

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Merebaknya virus baru di awal tahun 2020 menggemparkan dunia karena virus ini sangat mudah menular, virus ini dikenal coronavirus (*SARS-Cov*) dan jenis penyakit yang ditimbulkan disebut *Coronavirus di sease 2019* disingkat dengan COVID-19. Akibat penularan virus Covid-19 yang mudah terjadi, kini penyakit tersebut sudah menunjukkan tanda akan berakhir. Salah satu cara dalam meminimalisir penyebaran wabah covid-19 ini, maka pemerintah memberikan kebijakan untuk mengurangi interaksi banyak orang seperti kebijakan *lockdown*, Pembatasan Sosial Berskala Besar (PSBB), *Work From Home* (WFH) dan masih banyak kebijakan lainnya yang dilakukan pemerintah untuk mengurangi penyebaran virus Covid-19. Kebijakan tersebut wajib dijalani masyarakat meskipun harus mengalami perubahan kehidupan yang dilewati dengan kebiasaan-kebiasaan baru. Hal ini menunjukkan bahwa virus Covid-19 telah mengubah cara hidup masyarakat pada seluruh bidang kehidupan dan kegiatan sosial masyarakat.

Salah satu kehidupan baru yang timbul dimasa pandemi ini ialah aktivitas tatap muka digantikan dengan secara *online*, bahkan pemerintah menetapkan segala aktivitas dilakukan di rumah, seluruh sekolah diliburkan dimana aktivitas sekolah dijalankan secara *online*. Pada saat ini, interaksi *online* menjadi jalan pintas dari interaksi secara langsung yang bisa dikatakan sebagai pengganti dari keterlibatan “nyata” secara langsung. Interaksi secara *online* inilah yang disebut

dengan virtual. Widiastuti, Uyuni (2022:66) mengemukakan pelaksanaan pembelajaran secara *online* memerlukan dukungan perangkat *mobile* agar dapat dipergunakan dalam penyampaian informasi, sehingga siswa dapat belajar secara mandiri. Hal ini menyatakan bahwa pembelajaran secara *online* merupakan bentuk pembelajaran yang berbasis TIK (Teknologi Informasi Komunikasi) yang memanfaatkan perangkat *mobile* dalam penggunaan aplikasi.

Berdasarkan penjelasan tersebut, pemanfaatan teknologi komputer dalam penggunaan aplikasi multimedia adalah bagian yang terpenting dalam pelaksanaan virtual tersebut. Aplikasi multimedia merupakan aplikasi yang memudahkan para penggunanya untuk melakukan interaksi sosial secara *online*. Aplikasi multimedia merupakan suatu hal yang paling unggul dan trend di dunia teknologi informasi pada saat ini. Effendi, Z., & Murinto (2014:343) mengatakan bahwa aplikasi multimedia merupakan teknologi komputer yang bermanfaat untuk mengolah data menjadi sebuah hiburan informasi. Munir (2015) dalam Sigit, & Butar, B. B, (2018:56) menjelaskan bahwa aplikasi multimedia merupakan aplikasi yang dirancang serta dibangun dengan menggabungkan elemen-elemen seperti teks/dokumen, suara, gambar, animasi dan video. Berdasarkan pengertian tersebut, dapat disimpulkan bahwa aplikasi multimedia adalah penggabungan dari berbagai macam media untuk menyajikan informasi.

Berdasarkan teknologi yang semakin berkembang, media sosial merupakan salah satu perkembangan teknologi yang mengalami perubahan. Perubahan yang terdapat pada perkembangan teknologi media sosial tersebut yaitu terdapatnya inovasi-inovasi baru yang salah satunya terdapat *fitur live video streaming*.

Haimson dan Tang (2017) dalam Agustina,L, (2018:21) menjelaskan bahwa alasan banyaknya pengguna media sosial menyukai *fitur live video streaming* yaitu karena *fitur live video streaming* berfungsi untuk menjalin interaksi atau komunikasi dua arah.

Media sosial merupakan kumpulan aplikasi yang memudahkan para penggunanya untuk melakukan interaksi sosial secara *online*. Beberapa aplikasi media sosial yang memiliki *fitur live streaming* yaitu; *YouTube, Facebook, Instagram*, dan sebagainya. Terdapat beberapa kendala dalam melakukan *live streaming* dari berbagai media sosial salah satunya kurang meningkatkan kualitas video.

