



**ALUMNI PENDIDIKAN SENI MUSIK UNNES DALAM
MEMANFAATKAN SOFTWARE CUBASE 5 PADA INDUSTRI
KREATIF**

SKRIPSI

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan

Program Studi Pendidikan Seni Musik

oleh

Salman Al Farisi

2501413139

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
JURUSAN PENDIDIKAN SENI DRAMA, TARI, DAN MUSIK

FAKULTAS BAHASA DAN SENI

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

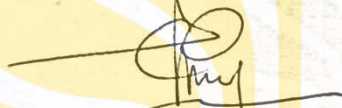
2018

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi dengan judul "Alumni Pendidikan Seni Musik UNNES Dalam Memanfaatkan Software Cubase 5 Pada Industri Kreatif" telah disetujui oleh dosen pembimbing untuk diajukan ke Sidang Panitia Ujian Skripsi.

Semarang, September 2018

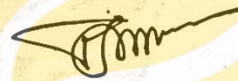
Dosen Pembimbing I



Drs. Eko Raharjo, M.Hum.

NIP.196510181992031001

Dosen Pembimbing II



Prof. Dr. Totok Sumaryanto F., M.Pd.

NIP. 196410271991021001

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

PENGESAHAN KELULUSAN

Skripsi dengan judul “Alumni Pendidikan Seni Musik UNNES Dalam Memanfaatkan Software Cubase 5 Pada Industri Kreatif” telah dipertahankan dihadapan Sidang Panitia Ujian Skripsi Jurusan Pendidikan Seni Drama, Tari, dan Musik, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang pada hari Selasa, 30 Oktober 2018 :

Panitia Sidang

Ketua

Dr. Syahrul Syah Sinaga, M.Hum. (196408041991021001)

Sekretaris

Dr. Malarsih, M.Sn. (196106171988032001)

Penguji I

Muhammad Usman Wafa, S.Pd., M.Pd. (1980120420150416001)

Penguji II/Pembimbing II

Prof. Dr. Totok Sumaryanto F., M.Pd. (196410271991021001)

Penguji III/Pembimbing I

Drs. Eko Raharjo, M.Hum. (196510181992031001)

Dekan Fakultas Bahasa dan Seni



Prof. Dr. Agus Nuryatin, M.Hum.

NIP. 196008031989011001

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

PERNYATAAN

Nama : Salman Al Farisi
NIM : 2501413139
Program Studi : Pendidikan Seni Musik (S1)
Jurusan : Pendidikan Sndratasik
Fakultas : Bahasa dan Seni

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi saya yang berjudul **“Alumni Pendidikan Seni Musik UNNES Dalam Memanfaatkan Software Cubase 5 Pada Industri Kreatif”** saya tulis dalam rangka memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan, adalah benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri yang dihasilkan setelah melakukan penelitian, bimbingan dan diskusi. Dengan demikian pembimbing membubuhkan tanda tangan dalam skripsi ini tetap menjadi tanggung jawab saya secara pribadi. Jika di kemudian hari ditemukan kekeliruan dalam skripsi ini, maka saya bersedia bertanggung jawab. Demikian pernyataan ini dibuat agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Semarang,

Yang membuat pernyataan,


Salman Al Farisi

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto:

1. “ Apabila di dalam diri seseorang masih ada rasa malu dan takut untuk berbuat suatu kebaikan, maka jaminan bagi orang tersebut adalah tidak akan bertemunya ia dengan kemajuan selangkah pun.” (Ir. Soekarno)
2. “ Menyesali nasib tidak akan mengubah keadaan. Terus berkarya dan bekerjalah yang membuat kita berharga.” (K.H. Abdurrahman Wahid / Gus Dur)
3. “Seseorang tidak akan memperjuangkan perubahan dari ketidakbenaran menjadi kebenaran ketika yang harus ia pelihara adalah kemapanannya dalam ketidakbenaran.” (Emha Ainun Nadjib / Cak Nun)

Persembahan:

Skripsi ini saya persembahkan:

1. Kepada orang tua saya, Bapak Adi Zakaria, M.A dan Ibu Afiah.
2. Kepada saudara kandung saya, Eka Zakiyah, Muhammad Fahmi Muzaki, Muhammad Tubagus Fahmi, dan Khoirul Umam.
3. Kepada teman-teman Jurusan Pendidikan Seni Drama, Tari, dan Musik UNNES.
4. Kepada teman-teman Pingkel Standing yang sudah mendukung saya dari awal kuliah hingga sekarang.
5. Kepada geng ASSC, Wafie Fauzan, Arif Pambudi, Fiqi Rosadi, Wahiddudin, Danni Heri Suryanto, Agus Priyanto, Alfin Tokici, Ditha Icul yang selalu memotivasi untuk segera menyelesaikan skripsi ini.

SARI

Al Farisi, Salman. 2018. Alumni Pendidikan Seni Musik UNNES Dalam Memanfaatkan Software Cubase 5 Pada Industri Kreatif. Skripsi, Jurusan Pendidikan Seni Drama, Tari, dan Musik, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang. Dosen Pembimbing I Drs. Eko Raharjo, M.Hum. . Dosen Pembimbing II Prof. Totok Sumaryanto F., M.Pd.

Kata kunci: alumni, *software*, industri kreatif

Latar belakang penelitian ini adalah pada saat ini perkembangan teknologi dan informasi sangat begitu pesat, salah satu perkembangan teknologi dalam masyarakat dunia adalah multimedia. Bidang pendidikan yang patut mendapatkan perhatian adalah dalam bidang musik dan pendidikan musik. Dalam pendidikan, peran multimedia sangat begitu besar. Kebutuhan yang tinggi terhadap multimedia bergerak paralel dengan kebutuhan *software* yang berkembang. Sebut saja terdapat beberapa *software* yang membantu dalam bidang musik seperti *Cubase 5*, *Nuendo*, *sibelius*, *fruityloop*, *sonar*, dan *protools*. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana proses alumni Pendidikan Seni Musik Universitas Negeri Semarang dalam mengoptimalkan fitur yang ada pada *software* Cubase 5 dan bagaimana strategi dalam mempromosikan hasil recording pada industri kreatif khususnya pada pemutar musik digital. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui alumni Pendidikan Seni Musik Universitas Negeri Semarang dalam mengoptimalkan fitur yang ada pada *software* Cubase 5 dan bagaimana strategi alumni dalam mempromosikan hasil recording pada industri kreatif khususnya pada pemutar musik digital.

Penelitian ini merupakan penelitian dengan menggunakan desain penelitian kualitatif. Lokasi penelitian dilakukan di *Home Recording Studio* “Mooza Records”. Teknik pengumpulan data yang dilakukan adalah wawancara, observasi, dan studi dokumen. Teknik pemeriksaan keabsahan data yang peneliti gunakan yaitu Teknik Triangulasi seperti triangulasi teori, metode, dan teknik.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa alumni Pendidikan Seni Musik Universitas Negeri Semarang berkompeten dalam mengoptimalkan *software* Cubase 5. Disamping pengoperasian yang baik, alumni juga mampu memanfaatkan *software* Cubase 5 pada industri kreatif, khususnya pada pemutar musik digital yang bisa dimanfaatkan untuk menunjang penghasilan ekonomi.

Kesimpulan dari penelitian ini adalah Mooza Records sebagai penyedia layanan musik, terutama dalam bidang *recording* mempunyai kualitas layanan yang baik. Kualitas tersebut dirangkum melalui beberapa konsep kelola yang terdiri dari: (1) Manajemen administrasi, (2) Manajemen pemasaran dan (3) Manajemen promosi yang terorganisir.

Saran yang dapat penulis berikan dalam penelitian ini untuk Mooza Records adalah pencarian solusi untuk pengadaan tempat yang agak luas dan menambah kapasitas daya listrik. Dan Mooza Records diharapkan tetap memperhatikan kondisi alat musik ataupun alat recording. Serta Mooza Records diharapkan selalu menaikkan taraf produksi dan meningkatkan kualitas pelayanan.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat serta hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Alumni Pendidikan Seni Musik Dalam Memanfaatkan Software Cubase 5 Pada Industri Kreatif” yaitu sebagai salah satu syarat kelulusan dan untuk meraih gelar sarjana pendidikan.

