

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dalam kehidupan sehari-hari, masyarakat mengenal musik. Musik adalah karya seni berupa suara yang berbentuk lagu atau karya yang mengungkapkan pikiran dan perasaan penciptanya melalui unsur-unsur utama musik yaitu irama, melodi, harmoni, bunyi dan ekspresi secara umum (Khoiriyah & Sinaga, 2017). Musik ada dalam kehidupan sehari-hari kita, saat sedang santai, mengungkapkan perasaan, dan menghibur diri, semua dapat disalurkan melalui musik.

Kapanpun dan dimanapun musik sering diputar dan dimainkan. Perkembangan dunia musik akhir-akhir ini menunjukkan kemajuan yang sangat pesat dan sangat menarik untuk diikuti. Musik kini menjadi suatu penting bagi manusia dan menarik perhatian banyak pihak. Melalui berbagai penelitian, musik diketahui dapat memberikan manfaat bagi jiwa manusia dimulai dari yang berhubungan dengan inteligensi hingga fungsi otak dan perasaan. Musik memiliki banyak jenis dan aliran, antara lain jazz, blues, rock, dan lain-lain. Seiring berkembangnya jaman, jenis musik pun semakin beragam, antara lain Hip-Hop, EDM (Electronic Dance Musik) dan lain-lain.

Proses pembuatan musik pun juga sudah berbeda dari sisi teknik hingga media yang digunakan dari rumit sampai ke praktis. Hanya memerlukan satu perangkat yang didukung aplikasi pembuat musik secara digital, sekarang kita sudah dapat menghasilkan karya musik. Pembuatan musik yang semakin praktis

menyebabkan banyak orang mempunyai keinginan untuk mempelajari cara membuat musik.

Salah satu media yang digunakan dalam perkuliahan adalah audio visual. Menurut Rosalina (2017), media audio visual merupakan media yang mampu merangsang indra manusia yaitu pendengaran dan penglihatan dikarenakan media ini memiliki unsur audio dan visual. Media audio visual merupakan salah satu jenis media yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Penggunaan alat bantu media audio visual dalam pembelajaran diperlukan dengan asumsi bahwa siswa dengan segala karakteristiknya memiliki kecerdasan, kreativitas yang dapat dikembangkan.

Penggunaan media audio visual diharapkan mampu memberikan pencerahan kepada mahasiswa tentang suatu konsep yang dikaji. Dalam dunia pembelajaran, media audio visual diartikan sebagai bahan pembelajaran yang dapat disajikan dalam bentuk auditif yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan anak sehingga berlangsung proses belajar mengajar (Hikmah, 2019).

Mahasiswa DKV di STIKI Malang tidak hanya dijejali visual saja, musik digital juga menjadi salah satu mata kuliah untuk mahasiswa jurusan DKV di STIKI Malang. Sama halnya dengan sebuah visual, musik juga salah satu media yang bisa menyampaikan sebuah pesan kepada pendengarnya. Tidak kalah dengan mata kuliah yang lainnya, tidak sedikit mahasiswa yang tertarik mengambil mata kuliah musik digital ini. Dimulai dari pemberian materi teori dasar musik, lalu dilanjutkan dengan cover atau remix lagu hingga menghasilkan karya proyek

mandiri. Tidak adanya opsi pembelajaran menjadi salah satu kendala bagi mahasiswa dalam memahami materi. Kebaruan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran yang berbentuk audio visual yang memuat materi – materi dan penggunaan QR card yang menjadi daya tarik bagi mahasiswa untuk memiliki kemauan belajar lebih tinggi. Pemilihan model ini dikarenakan belum adanya materi dasar music yang terperinci dengan dua konsep yakni dengan menggunakan audio visual. Dengan memanfaatkan teknologi ini diharapkan bahwa audio visual pembelajaran dapat menyampaikan materi yang lebih menarik termasuk visualisasi materi bahan ajar sehingga lebih menarik di kalangan mahasiswa. Berdasarkan latar belakang di atas, penulis akan merancang audio visual yang bertujuan sebagai media pembelajaran mata kuliah Musik Digital.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas dapat disimpulkan bahwa rumusan masalah yaitu: “Bagaimana merancang audio visual untuk media pembelajaran mata kuliah Musik Digital?”

1.3 Tujuan

Tujuan dari pembuatan perancangan ini adalah menghasilkan media audio visual untuk media pembelajaran mata kuliah Musik Digital di STIKI Malang.

1.4 Manfaat

Perancangan audio visual pembelajaran musik digital terdiri dari beberapa manfaat, antara lain :

a. Manfaat Praktis

Perancangan audio visual sebagai media pembelajaran musik digital ini diharapkan mempermudah mahasiswa dalam mempelajari materi mata kuliah Musik Digital.

b. Manfaat Teoritis

Menambah referensi bagi mahasiswa Desain Komunikasi Visual dalam melakukan perancangan mengenai media pembelajaran.

