

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum SMAK Tunas Gloria



1. Lokasi Penelitian

Penelitian bersasaran pada siswa-siswi SMAK Tunas Gloria dengan melakukan penelitian di salah satu studio rekaman yaitu Sarisando Musik Production Kupang.

- a. SMAK Kristen Tunas Gloria Sikumana – Kupang yang Terakreditasi C beralamat di Jl. H.R. Koroh No. 172A, Sikumana, Kec. Maulafa, Kota Kupang Prov. Nusa Tenggara Timur, Email : smaktunasgloria@yahoo.com

- Profil Sekolah

NAMA SEKOLAH	: SMA KRISTEN TUNAS GLORIA
NPSN	: 69896554
Alamat	: Jln. H.R Koroh
Kelurahan	: Sikumana
Kurikulum	: Kurikulum Merdeka
Didirikan Pada	: 26 february 2015
Nama Bank	: Bank NTT
SK Izin Operasional	: DIS.PPO.007/SEK./58/2015
Visi dan Misi	
Sekolah	



- Visi

Berkarakter Mulia dan Berdaya Saing Global

- Misi

- 1) Menciptakan kesadaran bahwa takut akan Tuhan adalah permulaan pengetahuan
- 2) Menciptakan budaya salam sapa dan senyum di sekolah
- 3) Mengembangkan giat literasi dan debat ilmiah
- 4) Meningkatkan sarana dan prasarana pendukung sekolah
- 5) Meningkatkan Jiwa kepemimpinan berlandaskan nilai-nilai kristiani
- 6) Menjalin kerjasama dengan masyarakat sekolah dan lembaga lainnya
- 7) Meningkatkan profesionalisme pendidik dan tenaga kependidikan
- 8) Menyelenggarakan manajemen sekolah yang transparan dan akuntabel

- Tujuan
 - 1) Tumbuhnya iman melalui kegiatan keagamaan
 - 2) Meningkatnya prestasi siswa dalam bidang akademik dan non akademik
 - 3) Terciptanya lulusan yang berkarakter unggul
 - 4) Menghadirkan pendidik dan tenaga kependidikan yang berkualitas
 - 5) Terciptanya relasi yang harmonis antara sekolah dan berbagai pihak
 - 6) Melahirkan pemimpin yang memiliki nilai kekristenan
 - 7) Menhasilkan manajemen sekolah yang transparan dan akuntabel

b. Sarisando Musik Production Kupang

Salah satu Studio Rekaman yang ada di Kota Kupang yang beralamat di jln. Sonbai No. 24 kel. Naikolan, Kec. Maulafa, Kota Kupang. Email : smvkupang@gmail.com , Facebook : Sarisando Vocal, Instagram: SMVkupang_ Dengan berbagai karya yang sudah dirilis diberbagai platform digital.

Nama Studio : Sarisando Musik Production

Alamat : Jln . Sonbai, No.24

Kelurahan : Naikolan

Didirikan pada : 15 februari 2020

B. Hasil Penelitian

Proses penelitian Pemanfaatan *Daw Studio One* Pada Pembelajaran Produksi Musik Pada Model Lagu KJ 407 “Tuhan Kau Gembala Kami” Dengan Menggunakan Metode Eksplorasi Pada Siswa Sma Kristen Tunas Gloria Sikumana berlangsung dalam tiga tahap yaitu, tahap awal, tahap inti, dan tahap akhir.

a. Tahap awal

Pada awal penelitian ini, peneliti bertemu dengan kepala sekolah SMAK Tunas Gloria untuk mengajukan surat penelitian , lalu peneliti diarahkan langsung untuk bertemu anak-anak didik yang direkomendasikan untuk mengikuti penelitian ini. Rekomendasi dari kepala sekolah adalah atas dasar pengetahuan bermusik atau yang sudah biasa bermain musik di sekolah . Jadi disepakati bahwa, ada 3 orang siswa yang akan mengikuti penelitian ini dimulai dari siswa kelas X sampai kelas XII .Disini juga ketiga siswa ini bersedia mengikuti penelitian ini. Berikut adalah data ke-3 siswa yang sudah direkrut :

No	Nama siswa / siswi	Kelas	Kemampuan Dasar Yang Dimiliki
1	Ariel Kana	XII	Mahir Bermain Piano dan menjadi pemain musik di salah satu GPDI.

2	Cherilia B. Fernandez	XII	Berpengalaman dalam dunia Tarik suara dan memiliki Band, Bernama Bakudapa Band.
3	Gio Ballo	X	Mahir dalam bermain Gitar Bass dan menjadi pemain musik di salah satu Gereja Betel Indonesia kota kupang.

Setelah sepakat dengan ke 3 siswa yang bersedia ini, Kepala sekolah mengarahkan ke 3 siswa untuk berkumpul disalah satu ruangan untuk bertemu dengan peneliti. Kemudian peneliti mengawali dengan menyapa dan berterima kasih kepada para siswa yang sudah bersedia meluangkan waktu dan tenaga untuk terlibat dalam penelitian ini. Kemudian dilanjutkan dengan saling memperkenalkan diri agar terjalin keakraban diantara peneliti dan para siswa.

Kemudian peneliti menyampaikan tujuan dari penelitian yang akan dicapai dari penelitian pembelajaran produksi musik ini yakni agar peserta mampu mengetahui bagaimana penggunaan *DAW Studio One* dalam produksi musik juga dapat mengetahui hasil produksi dari masing-masing peserta . Kemudian peneliti merancang strategi yang akan dipakai dalam penelitian ini . Setelah itu peneliti memberi tahu lokasi dan waktu penelitian

berlangsung yaitu berlokasi di Sarisando Musik Production Kupang , dan atas keputusan bersama antara peneliti dan para siswa , waktu penelitian akan dilaksanakan setiap hari kamis jam 15.00-17.00 WITA dan sabtu jam 10.00-12.00 WITA yang dimulai dari tanggal 18 mei sampai tanggal 15 juni 2023 . Adapun jadwal peneltian dapat berubah disesuaikan dengan keadaan selanjutnya.

b. Tahapan Inti

Sesuai dengan Strategi yang telah dirancang dan waktu dan tempat yang sudah ditentukan dan disepakati sebelumnya, peneliti mulai membimbing siswa-siswi agar dapat memahami proses produksi musik dengan menggunakan aplikasi Studio One melalui proses dan pertemuan selanjutnya.

1) Pertemuan Pertama

Pertemuan ini dilaksanakan pada hari Kamis, 18 mei 2023 pada pukul 15.10, bertempat di Studio rekaman Sarisando Musik Production. Peneliti mengawali dengan Doa , kemudian menyapa dan memberi penejelasan tentang produksi musik dengan menggunakan *DAW Studio One*. Peneliti menjelaskan pentingnya produksi musik dalam kehidupan bermusik yaitu setiap pemusik tidak hanya bisa memainkan musik tetapi juga harus memiliki karya berupa lagu dan karya musik lainnya. Karena itu produksi musik agar bisa didengar dan dilihat banyak orang harus melewati tahap produmsi musik ini. Peneliti menjelaskan

pengertian produksi musik yang merupakan bentuk proses menciptakan musik dengan merekam berbagai instrument musik , dimulai dari drum,bass,keyboard atau piano dan instrumen pendukung lainnya, dengan memanfaatkan *DAW Studio One*. Peneliti juga menjelaskan perkembangan produksi musik , dimulai dari produksi musik dengan alat-alat jaman dulu yang besar dan berat hingga produksi musik yang sudah masuk di era digital, dimana proses produksi sudah lebih mudah dan cepat. Lalu peneliti menjelaskan alat-alat yang digunakan untuk proses produksi musik digital ini. Peneliti meminta peserta untuk mencatat hal-hal yang penting dalam penelitian termasuk alat-alat yang digunakan dalam produksi musik.

- Alat produksi musik

Alat-alat yang digunakan merupakan inventaris dari Sarisando Musik production dimulai dari:

- Komputer

Peneliti menjelaskan spesifikasi komputer yang cukup untuk produksi musik digital yaitu dimulai dari Installed RAM minimum 8.00 GB,dan komponen-komponen lainnya seperti hardisk,proceccor ,dan lain-lain, agar proses produksi musik berjalan dengan nyaman dan baik .

- Sound Card



Peneliti menjelaskan pengertian sound card yaitu alat yang digunakan untuk merekam suara yang keluar dari instrument kedalam computer dan speaker dan juga spesifikasi Sound card yang cukup untuk produksi musik, disesuaikan dengan alat-alat di Sarisando Musik Production yaitu Behringer U-PHORIA UMC 22 dengan kualitas suara yang sudah cukup baik.

- Speaker Flat



Peneliti menjelaskan pengertian speaker flat yaitu speaker yang karakter suaranya datar dan tidak memiliki efek apapun, dimulai dari treble dan bass yang tidak menonjol atau datar, yang berfungsi agar proses pengeditan atau *mixing mastering* tidak

terkesan terlalu high maupun terlalu low. Penelitian ini menggunakan Speaker Flat DS5A dari Dolphin Sound , dengan karakter suara yang sudah cukup flat .

- Headphone



Peneliti menjelaskan peran dan fungsi headphone yaitu Ketika hendak merekam vocal suara dari speaker tidak bocor ke microphone condenser dengan daya tangkap yang luas . Penelitian ini menggunakan Headphone AKG K52.

- Michrophone



Peneliti menjelaskan arti *michrophone* yaitu alat untuk menangkap suara baik vocal maupun instrument akustik . Peneliti juga menjelaskan 2 jenis dan perbedanaan Michropone Condenser dan Dinamic . Peneliti menjelaskan jangkauan tangkapan suara dari condenser sangat luas disbanding dynamic yang sempit.

Microphone yang digunakan dalam penelitian ini adalah Microphone Condenser M-Audio dengan kualitas suara yang sangat bagus dan bersih.

