

**PENGGUNAAN *SOFTWARE STUDIO ONE*
SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN MUSIK KREATIF**

JURNAL
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

Tunada Alif Nur Vadlia¹, Ayub Prasetyo² and Reza Ginandha Sakti³

¹²³*Prodi S-1 Pendidikan Musik, Fakultas Seni Pertunjukan, Institut Seni Indonesia Yogyakarta
contact.tunada@gmail.com; lakisadewa@gmail.com; rezakti5@gmail.com;*

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 professional. Salah satu *Digital Audio Workstation* dalam penelitian ini menggunakan *Studio One*, peserta didik yang tadinya tidak memiliki bayangan untuk membuat suara atau membuat komposisi, kini menjadi lebih mudah untuk dipahami. 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*

Abstract

The creative music learning process has a goal to develop students' creativity in musical activities. Creative music activities, of course, are not far from music composition activities or song arrangement stages. Digital Audio Workstation is a system in the form of software that is designed in such a way, to meet the needs of the music making process from the beginner to the professional stage. One of the Digital Audio Workstations in this study using Studio One, students who previously did not have the imagination to make sounds or make compositions, are now easier to understand. This research was conducted at the S-1 Study Program in Music Education, the Indonesian Institute of the Arts, Yogyakarta. The type of research used in this research is descriptive qualitative, with data collection techniques in the form of observation, interviews, and documentation. The results of the research that were obtained, Studio One, which was only applicable to the professional music industry stage, can be applied as a creative music learning medium in the S-1 Study Program of Music Education, the Indonesian Art Institute, Yogyakarta.

Keywords: Learning; Creative Music; *Studio One*

PENDAHULUAN

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 solfeggio 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.

Pada penelitian ini dirumuskan dua masalah yaitu bagaimana proses penggunaan *software Studio One* sebagai media pembelajaran musik kreatif dan apa hasil dari penggunaan *software Studio One* sebagai media pembelajaran musik kreatif.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan adalah kualitatif deskriptif, dengan menggunakan situasi sosial dengan menggunakan pelaku mahasiswa mata kuliah Metode Musik Kreatif II yang berjumlah 37 mahasiswa aktif, serta 2 dosen pengampu mata kuliah tersebut. Penelitian ini bertempat di kelas Mata Kuliah Metode Musik Kreatif II. Aktivitas dari penelitian tersebut adalah kegiatan pembelajaran mata kuliah Metode Musik Kreatif II yang dilaksanakan setiap hari Rabu pukul 07:30 – 09:10 WIB.

Pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu studi pustaka, observasi, wawancara, dan dokumentasi. Fokus pada penelitian ini yaitu, penggunaan perangkat lunak *Studio One* untuk digunakan sebagai media pembelajaran di dalam musik kreatif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tercatat sebanyak 4 kali pertemuan dimana dosen pengampu mata kuliah Metode Musik Kreatif II memperkenankan peneliti untuk menggunakan waktu perkuliahan sebagai sarana observasi, dan pengumpulan data. Tercatat pertemuan dimulai dari tanggal 30 Maret 2022 sampai dengan tanggal 11 Mei 2022. Pertemuan diadakan secara daring melalui zoom meeting. Dalam kesempatan yang diberikan oleh dosen pengampu mata kuliah metode musik kreatif II, peneliti juga mendapatkan kesempatan untuk memberi penjelasan terkait Penggunaan Software Studio One Sebagai Media Pembelajaran Musik Kreatif di Program Studi S-1 Pendidikan Musik Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

A. Penerapan Pada Kelas

Pertemuan pertama pada mata kuliah Metode Musik Kreatif II diadakan pada hari Rabu, 30 Maret 2022. Pada pertemuan pertama, peneliti diberi kesempatan untuk melakukan pengenalan dan penjabaran mengenai apa itu *software Digital Audio Workstation: Studio One*. Diskusi pertama yang berlangsung sekitar 30-40 menit, mencakup area spesifikasi minimal untuk dapat menjalankan *software* tersebut. Hal ini dirasa penting, supaya kegiatan pembelajaran mata kuliah Metode Musik Kreatif II akan berlangsung dengan baik, dan tidak menjadi sebuah beban tersendiri bagi mahasiswa yang tidak bisa mengikuti penggunaan *software Studio One* sebagai media pembelajaran musik kreatif.

