

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Seni adalah segala sesuatu yang diciptakan manusia yang mengandung unsur keindahan dan mampu membangkitkan perasaan orang lain. Dengan kata lain seni diartikan sebagai sebuah karya pengungkapan rasa keindahan yang menyajikan beberapa bentuk kreatifitas. Keanekaragaman seni yang diperoleh melalui pengungkapan rasa keindahan di antaranya seni drama, seni rupa, seni sastra, seni musik dan lain sebagainya.

Menurut Soedarso Sp (dalam Mikkes Susanto, 2002:102) Seni adalah karya manusia yang mengkomunikasikan pengalaman batin disajikan secara indah atau menarik hingga merangsang timbulnya pengalaman batin pula pada manusia lain yang menikmati. Sifat dasar dari seni antara lain individualis, kreatif, ekspresif, abadi, dan semesta (*universal*). Kita semua tahu bahwa seni merupakan kebutuhan dari manusia yang dapat dilihat, didengar, dan dirasakan.

Seni musik merupakan ekspresi dari manusia melauai bunyi yang mengandung nilai harmoni dan ritmis. Musik juga berperan penting dalam kehidupan manusia sehari-hari sesuai dengan fungsi dan kegunaannya masingmasing sebagai media hiburan, media ritual, media pengobatan, pendidikan, sebagai media informasi dan lain sebagainya. Ada berbagai jenis

musik yang terdapat pada dunia ini, mulai dari musik tradisional sampai ke musik modern.

Musik sebagai bagian dari kehidupan manusia bukanlah hal yang baru. Setiap orang memerlukan musik dan tidak ada satu masyarakat atau budaya yang tidak memiliki musik. Kehidupan seseorang tidak lepas dari musik, tentunya musik yang didengar tidak lewat begitu saja dari diri individu karena musik mempunyai efek bagi manusia yang dapat dihubungkan dengan segala sesuatu seperti fisik, emosional, tingkah laku, pendidikan dan imajinasi.

Musik termasuk seni manusia yang paling tua. Bahkan bisa dikatakan bahwa tidak ada sejarah peradaban manusia dilalui tanpa musik. Menurut Tambunan (2004:13) “ musik adalah suatu rangkaian dari gelombang suara”. Sedangkan menurut Soeharto (2004:16) Musik adalah “pengungkapan gagasan melalui bunyi, yang unsur dasarnya berupa melodi, irama, dan harmoni dengan unsur pendukung berupa gagasan, sifat, dan warna bunyi.

Secara garis besar Musik adalah bunyi yang diterima oleh individu dan berbeda-beda berdasarkan sejarah, lokasi, budaya dan selera seseorang. Suara musik yang baik adalah hasil interaksi dari tiga elemen yaitu : irama, melodi dan harmoni.

Perkembangan alat musik di dunia sudah semakin pesat dengan berbagai jenis dan bentuknya. Pengetahuan mengenai alat-alat musik di dunia dengan pengaruhnya satu sama lain disebut organologi atau secara singkat organologi adalah ilmu pengetahuan yang mempelajari alat- alat musik

(wagiman 2007:66). Klasifikasi alat musik dibagi menjadi lima golongan yaitu *idiophone*, *membraphone*, *earophone*, *chordophone* dan *electrophone*. Klasifikasi alat musik tersebut berdasarkan pada bahan yang menyebabkan suara atau sumber bunyinya.

Dari sekian banyak jenis alat musik yang ada dewasa ini, keyboard termasuk salah satu alat musik yang digemari khalayak. Alat musik ini termasuk jenis alat *electrophone*, yaitu alat musik yang sumber bunyinya berasal dari daya listrik.

Alat musik keyboard merupakan alat musik yang tidaklah mudah untuk dipelajari bagi pemula. Untuk dapat mahir memainkan keyboard, tentunya harus melalui berbagai pembelajaran dan latihan. Untuk mahir memainkan keyboard, ada orang-orang yang mempelajarinya dengan cara masuk pada sekolah musik itu sendiri, ada pun yang mengikuti les privat dan ada yang mempelajari secara otodidak dengan menonton tutorial tutorial yang ada di youtube atau dengan mengamati pemain keyboard yang sudah mahir. Orang-orang yang mempelajari cara memainkan keyboard secara otodidak, umumnya adalah orang-orang spesial dengan bakat spesial. Rata-rata mereka memiliki *feel* atau *musical soul*, *hearing* dan *grooving* yang kuat. Tapi ternyata mereka yang otodidak memiliki beberapa kelemahan. Belum tentu mereka memiliki *fingering* atau penjarian yang rapi, enak dilihat. Kurang lancar baca not, apalagi menguasai teori musik. Kurang menguasai metode

mengajar yang baik karena metode belajar mereka belum tentu bisa diikuti semua orang.

Pembelajaran keyboard secara otodidak ini, dialami oleh pemuda di Gereja Bethel Indonesia Jemaat Sesawi Kupang. Pemuda yang menjadi pengiring di GBI Sesawi, merupakan orang-orang yang belajar keyboard secara otodidak. Permasalahan yang terjadi adalah cara permainan keyboard pemuda di GBI Sesawi, masih terkesan datar dan belum ada pengembangan-pengembangan akord. Permainan yang terkesan datar ini, juga mempengaruhi *feel* dari penyanyi atau pemimpin pujian.

Berdasarkan latar belakang diatas, penulis ingin melakukan penelitian yang berjudul “ Upaya Meningkatkan Ketrampilan Bermain Keyboard Melalui Penerapan *Bridge Chord* pada Model Lagu *Doa Mengubah Segala Sesuatu* Menggunakan Metode Imitasi dan Drill Bagi pemuda Minat Keyboard GBI Sesawi Kupang ”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan serta uraian dari latar belakang di atas maka peneliti membuat rumusan masalah bagaimana proses “Meningkatkan Ketrampilan Bermain Keyboard Melalui Penerapan *Bridge Chord* pada Model Lagu *Doa Mengubah Segala Sesuatu* Menggunakan Metode Imitasi dan Drill Bagi pemuda Minat Keyboard GBI Sesawi Kupang”.

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan uraian dari rumusan masalah di atas maka peneliti membuat tujuan penelitian ini yakni untuk mengetahui dan memahami penerapan *Bridge Chord* pada Model Lagu Doa Mengubah Segala Sesuatu Menggunakan Metode Imitasi dan Drill Bagi pemuda Minat Keyboard GBI Sesawi Kupang.

D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian sebagai berikut :

1. Bagi Pemuda GBI Sesawi

Hasil penelitian dapat dijadikan sebagai bahan referensi dan pembelajaran bagi pemuda tentang bagaimana penerapan *Bridge Chord* pada permainan keyboard dan dapat meningkatkan ketrampilan bermain keyboard sehingga permainan tidak terkesan datar.

2. Bagi Pembaca

Agar dapat menambah pengetahuan dan wawasan yang lebih luas tentang penerapan *Bridge Chord*.

3. Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini sebagai persyaratan bahan tulisan tugas akhir atau skripsi. Penelitian ini juga menambah pengalaman, wawasan tentang penerapan *Bridge Chord* agar dapat meningkatkan ketrampilan bermain keyboard sehingga permainan tidak terkesan datar.