- Midi Controller



Peneliti menjelaskan pengertian midi controller yang merupakan alat untuk mengontrol *software* atau mentranslate vst plug in menjadi titik-titik data atau biasa disebut midi. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan keyboard PSRs 670 sebagai midi controller, sudah bisa digunakan sebagai midi dan juga sebagai instrumen dengan banyak sample sound didalamnya.

- Proses Routing

Kemudian peneliti mulai menjelaskan cara memasang alat alat yang digunakan dalam proses produksi musik ini atau proses routing. Peneliti menjelaskan cara menyambung sound card dengan komputer dengan menggunakan kabel USB type B standar atau kita biasa digunakan untuk menyambung kabel printer ke komputer. Begitupun dengan cara menyambungkan, midi controller dengan

komputer juga menggunakan kabel yang sama dengan kabel pada sound card. Sedangkan untuk menyambungkan headphone kedalam soundcard dengan menggunakan converter Jack 3,5 mm ke Jack 6,5 mm dan dicolokkan ke phone dalam sound card. , Peneliti juga menjelaskan cara menyambungkan speaker flat ke sound card dengan menggunakan kabel audio RCA yang berwarna merah dan putih .Peneliti menjelaskan untuk cara menyambungkan instrumen musik dan microphone akan dijelaskan pada proses rekaman vocal dan instrumen selanjutnya.

Setelah proses routing, peneliti menghidupkan komputer rekaman dan masuk ke penjelasan tentang soft ware dan *DAW Studio One* yaitu fitur-fitur dalam *DAW Studio One* dimulai dari Menginstal Driver midi controller dan juga Sound Card. Melihat dari kondisi siswa yang sudah paham bermain musik peneliti menjelaskan posisi metronme dan click tempo dalam *DAW Studio One*, dan fitur untuk merekam.

Kemudian peneliti menjelaskan pengertian Vst plug in yaitu Virtual Studio Technology, soft ware ini biasa digunakan oleh para seniman rekaman untuk menyempurnakan proyek rekaman. Peneliti menjelaskan perbedaan antara Vst Instrumen dan Vst Effect yaitu kalau Vst instrumen adalah Vst yang digunakan untuk memainkan instrumej virtual dengan menggunakan midi controller yakni ada Ez drummer 3 , Ez keys dan masih banyak instrumen lainnya,

sedangkan Vst Effect digunakan untuk menaruh efek pada audio yang keluar pada mixer dalam *DAW Studio One* seperti efek kompresor, *equalizer*, reverb, delay dan lain-lain yang dijelaskan sambil proses produksi musik selanjutnya.

Selanjutnya peneliti memberikan contoh-contoh hasil produksi dari artis-artis trnnama Indonesia yang sudah terkenal. Dan menjelaskan bahwa para artis yang terkenal juga melewati proses yang sama sperti yang akan kita pelajari bersama.

a) Kesulitan yang dialami peserta

Pada pertemuan perdana ini kesulitan yang dialami peserta adalah karena baru pertama kali mengenal dan melihat *DAW Studio One* serta fungsi dari alat-alat dan soft ware yang digunakan juga peserta masih bingung dengan proses routingan alat-alat dan proses rekaman yang dilakukan.

b) Cara mengatasi kesulitan

Cara untuk mengatasi kesulitan ini adalah peneliti kembali menjelaskan proses routingan dan menjelaskan kembali Fitur-fitur dalam Studio One dan berbagai fitur-fitur pendukung lainnya. Dan untuk kendala- kendala dalam proses produksi akan lebih mudah dipahami melalui eksplorasi langsung dari para peserta para pertemuan selanjutnya.

c) Hasil penelitian

Pada pertemuan ini peserta sudah mengetahui alat-alat yang akan digunakan dalam proses produksi musik digital ini dan fungsi *DAW Studio One* dalam produksi musik serta peserta sudah mampu memahami pentingnya produksi musik dalam kehidupan bermusik peserta.

2) Pertemuan Kedua

Pertemuan yang kedua dilakukan pada sabtu 20 Mei 2023 , pada jam 10.00 WITA. Pada pertemuan ini peneliti memulai dengan doa bersama dan sedikit mererefresh kembali tentang pembahasan pada pertemuan pertama. Kemudian peneliti mengarahkan salah satu peserta yaitu Ariel Kana untuk mulai duduk di komputer dan mulai bereksplorasi dengan *DAW Studio One* . Kemudian peneliti memberi tahukan lagu yang akan diproduksi oleh peserta yaitu lagu dari Kidung Jemaat 407 “Tuhan Kau Gembala Kami” yang akan di aransemen langsung oleh peneliti. Peneliti memberi tahukan kepada peserta bahwa peserta yang akan memproduksi musik dari lagu ini dengan menggunakan *DAW Studio One*. Setelah itu masuk ketahap awal pembuatan musik, peneliti meminta peserta untuk menentukan tempo dari lagu dengan menggunakan fitur tap tempo pada keyboar PSRs 670 . Dan berdasarkan hasil tap tempo, diketahui tempo pada lagu tersebut adalah 95. Kemudian peneliti mengarahkan peserta untk proses pembuatan guide musik sambil memberi tahu pengertian yaitu musik

penuntun aransemen lagu. Dengan adanya musik penuntun atau guide ini akan lebih mudah mengerjakan musik . Musik guide hanya akan menggunakan satu instrument musik yaitu dengan menggunakan VST Plug In Ez keys sebagai instrument piano midi guide. Kemudian peneliti mengajarkan kenapa lebih mudah menggubakan midi ketimbang audio, dikarenakan akan lebih mudah merapihkan atau memperbaiki bagian yang salah dalam rekaman dibanding hasil rekaman audio yang tidak bisa dirubah. Kemudian peserta mulai merekam guide piano yang langsung dimainkan oleh peneliti dengan menekan fitur rekam atau menggunakan short cut “ * ” pada keyboard computer serta mengajarkan cara memperbesar dan memperkecil tampilan layar projek dengan menggunakan short cut “shift + ctrl” pada keyboard computer dan scroll mause keatas untuk memperbesar dan kebawah untuk memperkecil tampilan. Peneliti juga meminta peserta untuk menghapus hasil rekaman agar ditake ulang dari awal dengan menggunakan short cut “Ctrl + Z” untuk mengundo atau mengembalikan seperti semula. Seteah itu peneliti mulai merekam ulang Guide musik dari awal. Pada keadaan ini peneliti sengaja memainkan part yang salah agar bisa diajarkan bagaimana memperbaiki bagian rekaman yang salah dan tempo yang masih lari. Peneliti memberi tahu cara merapihkan tempo yang salah dengan menggunakan fitur quantize pada *DAW Studio One*. Untuk bagian nada yang salah dapat dirubah dalam fitur edit pada Studio One dengan menghapus atau menambahkan bagian-bagian yang

diinginkan oleh peneliti. Setelah salah satu peserta paham , peneliti meminta untuk berganti posisi dengan peserta lain agar yang lain juga dapat memahami cara merekam guide midi piano ini dengan mengulang kembali hal yang sama dengan peserta sebelumnya. Untuk mengulang ke bar yang pertama peneliti mengajarkan untuk menggunakan short cut double“0” atau bisa juga dengan memindahkan bar dilayar keposisi awal lagu. Setelah ketiga peserta sudah bisa merekam guide piano dan mengeditnya peneliti Kembali memastikan dengan menanyakan hal yang belum dimengerti dari ketiga peserta dari proses pembuatan guide midi piano ini. Salah seorang peserta bernama ariel bertanya apa guide bisa dibuat dengan menggunakan instrument gitar atau tidak . Maka peneliti memberi tahu bahwa sangat bisa membuat guide dengan gitar akan tetapi untuk membuat guide ketukan saat memainkan gitar harus sama dengan metronome dan tidak boleh lari sedikitpun karna akan sangat berpengaruh pada proses perekaman drum dan instrument-instrumen selanjutnya. Maka peneliti lebih menganjurkan menggunakan midi controller atau file midi dibanding file audio. Peneliti selalu mengingatkan untuk selalu menggunakan short cut “Ctrl + S “ atau save untuk sesering mungkin digunakan agar apabila ada kendala dalam proses rekaman seperti listrik yang padam,komputer yang ngestak atau berhenti otomatis file yang sudah direkam masih tersimpan dengan aman. Setelah itu peneliti memberi tahukan bahwa pada pertemuan

selanjutnya, peneliti akan membahas proses rekaman drum virtual dengan midi Controller.

a) Kesulitan yang dialami

Peserta sedikit kesulitan dan masih sedikit bingung saat merekam dan merapihkan guide piano karena belum terbiasa dengan fitur-fitur yang ada didalam *DAW Studio One*. Dan juga masih lupa beberapa short cut yang sudah diajarkan peneliti.

b) Cara mengatasi kesulitan

Peneliti mengajarkan secara perlahan dan memberi contoh ulang cara merekam kepada para peserta dan bagaimana menggunakan short cut agar lebih mudah dan cepat hingga dimenegerti oleh peserta .

c) Hasil Penelitian

Para peserta sudah mampu memahami konsep guide musik dan mampu merekam guide instrument sebagai penuntun aransemen lagu serta memahami berbagai fitur seperti metronome, record, dan vst plug in EZ keys.

3) Pertemuan Ketiga



Gambar 4.1 proses pembuatan guide

(Doc 25 mei 2023)

Pertemuan ini dilakukan pada hari Kamis 25 Mei 2023 pada pukul 15.00 WITA . Pada pertemuan ketiga ini peneliti mengawali dengan doa dan kembali merefresh materi dan pembahasan pada pertemuan sebelumnya . Setelah itu peneliti mulai salah satu peserta yaitu Gio Ballo untuk bereksplorasi dengan *DAW Studio One* sembari merefresh kembali pembuatan Guide instrument pada pertemuan sebelumnya. Dalam pembahasan kali ini, peneliti mengarahkan peserta untuk memilih instrument drum yaitu dengan menggunakan vst plug in *EZ Drummer 3* sebagai instrumen drum. Untuk proses rekaman drum ini masih menggunakan midi controller dimana fitur pada *EZ drummer 3* sudah langsung melakukan mapping atau bagian drum disesuaikan dengan keyboard atau midi controller secara otomatis Berikut adalah contoh mapping pada *EZ drummer 3* .