1.5 Batasan Masalah

Dalam perancangan audio visual untuk media pembelajaran mata kuliah musik digital ini penulis memberikan batasan-batasan masalah sebagai berikut ini:

- a. Perancangan audio visual ini menjelaskan dan memvisualisasikan mengenai materi-materi mata kuliah musik digital.
- b. Materi-materi yang dibahas dalam audio visual ini menganut pada silabus mata kuliah musik digital di STIKI Malang.
- c. Visualisasi menggunakan teknik animasi dan screen recording.
- d. Target audience di kalangan mahasiswa STIKI Malang
- e. Durasi audio visual kurang lebih 60 menit dengan dibagi menjadi 11 segment.
- f. Publikasi melalui kanal media Youtube.

1.6 Metode

Metode perancangan yang digunakan pada penelitian ini adalah metode Linear Strategy. Metode Linear Strategy atau strategi garis lurus menerapkan urutan logis untuk merancang langkah-langkah yang sederhana dan komponennya relatif dipahami dengan baik.

1.6.1 Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian dilakukan di STIKI Malang dimana hasil karya ditunjukkan. Waktu penelitian dilakukan pada bulan April 2022 hingga bulan September 2023.

1.6.2 Bahan dan Alat Penelitian

Pada penelitian ini penulis melakukan wawancara kepada dosen pengampu mata kuliah musik digital di STIKI Malang. Tahap wawancara menggunakan alat komunikasi berupa handphone dengan instrumen wawancara sebagai berikut:

- a. Seberapa tertarik mahasiswa pada mata kuliah Musik Digital?
- b. Adakah opsi media pembelajaran untuk mata kuliah Musik Digital?
- c. Kesulitan apa saja yang dialami saat proses pembelajaran?
- d. Apakah mata kuliah Musik Digital membutuhkan opsi media pembelajaran?

1.6.3 Pengumpulan Data dan Informasi

Pengumpulan data pada perancangan ini dilakukan dengan Wawancara dan Observasi.

a. Wawancara

Wawancara dilakukan dengan cara komunikasi kepada dosen pengampu mata kuliah Musik Digital Chaulina Alfianti Oktavia, S.Kom., M.T menggunakan handphone. Instrumen wawancara meliputi ketertarikan mahasiswa pada mata kuliah Musik Digital, opsi pembelajaran mata kuliah Musik Digital, kesulitan proses belajar, dan efektifitas media audio visual untuk opsi media pembelajaran mata kuliah Musik Digital.

b. Observasi

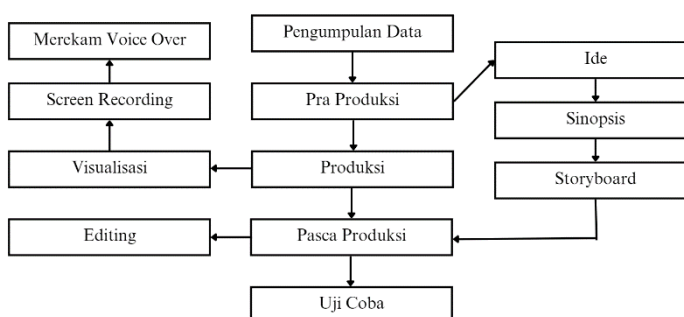
Observasi dilakukan dengan mengikuti secara langsung proses pembelajaran mata kuliah Musik Digital di STIKI Malang. Penulis juga melakukan observasi dengan melihat karya audio visual khususnya video pembelajaran yang ada di internet.

1.6.4 Analisis Data

Pada perancangan ini penulis menggunakan metode analisis deskriptif kualitatif yaitu prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang diamati menurut Bogdan dan Taylor yang dikutip oleh Lexy.J. Moloeng. Pendekatan deskriptif kualitatif bertujuan mendapatkan informasi untuk “Perancangan Audio Visual Untuk Media Pembelajaran Mata Kuliah Musik Digital di STIKI Malang”.

1.6.5 Prosedur

Perancangan audio visual media pembelajaran musik digital menggunakan metode Strategy Linear, Strategi Linear juga biasa disebut sebagai metode strategi garis lurus yang menggunakan tahapan rasional pada setiap tahap perancangannya yang susunan sebelumnya harus terselesaikan (sarwono, Jonathan dan Hery Lubis, 2007). Berikut beberapa tahapan yang dilakukan adalah sebagai berikut.



Gambar 1.1 Strategy Linear

1.7 Sistematika Penulisan

Penulisan ini disusun terdiri dari beberapa bab, antara lain sebagai berikut ini :

BAB I Pendahuluan

Pada bab ini menjelaskan latar belakang, yaitu tentang musik, aliran musik, pembuatan yang rumit hingga praktis, media pembelajarannya, dan kesimpulan dari latar belakang. Lalu menjelaskan rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, batasan masalah, metode dan sistematika penulisan.

BAB II Tinjauan Pustaka

Bab ini berisi tentang referensi penelitian terdahulu dan teori yang terkait pada beberapa buku, jurnal, audio visual yang dapat dijadikan sebagai penunjang dalam perancangan audio visual untuk media pembelajaran mata kuliah musik digital.

BAB III Analisis dan Perancangan

Pada bab ini berisikan tentang identifikasi dan pemecahan masalah. Kemudian konsep dan proses perancangan.

BAB IV Hasil Perancangan dan Implementasi

Pada bab ini berisikan tentang gambaran umum objek penelitian, implementasi dan uji coba.

BAB V Kesimpulan dan Saran

Pada bab ini berisikan tentang kesimpulan dan saran dari hasil penelitian yang telah dilakukan.