

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Seiring dengan perkembangan teknologi yang semakin maju, digitalisasi terjadi dalam berbagai aspek kehidupan. Dalam dunia musik perubahan ini terjadi dengan berkembangnya *software* dan aplikasi musik yang ditujukan untuk berbagai kebutuhan musisi. Hal yang paling nampak yakni dari *platform* untuk *publish* musik secara *online*, antara lain Youtube, Spotify dan juga di *platform* sosial media seperti Instagram, Facebook, dan Twitter. Selain dari aspek *publish* atau distribusi, perkembangan juga terjadi dari sisi produksi musik itu sendiri, hal ini ditandai dengan maraknya musisi memproduksi musik sendiri hanya dengan bermodalkan komputer dan *software Digital Audio Workstation (DAW)* seperti Cubase, Logic Pro, Pro Tool, Ableton, dan FL Studio. Produksi musik secara mandiri ini dikenal dengan istilah *Home Recording*. Tentunya produksi ini dapat dilakukan karena perkembangan teknologi *music production* saat ini telah berkembang sangat pesat. Perangkat *recording studio* yang awalnya hanya dapat ditemui di studio atau label besar secara analog kini bertransformasi dalam bentuk digital yang dapat diakses melalui komputer laptop dan *smartphone* secara pribadi di rumah.

Secara umum perkembangan tersebut tentu sangat bermanfaat, terlebih lagi dengan adanya *platform* media sosial dapat mempermudah musisi untuk mendistribusikan karyanya secara mandiri. Berkembangnya teknologi musik tidak hanya pada musik modern saja, musik-musik etnik diberbagai belahan duniapun tidak ketinggalan. Hal ini ditandai dengan banyaknya *Virtual Studio Technology instrumen (VSTi)* musik etnik yang dibuat untuk kebutuhan produksi musik. Seperti halnya *VSTi* gamelan, banyak *VSTi* gamelan yang telah tersedia dalam bentuk library kontak seperti *Etno world 6* yang memuat instrument gamelan Bali dan gamelan Jawa, kemudian

sample logic gamelan yang berisi gamelan Bali, dan impact soundwork javanese gamelan yang memuat gamelan Jawa.

Fenomena penggunaan *VSTi* gamelan dalam pembuatan karya musik tradisi telah digunakan oleh berbagai kalangan akademisi dan seniman seperti Iwan Gunawan dalam karya Jaipongan Kastawa, Iki Boleng dalam iringan *sejak wayang*, Yoga Agoy dalam iringan kiliningan dan bajidoran, serta Aditya Pratama dalam iringan jaipongan. Implementasi pengetahuan karawitan dalam penggunaan *VSTi* gamelan ini menjadikan karya yang dihasilkan menjadi realistis seperti halnya dimainkan dengan gamelan asli. Hal ini mengindikasikan adanya potensi untuk mengembangkan penggunaan musik digital dalam konteks pembelajaran gamelan sebagai sarana untuk membuat karya musik gamelan.

Pembelajaran gamelan secara kelompok di SMKN 10 Bandung menghadapi berbagai kendala yang mempengaruhi perkembangan kompetensi individu setiap siswa. Salah satu kendala utama adalah kesulitan dalam mencapai kesetaraan kontribusi di antara siswa dalam kelompok. Beberapa siswa mungkin lebih aktif atau memiliki pengalaman bermain gamelan sebelumnya, sementara yang lain mungkin merasa kurang percaya diri atau memiliki tingkat keterampilan yang lebih rendah. Ketidakseimbangan ini dapat menyebabkan beberapa siswa merasa tidak terlibat sepenuhnya dalam pembelajaran dan menghambat perkembangan keterampilan bermain gamelan mereka. Selain itu, kurangnya perhatian terhadap kemajuan individu juga menjadi masalah yang perlu diatasi. Dalam pembelajaran kelompok, fokus seringkali ditujukan pada hasil keseluruhan kelompok dalam permainan ensemble, sehingga perhatian terhadap kemajuan individual siswa kurang mendapatkan evaluasi dan umpan balik yang memadai. Hal ini dapat menyulitkan siswa untuk mengetahui sejauh mana kemampuan bermain mereka telah berkembang dan mengidentifikasi area yang perlu ditingkatkan.

