

Received: September 2024

Accepted: Desember 2024

Published: Januari 2024

Article DOI: <http://dx.doi.org/10.24903/jam.v9i01.3122>

Optimalisasi Produksi Musik Iringan Digital melalui Pemanfaatan Teknologi Musik di Sanggar Seni Lakuni Banda Aceh

*Rico Gusmanto**Institut Seni Budaya Indonesia Aceh*ricogusmanto@isbiaceh.ac.id*Muhammad Tahir**Institut Seni Budaya Indonesia Aceh*mtahir@isbiaceh.ac.id*Dwindy Putri Cufara**Institut Seni Budaya Indonesia Aceh*dwindyputri@isbiaceh.ac.id

Abstrak

Musik digital adalah suatu musik yang diproduksi dengan sistem *computerization process*. Sanggar Seni Lakuni merupakan sanggar yang aktif menyediakan jasa tari. Pengguna jasa sering kali meminta agar penampilan diiringi menggunakan musik digital, namun Sanggar Seni Lakuni tidak dapat memenuhinya. Hal ini berdampak pada menurunnya produktivitas sanggar dalam memproduksi karya seni yang disebabkan minimnya wawasan sanggar dalam memproduksi musik digital dan tidak memiliki sarana produksi musik digital. Tujuan dari pengabdian masyarakat ini adalah melatih anggota Sanggar Seni Lakuni untuk terampil dalam memproduksi musik iringan digital. Pelatihan ini dilaksanakan oleh tim pengabdian dari Institut Seni Budaya Indonesia Aceh di komplek Taman Seni dan Budaya Aceh selama empat kali tatap muka dan satu kali pembimbingan melalui Zoom Meeting pada bulan Agustus 2024. Metode yang digunakan adalah pelatihan dengan pendekatan internalisasi penguatan karakter. Hasil kegiatan dinyatakan baik, hal ini dibuktikan dengan terciptanya musik iringan digital berjudul Rampot Rapa'i.

Kata Kunci: *Digital Audio Workstation; Musik Digital; Pelatihan Musik; Sanggar Seni; Teknologi Musik.*

Pendahuluan

Semua lini dituntut agar mampu beradaptasi terhadap percepatan pemanfaatan teknologi pada era revolusi industri 4.0 saat ini, termasuk di bidang seni budaya. Pemanfaatan teknologi tersebut tentu berorientasi pada profit. Salah satu bentuk pemanfaatan teknologi pada era revolusi industri 4.0 adalah musik digital. Musik digital adalah suatu musik yang diproduksi dengan sistem *computerization process* (Stefani, 2016). Musik digital lebih efisien

dibandingkan dengan *live music* (Gusmanto & Denada, 2023). Hal ini dapat ditinjau dari penghematan biaya produksi karya seni, baik dari segi konsumsi latihan musisi, transportasi musisi ke lokasi acara, dan biaya kostum musisi. Selain efisien, musik digital juga bersifat efektif (Fitriani & Saepudin, 2022). Hal ini dapat dilihat dari perbandingan penggunaan instrumen dan musisi. Musik iringan yang berformat *live music* membutuhkan musisi yang memainkan instrumen musik secara langsung, sedangkan musik digital bersifat *plug and play*, artinya cukup sambungkan dengan pengeras suara (*speaker*) kemudian mainkan (*play*) menggunakan aplikasi pemutar musik. Dengan demikian musik iringan tari berbentuk digital dapat dimainkan dimanapun dan kapanpun.

Terlepas dari keuntungan menggunakan musik digital, ternyata biaya produksi musik digital jika dilakukan di studio musik cukup mahal. Melansir dari tulisan Yunus dkk, per tahun 2019, biaya rekaman musik sebesar Rp. 1.200.000,- bahkan bisa lebih mahal (Laksamana & Mustakim, 2021). Hal ini menjadi permasalahan yang dihadapi oleh Sanggar Lakuni. Sebagai sanggar yang aktif menyediakan jasa tarian, pengguna jasa sering kali meminta agar penampilan diiringi menggunakan musik digital, baik dengan alasan tidak terdapat ruang tempat pemusik (tempat pertunjukan kecil), keterbatasan biaya pengguna untuk menyewa jasa sanggar, tidak terdapat *sound system* untuk instrumen, dan banyak alasan lain.

