

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dijabarkan di dalam bab IV, maka dapat ditarik kesimpulan berupa beberapa hal dalam penggunaan *software Studio One* sebagai media pembelajaran Metode Musik Kreatif II yang terlaksana di Program Studi S-1 Pendidikan Musik Institut Seni Indonesia Yogyakarta, di antaranya:

Software Digital Audio Workstation melalui *Studio One* memberikan solusi yang baru dalam proses pembelajaran pada mata kuliah Metode Musik Kreatif. Belum berkembangnya perangkat lunak yang mendukung kegiatan musik kreatif menjadi fenomena tersendiri di dalam lingkup komposisi musik kreatif. *Studio One* dinilai dapat membantu dan mempermudah proses kreativitas peserta didik yang tidak terbiasa akan pembuatan komposisi melalui media konvensional seperti halnya, menggunakan *software Sibelius*. Dengan digunakannya *software Studio One*, mahasiswa atau peserta didik yang tidak bisa membaca dan menulis notasi musik bisa ikut berpartisipasi di dalam proses eksplorasi pembuatan komposisi musik kreatif.

Mahasiswa yang tadinya hanya bisa membayangkan saja tentang bagaimana suara yang akan mereka buat, tidak lagi mengalami hal demikian. Dikarenakan penggunaan *software Studio One* di dalam proses pembelajaran Metode Musik Kreatif II ini merupakan media untuk pengembangan sisi

kreativitas peserta didik. Peserta didik dapat merekam secara langsung, mengolah secara langsung, dan memperdengarkan serta menulis hal tersebut secara langsung di dalam *software digital audio workstation Studio One*. Sehingga intuisi seorang peserta didik untuk bersifat dan memiliki pola pikir kreatif tidak terhalangi akan media yang digunakan.

B. Saran

Berdasarkan proses pelaksanaan penelitian dan dari berbagai pertimbangan, peneliti ingin menyampaikan beberapa saran yaitu: Semoga kedepannya diadakan penelitian mengenai penggunaan akan *software digital audio workstation Studio One* sebagai media pembelajaran musik kreatif yang dapat menghasilkan inovasi – inovasi lainnya, untuk mengembangkan potensi kreativitas yang dimiliki oleh mahasiswa atau peserta didik. Dan tentu saja, peneliti berharap jika inovasi tentang penggunaan *software Studio One* ini tidak hanya berhenti sampai dengan tahap penelitian ini saja, melainkan terus dikembangkan ke ranah yang lebih luas dan memicu ide – ide kreatif lainnya. Tak hanya itu, alangkah baiknya peneliti terlebih dahulu menguasai perangkat apa yang akan mereka gunakan untuk bahan penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2011). *Media pembelajaran* (pp. 23–35). PT Raja grafindo persada.
- Bigge, M. L. (1964). *Learning Theories For Teachers*. Harper & Row.
<http://hdl.handle.net/123456789/4563>
- Campbell, D. G. (2001). *Efek mozart*. PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Daryanto. (2013). *Media Pembelajaran*. Yrma Widya.
- Gagne, R. M. (1970). *The Conditions of Learning* (R. and W. Holt (ed.)). Rinehart and Winston.
- Glouca, L. (2017). *Pemanfaatan Software Pro Tools Sebagai Media Pembelajaran Recording Di Sekolah Musik Purnomo*. Universitas Negeri Semarang.
- Gorbunova, I. B., Pankova, A. A., & Rodionov, P. D. (2016). *Digital Audio Workstation: Theory And Practice*. LAP Lambert Academic Publishing.
- Johansson, B. B. (2006). Music and brain plasticity. *European Review*, 14(1), 49–64. <https://doi.org/https://doi.org/10.1017/S1062798706000056>
- Kusumawati, H. (2016). Kreativitas Dalam Pembuatan Aransemen Musik Sekolah. *Imaji: Jurusan Pendidikan Seni Musik, FBS, Universitas Negeri Yogyakarta*, 14(1), 57–64. <https://doi.org/https://doi.org/10.21831/imaji.v14i1.9534>
- Macchiusi, I. (2017). *“Knowing Is Seeing”: The Digital Audio Workstation And The Visualization of Sound*. University Toronto, Ontario.
- Marrington, M. (2017). *Composing with The Digital Audio Workstation; in J. Williams and K. Williams(eds), The Singer-Songwriter Handbook*. Bloomsbury Academic.
- Moleong, L. J. (2021). *Metodologi penelitian kualitatif* (Revisi; Ce). PT Remaja Rosdakarya.
- Nainggolan, O. T. P., & Martin, V. A. (2019). Pembelajaran Musik Kreatif Dalam Sudut Pandang Pembelajaran Abad ke-21. *PROMUSIKA: Jurnal Pengkajian, Penyajian, Dan Penciptaan Musik*, 7(2), 85–92. <https://doi.org/https://doi.org/10.24821/promusika.v7i2.3454>

- Pasiak, H. T. (2007). *Brain management for self improvement* (A. Balquni (ed.); Cetakan I). Mizan Pustaka.
- Presonus. (2022). *Studio One 5: Reference Manual*.
<https://doi.org/10.31826/9781463236984-toc>
- Singgih Sanjaya, R. M. (2013). Metode Lima Langkah Aransemen Musik. *Promusika: Jurnal Pengkajian, Penyajian, Dan Penciptaan Musik*, 1(1), 33–49. <https://doi.org/https://doi.org/10.24821/promusika.v0i0.538>
- Suardi, M. (2018). *Belajar & pembelajaran* (R. Selvasari (ed.)). Deepublish.
- Sugiyono, P. (2014). Metodologi penelitian kuantitatif kualitatif dan R&D. In *ALFABETA, Bandung*. CV. ALFABETA.
- Sugiyono, P. D. (2015). *Cara Mudah Menyusun: Skripsi, Tesis, dan Disertasi*. CV. ALFABETA.
- Supradewi, R. (2010). Otak, musik, dan proses belajar. *Buletin Psikologi: Fakultas Psikologi Universitas Gadjah Mada*, 18(2), 58–68.
- Terren, M. (2019). *The grain of the digital audio workstation* [Western Australian Academy of Performing Arts (WAAPA)].
<https://doi.org/0000-0002-6539-5934>
- Widodo, T. W. (2013). Teknologi Komputer dan Proses Kreatif Musik Menuju Revitalisasi Pembelajaran Seni Musik. *PROMUSIKA: Jurnal Pengkajian, Penyajian, Dan Penciptaan Musik*, 1(1), 1–6.
- Widodo, T. W. (2015). Pembelajaran Aransemen Musik Berbasis Teknologi Komputer di Jurusan Musik FSP Institut Seni Indonesia Yogyakarta. *Promusika: Jurnal Pengkajian, Penyajian, Dan Penciptaan Musik*, 3(2), 119–128.
<https://doi.org/https://doi.org/10.24821/promusika.v3i2.1695>