

**EFEKTIVITAS PEMANFAATAN SOFTWARE BANDLAB
SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN MUSIK KREATIF
PADA SISWA SMKN 2 KASIHAN**

SKRIPSI
Program Studi S-1 Pendidikan Musik



Disusun oleh
Daniel Niko Putra
NIM 19102030132

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

Genap 2022/2023

**EFEKTIVITAS PEMANFAATAN SOFTWARE BANDLAB
SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN MUSIK KREATIF
PADA SISWA SMKN 2 KASIHAN**



Disusun oleh
Daniel Niko Putra
NIM 191020132

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 Gasal 2022/2023

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

Genap 2022/2023

LEMBAR PENGESAHAN

Tugas Akhir berjudul:

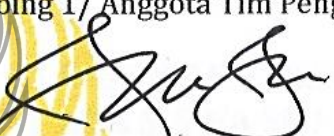
EFEKTIVITAS PEMANFAATAN SOFTWARE BANDLAB SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN MUSIK KREATIF PADA SISWA SMKN 2 KASIHAN diajukan oleh Daniel Niko Putra, NIM 19102030132, Program Studi S-1 Pendidikan Musik, Fakultas Seni Pertunjukan, Institut Seni Indonesia (**Kode Prodi 187121**)Telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 6 Juni 2023 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Ketua Program Studi/Tim Penguji


Dr. Sn. R.M. Surtihadi, S. Sn., M. Sn.

NIP 197007051998021001/NIDN 0005077006

Pembimbing 1/ Anggota Tim Penguji


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

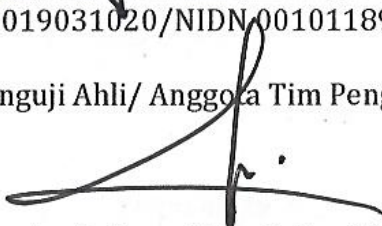
NIP 197302142001121002/NIDN 0014027301

Pembimbing 2/ Anggota Tim Penguji


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

NIP 198911102019031020/NIDN 0010118908

Penguji Ahli/ Anggota Tim Penguji


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

NIP197507202005011001/NIDN 0020077505

Mengetahui,
Dekan Fakultas Seni Pertunjukan
Institut Seni Indonesia Yogyakarta


Dr. Dra. Subiyati, M. Hum.

NIP 196409012006042001/NIDN 0001096407



PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Daniel Niko Putra
NIM : 19102030132
Program Studi : S-1 Pendidikan Musik
Fakultas : Seni Pertunjukan

Judul Tugas Akhir

**EFEKTIVITAS PEMANFAATAN SOFTWARE BANDLAB SEBAGAI
MEDIA PEMBELAJARAN MUSIK KREATIF PADA SISWA SMKN 2
KASIHAN**

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan oleh orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata cara penulisan karya ilmiah yang telah lazim

Yogyakarta, 6 Juni 2023



Daniel Niko Putra

NIM 19102030132

HALAMAN PERSEMBAHAN

Puji dan syukur peneliti ucapkan ke hadirat Allah Yang Maha Esa karena atas berkat dan rahmat-Nya yang begitu besar, sehingga penelitian ini dapat diselesaikan. Penelitian yang merupakan tugas akhir untuk mengakhiri jenjang S-1 peneliti dipersembahkan untuk:

1. Ayah dan Ibu Tercinta serta Kakak – kakak saya
2. Smita Parama
3. Teman-teman serta rekan yang telah membantu serta bekerja sama



MOTTO

Lebih baik gagal daripada tidak pernah mencoba

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kepada hadirat Allah Yang Maha Esa karena atas segala berkat dan rahmat-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan Tugas Akhir Skripsi yang berjudul “Pemanfaatan Software Bandlab Sebagai Media Pembelajaran Musik Kreatif pada Siswa SMKN 2 Kasihan . Tugas akhir dalam bentuk karya tulis ini merupakan syarat untuk mengakhiri jenjang S-1 Pendidikan Musik Fakultas Seni Pertunjukan Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Karya tulis ini tentunya tidak dapat diselesaikan dengan baik tanpa ada dukungan dari beberapa pihak,. Maka dari itu peneliti ingin mengucapkan terimakasih kepada:

1. Dr. Sn. R.M. Surtihadi, S. Sn., M. Sn., selaku Ketua Program Studi S-1 Pendidikan Musik, Fakultas Seni Pertunjukan, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
2. Mei Artanto, S. Sn., M. A., selaku Sekertaris Program Studi S-1 Pendidikan Musik, Fakultas Seni Pertunjukan, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
3. Tri Wahyu Widodo, S. Sn., M. A., selaku Dosen Pembimbing I yang telah membimbing saya dari awal penulisan skripsi ini sampai selesai dan memberikan banyak sekali masukan kepada saya.
4. Ayub Prasetyo., S. Sn., M. Sn., selaku Dosen Penguji Ahli yang telah memberikan masukan dan saran kepada saya dan juga memberi bimbingan kepada saya
5. Reza Ginandha Sakti., S. Pd., M. Sn., Selaku Dosen Pembimbing II yang telah membimbing saya dari awal penulisan skripsi ini hingga selesai, memberikan masukan dan juga menasehati saya.
6. Prof. Triyono Bramantyo PS., M. Ed., Ph.D., selaku Dosen Wali yang membimbing selama masa perkuliahan dan proses pembuatan skripsi ini.

7. Sugiarto., S. Pd., selaku penanggung jawab yang diberikan untuk membantu saya dalam penelitian di SMKN 2 Kasihan dan juga telah membantu mempersiapkan waktu dan tempat kepada saya untuk melakukan penelitian
8. Seluruh Dosen Pendidikan Musik, Fakultas Seni Pertunjukan Institut Seni Indonesia Yogyakarta, yang telah memberikan berbagai ilmu selama proses pembelajaran.
9. Ayah dan Ibu, yang telah mengasuh, membimbing, dan kesempatan untuk meraih pendidikan sarjana
10. Kakak –kakak saya yang telah memberikan bimbingan kepada saya sejak kecil sampai dewasa dan telah menemani saya sampai sekarang
11. Smita Parama sebagai pendukung saya sejak awal kuliah sampai sekarang dan mensupport saya baik secara fisik dan mental.
12. Seluruh teman dan rekan di kelas Pendidikan Musik yang sudah bersama dan belajar bersama serta berkembang bersama selama seluruh proses kuliah.

Peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, peneliti mengharapkan segala bentuk saran serta masukan UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta maupun kritik guna membangun dari berbagai pihak. Semoga penelitian ini dapat berguna baik bagi sumber informasi dan inspirasi bagi pembaca.

ABSTRAK

Dalam pembelajaran musik kreatif, dibutuhkan sebuah media pembelajaran yang dapat memenuhi kebutuhan dalam proses belajar mengajar. Media pembelajaran yang digunakan perlu memanfaatkan teknologi musik yang terus berkembang sehingga pembelajaran musik tetap menjadi relevan. Teknologi musik yang sering digunakan oleh musisi serta komposer adalah Digital Audio Workstation(DAW). Peneliti melakukan penelitian ini untuk membuka peluang pembelajaran musik kreatif untuk tingkat remaja dengan memanfaatkan *software DAW* yaitu *BandLab* dengan tujuan mengetahui bagaimana keefektifitasan *BandLab* sebagai media pembelajaran musik kreatif. Pada penelitian ini, peneliti memilih menggunakan *BandLab* karena adanya sebuah kelebihan yaitu kemudahan akses untuk penggunaan *software*, *portability*, serta beberapa fitur yang dapat mendukung pembelajaran musik. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan pendekatan deskriptif menggunakan survey sebagai sumber data primernya dan observasi sebagai sumber data sekunder. Penelitian dilakukan dengan melakukan uji coba *software BandLab* pada siswa SMKN 2 Kasihan. Hasil uji coba didapatkan dari hasil survey. Survey ini juga menanyakan mengenai ketertarikan siswa dalam pembelajaran musik kreatif serta bagaimana teknologi dapat berpengaruh pada proses kreatif siswa. Hasil survey dikategorikan menggunakan kategorisasi Arikunto (2006). Pada kategori ketertarikan musik kreatif, didapatkan mean persentase sebesar 80,25%, pada teknologi dibagi dua yaitu pentingnya teknologi pada proses kreatif mendapat skor persentase 79% dan pemahaman tentang *DAW* sebesar 54,3%. Item ketiga pada hasil uji coba *software* mendapat mean persentase 75,65%. Dari hasil ini dapat disimpulkan bahwa *software BandLab* dapat menjadi salah satu media pembelajaran musik kreatif terutama ketertarikan siswa terhadap musik kreatif cukup tinggi dan pemahaman *DAW* masih masuk kedalam kategori cukup.

