

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kehidupan manusia saat ini, menjadikan musik sebagai kebutuhan dan tak terpisahkan. Hal ini diperkuat oleh Rebecchini (2021:1) dalam jurnalnya menyatakan bahwa *“music is crucial element of everyday life and plays a central role in all human cultures: it is omnipresent and is listened to and played by persons all of ages, races, and ethnic backgrounds”*. Musik adalah elemen penting dalam kehidupan sehari-hari dan memainkan peran utama dalam segala aspek manusia: musik ada dimana-mana, didengar, dan dimainkan oleh setiap orang dari segala usia, ras, dan latar belakang etnis. Musik yang merupakan gabungan dari sebuah bunyi yang dibentuk sedemikian rupa yang dimana didalamnya terdapat nada, ritme, irama, dan keharmonisan dari berbagai sumber bunyi yang memberikan kesan baik untuk didengar oleh pendengar.

Hal ini diperkuat oleh pendapat Jamalus (dalam Khoiriyah dan Sinaga, 2017:82) musik adalah bentuk suatu hasil karya seni bunyi dalam bentuk lagu atau komposisi musik yang mengungkapkan pikiran dan perasaan penciptanya melalui unsur-unsur musik yaitu irama, melodi, harmoni, bentuk dan struktur lagu serta ekspresi sebagai satu kesatuan. Musik merupakan sebuah hasil dari penciptaan karsa dan rasa pada manusia yang dapat dirasakan oleh pencipta musik tersebut berdasarkan bunyi yang terdengar indah (harmonis) dan berirama yang dituangkan ke dalam bentuk instrumen atau sebuah lagu. Dalam permainan musik

sendiri ada beberapa instrument yang dimainkan salah satunya adalah drum. Menurut Ihsan Nur Aziz dalam jurnal yang berjudul “ Analisis Teknik Permainan Drum Pada Lagu Prahara Rusaking Jagad Karya Bunga Bangsa” tahun 2023 drum adalah kelompok alat musik perkusi yang terdiri dari kulit yang direntangkan dan dipukul dengan tangan atau sebuah batang. Selain kulit, drum juga digunakan dari bahan lain, misalnya plastik.

Drum terdapat di seluruh dunia dan memiliki banyak jenis, misalnya snare drum, bass drum, tom –tom dan lain –lain. Dalam musik pop, rock, dan jazz, drum biasanya mengacu kepada drum kit atau drum set, yaitu alat perkusi yang biasanya terdiri dari snare drum, tom – tom, bass drum, cymbal, hi-hat dan kadang ditambah berbagai alat musik drum listrik. Orang yang memainkan drumset disebut “Drummer”. Drum Set adalah seperangkat alat musik perkusi yang disusun sedemikian rupa untuk keperluan sebuah band. Pada umumnya instrumen drum set terdiri dari snare drum, tom-tom (berukuran kecil, sedang dan besar), bass drum, hi-hat, simbalkrash dan simbalkride. Penggunaan drum set pada sebuah combo band sangat dominan, selain sebagai pembawa tempo, drum set juga berfungsi membentuk irama yang menjadi penopang bagi karya musik yang dimainkan. Drum set juga berfungsi sebagai penanda perubahan pada bagian-bagian komposisi musik atau lagu serta memberikan variasi dan energi kepada instrumen lainnya seperti gitar, bass, keyboard.

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang semakin maju dan berkembang, dapat membantu masyarakat dalam mencari informasi dan belajar secara mandiri, dimana saja dan kapan saja. Teknologi informasi dan

komunikasi yang berkembang saat ini adalah banyaknya penggunaan aplikasi-aplikasi yang tercipta dimana aplikasi-aplikasi yang diciptakan dapat membantu setiap kegiatan pada kehidupan masyarakat, salah satu contohnya ialah dalam tehnik berlatih permainan drum Sebelum berlatih bermain drum perlu dilakukan pemanasan sticking. Seperti yang diketahui bahwa latihan sticking itu membosankan dan tidak teratur , padahal latihan sticking itu sangat membantu dalam pembelajaran permainan drum. Dengan adanya bantuan daripada teknologi yang berkembang pesat saat ini, diharapkan mampu menciptakan suasana baru dalam berlatih olah permainan drum.