Berdasarkan pernyataan Suhendi (2013) Dalam gamelan Sunda sekurang-kurangnya terdapat 13 (tiga belas) jenis instrumen dan atau waditra yang dibedakan berdasarkan bentuk dan warna suara (timbre) nya. Ke 13 instrumen yang

Fitrawati Ramdani, 2023

PEMBELAJARAN MUSIK DIGITAL BERBASIS FL STUDIO MOBILE PADA PELAJARAN GAMELAN SALÉNDRO DI SMKN 10 BANDUNG

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

dimaksud di antaranya;(1) Saron 1; (2) Saron 2; (3) Bonang; (4) Rincik; (5) Demung; (6) Peking; (7) Kempul/gong kecil; (8) Kenong; (9) Ketuk; (10) Gong; (11) Rebab; (12) Gambang; dan (13) Kendang. Setiap waditra atau instrumen memiliki perbedaan pola ritmis (irama) yang berbeda antara satu dengan lainnya, artinya setiap instrumen berperan sesuai fungsi dan tugasnya. Dalam memahami konsep dan keterampilan bermain gamelan idealnya siswa mengalami atau memainkan perangkatnya secara langsung pada media gamelan. Waktu pembelajaran yang ada tidak cukup untuk mengeksplorasi ragam tabuh diluar jam pembelajaran gamelan. Mengingat pentingnya gamelan sebagai media utama pembelajaran maka diperlukan media pembelajaran lain yang mampu mengakomodasi siswa dalam mensimulasikan permainan gamelan. Persoalan diatas seharusnya dikuasai oleh setiap siswa artinya siswa butuh waktu, kesempatan, media untuk mempelajari gamelan dengan baik. Sementara ini pembelajaran gamelan hanya dilakukan pada saat disekolah siswa tidak bisa mempelajari diluar pembelajaran disekolah.

Untuk mengatasi kendala-kendala diatas, diperlukan pengembangan media pembelajaran yang lebih responsif dan inklusif. Media pembelajaran yang dikembangkan harus memberikan kesempatan bagi setiap siswa untuk mengoptimalkan pembelajaran gamelan dan meningkatkan kompetensi individual mereka. Penggunaan teknologi *DAW* seperti FL Studio Mobile dapat menjadi solusi yang efektif untuk menciptakan media pembelajaran yang lebih interaktif dan mendukung. Dengan fitur-fitur seperti pianoroll, pengatur tempo, dan efek, siswa dapat lebih mudah memvisualisasikan notasi dan pola ritmis, mengatur kecepatan permainan yang sesuai, dan mengeksplorasi variasi suara yang sesuai dengan karakteristik gamelan *saléndro*. Selain itu, integrasi teknologi juga memungkinkan umpan balik individual dan kemitraan antara sesama siswa dalam mendukung perkembangan kompetensi bermain gamelan. Dengan cara ini, pengembangan media pembelajaran gamelan secara digital dapat menjadi sarana yang efisien untuk memfasilitasi pembelajaran kelompok yang lebih inklusif dan responsif di SMKN 10 Bandung, serta membantu setiap siswa mencapai potensi maksimal dalam pembelajaran musik tradisional ini.