Kata Kunci : *Software BandLab*., Musik kreatif., Pembelajaran kreatif

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	ii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR	ix
BAB I	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah.....	5
C. Tujuan Penelitian.....	5
D. Manfaat Penelitian	5
BAB II	7
A. Tinjauan Pustaka	7
B. Landasan Teori.....	12
1. Teknologi.....	12
a. Perkembangan Teknologi	12
b. Teknologi Musik.....	13
c. Teknologi Musik Di Ranah Pendidikan	13
d. <i>Digital Audio Workstation</i>	15
2. Pembelajaran Musik Kreatif.....	17
a. Pendidikan Musik	17
b. Musik Kreatif.....	18
c. Musik Kreatif dan Perkembangan Teknologi.....	19
BAB III	21
A. Lokasi Penelitian.....	21
B. Jenis Penelitian.....	22
C. Populasi dan Sample Penelitian	22
D. Instrumen Penelitian	22
E. Teknik Pengumpulan Data	24
F. Teknik Analisis Data	26
BAB IV	28
A. Deskripsi Hasil Penelitian	28
1. Pelaksanaan Penelitian	31
2. Hasil Uji Validitas	31
3. Hasil Uji Reliabilitas	33
B. Hasil dan Pembahasan.....	31
BAB V	50
A. Kesimpulan.....	50
B. Saran.....	51
DAFTAR PUSTAKA	53
LAMPIRAN	55

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Total Skor Responden	29
Tabel 2. Uji Validitas.....	32
Tabel 3. Item pernyataan Musik Kreatif.....	34
Tabel 4 Item Pertanyaan teknologi Musik	36
Tabel 5. Item pernyataan Uji Coba Software	39



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Rumus Korelasi Bivariate	23
Gambar 2. rumus realibilitas	24
Gambar 3. Uji Coba Software dengan siswa.....	31
Gambar 4. Hasil Uji Reliabilitas	33
Gambar 5. Diagram Hasil Pernyataan Musik Kreatif.....	34
Gambar 6. Diagram Hasil Pernyataan Teknologi Musik.....	37
Gambar 7. Diagram Hasil Pernyataan Uji Coba <i>Software</i>	39
Gambar 8. Diagram Persentase Fitur	43
Gambar 9 Recording(MIc)	44
Gambar 10. <i>Virtual Instrument</i>	45
Gambar 11. <i>Sampler</i>	46
Gambar 12. <i>Effects</i>	47
Gambar 13. Fitur.....	48



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kreativitas merupakan kemampuan untuk dapat berpikir kreatif sehingga dapat menghasilkan inovasi (Salim Nahdi, 2019). Sedangkan musik kreatif terbentuk dari pengalaman siswa terhadap suara. Setelah siswa memahami tentang suara, maka siswa akan mengadakan eksplorasi terhadap suara. (Nainggolan & Martin, 2019). Musik kreatif merupakan salah satu bidang keilmuan yang perlu mengikuti perkembangan teknologi. Hal ini didukung oleh (Widodo, 2013) “Teknologi komputer merupakan salah satu alat elektronik yang saat ini menjadi trend dalam kegiatan musik, bahkan dengan alat elektronik (komputer) yang memiliki teknologi cerdas ini mendorong dalam memunculkan suatu aliran seni musik tersendiri dan biasa kita kenal yaitu musik komputer”.

