

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dalam sejarah peradaban manusia, telah diketahui bahwa manusia primitif mengalami pola kehidupan yang sangat sederhana. Mereka cenderung hidup berpindah-pindah dari suatu tempat ke tempat lain. Seiring dengan perkembangan peradabannya, mereka menciptakan alat-alat produksi pertanian yang dikenal dengan *agricultural revolution*.

Revolusi industri dimulai rentang waktu kira-kira pada tahun 1760 hingga kira-kira tahun 1840-an. Revolusi ini dipicu oleh pembangunan jalur rel kereta api dan mesin uap, sehingga dapat menghasilkan produksi mekanik. Revolusi ini akhirnya dapat meningkatkan dan sekaligus mempercepat pertumbuhan ekonomi, terutama dalam penyaluran barang dan jasa. Revolusi industri kedua, yang terjadi pada awal abad ke-19 sampai memasuki abad ke-20, telah menghasilkan produksi massal. Revolusi ini telah mampu mendorong perkembangan masyarakat yang begitu cepat, karena mereka mendapatkan akses informasi yang cepat dan dalam waktu yang relatif lebih cepat. Pada era ini telah ditemukan juga teknologi komunikasi misalnya, radio, televisi, dan komputer.

Revolusi industri yang ketiga, terjadi mulai sekitar tahun 1960-an. Pada era ini dikenal dengan revolusi computer atau revolusi digital karena era ini dipercepat oleh adanya pertumbuhan dan perkembangan alat-alat semikonduktor, *mainframe computing* (1960-an), *personal computing* (1970-an dan 1980-an) dan *internet* (1990-an) (Schwab, 2016 dalam buku Henry dkk 2019). Revolusi industri keempat, yang dimulai pada abad ke-21 ini ditandai oleh adanya revolusi digital. Digitalisasi pada berbagai sector kehidupan, bidang keuangan, perbankan, perdagangan dan sebagainya telah memberikan dampak semakin cepatnya layanan dan akses informasi.

Dari setiap perkembangan Revolusi Industri 1.0 sampai 4.0 jika dikaitkan perkembangan budaya juga yang semakin menyebar sehingga identitas budaya kita semakin luntur juga karena perkembangan teknologi dan aspek globalisasi.

Beragam cara manusia untuk menyikapi realitas kehidupan ini – kehidupan yang terkadang tidak sesuai antara yang diusahakan dengan yang didapatkan, kehidupan yang penuh tumbang tindih antara hitam dan putih, dan kehidupan yang arbitrer dan kusut antara nilai yang ditetapkan dengan perilaku yang dipentaskan. Sehingga terkadang tersamarkan, mana yang dianggap kebenaran sebagai fakta (*dos sein*) dan mana kebenaran sebagai ideal seharusnya (*dos sollen*). Ucapan Sugiharto (2013, p. 18 dalam buku J. Julia 2018: 76), pada hakikatnya seni adalah tampilnya kebenaran secara berefek (menyentuh).

Maka tak heran ketika muncul karya seni, lahir atas dasar realitas hidup yang sebenar-benarnya – itulah yang dimaksud kebenaran dalam ekspresi, dan ada pula yang sama sekali tidak berkaitan bahkan bertentangan dengan realitas hidup – itulah dasar dari kebebasan pikiran. Sehingga dalam titik tertentu, seni senantiasa menjadi media kritikan atas realitas social yang terjadi di lingkungan sekitar, seperti yang biasa dilakukan dalam seni drama atau seni sastra. Begitupun yang terjadi dalam seni musik, rautan lirik-liriknya terkadang menggelitik, menyayat, bahkan bisa membius manusia galau menjadi semakin galau. (J. Julia 2018: 76)

Khususnya itu akan berpengaruh pada anak-anak, karena di jaman sekarang mereka cenderung lebih mengetahui saat mendengar lagu-lagu remaja dan dewasa yang pada dasarnya bertemakan tentang cinta. Sehingga anak lebih mengenal bagaimana perasaan yang dirasakan orang dewasa mengenai percintaan yang diluapkan dalam sebuah lirik lagu.

