

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) yang sangat pesat telah memberikan pengaruh besar terhadap berbagai sektor kehidupan manusia. Hampir seluruh bidang, seperti kesehatan, pendidikan, penyiaran, seni, bisnis, perdagangan, perbankan, hingga sosial, kini sangat bergantung pada pemanfaatan teknologi. Inovasi dalam bidang TIK tidak hanya terbatas pada penciptaan perangkat keras seperti komputer, *smartphone*, tablet, maupun mesin robotik, tetapi juga mencakup pengembangan perangkat lunak dan aplikasi yang disesuaikan dengan kebutuhan manusia ((Aditya et al., 2022); Nasution, 2021). Dampak yang ditimbulkan oleh kemajuan teknologi ini bisa bersifat positif maupun negatif, tergantung pada bagaimana manusia mengelola dan memanfaatkannya secara bijak (Nasution, 2021).

Perangkat lunak merupakan sekumpulan instruksi yang ditulis menggunakan bahasa pemrograman dan berfungsi untuk menjalankan tugas tertentu pada perangkat keras komputer atau perangkat elektronik lainnya. Menurut Sukanto dan Shalahuddin (dalam Lubis, 2020), perangkat lunak tidak hanya mencakup program komputer, tetapi juga dokumen-dokumen pendukung seperti spesifikasi kebutuhan, desain model, serta panduan penggunaan. Perangkat lunak dapat berbentuk sistem operasi, aplikasi, utilitas, maupun firmware, yang umumnya dijalankan melalui perangkat keras seperti komputer, laptop, atau mesin otomatisasi lainnya. Instruksi yang terdapat dalam perangkat lunak dikembangkan oleh para programmer dan dapat disebarluaskan dalam berbagai media, seperti compact disk. Salah satu contoh perangkat lunak aplikasi yang banyak digunakan adalah Microsoft Word, sebuah program pengolah kata yang pertama kali

diluncurkan pada tahun 1983 dan hingga saat ini masih menjadi pilihan utama masyarakat untuk pengolahan dokumen (Lubis, 2020).

Universitas Katolik Widya Mandira Kupang merupakan salah satu perguruan tinggi swasta di Provinsi Nusa Tenggara Timur yang memiliki tujuh fakultas dengan 21 program studi, termasuk Program Studi Pendidikan Musik. Salah satu mata kuliah wajib dalam program studi ini adalah Menulis Partitur, yang membahas teknik penulisan partitur not balok secara tepat dan sistematis. Mata kuliah ini dijadwalkan pada semester empat sesuai dengan kurikulum terbaru Program Studi Pendidikan Musik.

Dalam mata kuliah Menulis Partitur, mahasiswa dihadapkan pada proses penulisan partitur secara manual yang memerlukan waktu dan ketelitian tinggi. Metode ini rentan terhadap kesalahan penulisan dan memiliki keterbatasan dalam hal ruang dan media kertas, sehingga menyulitkan proses penyuntingan. Kondisi tersebut berdampak pada kelelahan fisik mahasiswa serta membatasi ruang kreativitas mereka. Selain mempelajari penulisan partitur secara manual, mahasiswa juga dibekali kemampuan menggunakan teknologi musik digital untuk mendukung proses penulisan dan pengolahan partitur secara lebih efisien dan akurat.

Pemanfaatan teknologi musik melalui perangkat lunak notasi digital seperti *Finale*, *Encore*, *MuseScore*, *Sibelius*, dan *Noteflight* memberikan solusi efektif dalam pembuatan partitur secara cepat dan efisien. Dengan menggunakan aplikasi tersebut, mahasiswa dapat dengan mudah menuliskan, mengatur notasi musik, serta menciptakan partitur yang dapat langsung didengarkan atau diputar ulang. Hal ini memungkinkan perluasan eksplorasi kreatif dan mendukung proses pembelajaran yang lebih komprehensif dalam penulisan partitur musik. Di antara

perangkat lunak tersebut, *MuseScore* dan *Sibelius* merupakan aplikasi yang paling dikenal dan familiar di kalangan mahasiswa pendidikan musik UNWIRA.

Meskipun pemanfaatan teknologi modern telah berkembang, penulisan partitur musik tetap merupakan aktivitas yang kompleks dan menuntut keahlian khusus. Mahasiswa program studi Pendidikan Musik memerlukan perangkat lunak yang sederhana, mudah digunakan, efisien dalam penggunaan ruang penyimpanan pada perangkat seperti laptop maupun gadget, serta dapat diakses secara fleksibel melalui berbagai perangkat. *Noteflight* merupakan salah satu perangkat lunak yang memenuhi kebutuhan tersebut. Keunggulan utama *Noteflight* terletak pada kemampuannya diakses melalui gadget tanpa memerlukan instalasi perangkat lunak tambahan, sehingga memudahkan mahasiswa yang tidak memiliki laptop untuk tetap dapat mengoperasikannya. Selain itu, *Noteflight* menyediakan penyimpanan berbasis cloud yang tidak membebani memori lokal perangkat pengguna, memungkinkan akses dan pengelolaan partitur secara fleksibel kapan saja dan di mana saja. Dengan demikian, *Noteflight* menawarkan solusi yang efektif dan efisien untuk mendukung proses pembelajaran dan penulisan musik di lingkungan akademik Pendidikan Musik (Noteflight LLC, 2024; (EMastered, 2024))

Noteflight merupakan alat bantu yang efektif untuk mahasiswa pemula dalam mempelajari penulisan partitur musik, karena memungkinkan mereka memahami konsep dasar teori musik seperti nilai not, penggunaan dinamika, serta ornamen-ornamen musik secara interaktif. Dengan pengalaman awal menggunakan *Noteflight*, mahasiswa dapat lebih mudah menguasai aplikasi notasi musik yang lebih kompleks di kemudian hari, sehingga mempercepat pemahaman materi pembelajaran partitur secara menyeluruh.

Oleh karena itu, melalui penelitian ini, salah satu pembaruan yang akan dilakukan adalah “Pembelajaran Perangkat Lunak Berbasis Situs *Noteflight* Dalam Penulisan Partitur Lagu Bagi Mahasiswa Semester IV Prodi Pendidikan Musik”. Diharapkan, dengan adanya penelitian ini, dapat memudahkan penulisan partitur lagu pada mata kuliah menulis partitur.

B. Rumusan masalah

Bertolak dari latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka rumusan masalah yang menjadi bahan penelitian adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana penggunaan *software Noteflight* dalam memudahkan penulisan partitur lagu bagi mahasiswa semester IV Prodi Pendidikan Musik UNWIRA Kupang?
2. Bagaimana dampak penggunaan *software Noteflight* terhadap mahasiswa semester IV Prodi Pendidikan Musik UNWIRA Kupang?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan masalah yang telah dirumuskan di atas, maka tujuan penelitian adalah :

1. Untuk mengetahui penggunaan *software Noteflight* dalam memudahkan penulisan partitur lagu.
2. Untuk mengetahui dampak penggunaan *software Noteflight* terhadap mahasiswa semester empat.

D. Manfaat Penelitian

1. Bagi peneliti, dapat menambah pengetahuan mengenai teknologi musik yang dapat mempermudah penulisan partitur musik.
2. Bagi mahasiswa Pendidikan Musik, dapat menambah pengetahuan dan mengasah kreativitas terhadap penggunaan *software Noteflight*.

3. Bagi pembaca, agar pembaca menambah wawasan tentang teknologi khususnya di bidang musik.