

**PENGGUNAAN *SOFTWARE STUDIO ONE* SEBAGAI
MEDIA PEMBELAJARAN MUSIK KREATIF DI
PROGRAM STUDI S-1 PENDIDIKAN MUSIK
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

SKRIPSI
Program Studi S-1 Pendidikan Musik



Disusun oleh
Tunada Alif Nur Vadlia
NIM 18101530132

**PROGRAM STUDI S-1 PENDIDIKAN MUSIK
FAKULTAS SENI PERTUNJUKAN
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

Genap 2021/2022

**PENGGUNAAN *SOFTWARE STUDIO ONE* SEBAGAI
MEDIA PEMBELAJARAN MUSIK KREATIF DI
PROGRAM STUDI S-1 PENDIDIKAN MUSIK
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**



Disusun oleh
Tunada Alif Nur Vadlia
NIM 18101530132

Skripsi ini diajukan sebagai salah satu syarat mengakhiri jenjang studi Sarjana S-1
Program Studi Pendidikan Musik Fakultas Seni Pertunjukan
Institut Seni Indonesia Yogyakarta
Semester Genap 2021/2022

**PROGRAM STUDI S-1 PENDIDIKAN MUSIK
FAKULTAS SENI PERTUNJUKAN
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

Genap 2021/2022

LEMBAR PENGESAHAN

Tugas Akhir berjudul:

PENGUNAAN *SOFTWARE STUDIO ONE* SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN MUSIK KREATIF DI PROGRAM STUDI S-1 PENDIDIKAN MUSIK INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA diajukan oleh Tunada Alif Nur Vadlia, NIM 18101530132, Program Studi S-1 Pendidikan Musik, Fakultas Seni Pertunjukan Institut Seni Indonesia Yogyakarta (**Kode Prodi: 187121**), telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 14 Juni 2022 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Ketua Program Studi/Ketua Tim Penguji


Dr. Dra. Suryati, M. Hum.

NIP 196409012006042001/NIDN 0001096407

Pembimbing I/Anggota Tim Penguji


Ayub Prasetyo, S. Sn., M. Sn.

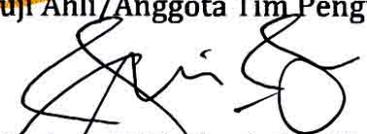
NIP 197507202005011001/NIDN 0020077505

Pembimbing II/Anggota Tim Penguji


Reza Ginandha Sakti, S. Pd., M. Sn.

NIP 198911102019031020/NIDN 0010118908

Penguji Ahli/Anggota Tim Penguji


Tri Wahyu Widodo, S. Sn., M. A.

NIP 197302142001121002/NIDN 0014027301

Yogyakarta, 27 Juni 2022

Mengetahui,

Dekan Fakultas Seni Pertunjukan
Institut Seni Indonesia Yogyakarta


Dr. Dra. Suryati, M. Hum.

NIP 196409012006042001 / NIDN 0001096407



PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Tunada Alif Nur Vadlia
NIM : 18101530132
Program Studi : S-1 Pendidikan Musik
Fakultas : Seni Pertunjukan

Judul Tugas Akhir

**PENGGUNAAN *SOFTWARE STUDIO ONE* SEBAGAI MEDIA
PEMBELAJARAN MUSIK KREATIF DI PROGRAM STUDI S-1
PENDIDIKAN MUSIK INSTITUT SENI INDONESIA
YOGYAKARTA**

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini benar - benar hasil karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya, tidak ada karya atau pendapat yang telah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali dengan referensi atau kutipan sesuai dengan tata cara penulisan karya ilmiah yang telah lazim.

Yogyakarta, 14 Juni 2021



Tunada Alif Nur Vadlia
NIM 18101530132

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan yang Maha Esa, atas berkat, rahmat dan hidayah – Nya penulis dapat menyelesaikan karya tulis skripsi dengan judul Penggunaan *Software Studio One* Sebagai Media Pembelajaran Musik Kreatif di Program Studi S-1 Pendidikan Musik Institut Seni Indonesia Yogyakarta dengan lancar tanpa adanya hambatan sedikitpun. Penulisan karya tulis skripsi ini di ajukan kepada Fakultas Seni Pertunjukan, Institut Seni Indonesia, untuk memenuhi persyaratan guna memperoleh gelar S-1 Sarjana Seni. Pada kesempatan kali ini, penulis banyak mendapatkan hal baru baik itu pengalaman, ilmu maupun bimbingan dari berbagai pihak yang telah membantu dalam proses penyelesaian karya ini. Penulis ingin menyampaikan ucapan terimakasih sebanyak – banyaknya, terlebih kepada:

1. Dr. Dra. Suryati, M. Hum., selaku ketua Program Studi S-1 Pendidikan Musik Fakultas Seni Pertunjukan Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
2. Oriana Tio Parahita Nainggolan, S.Sn., M. Sn., selaku sekretaris Program Studi S-1 Pendidikan Musik Fakultas Seni Pertunjukan Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
3. Ayub Prasetyo, S. Sn., M. Sn., selaku dosen pembimbing pertama yang bersedia membimbing dengan penuh kesabaran, memberikan motivasi, dan arahan serta ilmu dalam penyelesaian tugas akhir ini.
4. Reza Ginandha Sakti, S. Pd., M. Sn., selaku dosen pembimbing kedua yang senantiasa memberi masukan, dan semangat untuk penyelesaian tugas akhir ini.
5. Tri Wahyu Widodo, S. Sn., M. A., selaku dosen penguji ahli yang telah mengoreksi, memberikan masukan, dan memberikan saran kepada penulis, sehingga penulisan tugas akhir ini dapat lebih bermakna dan berguna.
6. Ayu Tresna Yunita, S. Sn., M. Sn., selaku dosen wali dari penulis dan juga dosen pengampu mata kuliah Metode Musik Kreatif II, yang senantiasa

mendampingi dan memberikan kebebasan selama menjalani proses penelitian.

7. Kedua orang tua, Bapak dan Ibuk yang selalu memberikan semangat, doa, dan dukungan dalam kehidupan sehari – hari sampai seterusnya.
8. Anglir Kinanthi selaku partner yang selalu mendukung penulis dalam melakukan kegiatan apapun yang bersifat positif dan membangun.
9. Gadhing Pawukir, Ahmad Faisal, Jose Cristianto, selaku rekan dan sahabat penulis yang selalu memberi dorongan dan semangat.
10. Fahmy Arsyad Said, selaku mentor dan kakak yang senantiasa sabar membimbing penulis di dalam dunia audio dan industri musik.
11. Kucing – kucing wowo, enji, kirara, ichi, sora, momo, yang senantiasa menemani penulis di dalam penyelesaian karya tulis.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa di dalam penulisan tugas akhir ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, penulis mengharapkan segala bentuk saran, serta kritik yang membangun dari segala pihak demi mendekati penyempurnaan tugas akhir ini. Akhir kata, semoga karya tulis skripsi yang dibuat oleh penulis memiliki banyak manfaat entah itu bagi pembaca, maupun sebagai sumber informasi dan sumber inspirasi.

Yogyakarta, 6 Juni 2022
Penulis

Tunada Alif Nur Vadlia

ABSTRAK

Proses pembelajaran musik kreatif memiliki tujuan untuk mengembangkan kreativitas siswa di dalam kegiatan bermusik. Kegiatan musik kreatif tentu saja tidak jauh dengan adanya kegiatan komposisi musik atau tahapan aransemen lagu. *Digital Audio Workstation* merupakan sistem yang berbentuk perangkat lunak yang di desain sedemikian rupa, untuk memenuhi kebutuhan proses pembuatan musik dari tahap pemula sampai dengan profesional. Salah satu *Digital Audio Workstation* dalam penelitian ini menggunakan *Studio One*. Dengan menggunakan media *Studio One*, peserta didik yang tadinya tidak memiliki bayangan untuk membuat suara atau membuat suatu komposisi, kini menjadi lebih mudah untuk dipahami. Dengan bermodalkan personal komputer atau laptop pribadi, peserta didik dapat sepenuhnya melakukan tahap komposisi musik kreatif dengan mudah. Penelitian ini dilaksanakan di Program Studi S-1 Pendidikan Musik Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data berupa observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil dari penelitian yang di dapatkan, *Studio One* yang tadinya hanya berlaku untuk tahap industri musik profesional ini dapat diterapkan sebagai media pembelajaran musik kreatif di Program Studi S-1 Pendidikan Musik Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Kata kunci: Pembelajaran; Musik Kreatif; *Studio One*

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	iii
HALAMAN MOTTO.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAK.....	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
GLOSARIUM	x
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Penelitian.....	6
D. Manfaat Penelitian	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI.....	8
A. Tinjauan Pustaka	8
B. Landasan Teori.....	16
BAB III METODE PENELITIAN.....	25
A. Lokasi Penelitian.....	25
B. Jenis Penelitian	26
C. Populasi dan Sampel Penelitian	27
D. Instrumen Penelitian	28
E. Teknik Pengumpulan Data.....	30
F. Teknik Analisis Data.....	33
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	36
A. Hasil Penelitian.....	36
B. Pembahasan	62
BAB V PENUTUP	73
A. Kesimpulan.....	73
B. Saran.....	74
DAFTAR PUSTAKA.....	75
LAMPIRAN.....	77

