



SWARA : Jurnal Antologi Pendidikan Musik

Journal homepage: <https://ejournal.upi.edu/index.php/antomusik/>

SWARA
JURNAL ANTOLOGI PENDIDIKAN MUSIK

Pembuatan Media Berbasis *Digital Audio Workstation* Pada Pelatihan Kreasi Keroncong Bagi Pendidik Musik

*Sonia Regina Reaso**, Tono Rachmad Pujo Harto, Hery Supiarza

Fakultas Pendidikan Seni dan Desain, Universitas Pendidikan Indonesia, Indonesia

*Correspondence: E-mail: regreaso@gmail.com

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengungkap rancangan pembuatan produk, mengungkap proses pembuatan produk, dan mengungkap hasil implementasi produk yang dilatihkan pada pelatihan berkreasi keroncong bagi pendidik musik. Alasan dilaksanakannya penelitian ini yakni sebagai alternatif solusi berkreasi musik keroncong dalam kondisi pandemi, sekaligus memanfaatkan sarana berupa media berbasis digital khususnya pada penggunaan *FL Studio Mobile*. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif dengan pendekatan kualitatif, data diperoleh dari observasi, wawancara, dan dokumentasi. Ditemukan bahwa keseluruhan dari perancangan, proses pembuatan, dan hasil implementasi produk dapat selaras dengan tujuan. Rancangan dari pembuatan produk itu ialah sebuah gagasan berupa potongan-potongan iringan musik Keroncong Tugu. Proses dari pembuatan produk tersebut yaitu merekam instrumen dengan menggunakan pemanfaatan DAW (*Digital Audio Workstation*). Hasil implementasi produk itu diterapkan kepada 11 peserta pelatihan, yakni mereka yang berprofesi sebagai pendidik musik dari lokasi yang berbeda-beda. Selain itu para pendidik musik juga telah dibekali oleh narasumber yang ahli dalam bidangnya, dan mereka mumpuni berkreasi keroncong menggunakan media berbasis digital. Sebagian besar peserta pelatihan menguasai hasil dari produk pembuatan potongan audio Keroncong Tugu. Hanya ada beberapa pendidik musik yang mengalami kendala karena faktor usia dan ukuran layar pada gawai yang tidak sebesar komputer.

INFO ARTIKEL

Riwayat Artikel :

Diserahkan 20 Desember 2021
Revisi Pertama 28 Januari 2022
Diterima 27 Februari 2022
Tersedia online 10 Maret 2022
Tanggal Publikasi 1 April 2022

Kata Kunci:

Media, Digital Audio
Workstation, Pelatihan,
Keroncong Tugu.

1. PENDAHULUAN

Pandemi COVID-19 yang terjadi di Indonesia berdampak pada kehidupan masyarakat Indonesia. Pemerintah pusat hingga daerah membuat kebijakan untuk melawan wabah Covid-19 yaitu dengan mengeluarkan larangan berkerumun, pembatasan sosial (*social distancing*) dan menjaga jarak fisik (*physical distancing*), memakai masker dan selalu cuci tangan (Anung Ahadi Pradana, Casman, 2020; Habibah et al., 2020; Supriyadi, 2020). Pandemi ini mempengaruhi cara orang berkomunikasi yaitu dialihkan menjadi virtual. Salah satu contohnya yaitu pembelajaran *online*. Pembelajaran *online* kini sudah menjadi sesuatu yang sangat dekat dengan proses belajar mengajar disekolah, begitupun dengan pelatihan. Pelatihan dimasa pandemi dianggap tetap dapat berjalan dengan memanfaatkan kecanggihan teknologi digital di zaman ini. Apapun jenis pelatihannya, kegiatan tersebut tentu merupakan hal yang positif dan bermanfaat bagi banyak kalangan tak terkecuali bagi pendidik musik (Warsono, Sukma Perdana Prasetya, Nuansa Bayu Segara, Wisnu, Muhammad Jacky, 2020).