Proses penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan dan bimbingan dari beberapa pihak dalam berbagai bentuk agar skripsi ini dapat terwujud dengan baik. Pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan terimakasih untuk segala pihak yang telah memberikan bantuan dan bimbingannya dalam seluruh proses penyusunan skripsi ini.

1. Prof. Dr. Fathur Rokhman, M.Hum.Rektor Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan kesempatan kepada penulis supaya dapat menempuh studi di Universitas Negeri Semarang.
2. Prof. Dr. Agus Nuryatin, M.Hum. Dekan Fakultas Bahasa dan Seni yang telah memberikan izin kepada penulis supaya dapat melakukan penelitian.
3. Dr. Udi Utomo, M.Si. Ketua Jurusan Pendidikan Seni Drama, Tari, dan Musik yang telah memberikan kemudahan dan pelayanan yang baik dalam penyusunan skripsi.
4. Muhammad Usman Wafa S.Pd., M.Pd. Dosen Penguji yang telah memberikan bimbingan dan saran dalam penyusunan skripsi ini

5. Drs. Eko Raharjo, M.Hum. Dosen Pembimbing I yang telah banyak memberikan bimbingan selama proses penyusunan skripsi.
6. Prof. Dr. Totok Sumaryanto F., M.Pd. Dosen Pembimbing II yang telah banyak memberikan bimbingan selama proses penyusunan skripsi.
7. Muhammad Zulkarnain Akbar alumni sekaligus pemilik Mooza Records Studio yang sudah bersedia untuk menjadi narasumber peneliti. Terimakasih banyak sudah mau direpotkan dengan berbagai pertanyaan dari peneliti untuk menyelesaikan skripsinya.
8. Rekan-rekan yang telah membantu dalam proses penyusunan skripsi.

Penulis menyadari bahwa masih terdapat banyak kekurangan dan kelemahan dalam skripsi ini, untuk itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari pembaca untuk penyempurnaan karya tulis selanjutnya. Penulis juga sangat mengharapkan skripsi ini dapat bermanfaat dan menjadi sebuah inspirasi bagi pembaca.

Semarang, Juli 2018



Penulis

DAFTAR ISI

JUDUL	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
PENGESAHAN KELULUSAN	iii
PERNYATAAN	Error! Bookmark not defined.
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	iv
SARI	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR BAGAN	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR FOTO	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB 1	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	11
1.3 Tujuan Penelitian	12
1.4 Manfaat Penelitian	12
BAB 2	13
TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI	13
2.1 Tinjauan Pustaka	13
2.2 Landasan Teori	17
2.2.1 Industri Kreatif	17
2.3 Kerangka Berpikir	26

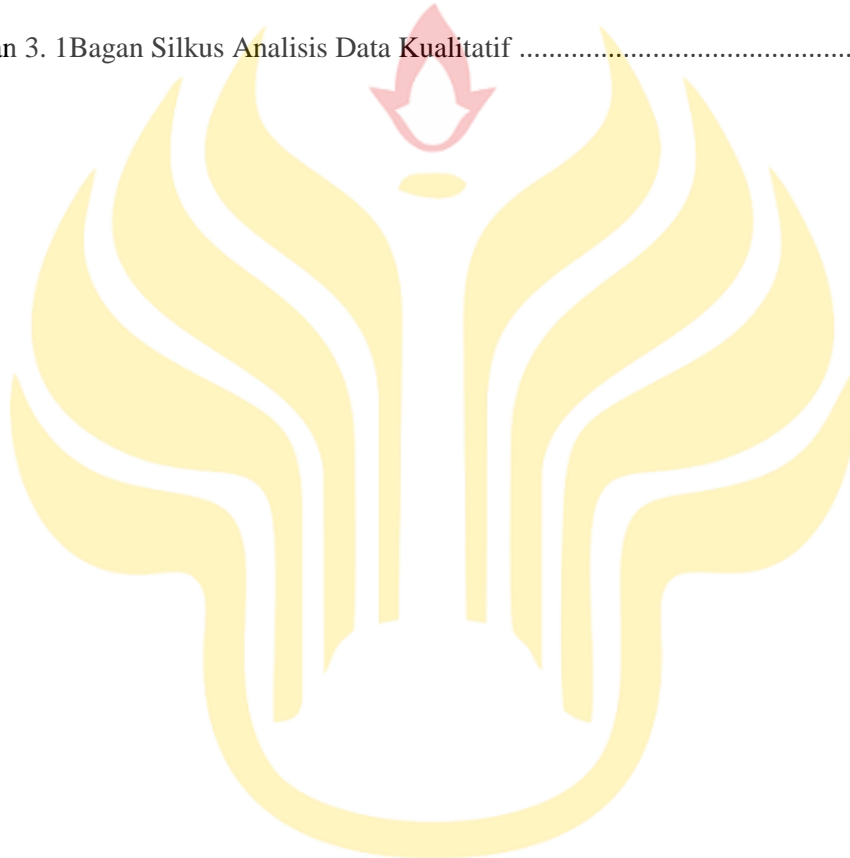
BAB 3	27
METODE PENELITIAN	27
3.1 Pendekatan Penelitian	27
3.2 Lokasi dan Sasaran Penelitian	29
3.2.1 Lokasi Penelitian.....	29
3.2.2 Sasaran Penelitian	29
3.3 Teknik Pengumpulan Data	29
3.3.1 Observasi.....	29
3.3.2 Wawancara.....	30
3.3.3 Studi Dokumentasi.....	30
3.4 Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data	31
3.5 Teknik Analisis Data	35
BAB 4	38
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	38
4.1 Gambaran Umum Lokasi Penelitian	38
4.1.1 Sejarah Singkat Mooza Records	39
4.1.2 Kegiatan Mooza Records Sebagai <i>Recording Studio</i>	40
4.2 Alumni Pendidikan Seni Musik UNNES Dalam Mengoptimalkan Cubase 5 Oleh Arnen	43
4.2.1 Tracking	44
4.2.2 Mixing.....	46
4.2.3 Mastering	48
4.3 Jenis peralatan di Mooza Records	51

4.3.1	Alat Musik	51
4.3.2	Komponen <i>Recording</i>	55
4.4	Sistem Pemasaran Mooza Records	64
4.5	Strategi Alumni Dalam Memasarkan Hasil <i>Recording</i>	65
4.5.3	Kualitas Layanan Mooza Records	70
4.6	Sistem Kelola Pemasaran Mooza Records.....	71
4.6.1	Pemasaran Melalui Radio	72
4.6.2	Pemasaran Melalui Sosial Media.....	72
4.7	Promosi Dalam Musik Digital.....	79
4.7.1	Proses Pembuatan Akun Musik Digital	80
4.7.2	Industri Kreatif Pemutar Musik Digital	81
4.7.3	Keunggulan Musik Digital.....	86
4.7.4	Kekurangan Musik Digital.....	86
4.8	Implikasi Manajerial	86
BAB 5	91
PENUTUP	91
5.1	Simpulan.....	91
5.2	Saran.....	94
DAFTAR PUSTAKA	95
LAMPIRAN	98

DAFTAR BAGAN

Bagan 2. 1 Kerangka Berpikir 27

Bagan 3. 1 Bagan Silkus Analisis Data Kualitatif 36



UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4. 1 Denah Lokasi Mooza Records	39
Gambar 4. 2 Skema Komponen Recording Mooza Records	64
Gambar 4. 3 Media Pemasaran Mooza Records Melalui Facebook	75
Gambar 4. 4 Media Pemasaran Mooza Records melalui Twitter	76
Gambar 4. 5 Media Pemasaran Mooza Records Melalui Instagram.....	79
Gambar 4. 6 Media Pemasaran Mooza Records Melalui Spotify.....	82
Gambar 4. 7 Media Pemasaran Mooza Records Melalui iTunes.....	83
Gambar 4. 8 Media Pemasaran Mooza Records Melalui Reverbnation	84
Gambar 4. 9 Media Pemasaran Mooza Records Melalui Soundcloud	85

