

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Musik merupakan pengungkapan gagasan melalui bunyi yang terdapat unsur dasar musik berupa melodi, irama, dan harmoni di dalamnya. Kehadiran musik di tengah masyarakat maupun mahasiswa tidak terlepas dari peran komposer dalam menyampaikan fantasi, imajinasi, dan pengetahuannya yang tertuang dalam sebuah kertas yang kerap disebut dengan partitur. Selanjutnya, part tersebut dimainkan oleh pemain melalui instrumen sehingga menghasilkan suatu kumpulan bunyi yang biasa disebut karya musik. Namun, dalam proses penyampaian ide musikal tersebut, komposer dapat melakukan banyak hal, selain menyusun ide tersebut dalam sebuah komposisi musik, dapat juga menuangkan idenya dalam bentuk aransemen. Selanjutnya, orang yang biasa mengaransemen (menggubah) lagu biasa dikenal dengan istilah arranger/penata musik (Soeharto, 1991).

Aransemen adalah kegiatan membuat atau mengubah komposisi musik yang berdasarkan pada komposisi musik yang telah ada. Dalam hal ini, kita menjadikan lagu yang diaransemen tersebut menjadi lebih indah dari lagu aslinya. Komposisi musik dalam aransemen dapat menyangkut komposisi vocal atau komposisi music untuk permainan alat music tertentu (Pluto, 2011: 1).

Seorang arranger berkarya atau bekerja pada sebuah karya musik yang sudah ada. Sehingga, pekerjaan tersebut tidak terikat pada aturan maupun faktor lain yang dapat mempengaruhi proses kerjanya. Dengan demikian arranger dapat lebih leluasa dalam menuangkan ide kreatifnya, serta kebebasan dalam menggunakan instrumen musik sesuai dengan keinginannya dalam mengaransemen sebuah karya musik tersebut. Ia tidak hanya menciptakan karya musik untuk vokal (dengan atau tanpa iringan), tetapi juga menggarap dan mencipta musik instrumental dalam berbagai varian bentuk. Tantangan seorang arranger adalah merubah lagu yang sudah ada menjadi lebih indah tanpa harus merubah melodi dasar pada lagu tersebut. Terutama pada lagu-lagu yang bernuansa tradisional ataupun musik daerah.

Di Indonesia, sangat beragam musik tradisi maupun daerah, misalnya musik yang berada di pulau Sumatera khususnya provinsi Nanggroe Aceh Darussalam (NAD), salah satu contoh lagu daerah Aceh yaitu Bungong Jeumpa. Menurut Hermaliza Essi (2013) dalam situs kebudayaan.KEMDIKBUD, Bungong Jeumpa adalah bunga kebanggaan masyarakat Aceh. Di luar Aceh, bunga ini dikenal dengan sebutan Bunga Kantil. Dahulu Jeumpa tumbuh liar di Bumi Serambi Mekkah karena Jeumpa memang tumbuhan endemik yang tumbuh subur dengan sendirinya tanpa ditanam terlebih dahulu.

Kepopuleran lagu bungong jeumpa membuat beberapa musisi-musisi Aceh maupun musisi lokal yang berada di Indonesia, membuat aransemen lagu tersebut dengan berbagai genre yaitu pop, instrumental dan juga musik pengiring tarian. Komposisi dari lagu bungong jeumpa sangat menggambarkan daerah Aceh

sehingga, itu adalah salah satu daya tarik bagi para pendengarnya. Hal tersebut juga yang melatarbelakangi para musisi dan juga arranger membuat suatu aransemen musik lagu bungong jeumpa dengan sebuah tantangannya itu memperindahkannya tanpa menghilangkan karakteristik yang ada pada lagu bungong jeumpa.

Dengan adanya perkembangan zaman khususnya teknologi pada bidang musik, banyaknya perangkat lunak atau biasa disebut *software* dan aplikasi pendukung pembuatan musik ataupun membuat suatu aransemen musik yang semakin membantu para komposer juga arranger. Dikarenakan, musik di Indonesia sangat dipengaruhi oleh perkembangan musik dunia, salah satunya musik elektronik yang menggunakan kecanggihan komputer melalui perangkat lunak ataupun *software*. Meskipun Indonesia memiliki banyak kebudayaan khususnya musik dan juga instrumen-instrumen daerah yang sudah ada, namun tidak menutup kemungkinan musik yang berasal dari luar negeri masuk ke dalam kebudayaan kita. *Software-software* tersebut sangat mudah diakses dan juga didownload melalui internet yang tersedia, mulai dengan ada yang gratis juga berbayar.

