

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Penelitian

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi masuk ke dalam berbagai dimensi kehidupan manusia. Hal ini dapat kita jumpai dalam berbagai keseharian kita. Dalam dunia pendidikan, teknologi menjadi salah satu alternatif dalam kegiatan belajar mengajar. Penggunaan teknologi secara tepat dapat mempermudah penyampaian materi ajar. Dengan demikian efektifitas kegiatan belajar mengajar menjadi lebih optimal.

Dalam perkembangan pembelajaran *karawitan* Sunda, metode yang berkembang yakni menggunakan metode lisan atau oral. Hasilnya memang mengembirakan, karena kualitas keterampilan seni yang dikuasai oleh peserta didik bisa maksimal. Namun metode pembelajaran tersebut memerlukan waktu lama dan output yang dihasilkannya sedikit, seperti memiliki kelemahan apabila diterapkan pada lembaga pendidikan formal, karena tidak efektif dan tidak efisien (Upandi, 2010, hlm. 1). Adapun penggunaan sistem notasi sebagai media pembelajaran, akan tetapi penggunaannya hanya berkembang di lembaga pendidikan musik formal saja, seperti SMKN Negeri 10 Bandung (SMKI), Universitas Pendidikan Indonesia (UPI), dan Institut Seni Budaya Indonesia (ISBI) Bandung. Penggunaan sistem notasi cukup efektif dalam peningkatan keterampilan memainkan *waditra-waditra karawitan* Sunda.

Dalam pembelajaran *sekar kepesinden*an penguasaan senggol atau melodi lagu merupakan hal yang paling mendasar. Dalam penyajian *sekar kepesinden*an, penggunaan senggol akan berkaitan dengan laras, surupan, embat, dan *Rumpaka* yang digunakan.

Selain memahami senggol, siswa perlu membiasakan diri dengan instrument pengiringnya. *Sekar kepesinden*an biasa diiringi dengan seperangkat *gamelan pelog salendro*, perpaduan kedua unsur tersebut biasa disebut kesenian *kiliningan*. Dalam sebuah sajian *kiliningan waditra* yang digunakan yaitu *saron 1*, *saron 2*,

*demung, peking, bonang, rincik, kenong, selentem, gambang, goong, kendang dan rebab*. Jika melihat jumlah *waditra* yang digunakan, maka setiap kali melakukan proses pembelajaran *sekar kepesindenan* atau sekedar berlatih dibutuhkan pendukung iringan musik yang memerlukan banyak pemain musik. Hal ini menjadi masalah yang cukup rumit, mengingat mengumpulkan orang sebanyak itu dengan kualifikasi dapat menabuh *gamelan* cukup sulit. Selain itu keterbatasan perangkat *gamelan* yang tidak dapat kita jumpai di berbagai tempat.

Dalam menyikapi permasalahan ini peneliti melakukan penelitian media baru sebagai penunjang pembelajaran *sekar kepesindenan* yang efektif. Media ini di prakarsai oleh Lili Suparli yakni salah satu dosen pengampu mata kuliah *sekar kepesindenan* di Institut Seni Budaya Indonesia (ISBI Bandung). Media yang digunakan yakni perangkat lunak *fruity loops* dengan memanfaatkan *vsti gamelan*.

*Software fruity loops* merupakan salah satu perangkat lunak dalam membuat musik digital. *Fruity loops* Studio dikembangkan oleh perusahaan bernama *Image-Line*. Berbagai bunyi alat musik dapat di aplikasikan dalam perangkat ini, mulai dari musik konvensional hingga musik non konvensional. Hal ini berlaku juga untuk musik *gamelan*, hanya dengan satu kali merekam nada yang ada pada setiap instrument *gamelan*, sampel suaranya bisa digunakan untuk membuat komposisi suara *gamelan* secara utuh. Dengan demikian penggunaan sample suara atau *vsti gamelan* tersebut lebih realistis karena suara yang dihasilkan direkam dari instrument *gamelan* yang asli.

Lili Suparli membuat sebuah musik virtual dengan pemanfaatan *software fruity loops* berupa iringan *gamelan kiliningan*. Dengan menggunakan sampling suara *gamelan*, *software* ini dijadikan media untuk iringan *sekar kepesindenan*. Musikal yang dibuat dari *software* ini diadaptasi dari tabuhan *gamelan kiliningan* secara konvensional. Bentuk *file MIDI* iringan *kiliningan* yang kemudian di konversikan kedalam format audio *wav* atau *mp3* tersebut menjadi panduan praktis dalam proses belajar mahasiswa.

