

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Proses Pembelajaran dapat dikatakan baik apabila hasil belajar dapat dicapai secara maksimal. Untuk mencapai pencapaian hasil belajar yang maksimal, seorang pendidik atau pelatih harus mampu berkreasi agar peserta didiknya tertarik dan tidak bosan saat berlangsungnya proses belajar. Selain itu, peserta didik juga harus bisa mengikuti dan memahami setiap pelajaran yang diberikan oleh pelatih atau pendidiknya. Arus yang diberikan pendidik tidak lain adalah berupa materi pembelajaran, sedangkan arus yang diberikan peserta didik kepada pendidik yaitu berupa respon mereka terhadap apa yang disampaikan oleh pendidik. Dalam suatu materi pembelajaran praktek, seorang pendidik diharuskan untuk bisa memberikan contoh yang baik dan menarik agar bisa kreativitas dan hasil belajar para peserta didik bisa tercapai dengan memuaskan.

Kesenian merupakan salah satu media komunikasi yang digunakan oleh seseorang untuk mengungkapkan perasaan yang dirasakan atau dipikirkan yang tidak bisa diungkapkan secara langsung melalui kata tetapi dapat diungkapkan melalui gerak tubuh (seni tari), bunyi (seni musik), lukisan atau karya patung (seni rupa), dan sebagainya. Untuk itu, dalam mengungkapkan apa yang dimaksud dibutuhkan suatu keterampilan agar apa yang ingin disampaikan dapat tersalurkan. Keterampilan merupakan tuntutan yang harus dimiliki oleh semua seniman agar sebuah karya seni

yang dihasilkan bukan sekedar sebagai sebuah sarana hiburan tetapi juga bertujuan untuk menyampaikan pesan – pesan sosial, moral, religi, dan berbagai bidang kehidupan lainnya. Untuk memperoleh keterampilan tersebut, seseorang seniman perlu mendapat pengetahuan melalui pendidikan seni secara formal maupun non formal.

Seni budaya sebagai bagian dari pendidikan dalam keseluruhannya, yang tertuang dalam peraturan pemerintah Republik Indonesia no. 19 tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan berfungsi dan memiliki tujuan untuk menumbuhkan sikap toleransi, demokratis dan beradab dikalangan peserta didik agar mereka mampu hidup dalam masyarakat yang majemuk. Disamping itu mereka juga diharapkan mampu mengembangkan kemampuan imajinatif-intelektual yang diekspresikan melalui kegiatan berkesenian, sehingga kepekaan perasaan, keterampilan dan kemampuan menerapkan teknologi dalam berkreasi melalui pameran dan pertunjukan karya seni dapat dikembangkan (kurikulum KTSP:2007). Pelajaran seni budaya terdiri dari empat cabang seni yakni : seni rupa, seni tari, seni musik, dan seni teater.

Seni musik adalah salah satu bagian dari pembelajaran seni budaya yang merupakan hasil karya seni yang diwujudkan dalam bentuk bunyi atau suara. Seni musik adalah hasil gagasan, isi hati yang dicetuskan (diekspresikan) dan dikeluarkan secara teratur dan indah dalam bentuk bahasa bunyi (lagu) yang dapat dihayati oleh pendengarnya. Salah satu kegiatan seni musik yang dipelajari adalah menghasilkan bunyi yang indah

melalui suara (suara manusia maupun benda – benda disekitar yang dapat menghasilkan bunyi) dan juga berbagai jenis alat musik.

Untuk memainkan sebuah alat musik perlu ada latihan keterampilan secara khusus dan serius sehingga alat musik tersebut dapat dimainkan dengan baik dan benar sesuai dengan kaidah dan unsur – unsur dalam musik. Pada umumnya, para musisi yang belajar bermain musik secara otodidak (tanpa bimbingan guru atau pendidik seni) akan menemukan beberapa kesulitan dalam memainkannya. Kesulitan – kesulitan tersebut antara lain : ia belum memahami dasar dari pembentukan musik itu sendiri sehingga apa yang dimainkan hanya secara umum dan kurangnya pengetahuan tentang musik membuat ia tidak dapat mengembangkan permainannya. Alat musik Cajon misalnya, untuk memainkan alat musik ini perlu ada pengetahuan dan keterampilan dasar sehingga dapat memainkannya secara baik dan benar.

