

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

SMKN 2 Padangpanjang (Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 2 Padangpanjang) terletak di Jalan Syech Ibrahim Musa No.26 Kel. Gantiang Padangpanjang Timur, Sumatera Barat. Sekolah ini memiliki 2 bidang keahlian teknik komputer informatika dan seni industri kreatif dengan 4 program keahlian: produksi siaran program televisi, desain komunikasi visual, rekayasa perangkat lunak, teknik komputer jaringan dan telekomunikasi.

Sebagai sekolah yang bergerak di bidang teknologi informatika dan desain, kepala sekolah SMKN 2 Padangpanjang juga melengkapi kebutuhan pendidikan siswa dan mengasah kreatifitas siswa melalui kegiatan ekstrakurikuler, salah satunya dibidang kesenian. Sekolah ini memiliki potensi dan prestasi dibidang teknologi dan seni. Di bidang teknologi, siswa sekolah ini masuk nominasi 10 besar dalam lomba Festival Literasi Sekolah Nasional Tingkat SMK di DKI Jakarta pada 28 Oktober 2018, dan berhasil meraih juara 2. Di bidang Festival Lomba Seni Siswa Nasional (FLS2N) tingkat Provinsi Sumatera Barat sekolah ini juga berhasil meraih juara 1 pada bidang Film Pendek.

Dibidang seni musik siswa SMKN 2 Padangpanjang mendapatkan ilmu pengetahuan secara teoritis pada intrakurikuler, sedangkan pada ekstrakurikuler siswa mempelajari kegiatan musik tradisional dan musik modern. Kegiatan musik modern di sekolah ini, mempelajari musik *drum band* yang digunakan untuk upacara bendera. Saat peneliti melaksanakan survei ke sekolah tersebut, kepala

sekolah dan para siswanya menginginkan adanya praktek ansambel musik. Sementara tenaga pendidik yang memiliki skill praktek tidak ada (Ikrar Faradila, wawancara tanggal 19 Mei 2023 dengan pembina ekstrakurikuler bidang kesenian). Disisi lain para siswanya memiliki potensi dan bakat dalam bermain musik, hal inilah yang memicu peneliti untuk membentuk dan meneliti grup ansambel di sekolah ini.

Dilain pihak, kurikulum yang digunakan oleh SMKN 2 Padangpanjang (Kurikulum Merdeka), kurikulum ini diterapkan pada seluruh mata pelajaran, salah satunya mata pelajaran seni budaya. Kedudukan seni sebagai konten yang dipelajari di sekolah tentunya sangat penting. Entitas seni dipergunakan pada penyelenggaraan mata pelajaran seni budaya mulai jenjang pendidikan elementer hingga pendidikan tinggi (Komala & Nugraha, 2022). Pembelajaran seni musik pada Kurikulum Merdeka memberikan ruang yang bebas untuk berekspresi, dan tentunya memerdekakan peserta didik (Putri & Handayaniingrum, 2020). Terkait hal tersebut, (Handayaniingrum, 2014) menyatakan bahwa kemerdekaan belajar serta kebebasan berekspresi dapat diterapkan dalam pelaksanaan pendidikan seni di sekolah, salah satunya pada konsentrasi seni musik. Seni musik merupakan suatu bentuk respon, ekspresi, serta apresiasi insan manusia dalam menghadapi kehidupan nyata dalam konteks sejarah, alam, budaya maupun tempat hidup seseorang dalam ragam jenis bentuk dan olah rasa musikal (Kemdikbud, 2022).

Berdasarkan hasil wawancara singkat peneliti dengan guru pembina ekstrakurikuler bidang kesenian seperti yang jelaskan di atas, di sekolah SMKN 2 Padangpanjang belum ada kegiatan ekstrakurikuler di bidang ansambel musik.

Melalui penelitian ini, sekolah berharap dapat membantu sekolah dalam mewujudkan kegiatan ansambel musik pada jam ekstrakurikuler agar dapat digunakan untuk kepentingan sekolah ke depannya. Menyikapi hal tersebut, penting dilakukan penelitian ini dengan judul Aransemen Lagu *Kejar Mimpi* dalam Bentuk Ansambel di SMKN 2 Padangpanjang.

Aransemen adalah kegiatan membuat atau mengubah komposisi musik yang berdasarkan pada komposisi musik yang telah ada. Dalam hal ini, seyogyanya menjadikan lagu yang kita aransemen tersebut menjadi lebih indah dari lagu aslinya. Komposisi musik dalam aransemen dapat menyangkut komposisi vokal atau komposisi musik untuk permainan alat musik tertentu (Pluto, 2011:1). Sedangkan ansambel adalah bentuk penyajian musik yang dimainkan oleh beberapa orang dengan menggunakan alat-alat musik tertentu serta memainkan lagu-lagu yang sederhana (Tohonan Hutahuruk, 2014:2). Atau ansambel musik adalah jenis penyajian musik secara bersama-sama yang alat musiknya sejenis atau campuran (L. Julius Juih, dkk. 2000:31)

Di sini peneliti melatih ansambel untuk mengimplementasikan aransemen lagu *Kejar Mimpi* melalui kegiatan ekstrakurikuler, yang sekaligus melakukan penelitian. Selain itu, kegiatan penelitian pada jam ekstrakurikuler di bidang seni musik ini khususnya ansambel musik dapat menunjang kreatifitas siswa, mengasah bakat dan membentuk karakter siswa di sekolah. Hal ini sejalan dengan ungkapan Rien (1999:1), Pembelajaran seni musik merupakan satu hal yang sangat diperlukan dalam dunia pendidikan, karena seni musik memberikan kontribusi dalam proses pembelajaran seperti mengembangkan kreativitas,

mengembangkan sensitivitas, membangun rasa keindahan, mengungkapkan ekspresi, memberikan tantangan, melatih disiplin, dan meningkatkan konsentrasi, keseriusan maupun kepekaan. Dalam dunia pendidikan pengaruh musik juga dapat merangsang keberhasilan akademik jangka panjang.

