

PENERAPAN MEDIA *SOFTWARECUBASE*DALAM PEMBUATAN ARANSEMEN MUSIK,
IMPLEMENTATION OF CUBASE SOFTWARE AS MEDIA IN MAKING OF MUSICAL
ARRANGEMENT

Sena Radya Iswara Samino¹

¹⁾ Dosen Program Studi Pendidikan Musik STKIP Citra Bakti
email: sena.samino@gmail.com

ABSTRAK

Perkembangan jaman yang pesat juga juga mempengaruhi dunia audio. Audio yang dulu serba analog sekarang telah berkembang menjadi digital. Proses rekam dan penuangan ide yang dulu membutuhkan studio yang besar dengan banyak perangkat, sekarang bahkan dapat dilakukan di rumah secara individu. Hal tersebut yang memicu peneliti untuk melakukan penelitian tentang Penerapan Media *Software Cubase* dalam Pembuatan Aransemen Musik Pada Siswa SMKN 12 Surabaya. Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian kualitatif deskriptif, yaitu yang menghasilkan data deskriptif berupa ucapan atau tulisan dan perilaku yang dapat diamati dari subyek itu sendiri. Peneliti membuat subjek berkedudukan sama dengan penelitidikarenakan tingkah laku manusianya merupakan hal yang pokok bagi penelitian kualitatif. Penelitian ini menggunakan tiga tahap yaitu Tahap Persiapan, Tahap Pelaksanaan Pembelajaran, dan Tahap Evaluasi dan dilaksanakan di ruang komputer selama dua minggu. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaancubase dalam pembuatan aransemen musik dapat meningkatkan kreatifitas peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran. Hal tersebut dapat dibuktikan dengan tingkat antusias, keaktifan pada saat kelas berlangsung, dan kreatifitas peserta didik dalam membuat pola ritme yang meningkat dari pada sebelum dilaksanakannya penelitian ini.

ABSTRACT

The rapid development of the world also affects the world of audio. The audio that once analogue has now developed into digital. The process of recording and casting ideas that used to require a large studio with many devices, now can even be done at home individually. This is what triggers researchers to conduct research on Application of Media Software Cubase in Making Music Arrangements on Students SMKN 12 Surabaya. The research method used is descriptive qualitative research method, which produces descriptive data in the form of speech or writing and behavior that can be observed from the subject itself. Researchers make the subject is the same with the researcher because his human behavior is the main thing for qualitative research. This study uses three stages: Preparation Phase, Learning Implementation Stage, and Evaluation Phase and implemented in computer room for two weeks. The results showed that the use of cubase in the making of musical arrangements can improve the creativity of learners in following the learning process. It can be proved by the level of enthusiasm, liveliness at the time of the class, and creativity of learners in making the pattern of rhythm increased from before the implementation of this research

Kata kunci: media, cubase, aransemen

PENDAHULUAN

Penelitian ini berfokus pada penerapan *software Cubase* sebagai penerapan media

pembelajaran aransemen. Seiring dengan bergeraknya jaman, teknologi semakin berkembang pesat dan serba digital. Banyak

perangkat keras di dunia transportasi, komunikasi, perabotan rumah, dan masih banyak lagi yang menyediakan kemudahan dengan membuat perangkat mereka menjadi perangkat yang serba digital. Begitu juga dengan audio yang telah mengalami perkembangan dari analog dengan begitu banyak perangkat keras sehingga membutuhkan banyak dana dan tempat untuk memenuhinya, sekarang telah hadir audio digital yang dapat diolah dan diproses melalui perangkat digital yang tidak membutuhkan terlalu banyak peralatan yang sangat mahal.

Perkembangan media audio jika dilihat dari sejarah komunikasi suara dimulai pada tahun 1844. Pada saat itu Morse mengirim berita lewat kawat dari Baltimore ke Washington, maka teknologi yang dinamakan telegrafi mulai dikenal. Dari temuan tersebut, Alexander Graham Bell kemudian berpikir bahwa tidak hanya bunyi saja yang dapat disalurkan melalui kawat, suara pun juga bisa. Pada tahun 1875, Alexander Graham Bell melakukan percakapan lewat telepon sebagai temuan baru di bidang komunikasi suara. Beberapa tahun kemudian, yaitu pada tahun 1895 ditemukanlah radio oleh Marconi. Temuan tersebut menjadi temuan yang paling akrab dan dikenal masyarakat. Sebelum ditemukannya alat komunikasi lain, hampir semua informasi disampaikan dari generasi ke generasi melalui media audio (pendengaran). Banyak orang menghabiskan waktu untuk mendengarkan informasi melalui radio. Setelah ditemukannya radio, kemudian mulai ditemukannya alat perekam suara oleh

Thomas Edison yaitu dikenal dengan *phonograph*. Melalui alat ponograf ini, orang dapat melakukan perekaman suara dengan menggunakan piringan hitam. Temuan ini kemudian berkembang seiring dengan perkembangan zaman yaitu orang mulai merekam dengan menggunakan cassette tape recorder. Di masa sekarang, peran kaset juga telah digantikan dengan perangkat baru yang bersifat digital seperti *Compact Disc* (CD), *Flash disc*, dan sebagainya (<http://benramt.wordpress.com>).

Dalam perkembangan audio digital yang pesat ini sangatlah penting untuk pelajar maupun mahasiswa yang ingin belajar musik, terlebih lagi yang ingin mendalaminya di dunia pendidikan yang formal tentunya dituntut untuk dapat mengikuti roda jaman. Dalam pembelajaran komposisi dan aransemen tentunya para peserta didik sangatlah kesusahan dalam menuangkan idenya dikarenakan keterbatasan sarana prasarana. Sarana dan prasarana disini yang dimaksud adalah SDM, ketika ingin mengaplikasikan komposisi ataupun aransemen yang telah mereka ciptakan namun terkendala karena tidak memiliki pemain. Padahal dalam pembelajaran komposisi dan aransemen peserta didik dituntut untuk selalu menyajikan karya baru setiap minggu untuk mengasah kemampuan mereka, akan tetapi keterbatasan pemainlah yang selalu menjadi kendala utama peserta didik. Dengan adanya fenomena keterbatasan yang dialami oleh peserta didik dalam pembelajaran komposisi maupun aransemen telah menjadi

rangsangan penulis untuk menuliskan bagaimana cara memanfaatkan *softwarecubase* sebagai media pembelajaran aransemen pada siswa SMA/SMK.

