

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Musik merupakan penghayatan isi hati manusia yang diungkapkan dalam bentuk bunyi yang teratur dengan melodi atau ritme serta mempunyai unsur-unsur atau keselarasan yang indah. Musik juga merupakan suatu hasil kreatifitas yang diciptakan oleh manusia dengan menggunakan pikiran dan perasaan yang dituangkan dalam imajinasi dan rasa kedalam bunyi-bunyi yang direkayasa, namun terkadang banyak orang yang belum mampu atau pun belum adanya support atau wadah yang mampu menampung minat seni yang diinginkannya.

Dengan adanya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi maka seseorang dapat mempelajari sesuatu menjadi lebih mudah. Perkembangan teknologi tersebut juga turut mempengaruhi berkembangnya seni musik termasuk alat musiknya. Keberadaan teknologi sudah banyak membantu manusia segala aspek. Mulai dari kebutuhan dasar sehari-hari hingga hal-hal khusus yang mendukung kehidupan manusia hampir tidak ada yang lepas dari teknologi. Begitu pula dengan perkembangan musik, tidak luput dari penggunaan teknologi. Musik memiliki pengaruh penting dalam kehidupan manusia. Musik merupakan sarana hiburan bagi manusia.

Perkembangan musik saat ini sudah memiliki berbagai cara dalam pendekatannya pada manusia. Alat-alat yang berhubungan dengan musik semakin lama semakin berkembang pesat dan semakin canggih. Mulai dari alat musik, alat

untuk mendengarkan musik itu sendiri, selalu berkembang setiap waktunya. Seiring pesatnya kemajuan teknologi dan semakin berkembangnya dunia musik, banyak inovasi baru yang bermunculan dalam penggarapan sebuah karya musik alternatif tersebut timbul dikarenakan beberapa faktor misalnya, proses pembuatan musik masih membutuhkan biaya yang sangat mahal, baik dalam pembuatan ilustrasi musik film maupun rekaman musik populer. Selain itu, dalam proses pembuatan suatu karya musik dibutuhkan beberapa instrumen musik dan pemainnya. Hal inilah yang mengakibatkan timbulnya tren musik *Computer* seperti *Software* musik.

Software merupakan suatu bagian dari sistem komputer yang tidak memiliki wujud fisik dan tidak terlihat karena merupakan sekumpulan data elektronik yang disimpan dan diatur oleh komputer berupa program yang dapat menjalankan suatu perintah. *Software* juga merupakan salah satu perangkat yang muncul di masa perkembangan teknologi digital. *Software* termasuk perangkat yang sering kita jumpai dibidang komputer. *Software* berupa program dalam menjalankan aplikasi, seperti aplikasi musik "*Fruity Loops*". *Fruity Loops* merupakan sebuah program aplikasi komputer untuk menulis atau membuat sebuah tulisan dalam bentuk notasi balok (notasi musik).

Prinsip penggunaan program ini pada dasarnya sama dengan aplikasi lainnya, seperti *Microsoft word*, *excel*, dan lainnya. Pada program-program ini data yang diolah adalah data dalam bentuk digital. Dari data-data ini dapat dilihat bentuk penulisan notasi balok melalui sebuah program *fruity loops* yang fungsinya untuk mengaransemen ulang, menciptakan komposisi baru, atau merevisi sebuah nada pada

lagu yang sudah ditulis. Selain itu *Fruity Loops* juga berfungsi sebagai manipulasi suara termasuk koreksi *pitch*, *pitch* pergeseran, harmonisasi, waktu-peregangan, mengalahkan-deteksi dan mengiris, *warping* manipulasi audio dan audio standar (memotong/ paste dll).

Fruity Loops termasuk salah satu software musik yang sangat digemari para musisi elektronik dan berbagai musisi yang tidak juga berkecimpung di dunia digital. Sampai sekarang ini bukan hanya musisi elektronik yang memakai *software* ini tetapi banyak juga remaja-remaja yang ingin berkeaktivitas dalam bidang musik dengan menggunakan *software* ini, karena *software* ini tidak terlalu sulit dalam pengoperasiannya. Seiring berjalannya waktu, perkembangan musik komputer akhirnya merambah dikalangan musisi khususnya dalam industri musik di kota Medan. Di kota Medan, musik komputer sudah sering ditemukan pada pertunjukan-pertunjukan musik terutama pada acara-acara *festival* band dalam kalangan anak muda. Hal ini disebabkan karena sangat mudahnya mencari dan mendownload *software-software* yang memakai musik-musik komputer. Adapun *software-software* tersebut adalah seperti *fruity loops (Fl Studio)*, *Cubase*, *Sibelius* dan *Acid Music Studio*.

