

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Musik merupakan bagian dari seni yang menggunakan bunyi sebagai media penciptaannya. Walaupun beranekaragam bunyi, seperti bunyi beduk, mesin kendaraan, handphone, radio, televisi, tape recorder dan sebagainya senantiasa kita dengar di setiap hari, namun tidak semuanya dapat dianggap sebagai musik, karena segala macam bunyi-bunyian, baru dapat dikatakan musik apabila bunyi tersebut berirama dan terasa indah bila didengarkan.

Perkembangan dunia IT (*Information Technologi*) di era sekarang ini sangat pesat. Semua negara berlomba untuk menguasai teknologi informasi, tak terkecuali di Indonesia. Teknologi informasi adalah istilah umum yang menjelaskan teknologi apa saja yang membantu manusia dalam membuat, mengubah, menyimpan, mengkomunikasikan dan menyebarkan informasi. Teknologi yang dihubungkan dengan musik sesuai dengan pengertiannya yaitu, teknologi sangat berperan bagi kita untuk mempermudah dalam menikmati musik, ataupun membuatnya.

Perkembangan dunia musik sekarang ini juga kian menjanjikan. IT dan musik memiliki keterkaitan. Musik membutuhkan IT dan IT juga bisa diarahkan untuk bidang Musik. Sekarang ini muncul peluang untuk orang-orang IT berkarir dibidang musik. Contoh nyatanya adalah pembuatan MIDI (*Musical Instrument Digital Interface*) *backing track* untuk perusahaan-perusahaan karaoke. Pembuatan musik

seperti ini tentu saja menggunakan software tanpa perlu menghadirkan alat-alat musik yang sesungguhnya.

Dalam bermusik khususnya alat musik gitar, kita membutuhkan partner agar bisa belajar dengan maksimal, karena dengan adanya partner kita bisa bergantian belajar iringan dan berimprovisasi. Untuk belajar improvisasi diperlukan iringan berbentuk lagu tanpa melodi yang disebut *backing track*. Dengan iringan lagu tersebut dapat melatih improvisasi gitar dan dapat pula belajar analisa tangga nada yang digunakan. Bahkan untuk tingkat profesionalpun *backing track* juga dapat dijadikan iringan untuk gitar solo.

Dengan adanya *backing track* ini mahasiswa tidak membutuhkan partner untuk bermain gitar. Cukup dengan memutar lagu *backing track* sudah dapat belajar dengan maksimal. Iringan ini bisa digunakan dimana saja, jadi akan lebih praktis tanpa mengurangi esensi dari pembelajaran itu sendiri.

Setelah melakukan wawancara dengan dosen mata kuliah Gitar Pilihan III Di Prodi Pendidikan Musik, proses pembelajaran gitar menggunakan media *backing track*, dosen terlebih dahulu mengajarkan beberapa tangga nada kepada mahasiswanya, setelah mahasiswa hafal dengan tangga nada yang sudah diajarkan, kemudian dosen mengajak mereka berimprovisasi dengan menggunakan *backing track* yang terlebih dahulu di *download* dan menghidupkannya dengan menggunakan *speaker*. Dosen juga mencontohkan teknik improvisasi dengan menggunakan *backing track* ini. Fungsi *backing track* dalam pembelajaran biasanya hanya sebagai pengiring saja sedangkan pada waktu ujian, mahasiswa diharuskan membuat satu karya

instrument gitar dengan iringan *backing track* baik itu dibuat sendiri, ataupun *backing track* yang di *download* di internet.

Dari paparan diatas, penulis tertarik untuk mengambil judul penelitian:

“Penggunaan Media *Backing Track* Dalam Pembelajaran Gitar Pilihan Di Prodi Pendidikan Musik Fakultas Bahasa Dan Seni Universitas Negeri Medan.”

B. Identifikasi Masalah

Tujuan dari identifikasi masalah adalah agar penelitian yang dilakukan menjadi terarah serta masalah yang dibahas tidak terlalu luas. Hal ini sesuai dengan pendapat Sumadi Suryabrata (2012:13) bahwa :

“Masalah yang harus dipecahkan atau dijawab melalui penelitian selalu ada tersedia dan cukup banyak, tinggallah si peneliti mengidentifikasinya, memilihnya, dan merumuskannya. Walaupun demikian, agar seseorang ilmuwan mempunyai mata yang cukup jeli untuk menemukan masalah tersebut, dia harus cukup berlatih”

Sesuai pendapat tersebut dan uraian yang terdapat pada latar belakang masalah, maka permasalahan penelitian ini dapat diidentifikasi sebagai berikut :

1. Bagaimana pembelajaran gitar dengan menggunakan *backing track* di Prodi Pendidikan Musik Unimed?
2. Apa saja fungsi media *backing track* dalam pembelajaran gitar di Prodi Pendidikan Musik Unimed?
3. Bagaimana efektifitas penggunaan media *backing track* dalam pembelajaran gitar di Prodi Pendidikan Musik Unimed?