Dari pertemuan pertama setelah diskusi, ditemukan permasalahan terkait spesifikasi komputer yang mahasiswa miliki. Tercatat sebanyak 16 mahasiswa tidak mampu untuk mengikuti dikarenakan alasan tidak adanya spesifikasi komputer yang bisa digunakan untuk mengikuti kelas. Oleh karena itu, supaya semua mahasiswa dari kelas Metode Musik Kreatif bisa mengikuti

kegiatan aransemen musik atau pembuatan komposisi musik kreatif menggunakan media *Studio One*, maka dosen pengampu mata kuliah tersebut membagi menjadi 7 kelompok mahasiswa.

Pertemuan kedua pada mata kuliah Metode Musik Kreatif II yang diadakan pada hari Rabu, 6 April 2022, peneliti memberikan arahan berupa demonstrasi, dan pengenalan lebih lanjut tentang penggunaan *Software Digital Audio Workstation: Studio One*. Mulai dari pengenalan tentang *track MIDI* maupun *track audio*. Diakhiri dengan tahap demonstrasi secara langsung melalui *Zoom Meet* dengan menggunakan lagu yang berasal dari Irian/Papua berjudul Yamko Rambe Yamko.

Pada pertemuan kedua, peneliti menjelaskan mulai dari bagaimana cara pembuatan *MIDI*, *Panorama Settings*, sampai dengan tahap *Balancing* antar instrument. Hasil dari pertemuan kedua menimbulkan pertanyaan berupa bagaimana untuk mengatur fals dan tidaknya instrument vocal, kemudian bagaimana cara untuk melakukan pengonversian menjadi partitur. Hal tersebut teratasi dengan penggunaan fitur dari *Celemony: Melodyne*, dan *Notion Pro*.

Celemony: Melodyne merupakan perangkat lunak pihak ketiga yang di desain khusus untuk mengatur tinggi rendahnya nada, dan menjadi perangkat lunak pembantu *pitch correction*. Sedangkan untuk *Notion Pro*, perangkat lunak pihak ketiga yang terintegrasi dengan *Studio One* untuk mengkonversi hasil dari penulisan *MIDI* menuju Notasi Musik atau partitur.

Pada pertemuan ketiga, hari Rabu 13 April 2022 mahasiswa diminta untuk melakukan presentasi terkait dengan apa yang sudah mereka buat untuk materi musik kreatif. Seperti halnya penanggungjawaban aransemen yang sudah mereka buat. Kemudian dilanjutkan dengan bagaimana mereka mempertanggungjawabkan karya yang dibuat dengan menggunakan media *Digital Audio Workstation: Studio One*.

Pertemuan keempat dilaksanakan pada hari Rabu, 11 Mei 2022. Pada pertemuan ini, mahasiswa diminta untuk memaparkan hasil dari pembuatan komposisi musik kreatif dengan media yang telah mereka gunakan. Tercatat sebanyak 4 dari 7 kelompok menggunakan media berupa *Studio One* untuk melakukan tahap komposisi musik kreatif. Sisanya, mereka lebih memilih untuk menggunakan *software* penulisan seperti halnya *Sibelius*, *MuseScore* dan lain sebagainya.

Sebanyak 3 dari 7 kelompok memilih hal tersebut dengan alasan spesifikasi dari komputer yang mereka gunakan tidak memadai, sehingga tidak memungkinkan digunakannya media seperti halnya *Digital Audio Workstation: PreSonus Studio One*. Fakta dilapangan menunjukkan bahwa realita yang terjadi tidaklah demikian, mahasiswa yang memilih untuk menggunakan *software* penulisan justru menggunakan *software* versi terbaru, apabila hal itu ditarik lurus kebelakang maka spesifikasi komputer yang mereka gunakan justru bisa dikatakan lebih dari cukup untuk menjalankan *software Digital Audio Workstation* seperti halnya *PreSonus: Studio One*.