*Open Broadcast Software* (OBS Studio) dapat menjadi solusi bagi pengguna yang ingin *live streaming* dengan kualitas video yang baik. Hal ini karena OBS Studio dimanfaatkan untuk mengoptimalkan video dan kualitas *streaming* secara *real-time*. Maka itu, salah satu aplikasi yang akan diteliti pada penelitian ini yaitu penggunaan aplikasi multimedia OBS Studio. Qorib, A., & Zaniyati, H.S. (2021:89) mengatakan bahwa aplikasi OBS Studio merupakan aplikasi yang berupa *video recording* dan *live streaming* yang mudah diakses dan *free*. Pendapat selanjutnya didukung oleh Fernando, dkk (2021:3) mengatakan bahwa Aplikasi *Open Broadcaster Software* (OBS) merupakan aplikasi *open source* yang dapat diunduh secara gratis dengan berbagai *fitur* yang memudahkan pembuatan video. Maka dapat disimpulkan, bahwa aplikasi *Open Broadcaster Software* (OBS Studio) adalah sebuah aplikasi multimedia yang berfungsi sebagai *video recording* dan *live streaming* yang gratis serta *open source*. Aplikasi OBS Studio adalah

aplikasi yang sangat fleksibel dan ampuh dalam pembuatan video, *video recording* dan *live streaming*.

Pandemi inipun berpengaruh pada dunia seni yang menuntut para pelaku seni untuk tetap eksis dalam melakukan kegiatan seninya dengan virtual. Berkembangnya seni sejalan dengan perkembangan kehidupan manusia. Seni merupakan salah satu peranan penting dalam kehidupan, hal ini disebabkan karena seni dapat menghibur orang lain dalam berbagai kegiatan terutama di masa saat ini yang dilanda dengan permasalahan hidup yang semakin kompleks. Oleh karena itu, seni sangat dibutuhkan baik secara sadar atau tidak, bahkan tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia. Berbagai jenis seni masuk di Indonesia dan dapat diterima secara baik oleh setiap orang. Hal ini disebabkan karena berbagai macam, salah satunya ialah orang yang haus akan hiburan karena tuntutan pemenuhan kebutuhan hidup yang tinggi pada zaman modern ini.

Saputri, A.H., dkk (2021:90) mengatakan bahwa kehadiran pandemi Covid-19 mewajibkan sekaligus memberi dorongan kepada elemen masyarakat untuk menciptakan sebuah dunia seni baru, yaitu dunia seni virtual. Seni virtual memberi sebuah tantangan yang baru bagi para seniman dimasa pandemi ini. Tantangan yang dihadapi adalah para seniman harus menyesuaikan diri dengan dunia virtual yaitu mampu mengikuti dan menguasai perkembangan teknologi agar para seniman bisa lebih kreatif dalam menciptakan sebuah seni khususnya dalam dunia seni virtual.

Salah satu bentuk seni musik yang tidak terlepas dari cengkraman Covid-19 adalah paduan suara. Akibat pandemi ini, maka paduan suara terpaksa menunda

dan memberhentikan sementara seluruh kegiatan dan rencana hingga waktu yang belum dapat dipastikan karena kondisi yang tidak memungkinkan anggota paduan suara untuk berlatih, mengikuti festival dan membuat konser paduan suara secara tatap muka. Seiring dengan perkembangan teknologi komputer khususnya penggunaan aplikasi multimedia OBS Studio yang sudah dijelaskan sebelumnya dapat memberi dampak pengaruh positif bagi seniman untuk menciptakan dunia seni virtual khususnya dibidang seni paduan suara baik dalam proses latihan, pembuatan video hingga pertunjukan paduan suara secara virtual. Paduan suara pada masa pandemi covid-19 inipun, masyarakat Indonesia masih memberi apresiasi yang baik pada paduan suara, karena paduan suara masih dapat menghibur masyarakat secara virtual yang sering disebut *virtual choir*.