DAFTAR FOTO

Foto 4. 1 Muhammad Zulkarnain Akbar selaku pemilik Mooza Records.....	50
Foto 4. 2 Gitar G&L s-500 Tribute.....	52
Foto 4. 3 Bass CORT B5	53
Foto 4. 4 Keyboard Yamaha PSR S950.....	54
Foto 4. 5 Komputer Recording Mooza Records	56
Foto 4. 6CPU Komputer Mooza Records.....	56
Foto 4. 7 Soundcard Presonus Audio Box 44 VSL	58
Foto 4. 8 Speaker Monitor Yamaha HS5.....	59
Foto 4. 9 Preamp PRO MPA II.....	60
Foto 4. 10Kabel Instrument VOX.....	61
Foto 4. 11Kabel XLR Canare L-2T2S dan Amphenol XLR	61
Foto 4. 12 Microphone Condensor Samsons	62
Foto 4. 13 Microphone Shure SM57 dan SM58.....	62
Foto 4. 14Stand Microphone Samsons	63
Foto 4. 15 Headphone AKG K99	64
Foto 4. 16 Ruang Recording Mooza Records.....	65

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Keputusan Dosen Pembimbing.....	99
Lampiran 2 Surat Permohonan Izin Penelitian Dari Dekan FBS.....	100
Lampiran 3 Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian	101
Lampiran 4 Pedoman Observasi	102
Lampiran 5 Transkrip Wawancara.....	104
Lampiran 6 Pedoman Dokumentasi.....	115
Lampiran 7 Hasil Dokumentasi	115



BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pada saat ini perkembangan teknologi dan informasi sangat begitu pesat, salah satu perkembangan teknologi dalam masyarakat dunia adalah multimedia. Penelitian yang dilakukan oleh Morgan Stanley (2008:45) menyebutkan bahwa, radio membutuhkan waktu 38 tahun untuk mencapai 50 juta penduduk Amerika, sementara televisi membutuhkan 13 tahun untuk dikenal masyarakat luas dan TV kabel membutuhkan waktu 10 tahun, sedangkan internet hanya membutuhkan waktu selama 5 tahun. Sedangkan perkembangan multimedia akan mengikuti perkembangan internet. Aktivitas sehari-hari seperti belajar, bermain, bermusik, jasa, dan jual beli sudah menggunakan perangkat multimedia begitu juga pada kegiatan masyarakat khususnya dalam sistem Informasi, peranan multimedia sudah begitu sangat penting.

Salah satu dari Multimedia adalah komputer atau CPU (*Central Personal Unit*). Komputer CPU terdiri dari *hardware* (perangkat keras) dan *software* (perangkat lunak) yang justru sangat berkembang cepat dari multimedia lainnya. Maka dari itu, perkembangan *hardware* multimedia bergerak paralel dengan perkembangan *software*. Perkembangan *software* ini karena adanya tuntutan dalam bidang pengembangan sumberdaya manusia, produksi, pelayanan keuangan, sistem Informasi akuntansi, sistem Informasi manajemen,

otomatisasi kantor, pemasaran, kesehatan, hiburan, dan sistem Informasi lainnya, serta yang tidak kalah penting adalah dibidang pendidikan.

Bidang pendidikan yang patut mendapatkan perhatian adalah dalam bidang musik dan pendidikan musik. Dalam pendidikan, peran multimedia sangat begitu besar. Kebutuhan yang tinggi terhadap multimedia bergerak paralel dengan kebutuhan *software* yang berkembang. Sebut saja terdapat beberapa *software* yang membantu dalam bidang musik seperti *Cubase 5*, *Nuendo*, *sibelius*, *fruityloop*, *sonar*, dan *protools*.

Beberapa pengguna menyebutkan bahwa penggunaan multimedia bisa mengefisienkan waktu maupun materi. Hal ini dikarenakan beberapa masalah yang tak bisa dilakukan dengan cara ditulis, misalnya dalam sebuah aransemen kita tidak dapat membunyikan satu persatu bunyi instrumen yang akan dimainkan dan harus membutuhkan bantuan orang lain. Maka dengan cara ditulis kita akan lebih lambat dalam membuat aransemen, sementara dengan menggunakan multimedia kita akan dengan leluasa memainkan atau membunyikan berbagai alat musik maupun suara dan kita bisa mengetahui wilayah suara dari instrumen yang kita buat, maka dari itu multimedia software *Cubase 5* merupakan alat yang cepat bagi kita dalam mendokumentasikan lagu tentang komposisi dan aransemen tersebut.

Meskipun demikian, kelemahan dalam penggunaan multimedia elektronik sangat rentan terhadap kerusakan konsleting, mati lampu, bahkan virus yang bisa mengacaukan dan menghapus data yang ada, maka pengguna harus lebih hati-hati dalam pemakaian multimedia yang berbentuk elektronik yang bisa berakibat

fatal. Multimedia bisa menjadi alat komparatif, kita bisa membandingkan karya yang sudah ada, maupun yang belum dibuat sehingga bisa menjadi inspirasi dalam pembuatan karya maupun aransemen.

Salah satu bidang yang sudah memanfaatkan teknologi multimedia adalah bidang pendidikan. Sebagai imbasnya yang perlu mendapatkan perhatian dalam bidang pendidikan adalah pendidikan seni musik, yang jelas di dalamnya terdapat satu kegiatan dalam membuat karya-karya musik “baru” maupun dalam bentuk aransemen. Peranan multimedia yang begitu besar, sangat disadari oleh kaum civitas akademik Universitas Negeri Semarang. Universitas Negeri Semarang sudah memiliki fasilitas internet dengan layanan *hotspot* internet dengan jaringan *wi-fi* hampir disemua gedung yang ada.

Berbagai fasilitas ini sudah tentu menciptakan suasana belajar kearah yang lebih baik, walaupun masih terdapat beberapa mahasiswa yang memanfaatkan fasilitas internet untuk melakukan *chatting*, *browsing*, bermain *facebook*, dan *streaming* youtube. Sedangkan petunjuk operasional untuk *software*, khususnya *software* yang mendukung bidang musik jarang mereka sentuh.

Berbagai kelemahan tersebut, tidak akan dibahas pada kali ini. Peneliti justru tertarik dengan berbagai fenomena baru yang terjadi pada mahasiswa seni musik yang mengalami berbagai kemajuan dalam membuat aransemen musik melalui *software* multimedia. Fenomena ini muncul seiring dengan berkembangnya teknologi multimedia yang didukung oleh jaringan internet yang ada di Universitas Negeri Semarang. Fasilitas tersebut dimanfaatkan oleh mahasiswa untuk *browsing* berbagai *software* multimedia yang

berhubungan dengan musik, selain itu mahasiswa semakin mudah untuk memperoleh referensi berbagai musik-musik yang ada di belahan dunia.

Pada penelitian ini membahas tentang alumni dari Pendidikan Seni Musik Universitas Negeri Semarang yang mengoptimalkan software Cubase 5 pada industri kreatif. Alumni yang dibahas pada penelitian ini yaitu Muhammad Zulkarnain Akbar mahasiswa Pendidikan Seni Musik Universitas Negeri Semarang angkatan 2007 yang menempuh Pendidikan selama 7 tahun dan dinyatakan lulus pada 21 Agustus 2014.

Arnen memiliki keterampilan dalam bermusik dan perekaman audio. Untuk alat musik yang menjadi alat utama memenuhi kebutuhannya yaitu Bass. Dalam bermain bass, Arnen sudah tampil diberbagai daerah di Indonesia. Sejarah dia bermain bass untuk band el-falas, saestu reggae, sure band, sendau gurau, dan dhyo haw. Selain bermain band, Arnen juga sering tampil dalam regular di berbagai café dan hotel di Semarang dan juga tampil di acara wedding di berbagai kota.

