

Received: September 2025

Accepted: November 2025

Published: Januari 2026

Article DOI: <http://dx.doi.org/10.24903/jam.v10i01.3741>

## **Pelatihan Pembuatan Musik Garapan melalui Media Digital Audio Workstation sebagai Peningkatan Ekonomi Kreatif pada Lembaga Kana Art Work**

*Angga Eka Karina*

*Institut Seni Budaya Indonesia Aceh*

[anggaekakarina@isbiaceh.ac.id](mailto:anggaekakarina@isbiaceh.ac.id)

*Rico Gusmanto*

*Institut Seni Budaya Indonesia Aceh*

[ricogusmanto@isbiaceh.ac.id](mailto:ricogusmanto@isbiaceh.ac.id)

*Rino Yudha*

*Institut Seni Budaya Indonesia Aceh*

[rinoyudha@isbiaceh.ac.id](mailto:rinoyudha@isbiaceh.ac.id)

*Toza Darlja*

*Institut Seni Budaya Indonesia Aceh*

[tozadarliza4@gmail.com](mailto:tozadarliza4@gmail.com)

*Riqi Anugerah*

*Institut Seni Budaya Indonesia Aceh*

[anugerahriqi063@gmail.com](mailto:anugerahriqi063@gmail.com)

### **Abstrak**

Lembaga Kana Art Work, sebuah sanggar seni di Banda Aceh, menghadapi kendala minimnya keterampilan dan sarana produksi musik digital, sehingga biaya pembuatan musik menjadi tinggi dan produktivitas karya menurun. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan meningkatkan kapasitas anggota sanggar dalam memproduksi musik garapan berbasis digital sebagai upaya penguatan ekonomi kreatif. Metode yang digunakan berupa pelatihan dan pendampingan dengan pendekatan internalisasi penguatan karakter. Program dilaksanakan selama dua bulan dengan enam kali pertemuan tatap muka dan satu kali pendampingan daring. Tahapan kegiatan meliputi sosialisasi, pelatihan, pendampingan, serta evaluasi. Tahapan ini difokuskan untuk membangun pengetahuan dan keterampilan peserta dari segi teknis dan konseptual, serta menumbuhkan sikap kreatif, kolaboratif, dan adaptif. Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan signifikan pada pengetahuan dan keterampilan peserta; 90% peserta mampu memproduksi musik digital secara mandiri. Luaran kegiatan meliputi karya musik digital berjudul *Senandung Rubiah*, artikel ilmiah, publikasi media massa, video dokumentasi, poster, dan pendaftaran Hak Cipta karya musik.

**Kata Kunci:** *Musik Digital; Audio Workstation; Pelatihan Musik; Ekonomi Kreatif; Lembaga Kana Art Work.*

## Pendahuluan

Perkembangan teknologi pada era revolusi industri 4.0 menuntut setiap bidang seni untuk beradaptasi, termasuk seni musik (Faisal et al., 2025). Pemanfaatan teknologi digital telah menghadirkan bentuk produksi musik yang lebih efisien dan efektif dibandingkan format pertunjukan langsung (*live music*). Musik digital, yang dihasilkan melalui *computerization process* dan diolah menggunakan *Digital Audio Workstation* (DAW), memungkinkan proses rekaman, penyuntingan, dan distribusi karya dengan biaya yang lebih rendah serta fleksibilitas tinggi (Stefani, 2016; Gusmanto & Denada, 2023).

Perkembangan sanggar atau lembaga seni sangat pesat di Kota Banda Aceh, mereka mulai menyesuaikan dengan kecanggihan teknologi (Intan et al., 2018). Teknologi dan digitalisasi telah mengubah industri musik secara drastis. Kemunculan internet mempercepat pergeseran konsumsi musik dari format fisik ke digital (Ruddin et al., 2022). Sejalan dengan itu, Lembaga Kana Art Work menghadapi tantangan dalam memenuhi kebutuhan pasar yang semakin mengarah pada musik garapan berbasis digital. Berdasarkan pengamatan awal, Lembaga Kana Art Work belum memiliki pengetahuan dan keterampilan anggota dalam penggunaan DAW, serta ketiadaan perangkat dasar seperti *soundcard*, *midi controller*, dan mikrofon kondensor, menyebabkan produktivitas dan profit lembaga menurun. Selama ini lembaga tersebut masih bergantung pada studio rekaman eksternal yang tidak hanya menimbulkan biaya produksi tinggi dan membatasi ruang kreativitas, tetapi juga mengurangi efisiensi dan pendapatan dari hasil karya musik. Menurut Laksamana (2021) rata-rata biaya rekaman musik sekitar Rp. 2.500.000.

