

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang Masalah

Musik memiliki peran yang penting dalam kehidupan manusia, termasuk dalam konteks keagamaan. Di Gereja Pentakosta di Indonesia (GPdI) Maranatha Medan, musik bukanlah hanya sebatas media hiburan, tetapi musik juga sebagai alat yang digunakan untuk mendekatkan diri kepada Tuhan dan memperdalam pengalaman spiritual jemaat. Penggunaan teknologi dalam bidang musik telah mengalami perkembangan yang pesat dalam beberapa dekade terakhir. Berbagai bidang kehidupan masyarakat sangat membutuhkan dan bergantung pada teknologi, termasuk kesehatan, pendidikan, penyiaran, seni, bisnis, perdagangan, perbankan, serta sektor sosial dan lainnya.

Pengembangan teknologi yang terjadi tidak hanya sebatas dengan terciptanya perangkat keras (*hardware*) seperti *smartphone*, komputer, *tablet*, *gadget*, mesin-mesin robot ataupun sejenisnya. Perangkat lunak (*software*) dan aplikasi-aplikasi lainnya juga mengalami perkembangan dan selalu diciptakan atau diperbaharui sesuai dengan kebutuhan manusia itu sendiri (Andriyanto, 2020:15).

Andriyanto (2020:18) mengatakan bahwa *Software* yang digunakan dalam bidang musik adalah *Digital Audio Workstation (DAW)*. *Digital Audio Workstation (DAW)* merupakan *software* yang digunakan untuk menggantikan fungsi alat rekam audio ataupun musik analog menjadi rekam digital yang berbasis komputer. DAW digunakan untuk memproduksi karya musik menjadi lebih efektif dan efisien. Selain itu, proses rekaman yang dilakukan tidak memakan waktu yang lama,

*sequencing, editing, mixing*, serta mentransfer dan mengorganisasikan audio proyek rekaman antara *sound engineer* menjadi lebih mudah dan praktis. Hal yang menguntungkan lainnya adalah biaya produksi dan distribusi musik dapat lebih terjangkau.

*Digital Audio Workstations (DAW)* memungkinkan perekaman dan pengeditan audio dari berbagai sumber, termasuk mikrofon, instrumen, dan pengontrol MIDI. DAW juga dapat digunakan untuk mengimpor dan memanipulasi file audio yang telah direkam sebelumnya serta data MIDI. Beberapa DAW populer di antaranya adalah *Ableton Live, Logic Pro, Pro Tools, Cubase, FL Studio*, dan *GarageBand*. Meskipun setiap DAW memiliki fitur dan alur kerja yang unik, semuanya memiliki fungsi dasar yang memungkinkan pengguna merekam, mengedit, dan menghasilkan audio serta musik berkualitas tinggi. Pada penelitian kali ini, DAW yang penulis gunakan adalah *Ableton Live 11*.

Metatla (2019:12), "*Unlike traditional audio production tools, modern Digital Audio Workstation (DAW) interfaces are highly visual and incorporate various graphical representations of audio parameters to facilitate editing and mastering, such as waveforms and automation graphs. These graphical elements, however, present accessibility challenges for users of screen-readers.*" yang artinya adalah "Berbeda dengan alat produksi audio tradisional, antarmuka Digital Audio Workstation (DAW) modern sangat visual dan menggabungkan berbagai representasi grafis dari parameter audio untuk memfasilitasi pengeditan dan mastering, seperti bentuk gelombang dan grafik otomatisasi. Namun, elemen grafis ini menghadirkan tantangan aksesibilitas bagi pengguna pembaca layar.

Christian (2022:128) menyebutkan bahwa pada abad ke-21 terdapat enam inti area teknologi yang perlu dimiliki pemusik sebagai kompetensi bermusik. Adapun enam inti area teknologi tersebut adalah *music production (recording software and sequencing)*, menguasai instrumen musik elektronik, multimedia, *music notation software*, dan peralatan produksi. Memiliki keterampilan dalam menguasai berbagai jenis *software* dianggap menjadi satu dari banyaknya *life skill* yang sangat dibutuhkan, hal ini disebabkan karena pada abad 21 kehidupan manusia sudah dimasuki oleh digital literasi.