Produksi musik iringan digital telah menjadi subjek berbagai penelitian ataupun pengabdian yang relevan. Studi oleh Tri Sat Fitriani dan Asep Saepudin pada tahun 2022 berjudul “*Midi* sebagai Inovasi dan Alternatif Musik iringan Tari di Masa Pandemi” menunjukkan bahwa penggunaan musik iringan digital dapat meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses produksi dengan menghemat jumlah musisi. Hal ini berdampak pada penekanan dana pengeluaran dalam proses pembuatan tari. Sementara itu, di bidang pengabdian masyarakat, tulisan Yofi Irvan Vivian, dkk pada tahun 2023 berjudul “Pengajaran *Digital Audio Workstation (DAW) Cubase* kepada Sanggar Tari Runtiq Bulau” membahas mengenai pentingnya kualitas proses produksi musik digital dengan menggunakan peralatan yang tepat, sebab semakin baik kualitas, maka proses produksi yang juga dinilai sebagai upaya pelestarian budaya juga akan bernilai baik. Studi ini lebih lanjut membahas mengenai langkah-langkah proses produksi yang dimulai dari persiapan *software* dan *hardware* hingga proses *mastering*.

Sanggar Seni Lakuni merupakan perkumpulan yang bergerak pada bidang seni tradisional (khususnya seni tari) di Kota Banda Aceh, Provinsi Aceh. Sanggar ini memiliki misi mengajarkan seni tradisional Aceh dan garapan baru ke generasi penerus. Sanggar ini juga kerap berkolaborasi dengan beberapa pelaku seni di wilayah Aceh dalam misi pelestarian dan pengembangan budaya. Sanggar Seni Lakuni dulunya bernama Sanggar Metuwah Meuteme Tuntunan Dakwah yang berdiri sejak tahun 2010, namun karena perhatian pemerintah sangat kurang terhadap pelaku seni, Joni Herri selaku pimpinan sanggar menghentikan kegiatan sanggar tersebut. Joni Herri mengembalikan peserta didik ke orang tuanya agar tidak terlalu banyak pelaku seni yang tidak punya lapangan pekerjaan. Sebagai seorang sarjana seni yang memiliki dedikasi tinggi, Joni Herri kembali merekrut generasi baru pada tahun 2015. Generasi ini terdiri dari kelas 4 SD sampai kelas 3 SMA. Sejak tahun 2015, sanggar ini berganti nama menjadi Sanggar Seni Lakuni (Seniman dan Pelaku Seni). Sanggar Lakuni saat ini beranggotakan sebanyak 30 orang dan telah menghasilkan alumni sanggar yang berkompeten, hal ini dapat dilihat dari beberapa alumni yang menjadi pelatih seni, baik di sanggar baru maupun instansi pendidikan.

Kota Banda Aceh sebagai Ibu Kota Provinsi Aceh selalu terdapat sanggar-sanggar seni baru yang bermunculan (Intan, Y, & Fitri, 2018). Hal ini menjadi tantangan bagi Sanggar Lakuni dalam menjalankan misi kebudayaan. Tantangan tersebut berupa produksi musik iringan yang bersifat efisien dan efektif. Saat ini banyak sanggar di Kota Banda Aceh yang mengubah format *live music* menjadi musik digital pada format musik iringan tari. Hal ini sesuai kebutuhan pasar atau industri yang lebih banyak menyewa jasa tarian dengan personil yang minim, dengan demikian salah satu usaha yang dilakukan oleh sanggar-sanggar besar seperti Lembaga Budaya Aceh Nusantara adalah menggarap musik iringan dalam bentuk musik digital (Nugra, Gusmail, & Andiko, 2022a). Sanggar Lakuni saat ini selalu mengandalkan studio rekaman dalam memproduksi musik iringan digital, hal ini disebabkan karena keterbatasan sumber daya, baik keterampilan anggota sanggar maupun sarana teknologi musik digital. Sehingga hal ini menghambat kreativitas dan produksi karya seni di Sanggar Lakuni.

Untuk menghadapi tantangan revolusi industri 4.0 tersebut, perlu adanya peningkatan keterampilan dalam memproduksi musik digital sendiri. Hal ini relevan dengan UU RI Nomor 5 Tahun 2017 tentang Pemajuan Kebudayaan yang menyatakan bahwa pelaku kebudayaan wajib memajukan budaya, salah satunya dengan berkarya (Indonesia, 2017). Para pelaku budaya harus mampu memanfaatkan teknologi musik untuk keberlanjutan dan berkarya. Dengan memproduksi musik digital sendiri, Sanggar Lakuni dapat jauh menghemat biaya produksi, memupuk kemandirian dan kreativitas, menciptakan profesionalitas kerja, sehingga menjadi salah satu sanggar unggulan di Aceh. Hal ini tentu akan berdampak pada profit dan perkembangan manajemen sanggar di masa mendatang.

