

# **BAB 1**

## **PENDAHULUAN**

### **A. LATAR BELAKANG**

Gitar merupakan alat musik berdawai yang banyak digemari masyarakat pada umumnya. Hal ini tidak dipungkiri berdasarkan hasil yang diperoleh dari situs wikipedia, 60% penduduk dunia mengenal alat musik ini. Dilihat dari segi permainan terutama pada genre musik pop dan rock, permainan pemain gitar amat menonjol karena biasanya permainannya digunakan untuk mengisi transisi sebuah lagu sehingga tidak menutup kemungkinan masyarakat menilai pemainnya dijadikan sebagai sosok idola. Ketertarikan masyarakat dalam mempelajari instrumen ini dapat dikatakan cukup tinggi, sehingga menyebabkan adanya pembelajaran instrumen gitar.

Banyak metode pembelajaran dalam mempelajari instrumen ini. Dalam mempelajari instrumen gitar dapat dilakukan secara otodidak seperti melihat orang lain kemudian menghafal gerakan nada yang dimainkan, melihat buku atau modul pembelajaran. Ada pula untuk mempelajari instrumen gitar dengan cara didampingi instruktur, baik melalui lembaga formal maupun melalui lembaga informal seperti kursus-kursus musik.

Pada umumnya pembelajaran gitar bertujuan untuk memberikan suatu pemahaman, pengetahuan, keterampilan dan pengalaman baik secara teoritis maupun praktik gitar terhadap peserta didik atau siswa. Dalam penyajian pembelajaran gitar pada setiap lembaga musik tentunya berbeda-beda mengenai metode, materi, strategi,

media dan sarana yang digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Seiring perkembangan jaman, lembaga-lembaga musik di Indonesia pada saat ini mengalami berbagai kemajuan yang signifikan, berbagai penyajian pembelajaran pun disajikan dengan penyajian yang menarik, mempunyai suatu ciri khas masing-masing, walaupun tidak mengacu kepada satu kurikulum yang baku. Ada penyajian pembelajaran gitar dengan bentuk kelas khusus (individu), kelas bersama, kelas kooperatif dan lain-lain, kemudian menggunakan berbagai media baik cetak, media proyeksi, media audio dan visual, video streaming dan lain-lain. Namun ada pula pembelajaran gitar di lembaga musik yang biasa-biasa saja, sehingga tidak menutup kemungkinan terdapat perbedaan keberhasilan pencapaian tujuan pembelajaran, akan tetapi kembali lagi seberapa besar potensi sumber daya manusia yang ada dalam proses pembelajaran tersebut.

Setelah mengamati berbagai fenomena pembelajaran gitar, ternyata ada pembelajaran gitar dengan menggunakan media software di Studio Dua Bintang Bandung. Studio Dua Bintang Bandung yaitu studio rekaman musik berbasis teknologi dan juga merupakan suatu lembaga pendidikan non formal yang bergerak dalam bidang kursus musik yang mempunyai kelas gitar, di dalamnya terdapat komunitas remaja yang belajar musik maupun berkarya. Untuk membantu siswa memahami materi pengajaran, Studio Dua Bintang Bandung menggunakan Software Guitar Pro sebagai media pembelajaran.

Guitar Pro adalah software *sequenser* yang berbasis MIDI (*Musical Instrument Digital Interface*) dan didedikasikan untuk pemain gitar bertujuan untuk

membantu gitaris atau musisi dalam memainkan dan menulis karyanya pada software ini. Hardiman (2000: 2) mengemukakan “MIDI sebagai standar yang diterima secara universal untuk pertukaran informasi tentang permainan musik secara digital”. Penggunaan media software Guitar Pro di Studio Dua Bintang sebagai media untuk melatih kemampuan siswa terhadap pemahaman memainkan dan membedakan akor dasar, pemahaman pola iringan gitar yang kemudian menjadi salah satu strategi pembelajaran gitar di Studio Musik Dua Bintang Bandung. Dengan pemilihan materi yang tepat dan melalui tahapan yang sistematis diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan efektif, sehingga materi pengajaran yang disampaikan dapat diserap, dipahami dan diaplikasikan oleh siswa. Oleh karena keunikan ini peneliti tertarik untuk meneliti pembelajaran di studio ini, mengenai bagaimana software ini dapat digunakan membantu pembelajaran pada instrumen gitar. Maka dari itu, peneliti mengangkat “PENGUNAAN MEDIA SOFTWARE GUITAR PRO TERHADAP PEMAHAMAN AKOR DAN POLA IRINGAN PADA INSTRUMEN GITAR UNTUK USIA REMAJA DI STUDIO MUSIK DUA BINTANG BANDUNG” sebagai judul skripsi. Peneliti berharap dengan terselesaikannya penelitian ini, dapat memberikan kontribusi bagi dunia pendidikan seni, Selain itu diharapkan di dalam hasil penelitian ini dapat mengembangkan metodologi pembelajaran seni dan media pembelajaran seni musik.

## **B. RUMUSAN MASALAH**

Sesuai dengan permasalahan yang telah diuraikan dari latar belakang penelitian, peneliti akan mengidentifikasi masalah-masalah yang diangkat dalam penelitian.

Adapun masalah penelitian yang perlu diangkat dalam penelitian yang akan dilakukan, peneliti merumuskan dalam bentuk pertimbangan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana langkah-langkah penerapan pemahaman tentang akor dasar pada instrumen gitar untuk remaja di Studio Musik Dua Bintang Bandung dengan menggunakan software Guitar Pro?
2. Bagaimana penggunaan software Guitar Pro sebagai media pengaplikasian pola iringan tertentu dalam permainan gitar untuk remaja di Studio Musik Dua Bintang Bandung?
3. Bagaimana kemampuan remaja setelah melakukan pembelajaran menggunakan media software Guitar Pro di Studio Musik Dua Bintang Bandung?

