

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pada saat ini perkembangan teknologi dan informasi sangat begitu pesat, salah satu perkembangan teknologi dalam masyarakat dunia yaitu multimedia. Penelitian yang dilakukan oleh Morgan Stanley disebutkan bahwa, radio membutuhkan waktu 38 tahun dalam mencapai 50 juta penduduk Amerika, sementara televisi membutuhkan 13 tahun untuk dikenal masyarakat luas dan TV kabel membutuhkan waktu 10 tahun sedangkan internet hanya membutuhkan waktu selama 5 tahun. Sedangkan perkembangan multimedia akan mengikuti perkembangan internet. Aktivitas sehari-hari seperti belajar, bermain, bermusik, jasa, dan jual beli sudah menggunakan perangkat multimedia begitu juga pada kegiatan masyarakat khususnya dalam sistem Informasi, peranan multimedia sudah begitu sangat penting.

Salah satu dari Multimedia adalah komputer atau CPU (*central personal unit*). Komputer CPU terdiri dari *hardware* (perangkat keras) dan *software* (perangkat lunak) yang justru sangat berkembang cepat dari multimedia lainnya. Maka dari itu, perkembangan *hardware* multimedia bergerak paralel dengan perkembangan *software*. Perkembangan *software* ini karena adanya tuntutan dalam bidang pengembangan sumberdaya manusia, produksi, pelayanan keuangan, sistem Informasi akuntansi, sistem Informasi manajemen, otomatisasi

kantor, pemasaran, kesehatan, hiburan, dan sistem Informasi lainnya, serta yang tidak kalah penting adalah dalam dibidang pendidikan.

Salah satu bidang pendidikan yang patut mendapatkan perhatian adalah dalam bidang musik dan pendidikan musik. Dalam bidang ini peran multimedia sangat begitu besar. Kebutuhan yang tinggi terhadap multimedia bergerak paralel dengan kebutuhan *software* yang berkembang. Sebut saja terdapat beberapa *software* yang membantu dalam bidang musik seperti *nuendo*, *sibelius*, *fruityloop*, *sonar*, *protools*, dan lain-lain.

Beberapa pengguna menyebutkan bahwa penggunaan multimedia bisa mengefisienkan waktu maupun materi. Hal ini dikarena beberapa masalah yang tak bisa dilakukan dengan cara ditulis, misalnya dalam sebuah aransemen kita tidak dapat membunyikan satu persatu bunyi instrumen yang akan dimainkan dan harus memerlukan bantuan orang lain. Maka dengan cara ditulis kita akan lebih lambat dalam membuat aransemen, sementara dengan menggunakan multimedia kita akan dengan leluasa memainkan atau membunyikan berbagai alat musik maupun suara dan kita bisa mengetahui wilayah suara dari instrumen yang kita buat, maka dari itu multimedia merupakan alat yang cepat dalam memproduksi musik dan menotasikan ke dalam notasi balok.

Meskipun demikian, kelemahan dalam penggunaan multimedia elektronik sangat rentan terhadap kerusakan konsleting, mati lampu, bahkan virus yang bisa mengacak dan menghapus data yang ada, maka pengguna harus lebih hati-hati dalam pemakaian multimedia yang berbentuk elektronik yang bisa berakibat fatal. Multimedia bisa menjadi alat komparatif, kita bisa membandingkan karya yang

sudah ada, maupun yang belum dibuat sehingga bisa menjadi inspirasi dalam pembuatan karya maupun aransemen.

Salah satu bidang yang sudah memanfaatkan teknologi multimedia adalah bidang pendidikan. Sebagai imbasnya yang perlu mendapatkan perhatian dalam bidang pendidikan adalah pendidikan seni musik, yang jelas di dalamnya terdapat satu kegiatan dalam membuat karya-karya musik “baru” maupun dalam bentuk aransemen. Peranan multimedia yang begitu besar, sangat disadari oleh kaum civitas akademik UPI. UPI sudah memiliki fasilitas internet dengan nama “UPI net” bahkan layanan *hotspot* internet dengan jaringan *wifi* hampir di semua gedung yang ada.

Berbagai fasilitas ini sudah tentu menciptakan suasana belajar kearah yang lebih baik, walaupun masih terdapat beberapa mahasiswa yang memanfaatkan fasilitas internet untuk melakukan *chatting*, *browsing hobi*, bermain *facebook*, *friendster*, dan lain-lain. Sedangkan petunjuk operasional untuk *software*, khususnya *software* yang mendukung bidang musik jarang mereka sentuh.

Berbagai kelemahan tersebut, tidak akan kita bahas pada kesempatan ini. Peneliti justru tertarik dengan berbagai fenomena baru yang terjadi pada mahasiswa seni musik yang mengalami berbagai kemajuan dalam membuat aransemen musik melalui *software* multimedia.

Fenomena ini muncul seiring dengan berkembangnya teknologi multimedia yang didukung oleh jaringan internet yang ada di UPI. Fasilitas tersebut dimanfaatkan oleh mahasiswa untuk *browsing* berbagai *software* multimedia yang berhubungan dengan musik, selain itu mahasiswa

semakin mudah untuk memperoleh referensi berbagai musik-musik yang ada di belahan dunia.

