

**PEMANFAATAN FITUR *CUE & CLICK* ABLETON  
LIVE 11 PADA PEMBELAJARAN *POLA RHYTHM*  
INSTRUMEN DRUMSET DI PURWACARA  
MONJALI**



**SKRIPSI**

Oleh:

**Ridho Christiar Gultom**

**NIM 22103430132**

**PROGRAM STUDI S-1 PENDIDIKAN MUSIK  
JURUSAN PENDIDIKAN MUSIK  
FAKULTAS SENI PERTUNJUKAN  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
GENAP 2025/2026**

**PEMANFAATAN FITUR *CUE & CLICK* ABLETON  
LIVE 11 PADA PEMBELAJARAN *POLA RHYTHM*  
INSTRUMEN DRUMSET DI PURWACARAKA  
MONJALI**



**SKRIPSI**

Oleh:

**Ridho Christiar Gultom**

**NIM 22103430132**

**Skripsi ini Diajukan Kepada Dewan Penguji  
Fakultas Seni Pertunjukan Institut Seni Indonesia Yogyakarta  
sebagai Salah Satu Syarat  
untuk Mengakhiri Jenjang Studi Sarjana S-1  
dalam Bidang Pendidikan Musik  
Genap 2025/2026**

## HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi berjudul:

**PEMANFAATAN FITUR *CUE & CLICK* ABLETON LIVE 11 PADA PEMBELAJARAN *POLA RHYTHM* INSTRUMEN DRUMSET DI PURWACARAKA MONJALI** diajukan oleh Ridho Christiar Gultom, NIM 22103430132, Program Studi S-1 Pendidikan Musik, Jurusan Pendidikan Musik, Fakultas Seni Pertunjukan, Institut Seni Indonesia Yogyakarta (**Kode Prodi: 187121**) telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Skripsi pada tanggal 4 Juni 2026 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

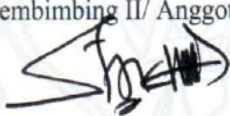
Pembimbing I/Ketua



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

NUPTK 442767669130073

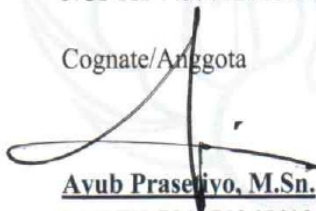
Pembimbing II/ Anggota



**Warsono, S.Pd., M.Pd.**

NUPTK 4435762663130212

Cognate/Anggota



**Avub Prasetyo, M.Sn.**

NUPTK 7052753654130103

Yogyakarta, **17-06-26**  
Mengetahui,

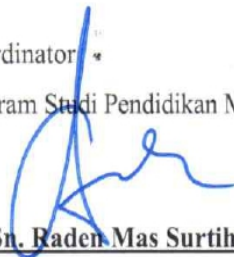
Dekan Fakultas Seni Pertunjukan  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



**Dr. I Nyoman Cau Arsana, S.Sn., M.Hum.**

NUPTK 3439749650131083

Koordinator  
Program Studi Pendidikan Musik



**Dr. Sn. Raden Mas Surtihadi, M.Sn.**

NUPTK 2037748649130223

## PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Ridho Christiar Gultom

NIM : 22103430132

Program Studi : S-1 Pendidikan Musik

Fakultas : Seni Pertunjukan

### Judul Skripsi

### PEMANFAATAN FITUR *CUE & CLICK* ABLETON LIVE 11 PADA PEMBELAJARAN *POLA RHYTHM* INSTRUMEN DRUMSET DI PURWACARAKA MONJALI

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 penulisan karya ilmiah yang telah lazim.