Karena bantuan *software-software* tersebut, seorang arranger tidak lagi mengerjakannya dengan teknik manual. Diantara perangkat lunak yang sering digunakan oleh komposer juga arranger adalah *CubeBase, Finale, Sibelius, MuseScore, GarageBand, Nuendo, Sonar, Reason Ez Drummer, FrutyLoop(FL Studio) dan VST (Virtual Studio Teknologi)*.

Seiring berjalannya waktu, perkembangan musik yang menggunakan kecanggihan computer dengan perangkat lunak pendukung akhirnya merambah kekalangan musisi dan juga mahasiswa yang berkonsentrasi pada bidang musik. Di kota Medan, music computer sudah sering kita jumpai pada pertunjukan-pertunjukan music terutama pada acara-acara band dalam kalangan anak muda.

Selain itu, pada tahun 2006 hingga sekarang music komputer juga sudah menjadi mata kuliah wajib bagi para mahasiswa yang berada di Prodi Pendidikan Musik Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Medan. Mata kuliah Komputer Musik ini dinilai sangat penting bagi kalangan mahasiswa dalam menciptakan suatu karya musik serta membuat suatu aransemen musik.

Mata kuliah komputer musik memiliki tahap dalam membahas *software* diantaranya yaitu mata kuliah komputer musik satu, dalam tahap awal ini mahasiswa diperkenalkan *software-software* musik yang biasa digunakan untuk membuat dan merubah lagu dengan cepat, juga diajarkan cara menulis partitur dan memahami dari setiap bagian-bagian *software* tersebut untuk mengoprasikannya. Pada tahap kedua yaitu mata kuliah komputer musik dua, mahasiswa diwajibkan mampu menguasai salah satu *software* musik yang diajarkan untuk membuat dan merubah sebuah lagu dengan tingkat kemampuan masing-masing mahasiswa.

Dalam hal menguji kelayakan mahasiswa dapat dinyatakan lulus mata kuliah komputer musik atau tidak, mahasiswa diwajibkan memahami perangkat lunak yang sudah dipelajari dan juga sudah memiliki hasil dari suatu aransemen musik dari salah satu *software*. Tentunya, dalam setiap proses, pastilah memiliki

kendala yang dialami mahasiswa untuk memahami dan membuat aransemen dimana kendala-kendala tersebut bias mempengaruhi dalam pemahaman *software* tersebut.

Berdasarkan uraian diatas, penulis tertarik untuk meneliti bagaimana mahasiswa menguasai suatu perangkat lunak atau *software* salah satu yaitu FL studio untuk merubah sebuah lagu Bungong Jeumpa yang dimana software ini sudah dijadikan materi pembeajaran pada mata kuliah komputer musik sejak tahun 2014, juga melihat hasil aransemen mereka dan melihat kendala yang dialami sebagai objek penelitian menarik. Setelah mengamati hal-hal tersebut dapatlah diambil sebuah judul **“Aransemen Lagu Bungong Jeumpa Menggunakan Perangkat Lunak FL Studio 20 Pada Mata Kuliah Komputer Musik Stambuk 2018 di Prodi Pendidikan Musik Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Medan”**.

B. Identifikasi Masalah

Mengidentifikasi masalah-masalah penelitian bukan sekedar jumlah masalah, tetapi juga kegiatan ini lebih daripada itu karena masalah yang dipilih hendaknya memiliki nilai yang sangat penting atau signifikan untuk dipecahkan. Menurut Sugiono (2016:281) mengatakan: “identifikasi masalah adalah berbagai masalah yang perlu dituliskan yang ada pada objek yang diteliti, baik yang diteliti maupun yang tidak akan diteliti sedapat mungkin dikemukakan”. Tujuan

identifikasi masalah adalah agar penelitian yang dilakukan menjadi terarah serta cakupan masalah yang dibahas tidak terlalu luas.

Oleh sebab itu, dalam hal ini akan dikemukakan beberapa hal yang menjadi permasalahan dilakukan penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana proses mengoperasikan perangkat lunak FL Studio ?
2. Bagaimana pemahaman mahasiswa mata kuliah komputer musik stambuk 2018 dalam memahami FL studio ?
3. Langkah-langkah apa saja yang dilakukan mahasiswa mata kuliah komputer musik stambuk 2018 dalam proses membuat aransemen lagu Bungong Jeumpa menggunakan FL studio ?
4. Bagaimana hasil aransemen lagu Bungong Jeumpa yang dibuat oleh mahasiswa mata kuliah komputer musik stambuk 2018 menggunakan FL Studio ?
5. Apa saja kendala yang ditemukan mahasiswa mata kuliah komputer musik stambuk 2018 dalam membuat suatu aransemen lagu Bungong Jeumpa menggunakan FL Studio ?
6. Apa saja kelebihan perangkat lunak FL Studio dalam membuat suatu aransemen lagu ?