Berdasarkan hasil observasi sementara, setiap mahasiswa menggunakan *software* yang berbeda-beda seperti *sibelius*, *sonar*, *fruityloops*, *protools*, dan *nuendo*. Berbagai tersebut ternyata yang sering digunakan adalah *sibelius* dan *nuendo*, namun dalam kesempatan ini peneliti akan membahas tentang *nuendo* saja, walaupun *sibelius* merupakan *software* yang paling banyak digunakan oleh mahasiswa. Alasan penulis tidak memilih *sibelius* dalam penelitian ini salah satunya, penelitian *sibelius* sudah pernah dilakukan. Sedangkan alasan peneliti memilih *nuendo*, karena *nuendo* menduduki peringkat ke-2 bila dilihat dari jumlah mahasiswa berdasarkan angket yang dilakukan terhadap mahasiswa. Selain itu peneliti berasumsi bahwa *nuendo* memiliki berbagai kelebihan dari *software* yang lain.

Dari berbagai *software* musik yang telah disebutkan di atas, terdapat satu *software* yang populer dikalangan mahasiswa seni musik UPI khususnya angkatan 2005 dan sering dimanfaatkan untuk keperluan dalam membuat aransemen musik baik untuk kepentingan kuliah maupun untuk kegiatan membuat musik di luar perkuliahan, misalnya dalam membuat aransemen musik untuk combo, dalam bentuk recording maupun menggunakan *sampler* yaitu *software* *nuendo*.

Pemanfaatan *nuendo* oleh mahasiswa seni musik angkatan 2005 UPI dalam perkuliahan maupun kegiatan individu, sudah barang tentu membutuhkan kemampuan khusus baik dalam mengoperasikan *software* maupun kemampuan atau kompetensi secara musikalitas. Berbagai kemampuan ini, tentu saja sangat

mempengaruhi terhadap produktifitas maupun kualitas aransemen musik yang dilakukan.

Keberadaan multimedia memang sangat memberikan kontribusi dalam dunia pendidikan yang dijadikan sebagai media dalam pembelajaran, seperti yang dikemukakan oleh Yusufhadi Miarso:

media dapat mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki mahasiswa....media dapat mengatasi perbedaan-perbedaan....jika mahasiswa tidak mungkin dibawa pada objek yang dipelajari maka objeknyalah yang dibawa ke mahasiswa dengan melalui media” (2005:458)

selain pendapat tersebut di atas Miarso mengungkapkan bahwa:

media membangkitkan keinginan dan minat baru. Dengan menggunakan media pendidikan, horizon pengalaman anak semakin luas, persepsi semakin tajam, konsep-konsep dengan sendirinya semakin lengkap. Akibatnya keinginan dan minat belajar selalu muncul” (2005:459)

Dari pernyataan tersebut di atas betapa berpengaruhnya media dalam pembelajaran yang dapat menciptakan proses pembelajaran ke arah yang efektif dan efisien, walaupun dalam kesempatan ini, multimedia yang digunakan tidak dilakukan dalam proses pembelajaran di kelas, melainkan yang dilakukan oleh mahasiswa diluar perkuliahan.

Berdasarkan latar belakang tersebut di atas, peneliti ingin mengetahui berbagai kompetensi yang harus dimiliki mahasiswa dalam membuat aransemen pada *software* nuendo. Untuk itu dalam kesempatan ini peneliti melakukan penelitian dengan judul : **“KOMPETENSI MAHASISWA JURUSAN PENDIDIKAN SENI MUSIK FPBS UPI DALAM MEMANFAATKAN SOFTWARE MULTIMEDIA NUENDO”**. pada permasalahan lain, maka penulis merumuskan berbagai permasalahan penelitian pada poin di bawah ini.

B. Rumusan Masalah

Sesuai dengan penelitian dan permasalahan pada latar belakang, peneliti merumuskan masalah dengan lebih mendalam pada kemampuan yang dimiliki mahasiswa dalam memanfaatkan *software* musik nuendo untuk mengerjakan tugas kuliah maupun kepentingan mahasiswa untuk mengekspresikan musik. Agar penelitian ini lebih terfokus, maka peneliti mejabarkan rumusan masalah dalam pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana kemampuan mahasiswa angkatan 2005 dalam mengoperasikan fitur (fasilitas) yang terdapat pada *software* nuendo?
2. Kemampuan apa saja yang harus dimiliki mahasiswa angkatan 2005 dalam membuat aransemen musik pada *software* nuendo?