Fitrawati Ramdani, 2023

PEMBELAJARAN MUSIK DIGITAL BERBASIS FL STUDIO MOBILE PADA PELAJARAN GAMELAN SALÉNDRO DI SMKN 10 BANDUNG

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Pengembangan media pembelajaran gamelan secara digital telah dikaji oleh beberapa peneliti, diantaranya Diecky Kurniawan Indrapraja tahun 2012 dengan judul penelitian Pembelajaran Gamelan Pelog *Saléndro* Berbasis Multimedia Interaktif Untuk Siswa Sekolah Menengah Umum. Dalam penelitian ini Diecky menjelaskan bahwa pembelajaran musik gamelan pada sekolah umum memiliki kendala utama sarana dan sumber daya pengajar yang kompeten dalam bidang gamelan. Sarana yang dimaksud yaitu tidak semua sekolah memiliki gamelan dan tidak semua guru senibudaya berlatar belakang musik. Atas permasalahan tersebut dilakukan pengembangan multimedia interaktif berbentuk software komputer yang memuat informasi secara visual, audio dan tutorial mengenai gamelan. Pada tahun tersebut Diecky memilih lokasi penelitian di SMU 27 Bandung dengan alasan terdapat fasilitas komputer yang memadai sebagai perangkat utama dalam implementasi media gamelan yang dikembangkannya.

Berikutnya merupakan penelitian kurnia eka fajar tahun 2022 dengan judul Media Pembelajaran Berbasis Musik Digital Dalam Mata Kuliah Gamelan Degung di Program Studi Seni Musik FPSD UPI. Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran berbasis audio gamelan secara digital yang dipadukan dengan video permainan gamelan. Penggunaan video bertujuan memberikan panduan mengenai teknik permainan gamelan secara visual, seperti halnya pada permainan instrument bonang yang harus mengintegrasikan penyesuaian penggunaan tangan kiri dan tangan kanan pada setiap melodi yang dibawakan. Penelitian mengenai pengembangan media pembelajaran semacam ini mengindikasikan adanya upaya peningkatan mutu pembelajaran melalui pengembangan media.

Penelitian berikutnya dilakukan oleh Muhamad Iqbal Mulyadin (2019) dengan judul “Pembuatan Ilustrasi Musik Film Melalui Pemanfaatan Fruity Loops Studio di SMKN 1 Kota Sukabumi”. Dalam penelitian ini perkembangan musik digital diimplementasikan untuk pembuatan musik untuk film. Pemanfaatan media pembelajaran digital ini ditujukan untuk efisiensi pembuatan iringan untuk film. Berdasarkan beberapa penelitian tersebut terlihat bahwasannya pemanfaatan teknologi dalam aspek media pembelajaran dapat digunakan untuk mengatasi

kendala pembelajaran terkait sarana dan prasarana belajar. Selain itu penggunaan teknologi dapat meningkatkan efektivitas dan produktivitas dalam bermusik.

Berdasarkan penelitian terdahulu topik mengenai gamelan digital ini pada umumnya telah diteliti oleh banyak orang. Hal tersebut mengindikasikan adanya keresahan yang sama untuk mengembangkan gamelan secara digital. Berkenaan dengan hal itu peneliti memiliki tujuan yang sama dalam permasalahan serupa untuk mengembangkan gamelan secara digital dengan teknologi yang berbeda. Tujuan umum yang hendak dicapai yakni keberhasilan pengembangan media pembelajaran dalam mengatasi permasalahan pembelajaran yang dialami.

Sasaran penggunaan media *smartphone* dalam pembelajaran gamelan *saléndro* ini yakni siswa kelas XI jurusan karawitan di SMKN 10 Bandung. Pemilihan media ini ditujukan untuk mengaplikasikan konsep komposisi gamelan yang telah dikuasai dikelas X. Dalam sebuah pembelajaran berbasis praktik, keterampilan siswa dalam memainkan setiap instrument pada gamelan menjadi tujuan utama. Langkah pembelajaran yang dilakukan antara lain mempelajari pola tabuh setiap instrument yaitu saron 1, saron 2, demung, peking, bonang, rincik, kenong lanang, kenong wadon, selentem dan goong berupa frase kenongan dan goongan dari nada da (1), mi (2), na (3), ti (4), dan la (5). Potongan dari setiap frase ini disusun kedalam konsep posisi tabuh dalam lagu jalan yang terdiri dari nada kenongan dan goongan. Pada umumnya lagu jalan yang akan dimainkan terlebih dahulu dipilih sehingga ketika permainan gamelan dimulai semua penabuh telah bersiap dengan instrument dan pola tabuh kenongan dan goongan yang telah ditentukan.