Kehadiran ajang pencarian bakat untuk anak-anak di salah satu media televisi swasta yang awalnya diharapkan dapat menjadi Role Model untuk anak-anak justru turut memperparah keadaan. Karena para peserta ajang pencarian bakat tersebut lebih banyak menyanyikan lagu-lagu remaja dan dewasa. Padahal anak-anak butuh hiburan berupa lagu yang sesuai dengan usia mereka. (Thohari. F, 2019: xvi)

Jika anak terus mendengarkan lagu-lagu remaja dan dewasa. Ini akan berdampak pada perkembangan anak secara psikis, karena pada masa ini anak akan cenderung meniru sesuatu yang dianggap menarik untuk ditiru. Ketika

mendengar dan menyanyikan sebuah lagu, anak sangat mudah menirukan lirik dan nada meskipun masih belum fasih menirukan dengan sempurna. Padahal pada masa anak-anak, musik khususnya lagu yang sesuai dengan karakteristik anak dapat menciptakan keseimbangan antararasional dan emosional, serta intelktual dan kesadaran estetis (Don Lebler, 2015, Kutip Thohari. F, 2019: xvii).

Begitulah cara seni memandang dunia, ia tidak hanya bercerita ihwal kisah-kisah indah dan manusia saja sehingga menjadi kisah yang lebih istimewa. Seni menjadi bagian tak terpisahkan dari realitas kehidupan sehari-hari. Karena kenyataannya, manakalah seni tidak mampu menyatu dengan kehidupan itu sendiri, maka stagnasilah yang terjadi. Seni pun menjadi tidak berdaya manakalah kehilangan komunikasi dan ditinggalkan bahkan tidak direspon oleh masyarakatnya. Inilah yang terjadi di tatar Sunda. Sekarang kita boleh bahagia dengan adanya kegiatan festival atau gebyar kesenian di Jawa Barat, namun kita juga mesti ingat bahwa kita telah banyak kehilangan ratusan jenis kesenian. Seperti dituturkan Rektor Unpad, Ganjar Kurnia (Maulana, 2013 dalam J.Julia 2018: 77) bahwa kesadaran masyarakat Sunda untuk sadar menjaga budayanya sangat kurang.

Terkhususnya banyak sekarang orang-orang Sunda sendiri tidak mengenal esensi budaya mereka dan dalam aspek musik terjajah oleh konsep-konsep nilai sistemnya tonal. Bukan berarti harus menolak sistem tonal, tetapi setidaknya peneliti sebagai edukator mampu menciptakan alternatif baru untuk mengenalkan potensi budaya lokal dengan adanya Kearifan Lokal. (Iwan Gunawan M.Pd)

Dalam penciptaan lagu anak-anak, seseorang memiliki misi tertentu baik diterapkannya atau tidak itu pun tidak terlepas dari tujuan Edukasi. Biasanya orang mencipta lagu anak-anak semacam media untuk Edukasi contoh dalam lagu "Balonku" Cipt A.T Mahmud yang bermakna mengenalkan warna-warna didalam sebuah balon yang dinyanyikan. Sama halnya jika dalam lagu Sunda anak-anak yang berjudul "Karatagan Pahlawan" Ciptaan Mang Koko, dimana lagu tersebut menceritakan perjuangan para pahlawan pada rakyat kecil dengan ikhlas tanpa mengharap balasan apapun, sehingga ini menumbuhkan nilai edukasi pada anak-anak dalam kehidupan sosial.