Agar tidak terjadi kesalah fahaman, peneliti akan memberikan pengertian tentang multimedia *software* nuendo pada penelitian ini dalam bentuk definisi operasional sebagai berikut:

1. *Software* : sekumpulan data elektronik yang diatur dan disimpan oleh komputer berupa program atau instruksi yang akan menjalankan suatu perintah.
(<http://belajar/komputer-mu.com>)
2. Neundo: *software* yang di dalamnya memuat tentang produksi audio untuk recording maupun membuat MIDI, Nuendo menawarkan efisiensi dan presisi terhadap alat musik dan dapat menghemat waktu untuk meningkatkan kreativitas profesional dalam merekam audio bahkan dalam industri film.
3. Multimedia : adalah ilmu yang mempelajari pengolahan data yang berupa teks, suara, gambar, baik statis maupun dinamis.
(<http://ilmucerdas.wordpress.com>)
4. kompetensi: kemampuan yang berkaitan dengan 3 aspek yaitu kognitif, apektif, dan psikomotorik.

C. Tujuan

Mengacu pada rumusan masalah di atas, peneliti juga membatasi tujuan yang akan dicapai. Sebagai acuan dalam pengumpulan data, maka tujuan penelitian yang dilakukan adalah:

1. Untuk mengetahui kemampuan mahasiswa angkatan 2005 dalam mengoperasikan fitur yang terdapat pada *software* nuendo
2. Untuk mengetahui kemampuan yang harus dimiliki mahasiswa angkatan 2005 dalam membuat aransemen musik pada *software* nuendo?

D. Manfaat Penelitian

Secara umum penelitian ini dimaksudkan untuk memberikan input bagi peneliti, lembaga, mahasiswa seni musik maupun masyarakat umum terhadap berbagai kemampuan yang harus dimiliki dalam memanfaatkan *software* nuendo khususnya dan pemanfaatan multimedia pada umumnya. Bagi mahasiswa diharapkan dapat membantu dalam meningkatkan kemampuan serta kreatifitas melalui *software* multimedia. Secara khusus tujuan yang diharapkan adalah:

1. Memberikan peluang kepada mahasiswa untuk mengembangkan potensi mereka secara mandiri dengan memanfaatkan multimedia terutama *software* nuendo pada komputer.
2. Memberikan kontribusi bagi para dosen dalam meningkatkan kualitas pembelajaran melalui multimedia komputer.
3. Memberikan pengalaman empirik bagi penulis dalam mengembangkan kemampuan musikalitas dengan memanfaatkan multimedia.
4. Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh *software* nuendo terhadap perkembangan kemampuan mengaransemen.

5. Memberikan kontribusi bagi lembaga dalam memanfaatkan multimedia untuk perkuliahan

E. Asumsi

Peneliti berasumsi bahwa dalam memanfaatkan *software nuendo* dibutuhkan kemampuan; mengoperasikan, musiklitas dan kemampuan mengetahui berbagai *fitur* yang ada dalam nuendo

F. Lokasi dan Subyek Penelitian

Penelitian ini dilakukan di jurusan pendidikan seni musik FPBS UPI Bandung jalan Dr. Setiabudi no. 229. Mahasiswa yang dijadikan subyek penelitian adalah 4 orang mahasiswa angkatan 2005.

G. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif analitis dengan pendekatan penelitian kualitatif. Dalam penelitian ini, data-data yang dihimpun berdasarkan data kualitatif berbentuk deskriptif, meskipun terdapat data-data kuantitatif tidak merupakan data statistik. Data kuantitatif ini diinterpretasi menjadi data kualitatif.

Oleh karena kompleksnya masalah yang akan diteliti, maka dalam penelitian ini persoalan ditelaah secara komprehensif dan interpretatif. Demikian juga dalam menentukan instrumen penelitian dilakukan kajian yang lebih mendalam dengan mempertimbangkan berbagai aspek, di antaranya:

1. Pemilihan mahasiswa yang dijadikan subyek penelitian, dipilih berdasarkan mahasiswa yang memiliki *software nuendo* dan juga memiliki perangkat multimedia komputer.

2. Rancangan dan desain penelitian yang disesuaikan dengan penelitian deskriptif analitis.
3. Instrumen penelitian yang digunakan telah melalui uji kelayakan.

H. Prosedur Penelitian

Berdasarkan pada fokus penelitian di atas maka penelitian dilakukan dengan mengumpulkan data melalui:

1. **Wawancara:** wawancara dilakukan terhadap mahasiswa prodi seni musik mahasiswa semester 4 sampai 8 yang telah mendapatkan mata kuliah aransemen, harmoni, komposisi.
2. **Observasi:** melakukan pengamatan secara langsung terhadap mahasiswa, dan secara langsung peneliti terlibat dalam proses kegiatan mahasiswa dalam memanfaatkan multimedia.

Berbagai data dalam penelitian ini diinterpretasi menjadi data kualitatif berupa deskripsi, dan informasi yang diperoleh melalui observasi dan wawancara yang kemudian diinterpretasikan berdasarkan fakta yang terjadi.

Sebagai bahan referensi bagi peneliti, dilakukan kajian teoretis melalui *review* berbagai *literature*. Hal ini dilakukan untuk mempelajari berbagai teori dari berbagai sumber baik secara konseptual tentang *software* musik maupun teori tentang musik.

Dalam kesempatan ini peneliti menggunakan 4 orang mahasiswa angkatan 2005 yang sering menggunakan *software* multimedia baik untuk perkuliahan maupun pertunjukan.