Peran pendidik adalah membuat siswa berinteraksi dengan berbagai sumber belajar yang ada. Bukan hanya sumber belajar yang sengaja dirancang untuk keperluan belajar, melainkan juga sumber belajar yang telah tersedia namun kurang dimanfaatkan. Semua sumber belajar itu dapat kita temukan, kita pilih dan kita manfaatkan sebagai sumber belajar bagi peserta didik. Media dalam proses pembelajaran memiliki tujuan dan manfaat untuk membantu proses pembelajaran serta efektifitas pencapaian hasil belajar. Tujuan penggunaan media pembelajaran adalah (1) mempermudah proses pembelajaran, (2) meningkatkan efisiensi pembelajaran, (3) menjaga relevansi antara materi pelajaran dengan tujuan belajar serta, (4) membantu konsentrasi peserta didik dalam proses pembelajaran (Sanaky,2013:5).

Reynold dan Anderson (1992) mengemukakan adanya dua pendekatan atau model dalam proses pemilihan media pembelajaran, yaitu model pemilihan tertutup dan model pemilihan terbuka. Pemilihan tertutup terjadi apabila alternatif media telah ditentukan "dari atas" (misalnya oleh Dinas Pendidikan), sehingga pendidik diwajibkan menggunakan media yang telah ditentukan dan disediakan oleh Dinas Pendidikan. Untuk model pemilihan terbuka merupakan kebalikan dari pemilihan tertutup, artinya kita bebas memilih jenis media apa saja yang

sesuai dengan kebutuhan kita. Proses pemilihan terbuka lebih luwes sifatnya karena benar-benar kita sesuaikan dengan kebutuhan dan kondisi yang ada. Namun proses pemilihan terbuka ini menuntut kemampuan dan keterampilan guru untuk melakukan proses pemilihan. Seorang guru kadang bisa melakukan pemilihan media dengan mengkombinasikan antara pemilihan terbuka dengan pemilihan tertutup. Disini penulis menggunakan proses pemilihan terbuka karena sifatnya lebih bebas dibandingkan proses pemilihan tertutup.

Perkembangan dunia pendidikan musik dewasa ini mengalami perubahan tentang tuntutan peningkatan kompetensi keahlian (*skill*). Munculnya wacana penambahan kurikulum tentang seni musik terutama yang berkaitan dengan teknologi musik digital dalam bentuk *software*, nantinya hasil yang diharapkan adalah peserta didik dapat memahami perkembangan teknologi digital, serta dapat lebih mengetahui dan memahami tentang *cubase*, dan juga dapat berperan aktif dalam perkembangan budaya terutama pada seni musik, dan diharapkan dapat menyusun dan mengembangkan aransemen melalui *cubase*.

Secara umum tujuan belajar *softwarecubase* di SMA/SMK adalah agar siswa mampu menuangkan karya aransemen mereka ke dalam bentuk data digital tanpa perlu mengandalkan pemain yang membutuhkan banyak biaya dan waktu yang nantinya dapat menghambat proses pembelajaran. Tujuan selanjutnya adalah agar siswa terampil, terbiasa, dan lebih

familiar dengan *softwarecube* sehingga dapat menuangkan seluruh gagasan ide kreatifnya. Adapun manfaat teoritis yang bisa diperoleh dari penelitian ini adalah siswa SMA/SMK dapat mengoperasikan *softwarecube*, serta memiliki keterampilan dalam menuangkan ide dan gagasannya ke dalam sebuah data digital melalui *softwarecube*.

KAJIAN LITERATUR

Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari kata “*medium*” yang artinya sesuatu yang terletak di tengah (antara dua pihak atau kutub) atau suatu alat perantara atau pengantar. (Sadiman, 1993:6) “media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan”. Pengertian ini yang dimaksud dengan pengirim pesan dalam proses pembelajaran adalah guru.

Kata media dalam pengertian sempit berarti pula sasaran (Hamalik, 1982:23). Lebih lanjut dijelaskan bahwa media merupakan alat atau sarana komunikasi dalam suatu proses interaksi. Sehubungan dengan pembelajaran, maka media yang dimaksudkan adalah media dalam rangka pelaksanaan pendidikan khususnya dalam situasi kelas.

Media pembelajaran secara umum adalah alat bantu proses belajar mengajar. Segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau ketrampilan peserta didik sehingga dapat mendorong

terjadinya proses belajar. Batasan ini cukup luas dan mencakup pengertian sumber, lingkungan manusia dan metode yang dimanfaatkan untuk tujuan pembelajaran/pelatihan.

Sedangkan menurut Briggs (1977) *media pembelajaran* adalah sarana fisik untuk menyampaikan isi/materi pembelajaran seperti : buku, film, video dan sebagainya. Kemudian menurut *National Education Association* (1969) mengungkapkan bahwa media pembelajaran adalah sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun pandang-dengar, termasuk teknologi perangkat keras. Menurut Edgar Dale, dalam dunia pendidikan, penggunaan media pembelajaran seringkali menggunakan prinsip Kerucut Pengalaman, yang membutuhkan media seperti buku teks, bahan belajar yang dibuat oleh guru dan “audio-visual”. Dari pendapat di atas disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, dapat merangsang fikiran, perasaan, dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar pada diri peserta didik.

Pemanfaatan media pembelajaran dalam situasi kelas dimaksudkan untuk menunjang tercapainya tujuan tertentu, sehingga dalam merencanakan pemanfaatan media itu guru harus melihat tujuan yang akan dicapai, materi yang mendukung tercapainya tujuan serta dapat membuat strategi belajar mengajar yang tepat disesuaikan dengan

penggunaan media di dalam situasi kelas tersebut.