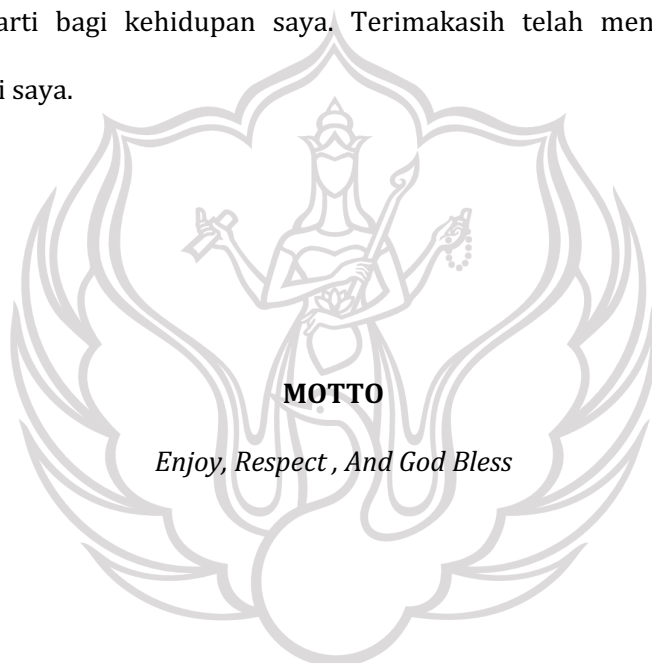
Yogyakarta, 4 Juni 2026



Ridho Christiar Gultom  
NIM 22103430132

## HALAMAN PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan diri saya yang bisa menyelesaikan apa yang telah dimulai dan menyelesaikan tanggung jawab kepada keluarga saya tercinta, Papa Mama yang telah senantiasa memberikan dukungan, semangat, doa dan cinta kasih sehingga saya dapat menyelesaikan masa studi saya. Kepada kakak dan abang serta keponakan saya. Kalian adalah orang yang sangat berarti bagi kehidupan saya. Terimakasih telah mendukung dan menyayangi saya.



### **MOTTO**

*Enjoy, Respect , And God Bless*

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis ucapkan atas kasih karunia Tuhan Yesus Kristus, yang telah melimpahkan kekuatan, kesehatan, dan kesabaran kepada penulis sehingga penelitian Skripsi (skripsi) ini dapat diselesaikan tepat waktu. Penulis menyadari bahwa penelitian ini masih jauh dari kata sempurna, namun penulis bersyukur pada akhirnya telah berada pada titik ini, proses penelitian ini tentu penuh akan tantangan, namun atas dukungan dari dosen-dosen, orang tua, dan teman-teman, penulis mendapatkan bantuan berupa dorongan rohani dan moril hingga dapat menyelesaikan penelitian ini. Maka penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah membantu dan terlibat, yaitu:


1. Dr. I Nyoman Cau Arsana, S.Sn., M.Hum., selaku dekan Fakultas Seni Pertunjukan.
2. Dr. R. M. Surtihadi, S.Sn., M.Sn., selaku ketua Program Studi S-1 Pendidikan Musik.
3. Mei Artanto, S.Sn., M.A., selaku Sekretaris Program Studi S-1 Pendidikan Musik.
4. Sagaf Faozata Adzkie, S.Sn., M.Pd., selaku dosen pembimbing akademik yang telah banyak memberi bantuan dan bimbingan selama masa studi.
5. Reza Ginandha Sakti, S.Pd., M.Sn., selaku dosen pembimbing I yang senantiasa memberikan arahan dan bimbingan yang sangat berharga dalam penyusunan Skripsi ini.