Pada tahun 2006 hingga sekarang di Universitas Negeri Medan Fakultas Bahasa dan Seni khususnya prodi Seni Musik memunculkan mata kuliah musik komputer. Mata kuliah Musik Komputer ini dinilai sangat penting bagi kalangan mahasiswa dalam menciptakan suatu karya musik. Pada mata kuliah ini mahasiswa diajarkan bagaimana cara-cara penulisan not-not balok dalam sangkar nada. dengan

menggunakan media komputer. Selain itu, mahasiswa juga diajarkan cara-cara menggunakan *software* dari musik komputer seperti *Sibelius*, *Fruty loops studio* dan *Acid pro*.

Dengan dilatar belakangi mata kuliah komputer musik, mahasiswa-mahasiswa di tuntut untuk mengerti dengan penggunaan musik agar lebih mudah membuat karya musik melalui *software* musik yang sudah ada di mata kuliah tersebut, *software* yang digunakan dalam mata kuliah komputer musik di Program Studi Seni Musik adalah *Sibelius*. Penggunaannya hanya berpatokan dengan not balok dan klasik yang sangat membosankan, karena dari itu banyak mahasiswa beralih kepada *software* musik komputer yang lain untuk memperdalam kreativitas yang lebih baik, dan mempermudah menggunakan dalam proses membuat lagu, *backsound* dan lain-lain yang berhubungan dengan karya musik. Hal inilah yang melatar belakangi peneliti untuk melakukan penelitian dengan judul **“Penggunaan *Software Fruity Loops* Dalam Membuat Karya Musik Pada Pembelajaran Komputer Musik Dasar Di Prodi Pendidikan Musik Fakultas Bahasa Dan Seni Universitas Negeri Medan”**.

B. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah adalah sejumlah masalah yang berhasil ditarik dari uraian latar belakang masalah atau kedudukan masalah yang akan diteliti dan lingkup permasalahan yang lebih luas. Menurut Irwandy (2013:27), “Identifikasi masalah pada umumnya mendeteksi, melacak, menjelaskan aspek permasalahan yang muncul

dan berkaitan dari judul penelitian atau dengan masalah atau variabel yang akan diteliti”.

Dari uraian diatas maka permasalahan penelitian ini dapat diidentifikasi menjadi beberapa bagian, diantaranya :

1. Bagaimana keberadaan sarana komputer musik di Prodi Pendidikan Musik Fakultas Bahasa dan Seni Unimed?
2. Bagaimana proses pembelajaran komputer musik penggunaan *software fruity loops* di Prodi Pendidikan Musik Fakultas Bahasa dan Seni Unimed?
3. Bagaimana proses pembuatan karya musik dengan *software fruity loops* dalam mata kuliah komputer musik di Prodi Pendidikan Musik Fakultas Bahasa dan Seni Unimed.
4. Apa saja hasil pembelajaran pada pembuatan karya musik dengan *software fruity loops* dalam mata kuliah komputer musik di Prodi Pendidikan Musik Fakultas Bahasa dan Seni Unimed.
5. Apa saja manfaat penggunaan *software fruity loops* terhadap mahasiswa pada pembelajaran komputer musik di Prodi Pendidikan Musik Fakultas Bahasa dan Seni Unimed.
6. Bagaimana efektifitas penggunaan *software fruity loops* dalam membuat karya musik pada pembelajaran komputer musik di Prodi Pendidikan Musik Fakultas Bahasa dan Seni Unimed.

C. Pembatasan Masalah

Mengingat luasnya cakupan masalah yang diidentifikasi serta keterbatasan waktu, dana dan kemampuan teoritis, maka peneliti merasa perlu mengadakan pembatasan masalah untuk memudahkan masalah yang dihadapi dalam penelitian. Hal ini sesuai dengan pendapat Sugiyono (2017:207) bahwa “Batasan masalah dalam penelitian kualitatif disebut dengan fokus, yang berisi pokok masalah yang masih bersifat umum”. Sedangkan menurut Irwandy (2013:29) menyatakan bahwa: “Pembatasan masalah dilakukan agar penelitian yang dilakukan lebih terarah dan terfokus”.

Maka berdasarkan pendapat tersebut, maka penulis membuat pembatasan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana keberadaan sarana komputer musik di Prodi Pendidikan Musik Fakultas Bahasa dan Seni Unimed?
2. Bagaimana proses pembelajaran computer music pada penggunaan *software fruity loops* di Prodi Pendidikan Musik Fakultas Bahasa dan Seni Unimed?
3. Bagaimana proses pembuatan karya musik dengan *software fruity loops* dalam mata kuliah komputer musik di Prodi Pendidikan Musik Fakultas Bahasa dan Seni Unimed?
4. Apa saja hasil pembelajaran pada pembuatan karya musik dengan *software fruity loops* dalam mata kuliah komputer musik di Prodi Pendidikan Musik Fakultas Bahasa dan Seni Unimed?

D. Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang merupakan suatu titik fokus dari sebuah penelitian yang akan dilakukan. Mengingat sebuah penelitian merupakan upaya untuk menemukan dari pertanyaan, maka dari itu perlu dirumuskan dengan baik, sehingga dapat mendukung hasil dalam menemukan jawaban dari sebuah pertanyaan. Berdasarkan uraian diatas hal ini sejalan dengan pendapat Sugiyono (2015:88), “Rumusan masalah itu merupakan suatu pertanyaan yang akan dicarikan jawabannya melalui pengumpulan data”. Menurut Moleong (1989) dalam Irwandy (2013:29), “Sebelum melakukan penelitian, masalah tersebut harus dirumuskan secara jelas, sederhana dan tuntas. Hal ini disebabkan oleh seluruh unsur penelitian lainnya, akan berpangkal pada perumusan masalah”.

Berdasarkan pendapat di atas, maka peneliti merumuskan masalah penelitian ini menjadi sebagai berikut:

1. Bagaimana keberadaan sarana komputer musik di Prodi Pendidikan Musik Fakultas Bahasa dan Seni Unimed?
2. Bagaimana proses pembelajaran komputer musik pada penggunaan *software fruity loops* di Prodi Pendidikan Musik Fakultas Bahasa dan Seni Unimed?
3. Bagaimana proses pembuatan karya musik dengan *software fruity loops* dalam mata kuliah komputer musik di Prodi Pendidikan Musik Fakultas Bahasa dan Seni Unimed?

4. Bagaimana hasil pembelajaran pada pembuatan karya musik dengan *software fruity loops* dalam mata kuliah komputer musik di Prodi Pendidikan Musik Fakultas Bahasa dan Seni Unimed?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian mengungkapkan sasaran yang ingin dicapai dalam penelitian. Tujuan penelitian menjadi kerangka yang selalu dirumuskan untuk mendapat gambaran yang jelas tentang hasil yang akan diperoleh. Menurut Sugiyono (2016:397) Bahwa “Tujuan penelitian adalah untuk mendapatkan data yang antara lain dapat digunakan untuk memecahkan masalah. Untuk itu setiap penelitian yang dilakukan harus berangkat dari masalah”. Sedangkan menurut Irwandy (2013:37) mengatakan bahwa: “Tujuan penelitian merupakan upaya peneliti untuk mengungkapkan keinginannya memperoleh jawaban atas permasalahan peneliti yang diajukan”.

Sesuai dengan pendapat di atas dan berpijak pada rumusan masalah yang telah disebutkan, maka penelitian ini mempunyai tujuan :

1. Untuk mengetahui keberadaan sarana komputer musik di Prodi Pendidikan Musik Fakultas Bahasa dan Seni Unimed.
2. Untuk mengetahui proses pembelajaran komputer musik pada penggunaan *software fruity loops* di Prodi Pendidikan Musik Fakultas Bahasa dan Seni Unimed.

3. Untuk mengetahui proses pembuatan karya musik dengan *software fruity loops* dalam mata kuliah komputer musik di Prodi Pendidikan Musik Fakultas Bahasa dan Seni Unimed.
4. Untuk mengetahui hasil pembelajaran pada pembuatan karya musik dengan *software fruity loops* dalam mata kuliah komputer musik di Prodi Pendidikan Musik Fakultas Bahasa dan Seni Unimed.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian merupakan kegunaan dari penelitian yang dapat dijadikan sumber informasi dalam mengembangkan kegiatan penelitian selanjutnya. Menurut Sugiyono (2016:397) menyatakan bahwa “Penelitian kualitatif, manfaat penelitian lebih bersifat teoritis, yaitu untuk pengembangan ilmu, namun juga tidak menolak manfaat praktisnya untuk memecahkan masalah.”

Beberapa manfaat penelitian yang diambil dari kegiatan penelitian ini, yaitu:

1. Sebagai masukan bagi peneliti dalam menambah pengetahuan wawasan mengenai *Software musik Fruity Loops*.
2. Untuk mengetahui proses pembelajaran komputer musik pada penggunaan *Software Fruity Loops* di Prodi Pendidikan Musik Unimed.
3. Sebagai bahan informasi bagi pembaca dan kepada masyarakat.
4. Sebagai bahan informasi atau masukan bagi penulis dalam menambah pengetahuan dan wawasan penulis dalam menuangkan gagasan dan ide kedalam karya tulis tentang penggunaan media *Software Fruity Loops* dalam

membuat karya musik pada pembelajaran komputer musik dan menambah keterampilan dalam meneliti

5. Sebagai bahan acuan, referensi atau perbandingan bagi peneliti berikutnya yang berniat melakukan penelitian.
6. Menambah sumber kajian bagi kepustakaan Seni Musik di Universitas Negeri Medan.

