

Penggunaan Fruity Loops Studio dalam Pembelajaran Konsep Musik Tonal dengan Berkarya Musik Populer untuk Peserta Didik SMA

Pispian Rahman¹ dan Yudi Sukmayadi²

¹Sekolah Pascasarjana Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung, Indonesia

²Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung, Indonesia

ABSTRACT

The Use of Fruity Loops Studio in the Learning Concept of Tonal Music With the Works of Popular Music for High School Students. This article discusses music art learning using the Fruity Loops Studio application that can process the voice and sound data digitally. However, the success of learning by using the Fruity Loops application for learning has various aspects that must be considered so that the features available in the application can be used effectively. The article aims to discuss the level of musical progress that can be achieved, identify obstacles in learning, provide feedback, and provide vital information for learning improvement. This research uses a descriptive analysis method. Data collection was carried out using observation techniques, interviews, literature studies, and documentation in which the primary data were collected from students' musical works. The results of the study indicate the need for prerequisites for the scope of teaching material with the concept of tonal music that must be appropriately mastered and can be observed in improving musical ability through auditive experience for students in the assignment to make popular music works. Keywords: Tonal Music, Popular Music, Fruity Loops, Musical Intelligence.

Keywords: tonal music; popular music; Fruity Loops; musical intelligence

ABSTRAK

Artikel ini membahas pembelajaran seni musik menggunakan aplikasi Fruity Loops Studio yang dapat mengolah data suara dan bunyi secara digital. Namun, keberhasilan pembelajaran dengan menggunakan aplikasi Fruity Loops dalam pembelajaran memiliki berbagai aspek yang harus diperhatikan agar fitur-fitur membuat musik yang tersedia dalam aplikasi dapat digunakan dengan efektif. Artikel ini bertujuan untuk membahas tingkat kemajuan musikal yang dapat dicapai, mengidentifikasi kendala dalam pembelajaran, memberikan umpan balik dan informasi penting untuk perbaikan pembelajaran. Penelitian ini menggunakan metode analisis deskriptif. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan teknik observasi, wawancara, studi literatur, dan dokumentasi dengan data utama hasil karya musik peserta didik. Hasil Penelitian ini menunjukkan perlunya prasyarat ruang lingkup materi ajar dengan konsep musik Tonal yang harus dikuasai secara baik serta dapat diamatinya peningkatan kemampuan musikal melalui pengalaman auditif bagi peserta didik dalam penugasan membuat karya musik populer.

Kata kunci: musik tonal; musik populer; Fruity Loops; kecerdasan musikal

Pendahuluan

Sejak penerapan Kurikulum 2013, telah ditetapkan Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar yang menjadi pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran bagi satuan pendidikan dan guru

mata pelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan yang terencana dengan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran yang termasuk di dalamnya Pembelajaran Seni budaya yang membahas bidang kajian seni musik dengan ruang lingkup materi ajar yang diturunkan lewat silabus

¹ Alamat korespondensi: Prodi Pendidikan Seni, Sekolah Pascasarjana, Universitas Pendidikan Indonesia Bandung, Jl. Dr. Setiabudhi No. 229, Bandung, Indonesia. *E-mail*: pispianrahman@upi.edu; *HP*: 081276379473.

mata pelajaran. Pemerintah melalui Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan setidaknya telah tiga kali melakukan perubahan dalam menetapkan Peraturan Menteri tentang Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Pelajaran pada Pendidikan Dasar dan Menengah, diantaranya: 1). Permendikbud Nomor 69 Tahun 2013 Tentang Kerangka Dasar Dan Struktur Kurikulum Sekolah Menengah Atas, 2). Permendikbud Nomor 24 Tahun 2016 tentang kompetensi inti dan kompetensi dasar pelajaran pada kurikulum 2013, 3). Permendikbud nomor 37 tahun 2018. Tentang perubahan atas peraturan menteri pendidikan dan kebudayaan nomor 24 tahun 2016 tentang kompetensi inti dan kompetensi dasar pelajaran pada kurikulum 2013 pada pendidikan dasar dan Pendidikan Menengah.

Pada Permendikbud nomor 37 tahun 2018. Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Seni Budaya MA/MA/SMK/MAK. Untuk mata pelajaran Seni Budaya termasuk di dalamnya bidang kajian seni musik dikemukakan bahwa Tujuan kurikulum mencakup empat kompetensi, yaitu (1) kompetensi sikap spiritual, (2) sikap sosial, (3) pengetahuan, dan (4) keterampilan. Kompetensi tersebut dicapai melalui proses pembelajaran intrakurikuler, kokurikuler, dan ekstrakurikuler.