Peneliti menjelaskan bahwa dalam proses rekaman drum secara live terlebih dahulu dilakukan pencarian sound yang lumayan memakan waktu hingga berjam-jam. Akan tetapi dengan adanya Vst pencarian sound akan jadi lebih mudah dan cepat. Tentunya sound yang dihasilkanpun tidak manusiawi seperti Ketika bermain live dengan drum akustik dimana sound yang keluar akan lebih manusiawi. Akan tetapi peneliti menjelaskan bahwa dalam *DAW Studio One* sudah ada fitur humanize yang akan dipakai untuk membuat dinamika bermain drum lebih nyata . Fitur ini akan dipakai setelah proses rekaman dan pengeditan midi drum.



Melihat peserta masih mengingat proses rekaman pada pertemuan sebelumnya, maka peneliti langsung mengarahkan untuk merekam

drum dengan midi controller yang langsung dimainkan oleh peneliti. Peneliti menjelaskan untuk mendengar hasil rekaman menggunakan tombol spasi pada keyboard. Proses rekaman drum pada penelitian mengalami banyak perubahan pada ketukan sehingga peneliti Kembali mengarahkan peserta untuk menggunakan fitur quantize atau dengan menggunakan short cut “ Ctrl + Q ”. Untuk penggunaan quantize pada instrumen drum harus disesuaikan dengan ketukan yang mainkan drum. Dalam penelitian ini ketukan drum adalah ketukan RnB sehingga quintize yang digunakan tidak terlalu cepat yaitu 1/ 8 dan 1/16 . Dengan begitu ketukan pada drum secara otomatis akan berubah sesuai dengan ketukan metronome . Pada keadaan ini ada juga bagian Fill In drum yang menggunakan ketukan 1/32 yaitu pada fill in drum yaitu pada bar ke 54 lagu ketukan kick menggunakan ketukan 1/32 . Karena itu peneliti menarahkan peserta untuk merapihkan secara manual pada fitur edit midi di *DAW Studio One*. Juga ada beberapa part yang masih belum sesuai juga dirapihkan secara manual oleh peserta . Pada Proses Rekaman drum ini peneliti memberikan salah satu Teknik mudah dalam merekam drum tanpa harus memainkan lagu secara penuh. Dengan ini maka proses rekaman drum akan berlangsung lebih cepat. Peneliti mengajarkan Teknik merekam drum dengan menggunakan shortcut “D” yaitu Ketika 1-4 bar ketukan drum sudah direkam maka rekaman yang sudah jadi ini diblock dengan mause kemudian langsung menekan tombol D pada keyboard computer dan langsung tersalin ke 4 bar

berikut . Apabila bar yang ingin disalin cukup jauh maka bisa diblock dan menggunakan Short cut “ Ctrl + C” dan “Ctrl + V” atau copy dan paste pada bar yang diinginkan. Setelah itu peneliti meminta peserta untuk memblock semua bagian midi drum dan menggunakan fitur humanize untuk membuat sound drum lebih manusiawi . Peneliti kembali mengingatkan peserta untuk menyimpan atau save data rekaman yang sudah direkam dengan menggunakan short cut “Ctrl+S”.,Kemudian peneliti meminta untuk mencoba cara mudah merekam drum ini secara bergantian. Setelah peserta bisa merekam drum, Kembali peneliti memastikan Kembali apa semua peserta sudah memahami proses rekaman drum ini.

a) Kesulitan yang dialami

Para peserta belum terbiasa dengan proses rekaman drum pada penelitian ini, sehingga masih kebingungan saat merapihkan dan mengedit midi drum. Khususnya cherilia yang belum memahami sepenuhnya tentang titik – titik midi pada fitur edit *DAW Studio One*. Juga para peserta masih kebingungan dengan penggunaan fitur quantize sesuai dengan ketukan drum. Kendala juga disebabkan karena para peserta tidak memiliki alat rekaman sendiri dirumah sehingga tidak mampu belajar dan bereksplorasi sendiri dirumah.

b) Mengatasi Kesulitan Cara

Untuk mengatasi kesulitan yang dialami peserta peneliti Kembali menjelaskan secara perlahan cara mengedit dan merapihkan midi drum dan merapihkan titik-titik midi pada fitur Edit *DAW Studio One* hingga dapat dimengerti oleh peserta . Untuk kendala pada alat produksi sendiri peneliti mengambil keputusan untuk proses penelitian selanjutnya diberi kesempatan kepada peserta untuk 30 menit bereksplorasi dengan *DAW Studio One* sebelum masuk ke pembahasan penelitian. Dan juga waktu penelitian akan sedikit di fleksibilitaskan sesuai dengan tingkat pemahaman peserta .

c) Hasil Penelitian

Peserta Sudah mampu memahami proses perekaman drum dan juga pengeditannya dimulai dari fitur record atau rekam, quantize, humanize hingga proses pemilihan sound pada VST EZ Drummer 3 .

Pada pertemuan berikut disepakati bahwa penelitian akan dilaksanakan pada Sabtu, 27 mei 2023 pada jam 15.00 wita , dikarenakan salah seorang peserta masih berkegiatan pada jam yang sudah ditetapkan sebelumnya.

4) Pertemuan Ke 4



Gambar 4.2 proses perekaman bass

(Doc 27 mei 2023)

Sesuai dengan waktu yang telah disepakati pada pertemuan sebelumnya, pertemuan kali ini dilaksanakan pada hari sabtu, 27 Mei 2023 jam 15.00 WITA . Peneliti mengawali pertemuan dengan berdoa dan sama seperti pertemuan sebelumnya ,peneliti Kembali memastikan apa para peserta masih mengingat dan memahami proses rekaman guide hingga rekaman drum pada pertememuan sebelumnya. Setelah memastikan bahwa para peserta sudah memahami pembelajaran pada pertemuan sebelumnya. Peneliti juga selalu mengingatkan untuk segala sesuatu yang sudah dirubah dan di perbaiki harus dilanjutkan dengan menyimpan data atau save data dengan menggunakan “Ctrl + S”. Juga Peneliti tidak lupa menjelaskan dan mengingatkan jika ada salah atau menghapus data rekaman yang baru saja selesai direkam bisa menggunakan short cut “Ctrl + Z” untuk mengundo data. Kemudian Peneliti Kembali memberikan kesempatan kepada para peserta untuk bereksplorasi dengan *DAW Studio One* mulai dari cara membesarkan

dan mengecilkan layar tampilan mencoba memakai fitur-fitur lain dan untuk mengingat Kembali materi dan pembahasan di pertemuan sebelumnya. Setelah 30 menit para peserta bereksplorasi , peneliti membahas pertemuan kali ini yaitu tentang proses perekaman instrumen yaitu bass,keyboard, gitar dan juga strings pad. Peneliti mengarahkan peserta bernama Cherilia untuk yang pertama mempelajari cara merekam instrumen bass. Untuk proses rekaman bass hasil yang keluar adalah file audio dari sound card. Karena itu instrumen bass perlu menggunakan kabel jack 6,5 mm untuk di sambungkan dari instrumen bass ke sound card. Pada sound card Behringer ini terdapat 2 lubang input atau 2 channel yaitu pada input mic/line dan input inst 2. Oleh karena itu peneliti menjelaskan kepada peserta jika instrumen yang akan direkam memiliki pick up seperti gitar dan bass yang memiliki pick up maka harus dicolokan ke lubang inst 2 atau lubang instrumen dengan menghasilkan . Setelah dimengerti dan dipahami peneliti kemudian mengarahkan peserta untuk mengatur knop volume paling besar berpatokan pada sounccard hingga tidak terjadi clip pada sound card dan pada parameter di *DAW Studio One*. Selanjutnya Proses rekaman pada awalnya dilakukan dengan menambahkan track audio dengan menambahkan fitur tambahkan track audio di layar projek *DAW Studio One*. Peneliti mengarahkan proses menambahkan track ini disesuaikan dengan instrumen yang dipakai jika instrumennya adalah mono yang memiliki 1 lubang jack berarti track juga harus mono sesuai

dengan letak lubang pada sound card. Pada penelitian ini instrumen bass dicolok di lubang instrumen bagian kanan oleh karena itu maka pemilihan pada track juga harus di kanan (Right) agar bisa mengeluarkan bunyi ,kemudian “Enter” dan setelah bunyi bass keluar peneliti mengarahkan untuk memastikan bahwa bass sudah distem atau belum. Pada bass dalam penelitian ini belum distem sehingga perlu distem terlebih dahulu dengan menggunakan fitur tuner dalam *DAW Studio One* , diletakan didalam track bass. Tidak lupa peneliti mengarahkan untuk track bassnya dinyalakan agar dapat mengerluakan bunyi. Setelah itu proses rekaman sudah bisa langsung dimulai . Dilakukan seperti poses rekaman guide dan drum yang sudah dilakukan pada pertemuan sebelumnya yaitu dengan memakai Short Cut “*” untuk merekam. Peneliti sendiri yang akan memainkan bass pada lagu ini. Untuk perekaman bass peneliti sengaja membuat kesalahan agar bisa peserta bisa mempelajari cara memperbaiki file audio yang salah yaitu dengan memotong bagian yang salah , kemudian direkam ulang dari beberapa bar sebelum bar kesalahan sambil pemain bass memainkan bass sambil di tempel dengan tombol record atau short cut “*” agar file audio yang salah dapat ditutup dengan file audio yang baru. Pada proses rekaman bass berlangsung dengan cepat sehingga dapat masuk ke instrumen yang berikut yaitu Gitar. Sebelum masuk ke instrumen gitar peneliti memastikan Kembali apakah para peserta sudah paham proses perekaman bass ini. Setelah dirasa paham , maka peneliti