Melihat semangat generasi muda di Sanggar Seni Lakuni, bukan hal yang tidak mungkin jika mereka didampingi dalam produksi musik digital maka dapat meningkatkan produktivitas dan profit sanggar serta meningkatkan minat, wawasan, dan keterampilan bagi para anggota sanggar yang umumnya terdiri dari pelajar.



Gambar 1. Proses Latihan Sanggar Seni Lakuni

Metode

Seluruh rangkaian kegiatan pengabdian ini dilaksanakan selama delapan bulan yang diawali dengan observasi pada bulan Maret hingga proses publikasi artikel ilmiah pada bulan November.

No	Nama Kegiatan	Bulan							
		Mar	Apr	Jun	Jul	Agu	Sep	Okt	Nov
1	Observasi	✓							
2	Menentukan jadwal pelaksanaan		✓						
3	Menentukan tenaga ahli			✓					
4	Menyiapkan materi pelatihan			✓					
5	Menyiapkan peralatan pelatihan			✓	✓				
6	Pelaksanaan pelatihan					✓			
7	Pendampingan						✓		
8	Monitoring dan evaluasi							✓	
9	Proses publikasi artikel							✓	✓

Tabel 1. Jadwal Pengabdian Kepada Masyarakat

1. Persiapan

Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini adalah survey dan observasi ke mitra. Hal ini dilakukan untuk melihat kondisi mitra terkait permasalahan yang dihadapi. Penetapan permasalahan dilakukan dengan cara berdiskusi bersama pimpinan mitra, dalam hal ini pimpinan Sanggar Seni Lakuni yaitu Joni Herri, S.Sn. Hasil diskusi menunjukkan bahwa mitra mengalami permasalahan terkait minimnya produktivitas musik iringan digital dalam mendukung produksi karya seni. Setelah ditentukan permasalahan yang dialami mitra, maka tim pengabdian memberikan rekomendasi solusi berupa pelatihan untuk optimalisasi produksi musik iringan digital melalui pemanfaatan teknologi musik. Rekomendasi ini diterima oleh pihak mitra.

Pada tahap persiapan juga dilakukan persiapan teknis terkait tahap selanjutnya. Adapun langkah-langkah dalam persiapan teknis meliputi penentuan jadwal, tempat, dan jumlah peserta yang dilakukan antara tim pengabdian dengan mitra. Selanjutnya adalah penentuan tenaga ahli yang menjadi narasumber pada kegiatan pelatihan. Tahap terakhir adalah menyiapkan materi pelatihan dan menyediakan segala peralatan pendukung pelatihan.

2. Pelaksanaan

Pelaksanaan kegiatan dilakukan dengan cara pelatihan. Pelatihan dilakukan dengan pendekatan internalisasi penguatan karakter. Proses ini melalui pembimbingan langsung oleh instruktur (tenaga ahli) kepada peserta dengan menekankan interaksi mendalam agar tercipta peserta yang aktif (Cufara, Sari, & Gusmanto, 2022). Melalui pendekatan ini diharapkan proses pelatihan dapat berjalan optimal dalam menyelesaikan permasalahan mitra.

Kegiatan pelatihan ini dilaksanakan selama empat kali pertemuan. Setelah semua kegiatan pelatihan dilaksanakan, peserta akan praktik mandiri. Praktik mandiri ini bertujuan untuk meningkatkan kemandirian, memicu kreativitas, dan implementasi hasil pelatihan. Selama proses ini, peserta akan diberi pendampingan berupa pembimbingan jarak jauh, baik melalui email, video call, atau zoom, dan media serupa lainnya.

3. Evaluasi

Tahap ini merupakan tahap yang cukup penting, dimana *output* dan *outcome* akan ditindaklanjuti guna peningkatan program, baik bagi mitra maupun tim pengabdian. Tahap evaluasi ini dilaksanakan agar target yang diharapkan dapat terwujud. Evaluasi meliputi evaluasi pelaksanaan, tahapan, metode pelatihan, dan luaran.