4. Bagaimana tanggapan mahasiswa dan dosen mengenai penggunaan media *backing track* dalam pembelajaran gitar di Prodi Pendidikan Musik Unimed?
5. Kendala-kendala apa saja yang terjadi saat belajar dengan menggunakan *backing track* dalam pembelajaran gitar di Prodi Pendidikan Musik Unimed?

C. Pembatasan Masalah

Setelah masalah diidentifikasi, belum merupakan jaminan bahwa masalah tersebut layak dan sesuai untuk diteliti. Biasanya, dalam usaha mengidentifikasi atau menemukan masalah penelitian ditemukan lebih dari satu masalah. Dari masalah-masalah tersebut perlu dipilih beberapa masalah yang paling layak dan sesuai untuk diteliti.

Berdasarkan pendapat tersebut, penulis membatasi masalah penelitian sebagai berikut :

1. Bagaimana pembelajaran gitar dengan menggunakan media *backing track* di Prodi Pendidikan Musik Unimed?
2. Apakah fungsi media *backing track* dalam pembelajaran gitar di Prodi Pendidikan Musik Unimed?
3. Apa saja tanggapan mahasiswa dan dosen dengan menggunakan media *backing track* dalam pembelajaran gitar di Prodi Pendidikan Musik Unimed?

D. Perumusan Masalah

Dari identifikasi masalah seperti yang telah diungkapkan sebelumnya, maka akan dijelaskan rumusan masalah penulisan ini. Perumusan masalah merupakan pertanyaan yang lengkap dan terperinci mengenai ruang lingkup permasalahan yang

akan diteliti berdasarkan identifikasi masalah dan pembatasan masalah. Dalam perumusan masalah kita akan mampu yang sekaligus lebih mempertajam arah penulisan.

Rumusan masalah merupakan suatu titik focus dari sebuah penelitian yang hendak dilakukan, sebuah penelitian berupaya untuk menemukan jawaban pertanyaan, maka dari itu perlu dirumuskan dengan baik sehingga dapat mendukung untuk menemukan jawaban pertanyaan.

Berdasarkan identifikasi dan pembatasan masalah yang dikemukakan, maka masalah dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut : Bagaimana Penggunaan Media *Backing Track* dalam Pembelajaran Gitar Pilihan di Prodi Pendidikan Musik Unimed.

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian mengungkapkan sasaran yang ingin dicapai dalam penelitian. Tanpa adanya tujuan yang jelas, maka kegiatan yang dilakukan tidak terarah karena tidak tahu apa yang akan dicapai dalam kegiatan tersebut.

Dalam hal ini, penulis lakukan merupakan salah satu bagian dari kajian dalam bidang Pendidikan Seni Musik dan berhubungan dengan penggunaan media *backing track* dalam pembelajaran gitar elektrik di Prodi Pendidikan Musik Unimed

Adapun tujuan yang ingin dicapai penulis dalam penelitian ini, yaitu :

1. Untuk mengetahui pembelajaran gitar dengan menggunakan media *backing track* di Prodi Pendidikan Musik Unimed

2. Untuk mengetahui fungsi penggunaan media *backing track* dalam pembelajaran gitar di Prodi Pendidikan Musik Unimed.
3. Untuk mengetahui tanggapan mahasiswa dan dosen mengenai penggunaan media *backing track* dalam pembelajaran gitar di Prodi Pendidikan Musik Unimed.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian yang dicapai dari tulisan adalah :

1. Dapat dijadikan data untuk bahan penelitian selanjutnya terkait penggunaan media *backing track* dalam pembelajaran gitar.
2. Sebagai bahan dokumentasi untuk menambah referensi di Prodi Pendidikan Musik, yang berhubungan dengan proses pembelajaran gitar dengan menggunakan media *backing track*.
3. Sebagai bahan masukan bagi Unimed khususnya Prodi Pendidikan Musik, dengan harapan melalui hasil penelitian ini, media *backing track* dapat lebih disosialisasikan penggunaannya di Unimed.
4. Sebagai bahan masukan bagi penulis dalam menambah wawasan dan pengetahuan mengenai *backing track*.
5. Sebagai bahan perbandingan bagi peneliti selanjutnya, yang relevan dengan topik ini.