Indonesian Research Journal on Education

e-ISSN: 2775 – 8672, p-ISSN: 2775 – 9482
Volume 4, Nomor 1 Tahun 2024
Halaman: 63 – 71

Web: https://irje.org/index.php/irje

RESEARCH ARTICLE

# PEMANFAATAN DAW (DIGITAL AUDIO WORKSTATION) DALAM PEMBUATAN NOTASI *CUK MAK ILANG* MELALUI PROGRAM MUSIK STUDIO ONE KE SIBELIUS

Rio Eka Putra[1], Deria Sepdwiko[2]
Programi Studi Pendidikan Seni Pertunjukan, Universitas PGRI Palembang

rioekaputra@univpgri-palembang.ac.id[1]

**Kata Kunci**:
*Digital Audio Workstation, Notasi Lagu Daerah, Program Musik.*

**Abstrak**

Penelitian ini menawarkan langkah-langkah praktis dalam pembuatan notasi lagu daerah Cuk Mak Ilang menggunakan program Musik Studio One Ke Avid Sibelius. Bertujuan membantu mahasiswa seni pertunjukan, khususnya di Universitas PGRI Palembang, dalam memahami teori musik dan meningkatkan keterampilan notasi musik mereka. Melalui pendekatan deskriptif kualitatif dengan teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi, penelitian ini mengevaluasi keberhasilan dan tantangan penggunaan Avid Sibelius. Hasilnya menunjukkan bahwa program ini mendukung pemahaman teori musik dan keterampilan notasi mahasiswa, meskipun ada kesulitan dalam mengintegrasikan elemen musik kompleks. Implikasi penelitian mencakup peningkatan kualitas pembelajaran musik dengan teknologi DAW, serta kontribusi pada pemahaman integrasi teknologi dalam pendidikan seni pertunjukan. Dengan abstrak ini, disajikan gambaran jelas tentang tujuan, metode, hasil, dan implikasi penelitian, menarik minat pembaca potensial serta mencerminkan isi dan signifikansinya.

***Key Word***:
*Digital Audio Workstation, Regional Song Notation, Music Program.*

***Abstrack***

*This research aims to present practical steps in creating the notation for the regional song "Cuk Mak Ilang" using the Music Studio One to Avid Sibelius program. Its objective is to assist performing arts students, particularly at Universitas PGRI Palembang, in understanding music theory and enhancing their music notation skills. Employing a qualitative descriptive approach with data collection techniques such as observation, interviews, and documentation, the research evaluates the success and challenges of using Avid Sibelius. Results indicate that the program supports students' understanding of music theory and notation skills, albeit with difficulties integrating complex musical elements. The implications of the research encompass improving the quality of music education with Digital Audio Workstation (DAW) technology and contributing to the understanding of technology integration in performing arts education. This structured abstract provides a clear overview of the research objectives, methods, findings, and implications, aiming to capture the interest of potential readers and accurately reflect the content and significance of the study.*

Copyright © 2024 Rio Eka Putra, Deria Sepdwiko
*This work is licensed under a **Attribution-ShareAlike 4.0 International (CC BY-SA 4.0)***

## PENDAHULUAN

Memahami perkembangan teknologi adalah krusial dalam meningkatkan kualitas pendidikan, terutama dalam konteks seni musik. Masyarakat yang melek teknologi memiliki kemampuan untuk memilih, merancang, membuat, dan menggunakan hasil-hasil teknologi, sehingga dapat menyesuaikan diri dengan perkembangan zaman dan pengaruh globalisasi. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi membawa sejumlah perubahan dalam kehidupan manusia. Efek tidak langsungnya adalah perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi mengarah pada perkembangan masyarakat, dan perkembangan tersebut membawa masalah baru yang perlu dipecahkan. Oleh karena itu, masyarakat membutuhkan pengetahuan teknis yang akan berperan dalam kehidupan saat ini dan di masa depan. Hal tersebut sama dengan pendapat (Asmani, 2011, p. 113) yang menyatakan bahwasanya masyarakat yang melek teknologi akan mampu memilih, merancang, membuat, dan menggunakan hasil-hasil rekayasa teknologi, artinya masyarakat harus mempunyai responsif yang lebih terhadap perkembangan zaman dikarenakan pengaruh globalisasi.

Integrasi teknologi dalam pembelajaran seni musik dapat membantu dalam mengkonsep dan mempresentasikan materi pembelajaran dengan lebih menarik dan interaktif. Hal ini dapat mencakup

e-ISSN: 2775 – 8672
p-ISSN: 2775 – 9482

penggunaan media digital dan aplikasi pembelajaran musik interaktif. Dalam dunia pendidikan saat ini, seharusnya diperlukan pemahaman lebih terhadap perkembangan teknologi, dikarenakan akan sangat membantu bagi peserta didik atau pengajar dalam, mengkonsep sebuah pembelajaran dengan memakai media teknologi kemudian mempersentasekan dengan media digital, hal tersebut dapat realisasikan kedalam pembelajaran khususnya pada pembelajaran seni, khususnya seni musik. Menurut (Taopan, 2019, p. 61) dalam jurnalnya mengatakan, perkembangan teknologi yang pesat harus linier dengan pelaku budaya (seniman tradisi) gunanya agar keberlanjutan dari kesenian tersebut. Masyarakat dituntut untuk dapat memahami teknologi (technology literancy) untuk menunjang kehidupaan masa kini ataupun dimasa yang akan datang. Tujuan pendidikan seni adalah untuk membentuk manusia yang ideal melalui pengembangan kepekaan estetik, kreativitas, dan kesadaran budaya. Pembelajaran seni melibatkan berbagai kegiatan seperti observasi, penilaian, dan keterlibatan aktif peserta didik dalam aktivitas seni.

