

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Barang bekas merupakan barang yang sudah tidak terpakai atau tidak dibutuhkan lagi oleh pemiliknya, namun belum tentu barang itu tidak bisa digunakan lagi. Biasanya, alasan orang untuk tidak menggunakannya lagi adalah sudah bosan, atau ingin sesuatu yang baru, karena pada dasarnya manusia tidak pernah puas dengan apa yang telah dimilikinya. Barang bekas merupakan alternatif mendapatkan barang murah, tanpa mengurangi kegunaan dan kepuasan pembeli terhadap jenis barang yang dibutuhkan. Pemanfaatan dan pengelolaan barang bekas adalah pola pikir masyarakat maju dan modern, karena sebuah peradaban yang maju adalah peradaban yang memiliki kesadaran akan kesederhanaan, penghematan, keefektifan, kemudahan demi kelangsungan hidup berkelanjutan.

Kreatifitas merupakan kemampuan seseorang untuk menciptakan atau menghasilkan sesuatu yang baru dan asli, yang belum dikenal ataupun memecahkan masalah baru yang dihadapi. Kreatifitas dapat muncul dari pemikiran yang didasari untuk memecahkan suatu masalah. Manusia yang kreatif adalah manusia yang memiliki gambaran suatu sikap yang baru, pandangan baru, konsep baru. Dengan kreatifitas, seseorang dapat menghasilkan keunikan dan barang-barang yang dapat dimanfaatkan dalam berbagai bidang. Salah satunya dalam bidang musik, barang bekas dapat dibuat menjadi alat musik seperti drum dari aqua galon bekas.

Pada saat ini banyak orang berlomba-lomba untuk menjadi lebih pintar dan berguna untuk orang-orang di sekitarnya dengan cara mengejar pendidikan yang tinggi seperti melanjutkan di perguruan tinggi. Akan tetapi, pendidikan yang tinggi saja tidak akan cukup tanpa adanya kreativitas. Melihat biaya untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi itu mahal, tidak sedikit pula orang yang berpendidikan rendah. Dengan pendidikan yang rendah ini tidaklah menjadi masalah dan kendala dalam kehidupan jika di iringi dengan kreativitas. Di kalangan anak jalanan, mereka pasti buta dalam hal pelajaran musik. Kurang nya biaya mereka untuk membeli sebuah alat musik, sehingga mereka memanfaatkan barang bekas untuk dijadikan sebagai alat musik agar bisa mencari nafkah.

Barang Bekas merupakan material sisa yang tidak diinginkan setelah berakhirnya suatu proses. Sampah didefinisikan oleh manusia menurut derajat keterpakaianya, dalam proses-proses alam sebenarnya tidak ada konsep sampah, yang ada hanya produk – produk yang dihasilkan setelah dan selama proses alam tersebut berlangsung, misalnya barang-barang bekas yang berupa botol minuman, galon air minum, gelas maupun ember plastik, sampah tidak hanya dari peralatan rumah tangga saja, tapi juga dari bahan bangunan seperti kaleng bekas, cat rumah, paralon atau drum bekas jalan. Namun bagi sebagian orang sampah adalah barang yang dapat didaur ulang, dipergunakan dan dimanfaatkan kembali sesuai dengan kebutuhan. Mereka menyadari bahwa ternyata sampah dapat bermanfaat apabila di daur ulang. Seperti botol bekas,

yang dapat digunakan sebagai alat musik yang dapat menimbulkan bunyi yang bagus.

Penggunaan barang bekas sebagai media pembelajaran musik dikalangan anak jalanan. Inilah yang membuat perbedaan pemanfaatan dengan barang bekas dibandingkan dengan sekolah ataupun masyarakat lainnya. lain karena memanfaatkan barang bekas dapat dijadikan media pembelajaran musik bahwa untuk sekaligus membuktikan pembelajaran musik tidak harus menggunakan alat musik pada umumnya tetapi juga bisa menggunakan barang bekas sehingga ada keunikan tersendiri.

Anak jalanan merupakan sebagian dari anak-anak yang hidup dan tumbuh di jalanan tanpa ada pemantauan dan tumbuh secara mandiri. Kehidupan anak jalanan bagi sebagian anak jalanan mempunyai dampak yang positif misalnya anak menjadi tahan kerja keras karena sudah terbiasa kena panas dan hujan, anak jalanan bisa belajar bekerja sendiri, bertanggung jawab dan membantu ekonomi orang tuanya. Banyak diantara mereka yang kurang mampu untuk mencukupi kebutuhan keluarga nya, mereka harus mencari uang dengan cara mengamen dipinggir jalan. Ketidakmampuan mereka untuk membeli sebuah alat musik, membuat mereka berinisiatif menggunakan barang bekas untuk diolah dan dirangkai sebagai alat musik mengamen mereka dipinggir jalan.

Berdasarkan penjelasan yang telah diuraikan di atas maka penulis tertarik untuk meneliti skripsi dengan judul: **“Pemanfaatan Barang Bekas Sebagai Proses Kreatif Pada Pengamen Jalanan Di Medan”**.

B. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah bertujuan agar penelitian yang dilakukan oleh peneliti menjadi lebih terarah serta mempersempit cakupan yang akan dibahas. Setiap penelitian yang akan dilakukan harus berangkat dari masalah. Seperti dinyatakan oleh Emory (1985) dalam Sugiyono (2015 : 84) bahwa, “Baik penelitian murni atau terapan, semuanya berangkat dari masalah”.