Suatu karya musik dapat dikatakan kreatif apabila karya tersebut memiliki sebuah inovasi atau *inventing*. Sebuah karya musik kreatif pasti memiliki keunikan baik dari cara musik dimainkan, instrumen musik yang dimainkan, atau beberapa hal lain yang membuat musik itu berbeda dari karya lainnya. Terdapat proses berpikir yang kompleks yang memerlukan banyak waktu dan tentunya memerlukan sebuah alat bantu dalam penciptaan karya musik kreatif tersebut Pembelajaran

musik kreatif tentunya menjadi sebuah tantangan baru dalam area pendidikan musik.

Problematika dalam pembelajaran musik kreatif adalah kurangnya alat yang dapat mendukung pembelajaran. Terdapat sebuah aplikasi seperti *Avid: Sibelius* yang dapat membantu dalam mengaransemen musik, namun *software* ini tidak dapat mengolah instrumen diluar instrumen konvensional. Penciptaan musik kreatif memerlukan alat bantu dalam proses pembelajarannya untuk mengembangkan inovasi sebuah karya tersebut.

Digital Audio Workstation (DAW) pada dasarnya adalah lingkungan visual yang direpresentasikan secara grafis pada layar komputer yang fungsinya, bila direduksi menjadi istilah yang paling sederhana, adalah untuk memungkinkan manipulasi dua bentuk informasi utama data MIDI dan audio digital (Marrington, 2021). DAW biasa digunakan oleh komposer musik dalam proses perekaman, menyunting audio, atau bahkan dalam menulis komposisi secara langsung menggunakan MIDI Keyboard. MIDI atau *Musical Instrument Digital Interface* sendiri merupakan sebuah perangkat yang menjadi skema komunikasi perangkat musik digital (Loy, 2011) yang digunakan untuk merekam, menyunting, serta memproses audio. MIDI dapat digunakan dengan menggunakan *Virtual Studio Technology Instrument (VSTi)* yang berfungsi sebagai instrumen virtual yang nantinya dimainkan dengan *MIDI Keyboard*.

Penggunaan DAW dapat mendukung penyaluran ide dalam sebuah karya musikal karena aplikasi sejenis ini berfungsi untuk mengolah data audio apapun sehingga membuka peluang dalam menggunakan instrumen non-konvensional serta mengolah instrumen konvensional menjadi suatu yang berbeda. Banyaknya pilihan dan alat dalam mengolah data audio ini dapat menjadi sebuah stimulan dalam menciptakan sebuah karya kreatif. Seorang komposer dapat menyunting karyanya baik dengan memanipulasi sebuah instrumen menjadi sesuatu yang berbeda dan unik.

Terdapat sebuah *software* DAW yang sudah diteliti sebelumnya oleh (Vadlia, 2022) dengan menggunakan *Presonus : Studio One* sebagai media pembelajaran musik kreatif. Namun *software* ini memiliki sebuah problematika tersendiri. Problematika ini terdapat pada kesulitan akses untuk digunakan siswa. Harga *software* ini dapat terbilang cukup mahal dengan kisaran 5 sampai 6 juta rupiah, Lalu *software* ini hanya dapat digunakan di komputer/laptop serta memerlukan hardware yang cukup kuat sehingga siswa perlu memiliki komputer/laptop untuk mengaksesnya. Tampilan *User Interfacenya* jika cukup kompleks sehingga mempersulit pengguna yang belum pernah menggunakan *DAW* sebelumnya.

Permasalahan ini membuat peneliti ingin memberi solusi dalam menyelesaikan problematika ini. *Software BandLab* merupakan alternatif yang sesuai. Menurut laman web resminya, BandLab adalah platform musik sosial yang memungkinkan pencipta membuat musik dan berbagi proses

kreatif bersama antara musisi dan penggemar. Dengan komunitas pembuat dan penggemar global, BandLab menggabungkan pembuatan musik dan alat kolaborasi seperti DAW lintas platform pertama di dunia, dengan fitur sosial seperti berbagi video, pengiriman pesan, dan penemuan.