Dewasa ini, tuntutan dunia pendidikan untuk mempersiapkan tenaga pendidik (guru maupun dosen) yang *update* terhadap perkembangan teknologi tidak bisa dihindarkan (Adlin, 2019). Teknologi komputer memiliki banyak kemampuan yang bisa dimanfaatkan oleh pendidik musik. Sekarang ini banyak *software* maupun aplikasi yang dikembangkan untuk membantu penulisan ataupun pembuatan karya musik, serta membantu proses belajar musik yang lebih atraktif (Andriyanto, 2020). Kemajuan teknologi saat ini terus berkembang, terutama dibidang teknologi musik digital. Tidak bisa dipungkiri bahwa hampir semua aspek kehidupan telah dipengaruhi dengan perkembangan teknologi. Musik adalah salah satu bidang yang perkembangannya dipengaruhi oleh teknologi. Majunya teknologi membuat pengaruh pada musik, karena dengan teknologi saat ini memudahkan orang untuk bisa berkarya khususnya dibidang musik dengan bermodalkan satu komputer, *speaker*, dan pengetahuan tentang *software* tersebut untuk membuat musik sesuai dengan keperluan dan keinginan setiap individu.

Jika dahulu orang membuat musik harus ke studio untuk perekaman dan melibatkan orang, saat ini tidak perlu karena kondisi yang tidak memungkinkan. Penelitian mengenai proses perekaman musik dengan metode digital telah dilakukan (Kusumaningrum & Sukistono, 2020) dengan judul "Analisis Proses Rekaman Musik dengan Metode Digital di Cover Studio". Dalam hasil penelitian tersebut menyebutkan bahwa, proses pengerjaan komposisi musik dapat dilakukan lebih mudah bahkan tidak memerlukan banyak orang. Kemajuan teknologi dalam bentuk DAW memungkinkan setiap orang dapat membuat musik dimana pun dia berada dan lebih efisien. Sehubungan dengan hal tersebut, penggunaan DAW sangatlah membantu banyak kalangan khususnya penggiat musik dalam berkarya.

Ganap (2011) menjelaskan bahwa musik keroncong adalah musik nusantara yang cenderung dikategorikan sebagai musik budaya perkotaan (*urban culture*) daripada musik budaya etnik tertentu (Noryuliyanti, 2021). Pernyataan lain, Ganap (2006) Musik Keroncong merupakan musik asli Indonesia yang menurut beberapa ahli musik ini mendapatkan pengaruh yang sangat besar dari Portugis. Pada abad ke-16 bangsa Portugis datang ke Indonesia dengan misi perdagangan dengan membawa musik yang disebut Fado. Fado merupakan musik populer Portugis yang berupa nyanyian yang digunakan untuk mengiringi tari-tarian, Fado ini menggunakan alat musik gitar kecil yang bernama Cavaquinho yang kemudian di Indonesia berevolusi menjadi Ukulele. Keroncong berkaitan dengan seperangkat alat musik seperti Gitar, Ukulele (Cak dan Cuk), Cello, Flute, Violin, dan Bass. Komposisi instrumen tersebut masuk dalam kategori Keroncong asli. Akan tetapi pada

perkembangannya musik Keroncong bisa beradaptasi dengan jenis musik apapun dan bisa pula ditambah dengan beberapa alat musik yang lain (Rachman, 2018).

Sebelum pandemi, kita mengetahui bahwa eksistensi musik keroncong cukup populer dikalangan anak muda. Ini dibuktikan dari penelitian terdahulu oleh Widyanta (2017) dengan judul “Efektivitas Keroncong Garapan Orkes Keroncong Tresnawara Terhadap Audiensi Generasi Muda”. Dalam penelitian ini menyebutkan bahwa Keroncong Garapan merupakan sarana yang dipilih orkes Keroncong Tresnawara untuk mengkomunikasikan musik keroncong kepada kaum muda, oleh karena itu orkes Keroncong Tresnawara menyesuaikannya dengan perkembangan zaman masa kini. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa kaum muda menjadi tertarik pada musik keroncong ketika musik tersebut dikreasikan sesuai dengan selera mereka (Supiarza, H. Sobarna, 2019; Widjajadi, 2007; Widyanta, 2017). Ini berarti eksistensinya tetap terjaga sebagai bentuk pelestarian budaya Indonesia. Harapannya genre musik keroncong akan terus menjadi jati diri di kalangan anak muda.

Peneliti berharap kita semua dapat bahu- membahu dalam mengupayakan pelestarian musik keroncong di zaman ini dengan cara yang berbeda. Oleh karenanya, dalam hal ini pendidik musik cukup berperan penting sebagai tongkat estafet bagi anak didik mereka. Maka dari itu, sudah selayaknya pendidik musik diberikan bekal ilmu yang lebih lagi sebelum terjun ke siswa untuk memberikan pengajaran. Salah satunya yaitu dengan mengikuti pelatihan secara formal ataupun informal. Dimasa pandemi, *workshop* menjadi hal yang sering dilakukan guna mendapatkan solusi dari suatu permasalahan atau isu yang terjadi saat ini. Selain itu, diharapkan pendidik musik memiliki bekal tambahan dari hasil pelatihan yang diselenggarakan, dalam hal ini ialah pelatihan berkreasi keroncong melalui DAW untuk pendidik musik.