Di sisi lain, perkembangan ekonomi kreatif di Aceh menuntut pelaku seni untuk menghasilkan produk seni digital yang dapat dipasarkan secara luas dan memberikan nilai tambah ekonomi (Nugra et al., 2022). Pemanfaatan musik digital menjadi peluang strategis bagi sanggar seni untuk meningkatkan daya saing, menumbuhkan kemandirian, dan memperluas jaringan pasar. Sejalan dengan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 5 Tahun 2017 tentang Pemajuan Kebudayaan juga menegaskan pentingnya pemanfaatan teknologi dalam pengembangan dan pelestarian budaya (Indonesia, 2017). Pengabdian ini berkontribusi terhadap empat pokok kebudayaan yang termaktub pada undang-undang tersebut melalui digitalisasi karya musik tradisional, mengembangkan kreativitas pelaku seni, memanfaatkan teknologi untuk membuka peluang ekonomi, dan membina kemandirian sanggar seni.

Berdasarkan kondisi tersebut, program pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan untuk meningkatkan kapasitas anggota Lembaga Kana Art Work dalam memproduksi musik garapan digital secara mandiri. Tujuan kegiatan adalah memberikan pelatihan dan pendampingan teknis agar peserta terampil mengoperasikan perangkat DAW, melakukan proses rekaman hingga *mastering*, serta mampu menghasilkan karya musik digital berkualitas. Kegiatan ini diharapkan menjadi langkah strategis untuk memperkuat ekonomi kreatif, menekan biaya produksi, dan menjadikan Lembaga Kana Art Work sebagai salah satu pusat produksi musik digital yang kompetitif di Aceh.

## Metode

Program pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan menggunakan metode pelatihan dengan pendekatan *internalisasi penguatan karakter* (Cufara et al., 2022). Pendekatan tersebut dilakukan dengan cara instruktur membimbing langsung peserta agar tercipta interaksi mendalam dan aktif selama proses belajar. Sejalan dengan itu, nilai disiplin, tanggung jawab, kerja sama, dan profesional diterapkan selama proses pelatihan. Kegiatan dilaksanakan pada Agustus–September 2025 di Sekretariat Lembaga Kana Art Work, Banda Aceh. Peserta pada pelatihan ini berjumlah 19 orang yang berkisar sekolah menengah atas hingga perguruan tinggi dengan bidang keahlian seni pertunjukan, khususnya musik.

No	Kegiatan	Juli	Ags	Sep
1	Observasi dan persiapan	✓		
2	Penentuan jadwal, materi, peralatan	✓		
3	Pelaksanaan pelatihan (6 sesi)		✓	
4	Pendampingan dan evaluasi			✓

Tabel 1. Jadwal Pengabdian Kepada Masyarakat Lembaga Kana Art

Pelaksanaan program pengabdian dilaksanakan melalui tiga tahap utama yang saling berkesinambungan yaitu sebagai berikut:

### 1. Persiapan

Tahap persiapan bertujuan untuk merumuskan kebutuhan dan arah kegiatan secara tepat. Tahap ini diawali dengan observasi dan identifikasi masalah melalui pengamatan dan diskusi bersama pimpinan Lembaga Kana Art Work untuk menemukan akar masalah, yaitu rendahnya keterampilan anggota dan keterbatasan sarana produksi musik digital. Output dari tahap ini adalah rencana teknis pelatihan yang terstruktur, mencakup penentuan jadwal, lokasi, jumlah peserta, serta kebutuhan materi dan peralatan pelatihan. Pada tahap ini tim juga menyiapkan seluruh perangkat *Digital Audio Workstation* (DAW) dan instrumen pendukung yang diperlukan.