6. Warsono, S.Pd., M.Pd selaku dosen pembimbing II yang memberikan arahan dan bimbingan dalam penyusunan Skripsi ini.
7. Bayu Citra Raharja, M.Hum selaku instruktur drum PCMS Yogyakarta yang berkontribusi bukan hanya sekedar menjadi objek penelitian tetapi memberikan semangat dan pengalaman yang tak terlupakan juga memberikan arahan dan bimbingan pada proses penyusunan Skripsi ini.
8. Papaku Remson Gultom, S.Th, Mamaku Riana Manurung Terimakasih telah menjadi orang tua yang selalu mendukung dan mendoakan penulis selalu, terima kasih untuk cinta dan kasih sayangnya selama ini sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi ini.
9. Kakak & Abangku tersayang Runia Christina Gultom, S.P, Renfred Valdemar Gurning, S.H, Ryanson Christian Gultom, S.Tr.Par, Riris Christiani Gultom, S.Kel serta ponakan ku tersayang Riverlyn Nesicha Elkavod terima kasih sudah menjadi tempat bercerita, susah dan senang, menjadi support system dan juga menjadi donatur kehidupan penulis pada saat merantau semasa kuliah.
10. Orang-orang lucu dan seru bener Rachel Sitinjak, Candra Mentari, Henoch Dyta, Rega Christian, Leonardo Demas, Kezia Primanda, terima kasih untuk hiburan random di setiap minggunya.
11. Teman-teman KESPER terutama Angkatan 2022 yang telah melalui susah senang bersama sejak awal perkuliahan hingga saat ini.

12. Novita Pratika Ismayanti, S.E selaku branch manager Purwa Caraka Music Studio Yogyakarta terima kasih untuk semangat dan dukungan serta telah memberi izin untuk peneliti melakukan penelitian Tugas Akhir.
13. Siswa Drum PCMS Yogyakarta dan Orang Tua yang telah berkontribusi menjadi objek penelitian ini.

Penulis sadar betul bahwa Skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, oleh karena itu penulis sangat terbuka terhadap kritik dan saran membangun, baik untuk karya ini maupun untuk penulis pribadi. Penulis berharap karya sederhana ini, yang disusun dengan kasih karunia Tuhan, dapat memberi manfaat bagi pengembangan bidang pendidikan musik di masa mendatang, demi kemuliaan-Nya.

Yogyakarta, Juni 2026



Ridho Christiar Gultom

## ABSTRAK

Pendidikan musik memiliki peran penting dalam mengembangkan kemampuan musikal, kreativitas, serta kepekaan terhadap *pola rhythm* siswa. Salah satu aspek fundamental dalam pembelajaran musik adalah pemahaman ritme dan tempo. Ritme menjadi elemen dasar yang menentukan kestabilan dan kualitas permainan musik, terutama pada instrumen *pola rhythm* seperti drumset. Kemampuan menguasai ritme yang baik tidak hanya mempengaruhi ketepatan tempo, tetapi juga berdampak pada koordinasi tubuh, konsentrasi, dan kemampuan bermain bersama dalam sebuah ensambel berbasis *pola rhythm* seperti Instrumen Drumset. Permasalahan utama dalam pembelajaran drumset di Purwa Caraka Music Studio (PCMS) Yogyakarta adalah kurangnya kemampuan siswa dalam menjaga stabilitas tempo dan ketepatan *timing* akibat proses latihan yang hanya mengandalkan *backing track* konvensional. Penelitian ini bertujuan untuk menerapkan fitur *Cue & Click* pada Ableton Live 11 sebagai solusi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran *pola rhythm* instrumen drumset. Pendekatan yang digunakan adalah kualitatif dengan jenis studi kasus yang melibatkan lima siswa drumset sebagai subjek penelitian. Data dikumpulkan melalui teknik wawancara, observasi, penilaian, dan analisis rekaman suara menggunakan Ableton Live 11. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media digital dapat meningkatkan kualitas pembelajaran drumset siswa PCMS Yogyakarta, dengan adanya Fitur *cue* efektif meningkatkan akurasi *timing*, stabilitas tempo, serta mengatasi kendala rushing, dragging, dan ragu saat mengeksekusi fill-in. Sementara itu, fitur *Cue* berhasil menjadi solusi kognitif yang membantu siswa mengantisipasi transisi perubahan bagan lagu secara lebih percaya diri serta mempercepat latihan individual. Integrasi teknologi DAW ini terbukti mampu menciptakan percepatan proses belajar. Pada penelitian ini pemanfaatan dari perkembangan teknologi dalam musik berperan penting dalam kegiatan pembelajaran musik berbasis *pola rhythm* seperti instrument drumset.