Penggunaan aplikasi merupakan salah satu langkah baru dalam menciptakan suasana baru pada latihan permainan drum agar tidak terlihat membosankan pada saat melakukannya. Aplikasi-aplikasi ini nantinya dapat membantu para masyarakat yang ingin berlatih bermain drum, tak terkecuali siswa yang ingin belajar bermain drum Sebelum bermain drum perlu dilakukan pemanasan berupa latihan sticking dengan baik dan benar. Agar pada saat bermain drum lebih teratur dan tidak kaku. Dengan adanya bantuan teknologi, siswa dengan mudah untuk mengakses setiap materi yang dibutuhkan. Salah satu teknologi yang dapat membantu dalam latihan sticking yaitu aplikasi yang dapat membantu pelatihan permainan drum Salah satu aplikasi yang dapat membantu dalam latihan permainan drum ialah aplikasi *Moises*.

Aplikasi *Moises* merupakan sebuah aplikasi *AI* yang dirancang dan dikembangkan oleh *Moises System* bagi para penggunanya untuk berlatih bermain alat musik. Aplikasi ini dapat melatih banyak instrumen alat musik lainnya

contohnya seperti alat musik drum, gitar bass bahkan dapat melatih vocal juga dengan menggunakan audio. Aplikasi ini dapat digunakan pada *handphone*, dan terdapat di *playstore* dan *appstore* sehingga memungkinkan para penggunanya dapat berlatih kapan saja dan dimana saja. Aplikasi ini menyediakan berbagai fitur contohnya seperti pemisahan audio, metronome pintar yang dapat menyesuaikan sendiri dengan lagu yang ingin latih di dalam aplikasi.

PRODIGY MUSIC SCHOOL merupakan salah satu Lembaga Pendidikan untuk musik seperti : piano, drum, gitar, biola, vocal, menggunakan kurikulum Internasional dan sistematis.

PRODIGY MUSIC SCHOOL ini berlokasi di Jl. Platina VII B No. 8, Titi papan, kecamatan Medan Deli, Kota Medan, Sumatera utara 20244. Sekolah ini menjadi salah satu tempat berlatih yang telah menggunakan aplikasi *Moises* dalam latihan bermain alat musik terutama dalam permainan drum bagi para siswa. Berdasarkan pra observasi yang penulis telah lakukan dengan salah satu siswa di sekolah *Prodigy Music School*, dalam proses latihan olah permainan drum, telah menggunakan aplikasi *moises* sejak tahun 2021. Dengan menggunakan aplikasi *Moises* ini, siswa merasakan adanya manfaat terhadap proses latihan permainan drum selama menggunakan aplikasi tersebut. Dari manfaat yang siswa dapatkan melalui aplikasi tersebut selama proses latihan *sticking*, membuat siswa mampu mengatasi berbagai permasalahan yang di alaminya selama proses latihan drum.

Sebelum menggunakan aplikasi *Moises* ini, ada beberapa kendala yang terjadi dalam proses latihan yaitu terkesan membosankan dan jenuh, sebab latihannya tidak bervariasi, disamping itu, dalam proses latihan permainan drum,

siswa masih berlatih sesuai dengan pemahamannya masing-masing, tidak memanfaatkan berbagai teknologi, seperti aplikasi-aplikasi yang dapat membantu para siswa dalam berlatih permainan drum. Dengan memanfaatkan aplikasi *Moises* masalah – masalah diatas ternyata dapat membantu para para siswa dalam proses latihan permainan drum , sehingga pada saat siswa dapat mengetahui serta mengatasi masalah yang dihadapi. Oleh sebab itu, berlandaskan hal hal yang telah dijabarkan sebelumnya, membuat penulis merasa tertarik untuk meneliti **“Penggunaan Aplikasi *Moises* Pada Latihan Pembelajaran *Percussion (Drum)* Di *Prodigy Music School* ”**

B. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah adalah tahap pertama yang harus dilakukan sang peneliti. Tahap ini merupakan tahap yang paling penting dalam penelitian, karena semua jalannya penelitian akan dituntun oleh perumusan masalah. Identifikasi masalah adalah menemukan suatu kesenjangan antara ekspektasi yang menimbulkan celah untuk diteliti. Menurut Hardani dkk (2020: 78), masalah adalah suatu kesenjangan (*discrepancy*) antara apa yang seharusnya (harapan) dengan kenyataan. Kesenjangan tersebut membutuhkan pemecahan melalui penelitian ilmiah yang melalui tahap-tahap metodologis. Berdasarkan pendapat tersebut, maka identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Proses latihan pembelajaran drum menggunakan aplikasi *Moises* bagi siswa di Sekolah *Prodigy Music School*.
2. Manfaat menggunakan aplikasi *Moises* terhadap latihan pembelajaran drum bagi siswa di Sekolah *Prodigy Music School*.

