

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dunia pada saat ini sudah sangat maju dengan adanya teknologi yang terus berkembang. Begitu pesatnya perkembangan teknologi ini mendorong setiap manusia merespon semua perkembangan tersebut secara cepat. Sumber daya manusia yang memiliki kemampuan merespon perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi sangat dibutuhkan. Kemampuan memahami perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi membutuhkan pemikiran kritis, sistematis, logis, kreatif dan keinginan berkerjasama secara efektif.

Begitu pula dengan industri musik sekarang merambah pada era digital, dimana musik tidak harus dihadirkan instrument aslinya yang bisa sangat banyak dan membutuhkan peralatan yang kompleks. Para musisi dari yang amatir hingga professional penggiat industri musik belakangan ini sudah mulai memanfaatkan teknologi pada musik baik dalam proses pertunjukan maupun produksi musiknya. Banyak bermunculannya studio rekaman *home studio* pribadi memudahkan musisi dalam memproduksi karya musiknya karena tak perlu menyewa studio profesional yang biayanya mahal. Distribusi musik yang dihasilkan disimpan dalam format digital seperti CD maupun pada berbagai *store* musik digital di internet. Hal ini tentu saja merupakan kemajuan dalam teknologi musik dimana salah satunya adalah teknologi MIDI, VSTi dan berbagai *Software* Musik. Pemanfaatan teknologi ini sudah selayaknya menjadi kebutuhan dalam memudahkan dan memfasilitasi para musisi pada industri kreatif saat ini.

Selain menjadi seorang pemain musik, Banyak peluang kerja khususnya di bidang musik yang melibatkan teknologi, seperti kebutuhan musik di ranah *broadcasting* (pertelevisian), produser musik di label studio rekaman, pembuatan *jingle* dan musik untuk iklan, *composer* dan *arranger*, pembuatan *scoring* untuk film, pengarah musik dan masih banyak lagi. Hal ini tentu menjadi peluang bagi lulusan pendidikan menengah kejuruan yang diharapkan mampu bersaing di industri saat ini. Setiap tahun lulusan Sekolah Menengah Kejuruan semakin

dibutuhkan banyak perusahaan maupun industri kreatif. Lulusan Sekolah menengah kejuruan dinilai memiliki keterampilan khusus yang siap pakai.

Berdasarkan pertimbangan bahwa lulusan Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) utamanya harus memiliki kompetensi untuk melaksanakan pekerjaan tertentu, dan dapat mengembangkan dirinya dan memiliki kecakapan untuk menjalankan kehidupannya secara baik serta dapat mengembangkan keahlian dan keterampilannya, dan menguasai bidang keahlian serta dasar-dasar ilmu pengetahuan dan teknologi khususnya di bidang seni musik yang memiliki etos kerja yang tinggi, dan mampu berkomunikasi sesuai dengan tuntutan pekerjaan, serta memiliki kemampuan kompetensi sesuai tuntutan zaman. Seperti yang di ungkapkan oleh Damarjati (<http://psmk.kemdikbud.go.id/konten/1869/konsep-pembelajaran-di-sekolah-menengah-kejuruan>) :

Perkembangan zaman menuntut pembinaan sumber daya manusia yang berkualitas. Daya saing individu dalam menghadapi persaingan dalam industri yang bebas sangat ditentukan oleh outcome dari pembinaan SDM-nya. Salah satu upaya negara dalam pemenuhan SDM level menengah yang berkualitas adalah pembinaan pendidikan kejuruan. Rumusan arti pendidikan kejuruan sangat bervariasi. Menurut Rupert Evans (1978), pendidikan kejuruan adalah bagian dari sistem pendidikan yang mempersiapkan seseorang agar lebih mampu bekerja pada satu kelompok pekerjaan atau satu bidang pekerjaan daripada bidang-bidang pekerjaan lainnya.

Pendidikan, Musik, dan Teknologi saat ini tidak dapat dipisahkan. Jika berbicara mengenai hubungan pendidikan musik dengan teknologi, Sudah dapat dipastikan bahwa ada banyak perubahan besar yang terjadi akibat perkembangan teknologi. Teknologi dalam ranah pendidikan musik dapat digunakan untuk membangun, mengasah musikalitas, dan teori music seperti pemanfaatan berbagai aplikasi *e-learning*, aplikasi pembelajaran teori musik, dan *software* penulisan notasi maupun perekaman. Pada praktek latihan musik pengajar juag sudah menggunakan aplikasi-aplikasi digital untuk memudahkan proses belajar, seperti aplikasi *metronome*, *tuner*, dan lain-lain. Dalam media pembelajaran pendidik bisa memanfaatkan minus one sebagai pengiring musik. Dulu *minus one* biasanya diambil dari kaset atau CD yang sudah jadi, kemudian dimainkan untuk mengiringi gitaris atau bassist ketika latihan dalam sebuah kelas pembelajaran. Namun sekarang seorang pendidik ataupun akademisi dapat dengan mudah membuat *minus one*. Pembelajaran menjadi hal yang inovatif, kreatif dan menyenangkan.

Pada perkembangannya banyak software komputer untuk menunjang proses kreasi dan produksi musik yang berbasis pada *MIDI*. Software musik ada dua jenis, yaitu yang tergolong dalam notater dan DAW (*Digital Audio Workstation*). Notater adalah software musik yang lebih menekankan untuk penulisan notasi musik, contohnya Sibelius, Finale dan Encore sedangkan DAW adalah software musik yang lebih menekankan tentang perekaman audio (*recording*), editing, *mixing* hingga produksi musik. contohnya Cubase, Protools dan Cakewalk Sonar. Jadi bisa dikatakan bahwa teknologi dalam musik bisa menjadi salah satu bahan pendidikan, media pembelajaran dan bagian dari materi pembelajaran, disamping instrumen musik yang ada.

Kompetensi keahlian Seni musik merupakan salah satu jurusan yang ada di SMK Negeri 10 Bandung, mulai aktif pada tahun 1998 hingga sekarang banyak menghasilkan lulusan yang berdaya saing khususnya di bidang pertunjukan, Industri musik dan *entertainment*. Pada kompetensi Seni musik pada mulanya terdapat pembelajaran mengoperasikan *software* musik dengan nama pembelajaran program MIDI. Pada mulanya materi pembelajaran ini memfokuskan pada dasar-dasar penulisan notasi menggunakan *software*. Hal ini berdampak pada wawasan dan pemahaman siswa khususnya penguasaan *software* musik notater maupun DAW itu sendiri, seperti halnya yang peneliti rasakan pada saat mengenyam pendidikan di SMKN 10 Bandung pada kurun waktu tahun 2008-2011. Memproduksi musik hanya sebatas dalam format Minus one MIDI yang dimana pengerjaannya hanya menggunakan *software* notasi.

Namun seiring berjalannya waktu dan tuntutan jaman pelajaran berubah nama menjadi “Musik teknologi” hal ini merupakan hasil dari munculnya revisi Kurikulum 2013. Pembelajaran “Musik Teknologi” menjadi salah satu pelajaran instrumen wajib dan tergolong kepada pelajaran produktif meliputi mengoperasikan *software* penulisan notasi menggunakan Sibelius, Finale dan mengoperasikan software Cubase 5. Penamaan pembelajaran Musik teknologi dinilai semakin relevan dengan perkembangan *software* yang ada dimana teknologi MIDI hanya sebuah bahasa perintah pemrograman, tentunya jaman sekarang perkembangan musik tidak hanya sebatas format MIDI. Musik teknologi adalah istilah yang merujuk pada segala bentuk teknologi yang terlibat dengan seni musik, khususnya

penggunaan perangkat elektronik dan perangkat lunak komputer untuk memfasilitasi pemutaran, rekaman, komposisi, penyimpanan dan penampilan. Hal ini semakin relevan dengan penggunaan Sibelius maupun Cubase yang digunakan dalam pembelajaran dalam memproduksi musik maupun menunjang dalam pertunjukan musik.

Dengan adanya pembelajaran musik teknologi berdampak pada tingkat antusiasme, kreatifitas dan pemahan siswa dalam perkembangan teknologi musik. Bila melihat hasil pemebelajaran ini pada siswa yang telah mengikuti pembelajaran yaitu mampu memproduksi musik dengan komputer. Siswa maupun alumni semakin “melek teknologi” dengan memanfaatkan *software* perekaman tanpa harus melakukan perekaman musik di studio profesional dengan begitu pemanfaatan teknologi dan kreatifitas siswa berkarya akan semakin mudah karena terfasilitasi. Hasil dari pembelajaran ini terlihat saat beberapa siswa maupun alumni mampu kreatif dengan membuat karya musik maupun minus one secara mandiri menggunakan perangkat komputer sederhana. Adapun tujuan dalam pembuatannya bisa sebagai kebutuhan komersil, demo musik untuk label rekaman maupun untuk hiburan. Siswa pun memanfaatkan berbagai media social dalam pendistribusian musik digital seperti Youtube, Soundcloud dan lainnya.

Pembelajaran “Musik Teknologi” di Kompetensi keahlian musik SMKN 10 Bandung termasuk pada mata pelajaran paket keahlian (C3), dimana mata pelajaran ini sangat berpengaruh dan erat kaitannya dengan mata pelajaran lainnya seperti teori musik, PIP (gitar elektrik, bass elektrik, drum, saksofon, keyboard, dan vokal), band, harmoni, pengembangan produk kreatif dan lain-lain, Sehingga para Siswa pun dalam kegiatan pembelajaran musik sehari hari tidak terlepas dari pemanfaatan *software* notater maupun DAW. Salah satunya saat diadakan evaluasi kenaikan kelas maupun ujian nasional khususnya ujian praktik kejuruan, Partitur maupun dokumentasi audio merupakan salah satu komponen penilaian wajib dalam menentukan pencapaian kompetensi. Sehingga diharapkan siswa dapat terfasilitasi dengan adanya *software* tersebut.

Pembelajaran musik bukan hanya mempelajari teknik memainkan piano yang benar, menggunakan efek gitar listrik yang baik, atau mempelajari sound bass yang baik, namun juga mempelajari *software-software* yang membantu kerja musisi.

Seyogyanya para musisi terpelajar maupun lulusan pendidikan musik harus mempunyai daya saing, berkompeten memanfaatkan teknologi. Namun demikian, tak dipungkiri bahwa masih banyak lulusan yang belum memiliki kompetensi "matang" untuk bersaing di industri. Banyak diantaranya kalah bersaing dengan yang tidak mengenyam pendidikan musik formal, baik secara wawasan maupun keterampilan. Presepsinya hanya sebatas menjadi pemain instrumen musik, Padahal untuk dapat bersaing di industri musik maupun seni pertunjukan dewasa pemanfaatan teknologi sudah menjadi suatu kebutuhan.

Memang ada sisi negatif dengan adanya perkembangan teknologi musik saat ini hingga ada yang mengatakan bahwa beberapa tahun ke depan, tidak perlu ahli dalam memainkan alat musik, karena komputer bisa memainkannya. Namun tidak ada salahnya untuk mempelajari teknologi musik disamping kita mempelajari instrumen kita masing-masing. Pembelajaran pun dilakukan untuk mengikuti perkembangan jaman menyesuaikan dengan kebutuhan dengan pemanfaatan teknologi musik, proses memproduksi musik akan semakin baik. Menurut Sutikno (2007, hlm. 308) menyatakan bahwa

“..belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan oleh seseorang untuk memperoleh suatu perubahan yang baru sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Perubahan yang dimaksud di sini adalah perubahan yang terjadi secara sadar (disengaja) dan tertuju untuk memperoleh sesuatu yang lebih baik dari sebelumnya.”

Pendidikan dan pembelajaran memiliki arti makna yang berbeda dimana pengertian pendidikan adalah untuk mewujudkan peserta didik secara aktif yang dapat mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat. Sedangkan pembelajaran mengandung arti proses pemeberian materi yang di berikan oleh pendidik kepada peserta didik yang mendapatkan perolehan ilmu pengetahuan dan penguasaan keterampilan, serta pembentukan sikap mental.

Pelaksanaan pembelajaran di sekolah menengah kejuruan musik bertujuan untuk mengembangkan potensi akademis dan kepribadian peserta didik, menguasai kompetensi terstandar, serta menginternalisasi sikap dan nilai profesional sebagai tenaga kerja yang berkualitas unggul di bidang musik. Siswa juga diharapkan

mengikuti ilmu pengetahuan dan teknologi sesuai dengan kebutuhan dan perkembangan zaman.

Pembelajaran “Musik teknologi”, kurikulum pembelajarannya mengacu pada kurikulum 2013. Pada kurikulum ini wajib menggunakan pendekatan saintifik dan model pembelajaran PBL (*Problem based learning*) sebagai kerangka ilmiah kegiatan pembelajaran. Pendekatan saintifik diyakini sebagai titian emas perkembangan dan pengembangan sikap (afektif), keterampilan (psikomotorik), dan pengetahuan (kognitif) peserta didik. Melalui pembelajaran “Musik teknologi” siswa diharapkan mampu memanfaatkan teknologi dalam musik sebagai media untuk mempermudah dalam berkreasi, menunjang kompetensi musik atau kebutuhan pembelajaran musik yang lainnya, dan pada saat ini industri musik tidak terlepas dari inovasi dan keterkaitan dengan teknologi musik sebagai manifestasi dari program komputer, dengan adanya berbagai *software* musik tentunya akan semakin mempercepat dan mempermudah cara kerja pengguna. Selain itu juga di dalam proses pembelajaran diharapkan dapat menstimulus para siswa untuk terus menggali, mengolah dan mengembangkan proses kreatifitas dalam bermusik memanfaatkan *software* musik yang ada.

Berdasarkan paparan diatas maka dalam kesempatan ini peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang Pembelajaran “Musik Teknologi” bagi kelas XI di SMK Negeri 10 Bandung untuk melakukan dengan meninjau dan mendeskripsikan tentang bagaimana pemilihan materi yang diberikan oleh pengajar terhadap siswanya, bagaimana tahapan pembelajaran dan hasil dari pembelajaran tersebut. Peneliti juga tertarik untuk melakukan kajian seberapa efektif pembelajaran dengan menggunakan pendekatan saintifik dan PBL dalam pembelajaran ini.

Dari ungkapan pernyataan diatas, peneliti memfokuskan kajian tersebut melalui judul penelitian “Pembelajaran “Musik Teknologi” bagi kelas XI di SMK Negeri 10 Bandung, Dengan harapan hasil tulisan ini semoga dapat dijadikan referensi khasanah pendidikan seni khususnya dibidang kajian teknologi seni musik bagi para pembaca khususnya para musisi, pengajar maupun yang terjun langsung di bidang produksi dan *transkrip* musik. Peneliti memilih SMKN 10 khususnya kompetensi keahlian Seni musik yang kiranya dituntut menghasilkan para tenaga

ahli musik profesional yang siap terjun di industri musik saat ini dan diharapkan penelitian ini dapat berkontribusi sebagai bahan evaluasi bagi SMKN 10 Bandung itu sendiri.

B. Rumusan masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalah penelitian adalah “Bagaimana Pembelajaran “Musik teknologi” bagi kelas XI di SMKN 10 Bandung ?.” Maka dari itu terdapat pertanyaan penelitian yang mendukung penelitian antara lain

1. Bagaimana pemilihan materi pembelajaran “Musik Teknologi” bagi kelas XI di SMKN 10 Bandung.
2. Bagaimana tahapan pembelajaran “Musik Teknologi bagi kelas XI di SMKN 10 Bandung.
3. Bagaimana hasil dari pembelajaran “Musik Teknologi” bagi kelas XI di SMKN 10 Bandung.

C. Tujuan Penelitian

Mengacu pada rumusan masalah diatas, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini diantaranya

1. Tujuan Umum

Tujuan Umum penelitian ini adalah untuk memperoleh wawasan, menjawab dan mendeskripsikan tentang bagaimana pembelajaran “Musik Teknologi” bagi kelas XI Kompetensi keahlian Seni musik di SMK Negeri 10 Bandung

2. Tujuan Khusus

- a. Mengetahui tentang pemilihan materi pembelajaran “Musik Teknologi” bagi kelas XI di SMKN 10 Bandung.
- b. Mendeskripsikan tahapan pembelajaran “Musik Teknologi bagi kelas XI di SMKN 10 Bandung.
- c. Mendeskripsikan hasil dari pembelajaran “Musik Teknologi” bagi kelas XI di SMKN 10 Bandung.

D. Manfaat Penelitian

Diharapkan penelitian ini dapat berguna dan memberikan kontribusi serta masukan bagi:

1. Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan pengetahuan peneliti sebagai calon pendidik musik khususnya mengenai pembelajaran “Teknologi Musik” kepada para musisi dan menjadi bahan referensi untuk mengetahui tata cara penulisan notasi, perekaman audio, serta untuk mengajar ditempat kursus atau sekolah yang membuka tentang materi *Software* musik.

2. Pembaca

Semoga dapat menambah eksistensi tentang khasanah musik teknologi dikalangan umum dan semakin terus berkembang baik dari kurikulumnya, ataupun dari cara pembelajarannya, serta untuk para siswa lebih bermanfaat lebih untuk pengetahuannya tentang perekaman.

3. SMKN 10 Bandung

Hasil Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan bahan evaluasi, disamping itu dapat menambah daftar pustaka dan kontribusi informasi tentang pembelajaran “Musik Teknologi” di SMKN 10 Bandung.

2. Institusi/Lembaga UPI

Semoga penelitian ini juga bernmanfaat khususnya untuk jurusan Pendidikan Seni Musik UPI dalam meningkatkan materi tentang pembelajaran teknologi musik khususnya perekaman audio dan penulisan notasi menggunakan *software*.

E. Struktur Organisasi Skripsi

Struktur organisasi skripsi disajikan dengan maksud untuk memberikan gambaran secara jelas dan sistematis mengenai susunan dan isi yang terdiri dari lima bab yaitu pendahuluan, kajian pustaka, metode penelitian, hasil penelitian dan pembahasan, dan simpulan dan rekomendasi, dengan rincian sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Dalam Bab I ini diuraikan beberapa pokok bahasan diantaranya latar belakang penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat/signifikansi penelitian, dan struktur organisasi tesis.

BAB II KAJIAN PUSTAKA/LANDASAN TEORITIS

Dalam Bab II menguraikan tentang landasan teori yang digunakan serta memiliki peran yang penting dalam sebuah penelitian. Adapun bahasannya mencakup teori pembelajaran, SMK dan kurikulum 2013, Teknologi musik, *software* Sibelus dan Cubase.

BAB III METODE PENELITIAN

Dalam Bab III menjelaskan lebih terperinci tentang metode penelitian, yang didalamnya terdapat beberapa pokok bahasan diantaranya:

- a. Lokasi dan subjek Penelitian
- b. Desain penelitian
- c. Metode penelitian
- d. Definisi Operasional
- e. Instrumen penelitian
- f. Teknik Pengumpulan data
- g. Analisi data

BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN

Dalam Bab IV ini membahas tentang hasil penelitian dan pembahasan dari rumusan masalah dan persoalan-persoalan dalam penelitian antara lain, Materi, tahapan dan hasil pembelajaran

BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

Pada Bab V ini merupakan pembahasan mengenai:

- A. Simpulan
- B. Saran