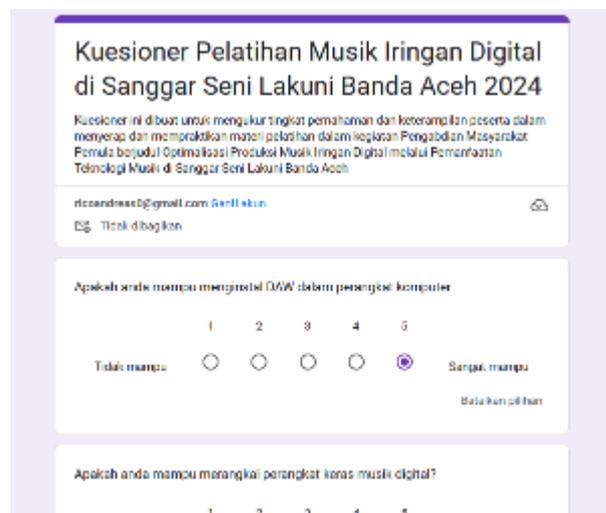
Hasil dan Pembahasan

A. Hasil

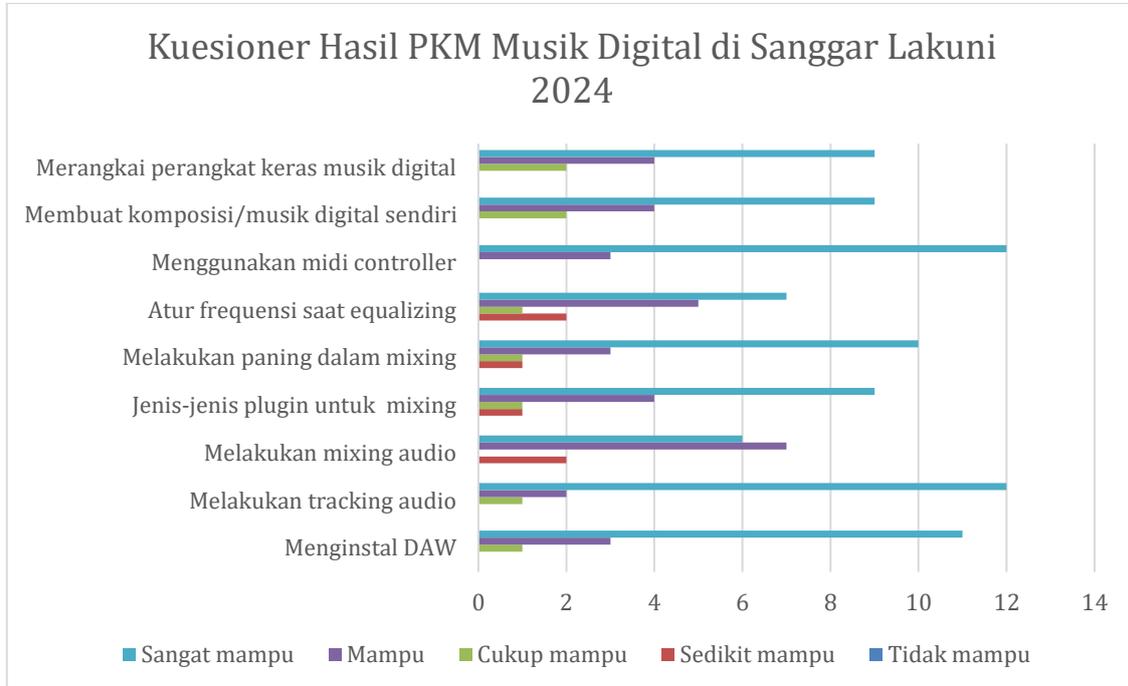
Hasil dari pengabdian kepada masyarakat ini adalah pelatihan musik digital. Pelatihan ini bertujuan untuk mengoptimalkan produksi musik iringan digital di Sanggar Seni Lakuni Banda Aceh. Kegiatan ini menghasilkan produk berupa musik iringan digital untuk tari kreasi yang berjudul “Rampot Rapa’i”. Musik iringan tari ini merupakan produk digitalisasi dari musik sebelumnya yang dimainkan secara *live*, dalam prosesnya, musik asli tersebut disempurnakan dengan menambahkan beberapa instrumentasi menggunakan VST (*Virtual Studio Technology*) Instrument agar memperkaya warna bunyi dari musik tersebut.