2. METODE

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Nawawi (2015:67) dalam Richardson (2018) mengatakan metode deskriptif diartikan sebagai prosedur pemecahan masalah yang diselidiki dengan menggambarkan/melukiskan keadaan subjek/objek penelitian (seseorang, lembaga, masyarakat dan lain-lain) pada saat sekarang berdasarkan fakta-fakta yang tampak, atau sebagaimana adanya.

Menurut Satori & Komariah (2010 :25), Penelitian kualitatif adalah suatu pendekatan penelitian yang mengungkapkan situasi sosial tertentu dengan mendeskripsikan kenyataan secara benar, dibentuk oleh kata-kata berdasarkan teknik pengumpulan dan analisis data yang relevan yang diperoleh dari situasi yang alamiah (Herlinda, 2017).

Menurut pendapat Bogdan & Taylor yang dikutip oleh Maleong bahwa: Metode kualitatif sebagai prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang dan perilaku yang diamati (Arifin, 2020).

Dalam pendekatan deskriptif kualitatif ini, Moeleong (2006) penelitian deskriptif kualitatif adalah penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian seperti perilaku, persepsi, motivasi, tindakan, dan lainnya, secara holistik dan dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahan pada suatu konteks yang alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode alamiah (Rumapea, 2019). Dalam hal ini, peneliti bertindak sepenuhnya sebagai observer atau pengamat saja. Lokasi dalam penelitian ini sebagian besar dilakukan dengan konsep daring via *zoom* dan *whatsapp*. Adapun partisipan yang terlibat dalam penelitian ini dari berbagai profesi, yaitu pendidik musik, dosen, guru, praktisi, dan musisi.

Terdapat tiga tahapan yang dilakukan dalam proses penelitian, yakni tahap perencanaan, tahap pelaksanaan, dan tahap akhir yang berbentuk laporan penelitian. Pada tahap

perencanaan peneliti melakukan pengamatan awal tentang musik keroncong. Peneliti juga mencari informasi lain dengan membaca jurnal, beberapa skripsi, dan buku- buku yang relevan terhadap penelitian ini. Peneliti mengamati bahwa tim produksi memilih Keroncong Tugu sebagai model dalam pembuatan konten musik media berbasis *digital audio workstation* pada pelatihan berkreasi keroncong bagi pendidik musik, karena kerangka harmoni pada Keroncong Tugu mudah dikenali. Contohnya, pada penggunaan kadens dan teknik permainannya yang cukup sederhana. Selain itu, menurut Ganap (2000) Gaya keroncong Tugu memiliki estetika sendiri, terutama gaya trulungan yang menjadi sifat utama teknik tabuhan fronga dan macina (Cahyaraharjo, 2021).

Pada tahapan pelaksanaan peneliti melakukan observasi awal, observasi lanjutan, dan pengumpulan data. Observasi awal yang dilakukan oleh peneliti yaitu melihat secara langsung bagaimana perancangan konsep sampai kepada pematangan konsep perencanaan pembuatan media pelatihan musik keroncong berbasis *digital audio workstation* untuk pendidik musik.

Pada observasi awal peneliti melakukan observasi secara daring dan tatap muka. Dalam observasi peneliti membuat instrumen penelitian guna mendapatkan data di lapangan. Adapun instrumen penelitian yang peneliti buat bertujuan untuk menjawab setiap rumusan masalah yang dikaji. Terdapat tiga fokus pertanyaan penelitian ini yaitu bagaimana perancangan, bagaimana proses pembuatan, dan bagaimana hasil implementasi produk pembuatan media berbasis DAW pada pelatihan berkreasi keroncong bagi pendidik musik.