Berdasarkan permasalahan yang ada maka diperlukan media pembelajaran gamelan *saléndro* guna mengimplementasikan konsep pola tabuh yang ada kedalam berbagai posisi lagu tidak terbatas pada kesedian gamelan yang berada di sekolah saja. Adanya potensi dari kemampuan teknologi musik dalam bentuk *VSTi* dapat dijadikan alternatif pengembangan media pembelajaran. Dalam perkembangannya teknologi ini kini tersedia dalam bentuk *mobile* melalui perangkat *smartphone*. *Android* merupakan sistem operasi *mobile* bersifat *open source* yang dikembangkan

oleh Google, dan memiliki tool khusus yang dapat membantu pengembang Android untuk membuat aplikasinya sendiri (Widianto, 2011). Pemilihan media Android didasarkan pada ketersediaan alat dalam hal ini smartphone yang digunakan siswa dalam berbagai aspek keseharian. Hal ini menjadi perhatian peneliti untuk mencari perangkat *DAW* berbasis Android yang mampu digunakan dalam produksi musik gamelan sebagai media kreasi bagi siswa SMKN 10 Bandung. Berdasarkan latar belakang tersebut peneliti memilih judul **“PEMBELAJARAN MUSIK DIGITAL BERBASIS FL STUDIO MOBILE PADA PELAJARAN GAMELAN SALÉNDRO DI SMKN 10 BANDUNG”**

1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang di atas, maka penelitian ini akan memfokuskan proses desain aplikasi FL Studio Mobile untuk pembelajaran musik digital pada pelajaran gamelan *saléndro* di SMKN 10 Bandung sampai pada peningkatan kualitas musikal siswa, dengan pertanyaan penelitian sebagai berikut.

1. Bagaimanakah proses pemanfaatan media pembelajaran musik digital berbasis FL Studio Mobile dalam pelajaran gamelan *saléndro* di SMKN 10 Bandung?
2. Bagaimanakah implementasi media pembelajaran berbasis FL Studio Mobile dalam pembelajaran gamelan *saléndro* di SMKN 10 Bandung?
3. Bagaimanakah hasil pembelajaran gamelan *saléndro* dengan menggunakan media pembelajaran berbasis FL Studio di SMKN 10 Bandung?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah dan pertanyaan penelitian, maka penelitian ini juga bertujuan untuk:

1. Memanfaatkan media pembelajaran gamelan *saléndro* berbasis FL Studio Mobile di SMKN 10 Bandung.
2. Mengetahui implementasi media pembelajaran gamelan *saléndro* berbasis FL Studio Mobile di SMKN 10 Bandung.

3. Memvalidasi hasil pembelajaran melalui pembelajaran gamelan *saléndro* berbasis FL Studio Mobile di SMKN 10 Bandung.

1.4 Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan dalam bidang yang diteliti. Dalam hal ini pengetahuan yang dimaksud yakni kepustakaan mengenai pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi yang dalam hal ini menggunakan FL Studio Mobile. Secara teori manfaat yang diharapkan dapat menjadi tambahan referensi bidang Pendidikan Seni khususnya berkaitan dengan penelitian yang serupa.