Kegiatan pengabdian ini berlangsung sejak bulan Mei hingga September 2024 yang dimulai dari tahap observasi hingga monitoring dan evaluasi pelatihan. Pelaksanaan pelatihan musik digital merupakan salah satu dari rangkaian kegiatan pengabdian yang dilaksanakan pada bulan Agustus hingga September 2024 yang bertempat di Komplek Taman Seni dan Budaya Banda Aceh. Peserta pelatihan adalah anggota Sanggar Seni Lakuni yang berjumlah 30 orang, terdiri dari 15 orang remaja/pelajar dan 15 orang dewasa. Kegiatan pelatihan dibuka oleh pimpinan Sanggar Seni Lakuni serta dihadiri oleh Kepala Lembaga Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat ISBI Aceh saat penutupan.

Selama 4 kali pelatihan langsung dan satu kali pendampingan melalui zoom meeting, hasil program dinyatakan baik. Hal ini dapat dilihat dari terciptanya musik iringan digital tari Rampot Rapa’i dan berdasarkan hasil kuesioner kegiatan dinyatakan bahwa hampir seluruh peserta memahami materi dan mampu mempraktikkan materi secara langsung, meskipun terdapat 2 orang pada kategori cukup mampu. Dari 30 peserta, 15 peserta dewasa telah mengisi kuesioner melalui google form yang diberikan.



Gambar 2. Kuesioner Kegiatan



Gambar 3. Hasil Kuesioner Kegiatan

B. Pembahasan

1. Sosialisasi

Pertemuan pertama pelatihan dilaksanakan pada tanggal 9 Agustus 2024. Pertemuan pertama ini diawali oleh rangkaian pembukaan kegiatan pada pukul 09.00 WIB yang dilanjutkan dengan sosialisasi program pengabdian hingga pukul 12.00 WIB. Pada sesi sosialisasi, tim pengabdian memaparkan pentingnya dan manfaat dari pemanfaatan teknologi musik dalam memproduksi musik digital, khususnya musik iringan tari. Hal ini dilakukan untuk meningkatkan pengetahuan peserta dan meningkatkan keinginan untuk mengikuti pelatihan dengan sungguh-sungguh. Pada tahap ini juga dipaparkan ringkasan keseluruhan materi terkait proses produksi musik digital. Terdapat tujuh proses perekaman musik yang terdiri dari *tracking*, *overdub*, *editing*, *mixing*, *equalizing*, *sound effect*, dan *mastering* (Nugra, Gusmail, & Andiko, 2022b). Pada konteks ini, tim pengabdian hanya menggunakan enam proses dengan mengecualikan *sound effect*.



Gambar 4. Pembukaan Kegiatan dan Sosialisasi

2. Pelatihan dan Penerapan Teknologi

Setelah proses sosialisasi selesai, kegiatan dilanjutkan dengan pelatihan musik digital. Pelatihan dibimbing langsung oleh tenaga ahli/instruktur yaitu Rahmat Rizky Amjusfa, S.Sn dan Syahrul Qadri, S.Sn serta dibantu juga oleh tim pengabdian. Pelatihan dimulai dengan memperkenalkan peralatan yang digunakan dalam memproduksi musik digital. Peralatan ini berupa *software* dan *hardware* (Ritonga, 2013). *Software* yang digunakan pada pelatihan ini berjenis *Digital Audio Workstation* (DAW) bernama Studio One. DAW adalah *software* yang dapat menyunting, membuat, serta menggantikan metode perekaman manual (analog) ke dalam bentuk digital (Andriyanto, 2020). Melalui DAW, proses produksi musik iringan akan berjalan dengan lebih cepat dan mudah. Lebih jauh, DAW dapat digunakan untuk merekam instrumen asli ataupun MIDI tanpa adanya batasan jumlah dan durasi (Hardiman, 2020). Selain memperkenalkan *software*, beberapa *hardware* seperti midi controller, speaker flat monitor, audio interface, microphone, headphone, serta kabel-kabel penghubung antarperangkat juga diperkenalkan. Setiap peserta diharuskan memahami dan mampu melakukan *routing*. *Routing* pada konteks ini adalah melakukan instalasi atau merangkai berbagai peralatan teknologi musik (termasuk menghubungkan kabel) hingga siap untuk digunakan memproduksi musik digital (Vivian, Arifin, Wahyuni, & Aprazaq, 2023). Seluruh peserta dibantu dan dibimbing dalam melakukan instalasi tersebut. Saat ini, peralatan yang tersedia hanya satu set, sehingga peserta harus bergantian dalam melakukan proses instalasi. Hal ini memakan banyak waktu, sebab ketika semua peralatan sudah terpasang, tim harus melepaskan kabel-kabel yang menghubungkan antarperangkat agar dapat dipraktikkan oleh peserta selanjutnya.



