

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Peserta didik tunanetra adalah anak yang memiliki hambatan dalam penglihatan, Tuna mempunyai arti rusak, luka, kurang, tidak memiliki, sedangkan netra artinya mata (Depdikbud, 1990: 613). Tunanetra artinya rusak matanya atau tidak memiliki mata yang berarti kurang dalam penglihatannya. Anak tunanetra memiliki kesulitan dalam beraktivitas karena tidak mengandalkan penglihatan untuk menjalani aktifitasnya sehari-hari sehingga membutuhkan bantuan atau alat yang memudahkannya untuk menjalankan aktifitasnya seperti riglet untuk menulis dan tongkat untuk orientasi dan mobilitas. Seperti anak pada umumnya, anak tunanetra juga memiliki hobi atau minat dalam kesenian, dan juga memiliki keinginan untuk bisa menjalankan aktifitas kesenian seperti berkarya dalam bidang musik karena dapat dilaksanakan walaupun memiliki hambatan pada penglihatan, walaupun demikian tetap saja membutuhkan kemudahan yang lebih untuk bisa melakukan aktifitas tersebut.

Dalam pembelajaran di sekolah, peserta didik tunanetra memiliki kegiatan-kegiatan kesenian seperti ekstra kulikuler vokal, alat musik drum, gitar, bass, piano dan alat musik tradisional combo, rampak kendang, kawih, karawitan. Kegiatan-kegiatan tersebut dilaksanakan untuk melatih kemampuan peserta didik dalam mengembangkan keterampilan, keterampilan dalam kesenian ini sangatlah penting dilaksanakan di sekolah karena itu sebagai upaya untuk mempersiapkan peserta didik setelah lulus sehingga bisa dipakai dimasa yang akan datang.

Salah satu alat musik yang diminati oleh peserta didik di Sekolah SLBN A Pajajaran Kota Bandung yaitu alat musik *drum* yang dipakai untuk mengiringi alunan musik yang dipadukan dengan alat musik lain seperti gitar, piano, bass, dan vokal.

Alat musik drum bisa dipelajari oleh peserta didik tunanetra karena pembelajaran alat musik drum bisa dilaksanakan tanpa mengandalkan penglihatan karena hanya akan berfokus kepada tata letak bagian-bagian alat musik tersebut dan tempo untuk memainkan alat musik *drum*. Namun, alat musik drum ini memiliki kekurangan yaitu, dalam memainkannya membutuhkan lebih banyak tenaga karena untuk memainkan *drum* membutuhkan gerakan koordinasi dari tangan dan kaki, membutuhkan tempat yang luas karena ukurannya yang besar, berat dan memiliki banyak bagian-bagian, selain itu alat musik *drum* juga tidak bisa dibawa kemana-mana dan ketika ingin memainkannya di malam hari atau bukan pada ruangan khusus akan mengganggu orang lain karena menghasilkan suara yang sangat besar.

Alat musik *drum* sampai saat ini umumnya menggunakan bahan dan kerangka yang sama dari dulu hingga sekarang, seiring berkembangnya industri musik di zaman ini, alat musik *drum* kini dikembangkan dari yang berbentuk umum dan akustik menjadi elektrik yang disebut *drum DTX* (*sidcontinuous transmission*) atau *elektronik drum kits*, walaupun bentuk dan cara memainkannya hampir sama hanya terdapat perbedaan pada bahan dan sistem suara pada *drum* tersebut menjadi sebuah program yang masing-masing bagiannya memiliki suara seperti *drum* akustik.

Perkembangan zaman semakin maju, selain drum akustik menjadi *drum* elektrik, adapun *drum* dalam bentuk *MIDI* (*musical instrumen digital interface*) yang disebut *MIDI Controller*. *MIDI Controller* adalah sebuah perangkat keras yang dapat beroperasi melalui perangkat lunak digital pada komputer untuk memprogram *MIDI Controller* tersebut menjadi alat musik yang bisa menghasilkan suara seperti *drum* akustik dan juga dapat diprogram menjadi *drum* khusus untuk mengiringi musik *EDM* (*Music Dance electro*).