*Virtual choir* merupakan salah satu kegiatan yang dapat dilakukan paduan suara secara virtual di masa pandemi Covid-19. Setiawan, dkk (2021:23) mengatakan bahwa paduan suara yang disajikan secara daring, dan anggota penyanyi dengan pelatihnya tidak bertemu secara tatap muka disebut paduan suara virtual. Harahap, A.L. (2020:3) juga mengatakan bahwa paduan suara *virtual* (*virtual choir*) adalah cara yang dilakukan dengan pengaturan virtual dalam memberi keterampilan kreatif pada paduan suara tersebut. Berdasarkan penjelasan pengertian *virtual choir* tersebut, dapat disimpulkan bahwa *virtual choir* adalah bentuk paduan suara yang segala kegiatannya dilakukan secara daring dengan memberi keterampilan yang kreatif dalam pembuatan maupun penyajian video *virtual choir*nya.

Pada situasi selama Pandemi Covid-19 yang masih berlangsung, *virtual choir* dapat memberikan kesempatan bagi penyanyi untuk berkumpul, berlatih, melakukan *performance* dan bahkan dapat mengikuti lomba paduan suara seperti biasa yang dilakukan dengan secara virtual. Kegiatan *virtual choir* juga dapat membuat para penyanyi untuk tetap aktif dan berkomunikasi baik dengan teman dan pelatih, serta melakukan karya-karya khusus dan bahkan menjadi kesempatan bagi paduan suara untuk meraih prestasi dalam festival paduan suara secara virtual. Hal tersebut dapat disimpulkan bahwa *virtual choir* dapat memberikan kesempatan yang besar agar penyanyi dan konduktor (pelatih) dapat terus aktif, produktif serta terhubung dengan penyanyi dan penikmat seni.

*Salva Celeste Choir* adalah salah satu Paduan Suara yang aktif, kreatif, eksis dan banyak meraih prestasi ditengah pademi ini. *Salva Celeste Choir* merupakan Paduan Suara dibawah naungan SMA Negeri 21 Medan. Paduan suara ini tidak menjadi materi ajaran inti pada peserta didik, tetapi hanya menjadi kegiatan diluar sekolah yang disebut dengan kegiatan organisasi paduan suara pelayanan bagi peserta didik SMA Negeri 21 Medan. Awal mula paduan suara ini bernama Gita Bhakti *Choir* yang pertama kali dibentuk oleh seorang guru SMA Negeri 21 Medan yaitu Tonggum Lumbantoran,S.Th. Pada Tahun 2016 hingga sekarang paduan suara ini berganti nama menjadi “Salva Celeste” yang berarti Bintang Surgawi dengan dibina oleh ibu Lusiana Rumapea,S.Pd.

Pada awal Mei 2018 Paduan Suara ini dilatih oleh Elneo Babel Sihombing untuk menggantikan pelatih sebelumnya. Beliau dipilih atas keputusan dan kemauan anggota. Beliau merupakan seorang penyanyi yang aktif di bidang

paduan suara dan sebagai pelatih di beberapa paduan suara di Kota Medan. Semenjak berubah nama menjadi *Salva Celeste Choir*, paduan suara ini bukanlah menjadi paduan suara yang hanya mengikuti kegiatan disekolah dan kompetisi, paduan suara ini juga menjadi bagian dari wadah pelayanan siswa/siswi Kristen SMA Negeri 21 Medan baik dalam sekolah maupun luar sekolah.

Berdasarkan hasil observasi awal yang telah dijalankan peneliti, maka diperoleh informasi bahwa paduan suara *Salva Celeste SMAN 21 Medan* memiliki program kerja untuk pengembangan kemampuan dan menggali potensi, bakat dan minat siswa dalam seni. Salah satu program kerja yang terdapat pada paduan suara tersebut yaitu melakukan konser disetiap tahunnya. Hasil observasi selanjutnya adalah, program *virtual choir* menjadi salah satu program yang ada pada paduan suara tersebut dimasa pandemi. *Virtual choir* ini dilakukan agar paduan suara tersebut tetap aktif dan menjadi konten kreatif yang dapat disaksikan untuk menjadi manfaat di tengah masyarakat sepanjang masa pandemi. Konser paduan suara ditengah pandemi ini disebut dengan pertunjukan *virtual choir*.