Sebanyak 4 dari 7 kelompok yang menggunakan *PreSonus: Studio One* sebagai media untuk pembuatan, mampu menggunakan seluruh fitur yang tersedia. Dengan kata lain mereka mampu dan mau untuk melakukan eksplorasi terhadap sesuatu yang baru. Sehingga konsep dan gagasan aransemen yang mereka buat lebih menarik dan eksploratif sesuai dengan apa yang dijadikan tujuan untuk pembuatan aransemen.

Selama pembuatan dari aransemen maupun komposisi dari musik kreatif, mahasiswa menggunakan beragam instrument seperti halnya: *Body Percussion*, *Combo Band*, *Virtual Studio's Instrument*, dan bermacam – macam instrument lainnya. Di harapkan wawasan mahasiswa setelah mengikuti penggunaan *software Studio One*

sebagai media di dalam pembelajaran musik kreatif ini dapat bertambah, sehingga mampu melakukan hal yang cenderung ke arah eksploratif lainnya yang tentu membuat pembelajaran dan musik menjadi sesuatu yang lebih menarik.

B. Hasil Pembahasan

Musik kreatif merupakan sarana dalam proses bermain musik yang memanfaatkan apa yang ada dengan lingkungan sekitar. Dengan adanya pola pikir kreatif, seseorang mampu menciptakan sebuah temuan baru dari ide – ide atau gagasan – gagasan dari karya cipta yang sudah ada sebelumnya. Studio One merupakan sebuah perangkat lunak yang digunakan dalam dunia industri musik baik itu untuk tahap perekaman sampai dengan pengolahan data. Begitu pula di dalam hal pembelajaran yang bersangkutan tentang media yang digunakan, seperti halnya di pembelajaran musik kreatif. Proses tersebut akan dijabarkan di dalam paragraf dibawah ini:

1. Penggunaan software PreSonus: Studio One

Teknologi pastinya tidak jauh dengan kata perangkat keras (hardware), perangkat lunak (software), dan kemampuan berpikir pengguna (brainware). Kedua aspek berupa perangkat lunak dan keras akan menjadi optimal ketika aspek ketiga berupa otak dari pengguna sistem perangkat tersebut. Teknologi pastinya diciptakan untuk memudahkan, begitu pula yang terjadi di dalam dunia musik. Seperti halnya yang terjadi pada musik kreatif.

Apabila aspek dari brainware tersebut dilakukan penarikan secara garis lurus, maka terdapat himpunan berupa saling integrasinya sistem teknologi komputer, dan musik. Hal tersebut memiliki hasil berupa suatu kemudahan yang di dapatkan oleh seorang pengguna inovasi tersebut, dan memicu terjadinya suatu kreativitas di dalam pembuatan musik. Karena unsur kreatif terjadi dengan adanya pemanfaatan pada sesuatu yang berada di sekitar kita.

Berdasarkan pernyataan sebelumnya, dapat ditarik kesimpulan berupa dengan mendukungnya perangkat keras (komputer) yang mampu mengoperasikan sistem yang dibutuhkan oleh perangkat lunak (media atau aplikasi), kemudian diterjemahkan dan dipahami oleh baik dengan brainware yang dimiliki, maka sudah pasti perihal seperti sisi kreatif di dalam penggunaan terjadi. Begitupula dengan sudut pandang musik. Musik akan menjadi sesuatu yang kreatif apabila kita mampu menerjemahkan dan memanfaatkan sesuatu yang berada di sekitar kita. Baik itu yang dimiliki oleh diri kita sendiri, maupun benda – benda di sekitar.

Langkah pertama yang peneliti garis bawahi terlebih dahulu sebelum menggunakan media pembelajaran yang digunakan berupa perangkat lunak Digital Audio Workstation adalah memperhatikan spesifikasi minimal dari hardware yang digunakan oleh peserta didik. Dari hasil penyuluhan terkait hardware yang akan digunakan, peneliti tidak menemukan adanya hardware yang tidak memenuhi kriteria minimum untuk mengoperasikan perangkat lunak Studio One yang akan digunakan sebagai media pembelajaran.