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1. Preferensi Pengaturan Audio PreSonus: Studio One	12
Gambar 2. 2. Laman Awal PreSonus: Studio One.....	13
Gambar 2. 3. Demonstrasi Record di Studio One.	13
Gambar 2. 4. Mix Console Studio One dalam proses Aransemen ulang lagu..	13
Gambar 4. 1. Pengenalan Software DAW.....	38
Gambar 4. 2. Cara pembuatan komposisi baru di Studio One	41
Gambar 4. 3. Penjelasan cara pembuatan track di Studio One	42
Gambar 4. 4. Cara perekaman via built-in mic/mic dynamic	42
Gambar 4. 5. Cara perekaman dan setup metronome	43
Gambar 4. 6. Perekaman track MIDI di DAW Studio One.....	45
Gambar 4. 7. Detailing track MIDI di DAW Studio One	45
Gambar 4. 8. Pembuatan instrument MIDI lainnya di DAW Studio One.....	45
Gambar 4. 9. Kabel MIDI 5 Pin.....	47
Gambar 4. 10. USB A to USB B Cable.....	48
Gambar 4. 11. Pengenalan penggunaan fitur Celemony: Melodyne.....	49
Gambar 4. 12. Screen Capture penggunaan Studio One oleh kelompok 1.....	53
Gambar 4. 13. Screen Capture penggunaan Studio One oleh kelompok 4.....	56
Gambar 4. 14. Screen Capture penggunaan Studio One oleh kelompok 5.....	58
Gambar 4. 15. Screen Capture kelompok 7 menggunakan Studio One.....	61

GLOSARIUM

<i>Audio Interface</i>	: Kartu Suara; Pengolah suara; Pengonversi suara menuju data digital
<i>Built-in Microphone</i>	: Mikrofon internal; Mikrofon yang tertanam didalam perangkat keras
<i>Capture</i>	: Mengabadikan; Menangkap; Merekam
<i>Controller</i>	: Alat bantu kontrol
<i>Digital Audio Workstation</i>	: Stasiun kerja digital; Aplikasi pengolah suara; Perangkat lunak untuk mengolah suara
<i>Fresh</i>	: Baru; Segar
<i>Headphone</i>	: Alat bantu dengar; alat berupa sepasang speaker yang digunakan di kepala
<i>Loopback</i>	: Transmisi balik dari data yang sudah dikeluarkan oleh perangkat keras kartu suara, menuju data yang diterima oleh kartu suara. Sehingga dapat ditampilkan menuju sesuatu yang bersifat digital atau kegiatan siaran langsung.
<i>MIDI</i>	: <i>Musical Instrument Digital Interface</i>
Mikrofon dinamik	: Benda yang mengubah getaran suara menjadi sinyal listrik dan mentransmisikannya.
<i>Recording</i>	: Perekaman; Merekam
Sistem limbik	: Bagian Otak yang berperan dalam tingkah laku dan emosi
<i>Software</i>	: Perangkat lunak; Aplikasi Komputer
<i>Teleconference</i>	: Konferensi yang dilakukan secara digital oleh beberapa orang.
<i>Vocal Tuning</i>	: Kegiatan pengolahan data suara.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Musik adalah suatu disiplin istimewa yang memiliki kemampuan sangat kuat untuk menyampaikan dan mengatur emosi (Johansson, 2006). Musik adalah bahasa dengan unsur universal yang melampaui batas usia, jenis kelamin, ras, agama, dan kebangsaan (Campbell, 2001). Di dalam musik, terdapat yang namanya unsur kreativitas yang tentunya dibalik unsur tersebut dapat mendukung terbentuknya musik yang berbeda, *fresh*, dan memunculkan sesuatu yang baru. Musik dapat mempengaruhi otak, dan interaksi dalam hubungan ini terutama ditangani oleh komponen otak yang terletak di pusat otak yang disebut sistem limbik. Sistem limbik adalah pusat emosional semua makhluk mamalia, yang memungkinkan individu untuk melihat masalah tidak hanya dari satu sudut rasional, tetapi juga dari sudut pandang emosional dan intuitif (Supradewi, 2010). Pendapat Jensen (Pasiak, 2007) pengaruh musik terhadap tubuh antara lain: meningkatkan energi otot, meningkatkan energi molekul, mempengaruhi denyut jantung, mempengaruhi metabolisme, meredakan nyeri dan stress, mempercepat penyembuhan pasca operasi, meredakan kelelahan, membantu melepaskan emosi yang tidak nyaman, dan menstimulasi kreativitas, sensitivitas, dan berpikir.