Berdasarkan latar belakang diatas dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana proses kreatif pemanfaatan barang bekas pada pengamen jalanan di Medan?
2. Bagaimana proses pembuatan alat musik yang terbuat dari barang-barang bekas sebagai proses kreatif pada pengamen jalanan di Medan?
3. Bagaimana tanggapan masyarakat sekitar terhadap barang bekas yang digunakan sebagai proses kreatif pada pengamen jalanan di Medan?
4. Apa dampak positif bagi pengamen jalanan di Medan dalam mengelola barang bekas sebagai proses kreatif bermusik?
5. Apa dampak negatif bagi pengamen jalanan di Medan dalam mengelola barang bekas sebagai proses kreatif bermusik?

C. Pembatasan Masalah

Mengingat luasnya cakupan masalah yang terdapat dalam identifikasi masalah diatas maka peneliti perlu membuat batasan masalah, sesuai dengan pendapat Sugiono (2016:207) yang mengatakan bahwa: “Pembatasan masalah

didasarkan pada tingkat kepentingan, urgensi dan fasebilitas yang akan dipecahkan, selain faktor keterbatasan tenaga dan waktu”. Berdasarkan pendapat diatas dan pada latar belakang masalah maka penulis membatasi masalah peneliti ini sebagai berikut : Proses kreatif pemanfaatan barang bekas pada pengamen jalanan di Medan., Dampak positif bagi pengamen jalanan di Medan dalam mengelola baranng bekas sebagai proses kreatif bermusik, dan Dampak negatif bagi pengamen jalanan di Medan dalam mengelola barang bekas sebagai proses kreatif bermusik.

D. Perumusan Masalah

Rumusan masalah merupakan titik fokus dari sebuah penelitian yang hendak dilakukan. Mengingat sebuah penelitian merupakan upaya untuk menemukan jawaban untuk pertanyaan, maka dari itu perlu dirumuskan dengan baik, sehingga dapat mendukung untuk menemukan jawaban pertanyaan. Menurut pendapat Sugiyono (2017:55) mengatakan bahwa “Rumusan masalah berbeda dengan masalah. Kalau masalah itu merupakan kesenjangan antara yang diharapkan dengan yang terjadi, maka rumusan masalah itu merupakan suatu pertanyaan yang akan dicarikan jawabannya melalui pengumpulan data. Namun demikian terdapat kaitan erat antara masalah dan rumusan masalah, karena setiap rumusan masalah penelitian harus didasarkan pada masalah.

Berdasarkan uraian yang terdapat pada latar belakang masalah, identifikasi masalah, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana proses kreatif pemanfaatan barang bekas pada pengamen jalanan di Medan?
2. Dampak positif bagi pengamen jalanan di Medan dalam mengelola barang bekas sebagai proses kreatif bermusik?
3. Dampak negatif bagi pengamen jalanan di Medan dalam mengelola barang bekas sebagai proses kreatif bermusik?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian menjadi kerangka yang selalu dirumuskan untuk mendapatkan gambaran yang jelas tentang hasil yang akan diperoleh. Berhasil tidaknya suatu penelitian yang dilakukan terlihat dan tercapai atau tidaknya penelitian.

Menurut pendapat Moleong (2017:94) menyatakan bahwa “ Tujuan suatu penelitian adalah upaya untuk memecahkan masalah”. Dan menurut Irwandy (2013:37) mengatakan bahwa: “Tujuan penelitian merupakan upaya peneliti untuk mengungkapkan keinginannya memperoleh jawaban atas permasalahan peneliti yang diajukan ”.

Maka tujuan yang diinginkan dalam sebuah penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui bagaimana Proses Kreatif Pemanfaatan Barang Bekas Pada Pengamen Jalanan Di Medan
2. Untuk mengetahui Dampak Positif bagi Pengamen Jalanan di Medan dalam mengelola barang bekas sebagai Proses Kreatif Bermusik

3. Untuk mengetahui Dampak Negatif bagi Pengamen Jalanan di Medan dalam mengelola barang bekas sebagai Proses Kreatif Bermusik

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini akan mempunyai manfaat jika tujuan yang diharapkan dapat tercapai. Irwandy (2013:41) menyatakan bahwa “Manfaat yang dimaksud adalah aplikasi hasil penelitian tersebut, baik bagi lembaga-lembaga tertentu ataupun masyarakat”. Manfaat yang diperoleh setidaknya-tidaknya adalah dapat merupakan pandangan bandingan dari penelitian orang lain , ataupun sebagai saran untuk masyarakat atau lembaga-lembaga dalam melaksanakan tugasnya masing-masing. Maka dari itu manfaat dari penelitian ini antara lain:

1. Untuk meningkatkan kreativitas pengamen jalanan sebagai proses kreatif.
2. Dapat digunakan sebagai referensi kajian pustaka untuk peneliian selanjutnya.
3. Bagi penulis, dapat membantu dan memperoleh pengalaman serta keterampilan, sekaligus dapat meghimbau kepada masyarakat ataupun pengamen jalanan untuk dapat belajar memanfaatkan barang bekas sebagai proses kreatif.
4. Sebagai sumber kajian bagi kepustakaan Seni Musik Universitas Negeri Medan.