Gambar 5. Pemaparan Materi Dasar Musik Digital

Pada pertemuan kedua, pelatihan dilanjutkan dengan materi *tracking*, *overdup*, dan *editing*. *Tracking* pada dasarnya merupakan proses pembentukan setiap instrumentasi musik, baik melalui perekaman langsung atau menggunakan VST Instrumen yang dibantu menggunakan midi controller. *Overdup* dapat diartikan sebagai proses menambahkan *layer* atau lapisan ke *track* musik yang sudah ada. Sedangkan *editing* adalah proses penyuntingan *track* musik yang telah dibentuk, seperti melakukan *duplicate*, mengurangi dan menambah batas *region track*, memperbaiki *velocity*, dan lain sebagainya.

Pertemuan ini dilaksanakan pada tanggal 11 Agustus 2024. Materi pelatihan ini disampaikan langsung oleh instruktur melalui presentasi dan demonstrasi sehingga peserta dapat lebih memahami materi yang disampaikan. Setiap peserta juga langsung mempraktikkan materi yang telah disampaikan. Materi musik yang menjadi bahan pelatihan adalah musik tari Ranup Lampuan. Hal ini disebabkan musik tarian ini sudah sangat familiar bagi anggota Sanggar Seni Lakuni karena merupakan salah satu tarian penyambutan tamu di Aceh.



Gambar 6. Proses Tracking Instrumen

Kegiatan selanjutnya adalah proses *mixing* dan *equalizing* yang dilaksanakan pada tanggal 18 Agustus 2024. Proses ini berupa rekayasa bunyi yang bertujuan memperindah hasil perekaman (Dinata & Putra, 2023). Sama seperti proses sebelumnya instruktur menjelaskan berbagai *plugin* yang digunakan dalam proses *mixing* serta mendemonstrasikannya. Proses ini diikuti oleh seluruh peserta secara berkesinambungan. Proses *mixing* bertujuan untuk

menyeimbangkan seluruh track musik agar menjadi satu kesatuan bunyi yang selaras, sedangkan *equalizing* merupakan proses untuk mengatur keseimbangan frekuensi bunyi.



Gambar 7. Proses Mixing dan Equalizing

Proses akhir dari pelatihan ini adalah tahap *mastering* yang dilaksanakan pada tanggal 24 Agustus 2024. Proses *mastering* merupakan tahap akhir dari produksi musik digital dimana keseluruhan mix disempurnakan dan siap untuk dirender menjadi file musik (Zagorski dalam Lestari, 2019) . Pada tahap ini, musik yang telah melewati seluruh proses sebelumnya akan mendapatkan tingkat kenyaringan yang standar industri. Akhir dari rangkaian pelatihan ini adalah penutupan kegiatan yang dihadiri oleh Kepala Lembaga Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat (LPPM) ISBI Aceh.



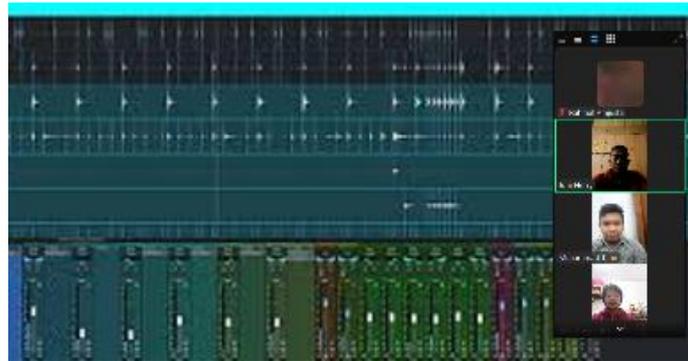
Gambar 8. Penutupan Pelatihan

3. Pendampingan dan Keberlanjutan

Setelah dilakukan proses pelatihan, kegiatan dilanjutkan dengan kerja mandiri oleh mitra. Mitra diberi waktu selama lebih kurang 2 minggu untuk mengerjakan project. Project yang dikerjakan adalah melakukan proses digitalisasi musik iringan dari karya Sanggar Seni Lakuni. Setelah berdiskusi dengan pimpinan sanggar, tim sepakat untuk melakukan digitalisasi musik tari Rampot Rapa'i.

