



## Pengajaran *Digital Audio Workstation (DAW) Cubase* kepada Sanggar Tari Runtiq Bulau

Yofi Irvan Vivian<sup>1(\*)</sup>, M. Bahri Arifin<sup>2</sup>, Ian Wahyuni<sup>3</sup>, Fikri Yassaar Aprazaq<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Universitas Mulawarman, Program Studi Etnomusikologi, Fakultas Ilmu Budaya, Samarinda, Indonesia

<sup>2</sup>Universitas Mulawarman, Program Studi Sastra Inggris, Fakultas Ilmu Budaya, Samarinda, Indonesia

<sup>3</sup>Universitas Mulawarman, Program Studi Sastra Indonesia, Fakultas Ilmu Budaya, Samarinda, Indonesia

### Article Info

#### Article history:

Received : 23 Desember 2022

Revised : 11 Januari 2023

Accepted : 20 Januari 2023

#### Keywords:

digital music; cubase 5;  
runtiq bulau dance studio

### ABSTRACT

The progress of the times in the realm of art, makes traditional art increasingly eliminated. This is because traditional music has not been able to take advantage of technological developments, one of which is digital recording using the *DAW Cubase 5*. The purpose of this study is that the Runtiq Bulau Dance Studio will be able to document and record music digitally. This is one way to maintain the traditional arts of the Dayak Benuaq Tribe. The method used by the implementation team is descriptive research. The implementation team uses lectures, question and answer, and experimental methods. The lecture and question-and-answer methods are used by the implementation team to provide material. The experimental method is used by students to apply the material that has been given. Students can record music digitally using *DAW Cubase 5*. The instruments recorded were *Kelentangan*, two *Gimars*, and Gong recorded on four tracks. The recorded music is plate dance accompaniment music. In the *mixing* process, *VST maximizer* and *reverb* are used. This is done to maintain the authenticity of the sound from the instrument of tradition. *VST Ozone 8* is used to simplify and speed up the *mastering* process. Now Runtiq Bulau Dance Studio can produce digital music independently.

(\*) Corresponding Author: [yofiyochi@yahoo.com](mailto:yofiyochi@yahoo.com)

**How to Cite:** 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.

### PENDAHULUAN

Runtiq Bulau merupakan sanggar tari yang berada di Kecamatan Tenggarong, Kalimantan Timur. Sanggar ini sering mempertunjukkan komposisi tari dan musik tradisi dari Suku Dayak Benuaq. Tari Piring dan Beliatn merupakan dua dari beberapa garapan tari yang sering ditampilkan. Ada beberapa alat musik yang biasa digunakan untuk mengiringi tari, yaitu Kelentangan, Gimar (Kendang), dan Gong (Vivian, 2022). Ketiga instrumen ini termasuk ke dalam alat musik perkusi. Cara memainkan alat musik perkusi dengan dipukul menggunakan alat pukul atau tangan (Vivian, 2019). Alat pukul dari ketiga alat musik tersebut menggunakan kayu dan rotan.

Sanggar Tari Runtiq Bulau dalam mempertunjukkan tari, biasanya diiringi *live music* dan rekaman. Tidak ada permasalahan yang signifikan saat tari diiringi *live music*. Hal yang menjadi masalah yaitu pada saat Sanggar Runtiq Bulau menampilkan tari dengan musik rekaman. Mereka mempersiapkan musik dengan merekam menggunakan *handphone*. Hal ini menjadikan suara dari Kelentangan, Gimar atau Kendang, dan Gong tidak menghasilkan suara yang baik dan jernih karena direkam menggunakan *handphone*. Teknologi (*handphone*) memberikan kemudahan bagi para penggunanya (Sembiring, 2013), tetapi masih kurang baik sebagai media yang merekam musik. *Microphone* pada *handphone* tidak mampu menangkap bunyi dari instrument dengan jangkauan frekuensi tertentu karena memiliki spesifikasi yang terbatas (Pambayun, 2022). Hal ini menjadikan rekaman menggunakan *handphone* menghasilkan audio yang kurang baik.



