

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar belakang

Manusia dilahirkan tidak terlepas dari kodrat yang sudah ditentukan oleh Tuhan Yang Maha Esa. Sejak lahir, manusia sudah diberikan pengetahuan, bakat, dan kemampuan yang berbeda meskipun dalam kenyataannya terdapat kesamaan bakat. Setiap manusia mempunyai cara yang berbeda – beda dalam mengapresiasi seni. Ada yang dituangkan dalam suatu cat, dilukiskan dalam sebuah kertas, tembok, dan alat-alat transportasi, bahkan pada bagian tubuh manusia sekalipun. Selain itu juga ada yang diapresiasi melalui buku–buku seperti novel, kolaborasi antara gambar dan kata–kata (komik), dan ada juga yang mengapresiasikannya melalui sebuah gambar yang bergerak, baik itu karton maupun suatu film. Selain itu masih banyak orang mengapresiasi seni kedalam bentuk syair yang sangat indah, dengan diiringi musik. Sehingga seni, terutama seni musik berkembang dan berevolusi tanpa ada batasnya, serta perkembangannya tanpa mengenal waktu dan tempat. Di Indonesia seni musik mempunyai berbagai macam, seperti seni musik tradisional, campuran antara tradisional modern, dari segi tempo pelan sampai tempo cepat, dengan aliran dan dengan gaya tersendiri.

Pada akhir abad ke-19 terjadi perkembangan penting dalam sejarah pendidikan di Indonesia. Dalam periode tersebut, anak-anak pribumi “kalangan *elite*” dengan kemampuan intelektual dan kelas sosial yang baik, dapat menempuh pendidikan Barat dengan lebih mudah. Sebagai hasilnya, pada tahun 1900 tercatat sejumlah 1.615 anak-anak pribumi telah menempuh pendidikan Barat (Furnivall, 1939: 368). Kemajuan teknologi serta ilmu pengetahuan sekarang ini telah banyak melahirkan karya-karya di berbagai aspek kehidupan.

Salah satunya ialah di dunia musik sendiri telah terjadi begitu banyak perubahan yang sebetulnya melahirkan dua dampak yakni dampak positif dan negatif. Inovasi tersebut sebagai faktor utama yang membuat musik menjadi dinamis. Berkembangnya berbagai jenis aliran musik serta aplikasi pendukungnya tidak terlepas dari tolak ukur sebuah kreativitas. Kreativitas itu sendiri dalam seni mencakup dua aspek nilai yaitu, nilai intrinsik dan nilai ekstrinsik seni. Oleh karena itu, segi kreativitas dalam seni harus ditinjau dari dua sudut tersebut. Hakikat kreativitas adalah menemukan sesuatu yang baru atau hubungan-hubungan baru dari sesuatu yang telah ada. Manusia menciptakan sesuatu bukan dari kekosongan, akan tetapi manusia menciptakan sesuatu dari apa yang telah ada sebelumnya.

Seni musik adalah cetusan ekspresi perasaan atau pikiran yang dikeluarkan secara teratur dalam bentuk bunyi. Suara musik yang baik adalah hasil kolaborasi atau gabungan dari beberapa elemen yaitu: irama, melodi dan harmoni. Semakin berkembangnya teknologi, semakin banyak pula inovasi dalam karya musikal, seperti penggunaan *keyboard Yamaha PSRS-970* secara khusus program menu *style creator*-nya. Perkembangan instrumen musik itu sendiri menghadirkan fitur-fitur baru yang memudahkan pengguna, namun di sisi lain kehadirannya dapat membingungkan. Untuk memahami secara utuh fungsi fitur-fitur tersebut diperlukan latihan secara berkala dan teratur. Sehingga dari pemanfaatan fitur-fitur tersebut lahirlah suatu karya musik yang variatif serta realistik.

Berangkat dari pengalaman penulis mengikuti mata kuliah aransemen musik beberapa tahun yang lalu, membuat penulis merasa perlu dan wajib menerapkan teori atau langkah-langkah praktis dalam mengaransemen musik menggunakan media keyboard Yamaha PSR-S970 pada program *menuStyle creator*. Dari pengalaman inilah peneliti mulai belajar dan mencoba membuat aransemen musik berbasis elektronik dengan efek yang beragam dan

kemudian diedit dan ditransfer dalam bentuk *Musikal instrument Digital Interface (MIDI)*. Peneliti ingin membuat aransemen musik instrumen lagu anak balonku ada lima, dengan harapan bahwa lagu tersebut menjadi lebih menarik dan berbeda serta dapat dinikmati dalam bentuk instrumen midi. Perlu diketahui bahwa karya ini dibuat hanya untuk dinikmati bukan untuk dimainkan.

Penggunaan *menu style creator* pada keyboard Yamaha PSR-S970 diharapkan dapat mempermudah *arranger* dalam mengaransemen musik instrumen lagu pop anak balonku ada lima menjadi lebih menarik. Namun yang menjadi pokok permasalahannya ialah ketika terjadi kesalahan saat proses perekaman atau pembuatan instrumen maka *track* atau instrumen tersebut harus dibuat atau direkam kembali mulai dari awal lagi. Dari uraian di atas penulis ingin melakukan penelitian dengan judul: **“PROSES ARANSEMEN LAGU ANAK BALONKU ADA LIMA CIPTAAN PAK KASUR DALAM BENTUK INSTRUMEN MUSIK MENGGUNAKAN MENU *STYLECREATOR* PADA PROGRAM KEYBOARD YAMAHA PSR-S970”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut di atas, maka masalah yang ingin diteliti adalah bagaimana proses mengaransemen lagu anak Balonku Ada Lima ciptaan Pak. Kasur dalam bentuk instrumen musik menggunakan menu *style creator* pada program *Keyboard Yamaha PSR-S970*.

C. Tujuan Penelitian

Mengacu pada rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini ialah untuk mendeskripsikan proses mengaransemen lagu anak Balonku Ada Lima ciptaan Pak. Kasur dalam bentuk instrumen musik menggunakan menu *style creator* pada program *keyboardyamaha PSR-S970*.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Akademis

Secara akademis penelitian ini diharapkan dapat memberi sumbangsi pikiran tentang proses aransemen lagu anak Balonku Ada Lima ciptaan Pak. Kasur bentuk instrumen musik menggunakan *menu style creator* pada program *keyboard yamaha PSR-S970*.

2. Manfaat Praktis

Penulis mengharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan tambahan wawasan dalam bidang pendidikan khususnya pendidikan musik dengan lagu anak Balonku Ada Lima ciptaan Pak. Kasur dalam bentuk instrumen musik menggunakan *menu style creator* pada program *keyboar yamaha PSR-S970*.