Manfaat media dalam proses pembelajaran menurut Sadiman (1993:16-17) adalah sebagai berikut:

- a. Memperjelas penyajian pesan dalam bentuk katatertulis, gambar bahkan lisan,
- b. Mengatasi keterbatasan ruang,
- c. Menimbulkan kegairahan belajar siswa, meningkatkan interaksi lebih langsung antara anak didik dengan lingkungan dan kenyataan,
- d. Memberikan perangsang pengalaman dan persepsi yang sama antara guru dengan siswa yang memiliki latar belakang dan lingkungan yang berbeda.

Ada beberapa jenis media pembelajaran, diantaranya :

- a. Media Visual : grafik, diagram, chart, bagan, poster, kartun, komik
- b. Media Audial : radio, tape recorder, laboratorium bahasa, dan sejenisnya
- c. *Projected still media* : *slide*; *over head projektor (OHP)*, *in focus* dan sejenisnya
- d. *Projected motion media* : film, televisi, video (VCD, DVD, VTR), komputer dan sejenisnya.

Disini penulis menggunakan jenis *Projected motion media* dikarenakan penulis menggunakan *software cubase* yang menggunakan computer sebagai perangkat utamanya.

Software Cubase

Menurut Holmes (2002:5) dalam perkembangannya, *software musik* untuk komputer dibagi menjadi tiga kategori, yaitu

notater, *composer*, dan *reader*. *Notater* merupakan *software* yang diciptakan untuk menulis notasi musik. *Composer* merupakan *software* yang diciptakan untuk membuat dan menggabungkan musik untuk menjadi sebuah karya yang siap dinikmati. *Reader* merupakan *software* yang diciptakan untuk membaca partitur atau bacaan musik yang sudah tercetak (*print-out*). *Cubase* adalah *software* yang tergolong dalam *composer* karena *cubase* diciptakan untuk membuat atau menggabungkan musik untuk menjadi karya yang siap dinikmati.

Cubase adalah salah satu perangkat lunak (*software*) *Digital Audio Workstation* yang memiliki fungsi menyimpan dan mengolah sinyal audio digital yang telah dirubah terlebih dahulu oleh perangkat keras (*hardware*) perubah sinyal audio analog menjadi sinyal audio digital yang dikenal dengan *soundcard* (kartu suara). *Cubase* menciptakan sebuah *software* yang memudahkan operator untuk melakukan perubahan (*editing*) pada data *MIDI*, *raw audio tracks*, dan data penting lainnya seperti lirik, pemilihan instrumen, *editing console*, dan lain-lain. Operator juga dapat mengolah beberapa data audio untuk menjadikannya data stereo yang memiliki format WAV dan siap untuk disebar ke internet atau digandakan menggunakan CD yang berformat.

Cubase merupakan produk *software* musik yang dikembangkan oleh *Steinberg Media Technologies GmbH* di Jerman. Versi pertama *cubase* hanya berjalan pada komputer Atari ST dan hanya merekam

melalui MIDI saja, dirilis pada tahun 1989. Pada bulan Januari 2003, *Steinberg* diakuisisi oleh perusahaan *AS Pinnacle Systems*, di mana ia beroperasi sebagai perusahaan independen sebelum akhirnya dijual ke *Yamaha Corporation* pada Desember 2004.

Aransemen

Aransemen adalah gubahan lagu untuk orkes atau kelompok paduan musik, baik vokal maupun instrumental (Banoë, 2003: 30). Muhammad Syafiq (2003:13) menjelaskan bahwa aransemen adalah penyesuaian komposisi musik dengan jumlah suara penyanyi atau instrumen lain yang didasarkan pada sebuah komposisi yang telah ada sehingga esensi musiknya tidak berubah.

Kaitannya dengan aransemen ada beberapa hal yang dapat mendukung agar aransemen menjadi baik sebagai berikut :

a. Pola Irama

Pengertian irama adalah rangkaian gerak yang terdapat dalam musik. Irama terbentuk dari sekelompok bunyi dan diam dengan panjang pendek yang berbeda dalam waktunya. Irama juga dapat diartikan panjang pendek nada dalam lagu. Istilah asing irama adalah Ritmo (Yunani) yang diterjemahkan ritme (Joseph, Wagiman, 2001).

b. Alur Melodi

Melodi adalah susunan rangkaian nada (bunyi dengan getaran teratur) yang terdengar beruntutan atau seirama serta mengungkapkan suatu gagasan (Jamalus, 1988:16). Hubungannya

dengan mengarang lagu dan mengaransemen, maka harus memperhatikan hal-hal sebagai berikut:

1. Kesederhanaan
Menggunakan melodi yang sederhana agar mudah diingat dan mudah dinyanyikan.
2. Wilayah Tangga Nada dan Kunci
Musik ditulis dalam wilayah nada (key-range) yang terjangkau oleh pendengar untuk dapat diikuti.
3. Pengembangan Motif
Setiap pengembangan dari melodi harus ada pengembangan dari melodi sebelumnya sehingga pendengar dapat mengerti kemana arah melodi lagu.
4. Klasifikasi
Pada hakikatnya lagu terarah pada salah satu kategori musik yang diinginkan penciptanya. Dengan demikian kita dapat mentargetkan pendengar lagu tersebut.
5. Harmoni
Harmoni adalah keselarasan bunyi yang berupa gabungan dua nada atau lebih yang berbeda tinggi rendahnya yang dibunyikan secara serentak. Dasar harmoni adalah titi nada (Jamalus, 1981:30). Harmoni dapat dimainkan jika akord yang dimainkan dibelakang melodi menjadi pelengkap untuk memperindah melodi.
6. Irama
Irama dapat diartikan sebagai bunyi atau sekelompok bunyi dengan bermacam-macam panjang pendeknya not dan tekanan atau aksen pada not. Irama

dapat pula diartikan sebagai ritme, yaitu susunan panjang pendeknya nada dan tergantung pada nilai titi nada. Jamalus (1988 : 8) mengartikan irama sebagai rangkaian gerak yang menjadi unsur dasar dalam musik. Irama dalam musik terbentuk dari sekelompok bunyi dengan bermacam-macam lama waktu dan panjang. Irama tersusun atas dasar ketukan atau ritme yang berjalan secara teratur. Ketukan tersebut terdiri dari ketukan kuat dan ketukan lemah. Dalam praktek sehari-hari irama mempunyai dua pengertian. Pengertian pertama irama diartikan sebagai pukulan atau ketukan yang selalu tetap dalam suatu lagu berdasarkan pengelompokan pukulan kuat dan pukulan lemah. Pengertian kedua irama diartikan sebagai pukulan-pukulan berdasarkan panjang pendek atau nilai nada-nada dalam suatu lagu.