C. Pembatasan Masalah

Sugiono (2016:207) mengatakan:”Batasan masalah dalam penelitian kualitatif disebut dengan fokus, yang berisi pokok masalah yang masih bersifat

umum”. Pembatasan masalah juga merupakan upaya untuk menetapkan batasan permasalahan dengan jelas, yakni faktor-faktor yang dijelaskan dalam ruang lingkup masalah. Peneliti dapat merangkum lebih rinci apa saja masalah yang akan dibahas, mengingat sangat luasnya cakupan masalah dalam topik yang akan diangkat oleh penulis. Maka berdasarkan identifikasi masalah yang telah dibahas diatas, peneliti membatasi masalah sebagai berikut:

1. Langkah-langkah apa saja yang dilakukan mahasiswa mata kuliah komputer musik stambuk 2018 dalam proses membuat aransemen lagu Bungong Jeumpa menggunakan FL Studio ?
2. Bagaimana hasil aransemen lagu Bungong Jeumpa yang dibuat oleh mahasiswa mata kuliah computer music stambuk 2018 menggunakan FL Studio ?
3. Apa saja kendala yang ditemukan mahasiswa mata kuliah komputer musik stambuk 2018 dalam membuat suatu aransemen lagu Bungong Jeumpa menggunakan FL Studio ?

D. Rumusan Masalah

Menurut Sugiono (2016:290) mengatakan bahwa: “Rumusan masalah merupakan pertanyaan penelitian, yang jawabannya dicarikan melalui penelitian”.

Rumusan masalah adalah hal yang sangat penting dan mengandung pertanyaan-pertanyaan yang sudah tentu mengharuskan untuk peneliti. Perumusan masalah akan menjadi titik fokus penelitian yang masih bersifat sementara dan

akan berkembang setelah penelitian masuk lapangan atau situasi sosial tertentu. Dalam membatasi masalah atau merumuskan permasalahan, yang terjadi pada suatu penelitian sangatlah bervariasi dan tergantung pada kesenangan peneliti, oleh sebab itu peneliti harus berhati-hati dalam mengevaluasi rumusan masalah yang terjadi pada penelitian, dirangkum dalam beberapa pertanyaan yang jelas.

Berdasarkan hal tersebut diatas rumusan masalahnya adalah:“Bagaimana membuat suatu aransemen lagu Bungong Jeumpa menggunakan perangkat lunak FL Studio 20 pada mata kuliah Komputer Musik stambuk 2018 di Prodi Pendidikan Musik Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Medan ?”

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian merupakan pemahaman untuk mencari penanggulangan didalam masalah yang timbul agar mendapat apa yang hendak dicapai didalam penelitian. Menurut Sugiono (2016:290) “Tujuan penelitian adalah untuk menemukan, mengembangkan dan membuktikan pengetahuan”. Dalam penelitian ini tujuan yang ingin dicapai oleh peneliti dalam pelaksanaan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui langkah-langkah yang dilakukan mahasiswa mata kuliah komputer musik stambuk 2018 dalam proses membuat aransemen lagu Bungong Jeumpa menggunakan perangkat lunak FL Studio

2. Untuk mengetahui hasil aransemen lagu Bungong Jeumpa yang dibuat oleh mahasiswa mata kuliah komputer musik stambuk 2018 menggunakan FL Studio
3. Untuk mengetahui kendala yang ditemukan mahasiswa mata kuliah komputer musik stambuk 2018 dalam membuat suatu aransemen lagu Bungong Jeumpa menggunakan perangkat lunak FL Studio

F. Manfaat Penelitian

Penelitian akan memiliki manfaat jika tujuan yang diharapkan tercapai dengan sebaik-baiknya. Manfaat penelitian adalah harapan untuk mendapatkan sumber informasi yang dapat digunakan dalam mengembangkan kegiatan penelitian agar apa yang dilakukan dalam penelitian tidak sia-sia. Manfaat penelitian juga merupakan kegunaan dari penelitian yang dapat dijadikan sumber informasi dalam mengembangkan kegiatan penelitian selanjutnya. Beberapa manfaat penelitian ini, yaitu:

1. Sebagai bahan informasi bagi masyarakat luas khususnya masyarakat mahasiswa prodi pendidikan musik untuk membuat aransemen musik menggunakan suatu perangkat lunak atau *software* musik komputer.
2. Menambah minat mahasiswa dalam membuat suatu aransemen musik.
3. Menambah wawasan peneliti dalam menuangkan gagasan serta ide kedalam sebuah karya tulis.

4. Sebagai bahan acuan, referensi atau perbandingan bagi peneliti berikutnya yang berniat melakukan penelitian.
5. Menambah sumber kajian bagi perpustakaan Seni Musik UNIMED



THE
Character Building
UNIVERSITY