Seseorang untuk menjadi kreatif dibutuhkan dukungan stimulus, melalui mata kuliah pembelajaran metode musik kreatif yang terselenggara di

Program Studi S-1 Pendidikan Musik, Jurusan Musik, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Mata kuliah tersebut sebelumnya bernama Aransemen Musik Anak sampai dengan Aransemen Musik Remaja. Seiring berganti kurikulum pendidikan, nama mata kuliah tersebut berganti menjadi Metode Musik Kreatif yang diadakan secara berjenjang. Mulai dari Metode Musik Kreatif I sampai dengan Metode Musik Kreatif III.

Permasalahan yang terjadi di dalam mata kuliah ini salah satunya adalah belum terintegrasinya proses aransemen musik kreatif dengan media pembelajaran yang digunakan, karena di dalam mata kuliah musik kreatif terdiri dengan unsur – unsur aransemen musik. Begitu pula sebaliknya unsur – unsur aransemen merupakan bagian dari kegiatan musik kreatif. Padahal terdapat satu *software* atau perangkat lunak yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran, dan memungkinkan untuk memudahkan mahasiswa dalam belajar sekaligus melakukan kegiatan musik kreatif seperti halnya kegiatan aransemen di dalamnya.

Menurut Sanjaya (2013) aransemen adalah proses penyampaian bentuk lagu berdasarkan ekspresi kreativitas seorang penggubah musik pada proses pembuatan aransemen. Aransemen selalu berkaitan dengan beberapa fungsi musik, seperti musik yang difungsikan sebagai sarana media pendidikan, sarana peningkatan kecerdasan, musik dengan tujuan komersil, kegiatan kenegaraan, dan lain sebagainya. Masing-masing fungsi tersebut akan menuntut konsekuensi yang berkaitan dengan unsur musik, seperti (ritme, nada, harmoni, tempo, dinamika, timbre, bentuk, bentuk dan ekspresi).

Proses kreatif tentu tidak terjadi dengan sendirinya. Ada proses panjang yang harus dilalui untuk mencapai titik kreativitas. Proses menggali, mencoba dan mengevaluasi hal-hal baru tentu membutuhkan waktu yang lama. Kreativitas memungkinkan seseorang untuk menciptakan sesuatu yang baru yang berbeda dari apa yang ditemukan sebelumnya. Melalui berpikir kreatif, seseorang dapat mengembangkannya sehingga seseorang dapat mengubah suatu ide menjadi karya nyata, memecahkan permasalahan yang muncul dan menemukan yang baru. Dengan adanya pengembangan aspek kreativitas, diharapkan kegiatan pembelajaran yang akan terjadi tentunya lebih menarik dan tidak membosankan bagi siswa atau mahasiswa yang mengikuti kelas tersebut.

Seiring dengan upaya untuk memunculkan ide-ide kreatif, diperlukan *tools* atau media pembelajaran untuk merangsang pemikiran atau ide kreatif siswa. Banyak dari siswa yang sudah memiliki banyak ide kreatif, namun ada batasan media yang mereka gunakan. Terdapat berbagai jenis bahan pembelajaran dapat digunakan, seperti halnya *software Digital Audio Workstation*. Menurut (Terren, 2019) *Digital Audio Workstation* atau biasa disebut DAW adalah aplikasi perangkat lunak yang dikembangkan dalam memfasilitasi pembuatan musik rekaman dan elektronik. *Digital Audio Workstation* tidak hanya merevolusi cara musik direkam, tetapi juga memungkinkan bentuk baru musik elektronik, yang dibuat seluruhnya di komputer baik itu untuk ditulis maupun direkam di desktop. Singkatnya *Digital Audio Workstation* adalah solusi media yang tepat untuk memproduksi

suara maupun musik dari tahapan pemula sampai dengan professional dengan biaya yang sangat terjangkau dibandingkan dengan perekaman yang dilakukan secara manual. Salah satu pengembang perangkat lunak *digital audio workstation* ini adalah *presonus*, dengan produknya yang bernama *Studio One*.

PreSonus: Studio One adalah perangkat lunak aplikasi stasiun kerja audio digital (*digital audio workstation*), yang digunakan untuk membuat, merekam, mencampur, dan menguasai musik dan audio lainnya, dengan fungsionalitas yang juga tersedia untuk video. DAW yang dikembangkan oleh *PreSonus* dan tersedia untuk macOS dan *Microsoft Windows* (Presonus, 2022). Saat ini, *PreSonus: Studio One* merupakan media pembantu para komposer – komposer modern, karena di dalam perangkat lunak *Digital Audio Workstation Studio One* ini semua terangkum menjadi satu: mulai dari pembuatan *MIDI*, rekam dan edit suara, pembuatan notasi, *mixer console*, sampai dengan tahapan untuk digunakan *live performance*.