Observasi awal dilakukan sebanyak dua kali dengan tim *workshop*, narasumber, dan tim produksi. Observasi lanjutan yang peneliti lakukan yaitu pada proses pelaksanaan pelatihan yang telah berlangsung selama tiga hari. Disini, peneliti bertindak sebagai observer yang dimana peneliti mengamati secara keseluruhan proses pelatihan itu berlangsung. Untuk mendapatkan data yang diperlukan maka peneliti melakukan pengumpulan data berupa wawancara, dokumentasi foto, dan dokumentasi audio. Selanjutnya peneliti melakukan penelitian dengan mengambil data pada kejadian nyata yang didapat dari narasumber. Pada tahapan akhir, peneliti menganalisis dan mengolah semua data yang diperoleh dari hasil lapangan lalu disusun menjadi sebuah laporan penelitian.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian yang dibuat ini merupakan bagian dari keterlibatan penelitian lanjutan yang telah dibuat oleh tim dosen. Adapun judul penelitian beliau yang terdahulu yaitu Model Pendidikan Kesantunan untuk Remaja melalui Kreasi Musik Keroncong di 2018. Lalu, penelitian selanjutnya diselenggarakan pada pelatihan *Workshop* yang telah diselenggarakan pada 15 sampai 17 Juli 2021. Adapun judul pelatihannya yaitu "*Workshop* Kreasi Keroncong Melalui *DAW*". Pada pembahasan ini akan dibahas mulai dari perancangan konsep, proses pembuatan *sound bank* keroncong tugu, dan hasil implementasi pembuatan media berbasis *digital audio workstation* pada pelatihan berkreasi keroncong bagi pendidik musik.

3.1. Rancangan Pembuatan Media Berbasis DAW Pada Pelatihan Kreasi Keroncong Bagi Pendidik Musik

Dalam perancangan pembuatan media berbasis digital ini, didalamnya terdapat tim produksi yaitu Rizal, Endy, Febbry, dan Rita. Merekalah yang berdiskusi terkait apa saja perancangan yang akan dibuat oleh tim produksi dalam membuat audio potongan- potongan musik keroncong tugu. Pada pelaksanaannya nanti tim *workshop* berharap agar semua rencana yang dibuat dapat dimaksimalkan lagi. Pada era industri 4.0 ini ada pergeseran trend inovasi

ke arah teknologi digital. Ini sejalan dengan gagasan Rita yang menyebutkan bahwa berkeroncong di zaman ini dapat diadaptasi dengan membuat sampel potongan audio musik menggunakan pemanfaatan DAW dalam kemasan digital. Gagasan tersebut diharapkan dapat mempermudah pendidik musik dalam berkreasi musik keroncong melalui DAW. Hal ini sesuai dengan proses perancangan yang telah dilakukan oleh tim produksi. Tim Produksi mewujudkan gagasan Rita yang kemudian diimplementasikan kepada pendidik musik dalam pelatihan berkreasi keroncong pada 15- 17 Juli 2021.

Cara berkreasi pendidik musik dalam berkeroncong ini cukup mudah. Dalam pelaksanaannya mereka dapat langsung memilah pola irama tugu yang diinginkan, apakah pola tugu lambat atau pola tugu cepat. Lalu mereka dapat memilih tonalitas yang dibutuhkan, setelahnya pengguna dapat memilih 1 bar atau 2 bar. Setelahnya pengguna akan berkreasi dengan cara memasukan *loops* yang sudah tersedia. Saat pengguna mengetuk salah satu *loops*, secara otomatis akan masuk pada tampilan *FL Studio Mobile*. Dalam hal inilah pengguna berkreasi keroncong melalui media berbasis digital yaitu *FL Studio Mobile*.

Perancangan awal dalam pembuatan sampel audio, tim produksi memilih keroncong tugu sebagai patokan dalam membuat potongan-potongan musik iringannya. Setelah itu menentukan tempo yang digunakan yaitu 70bpm untuk pola irama tugu lambat dan tempo 105bpm untuk pola irama tugu cepat. Berikutnya tim produksi menentukan tiga tonalitas yakni tonalitas A, tonalitas C, dan tonalitas E. Alasan tim produksi memilih ketiga tonalitas diatas yakni jarak kedekatan tonalitas yang tidak terlampau jauh sehingga memungkinkan penyanyi penyanyi untuk menjangkaunya jika ingin berpindah ke tonalitas lain. Alasan kedua yaitu karena keterbatasan waktu dalam pembuatan mengakibatkan pembuatan produk masih harus dikembangkan di kemudian hari.

3.2. Pembuatan Media Berbasis DAW Pada Pelatihan Kreasi Keroncong Bagi Pendidik Musik

Pada proses pembuatan produk media berbasis *digital audio workstation* ini dilakukan beberapa langkah sampai menjadi produk jadi. Adapun hasil produk utamanya yakni potongan-potongan iringan musik keroncong tugu yang kemudian dapat dikreasikan oleh pendidik musik. Proses pertama ialah menentukan aplikasi untuk membuat potongan audio, merekam audio dengan menggunakan pola keroncong tugu, dan pembuatan *softfile* manual untuk pengguna.

