

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang Masalah

Musik adalah suatu kesenian yang begitu erat hubungannya dalam kehidupan manusia untuk selalu diperdengarkan dan dimainkan. Dalam musik juga mengandung norma-norma yang menjadikan manusia dapat mengembangkan daya cipta aksi maupun kreasi. Begitu juga dalam dunia pendidikan, seni musik telah menjadi suatu kebutuhan pendidikan. Tanpa disadari, musik adalah salah satu bagian kehidupan bagi manusia apapun bentuknya. Musik merupakan salah satu alat komunikasi. Menurut Herna Hirza (2021:18) “Musik merupakan hasil karya seni bunyi dalam bentuk lagu atau komposisi musik, yang mengungkapkan pikiran dan perasaan penciptanya”.

Adapun juga pengertian musik menurut Uyuni (2021:401) “*Music is an art that is so closely related to human life that it is always heard and played*” artinya : “Musik adalah seni yang begitu erat kaitannya dengan kehidupan manusia sehingga selalu didengar dan dimainkan”. Musik juga mampu menjadi alat menyampaikan suatu ekspresi, mood, alur cerita yang bisa di apresiasi seni nya terhadap individu lain. Satrio (2013:104) mengatakan: “Salah satu tujuan seni musik adalah menjalin rasa seni pada diri setiap anak melalui perkembangan musik, anggapan terhadap musik, kemampuan mengungkapkan, dirinya melalui musik yang dapat dijadikan bekal untuk melanjutkan studinya ke pendidikan yang lebih tinggi”.

Dari waktu ke waktu, musik semakin berkembang pesat dan memiliki perkembangan yang sangat signifikan. Sesuai dengan berkembangnya zaman, pengembangan kreativitas-inovatif juga ikut berkembang di dalam musik. Apalagi dalam dunia pendidikan musik pastinya terdapat metode yang baru untuk mengembangkan kreativitas dalam permainan yang dilakukan oleh guru ataupun pelatih.

Menurut Umam dkk (2019:45) “Kreativitas merupakan suatu proses untuk menghasilkan sesuatu yang baru, dalam bentuk suatu gagasan atau objek dalam suatu bentuk dan susunan yang baru. Definisi kreativitas 4P yakni (*person, process, press, product*)”. Meningkatkan kreativitas harus selalu di upayakan agar kualitas dalam sebuah permainan lebih baik lagi. Kualitas dalam permainan harus berkaitan dengan metode, dan dalam pelajaran yang dilakukan oleh seorang pengajar.

Perkembangan musik di Indonesia terutama di Kota Medan semakin meningkat. Hal ini banyak dilihat dari banyaknya orang yang memiliki kemampuan dalam memainkan alat musik seperti biola, drum, keyboard, dan alat musik lainnya. Adapun tujuan seni musik salah satunya ialah untuk menciptakan suasana terhadap *mood* diri sendiri, contohnya dengan mendengarkan musik.

Berkembangnya zaman sekarang yang begitu modern, banyak genre dalam musik yang memiliki kreativitas yang berbeda-beda. Begitu juga di Kota Medan, banyak komunitas musik dan sekolah yang mengajarkan musik yang

memiliki keanekaragaman dalam musik genre, salah satunya adalah ansambel musik klasik. Dalam proses latihan pada ansambel musik dapat dikatakan baik jika hasil dicapai maksimal. Agar mencapainya hasil latihan yang maksimal pada ansambel tersebut guru atau pelatih harus dapat berkreasi agar anggota tersebut tertarik dan tidak monoton pada proses latihan berlangsung.

Anggota ansambel juga harus dapat memahami dan menjalankan proses latihan dengan baik dan benar. Secara umum ansambel musik dapat diartikan sebagai alat musik yang di mainkan secara bersama-sama dan secara teratur. Ansambel musik ada beberapa jenis-jenis ansambel yaitu ansambel vokal, ansambel sejenis dan ansambel musik campuran. Dalam ansambel musik juga terdapat pengelompokan ansambel yaitu ansambel musik klasik dan ansambel non klasik.

Ansambel musik alat gesek terdiri dari beberapa alat musik gesek seperti violin, viola, cello, contrabass. Piano dan gitar juga sering digunakan untuk alat musik pengiring. Ansambel musik alat gesek banyak bermunculan di kalangan lembaga, sekolah maupun komunitas yang khusus untuk alat musik gesek.

Di Indonesia khususnya di Kota Medan, terdapat satu sekolah yang mempelajari ansambel musik string yaitu tepatnya di SMK Methodist Charles Wesley Medan. Sekolah ini bertempat di Jalan Padang Golf (dalam) Komplek CBD Polonia Blok CC No.108 Medan yang berdiri sejak 2017. SMK Methodist Charles Wesley Medan berada di bawah naungan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan dengan No. SK Pendirian

421.5/421/DMPPT/6/XVIII.2/VI/2017. Sekolah tersebut adalah salah satu sekolah menengah kejuruan bidang musik yang menyelenggarakan ekstrakurikuler ansambel musik string.