Kurang baiknya audio atau musik yang direkam oleh Sanggar Tari Runtiq Bulau menggunakan *handphone*, membuat tidak nyaman penari dalam menampilkan pertunjukan. Para *audience* pasti merasakan hal yang sama dengan penari. Hal ini mempengaruhi keberlanjutan dari sebuah kesenian. Dokumentasi pada perekaman bertujuan untuk memproduksi dan perawatan pengetahuan (Mulya & Bramantya, 2021). Hasil produksi perekaman dan perawatan pengetahuan yang kurang baik akan memudahkan keberlanjutan dari budaya tersebut, khususnya kesenian tradisi.

Keberlanjutan kesenian tradisi tidak hanya berada pada masalah kuantitas pembawa kebudayaan saja, melainkan juga kualitas dari setiap pelakunya. Kualitas pada kontes ini adalah cara pembawa atau pelaku kebudayaan dalam mendokumentasikan budaya (karya seni) bagi generasi saat ini maupun yang akan datang. UU Pemajuan Kebudayaan memberikan legitimasi bahwa pelaku kebudayaan wajib memajukan budaya dengan bekerja, bergiat, dan bekarya (“UU RI Nomor 5 Tahun 2017,” 2014). Pelaku budaya harus bisa memanfaatkan perkembangan teknologi untuk keberlanjutan bahkan pemajuan kebudayaan Indonesia. Realitanya, perkembangan teknologi tidak berjalan beriringan dengan kemajuan kebudayaan (Gea & Wulandari, 2006). Banyak kebudayaan yang mulai tidak dikenal karena pelaku kebudayaan tidak memanfaatkan teknologi. Salah satu contoh, masyarakat Indonesia mengenal Tari Piring berasal dari Sumatra Barat. Suku Dayak Benuaq (Kalimantan Timur) memiliki tarian yang sudah turun temurun, yaitu Tari Piring, namun banyak orang Indonesia tidak mengetahui. Hal ini dikarenakan pelaku budaya kurang memanfaatkan perkembangan teknologi dalam upaya perawatan, keberlanjutan, dan pemajuan kebudayaan.

Perkembangan teknologi yang pesat harus linier dengan pelaku budaya (seniman tradisi) guna keberlanjutan dari kesenian tersebut. Masyarakat dituntut untuk melek teknologi (*technology literacy*) untuk menunjang kehidupan masa kini dan yang akan datang (Taopan, Oedjoe, & Sogen, 2019). Harapannya, perkembangan teknologi dapat berjalan secara linier dengan musik tradisi, sehingga dapat terdokumentasikan secara baik dalam segi audio (musik). Perkembangan teknologi memberikan kemudahan dalam beberapa aspek, salah satunya di bidang perekaman musik menggunakan *Digital Audio Workstation* (DAW).

*Digital Audio Workstation* merupakan *software* yang mampu mengubah, mengedit, dan menggantikan fungsi rekam audio secara analog menjadi digital (Andriyanto, 2020; Mulyadi & Daryana, 2020). Singkatnya, *Digital Audio Workstation* dapat mendigitalisasikan suara musik secara baik. Hal ini dikarenakan banyak *plugin* yang dapat digunakan untuk menghasilkan hasil yang lebih baik. *Digital Audio Workstation* yang digunakan adalah *Cubase 5*. *Cubase 5* merupakan *software* musik yang dapat digunakan untuk merekam, memutar, mengatur, mengubah, dan memproduksi musik yang dapat disebut sebagai *audio editing* (Krisanta, Ghozali, & Olendo, 2021).

Tujuan Pengabdian Kepada Masyarakat yang dilakukan yaitu agar Sanggar Tari Runtiq Bulau mampu mendokumentasikan audio (musik) tradisi Dayak Benuaq dengan baik. Anggota dari Sanggar Tari Runtiq Bulau mampu mengoperasikan dan menggunakan *Digital Audio Workstation Cubase 5* agar audio yang diproduksi jauh lebih baik dari pada merekam menggunakan *handphone*. Hal ini dilakukan sebagai upaya menjaga keberlanjutan kesenian tradisi Suku Dayak Benuaq.