7. Bentuk Lagu atau Struktur Lagu

Bentuk lagu atau struktur lagu adalah susunan atau hubungan antara unsur-unsur musik dalam suatu lagu, sehingga menghasilkan komposisi lagu yang bermakna (Jamalus, 1988:35).

8. Tanda Tempo

Tanda tempo adalah kecepatan dalam memainkan lagu dan perubahan-perubahan dalam kecepatan lagu tersebut. Tanda tempo dibagi dalam tiga bagian yaitu; tempo lambat, sedang, dan tempo cepat.

9. Ekspresi

Ekspresi adalah suatu ungkapan pikiran dan perasaan yang mencakup tempo, dinamik dan warna nada dari unsur-unsur pokok musik yang diwujudkan oleh seniman musik penyanyi yang disampaikan pada pendengarnya (Jamalus, 1988:38). Dengan begitu unsur ekspresi merupakan unsur perasaan yang terkandung di dalam kalimat bahasa maupun kalimat musik yang melalui kalimat musik inilah pencipta lagu atau penyanyi mengungkapkan rasa yang dikandung dalam suatu lagu.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Dalam artikel ini, penulis menggunakan paradigma penelitian kualitatif. Dengan pengertiannya adalah penelitian tentang riset yang bersifat deskriptif dan cenderung menggunakan analisis. Proses dan makna (perspektif subjek) lebih menonjol pada penelitian kualitatif. Landasan teori dimanfaatkan sebagai panduan agar fokus penelitiannya sesuai dan tertata lebih baik dengan bukti-bukti fakta di lapangan. Penelitian ini dilakukan dengan pengamatan di sekolah-sekolah dan institusi baik yang mengacu pada sekolah umum ataupun sekolah yang mempunyai bidang fokus yaitu musik, untuk mengetahui kapasitas dan efisiensi dari data-data yang ada sehingga sesuai dengan materi pada objek penelitian.

Pengertian Kualitatif yaitu suatu prosedur penelitian yang menggunakan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan pelaku yang dapat diamati.”

Sama halnya menurut arif Furchan, Pendekatan kualitatif, yaitu suatu prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa ucapan atau tulisan dan perilaku yang dapat diamati dari subyek itu sendiri.

Begitu juga menurut Kasiran dalam bukunya Metodologi Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif, Penelitian Kualitatif adalah penelitian yang bersifat atau memiliki karakteristik bahwa datanya dinyatakan dalam keadaan kewajaran atau sebagaimana adanya (natural setting) dengan tidak dirubah dalam bentuk simbol atau bilangan, sedangkan perkataan penelitian pada dasarnya berarti rangkaian kegiatan atau proses pengungkapan sesuatu yang belum diketahui dengan menggunakan cara kerja atau metode yang sistematis, terarah dan dapat dipertanggungjawabkan.

Adapun deskripsi kualitatif ini memiliki ciri ciri sebagai berikut yaitu sebagaimana dalam buku yang berjudul Teknik Penulisan Laporan, Ahmad Sonhaji menjelaskan ciri-ciri penelitian kualitatif antara lain :

1. Desain penelitian bersifat lentur dan terbuka.
2. Data penelitian diambil dari data alami (natural setting).
3. Data yang dikumpulkan meliputi data deskriptif dan reflektif.
4. Lebih mementingkan proses daripada hasil.
5. Sangat mementingkan makna (meaning).
6. Sampling dilakukan secara internal yang didasarkan pada subyek yang memiliki informasi yang paling representatif.

7. Analisa data dilakukan pada saat setelah pengumpulan data.

Dalam penelitian ini penulis membuat subjek yang diteliti berkedudukan sama dengan peneliti, jadi tidak sebagai objek atau yang lebih rendah kedudukannya. Hal ini dikarenakan tingkah laku manusianya merupakan hal yang pokok bagi penelitian kualitatif. Mengutamakan data langsung atau "first hand". Penelitian kualitatif menuntut sebanyak mungkin kepada penelitiannya untuk melakukan sendiri kegiatan penelitian di lapangan.

Tempat

Penelitian ini dilaksanakan dikelas XII A Jurusan Musik SMK Negeri 12 Surabaya yang beralamat di Jalan Siwalankerto Permai no 1A Siwalankerto, Wonocolo, Kota Surabaya. Dalam kelas XII A terdiri dari 30 siswa, yang terdiri dari 20 siswa laki-laki dan 10 siswa perempuan. Penelitian ini dilaksanakan selama 2 kali pertemuan dimana satu kali pertemuannya memiliki durasi waktu 2x40 menit. Penelitian ini dilakukan selama 2 minggu yaitu mulai pertengahan bulan September sampai dengan akhir bulan September 2017.

Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data untuk mengumpulkan data di lapangan dalam rangka menjawab fokus penelitian maka dipergunakan metode wawancara atau *interview*. Wawancara adalah suatu teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan tanya jawab antara peneliti dengan obyek yang diteliti. Dalam metode ini kreatifitas pewawancara sangat diperlukan

karena hasil interview yang diteliti bergantung pada kemampuan penyelidik untuk mencari jawaban, mencatat dan menafsirkan setiap jawaban. "Wawancara adalah percakapan dengan maksud tertentu untuk memperoleh informasi dari teori wawancara."

