

## BAB V

### SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

#### 5.1 Simpulan

Pada penelitian ini, *digital audio workstation* yang digunakan yakni *FL Studio Mobile* dan *GarageBand*. Didalam dua DAW tersebut terdapat sebuah kesamaan yakni pada fiturnya yang mampu merekam dan mengedit suara. Hanya saja terdapat perbedaan karakteristik. Kalau *FL Studio* itu *hybrid* yang artinya terdapat DAW dan looping disana, oleh karena itu tampilan pada *FL Studio* lebih berdasar kepada *pattern* (memasukan pola-pola). Sedangkan *GarageBand* adalah DAW yang paling ekonomis karena *software* tersebut bawaan dari *MCIntosh*.

Berdasarkan hasil temuan dan hasil analisis dalam rancangan pembuatan produk berbasis *digital audio workstation*, maka peneliti mengungkapkan bahwa rancangan daripada pembuatan potongan-potongan audio musik keroncong tugu ialah sebuah gagasan dari Rita. Beliau bersama tim peneliti lain sedang melakukan riset tentang model pendidikan kesantunan untuk remaja melalui kreasi musik keroncong. Pembuatan produk tersebut diyakini sebagai upaya dalam memberikan solusi alternatif berkreasi keroncong di masa pandemi. Pembuatan potongan audio keroncong tugu tersebut ditujukan untuk pelatihan berkreasi keroncong bagi pendidik musik. Pemilihan gaya keroncong tugu dalam membuat potongan musik tersebut dikarenakan permainan keroncong tugu yang relatif mudah dengan akor cenderung I-IV-V. Pemilihan tempo dalam permainan pola keroncong tugu yaitu 70bpm untuk pola tugu lambat dan 105bpm untuk pola tugu cepat. Pemanfaatan media berbasis *digital audio workstation* menjadi wadah untuk berkreasi keroncong bagi pendidik musik. Dalam hal ini media yang digunakan yaitu *FL Studio Mobile*.

Proses pembuatan produk berbentuk potongan audio keroncong tugu dilakukan beberapa tahapan yakni menentukan *software*, perekaman instrumen, dan pembuatan buku manual berbentuk pdf untuk pengguna. Adapun dalam pembuatan tahapan tersebut, tim produksi sudah mempersiapkannya secara matang. Pemanfaatan instrumen untuk mengimitasi bunyi daripada suara Machina dan

Prounga pada keroncong tugu digantikan oleh Cuk dan Ukulele. Kebutuhan instrumen lainnya direkam langsung menggunakan fitur yang terdapat di dalam aplikasi *GarageBand*. Pada proses ini, tim produksi membuatnya dan peneliti mengamati secara keseluruhan pembuatan sampai produk tersebut jadi. Tim produksi menyadari bahwa *soundbank* dalam audio tersebut masih perlu dikembangkan dikemudian hari dan berharap pendidik musik juga dapat berkontribusi dalam pengembangan *soundbank* keroncong tugu.

Hasil implementasi yang diperoleh dari penelitian ini ialah pendidik musik diberikan pelatihan tentang berkreasi musik keroncong selama tiga hari. Hal ini bertujuan agar pendidik musik dapat mengetahui ilmu apa saja yang diperlukan dalam membuat kreasi musik keroncong. Pemanfaatan *FL Studio Mobile* ternyata dianggap sudah menjadi jawaban bagi mereka dalam berkreasi keroncong. Pendidik musik terbantu dengan adanya potongan-potongan audio keroncong tugu yang telah dibuat oleh tim produksi. Ini sejalan dengan tujuan yang dirancang oleh Rita diatas. Hanya saja terdapat dua kendala dalam proses penggunaan *FL Studio Mobile* bagi pendidik musik. Pertama pada faktor usia, yang berarti mereka memerlukan waktu yang cukup banyak untuk penyesuaian terhadap penggunaan aplikasi *FL Studio Mobile* pada gawai. Kedua faktor internal dari mereka sendiri, yakni jari pengguna yang terlampau besar sehingga menyulitkan mereka dalam mengoperasikan *FL Studio Mobile* pada gawai. Mereka juga perlu penyesuaian karena ternyata ukuran layar gawai tidak sebesar layar komputer. Biasanya mereka terbiasa mengoperasikan *FL Studio* dengan memanfaatkan *mouse*.

## 5.2 Implikasi

Berikut adalah beberapa implikasi penelitian ini bagi pihak-pihak yang terlibat diantaranya:

### 1. Pendidik Musik

Mendapat sumber informasi mengenai materi pelatihan berkreasi keroncong yaitu dalam memahami ide proses penciptaan lagu keroncong gaya tugu, membuat pantun dan syair dengan baik dan benar, menata dan mengolah musik dengan DAW, praktik penggunaan *FL Studio Mobile*, memahami struktur lagu keroncong, memberi warna musik keroncong, dan menemukan elemen musik keroncong.

## 2. Masyarakat Akademis

Mendapat rujukan atau referensi untuk mengembangkan penelitian berikutnya yang terkait dengan pembuatan media berbasis *digital audio workstation* pada pelatihan berkreasi keroncong bagi pendidik musik.

### 5.3 Rekomendasi

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan, berikut merupakan saran dan rekomendasi kepada setiap pihak yang terkait, diantaranya:

#### 1. Pendidik Seni Budaya

Peneliti berharap agar para pendidik seni budaya di berbagai sekolah dapat mengembangkan kreatifitasnya dengan memanfaatkan media berbasis DAW yaitu *FL Studio* ataupun yang lainnya. Dalam hal ini, memperkenalkan musik keroncong sebagai identitas budaya bangsa Indonesia kepada siswa dengan cara yang baru dan menyenangkan.

#### 2. Penggiat Musik

Peneliti berharap agar penggiat musik dari berbagai latarbelakang yang berbeda dapat menempatkan musik keroncong menjadi identitas kita sebagai budaya Indonesia. Selain itu dengan mempelajari DAW lebih dalam, diharapkan dapat bersama-sama mengembangkan kreasi musik keroncong melalui pemanfaatan berbasis DAW yang bebas merdeka.

#### 3. Peneliti selanjutnya

Peneliti selanjutnya disarankan melangkah satu tahap lebih baik dari penelitian yang telah dilakukan. Pada penelitian ini ternyata belum memperhatikan keestikan musik keroncong, salah satunya pada instrumen cello. Sesungguhnya keestetikan musik keroncong terletak pada pola-pola yang dimainkan, yakni pola yang bersifat konstan dan improvisatif. Pembuatan pola cello dalam penelitian ini masih bersifat konstan dan belum improvisatif. Diharapkan pada penelitian selanjutnya dapat membuat pola celo yang lebih improvisatif dengan memanfaatkan *FL Studio*. Hal tersebut guna mengembangkan penelitian yang belum sempurna ini agar masyarakat atau pembaca mendapatkan wawasan yang lebih luas serta lebih akurat dari segi akademik.