Aransemen lagu *Kejar Mimpi* sebagai materi penelitian ini diciptakan dan dipopulerkan oleh Maudy Ayunda, di aransemen ulang kembali oleh peneliti dalam bentuk ansambel campuran untuk kebutuhan siswa SMKN 2 Padangpanjang, yang menggunakan instrumen musik antara lain: Keyboard, Cajon, Gitar, Gitar Bass, dan Vokal. Adapun siswa yang peneliti gunakan untuk kelompok ansambel musik ini berjumlah 7 orang yang terdiri dari kelas 12, yang dipilih sesuai minat dan bakat siswa atau anjuran dari guru kesenian. Pemain yang dibutuhkan yaitu 2 orang pemain Gitar, 1 orang pemain Keyboard, 1 orang pemain Gitar Bass, 1 orang pemain Cajon, dan 1 orang Vokal.

Disamping pentingnya penelitian yang telah diceritakan di atas, penelitian ini penting dilakukan karena penelitian terdahulu belum dijumpai permasalahan yang sama dengan yang peneliti teliti yaitu tentang aransemen lagu *Kejar Mimpi* dalam bentuk ansambel di SMKN 2 Padangpanjang. Penelitian terdahulu yang dimaksud antara lain: Cyndi Scarvien Elsy (2022) berjudul “Penerapan Lagu Seroja Melalui Ansambel Musik Campuran Sebagai Pengembangan Kreativitas Siswa/i di SMAN 2 Padangpanjang”. Dirzi Adhari (2022) yang berjudul “Metode Pembelajaran Lagu Ibu Dalam Bentuk Ansambel di MAN 3 Padangpanjang. Dona Oztigoza Zatra (2020) dengan judul “Pembelajaran Lagu Bayang- Bayang Ilusi Untuk Ensambel Musik Campuran di SMAN 3 Kota Solok”. Rosmitha Mediani

(2020) berjudul “Pengembangan Kreativitas Siswa Melalui Pembelajaran Lagu Dindin Badindin Dalam Formasi Paduan Suara Di SMAN 1 Batipuh”. Ghani Christian Putra (2019) “Pembelajaran Lagu Rumah Kita Dalam Konteks Ansambel di SMAN 2 Padangpanjang”. Berdasarkan tinjauan penelitian ini, belum terdapat yang membahas bahasan yang sama. Oleh sebab itu penting penelitian ini dilakukan. Berdasarkan tinjauan pustaka terhadap penelitian terdahulu tersebut, penting dilakukan penelitian ini.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat dirumuskan masalah penelitian ini yaitu: Bagaimana cara mengimplementasikan aransemen lagu *Kejar Mimpi* dalam bentuk ansambel di SMKN 2 Padangpanjang.

C. Tujuan Penelitian

Sesuai latar belakang dan uraian rumusan masalah, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mendapatkan hasil implementasi aransemen lagu *Kejar Mimpi* dalam bentuk ansambel di SMKN 2 Padangpanjang.

D. Manfaat dan Kontribusi Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah dan tujuan penelitian ini, diharapkan dari hasil penelitian ini dapat bermanfaat dan berkontribusi untuk pengembangan ilmu pengetahuan.

1. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini dapat dilihat baik secara teoritis dan praktis.

a. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai:

- 1) Bahan kajian tentang pelaksanaan pelatihan ansambel musik, sehingga dapat meningkatkan mutu pembelajaran dan pelatihan musik dalam pendidikan seni musik.
- 2) Bahan pijakan dalam kegiatan penelitian berikutnya.

b. Manfaat Praktis

Manfaat praktis penelitian ini bagi Siswa: 1) Sebagai media pengembangan musik. 1) Melatih kerjasama dengan orang lain. 3) Sebagai media ekspresi diri. 4) Mengembangkan kreativitas musik. 5) Melatih kedisiplinan. 6) Menumbuhkan minat dan apresiasi seni. 7) Memperkaya moralitas siswa.

Bagi Guru: 1) Memahami metode pelatihan yang tepat. 2) Mengetahui media pembelajaran yang digunakan. 3) Meningkatkan kreatifitas dalam pelatihan. 4) Memahami minat siswa. Bagi Sekolah penelitian ini dapat dijadikan sebagai: 1) Tempat pengembangan minat dan bakat siswa. 2) Daya tarik masyarakat ke sekolah.

Bagi peneliti: 1) Mendapatkan pengalaman dibidang penelitian pendidikan dan dapat dijadikan sebagai bekal untuk menjadi tenaga pendidik. 2) Hasil penelitian ini dapat digunakan peneliti sebagai acuan dalam menjalani profesi dimasa yang akan datang khususnya dalam hal pembelajaran dan pelatihan musik sekolah.

Bagi Institut Seni Indonesia Padangpanjang khususnya jurusan Seni Musik terutama minat musik pendidikan, penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi maupun komparatif dalam perkuliahan dan penulisan karya tulis ilmiah berikutnya melalui pelatihan musik ansambel.

2. Kontribusi Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam implementasi aransemen lagu *Kejar Mimpi* melalui ansambel musik di sekolah maupun masyarakat. Sehingga menciptakan siswa yang berpengaruh positif bagi lingkungan sekitarnya di tengah-tengah masyarakat.