Pada kompetensi ke (3) Pengetahuan dan ke (4) Keterampilan, dengan jelas dapat dilihat batasan ruang lingkup bahasan materi pelajaran seni musik pada jenjang SLTA yang meliputi tiga batasan, yaitu: 1). Materi terkait Musik Tradisional pada Kelas X, 2). Materi Musik Barat pada Kelas XI, 3). Materi Musik Kontemporer pada kelas XII.

Dari ketiga cakupan batasan materi pada jenjang SLTA kelas X, XI, XII tersebut masing-masing tingkatnya peserta didik diharapkan mampu; memahami konsep musiknya, memainkan alat musik, menganalisis musik, menerapkan konsep dan teknik berkreasi seni musik, membuat tulisan terkait analisis musik, serta menampilkan pertunjukan musik sesuai jenis musik cakupan materi musik tradisional, musik barat, musik kontemporer disetiap tingkat kelas. (Kemendikbud, 2016).

Pada silabus yang dikeluarkan Kemendikbud tahun 2016 Materi Ajar yang berikan kepada peserta didik kelas XI dalam Kompetensi Dasar

Musik Barat adalah Konsep Musik Modal, Tonal dan Atonal, meskipun ini menjadi pedoman dalam silabus ini bersifat fleksibel, kontekstual, dan memberikan kesempatan kepada guru untuk mengembangkan dan melaksanakan pembelajaran, serta mengakomodasi keunggulan-keunggulan lokal.

Memahami KI dan KD serta silabus Mata Pelajaran Seni Budaya di Sekolah Menengah Atas yang dikeluarkan kemendikbud tersebut peserta didik dengan pembelajaran Seni Budaya diharapkan Memiliki kemampuan dalam menganalisis keberagaman keunikan dan keindahan serta mampu menerapkan dan memodifikasi konsep, teknik, prosedur, bahan, dan media berkarya seni yang bernilai estetis dengan memperhatikan etika dan norma. Sehingga pemberian materi ajar terkait musik barat yang kemudian dibantu dengan menggunakan aplikasi komputer atau perangkat multimedia akan dapat memudahkan dan membantu para peserta didik dalam menguasai pembelajaran dan membuat produk belajar berupa karya musik.

Penggunaan aplikasi dalam pembelajaran musik barat akan sangat bermanfaat selain sejalan dengan perkembangan teknologi pada abad 21 yang merupakan bagian yang tak bisa dipisahkan bagi generasi saat ini. Salah satu aplikasi komputer yang dapat membantu pembelajaran Seni Musik disekolah adalah Fruity Loops Studio yang akan menjadi kajian penelitian ini. Sehingga untuk memenuhi kegiatan pembelajaran peserta didik dalam rangka mengembangkan kemampuannya pada era digital, dapat diintegrasikan muatan Teknologi dan informatika dengan menggunakan multimedia musik dalam pembelajaran. Kondisi ini, menjadikan pendidikan musik saat ini dan juga kehidupan musik secara umum tidak dapat menghindari penggunaan teknologi. (Raharja & Sayuti, 2014).

Perkembangan pesat dimasa sekarang ini, dimana kehidupan penuh dengan peluang dan tantangan. Integrasi antara seni musik, ilmu pengetahuan dan teknologi modern telah melahirkan teknologi musik digital, yang dapat mengisi dan menjawab kesenjangan dalam pendidikan musik yang konvensional selama ini di sekolah menengah. Dengan adanya teknologi

musik digital dapat menyajikan sebuah pengalaman kelas yang modern, baru, dan efisien. Perkembangan teknologi digital musik saat ini membuktikan bahwa teknologi ini memiliki signifikansi perkembangan penting dalam pembelajaran musik di sekolah menengah, oleh karena itu, pendidikan musik harus diintegrasikan dengan teknologi modern untuk mempercepat pengembangan pendidikan musik di sekolah (Zhang & Sui, 2017).

Berdasarkan uraian di atas, kajian pada penelitian ini bertujuan untuk membahas tingkat kemajuan musikal apa saja yang dapat dicapai peserta didik terhadap relevansi ruang lingkup materi musik yang diajarkan, mengidentifikasi kendala dalam pembelajaran serta bertujuan untuk menemukan yang dapat memberikan umpan balik dan informasi penting untuk perbaikan pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan aplikasi Fruity Loops studio pada pembelajaran musik tonal di sekolah.

Pada penelitian penerapan Metode Computer Based Instruction untuk pembelajaran pengetahuan pembuatan musik yakni menyajikan *Materi, Tutorial, Simulasi, Drill And Practice dan Game* serta dibangun dengan menggunakan aplikasi *Macromedia Flash 8*. Pada Metode Computer Based Instruction (CBI) materi pengajaran disusun secara sistematis dan dirancang dengan menggunakan bahasa pemrograman, perangkat lunak atau *software* Animasi (seperti *flash*) Pemrograman materi pembelajaran tersebut meliputi penyampaian informasi, pemberian contoh latihan, tugas-tugas dan soal-soal latihan. CBI (*Computer Based Instruction*) adalah sebuah pembelajaran terprogram yang menggunakan komputer sebagai sarana utama atau alat bantu yang mengkomunikasikan materi kepada siswa (Simangunsong, 2016).