## **METODE**

Metode yang digunakan dalam Pengabdian Kepada Masyarakat di Sanggar Tari Runtiq Bulau adalah metode deskriptif. Dantes dalam Richardson (2018) menjelaskan bahwa penelitian deskriptif merupakan penelitian yang mendeskripsikan suatu fenomena atau peristiwa secara sistematis dan sesuai dengan kenyataan atau apa adanya.

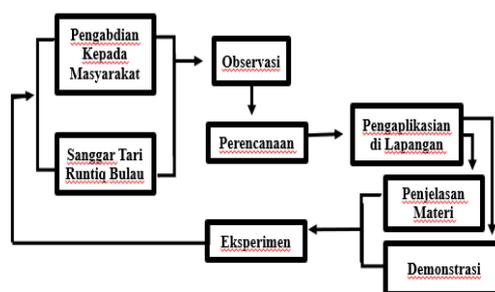
Pada perekaman musik dibutuhkan perangkat *hardware* dan *software* (Ritonga, 2013). Bahan yang digunakan pada pelatihan perekaman di Sanggar Tari Runtiq Bulau yaitu *software* (*Cubase 5*). *Hardware* yang digunakan yaitu *soundcard* (Behringer UM 2), *mic condenser*



(Samson C03), dan *headphone* (Samsin SR850). Alat *hardware* pendukung yang lainnya adalah laptop, *sound audio*, *stand mic*, dan kabel jack.

Pada proses pelatihan kepada anggota Sanggar Tari Runtiq Bulau, dilakukan tiga tahap, yaitu: (1) pengajaran *routing* kabel untuk perekaman digital kepada anggota Sanggar Tari Runtiq Bulau. Pada tahap ini menggunakan Metode Ceramah. Metode ini dapat disebut juga sebagai Metode Konvensional karena telah digunakan guru sebagai cara untuk menyampaikan materi ke peserta didik (Lufri, Ardi, Yogica, Muttaqin, & Fitri, 2020). Pada tahap ini, dilakukan juga Metode Tanya Jawab agar tercipta komunikasi dua arah; (2) Melakukan demonstrasi mengenai langkah-langkah dalam merakit *hardware* dan penggunaan *software Cubase 5*. Metode demonstrasi sangat efektif karena memperlihatkan proses terjadinya sesuatu (Darmadi, 2017); dan (3) Anggota Sanggar Tari Runtiq Bulau melakukan percobaan dalam merekam musik menggunakan *Cubase 5*. Pada tahap ini menggunakan Metode Eksperimen. Hal ini bertujuan agar peserta didik mampu mendapatkan dan mengaplikasikan materi yang telah diperolehnya.

Pada proses kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat di Sanggar Tari Runtiq Bulau, dilakukan observasi, perencanaan, pengaplikasian di lapangan, eksperimen, dan evaluasi. Konsep rancangan kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat dapat dilihat pada skema di bawah, yaitu:



Gambar 1. Logika Berfikir PKM di Sanggar Tari Runtiq Bulau

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Perekaman musik tradisi sangat berguna bagi keberlanjutan dari sebuah budaya khususnya dalam ranah seni. Hal ini yang ditekankan kepada anggota Sanggar Tari Runtiq Bulau agar termotivasi dalam mendokumentasikan budaya dari musik tradisi Dayak Benuaq. Hal ini merupakan salah satu cara untuk menumbuhkan nasionalisme dengan cara menguatkan dalam aspek budaya (Abid, 2019). Penguatan budaya dapat dilakukan dengan mendokumentasikan (merekam) musik tradisi agar kesenian tidak hilang dan kalah dengan musik populer yang sedang berkembang di Indonesia. Tim Pengabdian Kepada Masyarakat membagi kedalam tiga tahap, yaitu pengajaran mengenai *routing*, demonstrasi, dan eksperimen. Pada tahap pengajaran *routing* dan demonstrasi dilakukan oleh tim pelaksana, sedangkan pada tahap eksperimen dilakukan oleh anggota Sanggar Tari Runtiq Bulau.