Penggunaan alat musik *drum* sangatlah luas, dengan adanya *MIDI Controller* peserta didik Tunanetra akan lebih mudah dalam mempelajari

drum, *MIDI Contoller* bisa menjadi inovasi baru dalam pembelajaran seni karena akan lebih mudah digunakan daripada drum pada umumnya, selain itu juga bisa dibawa kemana-mana karena memiliki ukuran yang kecil serta ringan, dan juga dapat memakai *earphone* sehingga tidak akan mengganggu orang lain ketika akan berlatih ditempat umum atau terbuka. *MIDI Contoller* bisa dijadikan salah satu pembelajaran musik di SLBN A Pajajaran Kota Bandung untuk menambah pengalaman baru mengenai dunia musik di era modern, dan untuk mempersiapkan diri untuk suatu pekerjaan Sitti Hartinah, (2010, hlm. 48).

Berdasarkan pernyataan diatas, *MIDI Controller* sangatlah penting untuk dipelajari bagi anak tunanetra, pada penelitian ini peneliti ingin meneliti bagaimana pembelajaran alat musik *MIDI Controller* bagi anak tunanetra jenjang SMA di SLBN A Pajajaran Kota Bandung, maka dari itu peneliti merumuskan judul “*Penggunaan MIDI Controller Dalam Peningkatan Musik Digital Drum Bagi Peserta Didik Tunanetra Di SLBN A Pajajaran Kota Bandung*”

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka permasalahan muncul dalam pembahasan ini diidentifikasi sebagai berikut:

1. Perlu adanya penyesuaian alat musik ketika peserta didik tunanetra bermain alat musik *drum* di luar sekolah.
2. Peserta didik tunanetra baiknya mengikuti perkembangan alat musik pada era moderen.
3. Perlu adanya penyesuaian alat musik ketika peserta didik tunanetra pada ruangan yang tidak memadai.
4. *MIDI Controller* mengurangi kebisingan yang dapat mengganggu orang lain saat memainkannya untuk latihan.

1.3 Batasan Masalah

Masalah penelitian dibatasi pada penerapan *MIDI Controller* dalam memainkan alat musik digital *drum* bagi peserta didik tunanetra di SLBN A Pajajaran Kota Bandung.

1.4 Rumusan Masalah

Sesuai dengan latar belakang, identifikasi masalah yang telah diuraikan, maka dirumuskan masalah penelitian sebagai berikut : Seberapa besar pengaruh *MIDI Controller* dalam peningkatan kemampuan musik digital *drum* bagi peserta didik tunanetra?

1.5 Tujuan Dan Kegunaan Penelitian

1. Tujuan Penelitian

a. Tujuan Umum

Memperoleh data tentang seberapa besar pengaruh penggunaan *MIDI Controller* dalam meningkatkan kemampuan musik digital *drum* bagi peserta didik tunanetra.

b. Tujuan Khusus

- 1) Memperoleh data tentang seberapa besar pengaruh penggunaan *MIDI Controller* dalam meningkatkan kemampuan *reading* (pengenalan tempo, kode *stroke* dan bagian-bagian *pad*) pada *MIDI Controller*.
- 2) Memperoleh data tentang seberapa besar pengaruh penggunaan *MIDI Controller* dalam meningkatkan kemampuan demonstrasi (mensinkronkan tempo dengan seluruh *pad* menggunakan *stroke*) pada *MIDI Controller*.

- 3) Memperoleh data tentang seberapa besar pengaruh penggunaan *MIDI Controller* dalam meningkatkan kemampuan *drum* (melakukan eksplorasi dan mengiringi lagu dengan menggunakan *stroke* pada *pad MIDI Controller*).

2. Kegunaan Penelitian

a. Kegunaan teoritis

Hasil penelitian ini bisa menjadi pengetahuan baru dan referensi untuk meningkatkan pengetahuan dan wawasan dibidang pendidikan mengenai pengaruh *MIDI Controller* dalam peningkatan musik digital drum bagi peserta didik tunanetra.

b. Kegunaan Praktis

1) Kegunaan Bagi Peserta Didik

Hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu peserta didik tunanetra untuk memainkan alat musik *drum* dimanapun dengan kondisi ruangan sempit ataupun keadaan yang tidak memungkinkan untuk memainkan alat musik *drum*.

2) Kegunaan Bagi Guru

Hasil penelitian ini bisa dijadikan bahan referensi dalam pembelajaran seni musik dalam meningkatkan kemampuan yang dimiliki siswa tunanetra, dan juga sebagai referensi dalam perkembangan alat musik yang digunakan pada era moderen.