Berbeda dengan Simangunsong penerapan aplikasi Fruity Loops pada pembelajaran ini diterapkan untuk materi konsep musik Tonal dalam Musik Barat yang diakhir pembelajaran menghasilkan karya-karya lagu peserta didik yang merujuk pada genre-genre musik populer yang akrab dengan usia remaja. Dengan dilatarbelakangi berbagai pengalaman auditif peserta didik dari berbagai pola ritme atau style yang mereka kenali pada musik populer modern dengan irama seperti;

pop, rock, country, folk, waltz, rock'n roll, samba, salsa, disko, dan lain-lain. Pada umumnya karya musik ini menggunakan vocal, Keyboard, Guitar, Drum Set dan beberapa instrument lainnya. Dari berbagai genre ini nantinya dapat diamati dari hasil karya lagu tentang genre apa yang cenderung mereka sukai bersama karena pengaruh teman sebaya sangat kuat di kalangan anak muda dan remaja dalam membentuk selera musik, begitu pula nantinya dalam partisipasi di kelas sehingga mendapatkan pengalaman musik (Colwell & Davidson, 1996).

Penelitian lainnya yang juga berkaitan dengan penggunaan Aplikasi FL Studio dalam pembelajaran adalah Penelitian yang dilakukan oleh Laksono, penelitiannya berfokus pada penerapan *Fruity Loops* sebagai media pembelajaran pada program studi DIV. Komputer Multimedia Stikom Surabaya. Menurutnya penggunaan *Fruity Loops* dapat memacu mahasiswa lebih aktif dalam menciptakan karya video dan audio baru berkonsep digital, sehingga diharapkan dapat menciptakan karya film yang original baik audio ataupun videonya (Laksono, 2017).

Untuk penerapan pembelajaran pada penelitian ini akan disesuaikan dengan ketersediaan fasilitas sekolah atau yang memungkinkan untuk dimainkan peserta didik serta ketersediaan fitur-fitur pada aplikasi Fruity Loops sendiri. sehingga dari proses dan hasil karya cipta peserta didik dapat diamati aspek kemampuan musikal yang dapat ditingkatkan dengan bantuan aplikasi Fruity Loops secara auditif bagi peserta didik dalam kegiatan pembelajaran.

Metode Penelitian

Dalam artikel ini, penulis menggunakan paradigma penelitian kualitatif. yang bersifat deskriptif analisis. Landasan teori dimanfaatkan sebagai panduan agar fokus penelitian sesuai bukti fakta di lapangan. Data berupa dokumen hasil tugas individu peserta didik dalam bentuk karya lagu ciptaan sendiri dengan prinsip musik tonal yang menggunakan Aplikasi FL Studio dalam bentuk file fl studio, dan data audio Mp3. Subjek penelitian ini dilakukan pada dua rombongan

belajar atau kelas XII dengan 53 file dokumen karya sesuai dengan jumlah keseluruhan peserta didik kelas yang melaksanakan penciptaan karya musik populer menggunakan aplikasi FL studio di SMA Negeri Pintar Teluk Kuantan Provinsi Riau.

Wawancara dan observasi juga dilakukan kepada peserta didik maupun guru dalam proses belajar, untuk mengetahui kemudahan dan kesulitan yang ditemui peserta didik serta seberapa besar peminatan dan motivasi terhadap belajar menulis notasi grafik musik dengan analogi suara secara langsung ketika menggunakan FL Studio. Deskripsi Analisis pada hasil karya tersebut meliputi, pengaturan tempo, struktur bentuk, irama, harmoni, melodi, serta penguasaan penggunaan aplikasi. Implementasi pada penggunaan FL Studio dapat mempercepat dalam memahami mulai dari basic dasar tentang pembuatan motif frase melodi, kord, ritme sampai dengan penciptaan. Hal ini dilakukan untuk mengembangkan ide, konsep dan pemikiran yang kreatif pada proses pembelajaran.

Analisis data dilakukan melalui reduksi data, yakni proses pemilihan, pemusatan perhatian, penyederhanaan, pengabstraksian, dan transformasi data kasar yang muncul dari temuan di lapangan. penyajian fitur aplikasi Fruity Loops studio dengan materi ajar musik tonal yang diberikan juga dilakukan untuk memberikan deskripsi pembahasan dalam penerapan, pengambilan tindakan dan penarikan kesimpulan tujuan pembelajaran yang memungkinkan dicapai dalam pelaksanaan pembelajaran.

Hasil dan Pembahasan

Data yang dapat disarikan dari hasil observasi proses pembelajaran, wawancara terkait penugasan serta analisa dokumen karya musik peserta didik, dapat diklasifikasikan menjadi tiga kategori. Pertama, kategori ruang lingkup materi prasyarat dan langkah penerapannya dalam aplikasi. Kedua, kendala teknis dan keterampilan dasar musik. Ketiga, Peningkatan kecerdasan musikal dan pengalaman auditif yang dapat capai. Adapun reduksi data dari hasil penelitian ini yang telah melalui proses pemilihan, pemusatan, perhatian pada penyederhanaan, pengabstrakan, dan

transformasi data kasar yang muncul dari temuan di lapangan adalah sebagai berikut: (1) Peserta didik yang menguasai salah satu alat musik (gitar, piano, drum set) serta memiliki pengetahuan tentang fungsi fitur aplikasi lebih mudah dalam menuangkan gagasan bunyi dan menghasilkan karya yang lebih baik. (2) Kualitas penilaian karya merujuk pada kalimat melodi utama, progresi akord pengiring, anggota akord (triad), kemampuan mencocokkan nada dasar melodi untuk vocal terhadap iringan. (3) Apresiasi musik secara auditif semakin berkembang dengan dapat mencermati, bunyi atau alur dan peran permainan masing-masing pada suara alat musik. (4) Pemahaman peserta didik yang baik tentang notasi balok dengan nilai not penuh, $1/2$, $1/4$, $1/8$, dan $1/16$ mempermudah, mempercepat dan cermat bagi peserta didik ketika menuliskan nada dalam bentuk grafik yang ada pada aplikasi Fruity Loops studio. (5) Penggalan dalam melodi terhadap lirik seringkali kurang diperhitungkan. (6) Pengalaman musikal secara auditif diakui seluruh peserta didik memperoleh kesan mendalam dalam mengapresiasi dan mendengar musik. (7) Spesifikasi komputer yang tidak memadai, menyulitkan peserta didik dalam menyelesaikan tugas karya musik. (8) Peserta didik dengan kemampuan menyanyi kurang baik sulit dalam menuliskan melodi suara dengan bunyi instrument piano yang diinstruksikan guru. (9) Peserta didik yang tidak menguasai tesori dasar musik, tangga nada, pemahaman tentang instrumens piano (sebagai panduan grafik fl studio) prinsip akord, serta sofegio yang rendah sulit dalam menyelesaikan karya musik, namun dapat menyadari ada bunyi yang dirasa tidak enak di dengar. (10) Hanya sebagian kecil yang memenuhi standar lengkap struktur dalam lagu populer (intro, verse, chorus, bridge, refrain, interlude, coda) (11) Memposisikan nada bass, akord pengiring, dan melodi sering tidak di range yang baik. (12) Pengerjaan tugas membutuhkan waktu 4 kali pertemuan bimbingan dalam tatap muka kelas antara peserta didik dengan guru. (13) Runut langkah pemberian materi tidak tertata menyulitkan peserta didik. (14) peserta didik yang tidak memiliki kemampuan memainkan alat musik yang dipilih dalam karya, tetapi memiliki

pemahaman teori musik dasar . dapat menghasilkan karya yang sangat sederhana dan monoton. (15) Kesulitan menulis nada melodi yang menjadi ide di solusikan dengan dinyanyikan secara langsung dengan iringan musik telah di susun pada aplikasi. (16) Keberanian awal dalam menuangkan ide lagu membutuh motivasi kuat dari guru. (17) Kendala personal menuntut peserta didik untuk diskusi dengan peserta didik lainnya yang dinilai lebih memiliki musikal sebagai kerjasama teman sebaya. (18) Kemampuan membuat lirik lagu semua mendasarkan pada pengalaman pribadi dengan lirik penataan lirik yang baik. (19) Kepekaan menirukan atau menyesuaikan suara dengan bunyi atau tonal nada dasar menjadi aspek mempengaruhi. (20) Proses stimulus ide irama dan melodi lagu banyak merujuk pada iringan progresi akor yang telah susun, serta mencocokkan dengan lirik yang telah dibuat terlebih dahulu. (21) Lagu yang dihasilkan, disadari cenderung menyerupai lagu-lagu yang pernah memberi kesan, disukai serta lagu yang dijadikan rujukan peserta didik.

Prasyarat Materi Ajar Konsep Musik Tonal

Berdasarkan data yang dikemukakan sebelumnya yang diperkuat dengan hasil tugas karya musik populer peserta didik, dapat dinyatakan bahwa meski ada sebagian yang sudah dapat menghasilkan karya yang baik, akan tetapi adanya kelemahan pemahaman mengenai unsur-unsur dasar dalam musik dalam konteks konsep musik tonal secara teoritik maupun auditif dapat ditemukan terutama berkaitan dengan pemahaman tentang tempo, ritme, dinamika, akord, frase,



Gambar 1: Praktik memberi pemahaman tentang unsur melodi dan akord konsep musik Tonal menggunakan alat musik pianika, rekorder dan gitar.

fungsi musikal alat musik maupun bentuk struktur musik.

Pengetahuan terkait langkah-langkah yang disediakan aplikasi *Fruity Loops* tidak cukup bagi peserta didik untuk berhasil jika tidak memiliki pengetahuan dan pemahaman tentang dasar konsep musik Tonal dan musik populer untuk bisa menuangkan gagasan musikal dalam wujud karya musik.

Untuk itu dapat dipetakan dan dikemukakan prasyarat materi apa saja yang harusnya diketahui atau dikuasai peserta didik sebelum menggunakan FL Studio pada pembelajaran musik barat untuk penugasan produk karya musik berupa lagu populer modern. Prasyarat materi tersebut antara lain; (1) pengetahuan simbol, interval scale pada tangga nada diatonis mayor dan minor asli, (2). Pengetahuan unsur-unsur musik, (3) pengetahuan konsep triad mayor minor akord dalam diatonis mayor dan minor asli, (4). Struktur bentuk atau bagian pada musik populer (5). pengetahuan konsep harmoni tonal (6) pengembangan motif, frase pembentuk melodi dan, (7) progresi akord.

Penerapan Materi Ajar Mengacu Pada Fitur Aplikasi

Teknologi digital tersedia bagi para siswa memiliki potensi untuk meningkatkan kreativitas mereka, terutama dalam membuat karya musik. tugas yang dirancang dalam pembelajaran menggunakan teknologi digital tentunya tidak terjebak dalam praktik pemahaman tentang pengoperasian aplikasi saja, melainkan dalam penerapan materi pembelajaran musik pada aplikasi



Gambar 2: Guru bersama peserta didik mengulas pemahaman Simbol Musik (Notasi).

harus mampu menghasilkan karya mereka sendiri secara kreatif (Wise, 2016).

(Laksono, 2017) dalam artikelnya menjelaskan fitur-fitur pada *Fruity Loops*, Langkah kerja pengoperasian pada *Fruity Loops*, seperti: Aransemen pada Drum, Pembuatan Komposisi dan Aransemen *Syntesizer*, Pembuatan Komposisi dan Aransemen dengan bentuk intro (FL Key), Pembuatan aransemen Bass, Pembuatan Komposisi dan Aransemen dalam bentuk Pengiring, Pembuatan Komposisi dan Aransemen dalam bentuk Melodi, Pembuatan Komposisi dan Aransemen dengan bentuk *Playlist*, Pengaturan *Equalizer*.

Mengapresiasi karya-karya musik barat dengan konsep Tonal dengan genre musik populer sebagai rujukan sebagai tahapan awal pembelajaran. Hal ini dilakukan sebagai bagian dari persepsi untuk memberikan pengalaman auditif dalam kegiatan mengamati dan mengenali struktur lagu pada karya-karya musik populer.

Struktur lagu merupakan susunan bagian-bagian dalam sebuah lagu atau musik populer agar menghasilkan sebuah komposisi lagu yang bermakna maka sebuah lagu memiliki bentuk/struktur yang biasanya terdiri dari intro, verse, bridge, chorus, reffrein/reff, interlude. ending/coda (Appen & Frei-Hauenschild, 2014).

Berikut ini disajikan tentang penerapan materi ajar konsep musik tonal dalam menggunakan aplikasi digital Fruity Loops Studio.

a. Tempo

Pengaturan Tempo pada aplikasi Fruity Loops Studio langkah pertama yang dilakukan saat aplikasi telah di jalankan, sedangkan rentang tempo yang di sarankan adalah 60 – 100 bpm (beat per minute). Pada proses ini peserta didik tertuntut untuk merasakan dan menyesuaikan kecepatan tempo dari gagasan musik yang telah mereka rencanakan.

b. Nilai notasi dan ritme

Menata untuk alat musik perkusi atau drum set yang tersedia dalam aplikasi memungkinkan peserta didik untuk menerapkan pemahaman tentang panjang pendek bunyi atau nilai not dan mengikat pengalaman musikal tentang ritme atau style pada genre-genre musik populer. peserta didik akan dituntut untuk mencermati

secara detail bunyi masing-masing perangkat drum set dengan pengaturan irama dan panjang pendeknya permainan bunyi hi hat, snare drum, tom, bass drum, crash sesuai yang diinginkan.

c. Piano (FL Keys), akor, dan harmoni

Pada channel ini, peserta didik diberi pemahaman dan pengalaman auditif tentang instrumen piano yang mencakup pembelajaran tangga nada instrumen dasar I yang menggunakan dua tangga nada yaitu tangga nada mayor dan minor harmonis. Tangga nada tersebut meliputi tangga nada C, G, D dan F untuk Mayor dan tangga nada A, E dan E untuk minor harmonis. (Nainggolan, 2019).

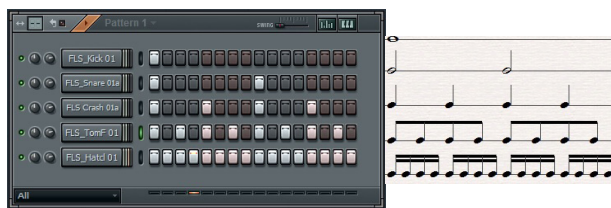
Selain itu peserta didik juga dijelaskan tentang wilayah nada piano, rumusan tentang interval tert, kuints dalam triad atau akord mayor dan minor yang merupakan bangunan



Gambar 3: Tempo pada Fruity Loops Studio.



Gambar 4: Cara memilih channel drum set.



Gambar 5: Nilai notasi dalam penulisan grafik pada Fruity Loops Studio.



Gambar 6: Style rock pada drum set.

dasar dari prinsip harmoni dalam musik tonal. Contoh: akord pada tangga nada diatonis C Mayor (C, Dm, E, Em, F, G, Am)

Hubungan antar akord juga perlu dipahami peserta didik seperti: C – F – G, G – C – D atau A – D – E. Untuk hubungan paralel antara Mayor dan minor seperti: C paralel dengan Am dan G paralel dengan Em. (Bahri et al., 2015).

d. Root Bass (BooBass)

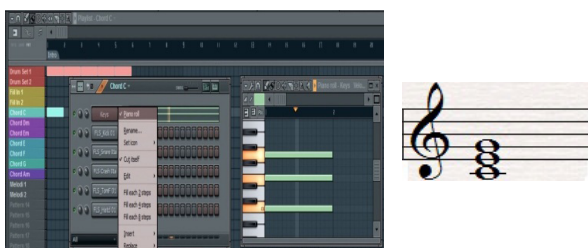
Nada akar atau root dalam musik tonal menjadi penting untuk memberikan kesan kuat pada progresi akord sehingga dalam channel ini peserta didik diberi pemahaman dan pengalaman auditif tentang wilayah nada rendah pada bass, serta prinsip yang lazim tentang salah satu nada dasar yang dipakai dari triad atau akord. Meski hanya satu nada secara auditif nada dasar bass ini sangat berpengaruh dalam sebuah karya musik populer.

e. Melodi (motif, frase, dan tangga nada)

Melodi merupakan bagian yang menjadi hal yang paling menentukan untuk mengetahui kemampuan musikal peserta didik, pemahaman tentang musik tonal dan pengetahuan tentang musik populer baik secara auditif, bahkan kemampuan solfegio. Pada bagian ini peserta didik akan ditantang untuk mampu menuangkan melodi yang ada dalam gagasan kreatif pikirannya, lewat pengembangan motif sehingga menjadi frase meskipun dalam teknik yang sederhana sekalipun, seperti teknik repetisi, sekuen, modifikasi dan lain-lain. Pemilihan



Gambar 7: *Fill in* drum set.



Gambar 8: Penulisan *piano roll* untuk akord pada piano (FL Keys).

progresi akor yang sesuai dengan gagasan melodi pun harus diperhatikan, terlebih lagi mengenai tangga nada yang berhubungan erat dengan nada-nada yang akan dikreasikan.

Berbagai variasi motif dasar melodi pun harus dihasilkan dengan ide-ide melodi yang kreatif seperti motif atau frase untuk intro, verse, reffrein, maupun bagian interlude, namun apabila frase-frase itu telah tercipta akan memudahkan peserta didik dalam menata musik secara keseluruhan dalam gabungan channel yang tersedia dalam bentuk score musik atau playlist dalam aplikasi ini. Pada bagian inilah, jika peserta didik mampu menyelesaikannya akan dapat dirasakan dan diamati karya musik yang menunjukkan orisinalitas kreatifitas musik peserta didik.

f. Menyusun lagu pada playlist

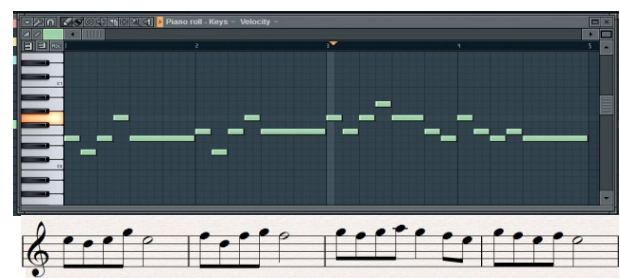
Pada fitur ini merupakan bagian akhir untuk menyelesaikan karya musik. peserta didik dapat menata semua channel, pattern, yang sebelumnya telah mereka buat agar menjadi bagian yang utuh dan dapat di mainkan secara keseluruhan dalam bentuk sebuah struktur musik populer.

Peningkatan Kemampuan Musikal Melalui Pengalaman Auditif

Penggunaan aplikasi fruity studio dalam pembelajaran musik terutama untuk penugasan membuat karya musik ini, bagi guru dan peserta didik sangat membantu mereka, apa lagi dengan



Gambar 9: Penulisan *piano roll* untuk root bass (BooBass).



Gambar 10: Penulisan *piano roll* melodi dengan suara piano (FL Keys).

keterbatasan fasilitas alat musik yang ada di sekolah. Dan terlebih lagu tidak semua peserta didik yang mampu memainkan alat musik. Dengan adanya aplikasi ini memudahkan dalam membunyikan berbagai suara yang menyerupai alat musik asli tanpa harus mendemonstrasikan dengan cara memainkan alat musik secara langsung yang kurang efektif dan efisien dalam pembelajaran terutama berkenaan dengan menguji cobakan konsep musik secara teoritik dengan rasa dan kesan musik secara auditif. Adanya suara digital yang menyerupai berbagai instrumen musik pada aplikasi Fruity Loops studio ini dengan cepat peserta didik dapat mendengarkan langsung analog bunyi musik yang di buat tanpa harus membutuhkan pemain musik yang terlibat.

Berdasarkan penjelasan materi yang diterapkan dalam menjalankan aplikasi sebelumnya dapat diketahui dengan jelas materi musik yang dikenal dalam konsep musik tonal seperti, tempo, irama, akord, melodi, motif, frase, tangga nada dan lain-lain secara langsung dapat tersampaikan kepada peserta didik. Sehingga dapat disimpulkan akan jadinya peningkatan kecerdasan musikal peserta didik baik dalam konteks teoritik maupun secara auditif. Sebagaimana di kemukakan Menurut Armstrong bahwa kecerdasan musikal adalah kemampuan menangani bentuk-bentuk musikal.



Gambar 11: *Playlist channel* atau *pattern* karya musik secara keseluruhan.

Kemampuan tersebut meliputi (1) kemampuan mempersepsi bentuk musikal, seperti menangkap atau menikmati musik dan bunyi-bunyi berpola nada, (2) kemampuan membedakan bentuk musikal, seperti mencipta dan memversikan musik, dan (3) kemampuan mengekspresikan bentuk musikal, seperti menyanyi, bersenandung, dan bersiul-siul. Hal ini berarti kecerdasan musikal adalah kemampuan mempersepsikan, memahami, mencipta dan menyajikan bentuk-bentuk musikal (Musfiroh, 2014).

Melalui pemahaman siswa terhadap unsur-unsur atau elemen-elemen musik seperti irama, melodi, harmoni, bentuk dan gaya musik, serta ekspresi sebagai bagian dari pengalaman bermusik, maka menanamkan pula kesadaran adanya kebutuhan musik dan bermusik bagi kehidupan siswa (Wicaksono, 2009).

Pembelajaran musik memang menekankan peserta didik untuk bagaimana belajar melalui pemikiran tingkat tinggi. Dengan demikian pendidikan musik merupakan salah satu jalan luar biasa dan menawarkan cara unik sebagai pengetahuan yang tidak tersedia melalui disiplin ilmu lain. Karena musik adalah cara yang paling langsung menuju proses berpikir. Mendengarkan musik secara auditif menuntut pendengaran yang kritis dengan membandingkan apa yang didengar di dalam pikiran pendengarnya, dan menganalisis suara secara kritis (Snyder, 1997).

Musik dapat memberikan ransangan-ransangan yang kaya untuk segala aspek perkembangan secara kognitif dan kecerdasan musik, menjadikan musik bermanfaat bagi kecerdasan otak (Roffiq et al., 2017). Sedangkan Kecerdasan musikal yaitu kemampuan menangani bentuk-bentuk musikal, dengan cara mempersepsi (penikmat musik), membedakan (kritikus musik), mengubah (komposer), mengekspresikan (penyanyi). Kecerdasan ini meliputi kepekaan pada irama, pola titi nada pada melodi, dan warna nada atau warna suatu lagu (Sujiono, 2009).

Dengan demikian melalui pembelajaran musik menggunakan aplikasi Fruity Loops studio ini diyakini dapat lebih memudahkan untuk meningkatkan kecerdasan musikal pada peserta didik pada jenjang sekolah menengah atas,

setidaknya dengan pembelajaran menggunakan aplikasi ini peserta didik dapat; (1) memperkuat pemahaman musikal terkait unsur-unsur musik. (2) menciptakan dan memahami melodi dan harmoni dalam konsep musik tonal (3) meningkatkan kemampuan musikal secara auditif. (4) menghasilkan karya lagu genre non klasikal (musik barat) dalam bentuk data audio (5) mahir dalam menggunakan aplikasi Fruity Loops Studio yang berguna untuk menciptakan musik yang diperlukan dalam kehidupan sehari-hari.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi Fruity Loops studio dalam pembelajaran berkarya musik barat dapat memberi kemudahan dalam memberikan pengetahuan dan pemahaman mendalam tentang konsep musik tonal sekaligus memberikan pengalaman musikal secara auditif kepada peserta didik. Sehingga dapat meningkatkan kecerdasan musikal, meliputi. (1) kemampuan mempersepsikan bentuk musikal, (2) kemampuan membedakan bentuk musikal, dan (3) kemampuan mengekspresikan bentuk musikal.