### 2. Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan bertujuan untuk meningkatkan kompetensi teknis peserta dalam produksi musik digital. Kegiatan dimulai dengan sosialisasi untuk memperjelas tujuan, manfaat, dan luaran program kepada seluruh peserta. Selanjutnya, dilakukan *workshop* produksi musik digital yang berfokus pada pengenalan dan praktik instalasi perangkat keras dan lunak, serta latihan proses produksi meliputi *tracking*, *overdub*, *editing*, *mixing*, *equalizing*, dan *mastering* (Andiko et al., 2022). Seluruh peserta berlatih menggunakan peralatan yang disediakan, antara lain perangkat lunak DAW, *midi controller*, *soundcard*, mikrofon kondensor, *flat speaker monitor*, dan perlengkapan pendukung lainnya. Output dari tahap ini adalah kemampuan peserta menghasilkan karya musik digital secara mandiri.

### 3. Evaluasi

Tahap ini bertujuan untuk menilai efektivitas pelatihan serta memastikan keberlanjutan kemampuan peserta. Menurut Herlinda (2018) pentingnya dilakukan evaluasi tidak hanya melihat hasil, tetapi juga pada konteks, sumber daya, dan proses sehingga memberikan gambaran yang menyeluruh tentang keberhasilan program. Sejalan dengan Herlinda, tim

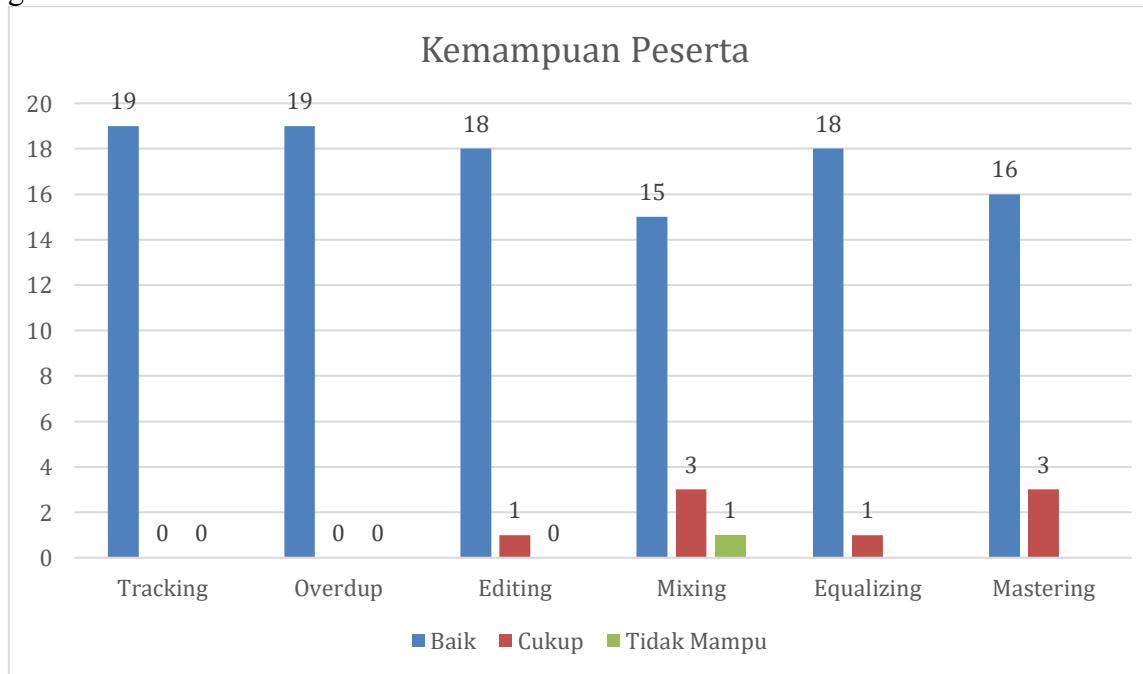
pengabdian melakukan monitoring program dengan memberikan kuesioner dan menilai kualitas karya musik yang dihasilkan. Peserta diberi waktu dua minggu untuk memproduksi satu karya musik digital secara mandiri dengan bimbingan daring melalui *zoom meeting*. Pendampingan berkelanjutan ini menjadi kunci agar keterampilan yang diperoleh dapat diimplementasikan secara mandiri dan berkelanjutan oleh anggota Lembaga Kana Art Work. Output dari tahap ini adalah peningkatan keterampilan terukur peserta serta terbentuknya portofolio karya musik digital yang menjadi indikator keberhasilan dan dasar pengembangan program berikutnya.

