

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Keberadaan musik memiliki ikatan yang sangat erat dan tak terpisahkan dari kehidupan sosial manusia. Sebagai produk budaya, musik tercipta melalui instrumen yang menghasilkan elemen-elemen seperti irama, harmoni, melodi, serta timbre atau warna suara (Windra, 2015). Dewasa ini, perkembangan musik terjadi sangat masif di berbagai belahan dunia, termasuk Indonesia, di mana masyarakat rutin menikmati karya musik, baik melalui rekaman audio maupun pertunjukan langsung seperti konser. Mendengarkan musik memberikan beragam dampak positif bagi pendengarnya. Aktivitas mendengarkan maupun memainkan instrumen musik secara ilmiah mampu mereduksi tingkat stres, sekaligus menstimulasi kreativitas dan memperbaiki suasana hati (*mood*) seseorang. Dalam kehidupan sehari-hari, masyarakat juga terbiasa menjadikan musik sebagai latar pendukung saat melakukan aktivitas lain, seperti membaca, beristirahat, maupun rutinitas lainnya.

Transformasi digital telah membawa dampak signifikan terhadap ekosistem industri musik, yang ditandai dengan pergeseran paradigma dari produksi analog ke digital. Jika sebelumnya proses penciptaan karya musik sangat bergantung pada instrumen konvensional secara manual, kini produksi musik dapat diakomodasi melalui perangkat lunak komputer (Digital Audio Workstation). Beragam fitur canggih dalam perangkat lunak tersebut tidak hanya meningkatkan standar kualitas audio, tetapi juga memungkinkan

integrasi berbagai efek digital yang memperkaya tekstur dan estetika musikal. Salah satu produk perangkat lunak yang ada antara lain perangkat lunak MuseScore. Perangkat lunak ini memegang peranan krusial dalam ekosistem produksi musik modern, yang berfungsi sebagai wujud inovasi teknologi sekaligus instrumen efektif dalam media pembelajaran musik.

Sejalan dengan pesatnya kemajuan teknologi informasi, teknologi musik turut mengalami evolusi signifikan pada aspek perangkat lunak. Saat ini, telah tersedia beragam aplikasi praktis yang memungkinkan proses penciptaan musik tanpa ketergantungan pada perangkat keras tambahan. Di internet, tersedia berbagai program musik baik yang bersifat gratis maupun komersial seperti Cubase, Nuendo, Adobe Audition, Logic, FL Studio, dan MuseScore yang masing-masing menawarkan fungsi serta kegunaan yang spesifik. Di antara beragam perangkat lunak yang tersedia, MuseScore menjadi pilihan unggul bagi pengguna karena kemudahan operasionalnya serta ukuran file yang relatif kecil. Selain itu, aplikasi ini menawarkan fungsionalitas yang komprehensif, khususnya dalam memfasilitasi penulisan notasi balok serta penyusunan komposisi lagu yang melibatkan berbagai instrumen musik secara variatif.

Dari aspek fitur dan operasionalnya, MuseScore telah dilengkapi dengan beragam instrumen bawaan yang dapat langsung diakses tanpa memerlukan proses pengunduhan tambahan. Hal ini memungkinkan peserta didik yang telah menguasai dasar-dasar teori musik seperti tangga nada, akord, komposisi, serta teknik aransemenn untuk segera mengaplikasikan pengetahuan mereka secara praktis melalui aplikasi ini.

Hal ini dilakukan untuk mengembangkan ide, konsep dan pemikiran kreatif selama proses pembuatan lagu. Masalah utama yang diidentifikasi adalah rendahnya tingkat familiaritas mahasiswa Program Studi Pendidikan Musik FKIP

UNWIRA Kupang terhadap aplikasi MuseScore. Padahal, integrasi perangkat lunak ini sangat potensial untuk menyederhanakan proses teknis sekaligus memperluas kreativitas serta ruang gerak mahasiswa dalam memproduksi karya musik. Hal ini berkaitan dengan ekspresi kreatif mahasiswa dalam menyusun komposisi musik secara konvensional bagi ansambel atau kelompok besar. Tantangan teknis dalam penulisan manual ini tidak hanya dialami pada jenjang pendidikan dasar dan perguruan tinggi, tetapi juga menjadi kendala bagi masyarakat luas.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini menerapkan penggunaan aplikasi MuseScore sebagai media pembelajaran bagi mahasiswa untuk mengeksplorasi berbagai fitur instrumen yang tersedia. Materi pembelajaran difokuskan pada teknik penyusunan komposisi lagu menggunakan simulasi ragam instrumen musik yang telah dirancang secara khusus oleh peneliti.

Langkah ini bertujuan untuk membekali mahasiswa dengan kompetensi teknologi yang relevan bagi profesi guru musik di masa depan. Melalui MuseScore, pendidik dapat mengevaluasi kualitas aransemen secara objektif melalui fitur pemutaran audio (*playback*), sehingga proses revisi dan penyempurnaan karya dapat dilakukan secara lebih akurat sebelum diimplementasikan di lingkungan. Disamping itu, mahasiswa program studi Pendidikan Musik pada semester III mendapatkan Mata Kuliah Solfegio dan Membaca Partitur, sehingga pengetahuan dasar tentang notasi balok akan membantu mereka dalam mengaransemen terutama dalam pembuatan notasi balok serta memanfaatkan berbagai instrumen yang tersedia dalam *MuseScore*.

Berdasarkan pada pemaparan permasalahan di atas, peneliti bertujuan untuk melakukan penelitian dengan judul “Pembelajaran Aplikasi *MuseScore* dalam penulisan notasi balok pada Mahasiswa Semester III Program Studi Pendidikan Musik UNWIRA Kupang”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat dirumuskan rumusan masalah sebagai berikut.

1. Bagaimana penggunaan aplikasi *MuseScore* dalam memudahkan penulisan notasi balok bagi mahasiswa Semester III Prodi Pendidikan Musik UNWIRA Kupang?
2. Bagaimana dampak penggunaan aplikasi *MuseScore* terhadap mahasiswa Semester III Prodi Pendidikan Musik UNWIRA Kupang?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka penelitian ini memiliki tujuan sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui penggunaan aplikasi *MuseScore* dalam memudahkan penulisan notasi balok.
2. Untuk mengetahui dampak penggunaan aplikasi *MuseScore* terhadap mahasiswa Semester III.

D. Manfaat Penelitian

1. Bagi Peneliti.

Penelitian ini diharapkan dapat memperluas cakrawala pengetahuan terkait pemanfaatan teknologi musik, khususnya dalam mengoptimalkan efisiensi dan akurasi proses penulisan notasi balok melalui perangkat digital.

2. Bagi Program Studi Pendidikan Musik

Temuan dalam penelitian ini diharapkan dapat berfungsi sebagai studi kasus sekaligus materi analisis bagi pembaca, serta menjadi sumber referensi akademik yang relevan bagi mahasiswa di bidang pendidikan musik.

3. Bagi mahasiswa Program Studi Pendidikan Musik

Dapat menjadi bekal untuk mengaransemen lagu menggunakan notasi balok pada aplikasi *MuseScore*.