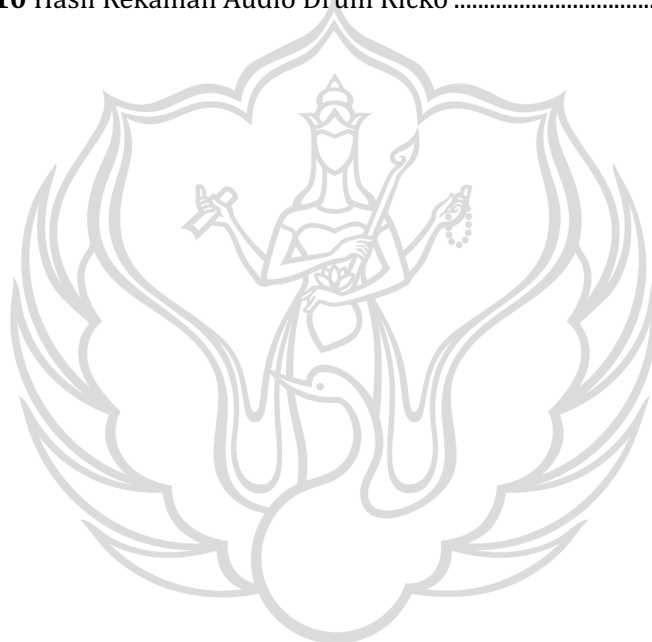
**Kata Kunci:** pembelajaran drumset, Ableton Live 11, fitur *cue*, fitur *click*, *pola rhythm*.

## DAFTAR ISI

<b>HALAMANAN JUDUL</b> .....	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	<b>iii</b>
<b>PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI</b> .....	<b>iv</b>
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN</b> .....	<b>v</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>vi</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>ix</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>x</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xi</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
<b>PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Masalah.....	7
C. Pertanyaan Penelitian .....	7
D. Tujuan Penelitian .....	8
E. Manfaat Penelitian.....	8
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI</b> .....	<b>10</b>
A. Tinjauan Pustaka.....	10
B. Landasan Teori.....	15
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b> .....	<b>23</b>
A. Lokasi Penelitian .....	23
B. Jenis Penelitian.....	24
C. Populasi dan Sampel Penelitian.....	25
D. Teknik Pengumpulan Data .....	26
E. Instrumen Pengambilan Data .....	28
F. Teknik Analisis Data .....	29
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b> .....	<b>31</b>
A. Hasil Penelitian .....	31
B. Pembahasan .....	53
<b>BAB V PENUTUP</b> .....	<b>62</b>
A. Kesimpulan .....	62
B. Saran.....	63
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	<b>64</b>
<b>LAMPIRAN</b> .....	<b>66</b>

## DAFTAR GAMBAR

<b>Gambar 2.1</b> Tampilan <i>Live Session</i> Ableton Live 11 .....	17
<b>Gambar 3.1</b> Model Miles, Huberman, dan Saldaña (2014) .....	29
<b>Gambar 4.1</b> Dokumentasi Pertemuan Pertama David .....	35
<b>Gambar 4.2</b> Hasil Rekaman Audio Drum David .....	38
<b>Gambar 4.3</b> Dokumentasi Pertemuan Pertama Nanda .....	39
<b>Gambar 4.4</b> Hasil Rekaman Audio Drum Nanda .....	42
<b>Gambar 4.5</b> Dokumentasi Pertemuan Pertama Rizky .....	43
<b>Gambar 4.6</b> Hasil Rekaman Audio Drum Rizky .....	45
<b>Gambar 4.7</b> Dokumentasi Pertemuan Pertama Hafizh .....	46
<b>Gambar 4.8</b> Hasil Rekaman Audio Drum Hafizh .....	49
<b>Gambar 4.9</b> Dokumentasi Pertemuan Pertama Ricko .....	50
<b>Gambar 4.10</b> Hasil Rekaman Audio Drum Ricko .....	52



# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Perubahan teknologi di dunia mengalami perkembangan sejak 20 tahun terakhir khususnya dalam bidang Pendidikan. Dua puluh tahun lalu, sumber belajar berpusat pada guru (*teacher centered*) dan buku cetak. Kini, siswa mengakses jutaan sumber digital secara global melalui platform *e-learning*. Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) sangat berpengaruh di berbagai bidang khususnya di bidang pendidikan, seperti yang dikatakan oleh (Tafonao, 2018) perkembangan teknologi dari masa ke masa menjadi lebih canggih didasarkan inovasi dan kreativitas manusia. Dalam pendidikan, teknologi digital menjadi alat untuk mempermudah proses belajar mengajar antar guru dan siswa. Inovasi dalam pembelajaran semakin berkembang dengan adanya inovasi yang semakin memudahkan proses pendidikan. Pengajar dapat menciptakan banyak ide dan gagasan secara luas dalam mengajar.

Aplikasi dan metode pembelajaran banyak ditawarkan agar pembelajaran tidak monoton dan membosankan, seperti quiz online, memberikan tugas dengan gambar dan presentasi yang menarik, membuat video, dan masih banyak lagi cara mengajar menggunakan alat belajar ini (Sari et al., 2021). Perkembangan teknologi dapat diterapkan di dalam bidang pendidikan. Teknologi yang serba canggih mampu untuk membuat proses pembelajaran yang disampaikan menjadi lebih cepat dan lancar (Wal Ilham, 2022).

Dalam pembelajaran musik, teknologi memiliki peran yang sangat penting dalam menunjang proses pembelajaran (Damar, 2022). Pemanfaatan teknologi seperti media audio visual, perangkat lunak musik, dan platform pembelajaran digital. Selain itu, teknologi membantu menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif dan efektif, serta mendorong siswa untuk lebih aktif dalam mengeksplorasi, mencipta, dan mengevaluasi karya musik. Dengan demikian, penerapan teknologi dalam pembelajaran musik dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan menyesuaikan proses pendidikan dengan perkembangan zaman.

Pendidikan musik memiliki peran penting dalam mengembangkan kemampuan musikal, kreativitas, serta kepekaan *pola rhythm* tiap siswa. Salah satu aspek fundamental dalam pembelajaran musik adalah pemahaman ritme dan tempo. Ritme menjadi elemen dasar yang menentukan kestabilan dan kualitas permainan musik, terutama pada instrumen berbasis *rhythm section* seperti drumset. Kemampuan menguasai ritme yang baik tidak hanya mempengaruhi ketepatan tempo, tetapi juga berdampak pada koordinasi tubuh, konsentrasi, dan kemampuan bermain bersama dalam sebuah ensambel berbasis *pola rhythm* seperti Instrumen Drumset.

Drumset merupakan instrumen musik yang lahir dari perpaduan berbagai budaya dan berkembang seiring perubahan zaman. Sejarah drumset menunjukkan bahwa inovasi teknologi dan kebutuhan instrumen musik memiliki pengaruh besar terhadap bentuk dan fungsi instrumen ini. Hingga saat ini, drumset tetap menjadi elemen penting dalam musik modern dan terus mengalami perkembangan (States et al., n.d.). Drumset adalah alat musik yang dimainkan

dengan cara dipukul dan memiliki fungsi pokok untuk mengatur tempo dan sebagai pemegang ritme. Langkah awal untuk belajar bermain drumset yaitu harus mengetahui pola ketukan (ritme), akurasi waktu (*timing*), juga koordinasi gerak antara anggota tubuh seperti tangan dengan kaki, dan yang terpenting dapat mengikuti tempo (Brennan 2020). Ketika belajar drumset hal-hal seperti yang disebutkan diatas adalah *basic* atau tahapan awal seseorang dapat mempelajari instrumen drumset. Pola ketukan (ritme), akurasi waktu (*timing*) menjadi fokus utama peneliti untuk menggunakan pemanfaatan teknologi dalam sebuah penelitian untuk instrument drumset.