## Hasil dan Pembahasan

### A. Hasil

Pelaksanaan program pengabdian kepada masyarakat di Lembaga Kana *Art Work* berlangsung sesuai rencana dan diikuti secara penuh oleh 19 anggota sanggar yang berkisar sekolah menengah atas hingga perguruan tinggi dengan bidang keahlian seni pertunjukan, khususnya musik. Peserta telah berpengalaman bermusik pada berbagai pertunjukan secara langsung. Kegiatan enam kali pertemuan tatap muka dan satu sesi pendampingan daring terlaksana selama Agustus–September 2025. Secara umum, hasil yang dicapai mencakup peningkatan kompetensi teknis, ketersediaan sarana produksi, dan terbentuknya produk musik digital baru.

Hasil menunjukkan 90% peserta mengalami peningkatan signifikan pada pemahaman konsep dasar Digital Audio Workstation (DAW) dan keterampilan produksi musik. Sebelum pelatihan, sebagian besar peserta hanya memahami proses rekaman konvensional; setelah program, mereka mampu menjalankan seluruh tahapan produksi musik digital, mulai dari instalasi perangkat, tracking, overdub, editing, hingga mixing dan mastering. Kemampuan ini ditunjukkan dengan keberhasilan setiap peserta menyelesaikan minimal satu karya musik digital secara mandiri.



Gambar 1. Hasil Kemampuan Peserta

Selain keterampilan, program ini juga memberikan dukungan sarana berupa perangkat lunak, MIDI controller, soundcard, mikrofon kondensor, dan flat speaker monitor. Keberadaan perangkat tersebut menumbuhkan kemandirian Lembaga Kana *Artwork* dalam melakukan proses rekaman tanpa harus menyewa studio eksternal. Dampaknya, biaya produksi musik dapat ditekan hingga lebih dari 50% dibandingkan sebelumnya, sejalan dengan temuan serupa pada pengabdian musik digital di sanggar lain (Gusmanto et al., 2025). Rata-rata biaya yang dikeluarkan jika memproduksi musik di studio rekaman adalah Rp. 2.500.000, sedangkan dengan memanfaatkan peralatan yang sudah tersedia, biaya yang dibutuhkan hanya untuk membayar listrik dan konsumsi tim musik berjumlah Rp. 1.000.000. Dengan demikian, Lembaga Kana Art Work menghemat 60% biaya produksi

Sebagai wujud implementasi, peserta menghasilkan karya musik digital berjudul Senandung Rubiah yang menampilkan perpaduan musik tradisi Aceh dan aransemen modern. Karya ini kemudian didaftarkan sebagai Hak Cipta melalui Direktorat Jenderal Kekayaan Intelektual dan diunggah ke platform distribusi musik digital. Selain itu, tim pengabdi menyiapkan artikel ilmiah, publikasi media massa, video dokumentasi, dan poster kegiatan sebagai luaran pendukung.

## B. Pembahasan

Keberhasilan program ini mengonfirmasi pentingnya pelatihan berbasis praktik intensif dan pendampingan jarak jauh untuk meningkatkan kapasitas produksi musik digital di tingkat komunitas seni. Pendekatan internalisasi penguatan karakter memungkinkan peserta tidak hanya memperoleh keterampilan teknis, tetapi juga menumbuhkan kepercayaan diri dan kemandirian berkarya. Pelatihan partisipatif berbasis teknologi mampu mengoptimalkan potensi ekonomi kreatif masyarakat lokal (Gusmanto et al., 2024).

Pelatihan diawali dengan pengenalan seperangkat peralatan yang dibutuhkan untuk produksi musik digital. Peserta dilatih melakukan pemasangan seluruh komponen perangkat. Materi pelatihan selanjutnya yaitu melakukan proses perekaman langsung serta menambahkan lapisan demi lapisan untuk memperkaya komposisi musik. Hal ini dilakukan melalui perekaman secara langsung ataupun dibantu dengan teknologi VST.