mengarahkan peserta untuk dilanjutkan ke rekaman gitar. Pada proses rekaman gitar juga sama seperti proses rekaman bass. Pada kesempatan ini peneliti meminta untuk berganti posisi dengan peserta lain, dan yg akan merekam gitar adalah Gio Ballo. Dengan Menambahkan track gitar mono dan juga menambahkan efek tuner pada track gitar untuk terlebih dahulu menyetem gitar. Setelah itu proses rekaman gitar dimainkan langsung oleh peneliti. Proses rekaman gitar dibagi menjadi 2 yaitu proses rekaman gitar melodi dan proses rekaman gitar ritem dengan menggunakan 1 gitar saja. Peneliti menjelaskan agar yang pertama dapat merekam gitar rytem terlebih dahulu . Untuk proses rekaman gitar ritem sendiri memerlukan 2 kali take atau 2 kali rekaman Dengan demikian track yang dipakai juga harus 2. Agar sound yang keluar bisa lebih tebal karena masing-masing track gitar di panning ke tengah, kiri atau kanan. Peneliti juga menjelaskan pengertian knop panning yaitu alat yang digunakan untuk menempatkan instrumen disebelah kira ataupun disebelah kanan. Jika knopnya diputar kekiri maka suara dari gitatr akan berada speaker bagian kiri dan juga sebaliknya jika knopnya diputar kekanan maka suara akan berada di speaker bagian kanan. Kemudian Peneliti mengarahkan Gio agar sebelum merekam gitar perlu diberi efek gitar yaitu dengan menggunakan efek amplifire yang ada dalam *DAW Studio One* yang diletakkan di track gitar ritem. Setelah efek terpasang dan sound yang diinginkan sudah didapat barulah proses merekam gitar ritem yang

pertama dan yang kedua bisa dimulai . Proses Setelah itu proses rekaman gitar melodi disesuaikan dengan bar atau part mana ingin diisi melodi. Oleh karena itu peneliti mengarahkan peserta untuk memindahkan garis part ke bagian-bagian yang ingin diisi oleh gitar melodi kemudian barulah gitar melodi direkam.

Selanjutnya adalah proses rekaman keyboard. Peneliti kembali menjelaskan bahwa proses rekaman keyboard sama seperti proses pembuatan guide yaitu dengan menggunakan Vst plug in Ez keys yang ada didalam *DAW Studio One*. Kemudian peneliti memberi kesempatan kepada peserta untuk mulai merekam keyboard yang langsung dimainkan oleh peneliti. Proses rekaman keyboard berjalan dengan baik dengan sedikit perubahan kesalahan. Oleh karena itu peneliti memberikan kesempatan kepada peserta untuk ngedit bagian yang salah secara mandiri. Setelah peneliti mendapati bahwa peserta sudah bisa mengedit kesalahan dengan baik, masuk ke proses rekaman strings pad.

Peneliti meminta Ariel untuk melakukan rekaman strings pad ini. Pada proses rekaman strings pad ini menggunakan sound voice yang ada didalam keyboard PSRs 670 . Maka dari itu, peneliti mengarahkan agar untuk merekam audio dari keyboard PSRs 670 tersebut memerlukan 2 kabel jek 6,5 mm yang dicolokan di output L dan R pada keyboard. Pada proses rekaman strings pad dari keyboard ini menggunakan 2 kabel jek dikarenakan suara yang dihasilkan akan

menjadi stereo dan lebih tebal dibanding hanya menggunakan satu kabel Jek 6,5 mm. Setelah itu peneliti mengarahkan peserta untuk membuat track stereo yang konsep pembuatannya sama dengan saat membuat track gitar dan bass, perbedaannya hanya terletak pada stereo dan mono, karena keyboard menggunakan output stereo maka pada track audio pada *DAW Studio One* juga harus dipakai audio stereo pula. Proses rekaman keyboard berjalan dengan baik, dan peneliti melihat bahwa peserta sudah memahami cara merekam audio dengan baik. Setelah proses rekaman semua instrumen telah selesai peneliti mengarahkan peserta untuk kembali mendengar dengan menekan tombol spasi untuk memutar hasil rekaman dan merapihkan beberapa bagian yang dirasa masih kurang rapih. Kemudian peneliti mengecek dan memastikan kembali apakah peserta sudah benar memahami proses merekam instrumen dengan file midi maupun dengan file audio. Setelah dirasa sudah mengerti peneliti memberitahukan pembahasan pada pertemuan selanjutnya yaitu proses rekaman vocal.

a) Kesulitan yang di alami

Pada proses rekaman instrumen ini peserta mengalami kesulitan saat mengedit file audio dikarenakan belum terbiasa dengan proses rekaman instrumen yang ada. Dan Gio yang masih bingung dengan file audio stereo dan mono.

b) Cara mengatasi kesulitan

Cara untuk mengatasi kesulitan yang dialami adalah peneliti kembali menjelaskan secara perlahan cara mengedit file audio dimulai dari penambahan track audio hingga proses edit audio yang salah. Kemudian peneliti kembali menjelaskan perbedaan antara stereo dan mono yaitu dengan menjelaskan stereo memiliki dua saluran suara atau audio dan mono hanya memiliki satu saluran suara atau audio.

c) Hasil penelitian

Penelitian kali ini hasil yang didapat adalah peserta sudah semakin bisa dan memahami proses rekaman audio dan midi dengan baik. Selanjutnya Proses produksi musik sudah selesai dan masuk ke rekaman suara.

5) Pertemuan ke lima



Gambar 4.3 proses perekaman vocal

(Doc 1 juni 2023)

Pertemuan kelima dilaksanakan pada Kamis, 1 juni 2023 pada jam 15.00 sesuai dengan jadwal yang sudah ditetapkan sebelumnya. Peneliti memulai penelitian dengan menunjuk salah seorang peserta untuk berdoa, kemudian dilanjutkan memberi kesempatan kepada pada peserta untuk bereksplorasi dengan *DAW Studio One* untuk semakin memahami dan terbiasa dengan *DAW Studio One* ini. Setelah peserta selesai bereksplorasi peneliti membahas sedikit tentang pembahasan yang akan dilakukan pada pertemuan kali ini yaitu proses merekam vocal. Peneliti menjelaskan bahwa proses merekam vocal sama seperti proses rekaman instrumen. Dikarenakan Vocal sendiri merupakan instrumen yang keluar dari manusia. Alat yang digunakan untuk merekam vocal adalah micorhone. Peneliti menjelaskan kembali perbedaan antara Microphone dynamic dan micorhone Condenser . Di Sarisando musik production sendiri Michorhone yang digunakan adalah micorhone condenser dan juga dynamic disesuaikan dengan porjek yang dibuat. Untuk penelitian ini peneliti menggunakan microphone condenser M-Audio dengan kualitas audio yang sangat bagus dan jernih. Peneliti menjelaskan Cara menyambungkan micophone ke sound card yaitu dengan menggunakan kabel microphone yang memiliki kepala Xlr yang akan dicolokan kr bagian line sound card sebelah kiri. Setelah itu micorhone diletakan pada tiang micorhone khusus untuk meletakan micorhone. Dikarenakan penggunaan micorhone condenser memiliki kualitas dan sensitifitas yang tinggi

terhadap suara yang masuk, maka peneliti menjelaskan proses perekaman suara memerlukan alat berupa Pop Filter yang berguna untuk menyaring udara yang masuk ke mic condensor agar tidak ada bunyi udara dari penyanyi yang mengganggu. Setelah proses routing selesai, peneliti meminta salah satu peserta untuk melakukan rekaman vocal diawali dengan membuat track audio sesuai dengan lubang input kiri (left) dari sound card. Peneliti kembali mengarahkan untuk mengatur volume pada sound card dengan meminta penyanyi untuk mengeluarkan suara paling tinggi dari lagu sambil peserta melihat apakah terjadi clip pada bunyi microphone atau tidak. Setelah itu peneliti menjelaskan bahwa proses take vocal harus dilakukan dalam keadaan hening maka memerlukan headphone dalam proses take vocal atau rekaman vocal. Peneliti sedikit menjelaskan pengaruh ruangan dalam proses take vocal yaitu jika ruangan tidak kedap suara maka akan ada sedikit pantulan yang masuk kedalam microphone dan hal itu perlu dihindari saat take vocal dengan menggunakan microphone condensor karena akan menimbulkan bunyi noise atau bising yang kecil dalam hasil rekaman, sehingga banyak rekaman vocal yang dilakukan didalam ruangan kedap suara agar tidak ada bunyi pantul dan juga bunyi yang masuk dari luar ruangan. Peneliti juga sedikit membagikan pengalaman dan sedikit tips agar suara tidak terpantul adalah dengan merekam vocal didalam lemari pakaian. Setelah itu proses rekaman sudah dapat dimulai. Saat merekam penyanyi menggunakan headphone dan peneliti

meminta peserta untuk mematikan speaker monitor agar suara dari speaker tidak masuk ke microphone. Peneliti juga menjelaskan agar proses take vocal juga menggunakan metronome. Peneliti menjelaskan proses pengeditan data audio vocal yang salah juga sama seperti proses pengeditan instrumen yang sudah direkam sebelumnya. Kemudian peneliti meminta untuk proses take vocal diulang dengan menggunakan track yang berbeda. Setelah track vocal baru dinyalakan dan yang lama untuk sementara di mute dengan menekan tombol mute pada track pertama, proses rekaman dilakukan oleh peserta yang lain lagi hingga dimengerti proses rekamannya. Kemudian peneliti memberi kesempatan kepada peserta untuk memilih apakah rekaman yang pertama atau kedua yang akan digunakan dilihat dan didengar dari kualitas suara yang lebih baik. Atas kesepakatan bersama dari peserta, track vocal pertama yang dipakai untuk menjadi pilihan dalam lagu ini. Kemudian peneliti mengecek kembali apakah peserta sudah mengerti proses rekaman vocal dari awal hingga akhir. Setelah itu peneliti meminta peserta untuk memutar hasil rekaman yang sudah direkam untuk mendengar apa hasil rekaman sudah rapih dan tidak ada kesalahan. Setelah dirasa sudah rapih, peneliti pun sedikit mengulangi pembahasan pada penelitian kali ini dan juga memberi tahu pembahasan yang akan dibahas pada pertemuan selanjutnya yaitu masuk pada pembahasan tentang *mixing* dan *mastering*.