Hasil dari observasi awal penelitian yang dilakukan di Purwa Caraka Music Studio Yogyakarta yang berlokasi di Jl. Monjali 126 Yogyakarta, Sleman, DIY, Kec. Mlati, Kab. Sleman, Prov. D.I. Yogyakarta dengan rentang usia 9 – 14 Tahun. Permasalahan utama yang ditemukan dalam pembelajaran drumset terletak pada kurangnya kemampuan siswa dalam mempertahankan tempo yang stabil dan juga penempatan *timing* yang kurang tepat disebabkan karena pada saat proses pembelajaran drumset hanya menggunakan *backing track* sebagai sumber utama dalam pembelajaran. *Backing track* adalah iringan audio yang telah direkam sebelumnya (bagian ritme, alat musik atau vokal) yang digunakan untuk meningkatkan penampilan untuk latihan.

*Backing track* umumnya digunakan untuk melengkapi suara bagi pemain solo atau band kecil, untuk mengisi bagian-bagian yang tidak praktis untuk dimainkan secara langsung. Dalam kasus ini siswa harus memainkan drumset dengan referensi tempo yang kurang jelas karena hanya didengar dari *backing track* saja, hal ini membuat siswa kesulitan mengontrol kecepatan permainan,

yang berdampak pada kecenderungan *timing* terlalu lambat atau sebaliknya terlalu cepat saat berlatih dengan *backing track*.

*Timing* merupakan aspek fundamental dalam pembelajaran drumset karena berperan langsung dalam menjaga kestabilan tempo, ketepatan ketukan, serta keterpaduan permainan dengan iringan musik. Kemampuan *timing* yang baik memungkinkan pemain drum mempertahankan dan mengontrol dinamika, serta mendukung struktur musikal secara keseluruhan. Namun, dalam praktik pembelajaran, banyak siswa mengalami kesulitan dalam menjaga konsistensi *timing*, terutama saat memainkan *pola rhythm* yang cukup sulit atau ketika terjadi perubahan bagian lagu. Permasalahan ini sering muncul akibat kurangnya media latihan yang mampu memberikan acuan waktu yang presisi dan berkelanjutan (Câmara et al., 2022).

Kernfeld (2003) Mengatakan bahwa kondisi tersebut berpotensi menurunkan kualitas penguasaan teknik bermain sekaligus menghambat perkembangan kreativitas improvisasi, serta *timing* yang digunakan untuk menggambarkan *pola rhythm* yang membentuk karakter atau gaya tertentu dalam musik yang merupakan bagian penting dalam pembelajaran drumset. (Chester, 1985) dalam bukunya menyebutkan bahwa kemampuan menjaga tempo secara stabil merupakan aspek fundamental dalam permainan musik *rhythm section*, dengan menekankan pentingnya *attention to the click sound* sebagai fondasi terciptanya akurasi *rhythm*. Metode pengajar yang digunakan awalnya adalah metode konvensional yaitu memutar *backing track* dan metronom secara terpisah tetapi hal ini juga masih belum optimal karena hanya tempo saja yang bisa dikontrol oleh metronom tetapi untuk ritme (*timing*) yang masih mengalami

kendala dalam bermain drumset. Pada titik inilah perkembangan teknologi dalam musik berperan penting dalam kegiatan pembelajaran musik berbasis *pola rhythm* seperti instrument drumset, dan dapat menjadi solusi dari permasalahan yang telah diuraikan. Sebelumnya peran pengajar sebagai sumber informasi, beralih menjadi *student centered* dengan peran pengajar sebagai pemandu siswa untuk mengakses informasi dan mengarahkan proses belajar (Nart, 2016) Satu wujud perkembangan teknologi adalah hadirnya banyak *Digital Audio Workstation* (DAW) seperti Logic Pro X, Cubase, Pro Tools, Studio One, dan Ableton Live 11.

