

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dalam kehidupan sehari-hari disadari atau tidak, kita tidak dapat lepas dari seni. Hal ini dapat diamati dari banyaknya muncul bentuk-bentuk kesenian baru yang muncul dari cabang-cabang seni seperti dalam seni musik, seni rupa, seni tari, seni drama, seni sastra dan perfilman. Seni telah membaaur dalam setiap ruang gerak tubuh manusia itu sendiri. Ini dapat kita lihat dari gerak spontan yang terjadi saat kita mendengar musik, kita tidak sadar akan mengikuti irama musik tersebut baik dengan menggerak-gerakkan kepala atau menghentak-hentakkan kaki.

Musik adalah ungkapan perasaan manusia melalui bunyi yang berasal dari alat musik atau instrumen dan melalui suara manusia atau vokal, dimana kita dapat menuangkan perasaan sedih maupun senang, yang memiliki irama, melodi, dan harmoni. Sejak dahulu musik memiliki fungsi yang sangat besar baik dalam bidang keagamaan maupun hiburan. Seiring dengan perkembangan zaman, musik juga mengalami kemajuan yang pesat. Kita dapat melihat bahwa musik mempunyai peranan yang sangat penting dalam kegiatan sosial, budaya, hiburan, komunikasi, pendidikan, religi, dan lain sebagainya.

Sebagai komunikasi, musik melalui syair yang ada di dalamnya dapat menyatukan berbagai perbedaan. Sebagai hiburan, musik banyak digunakan pada tempat-tempat yang banyak dikunjungi oleh masyarakat seperti di cafe, restoran,

dan pusat-pusat perbelanjaan. Dalam bidang pendidikan, musik menjadi salah satu mata pelajaran di sekolah-sekolah, dan di perguruan tinggi musik menjadi salah satu jurusan di Universitas Negeri Medan. Pada bidang religi, musik digunakan sebagai pengiring lagu-lagu pujian. Musik juga digunakan sebagai pengiring dalam tari.

Tari adalah gerak-gerak anggota tubuh yang selaras dengan bunyi musik dimana irama musik sebagai pengiring dapat digunakan untuk mengungkapkan maksud dan tujuan yang ingin disampaikan pencipta tari melalui penari (M.Jazuli dalam Soeryobrongto 1987 : 12 – 34). Tari tidak dapat dipisahkan dengan musik. Tari etnis (tradisional) berasal dari daerah-daerah yang tumbuh dan berkembang di Indonesia. Indonesia memiliki beribu-ribu tarian tradisional yang menjadi kekayaan budaya Indonesia. Selain tari tradisional di Indonesia juga terdapat tarian internasional yang berasal dari negara-negara lain salah satunya dansa yang berasal dari Eropa. Dansa menjadi salah satu tarian yang berkembang di Indonesia dan memiliki fungsi sebagai tarian hiburan.

Dansa adalah tarian yang dilakukan pasangan pria dan wanita dengan berpegangan tangan atau berpelukan yang diiringi musik. Dalam tesis Nurwani (1983:87) menjelaskan dansa masuk ke Indonesia pada zaman penjajah dibawa oleh bangsa Belanda dalam kepentingan politik, namun setelah Indonesia merdeka dansa mulai hilang, hingga pada tahun 1950 Presiden Soekarno menggantikan dansa dengan tari serampang XII sebagai tari pergaulan muda-mudi dan dijadikan sebagai tari nasional. Pada tahun 1991 dansa mulai muncul kembali dan semakin berkembang pada tahun 2002 dan bukan sebagai kepentingan politik melainkan

sebagai sarana hiburan dan olahraga. Perkembangan dance tersebut sampai ke kota Medan yang memiliki berbagai sanggar mengajarkan dance bagi semua golongan.