a) Kesulitan yang di alami

Para peserta sudah mulai terbiasa dengan dengan *DAW Studio One*, maka kesulitan yang di alami pada penelitian kali ini hanya sedikit yaitu peserta masih kebingungan mengatur volume microphone yang pas untuk hasil suara yang tidak pecah atau clip, dan peserta masih sering lupa mematikan speaker saat proses rekaman vocal.

b) Cara mengatasi Kesulitan

Dari kesulitan yang dialami peneliti dapat mengatasinya dengan memberi tahukan dan mengingatkan peserta bahwa ketika proses mencari volume yang baik, dapat dilakukan dengan meminta penyanyi mengeluarkan suara dari nada yang paling tinggi dari lagu Tuhan Kau Gembala Kami yaitu pada bagian reff sambil peserta mencari volume terbesar tetapi tidak sampai lampu clip menyala (berwarna merah) jika menyala maka suara yang keluar akan pecah ketika dinyanyikan nada tinggi. Kemudian peneliti mengingatkan kembali agar saat proses rekaman vocal tidak boleh ada suara yang masuk kedalam microphone.

c) Hasil Penelitian

Hasil penelitian pada pertemuan ke 5 kali ini adalah peserta sudah semakin terbiasa dengan *DAW Studio One*, dan sudah memahami proses rekaman dan pengeditan vocal dengan baik.

Dikarenakan salah satu peserta yang akan berangkat keluar kota pada hari Sabtu , 3 juni 2023 maka dari itu peneliti dan peserta sepakat untuk melaksanakan penelitian pertemuan ke-6 pada hari senin, 5 juni 2023 pada jam 15.00 WITA

6) Pertemuan ke 6

Atas kesepakatan bersama pada pertemuan sebelumnya penelitian ke 6 kali ini dilaksanakan pada hari Senin, 5 juni 2023 pada jam 15.00 Wita. Peneliti memulai penelitian dengan doa yang dipimpin oleh seorang peserta. Setelah doa, penelitian kali ini komputer dalam keadaan mati sehingga peneliti meminta peserta yang menghidupkan komputer . Setelah komputer dinyalakan peserta sudah mampu membuka sendiri *DAW Studio One*. Setelah *DAW Studio One* terbuka, kembali lagi peneliti memberi waktu untuk peserta bisa bereksplorasi dengan *DAW Studio One*. Setelah 30 menit bereksplorasi, peneliti kembali mengingatkan materi pada pertemuan yang lalu dan juga kembali mengingatkan agar selalu atau sesering mungkin menyimpan data serta jika ada kesalahan penekanan pada hasil rekaman bisa mengundo data. Kemudian peneliti mulai membahas pembahasan kali ini yaitu Mixing dan Mastering. Dimulai dari *mixing*, peneliti menjelaskan pengertian *mixing* yaitu proses yang dilakukan untuk mengolah suara atau hasil rekaman yang bertujuan untuk menyampaikan ide musikal dari lagu dan aransemen musik ke pendengar secara efektif. Hal ini dilakukan agar makna dari lagu bisa tersampaikan ke pendengar atau penikmat musik. Kemudian peneliti

mengarahkan peserta untuk langsung masuk ke fitur mix pada *DAW Studio One* dan menjelaskan 3 hal inti yang akan dilakukan dalam proses *mixing* ini.

- Proses balancing



Gambar 4.4 proses balancing

(Doc 5 juni 2023)

Untuk proses balancing peneliti meminta salah satu peserta yaitu cherilia yang akan memulai terlebih dahulu. Peneliti menjelaskan pengertian proses Balancing yaitu proses mengatur keseimbangan masing-masing instrumen agar semua instrumen terdengar seimbang dan tidak ada yang dominan atau kebesaran. Peneliti menjelaskan Ada banyak cara untuk melakukan balancing tetapi pada penelitian ini peneliti hanya akan mengajarkan salah satu cara balancing audio yang baik yaitu pada hasil rekaman saat ini dikarenakan ada beberapa volume instrumen yang mengalami clip atau kebesaran ketika diputar secara bersamaan, maka peneliti

mengarahkan peserta untuk terlebih dahulu mengecilkan master volume pada fitur mix atau mixer dalam *DAW Studio One*. Agar tidak terjadi clip saat *mixing*. Peneliti juga menjelaskan bahwa ketika melakukan balancing volume Speaker monitor tidak boleh terlalu besar dikarenakan jika telinga sudah terbiasa dengan bunyi yang besar maka akan kesulitan dalam mendapatkan hasil balancing yang baik. Kemudian peneliti menjelaskan untuk proses balancing paling awal dimulai dari balancing pada instrumen drum yang langsung dilakukan pada Vst Ez Drummer 3. Kemudian peneliti mengarahkan untuk memutar track drum secara solo atau sendiri . Kemudian peneliti menjelaskan bahwa yang menjadi acuan dalam balancing drum adalah pada kick dan snare. Peneliti mengarahkan untuk proses balancing jangan menggunakan mata untuk melihat berapa nilai besar volume yang ada didalam grafik volume tetapi dengan menggunakan telinga untuk mendengar. Setelah itu peneliti mengarahkan peserta agar volume setiap instrumen drum dkecilkan sampai habis dan peneliti mengarahkan agar mengatur volume kick dan snare di angka -10 db yang dijadikan acuan balancing drum pada penelitian ini. Setelah itu peneliti memberi kesempatan untuk peserta mulai menaikkan volume instrumen-instrumen drum lainnya seperti hi-hat, crash atau overhead, tom-tom, dan floor tom. Kemudian peneliti sedikit menjelaskan agar peserta membayangkan posisi dari instrumen drum. Peneliti kemudian meminta peserta didik untuk

mengatur letak instrumen drum sesuai dengan posisi yang dibayangkan peserta dengan menggunakan panning knob pada masing masing track drum yaitu kick yang berada ditengah, snare yang sedikit berada dibagian kiri tetapi dekat dengan tengah, hi hat yangng berada disebelah kiri, overhead yang berada di kiri dan kanan, serta tom-tom dan floor tom yang disesuaikan dengan bayangan peserta. Setelah balancing drum selesai, peneliti mengarahkan agar peserta membunyikan instrumen lainnya agar bisa dibalance , dimulai dari balancing bass,gitar,dan keyboard serta strings dan dilanjutkan dengan vokal. Setelah itu, berdasarkan hasil wawancara dengan Bapak Deddy Bartels yang merupakan mantan manager pada Studio Musik Billboard Jakarta peneliti membagikan tips dari Bapak Deddy Bartels yaitu proses balancing dapat dilakukan dengan mengecilkan volume master monitor pada sound card hingga kecil kemudian didengar. Apabila setiap instrument dapat didengar dan tidak ada yang lebih dominan atau lebih besar dari vocal maka proses balancing sudah selesai.

- Proses mengatur Audio Lagu

Selanjutnya peneliti menjelaskan tentang Proses mengatur audio lagu . Peneliti menjelaskan bahwa Proses ini biasa dikenal dengan prosesing Audio yaitu dengan dimulai dari menempatkan masing-masing insntrumen pada frequensinya masing masing agar tidak terjadi tabrakan frekuensi antar instrumen yaitu dengan

menggunakan *equalizer* yang ada didalam *DAW Studio One*. Peneliti juga menjelaskan kegunaan *equalizer* yang lain adalah untuk mencari sound atau bunyi instrumen yang di inginkan apakah bunyi instrumen ingin dibuat lebih tenggelam atau lebih bright serta dapat digunakan untuk membuang atau memotong frekuensi yang mengganggu atau keruh. Kemudian Peneliti menjelaskan untuk dapat memahami proses ini membutuhkan jam terbang yang tinggi. Pada penelitian ini peneliti hanya akan membahas secara teknikal proses yang akan dilakukan untuk menggunakan *equalizer*. Kembali peneliti mengingatkan untuk jangan pernah melihat grafik yang ada pada layar monitor komputer sebagai patokan *mixing* tetapi dengan menggunakan telinga sebagai alat dalam proses *mixing* . Dikarenakan *mixing* pada masing-masing lagu pasti berbeda-beda sesuai dengan karakter dan pesan lagu yang ingin tersampaikan. Setelah itu peneliti menjelaskan bahwa proses penggunaan *equalizer* pertama dapat dilakukan pada instrumen drum yaitu dimulai dengan kick drum hingga floor tom. Sebelum memulai menggunakan *equalizer* pada instrumen drum peneliti mengarahkan peserta untuk menggunakan fitur loop pada *DAW Studio One* untuk secara otomatis memutar instrumen drum sesuai posisi yang diinginkan . Kemudian Untuk penggunaan *equalizer* pada kick drum peneliti ingin para peserta bereksplorasi dengan *equalizer* yang ada pada *DAW Studio One*. Kemudian peneliti sedikit menjelaskan dan

mengarahkan agar peserta membuang keruh pada kick dengan mengurangnya di 300 hz – 400 hz sambil didengar apakah bunyi keruhnya sudah lebih enak untuk didengar. Selanjutnya proses dan teknik penggunaan eq pada snare dan instrumen drum yang lain disesuaikan dan mirip dengan proses penggunaan eq pada kick drum. Akan tetapi untuk instrumen yang lain peneliti mengarahkan agar peserta menggunakan fitur high pass filter pada *equalizer* untuk membuang bunyi yang bertabrakan dengan bunyi kick drum. Peneliti kembali meminta peserta untuk bereksplorasi dengan *equalizer* untuk memproses instrumen drum yang lain. Setelah peserta selesai bereksplorasi proses menggunakan *equalizer* pada instrumen drum, peneliti meminta berganti posisi dengan peserta lain untuk mulai memakai *equalizer* pada instrumen lain yaitu pada instrumen bass dan gitar. Peneliti kembali mengarahkan peserta untuk memakai fitur high pass filter untuk membuang frekuensi sub low yang akan membuat frekuensi instrumen bertabrakan dengan instrumen kick juga memakai *equalizer* untuk mencari sound bass yang enak didengar . Begitu pun dengan instrumen gitar. Selanjutnya peneliti kembali meminta untuk berganti posisi agar semua peserta dapat memahami proses dengan baik. Pada kesempatan kali ini peneliti memberi kesempatan kepada cherilia untuk memproses instrumen keyboard dan strings. Peneliti selau mengingatkan agar setiap kali melakukan perubahan harus dilakukan save atau simpan.