Wawancara dilakukan di beberapa institusi dan juga tempat belajar umum untuk mengetahui seberapa besar peminat dan kemauan terhadap belajar mengaransemen musik menggunakan *Cubase*. Implementasi pada penggunaan *Cubase* dapat mempercepat dalam memahami mulai dari *basic* dasar tentang pembuatan komposisi dan aransemen sampai dengan penciptaan. Hal ini dilakukan untuk mengembangkan ide, konsep dan pemikiran yang kreatif pada proses pembelajaran. Selain itu *Cubase* juga mempunyai fungsi untuk mengembangkan suara dalam format *recording*, *mixing*, atau *dubbing*. Sehingga mempermudah bagi mahasiswa dalam mengembangkan hasil karya ciptanya dalam bentuk tata suara.

Instrument Penelitian

Dalam penelitian kualitatif, yang menjadi instrumen atau alat penelitian adalah peneliti itu sendiri. Peneliti kualitatif sebagai *human instrument* berfungsi menetapkan fokus penelitian, memilih informan sebagai sumber data, melakukan pengumpulan data, menilai kualitas data, analisis data, menafsirkan data dan membuat kesimpulan atas temuannya (Sugiono,2009:306).

Teknik Analisis Data

Analisis data adalah proses pelacakan dan pengaturan secara sistematis transkrip wawancara, catatan lapangan dan bahan-bahan yang lain yang dikumpulkan untuk meningkatkan pemahaman terhadap bahan agar dapat dipresentasikan pada orang lain. "Analisa data merupakan proses pengorganisasian dan mengurutkan data kedalam pola, kategori dan satuan uraian dasar sehingga dapat ditemukan tema dan dapat dirumuskan hipotesis kerja seperti yang disarankan oleh data." Analisis diamati dengan mempelajari seluruh data dari berbagai sumber setelah itu mengadakan reduksi data dengan membuat rangkuman inti, langkah selanjutnya menyusun dalam satuan-satuan yang kemudian dikategorikan dalam satu kelompok yang sama, kemudian pemeriksaan keabsahan data dan tahap yang terakhir disimpulkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan di kelas XII A Jurusan Musik SMK Negeri 12 Surabaya yang beralamat di Jalan Siwalankerto Permai no 1A Siwalankerto, Wonocolo, Kota Surabaya. Dalam satu kelas XII A terdiri dari 30 siswa, yang terdiri dari 20 siswa laki-laki dan 10 siswa perempuan. Penelitian dilakukan pada Kelas XII A dikarenakan peneliti telah melakukan wawancara dengan Bapak Senyum Sadhana selaku guru mata pelajaran Aransemen dan menemukan bahwa kelas tersebut merupakan kelas yang memiliki nilai rata-rata paling rendah dibandingkan kelas XII lainnya.

Dari hasil wawancara dengan guru musik, peneliti mengetahui bahwa peserta didik pada saat kelas X dan kelas XI telah mendapat mata pelajaran Penguasaan Instrument Pokok, Harmoni, Paduan Suara, dan Teori Musik sebagai dasar mereka menempuh mata pelajaran Aransemen, namun metode yang digunakan untuk pembelajaran Aransemen masih menggunakan metode konvensional, yaitu guru menerangkan di depan kelas tanpa melalui tahap-tahap pembuatan aransemen musik. Sehingga siswa mengalami kesulitan dalam menyerap materi yang disampaikan oleh guru. Maka dari itu, dalam pelaksanaan pembuatan aransemen musik peneliti menggunakan media *software cubase* sebagai media yang mempermudah proses penyerapan materi. Adapun pelaksanaan pembelajaran meliputi tahapan-tahapan sebagai berikut: (1) tahap persiapan, (2) tahap pelaksanaan pembelajaran, dan (3) tahap penilaian dan evaluasi.

Penelitian ini dilaksanakan selama 2 kali pertemuan dimana satu kali pertemuannya memiliki durasi waktu 2x40 menit. Penelitian ini dilakukan selama 2 minggu yaitu mulai pertengahan bulan September sampai dengan akhir bulan September 2017.

Tahap Persiapan

Ruang kelas yang digunakan dalam proses pembelajaran ini menggunakan Ruang Komputer dimana setiap peserta didik dapat mempraktekannya secara langsung materi yang disampaikan. Alasan penelitian tidak dilakukan di dalam ruang kelas adalah

tidak semua peserta didik memiliki fasilitas laptop yang nantinya dapat menimbulkan kesenjangan antar peserta didik. Masing-masing komputer pada ruangan tersebut terlebih dahulu dilakukan penginstalan *softwareCubase* sehingga dapat mempercepat proses pembelajaran.

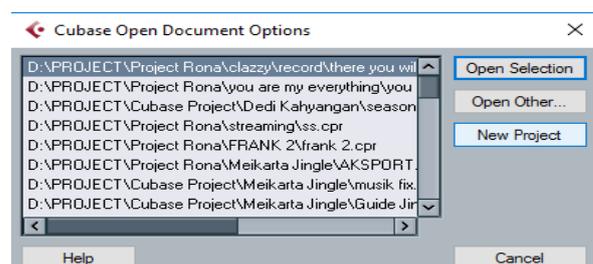
Langkah selanjutnya adalah menentukan lagu yang akan di aransemen, pada hal ini penulis menggunakan lagu daerah yaitu "Gundul-gundul Pacul". Lagu tersebut dipilih dikarenakan peserta didik lebih tertarik dengan lagu daerah yang unik dan dapat memunculkan ide kreatif serta ketertarikan lebih dalam tentang *softwarecubase*.

Proses pembelajaran diawali dengan membuka terlebih dahulu *software cubase* dengan cara *doubleklik* ikon *Cubase* () yang terdapat pada *desktop* di komputer dan nantinya akan muncul kotak proses seperti gambar di bawah.