Dance terbagi atas karakter yang berbeda (Sucipto, 1983 : 9) yakni dance yang berkarakteristik *Latin* dan dance yang berkarakteristik *Ballroom*. Dance yang berkarakteristik *Latin* terdiri dari *Cha Cha*, *Rumba*, *Samba*, *Jive*, dan *Paso Double*. Dance yang berkarakteristik *Ballroom* terdiri dari *Waltz Romantic*, *Slow Foxtrot*, *Vienese Waltz*, *Quicstep*, dan *Tango*. Dance *Ballroom* pada awalnya berasal dari Eropa dan Amerika. *Ballroom* yang awalnya berasal dari Eropa memiliki gerak dasar anggun dan romantis.

Tari pergaulan (dance) *Ballroom* di Indonesia khususnya di kota Medan kini telah mengalami perkembangan khususnya pada peminatnya. Peminatnya berasal dari berbagai kalangan baik tua maupun muda, serta dari berbagai kelompok sosial tanpa membedakan latar belakang suku bangsa. *Ballroom* adalah tari pergaulan yang tidak lepas dari musik, dimana musik sebagai pengiring. Musik yang digunakan adalah musik yang diputar dalam bentuk kaset DVD.

Musik yang digunakan adalah musik yang berdasarkan tempo dari gerakan jenis tarian tersebut dan lebih banyak dalam bahasa asing. (Karen Lustgarten, 1979:42) *Waltz* memiliki gerakan yang santai, romantis, dan memiliki hitungan yang lambat sehingga musik (lagu) pengiring yang digunakan adalah musik/lagu dengan tempo lambat. Lagu yang digunakan dalam tarian *Waltz* umumnya bertemakan kisah cinta, seperti *Tennese Walts* yang dilantunkan oleh Tom Jones dan juga lagu *You Light up My Life* oleh Debby Boone. *Slow Foxtrot* memiliki

gerakan yang lambat, seperti *waltz* dan musik pengiring yang digunakan adalah musik dengan tempo lambat. Lagu yang digunakan dalam tarian *slow foxtrot* lagu yang dilantunkan Scott Joplin, Guy Lombardo, dan Tommy Dorsey.

Quick Step merupakan foxtrot yang memiliki gerakan yang cepat, bebas dan mengandung unsur gembira sama seperti *Vienese Waltz*. Musik yang mengiringi *quickstep* dimainkan dengan kecepatan antara 48 sampai dengan 52 bar permenit. *Vienese Waltz* merupakan bagian dari *Waltz Romantic* namun memiliki perbedaan pada gerak yaitu *Vienese Waltz* memiliki gerakan yang cepat sehingga musik yang digunakan sebagai pengiring adalah musik dengan tempo cepat. *Tango* merupakan tarian exotis yang berasal dari Argentina. *Tango* dilakukan 5 langkah dalam 8 hitungan, dan biasanya diiringi lagu 4/4 seperti lagu yang dibawakan Montavani berjudul *Tango!*.

Musik yang digunakan dalam *Ballroom* menggambarkan ciri khas dari setiap jenis *Ballroom* tersebut. Langkah kaki, ekspresi wajah, gerakan tangan bahkan hitungan penari sangat dipengaruhi oleh musik yang dijadikan sebagai pengiring. Sehingga musik sebagai pengiring sangat berperan penting dalam *Ballroom*. Untuk mengerti lebih jauh tentang jenis musik yang digunakan dalam *Ballroom* khususnya di kota Medan dan *Ballroom* sudah termasuk *dancesport* sesuai International Olympic Comite (IOC), hal inilah yang mendorong peneliti melakukan penelitian tentang **“Peranan Musik Sebagai Pengiring Dalam Kegiatan *Ballroom Dance* Di Kota Medan”**.

B. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah adalah sejumlah masalah yang berasal dari uraian pada latar belakang masalah atau kedudukan masalah yang akan diteliti dan lingkup permasalahan yang lebih luas. Dari uraian yang terdapat pada latar belakang masalah, maka permasalahan pada penelitian ini dapat diidentifikasi sebagai berikut :

1. Bagaimana peranan musik sebagai pengiring dalam kegiatan *Ballroom dance* di Kota Medan?
2. Bagaimana jenis-jenis musik yang digunakan sebagai pengiring dalam kegiatan *Ballroom dance* di Kota Medan?
3. Bagaimana bentuk penyajian musik yang digunakan sebagai pengiring dalam kegiatan *Ballroom dance* di Kota Medan?
4. Bagaimana keberadaan musik yang digunakan sebagai pengiring dalam kegiatan *Ballroom dance* di Kota Medan?
5. Bagaimana perkembangan *Ballroom dance* di Kota Medan?

C. Pembatasan Masalah

Melihat luasnya cakupan-cakupan masalah, dan untuk mempersingkatnya, karena keterbatasan waktu, tenaga, dana, dan kemampuan penulis, maka penulis membuat pembatasan masalah untuk mempermudah dalam memecahkan masalah yang dihadapi dalam penelitian ini. Pembatasan masalah tersebut sesuai dengan pendapat Sugiono (2009:296) yang mengatakan bahwa “Pembatasan dalam

penelitian kualitatif lebih didasarkan pada tingkat kepentingan, urgensi, serta faktor keterbatasan dana, tenaga, dan waktu”. Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, maka peneliti membatasi ruang lingkup permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana peranan musik yang digunakan sebagai pengiring dalam kegiatan *Ballroom dance* di Kota Medan?
2. Bagaimana jenis-jenis musik yang digunakan sebagai pengiring dalam kegiatan *Ballroom dance* di Kota Medan?
3. Bagaimana bentuk penyajian musik yang digunakan sebagai pengiring dalam kegiatan *Ballroom dance* di Kota Medan?

D. Rumusan Masalah

Dalam menentukan rumusan masalah, penulis berpedoman kepada pendapat Sugiyono (2009 : 396) yang mengatakan “Rumusan masalah merupakan pertanyaan peneliti yang jawabannya dicari melalui penelitian”. Berdasarkan pendapat tersebut dalam kaitannya dengan uraian yang terdapat pada latar belakang masalah, identifikasi masalah dan pembatasan masalah, maka permasalahan dalam penelitian dapat dirumuskan sebagai berikut: “Bagaimana peranan, jenis-jenis dan bentuk penyajian musik yang digunakan sebagai pengiring dalam kegiatan *Ballroom dance* di Kota Medan”.

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 tujuan penelitian. Menurut pendapat Sugiyono (2009 : 397) menyatakan bahwa, “Untuk menemukan, mengembangkan dan membuktikan pengetahuan”. Maka tujuan yang diinginkan dalam sebuah penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Mendeskripsikan peranan musik yang digunakan sebagai pengiring dalam kegiatan *Ballroom dance* di Kota Medan.
2. Mendeskripsikan jenis-jenis musik yang digunakan sebagai pengiring dalam kegiatan *Ballroom dance* di Kota Medan.
3. Mendeskripsikan bentuk penyajian musik yang digunakan sebagai pengiring dalam kegiatan *Ballroom dance* di Kota Medan.

F. Manfaat Penelitian

Dari tujuan penelitian yang telah ditetapkan maka akan diharapkan dapat memberi manfaat bagi perkembangan ilmu pengetahuan dan masyarakat luas.

Manfaat penelitian yang dapat diperoleh dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Sebagai sumber informasi mengenai kesenian yang terdapat pada masyarakat kota Medan.
2. Sebagai bahan referensi untuk menjadi acuan pada peneliti yang relevan dikemudian hari.

3. Menambah sumber kajian kepustakaan seni yang ada di Universitas Negeri Medan khususnya di Fakultas Bahasa dan Seni Program Studi Jurusan Seni Musik.
4. Sebagai tulisan yang dapat membantu untuk menanamkan pengetahuan semua pihak tentang suatu potensi yang layak disajikan dalam bentuk seni pertunjukan.
5. Menambah wawasan penulis dalam menuangkan gagasan, ide ke dalam karya tulis.