Peneliti kembali meminta peserta untuk memutar audio dan mendengar kembali hasil rekaman instrumen musik yang sudah di beri *equalizer* setelah dirasa sudah baik, kemudian peneliti juga menjelaskan prosesing audio yang berikut adalah dengan menggunakan kompresor yang bertujuan untuk mengatur dan menjaga dinamika setiap instrumen agar setiap instrumen memiliki volume yang lebih stabil. Peneliti kemudian menjelaskan dan sedikit memberikan contoh penggunaan fitur-fitur yang ada dalam Vst kompresor pada *DAW Studio One* dimulai dari fitur threshold atau fitur yang digunakan untuk mengatur seberapa banyak file audio yang akan di kompres dinamikannya. Kemudian Release atau fitur yang di digunakan untuk mengatur seberapa panjang kompresor akan berhenti bekerja. Dan juga Ratio atau fitur yang digunakan untuk mengatur perbandingan file yang akan dikompres dengan file audio asli peneliti memberi tahu angka yang sering digunakan yaitu 2 : 1 disesuaikan dengan bunyi instrumen yang keluar. Peneliti menjelaskan disaat penggunaan kompresor akan menurunkan volume dari audio sehingga perlu digunakan fitur make up gain untuk mengembalikan volume instrumen ke bunyi yang sudah dibalance sebelumnya. Setelah peneliti menjelaskan teknikal proses kompresi, peneliti memberikan kesempatan kepada peserta untuk bereksplorasi dengan menggunakan kompresor pada setiap instrumen dimulai dari instrumen drum hingga instrumen strings

sesuai dengan preferensi yang diinginkan peserta dan juga peneliti mengingatkan agar penggunaan kompresor jangan terlalu banyak karena akan terjadi over kompresi yang menyebabkan sound atau audio yang keluar jadi tenggelam. Setelah dirasa peserta sudah mampu memahami teknikal penggunaan kompresor kemudian peneliti mengarahkan untuk kembali mendengarkan hasil rekaman dengan menggunakan tombol space pada keyboard komputer dengan tidak lupa mematikan fitur loop yang masih menyala.

- Pengaplikasian Time Based Effect

Peneliti menjelaskan dan memberikan contoh cara melakukan proses ini yaitu proses untuk memberikan ilusi ruang pada setiap audio yang ada dengan menggunakan *Vst Plug In* Reverb atau Delay dalam *DAW Studio One*. Setelah itu, peneliti memberikan arahan untuk hal yang harus dilakukan pertama adalah membuat channel send efek pada masing - masing instrumen dikarenakan penggunaan Reverb dan Delay tidak bisa langsung dipakai pada track instrumen tetapi harus di routing ke efek channel.instrumen sendiri. Kemudian peneliti mengajarkan cara membuat channel send efek yaitu dengan memilih instrumen yang dirasa ingin digunakan efek seperti snare, tom-tom, dan floor tom kemudian mengklik kanan pada mouse dan memilih fitur add efek channel. Setelah itu pada efek channel bisa ditambahkan efek yang diinginkan seperti snare, tom-tom dan lain lain. Peneliti menjelaskan untuk penggunaan efek pada gitar

biasanya sudah dilakukan saat proses rekaman yaitu dengan efek gitar yang ada begitupun dengan bass. Kemudian peneliti juga menjelaskan penggunaan efek reverb yang berlebih akan membuat suara menjadi menggulung dan mengganggu oleh karena itu peneliti mengarahkan untuk peserta kembali menggunakan *equalizer* pada efek channel yang ada dan memotong atau membuang bagian low pada equalize hingga tidak ada bunyi yang menggulung. Kemudian peneliti meminta peserta untuk bereksplorasi sendiri dengan penggunaan efek pada proses *mixing* ini. Peneliti sambil mengingatkan untuk penggunaan efek disesuaikan dengan jenis lagu yang ada . Pada kesempatan ini lagu yang digunakan bergenre *RnB* oleh karena itu, penggunaan efek reverb tidak terlalu banyak dan basah. Setelah peserta selesai bereksplorasi dan mencoba teknikal penggunaan efek melalui channel send yang dibuat oleh peserta. Setelah ketiga proses ini dirasa sudah dimengerti oleh peserta, peneliti kembali meminta peserta untuk mendengar hasil *mixingan* dari memastikan kembali apakah peserta sudah mencatat dan memahami proses *mixing* yang dipelajari pada pertemuan ini. Setelah itu peneliti menutup pertemuan ini dengan memberi tahu pembahasan yang akan dibahas pada penelitian berikutnya yaitu *mixing vocal* dan *mastering* lalu menutup pertemuan ini dengan doa.

a) Kesulitan yang dialami

Pada proses penelitian *mixing* berjalan sedikit lebih lama karena peserta masih kebingungan dengan ketiga proses *mixing* yang dipelajari dikarenakan peserta belum terbiasa dengan ketiga proses ini, terkhususnya pada proses *balancing* yang dirasa sedikit lebih memakan waktu untuk didengarkan baik. Juga peserta masih kebingungan dengan penggunaan fitur-fitur pada *equalizer*.

b) Cara mengatasi kesulitan

Hal yang dilakukan oleh peneliti adalah peneliti kembali mengingatkan bahwa untuk benar benar memahami proses ini adalah dengan berlatih lebih giat dan memiliki jam terbang *mixing* yang tinggi akan tetapi peneliti kembali membahas teknikal yang bisa dipakai dalam proses *balancing* dimulai dari *balancing* instrumen drum, hingga dimengerti dan dilanjutkan dengan instrumen lainnya hingga *balancing* vocal. Untuk penggunaan *equalizer* peneliti kembali menjelaskan setiap fitur dalam *equalizer* dan bagaimana cara memakai *equalizer* agar dapat dengan mudah digunakan.

c) Hasil penelitian

Hasil penelitian yang didapat pada pertemuan penelitian kali ini adalah peserta sudah lebih terbiasa dengan short cut, dan fitur-fitur yang ada di *DAW Studio One*. Dan pada penelitian ini

peserta sudah mampu memahami teknikal proses *mixing* dengan baik. Dimulai dari balancing, penggunaan *equalizer*, kompresor hingga proses meletakkan efek pada setiap instrumen musik.

7) Pertemuan ke 7



Gambar 4.6 proses *mixing* vocal
(Doc 5 juni 2023)

Pertemuan kali ini dilakukan pada kamis, 8 juni 2023 pada pukul 15.00 Wita. Peneliti membuka pertemuan ke 7 ini dengan doa oleh peneliti kemudian dilanjutkan dengan sedikit menjelaskan dan mengingatkan kembali proses *mixing* musik yang dilakukan pada pertemuan sebelumnya. Peneliti menjelaskan dan sedikit memberikan contoh kembali kepada peserta cara balancing, cara menggunakan *equalizer* dan kompresor, dan cara membuat channel Send efek untuk proses pemakaian efek pada instrumen musik. Setelah itu peneliti juga sedikit memberikan kesempatan pada peserta untuk sedikit bereksplorasi pada *DAW Studio One* untuk sedikit mengingat kembali proses *mixing* yang sudah dipelajari pada pertemuan sebelumnya.