Pada dasarnya pendidikan seni dapat dikembangkan sesuai dengan kemampuan pendidik, menurut (Yulianto, 2020, p. 18) Konsep pendidikan seni diarahkan untuk membentuk manusia yang ideal yaitu menumbuhkan kepekaan rasa estetik dan artistik sehingga terbentuk sikap kritis terampil, sadar budaya, peka rasa, kreatif. Sikap ini akan tumbuh, apabila dilakukan serangkaian proses kegiatan pada peserta didik yang meliputi kegiatan pengamatan, penilaian, dan pertumbuhan rasa memiliki melalui keterlibatan peserta didik dalam segala aktivitas seni di dalam kelas dan atau di luar kelas. Dengan demikian pendidikan seni melibatkan semua bentuk kegiatan berupa aktivitas fisik dan Cita rasa membina kebudayaan baru yang dapat menyelamatkan manusia untuk masa depan yang lebih kompleks dan menantang. Pendidikan adalah lembaga yang mampu membina manusia untuk menyesuaikan diri dengan perubahan-perubahan kultural dan tantangan zaman demi keberlangsungan hidup manusia. Peran guru di dalam kelas berfungsi sebagai seorang pembimbing dan memiliki tanggung jawab untuk memfasilitasi pembelajaran peserta didik. Keindahan yang tertuang dalam kegiatan berekspresi, bereksplorasi, berapresiasi dan berkreasi melalui bahasa rupa, bunyi, gerak dan peran (seni rupa, musik, tari, dan teater).

Perumusan tujuan pendidikan seni dapat menggunakan pendekatan tiga ranah menurut taksonomi Bloom, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hal ini memungkinkan pengembangan keterampilan, sikap, dan pengetahuan pada peserta didik., Bloom 1956 dalam (Ismiyanto, 2011, p. 9) lebih menitik beratkan pertimbangan determinan peserta didik dengan menyusun taksonomi tujuan pendidikan ke dalam tiga ranah: Kognitif, afektif, dan psikimotorik. Ranah kognitif diklasifikasikan dalam urutan, dari tataran berpikir sederhana ketingkat berpikir kompleks: pengentahuan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi. Ranah afektif mencakupi tujuan-tujuan yang berkaitan dengan dimensi perasaan, tingkah laku, atau nilai. Misalnya apresisasi terhadap karya seni. Secara hirarki, ranah Efektif terdiri dari menerima, responsif, menghargai, organisasi, dan karakterisasi. Ranah psikomotorik adalah ranah yang bertujuan mengembangkan keterampilan.

Penggunaan Digital Audio Workstation (DAW) dan Avid Sibelius: DAW seperti Studio One dapat mempermudah proses produksi musik dan rekaman, sementara Avid Sibelius digunakan untuk membuat notasi balok. Integrasi kedua aplikasi ini memungkinkan pembuatan notasi yang lebih efisien dan berkualitas. Perkembangan teknologi memberikan kemudahan dalam beberapa aspek, salah satunya di bidang seni. Menurut (Putra, 2022, p. 16) Seni merupakan buah pikiran yang lahir dari kebiasaan manusia dan kebiasaan tersebut muncul dari alam sehingga seni dapat disimpulkan menjadi kebiasaan masyarakat yang bersumber dari alam, Menurut pendapat lain (sartono, 2011, p. 1), seni adalah, salah satu unsur kebudayaan yang tumbuh dan berkembang, sejajar, dengan perkembangan manusia selaku pengubah dan penikmat seni. Dalam arti yang lain Kesenian adalah salah satu unsur budaya manusia, kesenian itu mampu menggambarkan kelengakapan dan keragaman yang ada di dalamnya. Sedangkan ungkapan Sumardjo dalam (Putra, Rio Eka, 2019, p. 106), sebuah seni dalam perwujudannya, merupakan sebuah kegiatan, yang berjalan diluar kerja harian pada umumnya. Dalam dunia pendidikan, pembelajaran seni juga dapat memakai teknologi digital, sebagai contoh pembelajaran seni musik membuat notasi balok dengan menggunakan Digital Audio Workstation (DAW), perkembangan teknologi memberikan kemudahan dalam aspek pembelajaran, peserta didik akan mudah jika paham cara mengoperasikan media Digital Audio Workstation (DAW). Digital Audio Workstation merupakan program aplikasi sofware musik yang dapat merekam dan monitor langsung dari *software* tertentu, kemudian merekam suara instrumen virtual, mengedit *track* yang direkam dan menggabungkannya dengan *file* lain.

Digital Audio Workstation (DAW) juga dapat memproses banyak hal salah satunya, menghilangkan *noise* yang ada saat merekam, memberikan filter ke dalam hasil rekaman, *mixing* dan *mastering* audio, mempermudah produksi audio dan juga dapat membuat MIDI. Menurut (Andriyanto, 2020, p. 9) Digital

e-ISSN: 2775 – 8672
p-ISSN: 2775 – 9482

Audio Workstation merupakan software yang mampu mengubah, mengedit, dan menggantikan fungsi rekam audio secara analog menjadi digital Singkatnya, menurut (Krisanta, 2021, p. 10) Digital Audio Workstation dapat mendigitalisasikan suara musik secara baik. Hal ini dikarenakan banyak plugin yang dapat digunakan untuk menghasilkan hasil yang lebih baik. Dalam penelitian ini Digital Audio Workstation yang digunakan adalah Studio One.

Dalam pencarian informasi mengenai sofware Studio One Menurut (wikipedia, 2009, p. 1), sofware aplikasi Studio One merupakan sebuah perangkat digital audio workstation (DAW). Yang digunakan untuk membuat, merekam, mencampur dan menguasai musik dan audio lainnya, dengan fungsionalitas juga tersedia untuk pengeditan video. Awalnya dikembangkan sebagai penerus *kristal Audio Engine*, diakuisisi oleh PreSonus dan pertama kali dirilis pada tahun 2009 untuk macOS dan Microsoft Windows. PreSonus dan *Studio One* kemudian diakuisisi oleh Fender pada tahun 2021. Studio One awalnya memulai pengembangan dengan nama *K2*, sebagai tindak lanjut dari *Kristal Audio Engine*. Meskipun pengembangan tindak lanjut dimulai pada tahun 2004, pengembangannya dialihkan pada tahun 2006 menjalin kerja sama antara PreSonus dan *KristalLabs Software Ltd*, sebuah perusahaan rintisan yang didirikan oleh mantan karyawan Steinberg Wolfgang Kundrus dan Matthias Juwan. Kundrus adalah salah satu pengembang versi awal Cubase, dan menetapkan konsep untuk versi pertama Nuendo. Juwan adalah penulis mesin audio *kristal* asli, menulis spesifikasi untuk standar plug-in VST versi 3, dan juga mengerjakan beberapa produk Steinberg, termasuk sofware Cubase, Nuendo, dan HALion. *KristalLabs*, kemudian menjadi bagian dari PreSonus pada tahun 2009 dan logo *KristalLabs* sebelumnya digunakan sebagai dasar logo Studio One.

Saat ini, PreSonus Studio One merupakan media yang dapat membantu para komposer – komposer di era modern, karena di dalam perangkat lunak Digital Audio Workstation Studio One ini semua terangkum menjadi satu, mulai dari pembuatan MIDI, rekam dan edit suara, pembuatan notasi, mixer console, sampai dengan tahapan untuk digunakan live performance. Software PreSonus Studio One, memungkinkan adanya sebuah pengembangan yang dapat menjadikan PreSonus Studio One ini sebagai alat atau media yang dapat membantu dalam hal kreatif dan dapat juga menunjang ide-ide bagi para komposer. Aplikasi Studio One juga merupakan salah satu software musik yang dapat digunakan dalam berbagai hal dalam penciptaan sebuah musik ataupun pembuatan notasi dalam musik. Dengan bentuk apapun karena sudah didukung dengan plugin-plugin standar seperti intrumen atau pun FX yang sudah mumpuni, dalam penelitian ini tidak hanya berbicara mengenai studio One saja, akan tetapi memakai dua aplikasi sekaligus agar dapat memudahkan dalam pembuatan Notasi yang dapat di tranposisikan dari aplikasi Studio One dengan perekaman intrumen dan kemudian diekpor menjadi midi, kemudian midi yang sudah di buat di aplikasi sebelumnya di impor ke aplikasi Sofware Avid Sibelius, sofware Avid Sibelius merupakan salah satu software yang dapat menulis notasi yang terdapat pada PC/komputer.

MIDI adalah kependekan dari *Musical Instrument Digital Interface* yang merupakan sebuah teknik standar yang mendeskripsikan protokol komunikasi, *digital interface*, dan konektor elektrik yang menghubungkan banyak macam dari instrumen musik elektrik (Swift, 1997, p. 14). Pada dasarnya MIDI merupakan pengganti dari instrumen musik konvensional, yang bentuknya tidak lagi fisik tapi berupa perangkat lunak (*software*). Menurut pendapat lain (Huber, 2019, p. 1) MIDI ada berbagai macam jenis mulai dari instrumen musik Barat maupun instrumen musik tradisi dunia ataupun Nusantara. Pada prosesnya satu koneksi MIDI melalui kabel dapat membawa sampai dengan 16 gelombang informasi, dan setiap gelombang dapat diarahkan kepada perangkat yang berbeda atau instrumen yang berbeda. MIDI membawa pesan-pesan acara, data yang menspesifikasi instruksi pada musik, termasuk notasi, nada, kecepatan, getaran, mendistribusikan suara ke bagian kanan atau kiri dari stereo, dan sinyal tempo. Data pada MIDI dapat ditransfer melalui kabel MIDI, atau direkam melalui perangkat perekam untuk diedit atau dimainkan ulang.

Menurut (Wikipedia, 2023, p. 1) Avid Sibelius adalah sebuah program software khusus untuk mengetik notasi musik berupa not balok. Program Sibelius merupakan salah satu software yang dapat menuliskan notasi musik, yang mulai di ciptakan oleh Twins Ben dan Jonathan Finn tahun 1987 saat masih menjadi pelajar di Oxford dan Cambridge Universities sampai tahun 1993. Menurut Panduan Referensi ini merupakan panduan komprehensif untuk semua fitur perangkat lunak notasi musik Sibelius dari Avid. Lini produk perangkat lunak Sibelius terdiri dari tiga tingkatan fitur fungsionalitas mulai dari pemula hingga profesional: Sibelius Pertama (sempurna untuk pemula), Sibelius (bagus untuk peserta didik dan amatir yang terampil), dan Sibelius Ultimate (harus dimiliki oleh para profesional). Di seluruh Panduan Referensi, "Sibelius" secara umum mengacu pada ketiganya Sibelius First, Sibelius, dan Sibelius Ultimate untuk memudahkan keterbacaan. Fitur yang hanya didukung di Sibelius Ultimate diidentifikasi di mana fitur

e-ISSN: 2775 – 8672
p-ISSN: 2775 – 9482

tersebut dicakup dalam panduan ini. Fitur yang terbatas atau tidak tersedia di Sibelius First juga disebutkan di seluruh ini dan juga secara khusus dicantumkan di Sibelius First. Sibelius First, Sibelius, dan Sibelius Ultimate Lini produk perangkat lunak Sibelius terdiri dari tiga tingkatan fungsionalitas fitur mulai dari pemula hingga profesional, Perangkat lunak Sibelius adalah diinstal menggunakan penginstal tunggal dan menjalankan aplikasi yang sama terlepas dari tingkat mana diotorisasi. Lisensi perangkat lunak menentukan tingkat fungsionalitas perangkat lunak Sibelius yang mana diotorisasi untuk dijalankan di komputer. Sibelius Pertama, berjalan ketika tidak ada lisensi untuk Sibelius atau Sibelius Ultimate yang diaktifkan didiaktifkan di komputer. Dalam website resmi Sibelius, menyebutkan bahwa "Sibelius is the complete software for writing, playing, printing, and publishing music notation" yang artinya software Sibelius adalah perangkat lunak lengkap untuk menulis, memutar, mencetak, dan menerbitkan notasi musik. Software Sibelius ini dapat difungsikan untuk mengaransir lagu, dan membuat komposisi

Program ini dipakai oleh para penggubah lagu, arranger, musisi, videografer, DJ, penerbit lagu. Biasanya digunakan dalam menggubah atau mengedit musik klasik, jazz, pop, band, dan vokal. Sibelius dapat mengedit partitur dan memainkan hasil lagunya sebelum dicetak. Selain itu, not balok juga dapat ditulis tanpa mengetik tetapi dengan cara memainkan piano atau gitar yang terdapat di dalam program tersebut. Jenis musik yang dapat didengar melalui gubahan Sibelius yaitu alat gesek, alat tiup kayu, brass, perkusi, gitar, piano, vocal, dan lain-lain. Avid Sibelius merupakan Sofware yang dapat berfungsi sebagai wadah pembuatan Notasi balok, karena menurut peneliti jika dua sofware ini di pakai dengan cerdik kemungkinan akan banyak meringkas waktu pengertian sebuah notasi.

Pada proses memproduksi sebuah musik memerlukan komponen penunjang yang dapat memundahkan proses produksi, menurut (Damar, 2022, p. 106) Komponen penunjang yang diperlukan yang ingin belajar Teknologi Musik meliputi perangkat keras dan perangkat lunak (sofware) yang berhubungan dengan proses perekaman, komponen perangkat keras (harware) terdiri dari, *Soundcard* adalah sebuah perangkat untuk mengolah data berupa file suara yang dihubungkan ke komputer. *Soundcard* berfungsi menerjemahkan sinyal analog menjadi sinyal digital pada saat melakukan rekaman. Untuk melakukan perekaman suara sangat dianjurkan menggunakan alat ini agar mendapatkan hasil yang maksimal. Saat file berupa *WAV* atau *mp3* yang dikirim melalui input *soundcard* kemudian diolah oleh *DSP (digital signal processing)* untuk diubah menjadi sinyal digital dan dibaca oleh laptop atau PC lalu diolah lagi oleh *DAC (digital audio converter)* untuk diubah kembali menjadi sinyal analog yang diperkuat dan dikeluarkan melalui melalui output *speaker* atau *headphone* sehingga bisa didengarkan. *Headphone* adalah sebuah alat untuk memperkuat dan mengeluarkan sinyal suara yang dikeluarkan *MIDI Controller* adalah sebuah alat yang berfungsi sebagai pengatur sinyal MIDI (*Musical Instrument Digital Interface)*. Bentuk *MIDI Controller* bisanya seperti instrumen *keyboard* dengan ukuran dan tuts yang beragam dari 25 *tuts* hingga 88 *tuts* seperti pada piano. Beberapa dari *MIDI Controller* juga ada yang memiliki fitur mengolah keras lembutnya suatu data MIDI (nada) sehingga dapat mudah mengatur dinamika permainan musik sesuai yang diinginkan.

Dapat disimpulkan bahwa jika hanya mengunakan satu sofware kemungkinan pengerjaan pembuatan notasi akan lebih lama dan memakan waktu, jika menggunakan Aplikasi Studio One dan Avid Sibelius kemungkinan akan lebih banyak meringkas waktu dan memudahkan sebuah pembuatan notasi, Dengan memahami dan menerapkan teknologi serta perangkat keras yang tepat, pembelajaran seni musik dapat menjadi lebih efektif, menarik, dan sesuai dengan kebutuhan zaman. Ini menciptakan kesempatan bagi para pelajar untuk mengembangkan kreativitas mereka dan meningkatkan pemahaman mereka terhadap seni musik.

## METODE

Metode penelitian merupakan fondasi dalam proses pengumpulan, analisis, dan interpretasi data yang dilakukan secara sistematis dan rasional untuk mencapai tujuan tertentu. Sebagai penelitian yang berkaitan dengan pemahaman dan analisis terhadap pemanfaatan Digital Audio Workstation (Daw) dalam pembuatan notasi musik, penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif. Pada tahap pengantar ini, akan dijelaskan secara singkat mengenai metode penelitian yang digunakan, yakni metode deskriptif kualitatif, serta tujuan dan kegunaannya dalam konteks penelitian ini. Metode Penelitian: Menurut Sugiyono (2020), metode penelitian adalah cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Metode ini memuat empat kata kunci, yaitu cara ilmiah, data, tujuan, dan kegunaan. Cara ilmiah mengacu pada kegiatan penelitian yang didasarkan pada prinsip keilmuan, yakni rasional, empiris, dan sistematis. Rasionalitas menyiratkan bahwa kegiatan penelitian haruslah masuk akal dan dapat dijangkau oleh penalaran manusia. Empiris mengimplikasikan bahwa kegiatan penelitian harus dapat diamati melalui indera manusia.

e-ISSN: 2775 – 8672
p-ISSN: 2775 – 9482

Sistematis berarti bahwa proses penelitian harus mengikuti langkah-langkah tertentu yang bersifat logis. Metode deskriptif kualitatif dipilih dalam penelitian ini karena memberikan pendekatan yang sistematis dalam mendeskripsikan fenomena atau peristiwa sesuai dengan kenyataan atau apa adanya (Dantes dalam Richardson, 2018).

Hal ini sesuai dengan tujuan penelitian yang bertujuan untuk memahami dan mempresentasikan proses pembuatan notasi musik menggunakan Daw dari Studio One ke Sibelius. Infrastruktur Penelitian: Proses penelitian ini memerlukan infrastruktur penelitian yang terdiri dari perangkat keras (hardware) dan perangkat lunak (software). Perangkat keras yang dibutuhkan antara lain laptop, soundcard, midi controller, dan speaker atau headphone. Sedangkan perangkat lunak yang digunakan adalah Studio One dan Avid Sibelius. Langkah-langkah Pengumpulan dan Analisis Data: Pengumpulan data dilakukan melalui beberapa metode, termasuk manual book/buku referensi, studi pustaka, observasi, wawancara, dan dokumentasi. Proses analisis data dilakukan melalui tahap reduksi data, penyajian data secara terstruktur dan koheren, serta verifikasi data hingga penarikan kesimpulan. Pertimbangan Metodologis: Pemilihan metode deskriptif kualitatif sebagai pendekatan penelitian diambil dengan pertimbangan untuk memberikan gambaran yang mendalam dan komprehensif terhadap proses pembuatan notasi musik menggunakan Daw. Keterlibatan peneliti sebagai sumber informasi juga mempengaruhi pemilihan metode observasi dan dokumentasi.
Kesimpulan: Dalam penelitian ini, pemanfaatan Daw dalam pembuatan notasi musik dipelajari dengan menggunakan metode deskriptif kualitatif. Proses penelitian ini melibatkan pengumpulan data melalui berbagai metode, analisis data secara terstruktur, dan pertimbangan metodologis yang mendukung tujuan penelitian. Diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan wawasan yang lebih baik tentang pemanfaatan Daw dalam konteks pembuatan notasi musik.

## HASIL DAN PEMBHASAN

Berikut adalah cara mengatur tahap hasil dan pembahasan dengan lebih terstruktur:

Tahap 1: Persiapan Routing

1.1 Menentukan Perangkat Pendukung
   a. Memilih perangkat hardware yang akan digunakan untuk perekaman digital
   b. Memastikan ketersediaan dan kompatibilitas perangkat tersebut

1.2 Download dan Instalasi Aplikasi
   a. Mengunjungi situs web yang aman untuk mendownload aplikasi seperti www.4download.net
   b. Menonaktifkan antivirus dan perangkat pertahanan lainnya
   c. Menginstal aplikasi dengan memastikan proses instalasi berjalan lancar

1.3 Persiapan Kabel dan Perangkat
   a. Menyambungkan perangkat dengan soundcard atau audio interface menggunakan kabel Power USB atau kabel printer
   b. Memeriksa keberadaan dan kesiapan kabel TRS untuk soundcard dan headphone
   c. Memastikan semua perangkat terhubung dengan benar

Tahap 2: Pemanfaatan DAW dalam Pembuatan Notasi

2.1 Buka Software Studio One dan Avid Sibelius
   a. Memulai kedua program dengan memastikan ketersediaan dan kelancaran dalam proses pembukaan

2.2 Persiapan Proses Pembuatan Notasi
   a. Memeriksa pengaturan dan konfigurasi awal dalam kedua program
   b. Menyesuaikan preferensi dan pengaturan sesuai kebutuhan

2.3 Routing Audio
   a. Mengatur jalur audio dari Studio One ke Sibelius untuk mengirimkan data notasi
   b. Memastikan bahwa perangkat audio terdeteksi dan terhubung dengan benar

Tahap 3: Langkah-langkah dalam Pembuatan Notasi

3.1 Perekaman dan Produksi Audio di Studio One
   a. Memulai proses perekaman audio sesuai dengan lagu yang akan dinotasikan
   b. Menggunakan alat dan fitur Studio One untuk menghasilkan rekaman berkualitas

3.2 Transfer Notasi ke Sibelius
   a. Menggunakan fitur ekspor atau transfer dalam Studio One untuk mengirimkan data notasi ke Sibelius
b. Memeriksa kesesuaian notasi dengan rekaman audio yang telah dibuat

3.3 Penyesuaian dan Penyempurnaan

e-ISSN: 2775 – 8672
p-ISSN: 2775 – 9482

a. Menyesuaikan notasi sesuai dengan kebutuhan dan preferensi
b. Menambahkan detail dan perbaikan yang diperlukan untuk memperbaiki kualitas notasi

Dengan mengikuti langkah-langkah tersebut, proses pembuatan notasi lagu akan menjadi lebih terstruktur dan efisien. Ini juga memastikan kesinambungan antara setiap langkah dalam proses dan menekankan pada tujuan akhir pembuatan notasi lagu yang berkualitas.

Pada tahap hasil dan pembahasan hal permulaan yang perlu diperhatikan sebelum pembuatan notasi lagu ini adalah mengenai routing setiap perangkat yang digunakan. Routing pada konteks ini adalah perangkat pendukung dalam penggunaan kabel dan jalur yang digunakan. Routing yang banyak dilakukan dalam perekaman digital yaitu pada perangkat hardware. Hal pertama yang harus dilakukan adalah mendownload aplikasi pada situs web yang aman seperti www.4download.net setelah mendownload pastikan nonakltifkan anti virus serta anti virus bawaan seperti defender, kemudian silahkan menginstal aplikasi tersebut dan pastikan proses per instalan berjalan dengan lancar, setelah semua aplikasi terinstal pada software Studio One dan Avid Sibelius, sambungkan dengan soundcard atau audio interface menggunakan kabel Power USB atau bisa menggunakan kabel printer, perlengkapan kabel TRS soundcard dan headphone dan persiapan proses pembuatan notasi lagu. Setelah persiapan Routing dilakukan maka mulai proses Pemanfaatan Daw (Digital Audio Workstation) Dalam Pembuatan Notasi Cuk Mak Ilang Melalui Program Musik Studio One Ke Sibelius, untuk langkah-langkah adalah:

**Login Sofware Studio One (proses Kerja Pembuatan Lagu)**

Setelah perangkat yang sudah terinstal pada media laptop, lansung saja click aplikasi pertama yaitu sofware Studio One, lalu masuk ke menu awal dari sofware Studio One.

a) Langkah Pertama,

Fungsi-fungsi dalam Studio One diatur ke dalam dua halaman utama yaitu halaman edit dan halaman play atau perekaman. Setiap halaman dirancang untuk membantu menyelesaikan projek kerjaan tertentu, dan setiap halaman dapat diakses setiap saat. Fungsi-fungsi dalam Studio One dapat diatur ke dalam empat halaman utama lainnya seperti Mulai, Lagu, Proyek, dan Pertunjukan. Setiap halaman dirancang untuk membantu Anda menyelesaikan serangkaian tugas tertentu, dan setiap halaman dapat diakses setiap saat. Dalam bab ini, kita akan membahas tata letak umum antarmuka pengguna untuk setiap halaman. Langkah awal proses silahkan mengclick tanda plus, atau tulisan New dengan tanda lingkaran dan garis berwarna Kuning, kemudian click tanda name dengan lingkaran dan garis berwarna hijau untuk membuat nama file yang akan dikerjakan, kemudian dibawah garis adalah tempat penyimpanan data dari kerjaan pada sofware petunjuak dapat dilihat dibawah pada (gambar1)

b) Langkah kedua

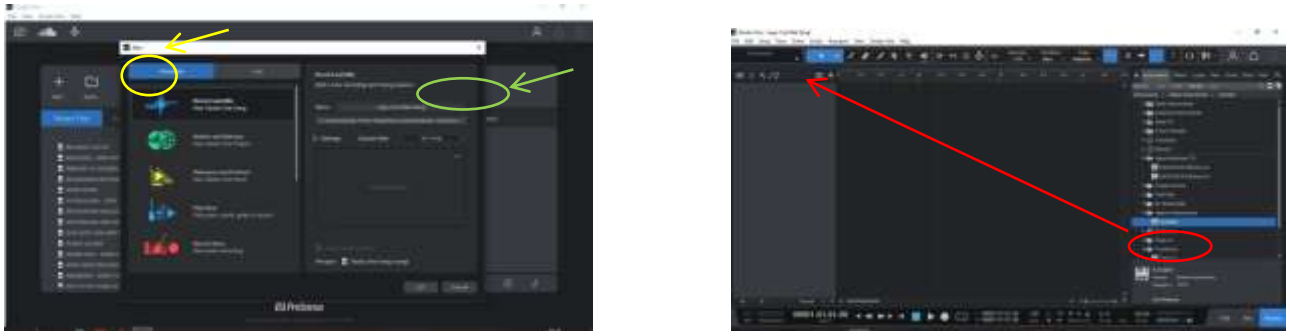
Pada tahap kedua masuk ke dalam aplikasi Studio One, setelah itu mencari Navive intrumen, untuk intrumen yang dipakai adalah Native Intrumen, Native ini adalah berupa Kontakt, Kontakt Player adalah versi Kontakt gratis dengan fitur terbatas yang berfungsi sebagai instrumen virtual untuk library sampel, seringkali dengan antarmuka pengguna khusus dengan grafik dan kontrol khusus untuk library tersebut, tanpa biaya dan fitur edisi yang disempurnakan dari versi lengkap Kontakt. Native Instruments menghasilkan berbagai instrumen virtual dengan Kontakt Player. Kontakt ini ialah mesin penggerak yang dapat menjalankan semua bunyi dalam bentuk sesuai dengan jenis sampelnya dan juga dapat diisi dengan alat musik sesuai dengan kebutuhan, artinya semakin banyak istrumen yang kita butuhkan, semakin banyak pula kontakt yang akan kita pakai untuk menyesuaikan intrumen sesuai dengan kebutuhan. Pada proses ini, intrumen player kontakt atau alat musik yang dipakai adalah berupa piano dengan librarinya, dikarenakan pada proses ini hanya memakai satu intrumen maka tidaklah banyak membutuhkan waktu untuk menyelesaikan pembuatan lagu, setelah kontakt player sudah berada pada posisi sebelah kiri (bisa dilihat dibawah pada poetunjuk warna merah), dan sudah memilih librari piano sebagai mesin yang akan berbunyi, maka bisa masuk ke proses tahap selanjutnya yaitu tracking atau merekam nada librari piano sesuai lagu yang sudah ditentukan.

c) Langkah ketiga

Setelah Native Kontakt Sudah diposisinya pilih alat musik sesuai dengan kebutuhan, pada penelitian ini peneliti sebagai sumber informan/pelaku akan memilih intrumen librari piano sebagai bunyi utama dalam pembuatan lagu, sebelum memulai prosesnya. hal penting dalam dunia musik digital yang bersifat perekaman adalah penentuan tempo saat proses tracking berlansung, bunyi tempo ini adalah gaet agar bunyi yang direkam menjadi seimbang atau tidak untempo, penyesuaian tempo lagu ketika memulai ke proses rekam tracking intrumen jangan lupa untuk mengaktifkan metronome dapat dilihat pada lingkaran dan garis penunjuk warna unggu pada gambar 3, kemudian untuk bagian track intrumen menggunakan midi

e-ISSN: 2775 – 8672
p-ISSN: 2775 – 9482

controler/keyboard dengan bunyi lagu yang sudah ditentukan, dengan menekan simbol record contoh lingkaran merah gambar 3, kemudian hasil yang sudah ditracking akan berbunyi otomatis dengan bentuk garis memanjang dan pendek, kemudian setelah diubah simbolnya akan menjadi notasi seperti dibawah ini, setelah hal terakhir setelah pembuatan Tracking adalah mengekpor Seletion dan jadikan format menjadi Midi. Simpanlah data file yang sudah diekpor ketempat yang mudah diingat atau bisa diletakkan di destop, agar mudah saat impor data tersebut ke aplikasi selanjutnya Avid sibelius. Kemudian giat selanjutnya adalah proses selanjutnya mengolah Midi ke aplikasi Avid Sibelius.