Berdasarkan fenomena yang terjadi, di dalam pembelajaran yang memiliki target pembelajaran dua arah, maka dibutuhkanlah suatu media pembelajaran yang nantinya dapat menerjemahkan apa yang diinginkan oleh pengajar dan dapat diterima dengan baik dengan peserta didik. Sebelumnya media pembelajaran yang digunakan selama proses musik kreatif merupakan perangkat lunak yang murni digunakan hanya sebagai media untuk penulisan notasi musik. Sedangkan kenyataan dilapangan, banyak peserta didik dari metode musik kreatif yang sebelumnya bernama mata kuliah aransemen musik ini lebih cenderung untuk melakukan sesuatu yang bersifat eksploratif.

Dikarenakan sudah ada perangkat lunak yang memang sudah di desain khusus

untuk digunakan sebagai media pembuatan musik kreatif, seperti halnya Digital Audio Workstation Studio One. Merujuk pada keseimbangan antara hardware, software, dan juga brainware, pastinya akan menghasilkan sesuatu yang kaya, dan menarik. Untuk menjalankan aplikasi berupa stasiun kerja digital seperti halnya PreSonus: Studio One, pengguna harus menggunakan driver system audio yang sudah terintegrasi dengan personal komputer pengguna. Berhubungan dengan hal tersebut, peneliti menggunakan sistem audio yang sudah terinstal dari pengaturan default pabrikan.

Studio One sendiri tersedia tiga versi, dimulai dari Prime, Artist, dan Pro. Karena tujuan awal dari penggunaan software Studio One ini untuk kegiatan musik kreatif maka versi yang akan digunakan merupakan versi Pro, dengan alasan memiliki fitur paling lengkap.

Pendalaman yang dilakukan pada software Studio One ini memiliki tujuan supaya mempermudah peserta didik yang awalnya hanya menggunakan software tentang penulisan notasi saja, tidak terkejut dan kesulitan saat beralih menuju sebuah software yang memang di desain untuk melakukan produksi musik yang lebih kompleks.

Hal ini teratasi dengan adanya integrasi antar aplikasi yang dikembangkan oleh pihak PreSonus, yaitu menggunakan fitur dari aplikasi Notion Pro. Notion Pro memiliki teknis sama seperti dengan software Sibelius, yang merupakan perangkat lunak untuk melakukan penulisan dan pembuatan notasi musik. Adanya fitur tersebut membuat peserta didik yang tadinya terbiasa akan penulisan notasi tidak mengalami kebingungan, dan sembari memahami isi dari software tersebut secara perlahan – lahan.

Alat – alat penangkap suara tersebut tidak jauh dari lingkungan masyarakat sekitar, jadi peneliti melakukan hal tersebut

dengan tujuan untuk memberi tindak preventif yang diucapkan peserta didik nantinya. Seperti halnya peserta didik menyatakan tidak mau mencoba karena tidak ada alatnya. Peneliti membutuhkan uji coba sebanyak tiga kali untuk menangkap seutuhnya tentang penalaran langkah – langkah perekaman.

Alat tambahan berupa audio interface atau soundcard eksternal dibutuhkan pada saat pengambilan suara yang berasal dari kabel berkoneksi *TS (Tip-Sleeve)* atau *XLR (External Line Return)* dimana laptop atau komputer peneliti tidak memiliki input khusus untuk dua tipe kabel tersebut. Selain sebagai converter data suara menuju digital, audio interface juga berfungsi sebagai tempat untuk memproses suara menggantikan driver bawaan dari pabrikan laptop atau komputer.

Langkah selanjutnya yang peneliti lakukan merupakan proses untuk melakukan eksplorasi tentang hal – hal yang berkaitan dengan MIDI dan Audio Sample. Peneliti menggunakan alat tambahan berupa instrumen keyboard yang di koneksikan melalui kabel USB langsung ke laptop atau komputer peneliti. Kemudian setelah dirasa tahap penelitian perihal MIDI, beserta Controller nya tidak ada masalah. Peneliti mencoba merapikan panel – panel shortcut apa saja yang akan digunakan di dalam penggunaan software Studio One sebagai media untuk pembelajaran musik kreatif. Jalan pintas yang sudah peneliti rangkum ditujukan tak lain adalah untuk mempermudah proses penggunaan software Studio One.