Setelah peserta selesai bereksplorasi, peneliti masuk pada pembahasan pada pertemuan kali ini yaitu yang pertama adalah proses *mixing* vokal. Pada proses *mixing* vokal kali ini peneliti meminta salah seorang peserta yaitu Ariel untuk mulai melakukan *mixing* vokal. Peneliti menjelaskan bahwa cara untuk *mixing* vokal sama seperti cara dan proses *mixing* pada instrumen musik yang sudah dibahas pada pertemuan yang lalu akan tetapi peneliti menjelaskan bahwa ada sedikit proses yang perlu dilakukan sebelum memproses vokal dengan *equalizer* dan kompresor yaitu dengan menggunakan Vst Plug in Auto tune yang dipakai untuk meletakkan nada vokal pada posisi yang pasti juga dapat digunakan untuk memperbaiki vokal yang fals. Pada penelitian kali vokal yang sudah direkam tidak memiliki nada yang fals jadi penggunaan auto tune hanya sebagai alat untuk meletakkan nada pada posisi atau nada yang pasti dan auto tune yang dipakai dalam penelitian ini adalah Waves tune yang ada pada *DAW Studio One*. Setelah itu peneliti mengarahkan peserta untuk memutar track rekaman dari awal agar plug in Waves tune bisa bekerja. Setelah hasil rekaman selesai diputar, peneliti mulai mengarahkan peserta untuk sedikit mengurangi bunyi suara S dan Tarikan napas yang mengganggu dengan menggunakan plug in Deesser yang ada pada *DAW Studio One* sambil mengarahkan cara penggunaan plug in tersebut. Setelah kedua proses ini selesai barulah peneliti meminta peserta untuk bereksplorasi dengan menggunakan *equalizer* dan compressor yang ada. Peneliti juga

mengingatkan agar proses penggunaan *equalizer* digunakan dengan membuang frekuensi sub low hingga low mid untuk membuang frekuensi yang bertabrakan dengan frekuensi kick drum dan instrumen bass. Setelah proses kompresi dan penggunaan *equalizer* selesai. Peneliti kembali meminta peserta untuk memutar kembali track hasil rekaman agar bisa didengar hasil prosesing yang sudah dibuat oleh peserta. Setelah itu peneliti mulai mengarahkan peserta untuk memberi efek pada vokal dengan membuat channel efek untuk vokal terlebih dahulu. Melihat bahwa peserta sudah mengerti dan lahan proses ini, peneliti memberi kesempatan untuk peserta bereksplorasi dengan reverb yang dipakai peserta hingga mendapatkan hasil suara yang sesuai dengan lagu dan tidak lupa peneliti mengingatkan untuk menggunakan *equalizer* juga pada channel efek untuk membuang frekuensi menggulung dari reverb yang sudah digunakan. Setelah itu peneliti memberi tahu bahwa teknikal proses *mixing* musik dan vokal sudah selesai. Peneliti kembali memastikan dengan bertanya apakah peserta sudah paham dengan teknikal *mixing* musik dan vokal yang diajarkan peneliti. Setelah peserta merasa sudah paham, kali ini peneliti mengarahkan untuk masuk dalam proses *mastering*. Peneliti menjelaskan bahwa proses *mastering* adalah proses paling akhir dari produksi musik yaitu proses yang dilakukan untuk membuat hasil *mixing* lebih optimal untuk didengarkan di berbagai platform digital seperti youtube, Spotify, joox, dan lain lain. Sebelum melakukan

mastering peneliti mengarahkan peserta untuk merender atau memixdown hasil *mixing* dari rekaman musik dan vocal menjadi satu file stereo yaitu dalam bentuk file WAV dengan menggunakan short cut “Ctrl+R” dan disave sesuai dengan nama proyek yang diinginkan . Setelah proses render selesai peneliti mengarahkan peserta untuk membuka fitur *mastering* atau project yang ada di halaman home *DAW Studio One*. Setelah peserta membuka fitur *mastering* atau project dalam *DAW Studio One*, peneliti menjelaskan ada 2 hal yang ingin dicapai dari proses *mastering* yaitu yang pertama musik akan menjadi lebih keras dan memiliki tingkat loudness yang sama dengan musik-musik yang sudah ada di berbagai platform - platform . Yang kedua adalah tone atau bunyi dari lagu akan menjadi lebih lebar, lebih tegas dan lebih memiliki definisi. Peneliti menjelaskan ada 3 alat basic yang digunakan dalam proses *mastering* yaitu stereo *equalizer*, stereo compressor, dan stereo limiter. Kemudian peneliti meminta peserta untuk membuka file Mixdown yang sudah dirender oleh peserta dan dimasukan ke time line *mastering*. Setelah peserta memasukan file hasil *mixing* yang ada, kemudian peneliti mengarahkan peserta untuk membuat loop pada bagian audio yang dirasa paling besar, lalu peneliti mulai mengarahkan peserta untuk memasukan stereo *equalizer* pada master Yang ada dalam fitur proyek tersebut. Peneliti menjelaskan bahwa penggunaan *equalizer* dalam proses *mastering* tidak bertujuan untuk mengubah tonal lagu secara ekstrim tetapi hanya untuk

memberikan atau mengurangi energi yang lebih pada bagian frekuensi tertentu. Peneliti sedikit memberikan contoh penggunaan *equalizer* pada proses *mastering* ini yaitu bisa dipakai untuk membuat frekuensi low menjadi lebih punch dengan sedikit mengangkat *equalizer* pada frekuensi low, kemudian dipakai untuk membuat frekuensi mid menjadi lebih punch dengan sedikit mengangkat frekuensi mid, serta dapat digunakan untuk mengangkat secara keseluruhan presentasi dari frekuensi low, mid, dan high. Kembali peneliti mengingatkan untuk tidak menghafal angka yang ada dalam grafik *equalizer* tetapi dengan menggunakan telinga untuk mendengarkan. Setelah peneliti memberikan contoh kepada para peserta tentang penggunaan stereo *equalizer* pada proses *mastering*, peneliti memberikan kesempatan untuk peserta dapat bereksplorasi dengan stereo *equalizer* yang ada. Setelah peserta selesai bereksplorasi dengan penggunaan stereo *equalizer*, masuk pada hal yang kedua yaitu penggunaan stereo compressor . Sama dengan penggunaan stereo *equalizer*, penggunaan stereo compressor tidak digunakan untuk Mengompres audio terlalu ketat tetapi untuk menjaga dinamika *mixing* secara keseluruhan menjadi lebih rapih. Peneliti mengingatkan agar penggunaan kompresor disesuaikan dengan lagu yang dibuat. Seperti penggunaan kompresor pada musik rock akan lebih ketat dibandingkan penggunaan kompresor pada musik jazz, sedangkan pada musik klasik seringkali tidak dipakai kompresor pada *mastering* lagunya. Kemudian setelah teknikal

penggunaan kompresor dijelaskan dan diberikan contoh Oleh peneliti, kemudian peneliti memberikan kesempatan kepada para peserta untuk kembali bereksplorasi dengan menggunakan kompresor yang ada. Setelah peserta melakukan eksplorasi dengan kompresor, peneliti mulai membahas proses yang ketiga yaitu penggunaan stereo limiter pada proses *mastering*. Peneliti menjelaskan penggunaan stereo limiter adalah untuk mengangkat secara keseluruhan loudness atau kekerasan lagu tanpa menimbulkan audio digital clipping atau audio yang pecah. Peneliti menjelaskan dan sedikit memberikan contoh kepada peserta dengan bisa dilakukan dengan menurunkan fader out silling di limiter pada angka -0,3 , kemudian bisa menurunkan treshhold di limiter sampai mengenai puncak dari out silling yang ada. Kembali peneliti mengingatkan agar jangan menghafalkan angka yang ada pada Vst limiter tetapi mendengarkannya karena proses penggunaan Vst efek disesuaikan dengan lagu yang dibuat. Kemudian peneliti memberikan kesempatan kepada cherilia yang akan menggunakan limiter pada proses *mastering* ini. Melihat bahwa peserta sudah terbiasa dan sudah memahami Teknikal *mastering* sekali lagi peneliti mengulangi dari awal proses *mastering* agar peserta dapat bereksplorasi sendiri dengan menggunakan plug in masteiring yang ada pada DAW Studio Ome ini. Setelah peneliti melihat bahwa peserta sudah mampu *memastering* audio lagu ini dengan baik, peneliti memberi tahu bahwa ini adalah proses paling akhir dari produksi lagu ini oleh karena itu pada

pertemuan terakhir yang akan datang peneliti akan memberikan kesempatan kepada para peserta untuk masing-masing melakukan produksi musik dimulai dari proses merekam hingga *mixing* dan *mastering* pada audio lagu yang sudah ditentukan yaitu lagu Kidung Jemaat No. 407 Tuhan Kau Gembala Kami.

a) Kesulitan yang dialami

Pada pertemuan kali ini peneliti menemukan bahwa peserta sudah sangat terbiasa dengan *DAW Studio One*, akan tetapi kesulitan yang dialami oleh peserta adalah pada proses *mixing* vokal, peserta masih kebingungan dengan penggunaan waves tune dan deeser pada vocal. Kemudian kesulitan pada saat proses *mastering*, dikarenakan tampilan yang berbeda pada fitur projek atau fitur *mastering* pada *DAW Studio One* ini yang membuat peserta masih kebingungan pada posisi dan peletakan efek *equalizer*, kompresor dan limiter.

b) Cara mengatasi kesulitan

Cara mengatasi kesulitan adalah peneliti kembali menjelaskan fitur-fitur yang ada didalam Vst Waves Tune dan deeser serta menjelaskan kegunaan dari fitur fitur yang ada didalam Vst yang dimaksud. Kemudian untuk kesulitan saat proses *mastering* peneliti juga menjelaskan kembali fitur fitur dalam tampilan file projek pada

DAW Studio One , cara meletakkan efek dan kembali menjelaskam proses *mastering* secara keseluruhan.

c) Hasil penelitian

Peneliti menemukan bahwa hasil penelitian pada pertemuan kali ini adalah peserta sudah semakin memahami proses *mixing* vocal, dimulai dari penggunaan Vst waves tune dan deeser, kemudian juga penggunaan Vst *equalizer* dan compressor, dan , pembuatan channel efek, serta peserta sudah mampu memami teknikal proses *mastering* dengan baik. Sampai pada proses ini peneliti juga mendapati bahwa peserta sudah lebih terbiasa dengan penggunaan shortcut untuk mempercepat proses pengerjaan musik terkhususnya pada penggunaan fitur-fitur dalam proses produksi musik ini.