Gambar 2. Proses Perekaman

Setelah seluruh komposisi musik selesai, dilanjutkan dengan proses penyuntingan setiap *region track*. Hal ini berupa menduplikasi *region* yang dianggap perlu, memperbaiki *velocity*, serta tempo dan dinamika. Proses ini dilanjutkan dengan *mixing* dan *equalizing* yang berfungsi menyeimbangkan seluruh *track* serta keseimbangan frekuensi suara (Adhitya et al., 2023). Instruktur juga mengarahkan pengoperasian *plugin* seperti equalizer, compressor, reverb, delay, gain, dan lain-lain. Proses *mixing* dimulai dengan pengaturan *panning* (arah suara kiri atau kanan) dan *staging* atau volume agar seluruh *track* terdengar seimbang.



Gambar 3. Proses *Mixing* dan *Equalizing*

Tahap akhir dari produksi musik digital adalah *mastering* dan *rendering*. *Mastering* yaitu penyempurnaan hasil *mixing*, sedangkan *rendering* mengekspor proyek kerja menjadi file musik dengan standar kenyaringan industri (Athallah Riefsyah, 2023).



Gambar 4. Proses *Mastering*

Setelah pelatihan, mitra diberi waktu untuk mengerjakan proyek musik garapan digital berjudul Senandung Rubiah. Selama proses, tim tetap melakukan pendampingan termasuk pertemuan daring untuk memantau perkembangan mitra. Proyek berhasil diselesaikan dengan baik oleh mitra yang disempurnakan bersama tim pengabdi.

### **Simpulan dan rekomendasi**

Program pengabdian masyarakat berupa pelatihan pembuatan musik garapan digital di Lembaga Kana Art Work berhasil mencapai tujuan yang ditetapkan. Kegiatan yang dilaksanakan selama enam kali pertemuan tatap muka dan satu sesi pendampingan daring ini mampu meningkatkan kompetensi teknis 19 anggota sanggar dalam memanfaatkan *Digital Audio Workstation* (DAW) untuk proses produksi musik. Peserta tidak hanya memahami konsep rekaman digital, tetapi juga mampu mengaplikasikan keterampilan mulai dari instalasi perangkat, *tracking*, *overdub*, *editing*, *mixing*, hingga *mastering*. Selain itu, dukungan sarana produksi seperti *Logic Pro X*, *MIDI controller*, *soundcard*, mikrofon kondensator, dan *flat speaker monitor* memperkuat kemandirian sanggar sehingga biaya produksi musik dapat ditekan secara signifikan.

Keberhasilan program juga dibuktikan dengan lahirnya karya musik digital berjudul *Senandung Rubiah* yang telah didaftarkan sebagai Hak Cipta serta publikasi luaran berupa artikel ilmiah, dokumentasi video, dan poster kegiatan. Temuan ini menegaskan bahwa pelatihan berbasis praktik intensif disertai pendampingan berkelanjutan dapat menjadi strategi efektif untuk memperkuat sektor ekonomi kreatif berbasis seni di Aceh.

Untuk menjaga keberlanjutan hasil program, Lembaga Kana Art Work disarankan mengadakan pelatihan lanjutan yang berfokus pada teknik *mixing* dan *mastering* tingkat lanjut sekaligus memperkenalkan berbagai platform distribusi musik digital komersial. Sanggar ini juga perlu membangun jejaring kolaborasi dengan pelaku industri musik lokal maupun nasional agar pasar karya digital yang dihasilkan dapat semakin luas. Selain itu, integrasi materi kewirausahaan kreatif menjadi penting agar anggota sanggar tidak hanya terampil memproduksi musik, tetapi juga mampu mengelola promosi dan pemasaran secara profesional. Upaya lain yang direkomendasikan adalah pengajuan dukungan dari pemerintah daerah atau lembaga pemberi hibah untuk pengadaan perangkat tambahan dan pemeliharaan sarana produksi. Implementasi rekomendasi ini diharapkan dapat memperkuat kemandirian ekonomi kreatif Lembaga Kana Art Work sekaligus menjadi model yang dapat direplikasi oleh komunitas seni lainnya di Aceh maupun daerah lain di Indonesia.