Sekolah menengah kejuruan ini sangat mendukung kegiatan yang mengasah potensi dan bakat siswa khususnya dalam ansambel musik string tersebut. Pelatih atau guru yang mengajar pada mata pelajaran tersebut adalah bapak Immanuel Siagian. Jadwal pada proses latihan adalah setiap hari Jumat dan Sabtu yang bertempat di Aula SMK Methodist Charles Wesley Medan. Ansambel ini sudah pernah di pertunjukkan di acara-acara sekolah tersebut, salah satunya pada saat ulang tahun sekolah.

Pengelompokkan pada ansambel musik string ini yaitu violin 1, violin 2, viola, cello dan contrabass. Oleh karena itu, pelatih ansambel musik string di SMK Charles Wesley Medan ingin menerapkan kreativitas terhadap para siswa agar mereka tidak terasa membosankan saat melaksanakan latihan.

Adapun materi permainan yang digunakan pada ansambel musik string yaitu Materi yang digunakan di pembelajaran adalah lagu klasik. Lagu yang digunakan adalah musik klasik seperti Barok dan Rokoko, Klasik, Romantik, dan Kontemporer Klasik. Guru tidak hanya memberikan materi berupa lagu, namun juga materi latihan yang bersifat melatih kemampuan atau teknik bermain alat musik gesek siswa seperti latihan tangga nada. Menurut Arum (2021:14) mengatakan "*techniques including how to rain intonation, harmonics, rhythm, vibrato and the benefits of using fullscore*". artinya

“Beberapa teknik dasar diantaranya cara melatih intonasi, harmonik, ritme, vibrato serta manfaat penggunaan fullscore”.

Latihan tangga nada tidak terdapat pada buku panduan Suzuki I, oleh karena itu latihan tersebut guru berikan atas inisiatif pribadi agar siswa tidak hanya mengerti cara memainkan suatu lagu, namun mengerti cara memainkan suatu tangga nada. Materi tersebut diberikan secara bergantian agar bervariasi dan siswa tidak cepat merasa monoton saat pembelajaran berlangsung.

Awalnya ansambel musik string di SMK Methodist Charles Wesley hanya terbentuk untuk memenuhi mata pelajaran di sekolah tersebut yaitu mata pelajaran ekstrakurikuler. Namun, semakin seiring berjalannya waktu banyak kegiatan sekolah yang harus menggunakan alat musik ansambel string salah satu contohnya adalah dalam acara ulang tahun sekolah, kegiatan pentas seni dan sebagainya. Oleh karena itu, guru dituntut mampu menguasai materi yang diajarkan menggunakan metode yang tepat, mampu mengelola kelas, mampu berkontribusi dengan siswa dan mampu menggunakan waktu yang tersedia dengan baik.

Hal-hal yang harus diperhatikan dalam ansambel musik string yaitu dengan pemilihan lagu yang tepat agar siswa tidak monoton untuk berlatih. Selanjutnya, guru ataupun pelatih mampu membuat hal dan ide yang baru dalam ansambel musik string di Sekolah Charles Wesley Medan, contohnya adalah guru mampu mengajarkan siswa cara posisi bermain yang berbeda atau guru mampu mengarransemen lagu. Jika biasanya ansambel musik string posisi bermain

diduduk, guru mampu mengajarkan cara posisi bermain dengan posisi berdiri dan mengajarkan cara *performance* yang baru.

Berdasarkan pada pemaparan tersebut yang di tulis oleh penulis, maka penulis tertarik untuk meneliti bagaimana proses pelatih dalam kreativitas pada ekstrakurikuler ansambel musik string tersebut. Dari pemaparan tersebut, penulis tertarik ingin meneliti suatu kinerja guru di SMK Methodist Charles Wesley Medan. Maka, penulis mengangkat judul “Kreativitas Dalam Permainan Ansambel Musik String di SMK Methodist Charles Wesley Medan”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Identifikasi masalah merupakan suatu langkah awal dalam penelitian yang menjelaskan dan membuat penjelasan dari sebuah masalah. Oleh karena itu definisi dari identifikasi masalah itu adalah menjelaskan dan mendefinisikan masalah-masalah dalam sebuah masalah penelitian. Hal ini sejalan dengan pendapat (Sugiyono 2016:52), yang menyatakan bahwa “setiap penelitian yang akan dilakukan harus berangkat dari masalah, walaupun diakui bahwa memilih masalah penelitian sering menjadi hal yang paling sulit dalam proses penelitian.”