3. Kurangnya penggunaan teknologi, seperti aplikasi yang dapat membantu latihan pembelajaran drum bagi siswa di Sekolah *Prodigy Music School*.
4. Kelebihan dan Kekurangan aplikasi *Moises* Dalam pembelajaran drum.

C. Pembatasan Masalah

Batasan masalah bertujuan untuk membatasi hal-hal yang menjadi fokus penelitian agar tidak terlalu luas mengingat keterbatasan kemampuan peneliti dan juga keterbatasan waktu dan tempat. Menurut Abdussamad (2021 : 104) merupakan: “Pembatasan masalah yang dalam penelitian kualitatif sering disebut fokus penelitian. Sejumlah masalah yang diidentifikasi dikaji dan dipertimbangkan apakah perlu direduksi atau tidak. Kajian yang terlalu luas memungkinkan adanya hambatan dan tantangan yang lebih banyak. Kajian yang terlalu luas memungkinkan adanya hambatan dan tantangan yang lebih banyak. Kajian yang terlalu spesifik memerlukan kemampuan khusus untuk dapat melakukan kajian secara mendalam”. Berdasarkan pendapat tersebut, maka peneliti membatasi masalah penelitian menjadi :

1. Proses latihan pembelajaran drum menggunakan aplikasi *Moises* bagi siswa di Sekolah *Prodigy Music School*.
2. Manfaat menggunakan aplikasi *Moises* terhadap latihan pembelajaran drum bagi siswa di Sekolah *Prodigy Music School*.
3. Kelebihan dan Kekurangan aplikasi *Moises* dalam pembelajaran drum.

D. Rumusan Masalah

Rumusan masalah adalah kumpulan pertanyaan-pertanyaan yang memiliki korelasi jawaban yang akan dipecahkan melalui penelitian. Menurut Hardani

(2020: 91), bahwa masalah yang dipilih harus dirumuskan dengan jelas agar penelitian menjadi terarah sehingga peneliti mampu mengukur keterkaitan antara variabel-variabel penelitian dengan jawaban-jawaban penelitian. Berdasarkan pendapat tersebut, maka penulis merumuskan permasalahan penelitian yaitu :

1. Bagaimana proses latihan pembelajaran drum menggunakan aplikasi *Moises* bagi siswa di *Proigy Music School*?
2. Apa manfaat menggunakan aplikasi *Moises* terhadap latihan pembelajaran bagi siswa di *Prodigy Music School*?
3. Apakah kelebihan dan kekurangan aplikasi *Moises* tersebut terhadap proses latihan pembelajaran drum bagi siswa di *Prodigy Music School*?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian adalah suatu hal yang ingin dicapai dalam sebuah penelitian. Menurut Hardani dkk (2020: 91), bahwa masalah yang dipilih harus dirumuskan dengan jelas agar penelitian menjadi terarah sehingga peneliti mampu mengukur keterkaitan antara variabel-variabel penelitian dengan jawaban-jawaban penelitian.. Berdasarkan teori tersebut, maka tujuan dalam pelaksanaan penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui proses latihan pembelajaran drum menggunakan aplikasi *Moises* bagi siswa di *Prodigy Music School*.
2. Untuk mengetahui manfaat menggunakan aplikasi *Moises* terhadap latihan pembelajaran drum bagi siswa di *Prodigy Music School*.
3. Untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan aplikasi *Moises* terhadap proses latihan pembelajaran drum bagi siswa di *Prodigy Music School*.

F. Manfaat Penelitian

Sebuah penelitian harus memberikan manfaat. Menurut Hardani (2020: 226) menyatakan bahwa setiap penelitian diharapkan memiliki manfaat yaitu manfaat secara teoritis dan praktis. Penelitian yang dilakukan ini diharapkan memiliki manfaat teoritis dan praktis yaitu :

1. Manfaat Teoritis.

Manfaat penelitian ini yaitu untuk memberikan landasan bagi para peneliti lain yang melakukan penelitian sejenis dalam meningkatkan kemampuan memecahkan masalah.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi peneliti

Peneliti menyelesaikan suatu tugas akademik sebagai persyaratan mendapatkan gelar sarjana, sekaligus peneliti dapat memahami hasil dari pembelajaran drum menggunakan aplikasi *Moises* bagi siswa di *Prodigy Music School*.

b. Bagi masyarakat

Untuk menambah informasi tentang pembelajaran drum menggunakan aplikasi *Moises* bagi siswa di *Prodigy Music School*.

c. Bagi kalangan akademis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebuah pedoman dan tambahan referensi di masa yang akan datang, yang mungkin dilakukannya penelitian sejenis ini