

Pelatihan Musik *Sequencer* Menggunakan *Virtual Studio Technology* (VST) Di Komunitas Pare String Ensemble Kediri

Harpang Yudha Karyawanto^{1*}, Widodo Widodo¹, Aris Wahyudi², Agus Chayono¹

¹Pascasarjana, Universitas Negeri Semarang, Semarang, Indonesia

²Pascasarjana, Institut Seni Indonesia, Yogyakarta, Indonesia

*Corresponding Author: harpangkaryawanto@students.unnes.ac.id

Abstrak. Pare String Ensemble adalah komunitas musik yang bergerak di bidang musik ensemble. Artikel ini membahas tentang hasil mengembangkan keahlian produksi musik melalui pelatihan musik dengan menggunakan *Virtual Studio Technology* (VST) pada komunitas Pare String ensemble. Data penelitian dalam pelatihan ini mengambil 30 peserta (n=30) dari anggota komunitas. Pelatihan dilaksanakan dalam 5 kali pertemuan. Hasil penelitian menunjukkan perkembangan capaian pelatihan mencapai optimal yang terdiri dari 4 unsur materi pelatihan yaitu teori VST, operasional VST, teori rekaman, desain musik sequencer. Hasil dari pelatihan ini dapat menjadi investasi bagi komunitas ini dengan meningkatkan keterampilan dan pengetahuan para anggotanya, sehingga dapat meningkatkan kualitas musik yang dihasilkan oleh komunitas.

Kata kunci: pare string ensemble; pelatihan musik; vst; komunitas musik

Abstract. Pare String Ensemble is a music community engaged in ensemble music. This article discusses the results of developing music production skills through music training using *Virtual Studio Technology* (VST) in the Pare String ensemble community. Research data in this training took 30 participants (n = 30) from community members. The training was held in 5 meetings. The results showed the development of optimal training achievements consisting of 4 elements of training material, namely VST theory, VST operations, recording theory, sequencer music design. The results of this training can be an investment for this community by improving the skills and knowledge of its members, so as to improve the quality of music produced by the community.

Keywords: pare string ensemble; music training; vst; music community

How to Cite: Karyawanto, H. Y., Widodo, W., Wahyudi, A., Chayono, A. (2023). Pelatihan Musik Sequencer Menggunakan Virtual Studio Technology (VST) Di Komunitas Pare String Ensemble Kediri. *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana*, 2023, 350-355.

PENDAHULUAN

Pada dasarnya industri kreatif bukanlah industri baru, dimana salah satu poin pentingnya adalah bagaimana industri ini dapat memberikan dampak positif bagi sektor perekonomian negara. Khususnya di Indonesia, nilai ekonomi industri ini perlu dioptimalkan karena potensi keragaman budaya Indonesia serta sumber daya manusianya yang beragam. Berdasarkan data Pengembangan Ekonomi Kreatif Indonesia 2025 yang disusun Kementerian Perdagangan, terdapat 14 industri yang teridentifikasi sebagai industri kreatif: (1) arsitektur, (2) desain, (3) kerajinan, (4) jasa komputer dan perangkat lunak, (5) fashion, (6) musik, (7) pasar seni dan barang antik, (8) penerbitan dan percetakan, (9) periklanan, (10) permainan interaktif, (11) penelitian dan pengembangan, (12) seni pertunjukan, (13) televisi dan radio, serta (14) video, film, dan fotografi ([\[us/strategic-planning/master-plan-2011-2025-1\]\(https://www.kemendag.go.id/id/about-us/strategic-planning/master-plan-2011-2025-1\)\). Informasi teknologi dibutuhkan pada saat proses produksi melalui pemanfaatan internet dalam pencarian desain-desain baru \(Rofaida et al., 2019\). Pelaku utama yang terlibat dalam industri kreatif adalah para intelektual, antara lain budayawan, seniman, pendidik, peneliti, sastrawan, perintis sanggar budaya, serta tokoh-tokoh dalam ranah seni, budaya, dan ilmu pengetahuan; usaha, yaitu pelaku usaha yang mentransformasikan kreativitas menjadi produk yang bernilai ekonomi; dan pemerintah sebagai katalisator dan advokat, regulator, konsumen, investor dan pengusaha, serta perencana kota. Tentu saja, seni dan budaya masih menjadi 'bintang' dalam upaya peningkatan ekonomi industri kreatif. Pengembangan Industri kreatif melalui Usaha Mikro dan Kecil Menengah \(UMKM\) berbasis kreativitas dan pemanfaatan Teknologi Informasi berdasarkan potensi wilayah lokal serta perubahan preferensi](https://www.kemendag.go.id/id/about-</p></div><div data-bbox=)

konsumen yang sangat cepat dan bahkan sulit diprediksi dapat menjadi peluang bisnis bagi UMKM bangkit (Heryani et al., 2020).

Seni pertunjukan, salah satunya adalah musik orkestra, selalu diidentikkan sebagai pertunjukan untuk orang-orang 'kelas atas'. Tidak banyak kesempatan bagi kalangan menengah ke bawah untuk menikmati musik orkestra. Namun, seiring dengan perkembangan seni musik di Indonesia, baik di berbagai kota maupun perkotaan, mulai banyak bermunculan musisi-musisi handal lulusan perguruan tinggi dalam dan luar negeri yang telah mendirikan komunitas-komunitas musik, salah satunya di daerah Kediri, Jawa Timur. Secara tidak langsung, hal itu memacu perhatian masyarakat dari berbagai kalangan untuk tertarik bergabung dalam komunitas tersebut. Komunitas musik yang dimaksud dalam artikel ini adalah Pare *String Ensemble*.

Pare *String Ensemble* adalah komunitas musik yang bergerak di bidang musik orkestra, khususnya *string ensemble*. Komunitas ini memiliki anggota dari berbagai kalangan; dari akademisi dan non akademisi. Para anggota yang sebagian besar berusia muda berkomitmen untuk membangun komunitas musik orkestra yang populer, meskipun beberapa dari mereka tidak memiliki keterampilan dasar dalam bermusik. Komunitas ini diketuai oleh Itot Bian Rahardjo yang juga berperan sebagai koordinator pemain. Berdiri sejak tahun 2017, komunitas musik Pare *String Ensemble* telah memiliki anggota yang cukup banyak, dan sudah berjalan selama kurang lebih 6 tahun. Keunikan dari komunitas ini adalah minat mereka menekuni musik orkestra meski dengan fasilitas yang dapat dikatakan cukup seadanya.

Dalam kehidupan sehari-hari, musik memegang peranan penting. Hal tersebut mempengaruhi orang secara emosional, membuat orang merasa senang atau sedih, marah atau santai (You et al., 2012). Begitu pula dengan peranan musik dalam aktivitas atau kegiatan yang dilakukan oleh komunitas Pare *String Ensemble*. Dalam kesehariannya, komunitas ini telah melakukan pertunjukan, mulai dari kegiatan insidental yang bersifat non-profit dalam rangka memeriahkan acara sosial ataupun kegiatan pementasan di sekolah. Berdasarkan hasil observasi awal mengenai keberadaan komunitas Pare *String Ensemble* dapat disimpulkan bahwa dengan melihat semangat kebersamaan para anggota sangat memungkinkan untuk mendorong komunitas ini berkembang ke arah yang

profesional atau yang berorientasi pada *profit*, atau ekonomi kreatif. Atas dasar itulah, peneliti bermaksud mengembangkan potensi yang dimiliki oleh komunitas Pare *String Ensemble* yaitu melalui pelatihan produksi musik digital berupa *software Virtual Studio Technology (VST)*. Banyak algoritma analisis multimedia mengandalkan distribusi probabilitas yang mencirikan fitur audio atau gambar sebagai dimensi tinggi umumnya (Benetos, Dixon, Duan, dan Ewert dalam (Jin et al., 2020)), salah satunya adalah *Virtual Studio Technology (VST)*. Peneliti berupaya mengoptimalkan kemampuan individu masyarakat dalam menggunakan aplikasi ini, karena tidak dipungkiri pihak yang berkomitmen di ranah musik juga harus memiliki kemampuan literasi digital yang mumpuni, sebagai salah satu kekuatannya. daya saing di pasar dunia hiburan saat ini. Kegiatan yang akan dilaksanakan di komunitas Pare *String Ensemble* juga bertujuan untuk meningkatkan keterampilan membuat komposisi, keterampilan membuat aransemen lagu pop orkestra, dan keterampilan memainkan musik orkestra. Hasil pelatihan diharapkan dapat mendorong lahirnya peluang industri kreatif bagi komunitas tersebut, khususnya pada *genre* musik pop, dapat melahirkan bentuk dan gaya baru musik pop orkestra yang lebih digemari terutama yang bersifat dapat diterima oleh anak muda, dan dapat bersaing untuk memenuhi pasar di industri hiburan, serta musik modern.

Komunitas Pare *String Ensemble* merupakan satu-satunya grup yang bergerak di genre *string ensemble*. Namun tidak dapat dipungkiri bahwa terdapat beberapa kendala atau permasalahan pada komunitas ini, antara lain: (1) Minimnya pengetahuan dan keterampilan dalam memanfaatkan VST; (2) Kurangnya keterampilan mendetail dalam hal memainkan musik berformat orkestra. Padahal, keterampilan memainkan alat musik akan mendukung penyampaian emosi dari lagu-lagu yang dinyanyikan, seperti yang dikemukakan oleh Hevner dalam (Er & Aydilek, 2019), yang mengatakan bahwa musik adalah salah satu cabang seni yang mengekspresikan emosi. Hal ini juga sejalan dengan gagasan Saarikallio dan Erkillä dalam (Qin et al., 2014) bahwa musik sebagai bentuk yang sarat emosi dianggap sebagai sumber *entertainment* umum dalam kehidupan sehari-hari serta bagian dari fungsi psikologis tubuh individu bersangkutan. Oleh karena itu, keterampilan individu dalam memainkan alat musik perlu dikembangkan; (3) Fasilitas yang kurang memadai untuk mengembangkan komunitas ini; serta (4)

pengelolaan komunitas yang masih kurang tertata sehingga cenderung sulit masuk ke industri hiburan. Sementara komunitas musik biasanya diasosiasikan dengan tempat-tempat 'lokal', 'gagasan tentang 'komunitas' atau lokalitas sebagai entitas geografis yang dibatasi semakin dipandang sebagai masalah dalam studi musik di lingkungan perkotaan' (Gay dalam (Kibby, 2000). Melihat kondisi tersebut, peneliti ingin memberikan pelatihan khusus di ranah produksi musik dan pengembangan keterampilan bermain alat musik gesek untuk membangun komunitas ini, sehingga bisa menjadi komunitas yang profesional dan produktif di industri musik. Kegiatan ini merupakan bentuk implementasi bidang seni musik khususnya, dalam ranah produksi musik yang dilakukan oleh peneliti dengan menggandeng mitra yaitu Komunitas *Pare String Ensemble*. Peserta yang menjadi sasaran pelatihan adalah mereka yang memiliki motivasi dan minat untuk meningkatkan kemampuan literasi digital di ranah musik. Keluaran atau *outcome* berupa peningkatan penguasaan dan keterampilan peserta dalam kreativitas musik orkestra pop modern dengan menggunakan DAW. Bahkan *output* yang dihasilkan berupa produk perangkat lunak yang dapat digunakan secara mandiri oleh setiap individu komunitas dalam mengembangkan setiap materi atau *repertoire* untuk ditawarkan ke pasar industri *entertainment*. Sebagai target jangka panjang, tujuan dan hasil dari kegiatan ini diharapkan dapat menghasilkan grup orkestra modern yang handal dan berbasis industri kreatif.

METODE

Untuk terselenggaranya kegiatan ini dengan baik, perlu dirancang suatu kerangka pemecahan masalah yang sistematis dan efektif. Kerangka pemecahan masalah yang dimaksud adalah sebagai berikut:

1. Kajian pendahuluan atau identifikasi target audiens, yaitu memperhatikan hal-hal yang dibutuhkan oleh peserta pelatihan terkait pelaksanaan pelatihan produksi musik digital.
2. Persiapan material. Setelah mengidentifikasi kondisi target audiens, langkah selanjutnya adalah mengembangkan materi pelatihan. Peneliti melakukan observasi langsung pada saat masyarakat melakukan kegiatan pelatihan, dan melakukan diskusi dengan koordinator masyarakat. Semua ini dilakukan untuk memastikan materi yang disiapkan sesuai, dengan harapan materi yang

diterapkan dapat diterima dan bermanfaat bagi khalayak sasaran.

3. Menentukan jadwal dan tempat pelaksanaan kegiatan pelatihan: mendiskusikan jadwal yang tepat antara kedua belah pihak. Dalam hal ini yang dimaksud adalah tidak mengganggu kegiatan antara peneliti dengan komunitas yang menjadi sasaran kegiatan. Kegiatan dilaksanakan sesuai jadwal yang telah disepakati yaitu setiap hari sabtu sore mulai pukul 15.00 – 17.00 WIB. Materi yang disampaikan dalam kegiatan sesuai dengan tujuan pelatihan antara lain sebagai berikut: (a) Memberikan materi tentang pemahaman produksi musik digital menggunakan VST; (b) Memberikan materi keterampilan pengoperasian VST; (c) Membimbing komunitas untuk mulai meningkatkan komunitas *Pare String Ensemble* menjadi masyarakat yang produktif dan profesional; (d) Membantu peserta pelatihan menyusun konsep lagu populer gaya baru berbasis industri kreatif; dan (e) Membimbing pengelolaan hiburan sesuai dengan kebutuhan pasar.

Dalam upaya mencapai target keberhasilan pelatihan, diperlukan beberapa metode yang dapat diterapkan, antara lain:

1. Presentasi, berupa pemaparan materi kepada peserta mengenai produksi musik dan aransemen lagu. Selain itu, memberikan wawasan tentang bagaimana mengelola komunitas ini menuju pasar industri hiburan yang produktif.
2. Demonstrasi, peneliti memberikan contoh pengoperasian VST, dan aransemen musik baik secara individu maupun kelompok terpadu. Hoppe, Sadakata, dan Design dalam (Tanaka & Ueda, 2018) mengemukakan bahwa dalam metode pembelajaran musik klasik, guru memberikan instruksi dan umpan balik atas penampilan siswa; hal ini juga yang dilakukan oleh peneliti pada kegiatan ini.
3. Latihan/Simulasi, dimana peserta mencoba melakukan latihan menyusun komposisi/aransemen lagu-lagu populer, dimulai dengan penyusunan konsep komposisi dan/atau aransemen lagu pop modern, latihan instrumen mandiri, ansambel, dan teknik komposisi. Seperti yang diungkapkan oleh (Gunawan et al., 2020) dimana komposisi musik telah menjadi hobi manusia sejak lama, komposisi juga menjadi materi pelatihan bagi komunitas ini.

Selama pelaksanaan kegiatan, para peserta pelatihan sebagai peserta pelatihan yang aktif menyerap ilmu scoring musik, serta seni musik orkestra yang diberikan oleh peneliti.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Virtual Studio Technology (VST) adalah perangkat lunak *plug-in* audio yang mengintegrasikan *synthesizer* perangkat lunak dan unit efek ke dalam *Digital Audio Workstation* (DAW). VST dan teknologi serupa menggunakan pemrosesan sinyal digital untuk mensimulasikan perangkat keras studio rekaman tradisional dalam perangkat lunak. Terdapat ribuan jenis *plugin*, baik yang bersifat komersial, maupun *freeware*, serta banyak aplikasi audio mendukung VST yang berada di bawah lisensi dari pembuatnya, Steinberg. *Plugin* VST umumnya dijalankan dalam *software* DAW, untuk menyediakan fungsionalitas tambahan, meskipun ada beberapa *host plugin* mandiri yang mendukung VST. Sebagian besar *plugin* VST adalah instrumen (VSTi) atau efek (VSTfx). *Plugin* VST biasanya menyediakan *interface* pengguna grafis khusus yang menampilkan kontrol yang mirip dengan sakelar dan kenop fisik pada perangkat keras audio. Beberapa *plugin* mengandalkan aplikasi *host* untuk *interface* penggunaannya. Instrumen VST mencakup simulasi perangkat lunak dari *synthesizer* dan *sampler* perangkat keras terkenal. Ini biasanya meniru tampilan peralatan asli serta karakteristik soniknya. Hal ini memungkinkan musisi dan *recording engineer* menggunakan perangkat versi virtual yang mungkin kompleks dan cukup *pricy* untuk didapatkan.

Instrumen VST menerima catatan sebagai informasi digital melalui MIDI, dan mengeluarkan audio digital. *Plugin* efek menerima audio digital dan memprosesnya hingga ke *output*-nya. Beberapa *plugin* efek juga menerima input MIDI, misalnya, sinkronisasi MIDI untuk memodulasi efek yang sinkron dengan tempo. MIDI tersebut dapat mengontrol parameter *plugin* instrumen dan efek. Sebagian besar aplikasi *host* dapat merutekan *output* audio dari satu VST ke *input* audio VST lain (seperti *pattern* rantai). Misalnya, *output* dari *synthesizer* VST dapat dikirim melalui efek *reverb* VST. Steinberg merilis spesifikasi *interface* VST pada tahun 1996. Produk tersebut rilis bersamaan dengan Steinberg Cubase 3.02, yang menyertakan *plugin* format VST pertama: Espacial (*reverb*), Choirus (efek *chorus*), Stereo

Echo, dan Auto- Panner. Steinberg memperbarui spesifikasi *interface* VST ke versi 2.0 pada tahun 1999. Salah satu fitur tambahannya adalah kemampuan *plugin* untuk menerima data MIDI. Ini mendukung pengenalan *plugin* format *Virtual Studio Technology Instrument* (VSTi). Instrumen VST dapat bertindak sebagai perangkat lunak *synthesizer*, *sampler*, atau mesin drum yang berdiri sendiri.

Untuk selanjutnya, pada bulan September 2013, Steinberg menghentikan penggunaan VST 2 SDK. Pada bulan Desember, Steinberg berhenti mendistribusikan SDK, akan tetapi versi yang lebih tinggi dilanjutkan. VST 3.6.7 keluar pada bulan Maret 2017. Ini mencakup versi pratinjau VST3 untuk *platform* Linux, bagian VST3 dari SDK mendapatkan lisensi ganda: "VST3 Steinberg Proprietary" atau "Open-source GPLv3". Instrumen VST menghasilkan audio, pada umumnya adalah *synthesizer* virtual atau *sampler* virtual. Banyak yang meniru tampilan dan suara *synthesizer* perangkat keras terkenal. Instrumen VST yang lebih dikenal termasuk Discovery, Nexus, Sylenth1, Massive, Omnisphere, FM8, Absynth, Reaktor, Gladiator, Serum, dan Vanguard. Proses efek VST menghasilkan audio dan menjalankan fungsi yang sama, seperti prosesor audio perangkat keras seperti *reverb* dan *phaser*. Efek pemantauan lainnya memberikan umpan balik visual dari sinyal input tanpa memproses audio. Sebagian besar *host* mengizinkan banyak efek untuk dirantai. Perangkat pemantauan audio seperti penganalisa spektrum dan meter mewakili karakteristik audio (distribusi frekuensi, amplitudo, dan lain-lain) secara visual. Efek MIDI VST memproses pesan MIDI (misalnya, *transpose* atau *arpeggio*) dan merutekan data MIDI ke instrumen VST lain atau ke perangkat keras. *Host* VST adalah aplikasi perangkat lunak atau perangkat keras yang menjalankan *plugin* VST. Aplikasi *host* menyajikan UI *plugin* dan merutekan audio digital dan MIDI ke dan dari *plugin*. Contoh *host* VST termasuk pemutar media seperti JRiver Media Center.

Host VST perangkat keras dapat memuat versi khusus *plugin* VST. Unit-unit ini portabel dan dapat digunakan tanpa komputer, meskipun beberapa di antaranya memerlukan komputer untuk mengedit. Opsi perangkat keras lainnya termasuk kartu PCI/PCIe yang dirancang untuk pemrosesan audio, yang mengambil alih pemrosesan audio dari CPU komputer dan membebaskan RAM. Beberapa *host* perangkat keras menerima VST, dan menjalankan aplikasi

musik yang kompatibel dengan Windows seperti Cubase, Live, Pro Tools, Logic, dan lain-lain, atau menjalankan DAW mereka sendiri. Bentuk lainnya adalah *Host VST* saja dan memerlukan aplikasi DAW terpisah. *Plugin VST* seringkali memiliki banyak kontrol, oleh karena itu memerlukan metode pengelolaan *preset* (kumpulan pengaturan kontrol). Steinberg Cubase VST memperkenalkan dua format *file* untuk menyimpan *preset*, yakni *file FXP* menyimpan satu *preset*, sementara *file FXB* menyimpan seluruh bank *preset*. Format ini telah diadopsi oleh banyak *host VST* lainnya, meskipun Cubase sendiri beralih ke sistem manajemen prasetel baru dengan Cubase 4.0. Banyak *plugin VST* memiliki metode sendiri untuk memuat dan menyimpan *preset*, yang tidak harus menggunakan format FXP/FXB standar.

Kegiatan Pengabdian Masyarakat ini bertujuan untuk membantu komunitas Pare String

Ensemble dalam mengembangkan wawasan tentang penggunaan software musik penunjang produksi musik yang disajikan untuk meningkatkan kompetensinya dalam bermusik dengan integrasi *Virtual Studio Technology Instrument (VSTi)*. Pengaruh popularitas lebih penting untuk musik daya tarik sempit dibandingkan dengan musik daya tarik luas (Dewan et al., 2017). Peserta pelatihan ini adalah beberapa anggota Pare String Ensemble dengan total 30 orang yang terpilih. Pelatihan ini merupakan wujud kepedulian Tim Pengabdian Masyarakat Fakultas Bahasa dan Seni terhadap masyarakat yang ingin berkembang dalam suatu komunitas khususnya yang bergerak dibidang musik. Adapun hasil penelitian diambil dalam dua aspek, yaitu: pengalaman peserta dalam pelatihan dan respon peserta dalam kegiatan pelatihan musik. Data hasil penelitian di lapangan tersedia pada tabel di bawah ini:

Tabel 1 Pengalaman Peserta Pelatihan pada Proses Kegiatan Pelatihan (w = 30)

Materi	Pertemuan pelatihan / persen				
	1	2	3	4	5
Teori VST	70	75	80	86	90
Operasional VST	51	60	70	75	85
Teori rekaman	60	70	75	82	88
Desain musik sequencer	-	-	60	70	85

Sumber: Penulis, 2023

Tabel 1 merupakan data hasil survey pada peserta pelatihan musik selama lima kali pertemuan pada komunitas *pare string ensemble*. Data menunjukkan peningkatan dalam pemahaman musiknya. Pada materi teori VST, perkembangan pemahaman peserta menunjukkan akselerasi peningkatan dari pertemuan ke-1 hingga pertemuan ke-5 menunjukkan angka persentase (70%-90%). Pada materi operasional VST, dalam pertemuan awal peserta masih terlihat kurang memahami. Hal tersebut karena terkendala sarana pendukung atau alat yang belum memadai. Data menunjukkan pertumbuhan statis mulai pertemuan ke-2 dengan

presentase (60%-85%). Selanjutnya, pada materi teori rekaman peserta lebih mudah untuk menguasai materi yang dibahas dengan angka prosentase (60%-88%). Pada materi keempat yakni praktik desain musik sequencer. Khusus materi praktek ini dimulai pada pertemuan ke-3, karena peserta harus memiliki pemahaman teori sebelum mencoba mendesain musik. Pada pertemuan ke-3 menunjukkan data 60% dan meningkat pada pertemuan ke-4 dan ke-5 mencapai 88%. Dalam proses mendesain musik ini, perlu banyak ide kreatif dalam merangkai musik yang diinginkan, sehingga diperlukan proses latihan lebih lanjut kedepannya.

Tabel 2. Respon peserta pelatihan pada proses kegiatan pelatihan musik (w = 30)

Variabel	Respon peserta pada pelatihan musik			
	Sangat menarik (%)	Menarik (%)	Cukup menarik (%)	Kurang menarik (%)
Presentasi teori VST	26,6	40	23,3	10
Sesi operasional VST	50	33,3	26,6	6,7
Penjelasan teori rekaman	14	26,6	6,7	6,7
Presentasi materi desain musik sequencer	40	40	16,7	3,3

Sumber: Penulis, 2023

Tabel 2 menyajikan data respon peserta pelatihan terhadap kegiatan Pengabdian Masyarakat yang dilakukan. Pada pelatihan presentasi teori VST menunjukkan respon (26,6%) sangat menarik, (40%) menarik dalam prosentase tertinggi, (23,3%) menyatakan menarik, dan (10%) kurang menarik. Pada sesi operasional VST merupakan prosentase tertinggi yakni: (50%) sangat menarik, (33,3%) menarik, (26,6%) cukup menarik, (6,7%) kurang menarik. Selanjutnya, dalam sesi penjelasan teori rekaman, data menunjukkan (14%) Sangat menarik, prosentase tertinggi pada angka (26,6%) menarik, (6,7%) Cukup menarik, (6,7%) kurang menarik. Hasil respon terhadap presentasi materi desain musik sequencer (40%) sangat menarik, (40%) menarik, (16,7%) cukup menarik, (3,3%) kurang menarik.

Dari di atas dapat menerangkan bahwa pelatihan yang diberikan bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan dalam penggunaan VST, rekaman, dan desain sequencer musik. Dominasi prosentasi dapat dilihat dari respon tertinggi pada sesi praktek. Setiap variabel memiliki progres yang berbeda-beda pada setiap pertemuan pelatihan, yang menunjukkan fokus pada setiap topik yang berbeda pada setiap pertemuan.

SIMPULAN

Berdasarkan data hasil penelitian dalam kegiatan pelatihan musik sequencer di komunitas pare string ensemble di Kabupaten Kediri, menunjukkan perkembangan pengetahuan dan keterampilan yang signifikan bagi peserta. Pengetahuan teoritis meliputi; Teori VST, teori rekaman, dan untuk keterampilan, yaitu operasi VST dan desain sequencer musik. Progres lima pertemuan pelatihan menunjukkan data pencapaian hingga 90% dari total 30 peserta. Sesuai dengan tujuan kegiatan ini, dalam meningkatkan kompetensi komunitas dalam produksi musik komersial. Pelatihan ini mendapat respon positif dan antusias dari peserta peserta. Tidak menutup kemungkinan kegiatan ini dapat dilaksanakan secara berkesinambungan untuk meningkatkan dan mempertajam kemampuan dan pengetahuan musik komunitas di masa depan. Selain itu, dapat menjadi investasi bagi komunitas ini dengan meningkatkan keterampilan dan pengetahuan anggotanya, sehingga dapat meningkatkan kompetensi

anggota komunitas secara keseluruhan.

REFERENSI

- Dewan, S., Ho, Y.-J., & Ramaprasad, J. (2017). Popularity or proximity: Characterizing the nature of social influence in an online music community. *Information Systems Research*, 28(1), 117–136.
- Er, M. B., & Aydilek, I. B. (2019). Music emotion recognition by using chroma spectrogram and deep visual features. *International Journal of Computational Intelligence Systems*, 12(2), 1622–1634.
- Gunawan, A. A. S., Iman, A. P., & Suhartono, D. (2020). Automatic music generator using recurrent neural network. *International Journal of Computational Intelligence Systems*, 13(1), 645–654.
- Heryani, H., Legowo, A. C., & Nugroho, I. P. (2020). Strategi pengembangan industri kreatif untuk inovasi. *Jurnal Teknologi Industri Pertanian*, 30(3), 290–298.
- Jin, C., Wang, J., Wei, J., Tan, L., Liu, S., Zhao, W., Liu, S., & Lv, X. (2020). Multimedia analysis and fusion via Wasserstein Barycenter. *International Journal of Networked and Distributed Computing*, 8(2), 58–66.
- Kibby, M. D. (2000). Home on the page: a virtual place of music community. *Popular Music*, 19(1), 91–100.
- Qin, J., Zheng, Q., Tian, F., & Zheng, D. (2014). An emotion-oriented music recommendation algorithm fusing rating and trust. *International Journal of Computational Intelligence Systems*, 7(2), 371–381.
- Rofaida, R., Aryanti, A. N., & Perdana, Y. (2019). Strategi inovasi pada industri kreatif digital: Upaya memperoleh keunggulan bersaing pada era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Manajemen Dan Keuangan*, 8(3), 402–414.
- Tanaka, H., & Ueda, K. (2018). Comparison of Off-line Visual and Verbal Feedback Instructions for Keeping Tempo in Music. *Journal of Robotics, Networking and Artificial Life*, 5(3), 208–211.
- You, M., Liu, J., Li, G.-Z., & Chen, Y. (2012). Embedded feature selection for multi-label classification of music emotions. *International Journal of Computational Intelligence Systems*, 5(4), 668–678.