### **C. TUJUAN PENELITIAN**

Tujuan dari diadakannya penelitian ini yaitu untuk mengetahui sejauh mana media software Guitar Pro ini dapat digunakan membantu pembelajaran gitar dengan uraian sebagai berikut :

1. Mengetahui sejauh mana langkah-langkah penerapan pemahaman konsep akor dasar pada instrumen gitar untuk remaja di Studio Musik Dua Bintang dengan menggunakan software Guitar Pro.
2. Mengetahui penggunaan software Guitar Pro sebagai media pengaplikasian pola iringan tertentu dalam permainan gitar untuk remaja di Studio Musik Dua Bintang Bandung.

3. Mengetahui sejauh mana kemampuan remaja di Studio Musik Dua Bintang setelah menggunakan software Guitar Pro.

#### **D. MANFAAT PENELITIAN**

Penelitian ini diharapkan dapat mengetahui sejauh mana software Guitar Pro ini dapat membantu remaja di Studio Musik Dua Bintang dalam pembelajaran gitar dan menjadi salah satu upaya untuk mempopulerkan pembelajaran bermain gitar dengan menggunakan media software. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat kepada semua pihak yang terkait dengan masalah yang diteliti, terutama :

##### **1. Peneliti**

Merupakan pengalaman berharga yang dapat memberikan cara dalam membuat formula penelitian dari awal sampai pada hasil kesimpulan yang diperoleh.

##### **2. Subjek yang di teliti (remaja)**

Mempermudah dalam pembelajaran alat musik instrumen gitar. Serta mempengaruhi keterampilan bermain gitar.

##### **3. Mahasiswa Universitas pendidikan Indonesia**

Memberikan arahan bagi mahasiswa UPI yang akan meneliti lebih lanjut segala sesuatu tentang perkembangan dunia informasi teknologi (*IT*) terlebih dalam software yang diaplikasikan dalam pembelajaran.

##### **4. Masyarakat umum**

Peneliti berharap dengan adanya penelitian ini agar pembelajaran informasi teknologi (*IT*) dengan menggunakan media software lebih populer di masyarakat.

## **E. ASUMSI**

Penggunaan media software Guitar pro di Studio Dua Bintang Bandung sebagai media pembelajaran gitar untuk membantu dalam penerapan tentang pemahaman akor dasar, melatih sensitifitas pendengaran dalam mengidentifikasi akor dasar dan mampu digunakan sebagai media pengaplikasian pola iringan tertentu dalam permainan pada instrumen gitar.

## **F. METODE PENELITIAN**

### **1. Metode**

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif analitik yaitu suatu metode yang digunakan untuk menguraikan dan menjelaskan permasalahan yang ada untuk meneliti gagasan atau produk pemikiran manusia dengan menggunakan pendekatan kualitatif. Metode ini digunakan untuk menggambarkan realitas penggunaan media software Guitar pro dalam membantu pembelajaran gitar usia remaja di Studio Musik Dua Bintang Bandung yang dideskripsikan ke dalam bentuk karya tulis ilmiah.

### **2. Teknik pengumpulan data**

Teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini antara lain:

#### **a. Observasi**

Observasi atau pengamatan yang dilakukan peneliti terhadap subyek yang akan diteliti. Observasi ini dilakukan untuk memperoleh data-data yang diperlukan dalam penelitian.

b. Wawancara

Wawancara digunakan untuk mendapatkan informasi yang relevan dengan masalah yang diteliti. dengan cara tanya jawab langsung dengan sumber data. Penelitian ini menggunakan teknik wawancara semi terstruktur dimana peneliti melakukan teknik wawancara yang lebih terbuka dengan sumber data.

c. Studi dokumentasi

Studi dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data dari berbagai proses pendokumentasian yang dilakukan kemudian diolah untuk menjadi data-data penelitian.

d. Studi kepustakaan

Studi kepustakaan dalam penelitian ini adalah telaah pustaka yang dilakukan dengan cara mengkaji berbagai teori, pendapat, serta temuan - temuan dari berbagai media seperti buku, jurnal, internet, dan hasil penelitian yang membahas mengenai penggunaan media software Guitar pro terhadap pemahaman akor dan pola iringan gitar.

### **3. Teknik Pengolahan Data**

Data yang terkumpul baik dalam bentuk catatan, diklasifikasikan sesuai dengan kebutuhan untuk digunakan dalam mengupas pemecahan masalah. Dengan demikian data-data yang terkumpul baik melalui observasi, wawancara, studi dokumentasi, studi kepustakaan, maupun kualitatif akan menjadi sinkron guna diambil kesimpulan sebagai hasil penelitian ini. Data yang diolah adalah

penggunaan media Software Guitar Pro terhadap pemahaman akor dan pola iringan pada instrumen gitar untuk usia remaja di Studio Dua Bintang Bandung.

#### **G. LOKASI DAN SAMPEL PENELITIAN**

Lokasi penelitian dilakukan di Studio Musik Dua Bintang Bandung yang beralamat di Jalan Gunung Batu No. 117 blok J7 Bandung yaitu salah satu sebuah studio rekaman musik yang sudah menerapkan berbagai teknologi berbasis software. Studio Musik Dua Bintang Bandung juga merupakan salah satu tempat pendidikan non formal yang bergerak dalam bidang kursus musik yang menggunakan media software Guitar pro sebagai media dalam pembelajaran di kelas gitar.

Sedangkan sampel penelitian adalah tiga orang siswa usia remaja kelas gitar di Studio Musik Dua Bintang Bandung dan pengajar di Studio Musik Dua Bintang Musik Bandung.