Signifikansi dari penelitian ini adalah merealisasikan paradigma baru pembelajaran seni, yaitu pembelajaran yang berfokus kepada aktivitas siswa dan pembelajaran yang inovatif. Dengan jalan menganalisis dan mengkaji teori-teori dan pengalaman empirik dari pihak-pihak yang berkompeten di bidangnya, diharapkan dapat dikembangkan bahan ajar berbasis multimedia interaktif seni musik Nusantara. Hal ini dirasa tepat sasaran, melihat perkembangan teknologi yang sangat pesat dan sangat diminati semua kalangan.

2. Manfaat Praktis

a. Peneliti

Hasil penelitian ini bermanfaat dalam menambah pengetahuan mengenai teknologi sebagai salah satu aspek yang dapat dikembangkan dalam memajukan Pendidikan.

b. Objek yang diteliti

Hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan siswa terhadap pendalaman konsep bermain gamelan berbasis teknologi.

c. Guru dan seniman

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah bahan ajar bagi guru dalam rangka meningkatkan media pembelajaran sebagai salah satu sumber pengembangan pembelajaran gamelan yang memadukan teknologi dan pembelajaran untuk menstimulus siswa dalam berkreasi musik.

d. Lembaga Pendidikan

Menjadi bahan kajian ilmiah dalam upaya penambahan referensi dalam mengembangkan media pembelajaran digital dengan muatan seni tradisi.

1.5 Sitematika Penulisan

Sistematika penulisan hasil laporan penelitian ini mengikuti urutan berikut:

a. Bab I: Pendahuluan

Bab ini berisi pengenalan terhadap latar belakang penelitian. Peneliti menjelaskan alasan di balik pemilihan topik penelitian, yakni pemanfaatan FL Studio Mobile dalam pembelajaran musik gamelan saléndro di SMKN 10 Bandung. Bab ini juga merinci tujuan penelitian, rumusan masalah yang akan diselesaikan, dan manfaat penelitian bagi dunia pendidikan.

b. Bab II: Kajian Pustaka

Bab ini membahas secara mendalam teori-teori, penelitian terdahulu, dan literatur terkait tentang penggunaan media pembelajaran dalam pembelajaran musik, penggunaan teknologi dalam pendidikan, dan teori-teori tentang pembelajaran interaktif. Dalam konteks penelitian ini, pendekatan multimedia interaktif, penggunaan FL Studio Mobile sebagai *DAW*, serta konsep pembelajaran gamelan saléndro menjadi fokus kajian pustaka.

c. Bab III: Metode Penelitian

Bab ini menjelaskan secara detail metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini. Metode desain-based research dengan model ADDIE dijelaskan langkah demi langkah, termasuk dalam tahap analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Teknik pengumpulan data, seperti survei, wawancara, dan observasi, serta teknik analisis data juga diuraikan.

d. Bab IV: Temuan dan Pembahasan

Pada bab ini, peneliti memaparkan temuan yang diperoleh dari setiap tahap pengembangan media pembelajaran FL Studio Mobile dalam pembelajaran gamelan saléndro. Bab dimulai dengan mendeskripsikan proses pengembangan yang dilakukan dalam setiap tahap ADDIE. Kemudian, hasil

implementasi media pembelajaran dalam pembelajaran dan dampaknya terhadap pemahaman siswa dibahas secara rinci. Bab ini juga menganalisis hubungan antara penggunaan media pembelajaran dengan pencapaian tujuan pembelajaran.

e. Bab V: Simpulan, Implikasi, dan Rekomendasi

Bab ini memuat kesimpulan yang diambil dari hasil temuan penelitian. Implikasi dari hasil penelitian dalam konteks penggunaan FL Studio Mobile sebagai media pembelajaran dan pengembangan pembelajaran gamelan saléndro dibahas. Rekomendasi diberikan untuk penggunaan media serupa dalam pembelajaran musik, pengembangan lebih lanjut pada pengajaran gamelan saléndro, serta arah penelitian berikutnya. Bab ini mengakhiri tesis dengan menguraikan kontribusi penelitian dalam konteks pendidikan musik dan teknologi.