Kelebihan penggunaan media audio dalam menunjang proses pembelajaran ini terletak pada kepraktisan penggunaannya. Jika sebelumnya kegiatan belajar dan berlatih hanya dapat dilakukan di tempat yang terdapat *gamelan* dan memerlukan

dukungan beberapa orang penabuh *gamelan*, kini kegiatan belajar dapat dilakukan dengan membawa perangkat pemutar media yang dilengkapi dengan pengeras suara (*speaker*) saja. Tidak ada prosedur khusus dalam menggunakan media ini, karena file audio yang digunakan dapat diputar di berbagai media yang mendukung pemutaran file mp3, wav, atau format audio lainnya.

Namun demikian bukan berarti tidak ada kendala yang dihadapi dalam penggunaan audio sebagai media pembelajaran *sekar kepesindenan* ini. Ketika file audio tersebut telah di export menjadi mp3 atau wav, iringan yang dihasilkan menjadi baku. Dengan kata lain iringan *gamelan* tersebut tidak dapat disesuaikan tempo, dinamika dan tonalitasnya.

Hal tersebut menarik minat peneliti untuk menggali lebih dalam mengenai penggunaan media audio dalam pembelajaran *sekar kepesindenan* ini. Maka dari itu berdasarkan latar belakang tersebut peneliti mengambil judul skripsi “Pemanfaatan Media Audio dalam Pembelajaran *Sekar Kepesindenan* di Institut Seni Budaya Indonesia Bandung.”

## **1.2 Rumusan Masalah Penelitian**

Berdasarkan kepada uraian yang telah disampaikan tersebut di atas, peneliti telah merumuskan beberapa permasalahan yang akan dikaji, yaitu:

- 1.2.1** Bagaimana konsep pembelajaran *sekar kepesindenan* di Institut Seni Budaya Indonesia Bandung?
- 1.2.2** Bagaimana pemanfaatan media dalam pembelajaran *sekar kepesindenan* di Institut Seni Budaya Indonesia Bandung?
- 1.2.3** Bagaimana hasil pembelajaran *Sekar kepesindenan* di Institut Seni Budaya Indonesia Bandung?

## **1.3 Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui lebih dalam tentang proses pembelajaran yang berlangsung, yaitu:

**1.3.1** Untuk mengetahui konsep pembelajaran *sekar kepesindenan* di Institut Seni Budaya Indonesia Bandung.

**1.3.2** Untuk melihat pemanfaatan media dalam pembelajaran *sekar kepesindenan* di Institut Seni Budaya Indonesia Bandung.

**1.3.3** Untuk mengetahui hasil pembelajaran *Sekar kepesindenan* di Institut Seni Budaya Indonesia Bandung

## **1.4 Manfaat Penelitian**

### **1.4.1 Teoritis**

Sebagaimana penelitian lain pada umumnya, penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan dalam bidang yang diteliti. Dalam hal ini pengetahuan yang dimaksud yakni kepustakaan mengenai pembelajaran *sekar kepesindenan*. Secara teori manfaat yang diharapkan dapat menjadi tambahan referensi bidang *kepesindenan* khususnya berkaitan dengan penelitian yang serupa.

### **1.4.2 Praktis**

Penelitian ini diharapkan dapat menambah sumber rujukan berkaitan dengan praktik mempelajari *kepesindenan*. Hal-hal mengenai pemahaman, teknik, dan aspek-aspek terkait praktik menyinden yang termuat dalam penelitian ini diharapkan dapat mengatasi hambatan-hambatan yang ditemui dalam pembelajaran *kepesindenan*. Selain itu manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini yaitu konsep pembelajaran menggunakan media audio ini dapat diterapkan di lembaga-lembaga kesenian formal lainnya.

## **1.5 Struktur Organisasi Skripsi**

Sistematika penelitian yang disusun dapat mempermudah suatu pembahasan. Dalam skripsi ini terdiri dari lima BAB. Berikut adalah sistematika penelitian dalam penyusunan skripsi ini:

**1.5.1 BAB I Pendahuluan;** Bab ini mengawali uraian singkat tentang: Latar Belakang Penelitian, identifikasi Masalah, Rumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, dan Sistematika Penelitian.

**1.5.2 BAB II Landasan Teoritis:** Pembelajaran, media pembelajaran, *sekar kepesindenan*, ISBI Bandung.

**1.5.3 BAB III Metode Penelitian;** Diantaranya menguraikan tentang Desain Penelitian, Partisipan dan Tempat Penelitian, Pengumpulan data Analisis data.

**1.5.4 BAB IV Temuan dan Pembahasan;** Temuan penelitian berdasarkan hasil pengolahan dan analisis data dengan berbagai kemungkinan bentuknya sesuai dengan urutan rumusan permasalahan penelitian dan pembahasan temuan penelitian untuk menjawab pertanyaan penelitian yang telah dirumuskan sebelumnya.

**BAB V Kesimpulan Implikasi dan Saran;** Memuat hasil kesimpulan dari hasil penelitian dan saran sebagai sarana untuk kemajuan yang lebih baik kepada peneliti untuk penelitian penelitian.