Software PreSonus: Studio One, memungkinkan adanya sebuah pengembangan yang dapat menjadikan *PreSonus: Studio One* ini sebagai alat atau media untuk pembuatan musik kreatif, baik itu untuk kegiatan yang berada di dalam kelas Metode Musik Kreatif II maupun sebagai alat bantu sehari-hari yang tentunya dapat menunjang ide – ide kreatif mahasiswa yang tadinya terhalang.

Pemilihan *software PreSonus: Studio One* sebagai media pembelajaran musik kreatif, jelas tidak lepas dari pengalaman peneliti sebelumnya di bidang

pembelajaran musik kreatif. Pada proses sebelumnya, media yang digunakan untuk membuat musik dan sebagai media untuk pembelajaran hanya terbatas pada penulisan notasi menggunakan *software Avid: Sibelius*, sedangkan permasalahan yang terjadi adalah suatu hal atau ide – ide kreatif yang muncul berdasarkan suara dari alat – alat musik non-konvensional atau suatu hal non-konvensional lainnya tidak dapat kita lakukan *capture* dan eksplorasi lebih yang lebih dalam, terlebih banyak dari mahasiswa pada kelas yang sebelumnya peneliti ikuti, cenderung menggunakan *solfege* mereka daripada harus menulis terlebih dahulu selama proses pembuatan musik kreatif. Oleh karena itu, pengembangan yang peneliti inginkan tidak lain adalah merancang dengan sedemikian rupa untuk memaksimalkan potensi yang ada pada *software PreSonus: Studio One* dan mengaplikasikannya pada proses pembelajaran musik kreatif.

Berdasarkan uraian di atas, penulis sangat tertarik untuk menghasilkan ide yang memanfaatkan potensi yang *software PreSonus: Studio One* miliki ini untuk mendukung penggunaan *software PreSonus: Studio One* sebagai media pembelajaran musik kreatif. Penulis ingin menyatakan bahwa *software digital audio workstation PreSonus: Studio One* memang *software* yang sangat layak dan terbaik untuk mengatasi permasalahan – permasalahan yang ada di dalam dunia musik kreatif, khususnya di dalam pembelajaran Metode Musik Kreatif.

Dengan digunakannya *software digital audio workstation PreSonus: Studio One* diharapkan siswa atau peserta didik yang mengikuti kegiatan

pembelajaran musik kreatif tersebut, dapat menjadi siswa yang lebih kreatif di dalam pembuatan dan pengolahan musik kreatif.

B. Rumusan Masalah

Dalam mempelajari musik kreatif, materi dan juga media pembelajaran yang kreatif juga berperan penting. Pada penelitian ini, peneliti akan mengeksplorasi bagaimana penggunaan *software digital audio workstation PreSonus: Studio One* sebagai media pembelajaran musik kreatif. Untuk mendapatkan hasil penelitian yang diinginkan, peneliti membuat rumusan masalah dalam penelitian ini. Permasalahan yang hendak diangkat adalah:

1. Bagaimana proses penggunaan *software Studio One* sebagai media pembelajaran musik kreatif?
2. Apakah hasil dari penggunaan *software Studio One* sebagai media pembelajaran musik kreatif di program studi S-1 Pendidikan Musik Institut Seni Indonesia Yogyakarta?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan di atas, maka tujuan dari penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Mengetahui proses penggunaan *software Studio One* sebagai media pembelajaran musik kreatif di Program Studi S-1 Pendidikan Musik Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
2. Mengetahui hasil dari penggunaan *software Studio One* sebagai media pembelajaran musik kreatif di Program Studi S-1 Pendidikan Musik Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

D. Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian tentang penggunaan *software Studio One* sebagai media pembelajaran musik kreatif diharapkan memiliki manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis:

Hasil dari penelitian ini dapat menjadi sumber referensi dari bahan-bahan penelitian selanjutnya.

2. Manfaat Praktis:

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan, dan pemahaman mengenai penggunaan *software Studio One* yang diharapkan dapat diterapkan dalam mata kuliah metode musik kreatif di Program Studi S-1 Pendidikan Musik. Selain itu bukan hanya pada mata kuliah metode musik kreatif saja, melainkan diharapkan dapat digunakan mahasiswa untuk melakukan kegiatan yang memiliki hubungan dengan musik kreatif.