

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi musik sekarang ini telah memasuki era digital, dimana untuk mempelajari bahkan bermain musik kini tidak lagi selalu harus menggunakan instrumen asli yang mungkin sangat banyak jumlahnya. Kita dapat menggunakan perangkat multimedia sebagai sarana pendukung untuk proses pembelajaran ataupun berkreasi dalam bidang musik. Hal semacam ini perlu diperkenalkan ke sekolah/lembaga pendidikan untuk membantu proses pembelajaran dimana mungkin tidak semua sekolah/lembaga pendidikan mempunyai fasilitas alat musik yang lengkap sebagai sarana untuk mata pelajaran terutama seni musik. Salah satu bentuk perangkat multimedia yang sangat membantu di bidang musik adalah komputer (CPU) yang terdiri dari *hardware* dan *software*. Perangkat komputer ini justru berkembang lebih cepat daripada multimedia yang lainnya, oleh karena itu perkembangan *hardware* komputer berbanding lurus dengan perkembangan *software*. Perkembangan *software* ini mengacu pada tuntutan dalam perkembangan kebutuhan manusia pada umumnya termasuk juga dalam bidang musik. Karena tuntutan akan perkembangan teknologi di bidang musik maka bermunculan *software* yang memang ditujukan untuk kegiatan pembelajaran maupun berkreasi musik, diantaranya ada Cubase, Cakewalk, ProTools, Native Instruments Kontakt 5 dan Sibelius.

Berdasarkan pengamatan penulis, *software* yang paling sering digunakan sebagai alat dan media dalam proses pembelajaran ataupun berkreasi musik di kalangan civitas akademika Jurusan Pendidikan Seni Musik UPI adalah Sibelius. Sibelius adalah salah satu *software* untuk menulis notasi yang cukup populer dan menjadi salah satu yang sering digunakan oleh mahasiswa Jurusan Pendidikan Seni Musik UPI. Akan tetapi kebanyakan penggunaan Sibelius ini dirasa belum

Yogi Prayoga, 2015

PEMANFAATAN SOFTWARE SIBELIUS PLUS VSTI GAMELAN DAN ANGKLUNG DALAM PROSES BERKREASI MUSIK DI KALANGAN CIVITAS AKADEMIKA JURUSAN PENDIDIKAN SENI MUSIK FPSD UPI

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

maksimal. Sibelius lebih sering digunakan untuk menulis notasi dan *outputnya* hanya dalam bentuk *print out*.

Tidak banyak yang tahu bahwa Sibelius juga dapat digunakan untuk membuat musik dan diproduksi dalam bentuk *audio* dengan baik, tidak hanya dalam bentuk *print out*. Hanya saja untuk membuat musik dengan kualitas *audio* yang baik diperlukan *sounds* yang memadai. *Sounds* bawaan Sibelius sendiri dirasa kurang cukup sehingga kita harus menggunakan *sounds* dari luar dalam bentuk *VSTi* (*Virtual Studio Technology instruments*) kedalam Sibelius untuk menambah *sounds* yang diperlukan, dan prosesnya cukup kompleks, terutama untuk *sounds* dari instrumen musik yang tidak konvensional seperti gamelan dan angklung. Diperlukan cara tertentu agar *sounds* tersebut dapat dimasukkan dan dibunyikan didalam Sibelius.

Fenomena ini rupanya masih menjadi sesuatu yang asing di kalangan civitas akademika Jurusan Pendidikan Seni Musik UPI, hanya beberapa saja yang pernah mencoba melakukan hal lain dengan Sibelius, selebihnya hanya mengandalkan Sibelius untuk kepentingan menulis notasi saja. Dalam rangka perubahan kurikulum, dan penambahan mata kuliah Musik dan Teknologi di Jurusan Pendidikan Seni Musik UPI, maka sudah seharusnya kalangan civitas akademika Jurusan Pendidikan Seni Musik UPI dapat memanfaatkan keberadaan multimedia sebagai media untuk berkreasi musik baik untuk pembuatan karya maupun aransemen. dengan *software* Sibelius plus *VSTi* diantaranya *VSTi* Gamelan dan angklung. Dalam hal ini penulis akan mencoba meneliti pemanfaatan Sibelius plus *VSTi* tersebut untuk membantu mereka dalam proses berkreasi musik seperti pembuatan karya ataupun aransemen.

Berdasarkan uraian di atas penulis akan meneliti lebih jauh dengan pemanfaatan media *software* Sibelius plus *VSTi* yang akan diangkat dalam judul skripsi: “**PEMANFAATAN SOFTWARE SIBELIUS PLUS VSTI GAMELAN DAN ANGKLUNG DALAM PROSES BERKREASI MUSIK DI CIVITAS AKADEMIKA JURUSAN PENDIDIKAN SENI MUSIK FPSD UPI**”. Agar

Yogi Prayoga, 2015

PEMANFAATAN SOFTWARE SIBELIUS PLUS VSTI GAMELAN DAN ANGKLUNG DALAM PROSES BERKREASI MUSIK DI KALANGAN CIVITAS AKADEMIKA JURUSAN PENDIDIKAN SENI MUSIK FPSD UPI

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

penelitian ini tidak melebar pada permasalahan lain maka penulis akan merumuskan masalah pada beberapa poin dibawah ini.

B. Identifikasi Masalah

Ruang lingkup pembahasan dalam penelitian ini mencakup pada pemanfaatan *software* Sibelius plus *VSTi* Gamelan dan Angklung dalam proses berkreasi musik di kalangan civitas akademika Jurusan Pendidikan Seni Musik FPSD UPI khususnya dalam proses pembuatan karya maupun aransemen.

C. Rumusan Masalah.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan maka peneliti merumuskan pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana pemanfaatan *software* Sibelius plus *VSTi* gamelan dan angklung dalam proses pembuatan karya di Jurusan Pendidikan Seni Musik FPSD UPI?
2. Bagaimana pemanfaatan *software* Sibelius plus *VSTi* gamelan dan angklung dalam proses aransemen di Jurusan Pendidikan Seni Musik FPSD UPI?

D. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui sejauh mana pemanfaatan *software* Sibelius plus *VSTi* gamelan dan angklung dalam proses aransemen di kalangan civitas akademika Jurusan Pendidikan Seni Musik FPSD UPI.
2. Untuk mengetahui sejauh mana pemanfaatan *software* Sibelius plus *VSTi* gamelan dan angklung dalam proses pembuatan karya (komposisi) di kalangan civitas akademika Jurusan Pendidikan Seni Musik FPSD UPI.

E. Manfaat Penelitian

Secara umum, penelitian dimaksudkan agar peneliti, lembaga dan masyarakat dapat merasakan manfaat dari perangkat multimedia dalam berkreasi

Yogi Prayoga, 2015

PEMANFAATAN SOFTWARE SIBELIUS PLUS VSTI GAMELAN DAN ANGKLUNG DALAM PROSES BERKREASI MUSIK DI KALANGAN CIVITAS AKADEMIKA JURUSAN PENDIDIKAN SENI MUSIK FPSD UPI

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

musik, khususnya pemanfaatan *software* Sibelius dan *VSTi* gamelan serta angklung yang merupakan instrumen musik asli Indonesia. Secara khusus manfaat yang diharapkan adalah:

1. Memberikan pengetahuan umum tentang *software* multimedia musik yang sering digunakan di Jurusan Pendidikan Seni Musik FPSD UPI.
2. Memberikan peluang pada civitas untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dengan menggunakan perangkat multimedia.
3. Menambah pengalaman empiris akan bunyi karakter suara dari instrumen gamelan dan angklung tanpa harus disertai instrumen aslinya.
4. Memberikan inovasi baru bagi institusi untuk memanfaatkan *software* tersebut dalam proses perkuliahan.

F. Asumsi

Berdasarkan uraian diatas, studi tentang pemanfaatan *software* Sibelius plus *VSTi* Gamelan dan Angklung dalam proses berkreasi musik di kalangan civitas akademika Jurusan Pendidikan Seni Musik FPSD UPI ini diyakini dapat menciptakan proses kegiatan berkreasi musik yang baik, kreatif, produktif, serta efisien. Permasalahan untuk memainkan angklung dan gamelan yang memerlukan orang banyak diharapkan dapat diatasi. Mahasiswa disamping mampu memainkan alat musik dengan baik, juga harus dapat memperlihatkan kemampuannya dalam menciptakan atau mengaransemen sebuah karya musik dalam bentuk digital dengan bantuan *software* tersebut.

G. Struktur Organisasi

JUDUL: PEMANFAATAN *SOFTWARE* SIBELIUS PLUS *VSTI* GAMELAN DAN ANGKLUNG DALAM PROSES BERKREASI MUSIK DI JURUSAN PENDIDIKAN SENI MUSIK FPSD UPI .

LEMBAR PENGESAHAN

ABSTRAK

Yogi Prayoga, 2015

PEMANFAATAN *SOFTWARE* SIBELIUS PLUS *VSTI* GAMELAN DAN ANGKLUNG DALAM PROSES BERKREASI MUSIK DI KALANGAN CIVITAS AKADEMIKA JURUSAN PENDIDIKAN SENI MUSIK FPSD UPI

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

KATA PENGANTAR

DAFTAR ISI

BAB I

PENDAHULUAN

Pada Bab ini didalamnya terdiri dari beberapa sub bab diantaranya adalah latar belakang, perumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi skripsi.

Isi dari sub bab latar belakang adalah membahas mengenai alasan dasar penelitian atau suatu hal yang melatar belakangi mengapa penelitian ini diteliti. Perumusan masalah berisi rumusan dan analisis masalah yang dinyatakan dalam bentuk kalimat tanya. Pada bagian selanjutnya yaitu tujuan penelitian. Pada bagian ini menyajikan suatu hasil yang ingin dicapai setelah penelitian dilakukan. Kemudian manfaat yang di dalamnya terdapat beberapa harapan untuk dapat memberi pencerahan dengan memberikan gambaran setelah melakukan penelitian ini. Struktur Organisasi berisi tentang sistematika penulisan penelitian.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

Berisi tentang konsep, teori, dalil, kerangka pemikiran dan hipotesis mengenai hal yang diteliti dengan urutan Pembelajaran musik melalui komputer, penggunaan *soft synth* dan *VSTi*, Pengetahuan dasar Sibelius, Pengetahuan dasar angklung dan gamelan, konsep kreativitas serta aransemen dan komposisi. Pada sub bab pembelajaran musik peneliti mengumpulkan beberapa sumber baik dari buku maupun dari internet. Hal tersebut berfungsi untuk memperkuat teori yang diangkat pada penelitian. Pada sub bab konsep kreativitas peneliti memaparkan beberapa komponen penting tentang dasar-dasar pemikiran tentang kreativitas serta faktor yang mempengaruhinya.

Yogi Prayoga, 2015

PEMANFAATAN SOFTWARE SIBELIUS PLUS VSTI GAMELAN DAN ANGKLUNG DALAM PROSES BERKREASI MUSIK DI KALANGAN CIVITAS AKADEMIKA JURUSAN PENDIDIKAN SENI MUSIK FPSD UPI

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

BAB III

METODE PENELITIAN

Bab ini menjabarkan metode yang digunakan untuk “mengupas” masalah yang diteliti. Didalamnya juga terdapat beberapa komponen lain yaitu tentang lokasi penelitian, definisi operasional, instrumen penelitian, teknik pengumpulan data, analisis data, dan tahap-tahap penelitian.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Setelah melakukan penelitian, pada bab ini peneliti membahas dan memaparkan data mengenai hasil dari penelitian. Sejauh mana *software* Sibelius plus *VSTi* gamelan dan angklung dapat dimanfaatkan dalam proses aransemen maupun komposisi musik di kalangan civitas akademika Jurusan Pendidikan Seni Musik FPSD UPI Bandung. Setelah merumuskan masalah yang berupa pertanyaan penelitian, akhirnya pada bab ini peneliti dapat menguraikan hasil penelitian juga pembahasan.

BAB V

KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

Setelah melakukan pengumpulan, pengolahan, menganalisis dan membahas penelitian, pada bab inilah kesimpulan dibuat. Dengan cara penulisan berupa uraian padat. Setelah itu dibuat sebuah saran dan rekomendasi untuk subjek yang diteliti.

DAFTAR PUSTAKA

Daftar pustaka berisi tentang sumber tertulis seperti buku, jurnal, dokumen resmi, dan sumber lain dari Internet yang dikutip dan digunakan dalam penulisan skripsi ini.

LAMPIRAN-LAMPIRAN

Lampiran-lampiran berisi semua dokumen yang diambil dan digunakan dalam penelitian.

Yogi Prayoga, 2015

PEMANFAATAN SOFTWARE SIBELIUS PLUS VSTI GAMELAN DAN ANGKLUNG DALAM PROSES BERKREASI MUSIK DI KALANGAN CIVITAS AKADEMIKA JURUSAN PENDIDIKAN SENI MUSIK FPSD UPI

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