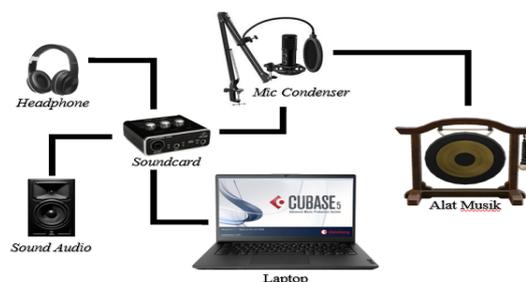
### Pengajaran *Routing* Kabel Perekaman Digital

Hal yang perlu diperhatikan sebelum melakukan perekaman adalah mengenai *routing* setiap perangkat yang digunakan. *Routing* pada konteks ini adalah penggunaan kabel dan jalur yang digunakan. *Routing* yang banyak dilakukan dalam perekaman digital yaitu pada perangkat *hardware*. Hal yang harus dilakukan adalah: (1) Pada saat laptop sudah terinstal *software Cubase 5*, sambungkan dengan *soundcard* atau *audio interface* menggunakan kabel *Power USB* atau bisa menggunakan kabel printer; (2) Masukkan kabel TRS *headphone* ke *soundcard* atau *audio interface*; dan (3) Masukkan kabel *mic condenser*, kabel bisa menggunakan XLR atau XLR to TS.

*Hardware* yang memiliki peran yang vital adalah *soundcard* atau *audio interface*. Sistem kerja *soundcard* atau *audio interface* yaitu mengubah suara analog menjadi digital. Pada proses perekaman perlu mengaktifkan *Phantom Power* pada *soundcard*. Pada *soundcard*



biasanya terdapat tombol yang tertulis 48 V. Hal ini bertujuan agar *mic condenser* bisa digunakan karena mendapatkan suplay arus (Arifin, 2020). *Sound audio* (*sound monitor*) digunakan pada saat banyak orang ingin mendengar hasil perekaman atau tidak memiliki *headphone*.



Gambar 2. Routing Software dan Hardware Perekaman Digital

### Demonstrasi Perekaman Menggunakan Digital Audio Workstation Cubase 5

Beberapa langkah yang dilakukan dalam perekaman menggunakan *Cubase 5*, yaitu: hal yang dilakukan pertama kali adalah membuka *Cubase 5* pada *desktop* laptop. Tunggu beberapa detik hingga muncul tampilan *Cubase 5* dan terdapat tiga pilihan, yaitu *Open Selection*, *Open Other*, dan *New Project* pada *Cubase Open Document Option*. Tombol pilihan *Open Selection* berfungsi untuk membuka file yang terdapat pada bagian *Cubase Open Document Option*. Tombol pilihan *Open Other* berfungsi untuk membuka file yang terdapat pada *Local Disk* laptop. Tombol pilihan *New Project* berfungsi untuk membuat file musik rekaman baru. Pada tahap ini, Sanggar Tari Runtiq Bulau belum memiliki *soft file* rekaman, sehingga pilih *New Project* untuk membuat file rekaman baru.

Kedua, muncul tampilan *Templates New Project* yang berisi pilihan *Empty*, *C5 - 16 Midi Tracks Sequencer*, *C5 - 8 Mono 4 Stereo Audio Tracs Recorder*, *C5 - Cubase Instrumets Multi Out*, *C5 - Cubase Instruments*, *C5 - Matering Setup*, *C5 - Music to Picture 5.1 Surround*, *C5 - VST Expression Composer Set*, dan *Default*. Pada tahap ini, pilih *Empty* lalu klik "OK" untuk melanjutkan pembuatan file baru untuk perekaman.

Ketiga, buatlah file pada folder yang diinginkan lalu klik "OK". Hal ini dilakukan agar file rekaman berada pada folder yang sesuai dan mudah dicari. Pada saat memulai rekaman atau komposisi yang berbeda, sebaiknya membuat folder yang baru agar data rekaman tidak tergabung.