Sadiman (2012) menyebutkan bahwa "...media dapat diartikan sebagai perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan (Maghfiroh, 2021). Media dapat berupa sesuatu bahan "software" dan/atau alat "hardware".

Pernyataan ini sejalan dengan tim produksi yaitu Rizal yang membuat audio menggunakan aplikasi *Garage Band* pada *iOs*, karena beliau sudah akrab dengan media tersebut dan ingin memberikan potongan audio menjadi iringan musik pola lambat dan pola cepat keroncong tugu.

Proses perekaman yang dilakukan ialah merekam atau mengimitasi suara Prounga dan Machina. Hal ini dilakukan karena keterbatasan alat oleh tim produksi, selain itu memanfaatkan instrumen lain yang suaranya hampir mendekati bunyi Machina dan Prounga. Adapun instrumen yang digunakan yakni cuk sebagai Prounga dan ukulele sebagai Machina. Peneliti melihat bahwa ukulele ialah terjemahan dari bunyi keroncong, seperti yang telah disebutkan oleh Harmunah (1994, hlm. 9) mengungkapkan bahwa keroncong merupakan terjemahan bunyi ukulele yang dimainkan secara arpeggio (*rasgueado-spanyol*) dan menimbulkan bunyi : crong (Asriyani, 2019).

Berikut adalah salah satu contoh dari transkrip yang dibuat oleh peneliti, terhadap potongan audio keroncong tugu pola lambat yang telah dibuat oleh tim produksi. Tonalitas

dalam notasi ini menggunakan tonal C Major. Tempo pada pola keroncong tugu lambat, dibuat 70bpm dan menggunakan birama 4/4. Untuk potongan audio keroncong tugu pola cepat menggunakan birama 4/4 juga, hanya saja menggunakan tempo 105bpm. Untuk pola keroncong tugu cepat, pada prinsipnya sama dalam pembuatan di setiap instrumen nya. Tim produksi telah membuat tingkatan yang telah disepakati pada temuan, tetapi peneliti hanya mengambil salah satu contoh polanya saja.

Pada proses perekaman, Machina dan Prounga direkam menggunakan gawai dan *headset* saja. Instrumen cuk digunakan untuk merekam sampel audio Prounga. Instrumen ukulele digunakan untuk merekam sampel audio Machina. Untuk instrumen jimbe, gitar, cello, dan Bass direkam dengan menggunakan sampel audio bawaan aplikasi *GarageBand*. Pemanfaatan fitur pada aplikasi *GarageBand* menjadi alternatif dalam membuat musik karena tim produksi tidak memiliki seperangkat alat yang mumpuni untuk standart proses perekaman. Selain itu perekaman yang memanfaatkan fitur *GarageBand* dilihat dapat lebih efektif dan efisien.

Permainan Prounga menggunakan pola yang sederhana dan berulang. Prounga memainkan *on beat*, dan teknik dimainkannya yaitu di "*strumming*". Machina menggunakan pola yang sederhana juga, dan cenderung berulang. Machina memainkan *up beat*, dan teknik yang dimainkan pun sama seperti Prounga yakni di "*strumming*". Dilihat dari hasil transkrip tersebut, permainan Prounga dan Machina saling mengisi atau saling mengunci yang artinya instrumen tersebut saling bersahutan. Pola permainan Jimbe direkam dengan pola yang sama. Permainan gitar yakni memberikan kesan mengisi pada lagu. Permainan Cello menggunakan pola irama keroncong Tugu dengan teknik *pizzicato*. Pada permainan bass juga memainkan 4 ketuk di tiap bar nya.

Setelah potongan-potongan audio keroncong Tugu sudah jadi, maka Rizal membuat buku panduan berbentuk format pdf. Tujuannya agar pengguna dapat memahami tahapan dari pengunduhan *loops* audio Keroncong Tugu melalui gawai dan laptop. Selain itu, Rizal membuat video panduan untuk menjelaskan keseluruhan dari tahapan diatas.