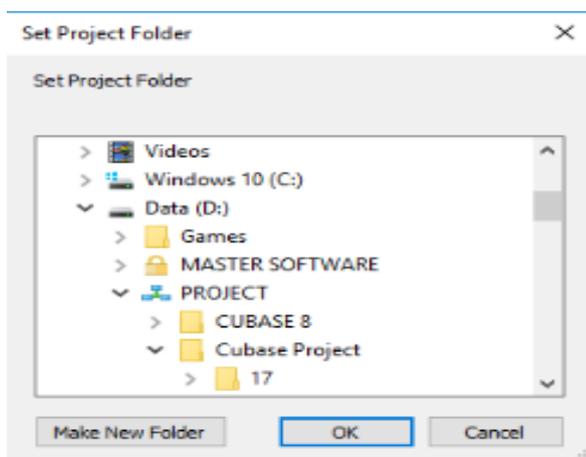
Gambar 1 Kotak Proses

Ketika software telah terbuka maka akan muncul kotak dialog dan klik *new project*, pilih *empty* dan klik OK.



Gambar 2 Kotak Dialog

Setelah klik OK kemudian akan muncul kotak penyimpanan yang berfungsi untuk menentukan lokasi penyimpanan *file* aransemen, jika kita ingin membuat *folder* baru untuk memudahkan kita mencari *file* yang kita kerjakan maka klik *make new folder*, setelah kita menentukannya lalu klik OK



Gambar 3 Kotak Penyimpanan

Ketika semua telah dilakukan dengan benar maka nanti akan muncul tampilan seperti pada gambar 4, kemudian lakukan proses penyimpanan terlebih dahulu dengan menekan tombol pada *keyboard ctrl+s*, kemudian kita memberikan judul "Gundul-Gundul Pacul" lalu klik *Save*. Proses pembelajaran aransemen telah siap untuk melanjutkan pada tahap selanjutnya yaitu Tahap Pelaksanaan Pembelajaran.



Gambar 4 Tampilan Cubase Siap untuk Pembuatan Aransemen

Tahap Pelaksanaan Pembelajaran

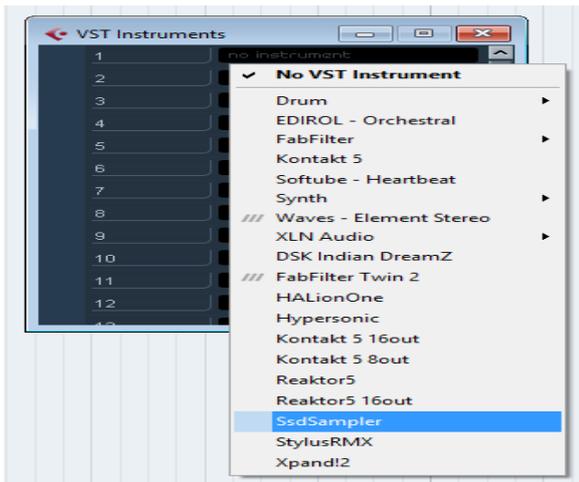
Pada umumnya di dunia rekaman selalu mendahulukan perekaman pada drum atau perkusi dikarenakan instrumen tersebut yang memegang kunci utama dalam menjaga tempo. Maka pada proses pembelajaran ini perekaman suara pada drum atau perkusi dilakukan terlebih dahulu. Kemudian akan dilakukan perekam instrumen bass dan gitar. Setelah proses tiga instrumen selesai maka dilanjutkan dengan perekaman vokal dan di akhiri dengan penambahan *filler* atau pengisi-pengisi suara agar terdengar lebih indah.

Perekaman Pada Drum

Karena di ruang komputer sangat tidak memungkinkan untuk melakukan perekaman drum dikarenakan faktor ruangan tidak menggunakan peredam sehingga dapat mengganggu kelas lain dan juga dikarenakan ruangan yang sempit, maka peneliti memberikan solusi dengan cara mengajarkan pada peserta didik untuk menggambarkan pola drum pada *key editor*.

Langkah pertama tekan tombol F11 (langkah cepat dari penampilan *VST Instrument* atau instrumen virtual) pada *keyboard* lalu pada kolom nomor 1 klik kiri

menggunakan *mouse* pilih *SsdSampler* seperti pada gambar 5. Muncul kotak dialog “Do you want to create a MIDI track assigned to plugin “SsdSampler”?”, pilih *Create*. Peneliti terlebih dahulu menyiapkan pemetaan suara pada *SsdSampler*, sehingga peserta didik hanya melakukan pemanggilan data.



Gambar 5 VST Instrument

Langkah selanjutnya peserta didik melakukan pemanggilan data pemetaan suara yang telah tersimpan pada *SsdSampler* dengan memilih “User” pada menu “Library”, memilih “User” pada “Category”, dan *double* klik “Pop Sena” pada “Kit Name” lalu menunggu hingga proses selesai. Setelah proses selesai, *SsdSampler* dapat di tutup dan mulai melakukan proses pembuatan pola drum.



Gambar 6 SsdSampler

Untuk memunculkan *key editor*, klik kanan disebelah kanan tulisan “SsdSampler 01” dan pilih menu “draw” (Gambar 7) maka *pointer* akan berubah menjadi pensil dan klik kiri ditahan kemudian menggeserkannya ke kanan (Gambar 8) sampai secukupnya lalu akan muncul kotak blok berwarna biru (Gambar 9), kemudian lakukan *double* klik pada kotak tersebut sehingga akan memunculkan *key editor*.



Gambar 7 langkah membuka *key editor*

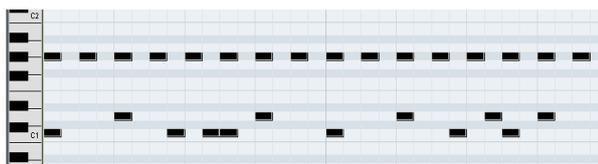


Gambar 8 Penggeseran pointer



Gambar 9 Blok berwarna biru

Setelah *key editor* muncul, klik kanan dan pilih menu “draw” kemudian pointer berubah menjadi pensil dan dapat digunakan untuk menghitamkan kolom-kolom pada nada yang telah tersedia dan pada tahap ini tingkat kreatifitas peserta didik dibutuhkan untuk membuat pola ritme yang sesuai dengan aransemen yang akan mereka buat. Pada kolom *key editor* sudah membentuk sebuah ketukan sehingga memudahkan peserta didik untuk mengerti karena mereka telah memahami konsep ketukan dalam musik.