Secara fungsional peneliti tidak menemukan adanya kesulitan di dalam penggunaan software Studio One. Kendala yang terjadi justru tentang bagaimana cara untuk mendemonstrasikan software digital audio workstation Studio One secara virtual melalui zoom meet. Mengingat mata kuliah Metode Musik Kreatif II masih dilangsungkan secara daring. Peneliti

melakukan setidaknya uji coba sebanyak 5 kali, untuk dapat menayangkan presentasi *software Studio One* melalui media berupa *zoom meet*. Teknik yang peneliti gunakan untuk mengatasi hal ini disebut teknik *Loop-back audio*, dimana *audio* yang bersumber dari stereo out digital audio workstation di komunikasikan kembali sebagai suara yang terdengar melalui *input*.

Teknik *Loop-back audio* ditenggarai dengan dua cara, yaitu *loop-back* melalui hardware, dan *loop-back* melalui internal komputer. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan teknik *loop-back* menggunakan hardware, dikarenakan hasil uji coba sebelumnya, peneliti menggunakan teknik internal *loop-back* dimana kinerja komputer menjadi meningkat, dan sangat berat karena harus menanggung suatu sistem yang bekerja secara ganda (*input >> output*, *output >> input*). Oleh karena itu peneliti lebih memilih untuk menggunakan hardware *loop-back*, dimana untuk melakukan hardware *loop-back* peneliti membutuhkan setidaknya minimal dua audio interface yang dikonfigurasi sedemikian rupa, sesuai dengan konsep *loop-back* itu sendiri.

Proses panjang untuk mendalami permasalahan teknis sebelum masuk ke tahap penggunaan software yang tadinya hanya digunakan untuk ranah industri profesional siap untuk digunakan di dalam kegiatan pembelajaran musik, dan tentunya menjadikan peserta didik yang mengikuti kegiatan tersebut menjadi individu yang lebih kreatif dan eksploratif.

2. Penggunaan Studio One sebagai media pembelajaran musik kreatif

Definisi dari pembelajaran yang merujuk kepada seseorang yang tadinya tidak tahu apa – apa dapat berubah menjadi tahu tentang hal apa yang disampaikan oleh pengajar, peneliti memberikan proses demonstrasi berupa pengenalan digital audio workstation PreSonus: Studio One yang dijadikan sebagai media pembelajaran untuk

metode musik kreatif II. Berdasarkan fenomena yang terjadi saat ini, pengajaran musik kreatif yang terjadi tidak menggunakan media yang kreatif melainkan menggunakan media berupa software penulisan yang dijadikan sebagai landasan untuk pembuatan suatu komposisi musik kreatif.

Penggunaan software penulisan di dalam pembuatan aransemen atau pengkomposisian musik kreatif, hal tersebut membuat intuisi dari seorang peserta didik yang tidak bisa membayangkan bunyi, membaca maupun menulis notasi terhenti untuk melakukan kreasi. Dikarenakan peran media yang sesungguhnya adalah alat untuk menyalurkan bahan atau berupa transmisi data yang seharusnya akurat dari sumber menuju ke penerima, sehingga untuk melakukan pemilihan media tidak boleh dilakukan secara sembarangan.

Studio One merupakan salah satu media yang tepat untuk digunakan sebagai pemberi wadah atau penyalur kreativitas pengguna, mulai dari tahap pre-produksi sampai dengan post-produksi. Secara teknis, PreSonus: Studio One mencakup bentang frekuensi mulai dari 5 Hertz sampai dengan 192 kilo Hertz. Sehingga sangat luas untuk dikatakan sebagai sebuah media, karena pendengaran manusia secara normal saja hanya mampu mencakup dari bentang frekuensi audiosonik 20 Hz – 20.000 Hz.

