlu melakukan fokus”.

Untuk membatasi masalah agar topik menjadi terfokus dan tidak melebar maka penulis menetapkan pembatasan masalah sebagai berikut:

1. Penggunaan aplikasi *Joox* pada anak usia 9-12 tahun dalam pembelajaran vokal di *Avia Cantata School Of Music And Art* Medan.
2. Musikalitas anak usia 9-12 tahun dengan menggunakan aplikasi *Joox* pada pembelajaran vokal di *Avia Cantata School Of Music And Art* Medan.

D. Rumusan Masalah

Rumusan masalah merupakan titik fokus dari sebuah penelitian yang hendak dilakukan, mengingat sebuah penelitian merupakan upaya untuk menemukan jawaban dari pertanyaan. Menurut Sugiyono (2018:55) : “Rumusan masalah merupakan suatu pertanyaan yang akan dicarikan jawabannya melalui pengumpulan data”. Maka dari itu perlu dirumuskan dengan baik, sehingga dapat mendukung untuk menemukan jawaban pertanyaan.

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah serta pembahasan masalah maka permasalahan dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana penggunaan aplikasi *Joox* dalam pembelajaran vokal pada anak usia 9-12 tahun di *Avia Cantata School Of Music And Art* Medan?
2. Bagaimana musikalitas anak usia 9-12 tahun dengan menggunakan aplikasi *Joox* pada pembelajaran vokal di *Avia Cantata School Of Music And Art* Medan?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memecahkan setiap permasalahan penelitian yang telah diuraikan dan dirumuskan pada bagian sebelumnya. Menurut pendapat Sugiyono (2018:397) yang menyatakan bahwa : “Tujuan penelitian adalah untuk mendapatkan data yang antara lain dapat digunakan untuk memecahkan masalah”. Berhasilnya suatu aktivitas penelitian yang akan dilaksanakan terlihat dari diperolehnya tujuan penelitian yang ditetapkan. Dalam penelitian yang akan dilaksanakan di kemudian hari, peneliti merumuskan tujuan sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui penggunaan aplikasi *Joox* dalam pembelajaran vokal pada anak usia 9-12 tahun di *Avia Cantata School Of Music And Art* Medan.
2. Untuk mengetahui musikalitas anak usia 9-12 tahun dalam penggunaan aplikasi *Joox* pada pembelajaran vokal di *Avia Cantata School Of Music And Art* Medan.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini diharapkan dapat mengisi kebutuhan informasi terkait ruang lingkup dalam proses pembelajaran musik. Menurut pendapat Sugiyono (2018:397) yang mengatakan bahwa “Penelitian kualitatif, manfaat penelitian lebih bersifat teoritis, yaitu untuk pengembangan ilmu, namun juga tidak menolak manfaat praktisnya untuk memecahkan masalah”. Dari penelitian ini diharapkan dapat diperoleh beberapa manfaat. Adapun beberapa manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut, yakni:

1. Manfaat Teoritis
 - a. Sebagai acuan atau bahan referensi untuk para peneliti lain dengan topik permasalahan yang relevan
 - b. Sebagai sumber informasi bagi pembaca
2. Manfaat Praktis
 - a. Sebagai sarana untuk mengembangkan dan meningkatkan pembelajaran yang sudah ada sehingga hasil pembelajaran sesuai dengan hasil yang diinginkan.
 - b. Sebagai sumber informasi bagi para mahasiswa dan dosen di Program Studi Pendidikan Musik.