Keempat, pada tahap ini, tampilan belum berisi *track*. Tampilan layar pada bagian ini merupakan tahap awal proses dimulainya perekaman. Pada tahap ini, rekaman perinstrumen belum bisa dilakukan karena masih tahap awal.

Kelima, klik *mouse* pada bagian kanan lalu pilih *add audio track* dan memilih "mono" lalu klik "ok". Pada tahap ini dilakukan untuk membuat *track* yang digunakan untuk merekam intrumen. Proses perekaman di Sanggar Tari Runtiq Bulau tidak menggunakan *midi controller*, sehingga hal yang perlu diperhatikan pada tahap ini tidak disarankan untuk memilih *Add Instrument Track*. Pilihan *add Instrument Track* hanya digunakan pada saat penggunaan *midi controller*.

Keenam, tampilan *track* sudah muncul dan siap untuk merekam. Bagian *Record Enable* harus dipastikan berwarna merah agar hasil perekaman bisa muncul pada *track* dalam bentuk *audio digital*. Tahap berikutnya adalah klik bagian monitor untuk menghidupkan audio di *headphone*. Hal yang perlu diperhatikan, ubahlah nama *track* sesuai intrumen yang direkam. Hal ini bertujuan untuk memudahkan pada saat proses *mixing*.

Ketujuh, klik bagian *Transport Record* untuk memulai merekam. Pemain musik di Sanggar Tari Runtiq Bulau tidak terbiasa menggunakan tempo saat bermusik. Jadi hal yang



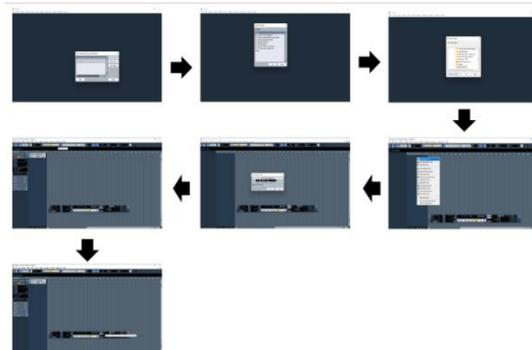
perlu dilakukan adalah mematikan metronom. Hal ini dilakukan agar pada saat proses perekaman, pemusik tidak terganggu oleh suara metronom.

Pada proses demonstrasi dilakukan pengulangan dalam menjelaskan langkah-langkah perekaman digital menggunakan *Cubase 5*. Hal ini bertujuan agar setiap peserta didik atau anggota dari Sanggar Tari Runtiq Bulau dapat memahami proses perekaman. Pada tahap ini dilakukan proses tanya jawab agar setiap penjelasan dapat dimengerti dengan baik. Proses tanya jawab banyak menuju ke arah teknis mengenai *routing* kabel, fungsi setiap tampilan di *Cubase 5*, dan cara penginstalan dari software tersebut.

### **Eksperimen Anggota Sanggar Tari Runtiq Bulau dalam Proses Perekaman**

Pada tahap ini, anggota Sanggar Tari Runtiq Bulau dipersilahkan untuk mencoba merekam dan direkam. Beberapa anggota mencoba menjadi operator atau *recording engineer* pada proses perekaman dan empat orang bermain alat musik. Alat musik yang digunakan yaitu *Kelentangan*, dua buah *Gimar* atau Kendang, dan Gong. Setiap anggota melakukan perekaman mengikuti proses yang dijelaskan. Proses tanya jawab dilakukan pada tahap ini. Hal ini dikarenakan banyak peserta didik yang belum terbiasa dengan perekaman musik.

Anggota sanggar yang menjadi operator perekaman melakukan tahap demi tahap dalam merekam, dari membuat file sampai merekam. Operator membuat empat *track* untuk merekam alat musik *Kelentangan*, *Gimar 1*, *Gimar 2*, dan Gong. Pada proses perekaman di Sanggar Tari Runtiq Bulau, tidak menggunakan *Virtual Studio Technology (VST)*. *VST* merupakan perangkat lunak yang digunakan untuk membuat musik yang fungsinya sebagai pengganti alat musik aslinya (Arifin, 2020).