Proses pelaksanaan pertunjukan *virtual choir* paduan suara *Salva Celeste* yaitu; langkah pertama dengan latihan bahan (lagu) secara tatap muka dengan tetap mematuhi protokol kesehatan; kedua membuat video *virtual choir* yang dapat dilakukan dengan menggunakan dua aplikasi yaitu *Cubase* sebagai *recording*, dan *Adobe Premiere Pro* sebagai aplikasi pengedit videonya; ketiga yaitu pelaksanaan pertunjukan *virtual choir* yang dimana pada pelaksanaan ini

*Salva Celeste Choir* tersebut hanya menggunakan aplikasi *YouTube* yang dilakukan dengan membagikan link *live video streaming* kepada *viewers*.

Hasil observasi selanjutnya, terdapat beberapa kendala pada proses pertunjukan *virtual choir* pada *Salva Celeste Choir* yaitu: 1) Menggunakan 2 aplikasi (*platform*) yang berbeda adalah sebuah sarana yang kurang efektif dan tidak praktis karena tidak sinkronnya disaat menggabungkan video dan *audio* serta membutuhkan durasi waktu yang lama dalam membuat video *virtual choir*; 2) Tanggapan pelatih mengenai proses pelaksanaan pertunjukan *virtual choir* pada paduan suara *Salva Celeste SMAN 21 Medan* dengan menggunakan aplikasi *YouTube* kurang efektif dan efisien; 3) Hasil pertunjukan *virtual choir* pada paduan suara *Salva Celeste SMAN 21 Medan* dengan menggunakan aplikasi *YouTube* kurang menarik dan berkualitas.

Dari kendala-kendala yang ditemukan pada observasi tersebut, maka peneliti memberi solusi dalam memecahkan permasalahan tersebut yaitu meningkatkan hasil kualitas video pada pertunjukan *virtual choir* *Salva Celeste SMAN 21 Medan* dengan menggunakan aplikasi multimedia *OBS Studio*. Berdasarkan hal tersebut, maka judul penelitian yang akan diteliti adalah “Penggunaan Aplikasi Multimedia *OBS Studio* dalam Pertunjukan *Virtual Choir* pada Paduan Suara *Salva Celeste SMAN 21 Medan*”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Kesenjangan antara harapan dan kenyataan disebut masalah. Hardani, dkk (2020:78) menjelaskan bahwa untuk menyelesaikan setiap permasalahan yang ada

pada penelitian, maka masalah tersebut perlu diidentifikasi terlebih dahulu.

Adapun identifikasi masalah yang terdapat pada penelitian ini yaitu :

1. Masa pandemi berpengaruh pada dunia seni yang menuntut para pelaku seni tetap eksis melakukan kegiatan seninya dengan virtual.
2. Seni pertunjukan di tengah pandemi tidak dapat disaksikan secara langsung.
3. Pada masa pandemi, banyak paduan suara terpaksa menunda dan memberhentikan sementara seluruh kegiatan.
4. Aplikasi dalam membuat video *virtual choir* pada Paduan Suara Salva Celeste SMAN 21 Medan kurang efektif dan tidak praktis karena tidak sinkronnya disaat menggabungkan video dan *audio* serta membutuhkan durasi waktu yang lama dalam menggunakan 2 aplikasi yang berbeda.
5. Proses penggunaan aplikasi multimedia OBS Studio dalam pelaksanaan pertunjukan *virtual choir* pada paduan suara Salva Celeste SMAN 21 Medan.
6. Manfaat aplikasi multimedia OBS Studio dalam pertunjukan virtual choir pada paduan suara Salva Celeste SMAN 21 Medan.
7. Kendala yang dihadapi pada proses penggunaan aplikasi multimedia OBS Studio dalam pertunjukan *virtual choir* pada paduan suara Salva Celeste SMAN 21 Medan.

### **C. Batasan Masalah**

Memilih dan menentukan masalah yang dijadikan dalam suatu penelitian adalah langkah peneliti setelah mengidentifikasi masalah yang ada. Hal ini dilakukan untuk memberi titik fokus pemmasalahan yang akan dibahas. Hardani,

dkk (2020:223) menjelaskan bahwa batasan masalah merupakan fokus penelitian. Pada penjelasan tersebut, maka peneliti memilih beberapa batasan masalah yang terdapat pada identifikasi masalah. Adapun batasan masalah pada penelitian ini yaitu:

1. Proses penggunaan aplikasi multimedia OBS Studio dalam pelaksanaan pertunjukan *virtual choir* pada paduan suara Salva Celeste SMAN 21 Medan.
2. Manfaat aplikasi multimedia OBS Studio dalam pertunjukan *virtual choir* pada paduan suara Salva Celeste SMAN 21 Medan.
3. Kendala yang dihadapi pada proses penggunaan aplikasi multimedia OBS Studio dalam pertunjukan *virtual choir* pada paduan suara Salva Celeste SMAN 21 Medan.