Gambar 10 Contoh pola drum yang tergambar pada key editor

Pada tahap ini peserta didik mengalami sedikit kebingungan karena memiliki langkah yang begitu banyak, namun saat beberapa dari peserta didik menguasai langkah tersebut, kelas terlihat lebih bersemangat dikarenakan mereka terpacu untuk oleh peserta didik yang telah menguasai. Proses pembuatan pola drum ini membuat peserta lebih berkonsentrasi dan fokus terhadap materi karena dalam pembuatan pola drum seperti melakukan sebuah permainan.

Perekaman Pada Bass dan Gitar

Setelah pembuatan pola drum menggunakan *key editor* pada *cubase* selesai, tahap selanjutnya adalah melakukan perekaman bass dan gitar. Bass merupakan instrumen yang berada pada frekuensi rendah, yang berarti penikmat musik akan dapat mendengarkan suara bass dengan sangat jelas, maka dari itu pola permainan bass harus menyesuaikan dengan pola dari drum yang telah dibuat sebelumnya. Berbeda dengan drum yang menggunakan *key editor*, bass kali ini direkam menggunakan *sound card* (kartu suara) dengan cara memainkannya. Untuk memulai perekaman, harus membuat *track* yang baru terlebih dahulu dengan cara klik kanan kolom bebas di bawah *midi track* drum, lalu pilih *add audio track*. Muncul kotak dialog lalu rubah

konfigurasi dari *stereo* menjadi *monodan* memilih jumlah *track* sebanyak 2 (untuk bass dan gitar), lalu klik OK maka muncul 2 *track* baru yang dapat kita gunakan untuk proses rekam.



Gambar 11 Hasil perekaman bass dan gitar

Dalam tahap ini dibutuhkan kemampuan dalam memainkan instrumen bass dan gitar. Hal tersebut juga membuat beberapa peserta didik yang bukan dari instrumen pokok bass dan gitar, atau yang tidak memiliki kemampuan dalam memainkannya mengalami kesulitan. Karena alasan tersebut, antusias peserta didik menurun dan juga karena prosesnya terlalu singkat, hanya perlu melakukan beberapa langkah.

Perekaman Vokal

Perekaman pada vokal tidak dilakukan pertama kali dengan alasan mempermudah dan mempercepat proses rekam. Kesalahan pengambilan nada dasar dan ketidakstabilan tempo dapat membuat proses rekam terhambat. Dalam proses rekam vokal ini memiliki cara yang sama dengan proses rekam bass dan gitar, dengan cara menambahkan *track* baru terlebih dahulu agar tidak tercampur atau bahkan tertindih hasil rekaman dari bass maupun gitar.

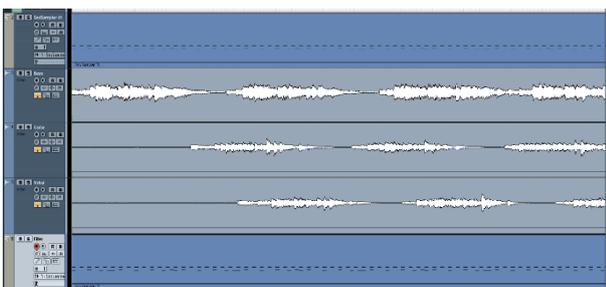
Pada tahap ini yang sangat diuntungkan adalah peserta didik yang berasal dari instrumen pokok vokal, karena mereka dapat lebih berekspresi dalam menyalurkan kemampuannya. Karena dalam satu kelas hanya 20% saja yang menempuh

instrumen pokok vokal maka ketertarikan peserta didik pada tahap ini menurun. Namun setelah peneliti menjelaskan bahwa kelas tersebut hanyalah sebuah contoh bentuk aransemen dan peserta didik dapat mengembangkannya secara pribadi dengan cara merubah vokal menjadi permainan instrumen, semangat mereka kembali muncul.

Penambahan *Filler*

Proses penambahan *filler* membutuhkan kreatifitas dari masing-masing peserta didik. Peneliti hanya memberikan beberapa contoh *filler* seperti suara *piano midi*, *saxophone*, *cymbal*, *bongo*, *conga*, *shaker*, *tamborine*, dan *string* yang dibuat menggunakan *key editor*. Pembuatan *filler* ini memiliki langkah yang sama seperti pada drum namun menggunakan *VST Instrument* yang berbeda tergantung kebutuhan suara yang dibutuhkan.

Peneliti memberikan beberapa contoh *filler* yang telah disiapkan sebelumnya untuk proses pembelajaran. Pada proses pembuatan *filler* ini para peserta didik terlihat lebih antusias dikarenakan mereka terpacu untuk lebih kreatif agar aransemen yang dibuat tidak kalah menarik dengan teman satu kelas.



Gambar 12 Hasil akhir rekaman secara keseluruhan

Proses pembelajaran aransemen diakhiri dengan peneliti menjelaskan tentang unsur utama dalam dunia rekaman yaitu *Mixing* dan *Mastering*. *Mixing* merupakan tahapan yang digunakan untuk mencampur jadi satu semua hasil yang telah direkam atau digambar menggunakan *key editor*. Penyesuaian frekuensi, pengaturan *equalizer*, penambahan *compresor*, penambahan *reverb*, penghilang *noise* (bising) pada masing-masing *track* agar hasil rekaman lebih harmoni. Tahap *Mastering* merupakan tahap dimana melakukan pengaturan *equalizer*, *compresor* dan untuk menaikkan volume suara pada hasil rekaman yang telah melewati tahapan *mixing* terlebih dahulu.