Gambar 4. Langkah-langkah Perekaman Digital Menggunakan DAW *Cubase 5*



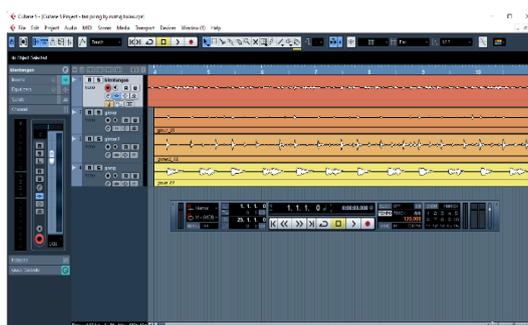
Gambar 5. Proses Eksperimen Anggota Sanggar Runtiq Bulau Melakukan Perekaman

Peserta didik mencoba bergantian untuk menjadi Operator dan pemusik. Alat musik yang dimainkan ada 3, yaitu *Kelentangan*, Gong, dan 2 *Gimar* atau *Kendang*. Peserta didik yang menjadi Operator melakukan sesuai tahapan perekaman yang sudah diajarkan dari *routing*



sampai siap untuk merekam audio. Pada tahap ini, tim pelaksana tetap mendampingi dan mengarahkan peserta didik, seperti jarak *mic condensor* ke instrumen musik.

Pada proses eksperimen, peserta didik (Operator) mengubah warna setiap *track* agar tampilannya menarik. *Track* pertama merupakan audio instrumen *Kelentangan*; *track* kedua adalah audio *Gimar 1* atau Kendang 1; *track* ketiga adalah audio *Gimar 2* atau Kendang 2; dan *track* keempat adalah audio Gong. Komposisi yang direkam merupakan musik pengiring Tari Piring. Menurut Siti Norjanah selaku Ketua Sanggar Tari Runtiq Bulau, tanggal 29 Mei 2022 menuturkan bahwa, komposisi musik ini (musik Tari Piring) dipilih dikarenakan agar masyarakat Indonesia mengerti bahwa Suku Dayak Benuaq memiliki Tari Piring, tidak hanya Padang saja. Hal ini yang menjadikan musik pengiring Tari Piring di rekam.



Gambar 6. Hasil Perekaman Digital Karya Sanggar Tari Runtiq Bulau

Pada saat peserta didik selesai merekam, tim pelaksana memberikan materi tambahan mengenai *mixing* dan *mastering*. Pada proses *mixing*, tim pelaksana tidak menggunakan VST atau *plugin* terlalu banyak. Hal ini dilakukan guna menjaga keaslian suara yang dihasilkan dari instrumen *Kelentangan*, *Gimar* atau Kendang, dan Gong. Pada *Track Kelentangan*, digunakan *maximizer* dengan *output* 0.0 dan *optimize* 25.0. Penambahan *reverb* dengan *type Room Works (Hall Arena)* dengan mengubah Frekuensi (*low* 45 dan *High* 4700) dan *Gain* (*low* -5.0 dan *High* -1.0). *Chanel Level* pada Audio yang dihasilkan *Kelentangan* yaitu *Center* 0.00. Hal ini dilakukan karena *Kelentangan* merupakan melodi utama pada komposisi ini.

*Track* ke 2 dan 3 adalah *Gimar 1 (Track 2)* dan *Gimar 2 (Track 3)*. Kedua *track* tersebut menggunakan *maximizer* dengan *output* 0.0 dan *optimize* 30.0. Tim pelaksana menambahkan *compressor* dengan *type Percussion 1*. Tim pelaksana mengubah *type Percussion 1* dengan *threshold* -30.0, *ratio* 2.93, *attack* 7.0, *release* 573, dan *analysis* 63. Perbedaannya *Track 2* dan *Track 3* ada di penempatan atau pembagian suara. Pada *Track 2 (Gimar 1)* berada di L50, sehingga suara berada di bagian kiri. Pada *Track 3 (Gimar 2)* berada di R50, sehingga suara berada di bagian kanan. Pada penggunaan *earphone* atau *headphone*, pembagian suara kanan-kiri akan lebih terdengar jelas.