Untuk penerapannya dalam berkarya musik populer menggunakan Fruity Loops studio perlu memperhatikan prasyarat materi konsep dasar musik yang harus dipahami peserta didik, antara lain: (1) pengetahuan simbol, interval scale pada tangga nada diatonis mayor dan minor asli, (2). Pengetahuan unsur-unsur musik, (3) pengetahuan konsep triad mayor minor akord dalam diatonis mayor dan minor asli, (4). Struktur bentuk atau bagian pada musik populer (5). pengetahuan konsep harmoni tonal (6) pengembangan motif, frase pembentuk melodi dan, (7) progresi akord. Selain itu dalam penerapannya di sekolah, Guru juga harus memperhatikan ketersediaan perangkat multimedia yang memadai bagi masing-masing peserta didik untuk mengoperasikan aplikasi.

Kepustakaan

Appen, R. von, & Frei-Hauenschild, M. (2014). AABA, Refrain, Chorus, Bridge,

- PreChorus–Songformen und Ihre Historische Entwicklung. In *Black Box Pop*. <https://doi.org/10.14361/transcript.9783839418789.57>
- Bahri, M. R., Zakiyah, H., & Nurfarida, E. (2015). Pembelajaran Chord Gitar Berbasis Android. *Jurnal Informatika Dan Multimedia*, 07(01), 36–43. <http://ojs.poltek-kediri.ac.id/index.php/JIM/article/view/22>
- Colwell, R., & Davidson, L. (1996). Musical intelligence and the benefits of music education. In *NASSP Bulletin*. <https://doi.org/10.1177/019263659608058310>
- Kemendikbud. (2016). Permendikbud 24 tahun 2016. *Jakarta*.
- Laksono, Y. T. (2017). Penerapan Aplikasi Fruity Loops sebagai Media Pembelajaran Penciptaan Komposisi dan Aransemen Tata Suara. *Jurnal Studi Komunikasi (Indonesian Journal of Communications Studies)*. <https://doi.org/10.25139/jsk.v1i3.337>
- Musfiroh, T. (2014). Pengembangan Kecerdasan Majemuk. *Hakikat Kecerdasan Majemuk (Multiple Intelegenes)*.
- Nainggolan, O. T. P. (2019). Strategi Menghafal Penjarian Tangga Nada dalam Mata Kuliah Instrumen Dasar I. *Resital: Jurnal Seni Pertunjukan*. <https://doi.org/10.24821/resital.v20i1.3335>
- Raharja, B., & Sayuti, S. A. (2014). Pengembangan Konstruksi Instrumen Hasil Pembelajaran Praktik Karawitan Jawa. *Jurnal Penelitian Dan Evaluasi Pendidikan*. <https://doi.org/10.21831/pep.v18i2.2859>
- Roffiq, A., Qiram, I., & Rubiono, G. (2017). Media musik dan lagu pada proses pembelajaran. *JPDI (Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia)*. <https://doi.org/10.26737/jpdi.v2i2.330>
- Simangunsong, M. A. L. (2016). Aplikasi Pembelajaran Pembuatan Musik Menggunakan FL Studio dengan Metode Computer Bassed Instruction. *JURIKOM (Jurnal Riset Komputer)*, 3(6), 90–94.
- Snyder, S. (1997). Developing musical intelligence: Why and How. *Early Childhood Education Journal*. <https://doi.org/10.1007/BF02353274>
- Sujiono, Y. N. (2009). Pengembangan Pembelajaran

- PAUD. In *PT Indek: Jakarta*.
- Wicaksono. (2009). Kreativitas Dalam Pembelajaran Musik Herwin Yogo Wicaksono FBS Universitas Negeri Yogyakarta. *Cakrawala Pendidikan (FBS UNInegeri Yogyakarta)*. <https://doi.org/10.21831/cp.v1i1.42>
- Wise, S. (2016). Secondary school teachers' approaches to teaching composition using digital technology. *British Journal of Music Education*. <https://doi.org/10.1017/S0265051716000309>
- Zhang, P., & Sui, X. (2017). Application of digital music technology in music pedagogy. *International Journal of Emerging Technologies in Learning*. <https://doi.org/10.3991/ijet.v12.i12.7966>