### **Ucapan Terima Kasih**

Tim pelaksana menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Kementerian Pendidikan Tinggi, Sains, dan Teknologi melalui Direktorat Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat atas dukungan pendanaan program Pengabdian Masyarakat Pemula tahun 2025, sehingga kegiatan pengabdian ini dapat terlaksana dengan baik, memberikan manfaat nyata bagi mitra, serta mendukung penguatan ekonomi kreatif berbasis teknologi musik di Aceh.

## Daftar Pustaka

- Adhitya, R., Yuana, I., & Murwaningrum, D. (2023). Metode Kalibrasi File Audio dalam Proses Mastering dengan Ayaic CoS 6 Pro. *Jurnal Awlaras*, 10(1), 1–15. <https://doi.org/https://doi.org/10.26742/jal.v10i1.2700>
- Andiko, B., Andika, B., & Gusmail, S. (2022). Analisis Proses Perekaman Musik Dengan Metode Digital di Sanggar Buana Banda Aceh Masa Pandemi Covid-19. *Gorga: Jurnal Seni Rupa*, 11(2), 538–545. <https://doi.org/https://doi.org/10.24114/gr.v11i2.38737>
- Athallah Riefsyah, D. (2023). Proses Perekaman Produksi Musik dalam Mata Kuliah “Musik Film, Televisi, dan Animasi” oleh Mahasiswa Seni Musik Unesa dengan menggunakan Studio One. *Repertoar Journal*, 4(1), 69–81. <https://doi.org/10.26740/rj.v4n1.p69-81>
- 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. <https://doi.org/https://doi.org/10.24903/jam.v6i02.1596>
- Faisal, F., Linda, J., & Setianingsih, E. (2025). Inovasi Industri Musik 4.0: Strategi Musisi Indie Bertahan dan Berkembang di Era Teknologi Digital. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 5(3), 4884–4895. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/innovative.v5i3.19681>
- Gusmanto, R., Cufara, D. P., & Tahir, M. (2024). Pelatihan Musik dan Tari Penyambutan sebagai Implementasi Budaya Peumulia Jamee di SOS Children’s Village Banda Aceh. *Jurnal Abdimas Mahakam*, 8(1), 11–22. <https://doi.org/https://doi.org/10.24903/jam.v8i01.2442>
- 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. <https://doi.org/https://doi.org/10.24114/gondang.v7i2.50328>
- Gusmanto, R., Tahir, M., & Cufara, D. P. (2025). Optimalisasi Produksi Musik Iringan Digital Melalui Pemanfaatan Teknologi Musik di Sanggar Seni Lakuni Banda Aceh. *Jurnal Abdimas Mahakam*, 9(1), 14–26. <https://doi.org/https://doi.org/10.24903/jam.v9i01.3122>
- Herlinda, H. (2018). EVALUASI IMPLEMENTASI PROGRAM PENGABDIAN MASYARAKAT TEMATIK POSDAYA BERBASIS MASJID UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU. *Jurnal EL-RIYASAH*, 8(2), 47. <https://doi.org/10.24014/jel.v8i2.4408>
- Indonesia. (2017). *Undang-Undang (UU) No. 5 Tahun 2017*. <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. <https://doi.org/https://doi.org/10.24815/sendratisik.v3i2.9641>
- 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.*

Nugra, P. D., Gusmail, S., & Andiko, B. (2022). 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. <https://doi.org/https://doi.org/10.29407/ja.v6i2.16725>

Ruddin, I., Santoso, H., & Indrajit, R. E. (2022). Digitalisasi Musik Industri: Bagaimana Teknologi Informasi Mempengaruhi Industri Musik di Indonesia. *Jurnal Pendidikan Sains Dan Komputer, 2(01)*, 124–136. <https://doi.org/10.47709/jpsk.v2i01.1395>

Stefani, K. (2016). Perancangan Dan Implementasi Perangkat Lunak Permainan Musik Digital. *Media Informatika, 15(1)*, 45–55.