Selain memiliki keterampilan dalam bermain bass, Arnen juga handal dalam pengoperasian software perekaman audio yaitu Cubase 5. Awal Arnen tertarik pada dunia perekaman yaitu pada saat dia melakukan proses rekaman untuk bandnya. Selain sebagai konsumen, pada saat itu juga Arnen selalu melakukan percakapan dengan audio engineering di studio tersebut tentang bagaimana cara dalam mengoperasikan software Cubase 5. Melihat ada peluang, akhirnya Arnen memutuskan untuk membuat studio rekaman dengan nama Mooza Records di Semarang. Seiring berjalannya jaman, maka munculah jaman

dimana apapun diakses melalui multimedia. Dan promosi dalam multimedia lebih menghasilkan daripada promosi dalam bentuk fisik. Dari situlah Mohammad Zulkarnain Akbar menemukan gagasan untuk ikut berpartisipasi dalam industri kreatif khususnya pada musik digital.

Mooza Records pada tahun 2016 sudah berhasil berpartisipasi pada persaingan dunia industri kreatif musik digital. Disini Mooza Records menggunakan hasil rekaman audio dari konsumennya untuk dipromosikan pada akun industri kreatif milik Mooza Records itu sendiri dan tentunya Arnen mempromosikannya berdasarkan mufakat dari dua belah pihak antara konsumen dan produsen. Pada beberapa akun pemutar musik digital, Arnen menggunakan nama band dari konsumen sebagai pemilik sah akun digital tersebut. Untuk hasil dari promosi music digital akan diberlakukan system bagi hasil antara Mooza Records dan band konsumen. Disamping itu, Mooza Records juga mempunyai akun atas nama Mooza Records yang digunakan untuk promosi di pemutar music digital juga, namun akun Mooza Records hanya mengupload beberapa lagu dari band itu sebagai contoh hasil dari rekaman di Mooza Records.

Pada penelitian ini membahas tentang teknik perekaman audio menggunakan software Cubase 5. Teknik yang dibahas meliputi Tracking, Mixing, dan Mastering. Pada Tracking akan dijelaskan tahap yang digunakan seperti penciptaan guide lagu, guide vocal, take drum, take bass, take gitar, dan take keyboard. Selanjutnya ada proses Mixing yang akan membahas tentang tahap pada mixing audio dari mixing drum, bass, vocal, gitar, dan keyboard. Dan yang terakhir ada proses Mastering yang akan membahas tentang balancing, tuning,

sounding, penyesuaian frekuensi, pengaturan peak sinyal, dan penentuan sample rate & bit resolution.

Penelitian skripsi sebelumnya yang bersangkutan dengan skripsi ini juga pernah dilakukan oleh beberapa mahasiswa di berbagai Universitas di Indonesia yang membahas tentang Software Recording dan Industri Kreatif, berikut penelitian relevannya :

Penelitian dilakukan oleh Hendry Heryana mahasiswa Program Studi Seni Musik Fakultas Ilmu Seni dan Sastra Universitas Pasundan Bandung – Indonesia (2010). Hendry Heryana membahas tentang “Proses Perekaman Dengan Menggunakan Teknik Software Nuendo 3”.

Penelitian yang dilakukan Lia Rifany Sebayang mahasiswi Program Studi Ekonomi Pembangunan Departemen Ekonomi Pembangunan Fakultas Ekonomi Universitas Sumatera Utara Medan – Indonesia (2012). Lia Rifany mengangkat Judul “Analisis Prospek Ekspor Industri Kreatif Dalam Meningkatkan Perekonomian Indonesia”.

Penelitian tentang software Nuendo yang merupakan produk yang sama seperti Cubase 5 buatan dari Steinberg yaitu penelitian oleh Rajawali, Yesaya Abdiel (2016), mengangkat judul “Komparasi Penggunaan Aplikasi Nuendo 4 dengan Adobe Audition CS 5.5 V4.0 Dalam Teknik Rekaman Audio Digital Di Capo Record Yogyakarta” S1 thesis, Universitas Negeri Yogyakarta.

Penelitian oleh Afif Leksono mahasiswa Fakultas Ekonomika dan Bisnis Universitas Diponegoro Semarang (2013). Dia mengangkat judul “Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Pendapatan Industri Kreatif di Indonesia”.

Dari beberapa penelitian relevan tersebut, penulis tertarik untuk membuat penelitian tentang Alumni Program Seni Musik Universitas Negeri Semarang Dalam Memanfaatkan Software Cubase 5 Pada Industri Kreatif. Dikarenakan penulis tertarik tentang hubungan antara multimedia dengan dunia industri kreatif. Karena pada zaman sekarang masyarakat sedang tergila-gila akan dunia teknologi yang semakin berkembang pesat.

Berdasarkan hasil observasi sementara, setiap mahasiswa menggunakan *software* yang berbeda-beda seperti *sibelius*, *sonar*, *fruityloops*, *protools*, *Nuendo* dan *Cubase 5*. Berbagai tersebut ternyata yang sering digunakan adalah *sibelius* dan *Cubase 5*, dan *Cubase 5* merupakan produk keluaran dari Steinberg, namun dalam kesempatan ini peneliti akan membahas tentang *Cubase 5* saja, walaupun *sibelius* merupakan *software* yang paling banyak digunakan oleh mahasiswa. Alasan penulis tidak memilih *sibelius* dalam penelitian ini salah satunya, penelitian *sibelius* sudah pernah dilakukan. Sedangkan alasan peneliti memilih *Cubase 5*, karena *Cubase 5* lebih mudah dan cepat bagi mahasiswa dalam proses dokumentasi lagu baik dalam komposisi dan aransementnya. Selain itu peneliti berasumsi bahwa *Cubase 5* memiliki berbagai kelebihan dari *software* yang lain.

Dari berbagai *software* musik yang telah disebutkan di atas, terdapat satu *Software* yang populer dikalangan mahasiswa seni musik Universitas Negeri Semarang dan sering dimanfaatkan untuk keperluan dalam membuat aransemen musik baik untuk kepentingan kuliah maupun untuk kegiatan membuat musik di

luar perkuliahan, misalnya dalam membuat aransemen musik untuk combo, dalam bentuk recording maupun menggunakan *sampler* yaitu *software* Cubase 5.

Pemanfaatan Cubase 5 oleh mahasiswa seni musik Universitas Negeri Semarang dalam perkuliahan maupun kegiatan individu, sudah barang tentu membutuhkan kemampuan khusus baik dalam mengoperasikan *software* maupun kemampuan secara musikalitas. Berbagai kemampuan ini, tentu saja sangat mempengaruhi terhadap produktifitas maupun kualitas aransemen musik yang dilakukan.

Keberadaan multimedia memang sangat memberikan kontribusi dalam dunia pendidikan yang dijadikan sebagai media dalam pembelajaran, seperti yang dikemukakan oleh Yusufhadi Miarso:

“media dapat mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki mahasiswamedia dapat mengatasi perbedaan-perbedaanjika mahasiswa tidak mungkin dibawa pada objek yang dipelajari maka objeknya lah yang dibawa ke mahasiswa dengan melalui media” (2005:458)

selain pendapat tersebut di atas Miarso mengungkapkan bahwa:

“media membangkitkan keinginan dan minat baru. Dengan menggunakan media pendidikan, horizon pengalaman anak semakin luas, persepsi semakin tajam, konsep-konsep dengan sendirinya semakin lengkap. Akibatnya keinginan dan minat belajar selalu muncul” (2005:459)

Dari pernyataan tersebut di atas betapa berpengaruhnya media dalam pembelajaran yang dapat menciptakan proses pembelajaran ke arah yang efektif dan efisien, walaupun dalam kesempatan ini, multimedia yang digunakan tidak dilakukan dalam proses pembelajaran di kelas, melainkan yang dilakukan oleh mahasiswa diluar perkuliahan.

Seorang alumni adalah lulusan sebuah sekolah, perguruan tinggi, atau universitas. Seorang alumni bisa pula merupakan mantan anggota, karyawan, kontributor, atau tahanan, selain mantan siswa. Selain itu ada juga sebutan alumna adalah lulusan wanita atau mantan siswi sebuah sekolah, perguruan tinggi, atau universitas. Jika dalam kelompok terdiri dari pria dan wanita, walaupun hanya ada satu pria, kata jamak yang digunakan adalah alumni.

Pendidikan Seni Musik Universitas Negeri Semarang sudah berhasil menghasilkan lulusan alumni yang berkompeten sesuai bidangnya masing-masing. Beberapa lulusan dari Pendidikan Seni Musik UNNES berhasil bekerja sebagai guru, player musik, entrepreneur, dan juga wirausahawan. Untuk kali ini akan disebutkan beberapa alumni yang juga bergelut pada software Cubase 5 dan juga berkecimpung dalam dunia industri kreatif.

Pertama ada Didi Nur Budi Susanto mahasiswa angkatan 2007 yang berhasil menyelesaikan studinya pada tahun 2015. Didi Nur Budi Susanto dikalangan kampus lebih dikenal dengan sebutan Aseng. Kemampuannya dalam mengoperasikan hal-hal mengenai audio sudah tidak diragukan lagi. Aseng sempat menempuh sekolah audio di Jakarta dengan mentor Rudi Dolphin selaku sound engineering dari Agnes Monica. Aseng juga memiliki studio recording di sekitar UNNES dengan nama Sound Garden. Dari profesinya sebagai sound engineering, Aseng sudah merecord berbagai band di Semarang seperti For You All, Pingkel Standing, New Face New Wave, Teh Celup, dan Wagieman.

Yang kedua ada Risqi Ageng Wiguno mahasiswa angkatan 2009 yang menyelesaikan studinya pada tahun 2013. Risqi juga memiliki studio rekaman di

daerah Pemalang. Dia menggunakan studio rekaman sebagai side job dari pekerjaan utamanya sebagai guru di SMK 1 Ampelgading Pemalang. Risqi memiliki kemampuan dalam teknik perekaman suara khususnya pada Cubase 5. Risqi belajar tentang dunia rekam audio dari Aseng selaku kakak tingkatnya disaat kuliah di Pendidikan Seni Musik UNNES. Risqi saat kuliah di UNNES juga mengontrak satu rumah dengan Aseng, jadi dia bisa dengan leluasa untuk belajar ilmu tentang dunia rekaman audio.

Yang ketiga ada Andhika Kurniawan mahasiswa Pendidikan Seni Musik UNNES angkatan 2005 yang menyelesaikan studinya pada tahun 2012. Dalam lingkungan kampus, Andhika lebih dikenal dengan sebutan Ateng. Ateng sekarang ini bekerja pada Laboratorium Fakultas Bahasa dan Seni UNNES. Kaum civitas akademik Sendratasik pasti sangat mengenal Ateng. Kemampuan ateng dalam mengoperasikan multimedia sudah tidak diragukan lagi. Semua hal acara yang ada didalam kegiatan Sendratasik pasti ada campur tangan Ateng didalamnya. Ateng handal dalam mengedit video dan juga pada recording audio. Seperti halnya lomba FLS2N, rekaman audio gamelan, rekaman audio iringan tari, iklan sendratasik, dan profil sendratasik.

Yang keempat ada Iqbal Tri Maulana mahasiswa Pendidikan Seni Musik UNNES angkatan 2012. Iqbal trim mengolah audio pada software Ableton. Dia lebih menyukai music remix. Iqbal mampu mengetahui frekuensi dan juga dinamika dari karya lagu. Jadi lagu yang dihasilkan oleh Iqbal pasti terdengar lebih terbuka dan tidak membosankan.

Dari beberapa alumni yang dituliskan diatas, peneliti memilih untuk melakukan penelitian pada Muhammad Zulkarnain Akbar dikarenakan untuk saat ini yang masih mempertahankan eksisnya di dunia recording dan industri kreatif adalah Arnen. Dan untuk saat ini yang lebih dipandang oleh masyarakat sekitar UNNES yaitu Arnen. Dikarenakan beberapa alumni yang disebutkan diatas beberapa sudah kembali ke daerah kelahirannya. Jadi peneliti memilih yang masih berada di sekitar UNNES agar lebih mudah dijangkau dalam melakukan penelitian.

Berdasarkan latar belakang tersebut di atas, peneliti ingin mengetahui berbagai hal yang harus dimiliki mahasiswa dalam membuat aransemen pada *software* Cubase 5. Untuk itu dalam kesempatan ini peneliti melakukan penelitian dengan judul : “ALUMNI PENDIDIKAN SENI MUSIK UNNES DALAM MEMANFAATKAN *SOFTWARE* CUBASE 5 PADA INDUSTRI KREATIF”.

1.2 Rumusan Masalah

Permasalahan yang menjadi bagian kajian dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut :

- 1.2.1 Bagaimana alumni Pendidikan seni musik Universitas Negeri Semarang dalam berkeaktivitas melalui fitur (fasilitas) yang terdapat pada *software* Cubase 5 pada industry kreatif?
- 1.2.2 Bagaimana strategi alumni dalam mempromosikan hasil *recording* pada industri kreatif khususnya pada pemutar musik digital ?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan yang diharapkan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui, mendeskripsikan, dan menganalisis :

1.3.1 Alumni Pendidikan Seni Musik Universitas Negeri Semarang dalam berkeaktifitas fitur (fasilitas) yang terdapat pada *software* Cubase 5 pada industry kreatif.

1.3.2 Strategi alumni dalam mempromosikan hasil recording pada industri kreatif khususnya pada pemutar musik digital.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

1.4.1.1 Untuk digunakan penelitian selanjutnya yang membahas tentang *software* Cubase 5 pada industri kreatif.

1.4.2 Manfaat Praktis

1.4.2.1 Memberikan peluang kepada mahasiswa untuk mengembangkan potensi mereka secara mandiri dengan memanfaatkan multimedia terutama *software* Cubase 5 pada komputer.

1.4.2.2 Memberikan kontribusi bagi para dosen dalam meningkatkan kualitas pembelajaran melalui multimedia komputer.

1.4.2.3 Memberikan pengalaman empirik bagi penulis dalam mengembangkan kemampuan musikalitas untuk mendapatkan penghasilan dengan memanfaatkan multimedia.

1.4.2.4 Untuk mengetahui pengaruh *software* Cubase 5 terhadap perkembangan kemampuan mengaransemen..

1.4.2.5 Memberikan kontribusi bagi lembaga dalam memanfaatkan multimedia untuk perkuliahan.

BAB 2

TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI

2.1 Tinjauan Pustaka

Sebelum dibahas tentang landasan teori yang ada dari penelitian ini, maka berikut ada beberapa penelitian relevan yang sudah diteliti sebelumnya oleh beberapa mahasiswa yang berhubungan dengan penelitian penulis. Beberapa penelitian relevan yang sudah diteliti adalah sebagai berikut :

Penelitian oleh Michal Lech mahasiswa *Faculty of Electronics, Telecommunications & Informatics, Gdansk University of Technology Polandia* sebagai AES (*Audio Engineering Society*) tahun 2013 dengan judul “*Testing A Novel Gesture-Based Mixing Interface*”. dari penelitian tersebut menghasilkan *interface* berbasis gesture baru untuk suara pencampuran telah disajikan. Kebaruan yang disajikan sistem terletak pada kemungkinan untuk mengendalikan semua operasi pencampuran dari perangkat lunak DAW yang dipilih dengan gerakan kursor saja. Percobaan menunjukkan bahwa *mixing* sinyal audio menggunakan gerakan kursor seperti menggunakan *mouse* atau *keyboard* adalah mungkin dan intuitif. Terbukti bahwa memvisualisasikan nilai parameter audio dapat mempengaruhi keputusan proses selama *mixing* suara. *Mixing* dengan dukungan visual telah menyebabkan perluasan panorama dan penggunaan rak

equalizer lebih intensif. Hasil dari tes mendengar membuktikan bahwa menggunakan gerakankursor dalam *mixing audio* menghasilkan bahwa *mixing* itu tidak buruk dalam nilai estetika daripada yang diperoleh menggunakan DAW software yang ditangani oleh mouse, keyboard, dan MIDIcontroller. *Mixing* yang dihasilkan dari *mixing* melaluigerakan kursor tanpa dukungan visual lebih jelas daripada campuran yang diperoleh langsung menggunakan perangkat lunak DAW. Ini menarik banyak teknisi dan sebagai hasilnya mereka menetapkan nilai lebih maksimal untuk *mixing* ini dibandingkan dengan yang dari Cubase.

Penelitian yang dilakukan oleh Hendry Heryana mahasiswa Program Studi Seni Musik Fakultas Ilmu Seni dan Sastra Universitas Pasundan Bandung – Indonesia (2010). Hendry Heryana membahas tentang “Proses Perekaman Dengan Menggunakan Teknik Software Nuendo 3” lebih membahas tentang spesifikasi minimal komputer yang disarankan oleh Steinberg untuk tahapan installing Nuendo 3 dan selanjutnya cara setting Midi dan driver Audio Nuendo3, setting input dan output bus, project manageent, sampai teknik penggunaanya berikut dengan aplikasi-aplikasinya.

Penelitian yang dilakukan Lia Rifany Sebayang mahasiswi Program Studi Ekonomi Pembangunan Departemen Ekonomi Pembangunan Fakultas Ekonomi Univversitas Sumatera Utara Medan – Indonesia (2012). Lia Rifany mengangkat Judul “Analisis Prospek Ekspor Industri Kreatif Dalam Meningkatkan Perekonomian Indonesia” menghasilkan kesimpulan bahwa Industri Kreatif sudah dikembangkan dengan baik dan berpengaruh positif dalam meningkatkan

perekonomian Indonesia sehingga industri kreatif merupakan solusi baru bagi perekonomian nasional di masa yang akan datang.

Rajawali, Yesaya Abdiel (2016) “Komparasi Penggunaan Aplikasi Nuendo 4 Dengan Adobe Audition CS 5.5 V4.0 Dalam Teknik Rekaman Audio Digital Di *Capo Record Yogyakarta*”. S1 thesis, Universitas Negeri Yogyakarta. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan mendiskripsikan aplikasi rekaman yang mampu menghasilkan kualitas audio yang detail, halus, bersih (memperkecil suara noise), dan tebal. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) Kedua aplikasi rekaman tersebut dapat menghasilkan kualitas audio yang detail, halus, bersih (memperkecil suara noise) serta tebal, (2) Proses rekaman digital di *Capo Record Yogyakarta* menunjukkan bahwa aplikasi Nuendo 4 dapat memaksimalkan kualitas hasil audio yang lebih baik dibandingkan dengan aplikasi Adobe Audition CS 5.5 version 4.0, karena aplikasi Nuendo 4 memiliki banyak aplikasi plug in dengan fitur-fitur yang lengkap. Audio yang dihasilkan oleh aplikasi Nuendo 4 lebih menyatu, bersih, tebal dan halus. Pengoperasian aplikasi Nuendo 4 juga lebih sederhana dibandingkan dengan aplikasi Adobe Audition CS 5.5 version 4.0 yang terkesan rumit, (3) aplikasi rekaman hanya sebagai sarana, kualitas audio rekaman yang baik dapat dipengaruhi oleh kemampuan sound engineer atau operator rekam yang berkompeten di bidangnya, perangkat rekam yang memadai, dan aplikasi perekaman audio yang memiliki fitur-fitur lengkap untuk memaksimalkan kualitas hasil audio.

Penelitian oleh Afif Leksono mahasiswa Fakultas Ekonomika dan Bisnis Universitas Diponegoro Semarang (2013). Dia mengangkat judul “Faktor-Faktor

Yang Mempengaruhi Pendapatan Industri Kreatif di Indonesia”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa variabel tenaga kerja dan nilai impor industri kreatif berpengaruh positif dan signifikan terhadap PDB industri kreatif. Sementara itu, variabel nilai ekspor dan jumlah perusahaan berpengaruh negatif dan signifikan terhadap PDB industri kreatif.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Nicolas Agung Pramudya (2013) mahasiswa Universitas Negeri Yogyakarta dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Teknik Rekaman Berbasis Multimedia Interaktif Menggunakan Macromedia Director MX”. Dalam penelitian tersebut dihasilkan sebuah produk media pembelajaran mengenai teknik rekaman yang ditujukan untuk mahasiswa, khususnya mata kuliah teknik rekaman. Relevansi penelitian ini terhadap penelitian tersebut terletak pada materi teknik rekaman. Perbedaan terletak pada aplikasi yang digunakan untuk mengembangkan multimedia pembelajaran.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Vandy Rizaldi mahasiswa Pendidikan Seni Musik Universitas Negeri Yogyakarta (2016) dengan judul “Pengembangan Multimedia Pembelajaran Musik Digital”. Dalam penelitian tersebut menghasilkan simpulan bahwa multimedia tersebut bersifat interaktif yang memungkinkan pengguna mengakses halaman berisi materi baik secara runtut ataupun secara bebas. Materi dalam multimedia merupakan gabungan teks, gambar, klip suara dan video yang secara koheren disarikan dari silabus pembelajaran Jogja Audio School. Artinya, multimedia tersebut dapat digunakan oleh pengajar untuk pembelajaran secara klasikan, maupun oleh siswa Jogja Audio School secara mandiri.

Berdasarkan penelitian yang dikaji terdahulu itu mempunyai persamaan dan perbedaan dengan penelitian ini. Persamaannya yaitu penelitian terdahulu sama-sama membahas tentang *software* untuk rekaman suara dan juga sama-sama membahas tentang industri kreatif. Perbedaannya yaitu pada penelitian terdahulu lebih banyak meneliti tentang *software* Nuendo yang masih satu produk keluaran dari perusahaan Steinberg. Untuk bidang industri kreatif lebih membahas tentang murni dunia ekonomi yang berhubungan dengan industri kreatif, sedangkan penelitian ini membahas tentang perekaman audio yang kemudian dipasarkan pada industri kreatif.

Penelitian ini menggunakan objek penelitian Mooza Records Semarang yang beralamat di sekitar kampus Universitas Negeri Semarang. Sedangkan untuk subjek penelitiannya yaitu Muhammad Zulkarnain Akbar selaku alumni pendidikan seni musik Universitas Negeri Semarang.

2.2 Landasan Teori

2.2.1 Industri Kreatif

Industri kreatif adalah industri yang berfokus pada kreasi dan eksploitasi karya kepemilikan intelektual (Simatupang 2008:3). Menurut Departemen Perdagangan RI (2008:2), industri berasal dari pemanfaatan keterampilan, kreativitas dan bakat individu dalam menciptakan kesejahteraan dan lapangan pekerjaan. Industri ini akan berfokus untuk memberdayakan daya cipta dan kreasi suatu individu.

Definisi dari *United Kingdom Department of Culture, Media and Sport Task Force*, industri yang berasal dari kreativitas, keterampilan dan bakat dari

suatu individu yang secara potensial mampu untuk menciptakan kekayaan dan lapangan pekerjaan melalui eksploitasi serta pembangkitan daya cipta & kekayaan intelektual individu.

Salah satu cara memperkenalkan dan mempromosikan produk kepada calon pembeli adalah melalui iklan baik iklan di televisi, radio, media cetak, ataupun media sosial. Untuk menghasilkan sebuah iklan yang dapat menarik perhatian masyarakat diperlukan proses kreatif didalamnya, mulai dari riset pasar, perencanaan, konsep iklan, sampai distribusi iklan ke berbagai media.

Dr. Richard Florida adalah seorang Doktor dibidang Ekonomidari Amerika, penulis buku "*The Rise of Creative Class*" dan "*Cities and the Creative Class*" memperkenalkan tentang industri kreatif dan kelas kreatif di masyarakat (*Creative Class*). Florida sempat mendapat kritik, bila ada kelompok tertentu dilingkungan sosial yang memiliki kelas tersendiri, apakah ini terkesan elit dan eksklusif? Tidak juga. Justru menurut Florida, ia menghindari kesan tersebut karena gejala dari istilah-istilah sebelumnya seperti *Knowledge Society* yang dinilai elitis. Menurut Florida "Seluruh umat manusia adalah kreatif, apakah ia seorang pekerja di pabrik kaca mata atau seorang remaja digang senggol yang sedang membuat musik hip-hop. Namun perbedaanya adalah pada statusnya (kelasnya), karena ada individu-individu yang secara khusus bergelut dibidang kreatif dan mendapat faedahekonomi secara langsung dari aktivitas tersebut. Tempat-tempat dan kota-kota yang mampu menciptakan produk-produk baru yang inovatif tercepat akan menjadi pemenang kompetisi di era ekonomi ini".