Selama dua minggu mitra bekerja secara mandiri, namun tim pengabdian selalu siap

membantu jarak jauh jika mitra mengalami kendala. Tim dan mitra melakukan tatap muka secara daring menggunakan zoom meeting pada tanggal 7 September 2024. Pertemuan ini membahas perkembangan project yang dikerjakan mitra. Dari proses pendampingan ini, mitra telah berhasil menyelesaikan project secara mandiri.



Gambar 9. Pendampingan Melalui Zoom Meeting

Mitra diharapkan terus produktif dalam melahirkan karya-karya musik digital. Karya musik digital tari Rampot Rapa'i menjadi pemantik semangat mitra untuk terus berkarya. Untuk memastikan keberlanjutan program ini, tim pengabdian selalu bersedia untuk melakukan diskusi dan pendampingan meskipun program pengabdian ini telah berakhir, sebab mitra sangat berperan dalam keberlanjutan program dan memanfaatkan aset yang telah terbentuk dari program pengabdian masyarakat ini.

Adapun bentuk teknologi musik yang diterapkan pada kegiatan ini dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 10. Teknologi Musik Yang Diterapkan

Rincian terkait spesifikasi dan kegunaan teknologi musik di atas dapat dilihat pada penjelasan berikut:

No	Item	Ukuran	Spesifikasi	Kegunaan	Manfaat
1	Software yang terinstal	File	Presonus Studio one 6 Pro	Sebagai perangkat lunak	Dapat memroses input dan output dari produksi

	pada komputer			Digital Audio Workstation	musik dengan mudah
2	Midi controller	81,94 x 18,90 x 6,81 cm	M-AUDIO Keystation 49	Perantara untuk data midi ke DAW	Dapat mengontrol input midi audio
3	Soundcard	8.15 x 5.85 x 2.55"	Focusrite Scarlett 2i2	Perangkat yang membantu pengiriman data audio ke komputer	Dapat membantu mengirim audio dari perekaman musik ke DAW, serta mengontrol output ke flat speaker monitor
4	Microphone	345 g	Audio Technica AT2020	Perangkat yang berfungsi menangkap intensitas suara	Membantu input audio pada proses perekaman suara yang dikirim melalui soundcard ke DAW
5	Flat speaker monitor	Berat=8,5 kg Dimensi: 41,5 x 31 x 30 cm	Dolphin DS5A (5" woofer & 1" tweeter)	Perangkat yang berfungsi mengeluarkan suara (output)	Membantu mendengar suara dengan jernih, sebab speaker ini dirancang tanpa distorsi, dengan kata lain speaker ini mengeluarkan suara mentah.
6	Kabel jack	1 s.d 2 meter	Kabel jack 6,5 mm	Perangkat yang menghubungkan sinyal audio input ke output, atau dapat juga saling menghubungkan antar perangkat audio	Menghubungkan microphone ke soundcard, Soundcard ke speaker, dengan kata lain kabel ini berfungsi sebagai penghubung input ke output.

Tabel 1. Spesifikasi Teknologi Musik Yang Digunakan

Peralatan teknologi musik ini sangat relevan dengan topik pengabdian yang bertajuk pelatihan

musik digital. Peralatan yang telah disebutkan di atas merupakan peralatan standar dari sebuah *home recording*. Dengan memiliki peralatan ini, Sanggar Seni Lakuni telah dapat memproduksi musik sendiri dengan peralatan yang mumpuni. Hal ini sangat menunjang dan meningkatkan kreativitas mitra dalam produksi musik iringan digital.

Simpulan dan rekomendasi

Optimalisasi produksi musik iringan digital di Sanggar Seni Lakuni telah dilaksanakan melalui bentuk pelatihan dan pendampingan. Kegiatan ini mendapat hasil yang baik, hal ini dapat dilihat dari hasil pengisian kuesioner oleh peserta dan telah dihasilkannya sebuah produk berupa musik digital dalam bentuk file berformat “wav”. Produk tersebut saat ini telah mendapat sertifikat hak cipta karya musik.