Pertemuan paling terakhir akan dilaksanakan pada sabtu, 10 juni 2023 pada pukul 10.00 hingga selesai.

c. Tahap Akhir



Gambar 4.7 tahap akhir penelitian

(Doc 10 juni 2023)

Pertemuan ke 8 ini merupakan merupakan tahap paling terakhir dari penelitian produksi musik dengan menggunakan *DAW Studio One* ini, yang dilaksanakan pada sabtu, 10 juni 2023 pada jam 10.00 . Penelitian kali ini peneliti memulai dengan doa oleh seorang peserta dan memberi tahukan bahwa pada penelitian kali ini akan mulai memproduksi musik secara sendiri, dan masing-masing peserta diberi waktu 30 menit untuk memproduksi musik ini. Untuk pertemuan ini untuk menghemat waktu penelitian, peneliti terlebih dahulu meminta peserta secara bersamaan memulai proses rekaman musik dari awal dengan peneliti yang bertugas sebagai pemusik dalam proses rekaman yang dilakakukan oleh peserta. Proses rekaman dilakukan peneliti untuk memastikan bahwa peserta masih mengingat cara atau proses merekam instruemn dimulai dari pembuatan

guide musik, perekaman drum, perekaman bass, perekaman gitar ritem dan melodi, dan perekaman keyboard dan strings hingga pada proses rekaman vokal. Pada penelitian kali ini, setelah peserta sudah melakukan proses rekaman hingga selesai, kemudian peneliti mengarahkan peserta untuk secara masing-masing melakukan *mixing* dan *mastering* dengan mengingat kembali teknikal proses *mixing* yang sudah kita bahas pada pertemuan sebelumnya. Waktu yang diberikan untuk masing-masing peserta memix hasil rekaman adalah 40 menit dan akan diawasi oleh peneliti secara langsung. Peneliti kemudian memilih satu peserta yang paling pertama akan *memixing* hasil rekaman yang ada yaitu Ariel Kana dan meminta peserta yang lain untuk menunggu diluar ruangan produksi. Setelah peserta pertama selesai peneliti meminta untuk peserta merender hasil kerja *mixingnya* ,kemudian dilanjutkan dengan peserta yang kedua yang akan *memixing* hasil rekaman adalah Gio Ballo .Setelah Gio selesai melakukan *mixing* sesuai pengetahuan yang sudah dia ketahui dan telah merender hasil rekaman yang ada , lanjut kepada peserta yang ketiga Yaitu Cherilia Fernandez yang akan memix hasil rekaman yang ada sesuai dengan pengetahuan yang ia ketahui. Selanjutnya untuk menghemat waktu penelitian yang ada, untuk proses *mastering* akan dilakukan oleh peserta secara bersama- sama sambil sedikit diarahkan oleh peneliti. Penelitian pada pertemuan yang terakhir ini sedikit memakan waktu lebih lama dikarenakan proses *mixing* yang cukup memakan waktu.

C. Pembahasan

Pada pembahasan ini peneliti akan menguraikan dan membahas konsep yang digunakan untuk mengetahui secara inti isi dari penulisan ini. Konsep yang dimaksud meliputi konsep pengajaran Produksi Musik dengan menggunakan *DAW Studio One* melalui metode eksplorasi.

Menurut Susanto (2013), Pengertian pembelajaran merupakan perpaduan dari dua aktivitas belajar dan mengajar. Yang juga bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses perolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Pada penelitian ini, peneliti memberikan pengajaran kepada peserta tentang produksi musik dengan menggunakan *DAW Studio One* guna memberikan bantuan kepada peserta bagaimana proses produksi musik dilakukan, juga memberi pengetahuan yang baru tentang system produksi musik dari tahap awal hingga tahap akhir.

Menurut Assauri (2011:75), proses produksi adalah cara, metode dan teknik untuk menciptakan atau menambah kegunaan suatu barang atau jasa dengan menggunakan sumber-sumber (tenaga kerja, mesin, bahan-bahan, dana) yang ada. Serupa dengan penelitian yang dilakukan peneliti, produksi musik memungkinkan para seniman musik untuk dapat menambah daya guna dari karya yang diciptakan seniman musik yaitu lewat lagu yang mereka ciptakan. Oleh karena itu, penelitian ini sangat diperlukan sebagai bentuk regeneralisasi pemuda Nusa Tenggara Timur agar tidak hanya mahir dalam bermusik tetapi

juga harus memiliki karya. Salah satu cara agar karya dari para seniman musik bisa dilihat dan dinikmati banyak orang diseluruh Indonesia bahkan seluruh dunia adalah dengan Produksi Musik.

Pada proses pembelajaran yang sudah dilakukan oleh peneliti, permasalahan yang ada dalam penelitian ini adalah Siswa SMAK Tunas Gloria yang menjadi peserta dalam penelitian ini banyak memiliki pengalaman dalam dunia musik tetapi tidak pernah sama sekali memproduksi musik. Diikuti dengan minimnya pengetahuan tentang DAW dan Vst Plug in serta peserta tidak memiliki alat untuk belajar mandiri. Oleh sebab itu, pada penelitian ini diperlukan strategi yang tepat untuk dapat memberikan pembelajaran produksi musik yang produktif dan efektif dalam mengatasi permasalahan yang ada dalam penelitian. Dalam hal ini, hal yang dapat dilakukan adalah pembelajaran produksi musik dengan menggunakan *DAW Studio One* pada model lagu Kidung Jemaat 407 Tuhan Kau Gembala Kami dengan menggunakan metode eksplorasi yaitu dengan memberikan kesempatan kepada peserta untuk lebih menggali cara penggunaan *DAW Studio One* yaitu dengan cara, pada setiap pertemuan diberikan kesempatan untuk peserta dapat bereksplorasi dengan *DAW Studio One* selama kurang lebih 30 menit. Dengan cara demikian peserta akan lebih cepat memahami fitur-fitur yang ada dalam *DAW Studio One* ini.

Model lagu yang digunakan dalam penelitian ini adalah salah satu lagu dari Kidung Jemaat umat Kristen Protestan yang sudah sangat familiar bagi semua orang yang beragama Kristen yaitu pada Kidung Jemaat 407 “ Tuhan Kau Gembala Kami” yang diciptakan pada tahun 1858 oleh William

Batchelder Bradbury Bersama Dorothy Ann Thrupp dengan judul asli “Saviour, Like a Shepherd Lead Us” yang diterjemahkan oleh yamuger Indonesia pada tahun 1987. Dikarenakan dalam penelitian ini peneliti berperan sebagai client untuk para peserta karena itu peneliti yang mengaransemen musik pada penelitian ini dilihat dari focus pada penelitian yakni pembelajaran produksi musik dengan memanfaatkan *DAW Studio One*. Oleh karena itu peserta hanya akan berperan sebagai audio engineering atau yang merekam musik ini dan *memixing* serta *memastering* hasil rekaman. Pada proses penelitian ini ada 3 orang siswa SMAK Tunas Gloria yang direkomendasikan langsung oleh kepala sekolah untuk mengikuti penelitian ini. Seperti yang sudah dijelaskan bahwa rekomendasi tersebut berdasarkan pada latar belakang musik dari siswa-siswi yang ada di SMAK Tunas Gloria ini yaitu Ariel Kana , Cherilia Fernandez, dan Gio Ballo. Ada beberapa kesulitan yang ditemukan peneliti saat proses pembelajaran produksi musik ini dimulai dari para peserta yang sama sekali belum memiliki pengalaman dalam produksi musik digital ini, kemudian peserta juga tidak memiliki alat yang dapat digunakan untuk pembelajaran secara mandiri.

Peneliti selalu mengatasi segala kesulitan yang ada dalam penelitian ini dengan memberikan penjelasan dan memberikan contoh. Kembali proses produksi musik dimulai dari tahap paling awal yaitu proses routing atau proses penyambungan alat rekaman hingga penggunaan setiap fitur yang digunakan dalam *DAW Studio One*. Proses menjelaskan dan memberikan contoh ini diikuti dengan eksplorasi yang dilakukan oleh peserta untuk lebih

lagi menggali penggunaan fitur-fitur yang ada dalam *DAW Studio One* . Dengan demikian peserta akan lebih terbiasa dengan fitur-fitur yang ada dalam *DAW Studio One* tersebut. Dimulai dari halaman Home pada DAW ,kemudian dengan proses rekaman setiap instrumen musik dan vocal selanjutnya pada proses *mixing* yaitu Proses Balancing, Proseccing Audio , dan pemberian efek pada setiap instreumen , kemudian yang terakhir adalah Mastering. Dan peneliti selalu mengingatkan bahwa proses *mixing* harus didominasi oleh pendengaran dan bukan melihat dan menghafal angka pada setiap VST Plug In yang dipakai. Dikarenakan prosesing audio pada setiap jenis lagu itu pasti berbeda-beda.

Selama Proses penelitian dari tahap awal hingga tahap akhir , peneliti merasa terbantu dengan peserta yang mengikuti peneletian ini dikarenakan karakter dari para peserta yang cukup baik dan rasa ingin tau yang besar dari peserta membuat penelitian ini berjalan dengan baik. Yang berikut adalah peneliti sudah menguasai materi dan pembahasan yang diajarkan pada peserta juga para peserta yang paham terhadap musik sehingga mempermudah penelitian ini dan berjalan dengan lancer.

Ada juga kendala yang dialami saat penelitian adalah peserta yang tidak memiliki kendaraan untuk menuju ke loakasi penelitian sehingga perlu dijemput terlebih dahulu.

Akhir dari penelitian ini , dapat dikatakan bahwa hasil dari penelitian ini sesuai dengan tujuan dari penelitian ini yaitu siswa mampu mengetahui bahkan memahami proses produksi musik dengan menggunakan *DAW Studio One* dari awal hingga akhir dengan baik. Kemudian dapat diketahui Bersama hasil dari produksi musik dengan pemahaman, pendengaran, serta perasaan masing-masing peserta lewat lagu KJ 407 “Tuhan Kau Gembala Kami’ ini setelah melewati berbagai proses pembelajaran dan eksplorasi yang diberikan oleh peneliti.

Kembali peneliti berterimakasih kepada pihak sekolah terkhususnya kepada ketiga peserta yang telah bersedia mengikuti penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti.