

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kota Medan merupakan kota metropolitan terbesar di luar Pulau Jawa dan menjadi pusat pertumbuhan ekonomi, budaya, serta pendidikan di wilayah Sumatera Utara. Menurut Bancin, R., Darma, A., & Alkhairi, F. (2024:52) “Kota Medan adalah ibu kota dari provinsi Sumatera Utara yang juga menjadi kota terbesar di Indonesia setelah Jakarta dan Surabaya. Terdapat banyak etnis di Kota Medan seperti delapan etnis ini: Melayu, Batak dan Nias, yang terbagi lagi menjadi sub etnis: Karo, Toba, Simalungun, Mandailing, Angkola dan Pakpak. Selain itu, ada pendatang dari berbagai daerah seperti Jawa, Aceh, Minang, Sunda, Gayo, Bali, Arab, Tionghoa dan lainnya”. Menurut Suroso, P., dkk. (2020:1752). *“Culture can be realized in various ways, one of which is through art. This part cannot be separated from how a society runs its daily life, people are always present in the activities of the religious system, customs, and even entertainment”*. Yang dapat diartikan bahwasannya budaya memiliki ikatan yang sangat erat dengan kehidupan manusia dan tidak akan lepas dari kegiatan yang dilakukan oleh manusia itu sendiri.

Selain dikenal sebagai kota multikultural, Medan juga memiliki kekayaan tradisi dan seni pertunjukan yang terus berkembang dari waktu ke waktu. Salah satu sektor yang memperlihatkan dinamika tersebut adalah dunia musik. Dunia musik di Medan sangat beragam mulai dari musik tradisional etnis Batak, Melayu, dan Karo, hingga musik modern seperti jazz, rock, pop, dan indie. Keberagaman ini menunjukkan bahwa Kota Medan memiliki potensi yang besar sebagai lahan

tumbuhnya kreativitas musik. Namun, di balik potensi tersebut, pemusik di Medan, khususnya yang berasal dari kalangan non-akademis, masih menghadapi berbagai tantangan dalam mengembangkan kemampuan dan memperluas akses terhadap pendidikan musik yang berkualitas.

Musik merupakan media bunyi yang digunakan untuk mengekspresikan diri bagi masyarakat. Selain sebagai media ekspresi diri, musik juga dapat dijadikan sebagai media komunikasi, media belajar, pelatihan bahkan dapat dijadikan sebagai mata pencarian bagi masyarakat. Menurut Ritonga, D. I. (2011:368) “Musik merupakan napas bagi kehidupan semua orang. Musik mampu menyatukan berbagai perbedaan yang ada di antara manusia. Bahkan, musik mampu menjadi media komunikasi di antara semua lapisan masyarakat tanpa memperdulikan perbedaan harkat dan martabat”. Dalam perkembangan musik, kini tidak lagi dijadikan hanya sebagai media keagamaan maupun upacara adat, namun musik sudah banyak dijadikan sebagai media hiburan yang dimainkan oleh para pemusik akademis ataupun pemusik non-akademis.

Pemusik di kota Medan berasal dari kalangan akademis yang berasal dari kampus besar seperti (UNIMED, USU, Nomensen), bahkan Kota Medan memiliki Sekolah Menengah Musik yaitu SMK NEGERI 11. Selain pemusik Akademis, Kota Medan juga memiliki banyak pemusik berbakat yang belajar secara otodidak, melalui pengalaman panggung, komunitas, dan praktik langsung tanpa melalui jalur pendidikan formal. Walaupun pendekatan ini dapat menghasilkan musisi yang mumpuni secara teknik dan pengalaman, mereka sering kali menghadapi keterbatasan dalam hal teori musik, akses sumber belajar, hingga manajemen karier.

Menurut Hidayatullah, R. (2023:57) *“As evidence, a traditional music practitioner living in an area that masters a certain form of local music can maintain its musical existence and use it to fulfill economic needs. Such music practitioners even acquire aspects of their skills and knowledge autodidactically. Most local (non-academic) musicians acquire these skills and knowledge offhandedly”*. Yang dapat diartikan seorang praktisi musik tradisional di daerah tertentu dapat mempertahankan musik lokal dan memanfaatkannya untuk kebutuhan ekonomi, sering kali dengan keterampilan yang diperoleh.

Dalam situasi seperti ini, muncul berbagai ruang alternatif dan komunitas musik yang berfungsi sebagai pusat belajar informal. Salah satu contohnya adalah Singgah Musik Medan, yang hadir sebagai wadah untuk berkumpul, berlatih, berbagi pengetahuan, dan menciptakan karya musik secara kolektif. Keberadaan tempat-tempat seperti ini menjadi sangat penting dalam menunjang ekosistem musik kota sebagai media belajar bagi pemusik non-akademis. Secara umum media merupakan alat yang digunakan untuk menyampaikan informasi, ilmu pengetahuan, dan pesan kepada khalayak umum. Menurut Fadilah dkk., (2023:1-2) *“Media is an instrument or tool to deliver learning material so that student are able to understand what is conveyed using media tool such as markers, package books or reading, whiteboards, including teachers and the environment is also a medium for implementing information delivery.”*

Media adalah suatu instrument atau alat bantu untuk menyampaikan materi pembelajaran supaya peserta didik mampu memahami yang disampaikan menggunakan alat media seperti spidol, buku paket atau bacaan, papan tulis,

termasuk guru dan lingkungan juga merupakan sebuah media pelaksana penyampaian informasi. Dengan pertumbuhan teknologi digital, para pemusik di Medan kini juga memiliki peluang untuk belajar secara lebih fleksibel melalui media platform daring, konten tutorial, hingga media kolaboratif virtual. Kota Medan, sebagai simpul penting dalam pergerakan budaya musik di Sumatera, memiliki potensi untuk memanfaatkan perkembangan ini demi membangun generasi pemusik lokal yang adaptif, kreatif, dan mampu bersaing secara nasional maupun global.

Berdasarkan Observasi awal, penulis menemukan adanya pengelolaan dalam menciptakan sebuah konten musik berbasis digital dengan memanfaatkan media aplikasi dalam penciptaan musik berbasis edukasi. Hal tersebut merupakan salah satu kegiatan di Singgah Musik Medan. Oleh karena itu, penting untuk mengkaji dinamika perkembangan pemusik di Kota Medan, baik dari sisi tantangan, potensi, maupun strategi yang bisa dikembangkan untuk mendukung mereka, terutama dalam konteks pembelajaran berbasis komunitas dan digital. Berdasarkan latar belakang diatas penulis tertarik mengangkat penelitian ini dengan judul ***“Media Pembelajaran Rekaman Musik Digital Di Komunitas Singgah Musik Medan”***

B. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah penelitian dapat membantu penelitian ini untuk mencapai tujuan sehingga mereka memahami berbagai aspek yang terkait dengan topik penelitian. Menurut Jaya Mertha Laut Made 1 (2021:131) ”Melakukan sebuah penelitian diperlukan suatu identitas masalah, hal ini diperlukan agar penelitian

lebih terfokus pada masalah yang akan diteliti. Setiap penelitian berasal dari suatu masalah yang akan diselesaikan”. Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan oleh penulis, maka permasalahan yang ada pada penelitian terkait dapat diidentifikasi sebagai berikut :

1. Keberadaan Singgah Musik Medan sebagai Media Pembelajaran Musik Digital Bagi Pemusik Di Kota Medan.
2. Media Rekaman Musik Berbasis Digital di Singgah Musik Medan.
3. Proses Pembelajaran Rekaman Musik Digital di Singgah Musik Medan.
4. Hasil Pembelajaran Rekaman Musik Digital di Singgah Musik Medan.
5. Kendala Media Digital Komunitas Singgah Musik Medan sebagai Media Belajar Musik Digital bagi Pemusik di Kota Medan.
6. Perekaman Musik Berbasis Digital di Singgah Musik Medan sebagai Media Belajar Musik Digital bagi Pemusik di Kota Medan.
7. Apa Saja Kendala yang Dihadapi oleh Pemusik di Kota Medan Terhadap Penggunaan Media Belajar Musik Digital dalam Proses Pembelajaran Musik.
8. Bagaimana persepsi pemusik di Kota Medan terhadap penggunaan Media Belajar Musik Digital dalam Proses Pembelajaran Musik.

C. Batasan Masalah

Batasan masalah merupakan salah satu usaha untuk menetapkan dalam suatu masalah dalam konteks penelitian. Menurut Sugiyono (2021:277) ”Fokus yang sebenarnya dalam penelitian kualitatif diperoleh setelah peneliti melakukan grand tour observation dan grand tour question atau yang disebut penjelajahan umum”.

Maka penulis perlu membuat pembatasan masalah untuk mempermudah pemecahan masalah yang ditemui dalam penelitian ini. Berdasarkan penjelasan dari latar belakang dan identifikasi masalah, maka penulis menetapkan batasan masalah sebagai berikut:

1. Keberadaan Singgah Musik Medan sebagai Media Pembelajaran Musik Digital Bagi Pemusik di Kota Medan.
2. Media Rekaman Musik Digital di Singgah Musik Medan.
3. Proses Pembelajaran Rekaman Musik Digital di Singgah Musik Medan.
4. Hasil Pembelajaran Rekaman Musik Digital di Singgah Musik Medan.

