

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah.

Musik dalam kehidupan sehari-hari sering kita nikmati yang merupakan hasil kerja manusia dan sumber bunyinya adalah alat-alat musik yang berupa nada (Wiindra, 2015). musik yang dinikmati tidak dengan mata telanjang atau penglihatan (melihat), musik dinikmati dengan indera telinga, kemudian dinikmati dengan bunyi atau suara. Selain itu juga, masyarakat kerap mendengarkan musik sambil membaca, tidur, dan melakukan berbagai aktivitas lainnya.

Sunita mengatakan bahwa pendengar Indonesia termasuk pendengar musik paling aktif dibandingkan negara lain di dunia, dengan Spotify telah memutar lebih dari 3,9 miliar lagu

pada tahun terakhir kunjungannya ke Indonesia. telah direkam Lebih dari sekali 11 miliar menit. Rata-rata orang Indonesia sehari dengan 2 sampai 3 jam perharinya mendegar musik.

Banyaknya fitur perangkat lunak ini juga meningkatkan kualitas musik Anda dan memungkinkan Anda menambahkan efek tertentu yang membuat mendengarkan musik Anda semakin menyenangkan. Produk perangkat lunak yang ada antara lain perangkat lunak *Fruity Lops Studio (FL Studio)*. Software ini merupakan alat penting dalam proses produksi musik modern, baik sebagai pengembangan teknologi maupun sebagai media pembelajaran.

Sama halnya dengan perkembangan IT di era modern ini, sumber musik juga

mengalami perkembangan dari segi perangkat lunak, kini tersedia perangkat lunak sederhana untuk membuat musik tanpa menggunakan perangkat keras tambahan, tersedia dengan mudah dan gratis di Internet. Ada berbagai program musik gratis dan komersial yang tersedia di Internet, di antara berbagai program perangkat lunak, *FL Studio* umumnya mudah digunakan karena ukuran filenya yang kecil, fungsionalitas yang kaya, dan fungsi yang berguna untuk merekam audio, membuat audio, dan melakukan dubbing film.

Versi pertama FruityLoops (1.0.0) dikembangkan oleh Didier Dambrin untuk Image-Line dan dirilis sebagian pada bulan Desember 1997. Slameto (2003, p. 123) menjelaskan Fruity Loops sebagai software musik digital yang dapat dijadikan bahan. Ini juga akan menjadi referensi dalam mempelajari desain suara bagi mereka yang mengutamakan menulis musik sesuai dengan kemampuannya dan menciptakan individualitas dalam komposisinya.

Permasalahannya, banyak mahasiswa Prodi Musik Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Katolik Widiya Mandira yang masih tidak familiar dengan aplikasi dan software Fruity Loops yang sebenarnya dapat mempermudah dan memperluas ruang gerak mereka melalui software tersebut. Gerakan kreatif siswa saat mengarang musik secara manual untuk kelompok besar, baik pada tingkat dasar, Perguruan Tinggi, dan juga bagi masyarakat umum.

Bertolak dari persoalan tersebut di atas, maka pemanfaatan aplikasi *FL Studio*, mahasiswa diajarkan penggunaan berbagai fitur yang ada pada software tersebut, dengan materi tentang ansambel musik sekolah yang dipersiapkan

peneliti. Hal ini untuk mempersiapkan mahasiswa yang kelak menjadi guru dapat memanfaatkannya ketika sudah berada di sekolah, karena dengan aplikasi ini sudah dapat diketahui kualitas aransemen yang dibuat dengan mendengarkan terdalu dan melakukan perbaikan-perbaikan.

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, peneliti bertujuan untuk mencapai hal tersebut dengan memberikan pemahaman dan pelatihan menyeluruh kepada mahasiswa program penelitian pendidikan musik tentang kemampuan menciptakan instrument musik melalui *Fl Studio* dan sebagai persyaratan Tugas akhir yang dirancang dengan judul : “Pemanfaatan aplikasi fl studio sebagai media untuk membuat instrument musik pada mahasiswa program studi pendidikan musik universitas katolik widya mandira kupang”

B. Rumusan Masalah.

Berdasarkan masalah diatas maka, ada beberapa rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana pemanfaatan aplikasi *fl studio* sebagai media untuk membuat instrument musik pada mahasiswa Prodi pendidikan musik unwira Kupang?
2. Bagaimana proses pembuatan instrument musik menggunakan fl studio pada mahasiswa Program studi pendidikan musik unwira Kupang?

C. Tujuan Penelitian.

Berdasarkan masalah yang ditemukan maka, penelitian ini memiliki tujuan sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui pemanfaatan aplikasi *fl studio* sebagai media untuk pembuatan instrument musik bagi Mahasiswa Prodi musik unwira Kupang
2. Untuk mengetahui bagaimana proses pembuatan instrument musik menggunakan fl studio pada mahasiswa Program studi pendidikan musik unwira Kupang

D. Manfaat Penelitian.

1. Bagi Peneliti.

Penelitian ini dapat dijadikan sarana untuk membuat dan berinovasi untuk produksi musik dengan memanfaatkan aplikasi *Fl Studio*.

2. Bagi Program Studi Pendidikan Musik

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai studi kasus dan bahan kajian bagi pembaca, serta sebagai bahan referensi bagi mahasiswa pendidikan musik.

3. Bagi mahasiswa peserta

Dapat menjadi bekal untuk mengaransemen ansambel musik sekolah menggunakan aplikasi *FL Studio*.