Gaya hidup digital dan perkembangan teknologi telah mampu mempengaruhi gaya dan bentuk musik saat disajikan, misalnya dalam musik elektronik dan musik *sequencer*. Penulis juga mengamati bahwa bentuk musik dalam peribadahan mengalami perubahan ke arah musik digital, seperti yang terlihat pada musik rohani populer yang dibawakan oleh JPCC, NDC, Symphoni Worship, dan lainnya. Gereja Pentakosta di Indonesia (GPdI) Maranatha Medan juga menggunakan musik digital dalam peribadatan yaitu *sequencer*.

*"A sequencer is a software tool designed to aid in the process of sequencing. It enables music producers to input, modify, and playback musical sequences in a step-by-step manner."* (Homden. 2024) yang berarti *sequencer* adalah alat perangkat lunak yang dirancang untuk membantu dalam proses *sequencing*. Alat ini memungkinkan produser musik untuk memasukkan, memodifikasi, dan memutar ulang urutan musik secara bertahap.

Penggunaan *Sequencer* di GPdI Maranatha Medan membawa dampak bagi para pemain musik itu sendiri. Hal ini yang akan menjadi observasi penulis dalam

penelitian ini. Dampak yang timbulkan dapat berupa dampak positif maupun negative. Melihat perkembangan zaman, tidak semua orang dapat menerima dan mau berkembang seiring dengan perubahannya zaman. Poin ini jugalah yang mejadi perhatian bagi para pemain musik di GPdI Maranatha Medan dengan adanya perubahan digitalisasi di bidang musik.

Melalui paparan di atas, maka penulis tertarik untuk meneliti dampak yang di timbulkan dari penggunaan *sequencer* bagi para pemain musik di GPdI Maranatha Medan. Alasan penulis mengangkat *sequencer* dalam penelitian ini adalah ingin mengetahui sejauh mana pemahaman dan kepekaan pemain musik terhadap *sequencer*. Oleh sebab itu, peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul **“Dampak Penggunaan *Sequencer* Pada Pemain Musik di GPdI Maranatha Medan”**.

## **B. Identifikasi Masalah**

Identifikasi masalah merupakan proses untuk menjelaskan masalah yang dihadapi dan membuat penjelasan yang dapat diukur. Langkah-langkah dalam melakukan identifikasi masalah meliputi pemahaman terhadap sifat masalah, pengumpulan literatur terkait, dan pembuatan daftar pertanyaan terhadap masalah yang ditemui. Proses identifikasi masalah ini merupakan langkah awal dalam sebuah penelitian. Identifikasi masalah juga dapat dilakukan melalui pengamatan empiris, wawancara, survei, dan studi dari berbagai sumber.

Nana (2019:10), “kegiatan penelitian dimulai dengan mengidentifikasi isu-isu dan masalah-masalah penting, aktual, dan mendesak (krusial) yang dihadapi pada

saat ini, dan yang paling banyak arti atau kegunaannya bila isu atau masalah tersebut diteliti”. Berdasarkan uraian tersebut, adapun permasalahan dalam penelitian ini dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Dampak penggunaan *sequencer* pada pemain musik di GPdI Maranatha Medan.
2. Pemain musik GPdI Maranatha Medan belum secara keseluruhan peka terhadap penggunaan *sequencer*.
3. Kesiapan fasilitas GPdI Maranatha Medan terhadap penggunaan *sequencer* di GPdI Maranatha Medan.
4. Pengaruh penggunaan *sequencer* terhadap penyanyi GPdI Maranatha Medan.
5. Kesiapan pemain musik GPdI Maranatha Medan terhadap penggunaan *sequencer*.
6. Kendala yang dihadapi pemain musik GPdI Maranatha Medan terhadap penggunaan *sequencer*.
7. Kelebihan dan kekurangan penggunaan *sequencer* terhadap pemain musik di GPdI Maranatha Medan.
8. Manfaat penggunaan *sequencer* bagi pemain musik GPdI Maranatha Medan.