Tahap Penilaian dan Evaluasi

Setelah proses aransemen menggunakan software cubase masih banyak ditemukan peserta didik yang mengalami kesulitan. Hal ini disebabkan peserta didik masih dalam tahap penyesuaian terhadap software baru. Namun, setelah mereka terbiasa dengan software cubase kelas menjadi aktif dan antusias peserta didik menjadi meningkat seiring dengan meningkatnya keingintahuan tentang software cubase lebih dalam.

Dengan adanya software cubase sebagai alternatif media pembelajaran kelas aransemen, peserta didik merasa sangat diuntungkan karena mereka dapat menuangkan ide kreatif mereka ke dalam

aransemen yang dapat diciptakan sendiri di rumah. Software cubase sebagai media itu sendiri secara tidak sengaja juga mengajarkan tentang pengetahuan dasar tentang dunia rekaman, hal ini yang membuat para peserta didik sangat tertarik dalam melakukan proses pembelajaran.

Dari hasil pengamatan, diperoleh bahwa ketertarikan siswa terhadap proses pembelajaran aransemen bertambah. Hal tersebut dibuktikan dengan tingkat antusias dan kecepatan dalam memahami materi. Ini membuktikan bahwa menggunakan cubase sebagai media alternatif dapat membuat proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan tepat sasaran.

Peningkatan dalam proses pembelajaran aransemen sendiri ditandai oleh meningkatnya kreatifitas peserta didik dalam membuat pola drum, bass, gitar, dan filler. Dari sebelum dilaksanakannya penelitian yang hanya menggunakan literatur secara tertulis, peserta didik membuat aransemen dengan sesuai buku acuan dan lebih cenderung monoton atau kurang ekspresif. Setelah dilaksanakannya penelitian ini peserta didik menjadi lebih variatif dalam membuat pola-pola ritme yang mereka inginkan sesuai imajinasi namun tetap sesuai dengan teori musik dan teori aransemen yang berlaku sesuai kurikulum.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Penerapan media *softwareCubase* dalam pembuatan aransemen musik pada siswa SMK 12 Surabaya dapat meningkatkan kreatifitas peserta didik dalam mengikuti

proses pembelajaran. Hal tersebut dapat dibuktikan dengan tingkat antusias, keaktifan pada saat kelas berlangsung, dan kreatifitas peserta didik dalam membuat pola ritme yang meningkat dari pada sebelum dilaksanakannya penelitian ini.

Walaupun pada tahap awal peserta didik mengalami kendala dalam penyesuaian terhadap software yang baru mereka kenal, namun setelah terbiasa mereka dapat mengatasi kesulitan itu dan menjadi lebih bersemangat dalam menjalani proses pembelajaran. Adapun perbedaan mata pelajaran instrumen pokok yang mereka tempuh sedikit banyak menjadi kendala dikarenakan tidak semua siswa mahir memainkan instrumen yang dipilih untuk dijadikan contoh pada saat penelitian. Setelah peneliti menjelaskan tentang penelitian tersebut hanyalah sebuah contoh untuk memancing kreatifitas dan mereka dapat mengembangkan sendiri kreatifitas mereka dalam pemilihan instrumen, peserta didik menjadi lebih ingin mendalami tentang *software Cubase*.

Saran

Berdasarkan keberhasilan penerapan media *softwareCubase* dalam pembuatan aransemen musik dalam penelitian yang telah dilaksanakan, maka saran yang dapat diberikan oleh peneliti adalah sebagai berikut:

1. Penggunaan *software Cubase* sebagai media alternatif pembuatan aransemen musik dapat dijadikan solusi untuk meningkatkan prestasi belajar peserta

- didik, khususnya untuk mata pelajaran aransemen
2. Diharapkan untuk guru mata pelajaran aransemen untuk memasukkan penggunaan *software Cubase* sebagai media alternatif pembuatan aransemen musik dalam kurikulum yang lebih terstruktur sehingga memperlancar proses pembelajaran dan.
 3. Diharapkan untuk masa yang akan datang bagi penelitian selanjutnya dapat dikembangkan kembali menjadi lebih baik dan mencapaitahapan *mixing* dan *mastering*, sehingga peserta didik memiliki pengetahuan dasar tentang dunia rekaman.

PUSTAKA ACUAN

- Banoe, Pono. 2003. *Kamus Musik*. Yogyakarta: Kanisius.
- Briggs, Leslie J. 1977. *Instructional Design Principles and Application*. New Jersey: Educational Technology Publication Inc.
- Furchan, Arif. 1992. *Pengantar Metode Penelitian Kualitatif*. Surabaya: Usaha Nasional.
- Hamalik, Oemar. 1982. *Pengajaran Unit: Studi Kurikulum dan Metodologi*. Bandung: Alumni.
- Holmes, Thomp. (2008). *Electronic and Experimental Musik and Culture*. New York: Routledge.
- Jamalus dan Mahmud, A.T. 1981. *Musik*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan
- Jamalus. 1988. *Musik dan Praktek Perkembangan Buku Sekolah Pendidikan Guru*. Jakarta: CV. Titik Terang.
- Joseph, Wagiman. 2001. *Teori Musik Dasar*. Semarang: UNNES Press.
- Kasiran. 2010. *Metodologi Penelitian Kuantitatif Dan Kualitatif*. Malang: UIN Pres.
- Reynolds, A., & Anderson, R. H. 1992. *Selecting and Developing Media for Instruction*. Wisconsin: John Wiley & Sons Incorporated.
- Sadiman, Arif S. 1993. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sanaky, Hujair A.H. 2013. *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. Yogyakarta: Kaukaban Dipantara.
- Sonhaji, Ahmad. 1996. *Teknik Penulisan Laporan Penelitian Kualitatif dalam Ilmu-ilmu Sosial dan Agama*. Malang: Kalimasada Press.
- Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&B*. Bandung: Alfabeta.
- Syafiq, Muhammad. 2003. *Ensiklopedia Musik Klasik*. Yogyakarta: Adicita.
- <http://benramt.wordpress.com>