Seperti halnya unsur musik yang terdiri dari pondasi instrumen bawah sampai dengan atas, mulai dari bass section sampai dengan instrumen atas seperti violin, piccolo, flute, cymbal, dan lain sebagainya. Sebagai media pembelajaran, penggunaan software Studio One digunakan secara bersamaan oleh satu kelompok. Antar kelompok dapat melakukan Remote Control saat tidak memungkinkan untuk bertemu secara langsung dan mengerjakan komposisi musik kreatif secara bersamaan, atau mereka melakukan perekaman suara secara terpisah dari rumah masing – masing kemudian

dibagikan melalui Google Drive maupun WhatsApp Messenger.

Kegiatan komposisi atau pembuatan aransemen yang memanfaatkan software Studio One dilakukan oleh peserta didik mata kuliah Metode Musik Kreatif II secara bertahap. Dimulai dari pembuatan guide atau pembuatan konsep aransemen yang kemudian di paparkan selama metode musik kreatif II ini berlangsung, kemudian dilanjutkan dengan pembuatan aransemen mulai dari aransemen awal sampai dengan tahap pembuatan ornamen – ornamen di dalam komposisi musik kreatif tersebut. Semua hal tersebut di lakukan dan di bawah pengawasan oleh peneliti.

Kegiatan ini dinilai sangat penting dikarenakan selain untuk mempermudah peserta didik yang ingin melakukan komposisi musik kreatif tetapi tidak bisa membaca bahkan menulis notasi, juga membuat kegiatan belajar mengajar di dalam kelas musik kreatif menjadi lebih seru dan menyenangkan karena banyak muncul sesuatu yang baru, sesuatu yang tidak bisa kita jumpai menggunakan software penulisan seperti Avid's Sibelius.

Pada proses latihannya, peneliti memberikan arahan secara terus – menerus, dan bertanya apakah ada kesulitan atau sesuatu yang belum dipahami oleh peserta didik sampai dengan peneliti menyatakan mereka paham sepenuhnya secara konsep dan fungsional. Hal ini di lakukan karena berdasarkan fenomena yang peneliti amati, seseorang akan lebih mudah mengoperasikan perangkat lunak apabila terbiasa menggunakan perangkat lunak tersebut.

Berdasarkan data lapangan yang peneliti dapatkan pada saat Ujian Akhir Semester, kegiatan pembelajaran perangkat lunak Studio One ini menuai hasil berupa sebanyak empat dari tujuh kelompok mampu membawakan dan mempresentasikan karya musik kreatif mereka yang dibuat menggunakan media Studio One. Tiga

kelompok lain yang tidak, di karenakan mereka memiliki argumen bahwa spesifikasi minimum dari komputer yang mereka gunakan tidak memadai dan tidak memenuhi kriteria minimum untuk mengoperasikan perangkat lunak tersebut. Peneliti mencoba membantu dengan merekomendasikan mereka untuk mengunduh software Studio One versi lama saja, tetapi hal tersebut tidak terlaksana karena murni dari ketidakmauan peserta didik.

Berdasarkan dari berbagai peranan Studio One sebagai media untuk pembelajaran musik kreatif, diharapkan software Studio One ini dapat menjadi sarana bagi mata kuliah Metode Musik Kreatif II yang terselenggara di Program Studi S-1 Pendidikan Musik Institut Seni Indonesia Yogyakarta karena selain untuk mengembangkan kreativitas dalam pembuatan karya komposisi musik kreatif, hal ini juga memicu pola berpikir kreatif mahasiswa untuk menciptakan unsur – unsur baru baik dari gagasan yang sudah ada sebelumnya, atau memang murni hasil kolaborasi antar individu dengan lingkungan sekitarnya. Sehingga keseimbangan antara kemajuan teknologi dengan kemajuan pola pikir peserta didik tetap terjaga.

SIMPULAN

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.

UCAPAN

Alhamdulillah, puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan yang Maha Esa, atas berkat, rahmat dan hidayah – Nya penulis dapat menyelesaikan penelitian 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. Peneliti sadari bahwa penelitian ini tidak akan selesai tanpa adanya do'a, dukungan dan dorongan dari berbagai pihak.

REFERENSI

- 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/imagi.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>