3.3. Hasil Implementasi Pembuatan Media Berbasis DAW Pada Pelatihan Kreasi Keroncong Bagi Pendidik Musik

Pada pelatihan ini yang menjadi subjek sasaran sebetulnya yakni pendidik musik. Menurut Yasin (2008, hlm. 68) menjelaskan bahwa pendidik adalah orang yang dengan sengaja mempengaruhi orang lain (peserta didik) untuk mencapai tingkat kesempurnaan (kemanusiaan) yang lebih tinggi (Ghoni, 2022). Berdasarkan teori Yasin, pendidik dalam hal ini harus mumpuni dalam disiplin ilmu tertentu yakni musik. Ketika pendidik musik sudah dibekali dalam pelatihan berkreasi keroncong ini maka diharapkan dapat mempengaruhi siswa untuk berkreasi keroncong bersama. Menurut Widodo (2015:82), "pelatihan merupakan serangkaian aktivitas individu dalam meningkatkan keahlian dan pengetahuan secara sistematis sehingga mampu memiliki kinerja yang profesional di bidangnya"(Wahyuningsih, 2019). Menurut Rozalena dan Dewi (2016 : 34), "pelatihan yakni serangkaian aktivitas yang dirancang untuk meningkatkan pengalaman keterampilan, keahlian, penambahan pengetahuan, serta perubahan sikap seorang individu" (Wahyuningsih, 2019).

Pelatihan hari pertama yaitu pemaparan tentang memahami ide dan proses penciptaan lagu keroncong gaya Tugu oleh perwakilan grup keroncong tugu. Materi selanjutnya yaitu berkreasi membuat pantun untuk syair dalam berkeroncong yang baik dan benar. Setelah pemateri menyampaikan pemaparannya, peserta pelatihan diajak untuk membuat lirik berdasarkan ilustrasi yang diberikan oleh pemateri. Ini berarti pendidik musik di ajak untuk berkreasi secara langsung dalam pelatihan itu. Seperti yang dikemukakan oleh Hamalik (2018)

pelatihan menurut adalah serangkaian proses yang meliputi tindak (upaya) yang dilaksanakan dengan sengaja dalam bentuk pemberian bantuan kepada tenaga kerja yang dilakukan oleh tenaga kerja profesional kepelatihan dalam satuan waktu yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan kerja peserta dalam bidang pekerjaan tertentu guna meningkatkan efektivitas dan produktifitas dalam suatu organisasi (Yusman, 2021). Ini sejalan dengan kondisi pada saat pelatihan itu berlangsung yakni, pemateri memberikan *training* membuat lirik berdasarkan ilustrasi gambar. Pada kenyataannya, harapan cukup berjalan sesuai dengan rencana. Pendidik musik dapat tahu apa saja ilmu dalam membuat lirik pada lagu keroncong. Menurut Yuli, menyebutkan bahwa beliau sebagai orang yang aktif membuat lagu seringkali kesulitan dalam membuat syair dan lirik karena hanya terfokus pada melodi dan nada. Selain itu beliau baru mengetahui bahwa dalam menulis lirik ada pakemnya seperti narasi dan deskripsi, ternyata banyak pakemnya dalam membuat lirik. Beliau juga mengakui bahwa ia membuat lagu hanya dari ranah luarnya saja dan tidak mendalam, hanya berfokus kepada penyampaian visi dan misi dari sebuah lagu. Setelah mendapatkan sesi ini, semua peserta pelatihan cenderung mendapatkan manfaat dalam menuliskan lirik pada lagu keroncong.

Pada *workshop* di hari kedua didapati bahwa materi yang diberikan oleh pemateri yaitu mengoperasikan penggunaan *FL Studio Mobile* memanfaatkan *soundbank* iringan musik keroncong tugu yang telah dibuat oleh tim produksi. Setelah dipaparkan materi pada temuan, peneliti melihat respon dari pendidik musik dalam mengikuti pelatihan itu. Respon mereka sangat beragam dan rata-rata menyimak dengan baik. Dalam pelatihan ini tidak menutup kemungkinan bahwa ada kesulitan yang dialami oleh para peserta pelatihan. Menurut Imam dalam pengakuannya berkata bahwa beliau baru pertama kali mengenal *FL Studio Mobile* sehingga belum *familiar* dengan aplikasi itu. Pengakuan lain yang ia lontarkan yakni karena faktor usia yang menyebabkan beliau masih sedikit gagap teknologi dalam mengoperasikan *FL Studio Mobile*. Tetapi tanggapan dari pembuatan *soundbank* musik keroncong tugu dinilai sangat membantu beliau dalam berkreasi keroncong, mengingat beliau berasal dari Kalimantan yang kenyataannya musik keroncong belum *familiar* disana. Menurut Riyan menyampaikan bahwa kendala dalam menggunakan *FL Studio Mobile* yakni perlu penyesuaian, karena beliau pernah menggunakan FL Studio pada PC dan tampilan fitur yang di PC dengan gawai berbeda. Menurut Moh. Tofa dan Teguh menyampaikan bahwa kesulitan yang dihadapi mereka yaitu pada perangkat yang digunakan. Pada saat ingin menempelkan audio keroncong tugu, mereka kesulitan karena pengaplikasiannya menggunakan jari. Sedangkan kalau menggunakan layar PC lebih mendukung dalam proses pengerjaan, karena menempelkan audionya dapat memanfaatkan *mouse*. Didapati bahwa rancangan pembuatan media ini berjalan sesuai dengan harapan. Pembuatan produk yang dibuat oleh tim produksi mendapat tanggapan baik bagi pendidik musik dan dianggap mampu membantu berkreasi keroncong jarak jauh.