Pada *Track Gong*, menggunakan *maximizer* dengan *output* 0.0 dan *optimize* 46.0. Hal ini bertujuan agar suara Gong lebih terdengar lebih keras dan tebal. Penambahan *reverb* dengan *type Room Works (Hall Arena)* dengan mengubah Frekuensi (*low* 75 dan *High* 4700) dan *Gain* (*low* -5.0 dan *High* -1.0). *Chanel Level* pada Audio yang dihasilkan *Kelentangan* yaitu *Center* 0.00. Pada tahap *Mixing*, tim pelaksana mengajarkan peserta didik dengan metode eksperimen. Peserta didik melakukan proses *Mixing* dengan arahan dari tim pelaksana. Pada tahap akhir yaitu *Mastering*, tim pelaksana menggunakan VST tambahan yaitu *Ozone 8*. Hal ini memudahkan dan mempercepat proses *Mastering* untuk peserta didik.

## PENUTUP

Pelestarian budaya tradisional perlu dilakukan untuk menjaga keberadaannya. Pelestarian budaya dalam ranah musik, bisa dilakukan dengan cara perekaman digital. Perekaman digital bisa menggunakan banyak DAW, salah satunya *Cubase 5*. Tim pelaksana



melakukan pengajaran menggunakan DAW *Cubase 5* di Sanggar Tari Runtiq Bulau. Sanggar ini sering membawakan musik dan tari tradisi Suku Dayak Benuaq. Salah satu komposisi yang direkam adalah musik iringan Tari Piring.

Tahap awal yang perlu dilakukan dalam proses perekaman digital, yaitu mengenai *Routing* kabel. Kabel USB dari laptop masuk ke *sound card*, lalu gunakan kabel XLR atau XLR to TS untuk menuju ke *mic condensor*. *Hardware* lain bisa menggunakan *Headphone* untuk mendengar audio yang akan direkam atau tambahn *sound*.

Peserta didik atau anggota Sanggar Tari Runtiq Bulau melakukan eksperimen dengan memainkan musik dan perekaman. Alat yang digunakan adalah *Kelentangan (Track 1)*, *Gimar 1 (Track 2)*, *Gimar 2 (Track 2)*, dan *Gong (Track 4)*. Pada proses *Mixing*, tidak banyak menggunakan VST. Ada dua VST yang digunakan yaitu *mazimizer* dan *reverb*. Hal ini dilakukan guna menjaga keaslian dari suara musik tradisi yang dihasilkan. Pada proses *Mastering*, tim pelaksana menggunakan VSt *Ozone 8* guna mempercepat dan mempermudah pada prosesnya. Sanggar Tari Runtiq Bulau kini bisa memproduksi musik secara digital menggunakan *Cubase 5* secara mandiri.