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

Adanya batasan masalah yang sudah ditentukan, kemudian diperlukannya suatu rumusan masalah. Hardani,dkk (2020:224) menjelaskan bahwa menyusun suatu pertanyaan penelitian dan jawabannya dicari melalui penelitian adalah bagian dari rumusan masalah. Rumusan masalah ini menjadi panduan awal bagi peneliti untuk penjelajahan pada objek yang diteliti. Maka itu, agar penelitian fokus dan tidak menyebar kepada hal-hal yang dianggap tidak penting, maka pentingnya perumusan masalah pada penelitian ini.

Berdasarkan penjelasan tersebut, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah :

1. Bagaimana proses penggunaan aplikasi multimedia OBS Studio pada pelaksanaan pertunjukan *virtual choir* Salva Celeste SMAN 21 Medan?

2. Bagaimana manfaat aplikasi multimedia OBS Studio dalam pertunjukan virtual choir pada paduan suara Salva Celeste SMAN 21 Medan?

3. Kendala apa yang dihadapi pada proses penggunaan aplikasi multimedia OBS Studio dalam pertunjukan *virtual choir* pada paduan suara Salva Celeste SMAN 21 Medan?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian menjelaskan sasaran apa yang akan dicapai saat melakukan penelitian. Tanpa adanya tujuan penelitian, maka dalam pelaksanaan penelitiannya tidak akan terarah karena tidak tahu apa yang akan dicapai dalam penelitian tersebut. Hal ini sesuai dengan pendapat Hardani, dkk (2020:270) yang menjelaskan bahwa tujuan penelitian merupakan sasaran hasil yang ingin dicapai dalam penelitian sesuai dengan fokus yang telah dirumuskan. Penjelasan tersebut, maka adapun tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui proses penggunaan aplikasi multimedia OBS Studio pada pelaksanaan pertunjukan *virtual choir* Salva Celeste SMAN 21 Medan.

2. Untuk mengetahui manfaat aplikasi multimedia OBS Studio dalam pertunjukan virtual choir pada paduan suara Salva Celeste SMAN 21 Medan.

3. Untuk mengetahui kendala yang dihadapi pada proses penggunaan aplikasi multimedia OBS Studio dalam pertunjukan *virtual choir* pada paduan suara Salva Celeste SMAN 21 Medan.

#### **F. Manfaat Penelitian**

Manfaat penelitian merupakan kegunaan hasil penelitian nanti baik bagi kepentingan pengembangan program maupun kepentingan ilmu pengetahuan.

Oleh sebab itu, dalam memanfaatkan penelitian harus diuraikan secara terinci manfaat atau apa gunanya dari hasil penelitian. Hardani, dkk (2020:226) menyatakan bahwa manfaat penelitian bisa bersifat teoritis dan praktis. Adapun manfaat yang terdapat pada penelitian ini terdiri atas manfaat teoritis dan manfaat praktis sebagai berikut:

#### 1. Manfaat Teoritis

1.1. Penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan perihal tentang penggunaan aplikasi multimedia OBS Studio dalam pertunjukan *virtual choir*.

1.2. Penelitian yang dituliskan dalam karya ilmiah ini bisa menjadi salah satu sumber informasi mengenai penggunaan aplikasi multimedia OBS Studio dalam pertunjukan *virtual choir*.

#### 2. Manfaat Praktis

2.1. Dapat dijadikan pengetahuan dan pengalaman mengenai penggunaan aplikasi multimedia OBS Studio dalam pertunjukan *virtual choir* pada setiap paduan suara yang aktif.

2.2. Dapat memberikan informasi perihal penggunaan aplikasi multimedia OBS Studio dalam pertunjukan *virtual choir* pada jurusan seni musik.

2.3. Sebagai bahan referensi di prodi pendidikan musik Universitas Negeri Medan mengenai penggunaan aplikasi multimedia OBS Studio dalam pertunjukan *virtual choir*.