*Digital Audio Workstation* (DAW) adalah sebuah perangkat lunak yang dirancang untuk merekam, mengedit, dan mengolah audio digital. DAW sangat populer dan umum digunakan dalam industri musik modern, baik di studio maupun di rumah. (Andriyanto et al., 2020) yang bisa digunakan bukan hanya untuk membuat lagu, tetapi juga ketika belajar bermusik (Hepworth-Sawyer & Hodgson, 2018).

Salah satu contoh *Digital Audio Workstation* (DAW) yang memiliki fungsi *Live Session* adalah Ableton Live 11. Hal ini sejalan dengan penelitian (Lewis, 2026) yang menjelaskan bahwa fitur *live session* sangat bermanfaat untuk pembelajaran drumset karena dalam fitur *live session* ada fitur unggulan yaitu *Cue & Click*. Fitur *Click* berfungsi sebagai acuan tempo digital yang presisi, sehingga siswa dapat mempertahankan kestabilan ritme saat berlatih. Novelty penelitian ini terletak pada pemanfaatan fitur *Cue* dan *Click* pada Ableton Live 11 sebagai media latihan pola rhythm drumset yang terstruktur dan kontekstual, serta terintegrasi dengan pembelajaran di Purwa Caraka Music Studio Yogyakarta, sehingga menghadirkan pendekatan digital yang aplikatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran pola

rhythm pada instrumen drumset di lingkungan pendidikan musik informal. Sementara itu, fitur *Cue* berfungsi untuk pengajar memberikan arahan melalui jalur audio kepada siswa menggunakan *in ear monitor*, tanpa mengganggu jalannya *backing track* musik utama yang diputarkan melalui speaker output.

Pemanfaatan fitur *cue & click* berpotensi menjadi solusi atas berbagai permasalahan yang muncul dalam pembelajaran *pola rhythm* pada instrumen drumset, khususnya terkait ketepatan *timing* dan kesiapan menghadapi transisi tiap bagian lagu. Selain itu, penggunaan fitur *Cue & Click* juga dapat membuat lingkungan pembelajaran yang lebih terkontrol, interaktif, dan sistematis, sehingga mendukung peningkatan kualitas pengalaman *pola rhythm* siswa dalam pembelajaran drumset.

Pemanfaatan fitur *cue & click* diharapkan dapat menjadi solusi untuk mempercepat proses latihan sekaligus menghasilkan kemajuan yang lebih signifikan karena sistem ini menghadirkan kualitas pengalaman yang menyerupai kondisi pertunjukan nyata (*live session*). Sehingga siswa menjadi lebih fokus pada saat kegiatan pembelajaran drumset di Purwa Caraka Music Studio Yogyakarta. Melalui penelitian Pemanfaatan fitur *cue & click* penulis bertujuan untuk menerapkan pemanfaatan fitur *cue & click* pada Ableton Live 11 dalam mendukung proses pembelajaran *pola rhythm* instrumen drumset di Purwa Caraka Music Studio Yogyakarta. Temuan dari studi ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan metode pengajaran musik yang relevan, modern, dan berbasis teknologi.

## B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan dalam pembelajaran instrument drumset, kemampuan menjaga tempo agar stabil dan ketepatan *timing* merupakan kompetensi yang harus dimiliki seorang pemain drumset. Namun, dalam praktik pembelajaran drumset di Purwa Caraka Music Studio Yogyakarta masih ditemukan beberapa kendala yang berkaitan dengan kemampuan siswa dalam mempertahankan tempo yang stabil dan menempatkan *timing* secara tepat ketika memainkan *pola rhythm*. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa diperlukan media atau metode pembelajaran yang lebih efektif untuk membantu meningkatkan kualitas pembelajaran *pola rhythm* pada instrumen drumset.