Universitas Katolik Widya Mandira Kupang merupakan salah satu Universitas yang memiliki Jurusan Bahasa dan Seni (Prodi Pendidikan Musik), yang merupakan jurusan yang bergelut di bidang seni. Sebelum melakukan observasi dan wawancara peneliti telah beberapa kali mengamati kegiatan dan proses belajar yang dilakukan oleh mahasiswa dan mahasiswi kita. Setelah melihat secara langsung bahwa terdapat beberapa masalah mengenai tingkat kesulitan lagu dan lebih banyak didominasi dan dimainkan oleh mahasiswa.

Dengan minimnya ruang yang diberikan kepada mahasiswa kita untuk bermain instrumen musik, maka dari itu penulis menyadari bahwa perlu adanya ruang yang diberikan untuk mahasiswa agar mereka bisa terlibat dan meningkatkan pengetahuan praktik musik ritmis, melodis dan harmonis serta meningkatkan pengetahuan dari berbagai jenis musik salah satunya pola ritme Funk.

Untuk memainkan unsur – unsur atau dasar dari pembentukan musik, seorang pemain cajon dituntut untuk memainkannya secara baik. Hal ini yang menjadi tuntutan bagi mahasiswa pendidikan seni khususnya di Program Studi Pendidikan Musik – Universitas Katolik Widya Mandira Kupang untuk memahami pengetahuan musik dan keterampilan bermusik (alat musik cajon khususnya) yang baik sehingga dapat mengajarkan kepada anak didiknya dan dapat bertanggungjawabkan segala sesuatu yang diterapkan dalam permainannya.

Karena penerapan yang diutamakan ialah kemampuan bermain cajon yang dikolaborasikan dengan instrument musik lain dalam pola ritme funk, maka yang menjadi syarat utama bagi mahasiswa yang sudah memiliki kemampuan dasar memainkan pola ritme. Dari sini peneliti melihat bahwa yang bisa dijadikan target untuk penelitian ini adalah Mahasiswa Program Studi Pendidikan Musik Semester II dan IV dengan pertimbangan bahwa subjek penelitian tersebut sudah mampu memainkan alat musik cajon dengan pola ritme yang sederhana seperti pukulan pop dan atau pukulan sederhana lainnya.

Berdasarkan pemaparan di atas, maka penulis merancang sebuah penelitian dengan judul:“ **PENINGKATAN KEMAMPUAN BERMAIN CAJON DALAM KOLABORASI INSTRUMENTAL MELALUI METODE *DRILL* DALAM POLA RITME *FUNK* BAGI MAHASISWI SEMESTER II DAN IV MINAT MUSIK PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MUSIK UNIVERSITAS KATOLIK WIDYA MANDIRA KUPANG**”“

B. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka penulis merumuskan suatu masalah dalam penelitian ini yaitu: bagaimana upaya peningkatan kemampuan bermain Cajon dalam kolaborasi instrumental melalui metode *Drill* dalam pola ritme *Funk* bagi Mahasiswi semester II dan IV minat musik Program Studi Pendidikan Musik Universitas Katolik Widya Mandira Kupang.

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang dipaparkan di atas maka tujuan utama dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui dan mendeskripsikan upaya peningkatkan kemampuan bermain Cajon dalam kolaborasi instrumental melalui metode *Drill* dalam pola ritme *Funk* bagi Mahasiswi Semester II dan IV minat musik Program Studi Pendidikan Musik Universitas Katolik Widya Mandira Kupang.

D. Batasan Penelitian

Untuk tidak memperluas masalah dalam penelitian ini, penulis membuat batasan permasalahan yang dibahas, yakni : penelitian ini hanya mencakup bagaimana mahasiswa yang menjadi subjek penelitian dapat menerapkan unsur – unsur musik sesuai dengan prinsip – prinsip perkusi (teknik, tempo, dinamika dan pola ritme) pola ritme Funk yang sebagaimana dibahas dalam penelitian ini.

E. Manfaat Penelitian

1. Bagi Mahasiswa Program Studi Pendidikan Musik

Agar Mahasiswa lebih meningkatkan penguasaan dan kemampuan terhadap pola ritme Funk sehingga mampu meningkatkan keterampilan memainkan alat musik cajon dengan tingkat kesulitan pola ritme menengah.

2. Bagi penulis

Karya ilmiah ini juga dimaksud agar penulis dapat memperdalam pengetahuan dan menerapkan pola ritme Funk dalam memainkan alat musik cajon dan yang terutama penulisan ini adalah sebagai tuntutan tugas akhir skripsi dalam menyelesaikan proses perkuliahan.

3. Bagi Program Studi

Karya ilmiah ini diharapkan sebagai sumber ilmiah dan kajian dunia akademik, khususnya dilembaga pendidikan seni.