Dari kesimpulan pengertian identifikasi masalah tersebut dan latar belakang masalah yang sudah di uraikan tersebut, maka permasalahan dalam penelitian ini dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Teknik permainan dalam ansambel musik string di SMK Methodist Charles Wesley Medan.
2. Kreativitas dalam ansambel musik string di SMK Methodist Charles Wesley Medan.
3. Upaya meningkatkan kreativitas dalam permainan ansambel musik string di SMK Methodist Charles Wesley Medan.
4. Faktor penghambat dalam meningkatkan kreativitas ansambel musik string pada saat proses latihan berlangsung.
5. Motivasi yang diberikan dalam meningkatkan kreativitas ansambel musik string di SMK Methodist Charles Wesley Medan.

### **C. Batasan Masalah**

Agar permasalahan mudah untuk di pecahkan sedemikian lebih efektif di laksanakan maka penelitian lebih menegaskan sebuah masalah yang akan di teliti. Seperti yang di katakan oleh Sugiyono (2020:55) “Batasan masalah dalam penelitian kualitatif biasa disebut dengan fokus, yang berisi pokok masalah yang bersifat umum”.

Berdasarkan pengertian dan kesimpulan pembatasan masalah tersebut maka penulis membatasi ruang lingkup permasalahan sebagai berikut :

1. Teknik permainan dalam ansambel musik string di SMK Methodist Charles Wesley Medan.

2. Kreativitas dalam permainan ansambel musik string di SMK Methodist Charles Wesley Medan.

#### **D. Rumusan Masalah**

Rumusan masalah adalah satu hal yang sangat penting dalam penelitian, jika tidak ada perumusan masalah dalam penelitian maka peneliti dan audiens sulit memahami hasil penelitian tersebut. Tujuan rumusan masalah adalah untuk merumuskan masalah-masalah apa saja yang terdapat pada penelitian, berdasarkan latar belakanglah perumusan masalah dapat di simpulkan. Seperti yang di katakan oleh Sugiyono (2020:54) bahwa “Rumusan Masalah pertanyaan penelitian yang akan disusun berdasarkan masalah yang harus dicarikan jawabannya melalui pengumpulan data”.

Berdasarkan pendapat uraian latar belakang masalah, identifikasi masalah, dan batasan masalah maka permasalahan tersebut dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Bagaimanakah teknik permainan dalam ansambel musik string di SMK Methodist Charles Wesley Medan.
2. Bagaimanakah kreativitas dalam permainan ansambel musik string di SMK Methodist Charles Wesley Medan.

### **E. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian merupakan suatu hal untuk mengembangkan secara detail makna dalam penelitian, secara umum juga untuk mengembangkan dan membuktikan suatu penelitian. Menurut Sugiyono (2020:23) mengatakan bahwa secara khusus “Tujuan utama penelitian kualitatif adalah untuk memahami dan mengeksplorasi fenomena utama pada objek yang diteliti, sehingga memperoleh pemahaman yang mendalam dan menemukan sesuatu yang unik”. Oleh karena itu tujuan penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui teknik permainan dalam ansambel musik string di SMK Methodist Charles Wesley Medan.
2. Untuk mengetahui kreativitas dalam permainan ansambel musik string di SMK Methodist Charles Wesley Medan.

### **F. Manfaat Penelitian**

Manfaat penelitian merupakan satu hal kegunaan yang diperoleh dari hasil penelitian yang dapat digunakan untuk pengembangan ilmu dari penelitian tersebut. (Sugiyono 2016:3) “Melalui penelitian manusia dapat digunakan untuk memahami, memecahkan dan mengantisipasi masalah”. Berdasarkan kesimpulan dan penjelasan tersebut, maka manfaat penelitian ini dapat digolongkan dalam 2 hal yaitu sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

- a. Sebagai sumber informasi bagi peneliti selanjutnya yang memiliki keterkaitan dengan judul penelitian ini
  - b. Sebagai sumber literatur bagi ruang lingkup kepastakaan Universitas Negeri Medan khususnya prodi Pendidikan Musik.
  - c. Sebagai referensi dan perbandingan bagi peneliti selanjutnya yang akan melakukan penelitian yang berkaitan dengan topik ini.
  - d. Sebagai bahan masukan bagi peneliti untuk menambah wawasan terkait Upaya Meningkatkan Kreativitas Dalam Permainan Ansambel Musik String di SMK Methodist Charles Wesley Medan.
2. Manfaat Praktis
- a. Sebagai bahan informasi mengenai Kreativitas Dalam Permainan Ansambel Musik String di SMK Methodist Charles Wesley Medan kepada pembaca.
  - b. Menambah wawasan penulis dalam menuangkan gagasan, ide ke dalam karya tulis.