Gambar 1-2 (printscren, Rio Eka Putra 06/03/2024)



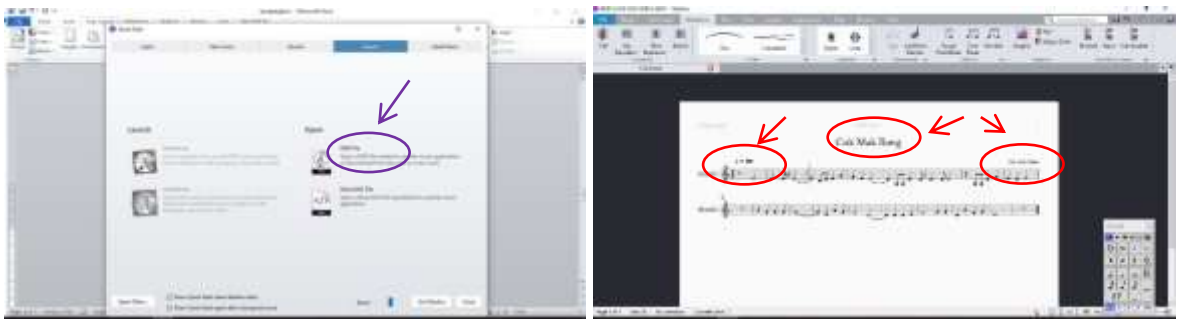
Gambar 3-4 (printscren, Rio Eka Putra 06/03/2024)

**Login Sofware Avid Sibelius**

Sebelum masuk ke dalam aplikasi Sibelius, pastikan Data yang sudah jadi format midi berada ditempat yang mudah dijangkau atau mudah dingingat, karena proses awal yang akan dilakukan pada aplikasi ke dua ini adalah impor data midi dari hasil proses dari aplikasi studio one pada proses sebelumnya, midi tersebut akan di proses dan dapat dipakai lansung pada aplikasi Avid Sibelius. Proses pembuatan Notasi pada apliukasi Sibelius dengan langkah-langkah dibawah ini:

a) Proses Impor data midi

Setelah masuk ke dalam menu Utama dari Avid Sibelius, pilih bagian impor/midi file di atas kanan kemudian cari berkas midi yang sudah di ekpor dari aplikasi sebelumnya. setelah masuk bagian menu pengerjaan notasi, silahkan perbaiki judul menjadi Lagu kemudian tambahkan tempo 100 dan birama 4/4dan nama pembuat notasi seperti petunjuk dibawah



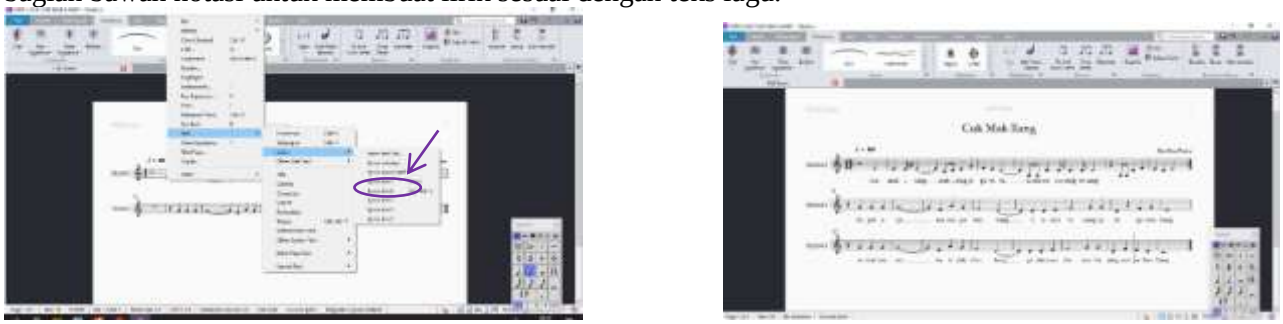
Gambar 5-6 (printscren, Rio Eka Putra 06/03/2024)

b) Proses penambahan lirik pada notasi

Sebelum memulai proses penambahan lirik lagu, alangkah baiknya merivew seluruh not yang diimpor sebelumnya, not-not yang sudah tertera pada bagian awal sibelius dengan cara menjalankan atau

e-ISSN: 2775 – 8672
p-ISSN: 2775 – 9482

membunyikan dengan menekan tombol play, untuk mendengarkan bunyi keseluruhan lagu tersebut, setelah dirasa sudah tepat nada, irama, tempo dari lagu yang diinginkan maka kemudian barulah masuk bagian proses pembuatan lirik yang akan diletakkan di bawah not yang sudah ada, langkah ini memiliki cara yang simpel yaitu dengan cara click kanan kemudian cari teks, lyrics, dan lyrics line 1, kemudian akan muncul bagian bawah notasi untuk membuat lirik sesuai dengan teks lagu.



Gambar 7-8 (printscren, Rio Eka Putra 06/03/2024)

c) Proses ekpors

Setelah seluruh bagian notasi yang sudah di isi dengan lirik maka proses terakhir adalah mengekspor bentuk notasi ini menjadi pdf dan siap dipakai, sebelum itu baiknya agar pengerjaan sudah sesuai dengan yang diinginkan alangkah baikknya, untuk mencek kembali apakah notasi sudah tersebut sudah pas dengan lagu yang diinginkan kemudian untuk lirik apakah sudah pas dengan notasi, setelah sudah pas barulah lansung ke proses mengekspor ke format pdf.

## KESIMPULAN

Efektivitas penggunaan aplikasi Digital Audio Workstation (DAW) dalam pembuatan notasi musik. Sebelumnya, telah dibahas berbagai penelitian yang menyoroti pentingnya digitalisasi dalam industri musik dan dampaknya terhadap proses kreatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan DAW dapat mempercepat dan mempermudah proses pembuatan notasi musik, terutama saat menggunakan dua aplikasi sekaligus. Hal ini memungkinkan para mahasiswa atau peserta didik untuk menyelesaikan tugas dengan lebih efisien daripada hanya menggunakan satu aplikasi. Selain itu, tinjauan singkat tentang implikasi penggunaan DAW dalam pembuatan notasi memberikan gambaran yang lebih komprehensif kepada pembaca tentang potensi dampaknya terhadap industri musik secara keseluruhan. Implikasi ini mencakup kemungkinan peningkatan produktivitas dalam proses penciptaan musik, pemahaman yang lebih baik tentang notasi musik, dan kemungkinan adopsi lebih luas oleh mahasiswa dan masyarakat umum.

Keseluruhan bab ini memiliki struktur yang konsisten dan terorganisir dengan baik, dimana setiap bagian memberikan kontribusi yang signifikan terhadap keseluruhan makalah. Tujuan dari penelitian ini adalah agar hasilnya dapat menjadi acuan bagi mahasiswa dan masyarakat umum dalam memahami dan mengadopsi penggunaan DAW dalam pembuatan notasi musik. Dengan demikian, penelitian ini menekankan pentingnya adaptasi terhadap perkembangan teknologi dalam dunia musik untuk meningkatkan efisiensi dan kualitas karya**.** Di Era digitalisasi harusnya dapat memudahkan sebuah perkejaan, apabila pekerjaan tersebut memakai media yang bersifat digital dengan perangkat pendukung laptop ataupun Pc. Untuk sofware dan aplikasi kemungkinan untuk saat sekarang ini sangat dimudahkan dalam mencari aplikasi dan sofware khususnya musik, dengan link yang sudah ada di google maka yang dibutuhkan adalah niat untuk selalu belajar hal-hal baru. Pada penelitian ini dapat disimpulkan bahwasanya, di dalam pengerjaan sebuah notasi balok dengan memakai dua aplikasi, menurut peneliti sangat memudahkan para mahapeserta didik dalam pengerjaanya, dikarenakan apabila hanya memakai satu aplikasi saja kemungkinan akan memakan waktu, penelitian ini adalah bentuk pengalaman peneliti ketika harus cepat dalam proses pembuatan notasi dengan waktu yang singkat, karena dengan dua aplikasi ini dapat meringkas waktu apabila kita memahami metode yang pas, yang mengharuskan pengerjaan sebuah notasi dalam waktu yang singkat. Untuk Tujuannya dari penelitian ini agar tulisan ini nantinya dapat menjadi acuan mahapeserta didik ataupun masyarakat pada umunya.

## REFERENSI

Andriyanto, R. (2020). Peningkatan Kompetensi Mahasiswa Teknologi Musik Melalui Penerapan Pembelajaran Software Digital Audio Workstation. *Grenek Music Journal*, 9.

Asmani. (2011). *Tips Efektif Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Dunia Pendidikan*.

e-ISSN: 2775 – 8672
p-ISSN: 2775 – 9482

Yogyakarta: DIVA Press.

Damar, P. A. (2022). Pembelajaran Teknologi Musik sebagai Inovasi. *Jurnal Seni Nasional Cikini*, 106.

Huber, D. M. (2019, 12 2). Musical Instrument Digital Interface (MIDI). Retrieved 3 7, 2024, from Binus Univercity: https://socs.binus.ac.id/2019/12/02/midi/

Ismiyanto. (2011). Kurikulum dan Buku Teks . Semarang: Jurusan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Semarang .

Krisanta, G. R. (2021). manfaatan Software Cubase 5 sebagai Media Pembuatan Musik Digital bagi Mahasiswa Seni Musik Prodi Pendidikan Seni Pertunjukan Universitas Tanjungpura. Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa, 10.

Putra, R. E. (2022). Proses Penggarapan Musik Tari Kipas Chandani Dengan Menggunakan. Jurnal,Pendidikan,Seni,& ,Seni,Budaya SITAKARA, 16.

Putra, Rio Eka. (2019). Media Software Musik Studio One Sebagai Alternatif Pembelajaran Seni Musik Tradisional Pada Mahasiswa Sendratarik Pgri Palembang. Prosiding seminar nasional program pascasarjana Universitas PGRI Palembang. (p. 106). Palembang: Jurnal Prosiding Universitas PGRI Palembang.

Richardson. (2018). Analisis Proses Rekaman Musik Dengan Metode Digital Di Km Studio Pontianak. Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa,, 7.

sartono. (2011). Manajemen Keuangan Teori dan Aplikasi. Yogyakarta: BPEE.

Sugiyono. (2020). Metode Penlitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta.

Swift, A. (1997). “A brief Introduction to MIDI”, SURPRISE, Imperial College of Science Technology and Medicine. archived from the original on 30 August 2012, retrieved 29 November 2019.

Taopan, O. S. (2019). Dampak Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi Terhadap Perilaku Moral Remaja di SMA Negeri 3 Kota Kupang. Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian dan Kajian Kepustakaan di Bidang Pendidikan, Pengajaran dan Pembelajaran, 61.

wikipedia. (2009, 9 27). Ensiklopedia. Retrieved 3 2, 2024, from Studio One (perangkat lunak): https://en.wikipedia.org/wiki/Studio_One_(software)

Wikipedia. (2023, 1 2). Sibelius. Retrieved 3 2, 2024, from Sibelius Perangkat Lunak: https://id.wikipedia.org/wiki/Sibelius_(perangkat_lunak)

Yulianto, R. E. (2020). Pendidikan Seni Untuk Membentuk Manusia Ideal . Jurnal Imajinasi UNNES, 18.