Kekuatan yang menggerakkan pertumbuhan dan pembangunan ekonomi kota atau daerah dapat dilihat dari tingkat produktifitas klaster orang-orang bertalenta dan orang-orang kreatif atau manusia-manusia yang mengandalkan kemampuan ilmu pengetahuan yang ada pada dirinya (Robert Lucas).

Teori Alvin Toffler menyatakan bahwa gelombang peradaban manusia itu dibagi menjadi tiga gelombang. Gelombang pertama adalah abad pertanian. Gelombang kedua adalah abad industri dan gelombang ketiga adalah abad informasi. Sementara ini Toffler baru berhenti disini. Namun teori-teori terus berkembang, saat ini peradaban manusia dengan kompetisi yang ganas dan globalisasi, masuklah manusia pada era peradaban baru yaitu Gelombang ke-4. Ada yang menyebutnya sebagai *Knowledge-based Economy* ada pula yang menyebutnya sebagai ekonomi berorientasi pada kreativitas.

Menurut Departemen Perdagangan Republik Indonesia dalam buku Pengembangan Industri Kreatif Menuju Visi Ekonomi Kreatif (2008:4-6) ada 13 sub-sektor industri kreatif. Berikut penjelasan ke-13 Sub-sektor industri kreatif :

1. Periklanan (*advertising*)

Definisi periklanan menurut beberapa sumber adalah sebagai berikut:

1. Kegiatan kreatif yang berkaitan jasa periklanan (komunikasi satu arah dengan menggunakan medium tertentu), yang meliputi proses kreasi, produksi dan distribusi dari iklan yang dihasilkan, misalnya: perencanaan komunikasi iklan, iklan luar ruang, produksi material iklan, promosi, kampanye relasi publik, tampilan iklan di media cetak (surat kabar, majalah) dan elektronik (televisi dan radio), pemasangan

berbagai poster dan gambar, penyebaran selebaran, pamflet, edaran, brosur dan reklame sejenis, distribusi dan delivery advertising materials atau samples, serta penyewaan kolom untuk iklan.

2. Segala bentuk pesan tentang suatu produk disampaikan melalui suatu media, dibiayai oleh pemrakarsa yang dikenal, serta ditujukan kepada sebagian atau seluruh masyarakat.
3. Deskripsi atau presentasi dari produk, ide ataupun organisasi untuk membujuk individu untuk membeli, mendukung atau sepakat atas suatu hal.

2. Arsitektur

Definisi jasa arsitektur menurut Klasifikasi Baku Lapangan Usaha Indonesia (KBLI) 2005 adalah jasa konsultasi arsitek, yaitu mencakup usaha seperti: desain bangunan, pengawasan konstruksi, perencanaan kota, dan sebagainya. Selain itu sub-sektor Arsitektur Yaitu kegiatan kreatif yang berkaitan dengan desain bangunan secara menyeluruh baik dari level makro (town planning, urban design, landscape architecture) sampai level mikro (detail konstruksi). Misalnya arsitektur taman, perencanaan kota, perencanaan biaya konstruksi, konservasi bangunan warisan, pengawasan konstruksi, perencanaan kota, konsultasi kegiatan teknik dan rekayasa seperti bangunan sipil dan rekayasa mekanika dan elektrik.

3. Pasar Barang Seni

Yaitu kegiatan kreatif yang berkaitan dengan perdagangan barang-barang asli, unik dan langka serta memiliki nilai estetika seni yang tinggi melalui lelang,

galeri, toko, pasar swalayan, dan internet, meliputi barang-barang musik, percetakan, kerajinan, automobile, dan film.

4. Kerajinan (*craft*)

Industri Kreatif subsektor kerajinan adalah kegiatan kreatif yang berkaitan dengan kreasi, produksi dan distribusi produk yang dibuat dan dihasilkan oleh tenaga pengrajin yang berawal dari desain awal sampai dengan proses penyelesaian produknya, antara lain meliputi barang kerajinan yang terbuat dari: batu berharga, serat alam maupun buatan, kulit, rotan, bambu, kayu, logam (emas, perak, tembaga, perunggu, besi) kayu, kaca, porselin, kain, marmer, tanah liat, dan kapur.

Berdasarkan bahan baku (*raw material*), produk kerajinan dikategorikan menjadi: (1) *Ceramic* (seperti tanah liat, *erathen ware*, *pottery*, *stoneware*, porcelain), (2) Logam (seperti emas, perak, perunggu, besi, tembaga), (3) *Natural fiber*, serat alam (bambu, akar-akaran, rotan), (4) Batu-batuan (seperti batu mulia, *semi precious stone*, jade), (5) Tekstil (seperti *cotton*, sutra, linen), (6) Kayu (termasuk kertas dan *lacquer ware*) .

5. Desain

Yaitu kegiatan kreatif yang terkait dengan kreasi desain grafis, desain interior, desain produk, desain industri, konsultasi identitas perusahaan dan jasa riset pemasaran serta produksi kemasan dan jasa pengepakan.

6. *Fashion*

Industri Kreatif Subsektor fashion/mode adalah kegiatan kreatif yang terkait dengan kreasi desain pakaian, desain alas kaki, dan desain aksesoris mode lainnya, produksi pakaian mode dan aksesorisnya, konsultasi lini produk fashion, serta distribusi produk fashion.

7. Video, Film dan Fotografi

Industri Kreatif Subsektor film, video, dan fotografi adalah kegiatan kreatif yang terkait dengan kreasi, produksi video, film, dan jasa fotografi, serta distribusi rekaman video, film dan hasil fotografi. Termasuk di dalamnya penulisan skrip, *dubbing* film, sinematografi, sinetron, dan eksibisi film.

8. Permainan Interaktif (*game*)

Industri Kreatif sub sektor permainan interaktif adalah kegiatan kreatif yang berkaitan dengan kreasi, produksi, dan distribusi permainan komputer dan video yang bersifat hiburan, ketangkasan, dan edukasi. Sub sektor permainan interaktif bukan didominasi sebagai hiburan semata-mata tetapi juga sebagai alat bantu pembelajaran atau edukasi. Menurut beberapa sumber, industri permainan interaktif didefinisikan sebagai permainan yang memiliki kriteria sebagai berikut:

1. Berbasis elektronik baik berupa aplikasi software pada komputer (*online* maupun *stand alone*), *console*(Playstation, XBOX, Nitendo), *mobile handset* dan *arcade*.
2. Bersifat menyenangkan (*fun*) dan memiliki unsur kompetisi (*competition*)
3. Memberikan *feedback*/interaksi kepada pemain, baik antar pemain atau pemain dengan alat (*device*)

4. Memiliki tujuan atau dapat membawa satu atau lebih konten atau muatan. Pesan yang disampaikan bervariasi misalnya unsur edukasi, entertainment, promosi produk (*advertisement*) sampai kepada pesan yang destruktif.

9. Musik

Industri Kreatif sub sektor musik adalah kegiatan kreatif yang berkaitan dengan kreasi/komposisi, pertunjukan musik, reproduksi, dan distribusi dari rekaman suara. Seiring dengan perkembangan industri musik ini yang tumbuh sedemikian pesatnya, maka Klasifikasi Baku Lapangan Indonesia 2005 (KBLI) perlu dikaji ulang, yaitu terkait dengan pemisahan lapangan usaha distribusi reproduksi media rekaman, manajemen representasi promosi (agensi) musik, jasa komposer, jasa pencipta lagu dan jasa penyanyi menjadi suatu kelompok lapangan usaha sendiri.

10. Seni Pertunjukan (*showbiz*)

Industri Kreatif kelompok seni pertunjukan meliputi kegiatan kreatif yang berkaitan dengan usaha yang berkaitan dengan pengembangan konten, produksi pertunjukan, pertunjukan balet, tarian tradisional, tarian kontemporer, drama, musik-tradisional, musik-teater, opera, termasuk tur musik etnik, desain dan pembuatan busana pertunjukan, tata panggung, dan tata pencahayaan.