Musik tradisi perlu dilakukan dokumentasi digital guna memperhankan keseniannya. Perkembangan zaman mengakibatkan musik tradisi kurang dikenal oleh masyarakatnya, bahkan memiliki budayanya. Hal ini akan mengakibatkan hilangnya musik tradisi di Indonesia, sehingga perlu dilakukan perekaman digital untuk menjaga keberlangsungan musik tradisi.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Abid, M. (2019). Menumbuhkan Minat Generasi Muda untuk Mempelajari Musik Tradisional. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang*, 2, 999–1015. Retrieved from <https://jurnal.univpgri-palembang.ac.id/index.php/Prosidingpps/article/download/3067/2883>
- Andriyanto, R. . A. (2020). Peningkatan Kompetensi Mahasiswa Teknologi Musik Melalui Penerapan Pembelajaran Software Digital Audio Workstation. *Grenek Music Journal*, 9(2), 15. <https://doi.org/10.24114/grenek.v9i2.19392>
- Arifin, I. (2020). The Development of the Home Recording Industry in the City of Padang Panjang. *Ekspresi Seni Jurnal Ilmu Pengetahuan dan Karya Seni*, 22(2). <https://doi.org/10.26887/ekspresi.v22i2.1271>
- Darmadi. (2017). *Pengembangan Model dan Metode Pembelajaran dalam Dinamika Belajar Siswa*. Sleman: Deepublish Publisher.
- Gea, A. A., & Wulandari, A. P. Y. (2006). *Relasi dengan Dunia*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Krisanta, G. R., Ghozali, I., & Olendo, Y. O. (2021). Pemanfaatan Software Cubase 5 sebagai Media Pembuatan Musik Digital bagi Mahasiswa Seni Musik Prodi Pendidikan Seni Pertunjukan Universitas Tanjungpura. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 10(10), 1–11. <https://doi.org/10.26418/jppk.v10i10.49775>
- Lufri, Ardi, Yogica, R., Muttaqin, A., & Fitri, R. (2020). *Metodelogi Pembelajaran: Strategi, Pendekatan, Model, Metode Pembelajaran* (M. A. Maulida, ed.). Purwokerto: CV IRDHI.
- Mulya, L., & Bramantya, A. R. (2021). Program Sejarah Lisan dan Budaya Recordkeeping dalam Perspektif Kearsipan. *Diplomatika: Jurnal Kearsipan Terapan*, 4(2), 99–111. <https://doi.org/10.22146/diplomatika.68195>
- Mulyadi, Y., & Daryana, H. A. (2020). DAW (Digital Audio Workstation) Technology In The Music Of West Java Traditional Theatre. *Proceeding International Conference 2020 : Reposition of The Art and Cultural Heritage After Pandemic Era..* Bandung: Sunan Ambu Press. Retrieved from [https://lppm.isbi.ac.id/?page\\_id=486](https://lppm.isbi.ac.id/?page_id=486)
- Pambayun, W. T. (2022). Pemanfaatan Audio Recording Equipment dalam Pembelajaran Praktik Instrumen Rebab, Kendang, dan Gender. *Keteg: Jurnal Pengetahuan, Pemikiran Dan Kajian Tentang Bunyi*, 21(2), 225–241. <https://doi.org/10.33153/keteg.v21i2.4119>
- Richardson, B. (2018). Analisis Proses Rekaman Musik Dengan Metode Digital Di Km Studio



- Pontianak. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 7(2), 1–10. <https://doi.org/10.26418/jppk.v7i2.23822>
- Ritonga, D. I. (2013). Pemanfaatan Software Multimedia dalam Mengaransemen Musik sebagai Upaya Peningkatan Kompetensi Mahasiswa Program Studi Pendidikan Seni Musik FBS UNIMED. *Pengabdian kepada Masyarakat*, 19(72), 1–11. <https://doi.org/10.24114/jpkm.v19i72.4729>
- Sembiring, A. S. (2013). Pemanfaatan Sebuah Aplikasi Gitar Player yang Menggunakan Teknologi Java Mobile (J2ME) pada Handphone dan Sejenisnya. *Pengabdian Kepada Masyarakat*, 19(74), 41–49. <https://doi.org/10.24114/jpkm.v19i74>
- Taopan, Y. F., Oedjoe, M. R., & Sogen, A. N. (2019). Dampak Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi Terhadap Perilaku Moral Remaja di SMA Negeri 3 Kota Kupang. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian dan Kajian Kepustakaan di Bidang Pendidikan, Pengajaran dan Pembelajaran*, 5(1), 61. <https://doi.org/10.33394/jk.v5i1.1395>
- UU RI Nomor 5 Tahun 2017. (2014).
- Vivian, Y. I. (2019). *Teori Musik Barat 1* (A. Gunawan, Ed.). Samarinda: Mulawarman University Press.
- Vivian, Y. I. (2022). Beliant Sentiu: Ritual Pengobatan Masyarakat Dayak Benuaq. In S. Surya & A. Gunawan (Eds.), *Warisan Budaya Kalimantan Timur*. Surabaya: Cipta Media Nusantara.