Berdasarkan kegiatan yang telah dilakukan, mitra mengalami peningkatan keterampilan produksi yang meliputi pengetahuan terkait musik digital dan praktik pembuatan musik digital. Kegiatan ini menjadi peluang bagi mitra untuk memproduksi sendiri musik digital dan menyediakan jasa pembuatan musik digital pada konsumen yang dapat menghasilkan keuntungan finansial.

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini diharapkan dapat terus dilanjutkan dengan topik yang berbeda. Salah satu topik yang dapat menjadi program selanjutnya adalah pemasaran karya seni melalui industri kreatif musik. Topik ini menarik untuk direalisasikan karena selain mampu memasarkan produk seni, mitra juga akan memiliki keterampilan dalam dunia event organizer.

Daftar Pustaka

- Andriyanto, R. M. A. (2020). Peningkatan Kompetensi Mahasiswa Teknologi Musik Melalui Penerapan Pembelajaran Software Digital Audio Workstation. *Grenek: Jurnal Seni Musik*, 9(2), 15–28.
- Cufara, D. P., Sari, F. D., & Gusmanto, R. (2022). Pelatihan Rias Pengantin dan Henna Art di SOS Children's Village Banda Aceh. *Jurnal Abdimas Mahakam*, 6(2), 224–238.
- Dinata, K. W., & Putra, I. P. L. W. N. (2023). Tahapan dalam Produksi Komposisi Iringan Tari Satya Gora Dharma. *Journal of Music Science, Technology, and Industry*, 6(1), 65–78.
- Fitriani, T. S., & Saepudin, A. (2022). Midi Sebagai Inovasi dan Alternatif Musik Iringan Tari di Masa Pandemi. *Melayu Arts and Performance Journal*, 5(1), 85–96.
- Gusmanto, R., & Denada, B. (2023). Sinergi Paramassa: Implementation of the Social Values of the Meugang Tradition into Digital Music Composition. *Gondang: Jurnal Seni Dan Budaya*, 7(2), 291–308.
- Hardiman, A. (2020). *Kitab Sakti Music Content Creator*. Jakarta: PT. Sonica Musik Internasional.
- Indonesia. (2017). Undang-Undang (UU) No. 5 Tahun 2017. Retrieved September 9, 2024, from <https://peraturan.bpk.go.id/Details/37642/uu-no-5-tahun-2017>
- Intan, Y, T. K., & Fitri, A. (2018). Pembelajaran Tari Tradisional Aceh Pada Sanggar Di Kota Banda Aceh. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Seni, Drama, Tari & Musik*, 3(2), 128–147.
- Laksamana, R. B., & Mustakim. (2021). Perlindungan Konsumen Terhadap Pengguna Jasa Studio Rekaman (Suatu Penelitian di Kota Banda Aceh). *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Bidang Hukum Keperdataan*, 5(2), 226–235.
- Lestari, N. D. (2019). Proses Produksi Dalam Industri Musik Independen Di Indonesia. *Jurnal Komunikasi*, 10(2), 161–168.
- Nugra, P. D., Gusmail, S., & Andiko, B. (2022a). Pelatihan Proses Mencipta Tari Melalui Pengelolaan Gerak dan Pemanfaatan Digital Audio Software di Lembaga Budaya Aceh Nusantara, Banda Aceh. *Jurnal ABDINUS: Jurnal Pengabdian Nusantara*, 6(2), 542–554.
- Nugra, P. D., Gusmail, S., & Andiko, B. (2022b). Pengelolaan Gerak dan Pemanfaatan Digital Audio dalam Proses Kreatif Mencipta Tari di Lembaga Buana, Banda Aceh. *Panggung*, 32(3), 283–294.
- Ritonga, D. I. (2013). Pemanfaatan Software Multimedia dalam Mengaransemen Musik sebagai Upaya Peningkatan Kompetensi Mahasiswa Program Studi Pendidikan Seni Musik FBS UNIMED. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 19(72), 1–11.
- Stefani, K. (2016). Perancangan Dan Implementasi Perangkat Lunak Permainan Musik Digital. *Media Informatika*, 15(1), 45–55.
- Vivian, Y. I., Arifin, M. B., Wahyuni, I., & Aprazaq, F. Y. (2023). Pengajaran Digital Audio Workstation (DAW) Cubase kepada Sanggar Tari Runtiq Bulau. *Pelita: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(1), 5–12.