

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sejak tahun 1980-an, jumlah buku, artikel jurnal, konferensi, dan organisasi ilmiah yang didedikasikan untuk musik populer meningkat secara dramatis. Musik populer saat ini akhirnya menjadi pokok dalam studi musik baik tingkat sarjana, dan seminar pascasarjana. Namun, meskipun ada perhatian terhadap masalah identitas dan budaya dalam studi musik populer selama beberapa dekade terakhir, studi kontekstual etnografi genre tertentu (country, latin dan dangdut) masih kurang. Dangdut merupakan sebuah istilah yang ketika lahir digunakan untuk mengejek terhadap corak musik Melayu yang disertai dengan tabla, seperti lazimnya yang digunakan dalam musik India. Dangdut secara tidak langsung selalu mengiringi sejarah kehidupan dan menggambarkan kondisi sosial masyarakat Indonesia dari zaman penjajahan sampai kemerdekaan saat ini, tidak ada genre musik lain di Indonesia yang bisa menyaingi kepopuleran dangdut. Oleh karena itu pada penelitian ini penulis berfokus pada genre dangdut.

Pada tahun 1968 akhirnya musik dangdut telah selesai digodok dan muncul ke permukaan. Salah satu tokoh kunci dalam lahirnya musik dangdut adalah Rhoma Irama dengan Soneta Group pimpinannya. Dua tahun kemudian mulai muncul nama-nama yang sekarang masih terkenal seperti Mansyur S., A. Rafiq, dan Muchsin Alatas. Pada tahun 1970 juga dangdut menjadi jauh lebih modern karena politik Indonesia pada masa itu mulai ramah terhadap budaya-budaya yang dibawa dari Barat seperti gitar listrik, perkusi, saksofon, organ elektrik atau keyboard. Alat-alat musik baru terutama keyboard yang semakin canggih membuka peluang variasi bagi musik dangdut. Keyboard elektronik muncul pada abad ke-20. Dipasarkan pertama kali oleh Laurens Hammond di Amerika Serikat 1935. Sejak itu mulai berkembang instrumen yang sekarang ini menjadi rajanya alat musik. Suara orkes simponi pun dengan puluhan instrumen bisa dihasilkan oleh satu keyboard saja.

Berdasarkan hal itu penulis akan menganalisis penggunaan keyboard dalam mengkonstruksi musik dangdut era 1970 -2000.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, maka peneliti merumuskan masalah bagaimana *keyboard* dalam musik dangdut era 1970 – 2000.

Agar penelitian lebih fokus maka disusun pertanyaan :

1. Bagaimana pengolahan melodi dalam alat musik *keyboard* yang terjadi pada musik dangdut era 1970 - 2000?
2. Bagaimana pengolahan harmoni dalam alat musik *keyboard* yang terjadi pada musik dangdut era 1970 - 2000?
3. Bagaimana pengolahan warna suara dalam alat musik *keyboard* yang terjadi pada musik dangdut era 1970 - 2000?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di bagian sebelumnya, maka tujuan yang akan dicapai pada penelitian ini mengetahui penggunaan *keyboard* dalam musik dangdut dari era 1970 – 2000.

Agar penelitian lebih fokus maka disusun tujuan penelitian:

1. Mengetahui pengolahan melodi dalam alat musik *keyboard* yang terjadi pada musik dangdut era 1970 - 2000.
2. Mengetahui pengolahan harmoni dalam alat musik *keyboard* yang terjadi pada musik dangdut era 1970 - 2000.
3. Mengetahui pengolahan warna suara dalam alat musik *keyboard* yang terjadi pada musik dangdut era 1970 - 2000

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini antara lain sebagai berikut:

1. Peneliti
 - a. Menambah wawasan peneliti mengenai penggunaan *voice* pada *keyboard* di musik dangdut era 1970 - 2000.

b. Menambah pengetahuan peneliti mengenai penggunaan melodi pada *keyboard* di musik dangdut era 1970 - 2000.

c. Sebagai bekal yang sangat berharga dalam menjalankan tugas sebagai pendidik musik.

2. Manfaat Bagi Pembaca

a. Menambah wawasan pembaca mengenai penggunaan *voices* pada *keyboard* di musik dangdut era 1970 - 2000.

3. Manfaat Bagi Akademis

a. Sebagai sumbangan pemikiran dalam menyempurnakan proses belajar mengajar.

b. Menambah wawasan pengetahuan tentang penggunaan *voices* pada *keyboard* dan melodi pada musik dangdut.

c. Menjadi bahan referensi untuk melakukan penelitian dangdut selanjutnya.

4. Manfaat Bagi Departemen Pendidikan Seni Musik

Hasil dari penelitian ini dapat digunakan sebagai media informasi bagi pembinaan yang lebih baik untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.