D. Rumusan Masalah

Rumusan masalah merupakan suatu pernyataan yang menguraikan permasalahan utama yang ingin diselesaikan atau di cari jawabannya dalam sebuah penelitian. Dalam rumusan masalah kita akan mencari topik utama permasalahan yang telah diuraikan dalam pembatasan masalah sehingga mempertajam arah penelitian. Menurut Sugiyono (2021:63) "Rumusan masalah berbeda dengan masalah merupakan kesenjangan antara yang diharapkan dengan yang terjadi, maka rumusan masalah itu merupakan suatu pertanyaan yang akan dicarikan jawabannya melalui pengumpulan data". Berdasarkan penjelasan dari latar belakang, identifikasi masalah dan pembatasan masalah, maka dari itu peneliti merumuskan masalah dalam penelitian sebagai berikut :

1. Bagaimana Keberadaan Singgah Musik Medan Sebagai Media Pembelajaran Musik Digital Bagi Pemusik Di Kota Medan?

2. Apa Saja Media Rekaman Musik Digital Di Singgah Musik Medan?
3. Bagaimana Proses Pembelajaran Rekaman Musik Digital Di Singgah Musik Medan?
4. Bagaimana Hasil Pembelajaran Rekaman Musik Digital Di Singgah Musik Medan?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian adalah pernyataan mengapa penelitian tersebut dilakukan. Tujuan penelitian biasanya berkaitan langsung dengan rumusan masalah sehingga mengarahkan penelitian untuk mendapatkan solusi dan menjawab pertanyaan pada penelitian. Seperti yang diuraikan oleh Kusumastuti dan Khoiron (2019:149) Tujuan penelitian kualitatif juga masih bersifat sementara dan akan berkembang setelah penulis berada di lapangan. Tujuan penelitian mengungkapkan sasaran yang ingin dicapai dalam penelitian. Isi dan rumusan masalah penelitian. Perbedaannya terletak pada cara merumuskannya”. Mengacu permasalahan diatas, maka tujuan penelitian ini sebagai berikut:

1. Untuk Mengetahui Keberadaan Singgah Musik Medan sebagai Media Pembelajaran Musik Digital Bagi Pemusik di Kota Medan.
2. Untuk Mengetahui Media Rekaman Musik Digital di Singgah Musik Medan.
3. Untuk Mengetahui Proses Pembelajaran Rekaman Musik Digital di Singgah Musik Medan.
4. Untuk Mengetahui Hasil Pembelajaran Rekaman Musik Digital di Singgah Musik Medan.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian merupakan hasil yang didapat dari proses penelitian yang dilakukan untuk meningkatkan pemahaman seseorang terhadap masalah yang telah dirumuskan dalam topik penelitian. Hasil dalam penelitian diharapkan menjadi sumber relevan selanjutnya terhadap pemateri lainnya dalam mencari sumber yang sesuai dengan topik penelitian. Menurut I Made Laut Mertha Jaya (2021:136) ”Manfaat penelitian mengembangkan ilmu pengetahuan dan memecahkan suatu masalah yang diteliti. Manfaat penelitian adalah memecahkan dan mencegah suatu permasalahan pada objek yang diteliti”. Manfaat penelitian terdiri dari manfaat teoritis dan manfaat praktis. Manfaat dalam penelitian ini dapat dibagi menjadi 2 bagian yaitu:

1. Manfaat teoritis

- a. Penelitian ini bermanfaat sebagai referensi bagi pembaca dan semua orang untuk menambah pengetahuan dan wawasan mengenai Singgah Musik Medan Sebagai Media Belajar Musik Berbasis Digital.
- b. Sebagai referensi bagi pembaca dan Masyarakat untuk meningkatkan wawasan tentang teknologi terutama pada Media Belajar Musik Berbasis Digital.
- c. Penelitian ini merupakan kajian pembelajaran yang bermanfaat untuk referensi bagi penelitian selanjutnya apabila berhubungan dengan Media Belajar Musik Berbasis Digital.

2. Manfaat praktis

- a. Penelitian ini memberikan solusi praktis bagi pemusik di Kota Medan untuk mengakses sumber belajar musik digital dengan adanya platform ini pemusik dapat berlatih kapan saja dan dimana saja.
- b. Penelitian ini dapat mendorong terbentuknya komunitas musik yang lebih solid di Kota Medan. Dengan adanya media belajar musik digital, pemusik dapat terhubung satu sama lain berbagi pengalaman, dan saling mendukung dalam pengembangan karier musik mereka.
- c. Menambah pengetahuan penulis dalam membuat sebuah karya ilmiah mengenai Media Belajar Musik Digital Bagi Pemusik di Kota Medan.