### **C. Batasan Masalah**

Agar fokus penelitian tidak meluas dalam penelitian ini, peneliti memberikan batasan-batasan masalah agar penelitian ini lebih terarah dan fokus. Sugiyono (2022:207) mengatakan bahwa “Pembatasan dalam penelitian lebih didasarkan pada tingkat kepentingan, urgensi, dan feasibility masalah yang akan dipecahkan,

selain juga faktor keterbatasan tenaga, dana, dan waktu.” Suatu masalah dapat dikatakan penting apabila masalah tersebut di pecahkan melalui penelitian, maka akan semakin menimbulkan masalah baru. Adapun batasan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Dampak penggunaan *sequencer* pada pemain musik di GPdI Maranatha Medan.
2. Manfaat penggunaan *sequencer* bagi pemain musik GPdI Maranatha Medan.
3. Kendala yang dihadapi pemain musik GPdI Maranatha Medan terhadap penggunaan *sequencer*.

#### **D. Rumusan Masalah**

Rumusan masalah adalah pernyataan atau pertanyaan yang mengidentifikasi masalah utama yang akan diteliti dan dijawab dalam suatu penelitian. Rumusan masalah berfungsi sebagai panduan utama untuk seluruh proses penelitian, dari pengumpulan data hingga analisis dan interpretasi hasil. Sugiyono (2022:210) mengatakan bahwa “Rumusan masalah yang merupakan fokus penelitian masih bersifat sementara dan akan berkembang setelah peneliti masuk lapangan atau situasi sosial tertentu”. Adapun rumusan masalah yang akan penulis teliti dalam penelitian ini adalah:

1. Apa saja dampak dari penggunaan *sequencer* pada pemain musik di GPdI Maranatha Medan?
2. Bagaimana manfaat dari penggunaan *sequencer* bagi pemain musik GPdI Maranatha Medan?

3. Apa saja kendala yang dihadapi pemain musik GPdI Maranatha Medan terhadap penggunaan *sequencer*?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Sugiyono (2022:282), “Tujuan penelitian berkaitan erat dengan rumusan masalah yang dituliskan”. Tujuan penelitian ini dilakukan adalah untuk mengetahui jawaban dari pertanyaan yang telah dirumuskan. Tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui dampak penggunaan *sequencer* pada pemain musik di GPdI Maranatha Medan.
2. Untuk mengetahui manfaat dari penggunaan *sequencer* pada pemain musik di GPdI Maranatha Medan
3. Untuk mengetahui kendala yang dihadapi oleh pemain musik GPdI Maranatha Medan terhadap penggunaan *sequencer*.

#### **F. Manfaat Penelitian**

Dalam penelitian kualitatif, manfaat penelitian cenderung bersifat teoritis, yaitu untuk pengembangan ilmu pengetahuan. Namun, penelitian ini juga memiliki manfaat praktis dalam memecahkan masalah. Jika peneliti kualitatif berhasil menemukan teori, teori tersebut dapat digunakan untuk menjelaskan, memprediksi, dan mengendalikan suatu gejala (Sugiyono, 2022:283). Berdasarkan tujuan penelitian yang hendak dicapai, maka peneliti berharap penelitian ini memiliki

manfaat baik secara langsung maupun tidak langsung. Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Manfaat penelitian ini secara teoritis adalah:

- a. Memberikan pandangan baru kepada pemain GPdI Maranatha Medan mengenai penggunaan musik digital DAW.
- b. Memberikan informasi bagi pemusik GPdI Maranatha mengenai *Digital Audio Workstation (DAW)*.
- c. Sebagai bahan referensi bagi peneliti berikutnya yang memiliki ketertarikan topik yang sama dengan penelitian ini

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi penulis, penelitian ini memberikan pemahaman lebih kepada peneliti terhadap topik yang diteliti yaitu dampak penggunaan *sequencer* pada pemain musik di GPdI Maranatha Medan.
- b. Bagi pemusik, mengetahui gambaran penggunaan *sequencer* dalam kegiatan ibadah.
- c. Bagi gereja, dapat mempersiapkan fasilitas untuk penggunaan *sequencer* bagi pemain musik.