Bandlab dapat diakses melalui *smartphone* dan *software* dan juga tidak berbayar, dan dapat digunakan oleh pengguna Android dan IOS, dimana hal ini membuat pengguna dapat lebih mudah untuk mengaksesnya. BandLab juga mempunyai banyak *Virtual Instruments*, *Sample*, serta mempunyai Sistem *Looper* yang semakin memudahkan dalam mencari ide dalam menciptakan karya dan juga banyak alat-alat lain seperti FX, merekam *sample* sendiri, dan *mastering*. Beberapa tambahan fitur juga dapat digunakan di PC seperti *Windows* atau *OS* dan tidak memerlukan instalasi *software* melainkan bisa digunakan langsung pada web yang digunakan oleh penggunanya seperti *Google Chrome* atau *Safari*. *User Interface* pada BandLab juga mudah dipahami oleh seorang pemula seperti adanya *preset* yang memudahkan pemula dalam memproses.

Penelitian ini akan berfokus pada penggunaan DAW BandLab sebagai media pembelajaran musik kreatif untuk siswa SMKN 2 Kasihan . Siswa SMKN 2 KASIHAN memerlukan sebuah ruang baru untuk melakukan pembelajaran musik diluar pembelajaran intrakurikuler dan memerlukan sebuah ruang untuk mengembangkan ide, berinovasi, serta bereksperimen dengan suara atau musik. Penggunaan *software* BandLab ini dapat

mempunyai fitur yang dapat memproses *sound design* sehingga dapat meningkatkan proses kreatif siswa terutama siswa musik dalam menciptakan serta mengolah audio menjadi lebih bervariasi dan menarik. Peneliti juga mempunyai harapan dengan adanya *software* BandLab ini bisa menjadi sumber pembelajaran DAW bagi para siswa karena aksesnya sangat mudah dan portabel.

B. Rumusan Masalah

Dari latar belakang, maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Seberapa efektifnya pemanfaatan *software bandlab* sebagai media pembelajaran musik kreatif pada siswa SMKN 2 Kasihan ?
2. Bagaimana pemanfaatan *software bandlab* sebagai media pembelajaran musik kreatif pada siswa SMKN 2 Kasihan ?

C. Tujuan Penelitian

Pada penelitian ini, peneliti mempunyai sebuah tujuan yaitu:

1. Untuk menemukan seberapa efektif pemanfaatan *software Bandlab* sebagai media pembelajaran musik kreatif pada siswa SMKN 2 Kasihan .
2. Untuk menganalisa serta mendeskripsikan pemanfaatan *software* BandLab sehingga dapat berpengaruh pada pembelajaran musik kreatif pada siswa SMKN 2 Kasihan .

D. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian ini, di harapkan akan terdapat manfaat bagi kelompok siswa sebagai objek penelitian, lembaga pendidikan, serta

para pengajar musik di Indonesia. Penelitian ini juga diharapkan dapat berfungsi sebagai sumber inovasi baru serta menjadi alternatif baru dalam pembelajaran musik kreatif. Manfaat ini akan dirumuskan dalam dua kepentingan pokok yaitu kepentingan pengembangan program pendidikan dan kepentingan ilmu pengetahuan.

1. Kepentingan Pengembangan Program

Dalam kepentingan pengembangan program, peneliti berharap akan adanya manfaat dari segi pemanfaatan teknologi dalam pengembangan pembelajaran musik terutama musik kreatif sehingga dapat membuka peluang baru untuk para pengajar musik untuk memperluas dan mengembangkan pembelajaran musik kreatif dan dapat juga menciptakan ruang baru untuk para peserta didik untuk dapat mengembangkan kreativitasnya dengan adanya teknologi DAW Bandlab ini.

2. Kepentingan Ilmu Pengetahuan

Dalam kepentingan ilmu pengetahuan, peneliti berharap bahwa penelitian ini bisa menjadi acuan untuk penelitian yang selanjutnya yang memiliki topik berhubungan dengan penelitian ini.