4. KESIMPULAN

Pada penelitian ini, *digital audio workstation* yang digunakan yakni *FL Studio Mobile* dan *GarageBand*. Didalam dua DAW tersebut terdapat sebuah kesamaan yakni pada fiturnya yang mampu merekam dan mengedit suara. Hanya saja terdapat perbedaan karakteristik. Kalau FL Studio itu *hybrid* yang artinya terdapat DAW dan looping disana, oleh karena itu tampilan pada *FL Studio* lebih berdasar kepada *pattern* (memasukan pola- pola). Sedangkan *GarageBand* adalah DAW yang paling ekonomis karena *software* tersebut bawaan dari *MCIntosh*.

Pada tahap perancangan peneliti mengungkapkan bahwa pembuatan potongan- potongan audio musik keroncong tugu ialah sebuah gagasan dari Rita bersama tim peneliti lainnya. Pembuatan produk tersebut diyakini sebagai upaya dalam memberikan solusi alternatif berkreasi keroncong di masa pandemi.

Proses pembuatan produk berbentuk potongan audio keroncong tugu dilakukan beberapa tahapan yakni menentukan *software*, perekaman instrumen, dan pembuatan buku manual berbentuk pdf untuk pengguna. Tim produksi menyadari bahwa *soundbank* dalam audio tersebut masih perlu dikembangkan dikemudian hari dan berharap pendidik musik juga dapat berkontribusi dalam pengembangan *soundbank* keroncong tugu.

Hasil implementasi yang diperoleh dari penelitian ini ialah pendidik musik terbantu dengan adanya potongan-potongan audio keroncong tugu yang telah dibuat oleh tim produksi. Pemanfaatan *FL Studio Mobile* ternyata dianggap sudah menjadi jawaban bagi mereka dalam berkreasi keroncong. Hanya saja terdapat dua kendala dalam prosesnya yaitu pada faktor usia, artinya mereka memerlukan waktu yang cukup banyak untuk penyesuaian terhadap penggunaan aplikasi *FL Studio Mobile* pada gawai. Kedua faktor internal dari mereka sendiri, yakni jari pengguna yang terlampau besar sehingga menyulitkan mereka dalam mengoperasikan *FL Studio Mobile* pada gawai. Mereka juga perlu penyesuaian karena ternyata ukuran layar gawai tidak sebesar layar komputer. Biasanya mereka terbiasa mengoperasikan *FL Studio* dengan memanfaatkan *mouse*.

Peneliti berharap agar para pendidik seni budaya dan penggiat seni dapat mengembangkan kreatifitasnya dengan memanfaatkan media berbasis DAW yaitu *FL Studio* ataupun yang lainnya. Dalam hal ini, memperkenalkan musik keroncong sebagai identitas budaya bangsa Indonesia kepada kalangan masyarakat dengan cara yang baru dan menyenangkan.

5. REFERENCES

- Adlin. (2019). Analisis Kemampuan Guru dalam Memanfaatkan Media Berbasis Komputer Pada Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Jurnal Imajinasi*, 3(2), 31–35.
- Andriyanto, R. M. A. (2020). Peningkatan Kompetensi Mahasiswa Teknologi Musik Melalui Penerapan Pembelajaran Software Digital Audio Workstation. *Grenek : Jurnal Seni Musik*, 9(2), 15–28.
- Anung Ahadi Pradana, Casman, N. (2020). Pengaruh Kebijakan Social Distancing pada Wabah COVID-19 terhadap Kelompok Rentan di Indonesia. *Jurnal Kebijakan Kesehatan Indonesia : JKKI*, 9(2), 61–67.
- Arifin, I. (2020). The Development of the Home Recording Industry in the City of Padang Panjang. *Ekspresi Seni*, 22(2), 69-82.
- Asriyani, N., & Rachman, A. (2019). Enkulturasasi Musik Keroncong Oleh O.K Gema Kencana Melalui Konser Tahunan Di Banyumas. *Musikolastika*, 1(2), 74-86.
- Cahyaraharjo, H. M. (2021). Analisis dan Gaya Musikal Penyajian Keroncong Kidung Cinderamata pada Pekan Seni Mahasiswa Nasional. *Resital*, 22(1), 58 – 67.
- Ghoni, A., Mujahiddin, A., & Ali, Z. M. (2022). Resepsi Karakteristik Pendidik Dan Peserta Didik Dalam Al- Qur'an (Studi Living Qur'an Kisah Nabi Musa Dan Khidir Dalam Surat Al-Kahf Di