Astri Lestari Yulianti, 2020

PENCIPTAAN LAGU ANAK-ANAK BERBASIS LARAS MUSIK SUNDA SEBAGAI MEDIA PENDIDIKAN BUDAYA LOKAL

Universitas Pendidikan Indonesia | respository.upi.edu | Perpustakaan.upi.edu

Terciptanya lagu anak-anak akan menjadi media penghantar untuk proses perkembangan belajar di sekolah, dengan penuh banyak makna yang tersirat setiap pesan dalam sebuah lagu anak, lirik sederhana yang mudah diingat dan musik yang dikemas semenarik mungkin hingga anak-anak begitu antusias juga tertarik untuk menyanyikannya. Banyak hal yang dapat disampaikan dalam kehidupan sehari-hari melalui lagu anak-anak, dari mulai sikap di rumah, di sekolah, maupun di lingkungan masyarakat dan itu menjadi salah satu wujud pengenalan untuk mendidik anak melalui lagu yang didengarkan.

Beberapa wacana mengenai lagu anak-anak disiarkan langsung di Kompas TV dalam menyampaikan sebuah ajang kompetisi penciptaan lagu anak-anak yang dikhususkan pada kalangan TK dan SD ialah Dendang Kencana yang didorong oleh Kompas Gramedia pada Tahun 2017, ini membangkitkan semangat serta menggerakkan para Guru di seluruh Indonesia untuk berlomba menciptakan lagu anak-anak di Indonesia. Dendang Kencana akhirnya merilis sebuah buku "*20 Lagu Anak Pilihan Dendang Kencana*" yang merupakan karya terpilih dari 700-an lagu ciptaan para guru dari beberapa wilayah di Indonesia. Salah satu lagu-lagu yang terpilih untuk kalangan TK seperti lagu "Kanan dan Kiri" Ciptaan Dwi Fanny Indah Oktafiani dan lagu kalangan SD seperti lagu "Danau" Ciptaan Agustinus Kusni Hartono.

Salahsatu rencana agar terwujudnya Lagu anak-anak, penulis menciptakan lagu anak yang dapat berkembang sesuai zaman sekarang melalui penggabungan antara musik harmoni tonal dengan Laras Degung yang melahirkan sebuah Komposisi dan Aransemen baru pada Lagu Anak-anak. Untuk itu, anak tidak hanya mendengarkan lagu saja, tetapi dapat mengetahui nada yang digunakan dalam lagu tersebut mengandung unsur kebudayaan yaitu laras Degung. Sebagai pengantar kata dalam deskripsi tersebut mengenai pengembangan lagu anak-anak yang sudah jarang ditemukan, sebagai penulis menyajikannya dalam skripsi yang berjudul "*Penciptaan Lagu Anak-anak Berbasis Laras Musik Sunda sebagai Media Pendidikan Kebudayaan Lokal*".

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan di atas, penulis merumuskan beberapa Rumusan masalah , sebagai berikut.

1. Bagaimana proses kreativitas dalam Penciptaan Lagu Anak-anak berbasis Laras Musik Sunda sebagai Media Pendidikan Budaya Lokal?
2. Bagaimana luaran dalam Penciptaan Lagu Anak-anak berbasis Laras Musik Sunda sebagai Media Pendidikan Budaya Lokal?

C. Tujuan Pengkaryaan

Tujuan dari Pengkaryaan ini, sebagai berikut.

1. Mengetahui proses kreativitas dalam Penciptaan Lagu Anak-anak berbasis Laras Musik Sunda sebagai Media Pendidikan Budaya Lokal.
2. Membuat luaran berupa media audio dari sebuah Lagu Anak-anak berbasis Laras Musik Sunda ditujukan sebagai media lagu berbudaya lokal.

D. Manfaat Pengkaryaan

Hasil karya ini diharapkan bermanfaat bagi.

1. Menjadikan inspirasi untuk mengeksplor scale atau Tangga Nada ataupun Laras yang ada di Nusantara dalam penciptaan Lagu Anak-anak.
2. Memberikan pendidikan terhadap Budaya Musik Lokal yang dijadikan sebagai media Edukasi dalam Penciptaan Lagu Anak-anak Berbasis Laras Musik Sunda.
3. Menjadikan tawaran alternatif dalam menciptakan sebuah lagu anak anak dengan satu sisi itu memiliki mutu pendidikan dan satu sisi lain mengenalkan laras sunda