Fokus utama dalam penelitian ini adalah penerapan dari kemajuan teknologi dalam bidang musik berupa pemanfaatan dari Fitur *Cue & Click* Ableton Live 11 yang diharapkan menjadi solusi atas permasalahan kualitas pembelajaran *pola rhythm* pada instrument drumset yang tempo yang kurang stabil dan *timing* yang tepat pada saat berlatih instrumen drumset yang dialami para siswa drumset di Purwa Caraka Music Studio Yogyakarta.

## C. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan paparan sebelumnya, berikut ini merupakan pertanyaan penelitian yang diajukan.

1. Bagaimana proses pembelajaran *pola rhythm* instrumen drumset dengan menggunakan fitur *Cue & Click*?
2. Apakah penggunaan fitur *Cue & Click* pada Ableton Live 11 bermanfaat dalam mendukung kemajuan pembelajaran *pola rhythm* pada instrument drumset?

#### D. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk:

1. Menggambarkan pengalaman pembelajaran *pola rhythm* instrumen drumset saat menggunakan fitur *Cue & Click* pada Ableton Live 11.
2. Mengkaji manfaat dari fitur *Cue & Click* terhadap kualitas pengalaman latihan drum, terkhusus dalam ketepatan *timing* dan kestabilan tempo.

#### E. Manfaat Penelitian

##### 1. Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan mendorong pengembangan tulisan-tulisan tentang pendidikan musik berbasis digital, khususnya penggunaan *Digital Audio Workstation* (DAW) untuk mendukung pembelajaran alat musik *drumset*. Temuan dari studi bisa menjadi bahan acuan bagi peneliti atau pelaku musik tentang teknologi seperti Ableton Live 11 untuk mendukung pembelajaran instrumen *pola rhythm*.

Secara teoretis, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan bagi pengembangan metode pembelajaran musik yang lebih inovatif dan berbasis teknologi, terutama dalam meningkatkan pemahaman ritme, kestabilan tempo, serta ketepatan *timing* pada pembelajaran instrumen drumset. Penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi referensi bagi peneliti selanjutnya yang ingin mengkaji pemanfaatan teknologi musik dalam proses pembelajaran instrumen maupun pendidikan musik secara lebih luas. Secara keseluruhan,

temuan ini memberi gambaran nyata tentang peran teknologi dalam proses edukasi musik di era saat ini.

## 2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Pengajar Drumset, penelitian ini diharapkan bisa menjadi opsi dalam memilih media pembelajaran untuk instrument *drumset* karena fitur DAW seperti *Cue & Click* untuk sebagai media pembelajaran *drumset* sangat bermanfaat untuk membuat hasil lebih sistematis dan relevan. Hasil penelitian ini juga membantu guru mengatur strategi dalam pembelajaran drumset berdasarkan kondisi siswa, khususnya soal menjaga tempo yang stabil dan juga ketepatan *timing*.
- b. Bagi siswa, studi ini diharapkan memberikan pengalaman baru dalam metode latihan *drumset* untuk meningkatkan kualitas belajar *pola rhythm* pada instrument drumset. Sebab siswa dapat merasakan pengalaman bisa bermain drumset dengan bantuan teknologi sebagai media, maka siswa mampu meningkatkan keahlian dalam ketepatan tempo dan ritme serta dapat berimprovisasi secara maksimal, juga merasakan pengalaman latihan yang terasa lebih mandiri, fokus, juga menyenangkan.
- c. Bagi institusi musik, studi ini diharapkan menjadi alternatif panduan saat merancang silabus dengan menggunakan perangkat digital. Dengan menggunakan DAW di kelas membuat suasana belajar terasa lebih terorganisir dan selaras dengan perkembangan tren industri musik saat ini.