- Pesantren Darul Qur'an Mulia - Bogor). *Al-Tadabbur: Jurnal Ilmu Al-Qur'an Dan Tafsir*, 7(02), 209–228.
- Habibah, R., Salsabila, U. H., Lestari, W. M., Andaresta, O., & Yulianingsih, D. (2020). Pemanfaatan Teknologi Media Pembelajaran di Masa Pandemi Covid-19. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(2), 1– 13.
- Herlinda, S., Hidayat, S., & Djumena, I. (2017). Manajemen Pelatihan Hantaran dalam Meningkatkan Kecakapan Hidup Warga Belajar di Lembaga Kursus dan Pelatihan. *Journal of Nonformal Education and Community Empowerment*, 1(1), 1-9.
- Kusumaningrum, H., & Sukistono, D. (2020). Analisis Proses Rekaman Musik dengan Metode Digital di Cover Studio. *Journal of Music Science, Technology, and Industry*, 3(2), 237–247.
- Maghfiroh, S., & Suryana, D. (2021). Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini di Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 1560–1566.
- Noryuliyanti, Isawati, & Abidin, N. F. (2021). Perkembangan Musik Keroncong Langgam Jawa di Solo (1950-1991). *Diakronika*, 21(2), 135- 156.
- Rachman, A. & Utomo, U. (2018). “Sing Penting Keroncong” Sebuah Inovasi Pertunjukan Musik Keroncong Di Semarang. *JPKS (Jurnal Pendidikan dan Kajian Seni)*, 3(1), 47-63.
- Richardson, B., Sanulita, H., & Silaban, C. Y. (2018). Analisis Proses Rekaman Musik Dengan Metode Digital Di KM Studio Pontianak. *Khatulistiwa*, 7(2), 1-10.
- Rumapea, M. E. M. (2019). Tantangan Pembelajaran Musik Pada Era Digital. *Gondang: Jurnal Seni dan Budaya*, 3(2), 101 – 110.
- Supiarza, H. Sobarna, C. (2019). “Jamaican Sound Keroncong” Cultural Intermixture Product in the Global Era: A Communication Study on the Spread of Keroncong in the Young Generation of Bandung. *Humaniora*, 10(1), 47 – 53.
- Supriyadi. (2020). Kebijakan Penanganan COVID-19 Dari Persepektif Hukum Profetik. *Suloh Jurnal Program Studi Magister Hukum*, 91–109.
- Wahyuningsih, S. (2019). Pengaruh Pelatihan Dalam Meningkatkan Produktivitas Kerja Karyawan. *Jurnal Warta Dharmawangsa*. 13(2), 1-16.
- Warsono, Sukma Perdana Prasetya, Nuansa Bayu Segara, Wisnu, Muhammad Jacky, K. K. (2020). Pelatihan Online Penulisan Artikel Ilmiah Berbasis “ Best Practice of Learning ” Selama Pandemi Covid 19 Bagi Guru IPS. [https://Ejournal.Unesa.Ac.Id/Index.Php/So search/Index](https://Ejournal.Unesa.Ac.Id/Index.Php/So%20search/Index), 1(1), 32–38.
- Widyanta, N. C. (2017). Efektivitas Keroncong Garapan Orkes Keroncong Tresnawara Terhadap Audiensi Generasi Muda. *Efektivitas Keroncong Garapan Orkes Keroncong Tresnawara Terhadap Audiensi Generasi Muda*, 3(2), 165–180.

Yusman, E., Rivaldo, Y., & Supardi. (2022). Pengaruh Pendidikan, Pelatihan, Pengalaman Dan Disiplin Kerja Terhadap Kinerja Pegawai Direktorat Pengamanan BP Batam. *Jurnal As-Said*, 1(2), 97–107.