11. Penerbitan dan Percetakan

Industri Kreatif subsektor penerbitan dan percetakan meliputi kegiatan kreatif yang terkait dengan penulisan konten dan penerbitan buku, jurnal, koran, majalah, tabloid, dan konten digital serta kegiatan kantor berita.

12. Layanan Komputer dan Piranti Lunak (*software*)

Industri Kreatif sub sektor layanan komputer dan piranti lunak meliputi kegiatan kreatif yang terkait dengan pengembangan teknologi informasi termasuk jasa layanan komputer, pengembangan piranti lunak, integrasi sistem, desain dan analisis sistem, desain arsitektur piranti lunak, desain prasarana piranti lunak dan piranti keras, serta desain portal.

13. Televisi & Radio (*broadcasting*)

Industri Kreatif kelompok televisi dan radio meliputi kegiatan kreatif yang berkaitan dengan usaha kreasi, produksi dan pengemasan, penyiaran, dan transmisi televisi dan radio.

Dari ke-13 substitusi diatas, penelitian ini masuk dalam bidang pasar barang seni, layanan computer dan piranti lunak. Karena sudah di integrasikan pada e-commercil atau step up yang sudah menyediakan layanan pada piranti lunak.

Pengembangan adalah kegiatan ilmu pengetahuan dan teknologi yang bertujuan memanfaatkan kaidah dan teori ilmu pengetahuan yang telah terbukti kebenarannya untuk meningkatkan fungsi, manfaat, dan aplikasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang telah ada, atau menghasilkan teknologi baru. Dalam hal ini, perlu untuk melakukan penyamaan persepsi mengenai definisi ini.

Pengertian industri kreatif digital adalah suatu individu yang menggabungkan unsur digital dan unsur kreatif pada produk dan jasanya. Industri jenis ini pada umumnya merupakan hasil dari produk teknologi informasi yang bisa menjadi solusi atas masalah di kehidupan sehari-hari. Contoh dalam industri

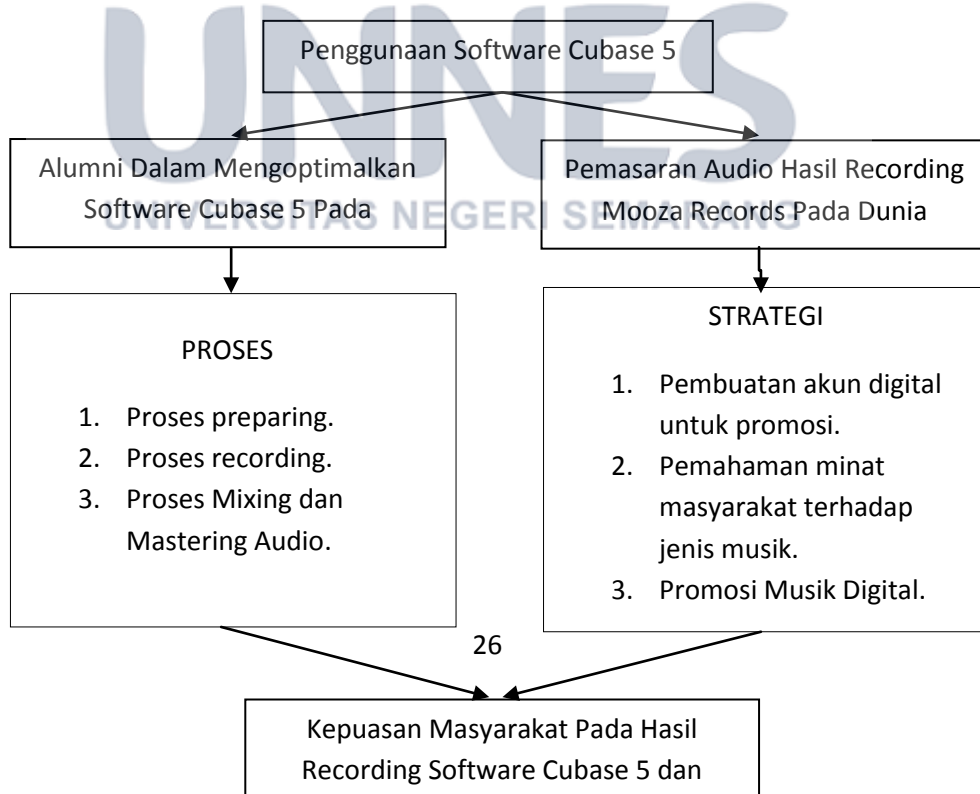
kreatif digital pada bidang multimedia yaitu iTunes, Spotify, JOOX, Youtube, Deezer, Guvera, Amazon Music, Reverbnation, dan Soundcloud.

Pada kali ini penulis mencoba membahas keterkaitan alumni seni musik Universitas Negeri Semarang dalam bidang multimedia khususnya pada dunia digital. Dimana dari keterampilan, kreatifitas, dan pengalaman dia selain menghasilkan karya juga dapat menghasilkan pendapatan dari promosi pada industri kreatif digital. Pada dasarnya untuk bisa memahami seluk beluk industri kreatif digital untuk menghasilkan pendapatan sangat diperlukan pengetahuan yang tinggi tentang tiap-tiap aplikasi multimedia yang digunakan.

Dengan itu produser bisa mempromosikan dan memahami setiap syarat dan ketentuan yang berlaku pada setiap aplikasi multimedia tersebut. Diperlukan keberanian untuk memulai bergelut dengan industri kreatif digital. Dari membuat *credit card* sampai rela mengeluarkan modal awal untuk penghasilan kedepannya. Selain itu promosi juga sangat diperlukan supaya industri kreatif yang dimiliki mahasiswa tersebut bisa menghasilkan. Seiring perkembangan zaman, promosi sudah menjadi hal yang lumayan mudah untuk dilakukan. Contoh:seorang mahasiswa berhasil membuat *recording* album lagu menggunakan *software* Cubase 5 dan berniat mengunggahnya pada industri kreatif digital maka mahasiswa tersebut bisa menggunakan media sosial (*facebook, twitter, path, instagram*) miliknya untuk memulai mempromosikan akun industri kreatif miliknya pada khalayak umum agar banyak pengikut dan pembeli dari hasil *recording* menggunakan Cubase 5 tersebut.

2.3 Kerangka Berpikir

Penggunaan Software Cubase 5 pada penelitian ini akan membahas tentang 2 bidang, yaitu : (1) Alumni dalam mengoptimalkan software Cubase 5 pada recording audio, dan (2) Pemasaran audio hasil recording Mooza Records pada dunia industri kreatif khususnya pada teknologi pemutar musik digital. Untuk selanjutnya pada bidang proses akan mengkaji tentang proses recording dari routing, recording, sampai dengan proses mixing dan mastering audio. Di bidang strategi akan mengkaji tentang pembuatan akun audio digital yang akan digunakan sebagai akun dari penyedia jasa audio dilanjutkan dengan pemahaman tentang minat masyarakat terhadap jenis musik, dan juga akan membahas bagaimana cara mempromosikan pada Industri Kreatif khususnya teknologi audio digital yang bisa menghasilkan feedback material bagi penyedia jasa (sound engineer). Dan diakhir kita juga harus mengevaluasi tentang kepuasan masyarakat dari hasil rekaman audio yang kita bagikan, jadi sound engineer juga perlu mendengarkan kritik dan saran dari masyarakat pengguna jasa musik digital supaya dia bisa menyesuaikan dengan minat pendengar atau masyarakat



BAB 5

PENUTUP

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan tentang strategi alumni Pendidikan Seni Musik Universitas Negeri Semarang yang mempunyai usaha Studio Mooza Records oleh Muhammad Zulkarnain Akbar dalam mempopulerkan hasil *recording* diperoleh simpulan sebagai berikut: Mooza Records sebagai penyedia layanan musik, terutama dalam bidang *recording* mempunyai kualitas layanan yang baik. Kualitas tersebut dirangkum melalui beberapa konsep kelola yang terdiri dari: (1) Strategi administrasi, (2) Pemasaran dan (3) Media promosi yang teroganisir. Strategi yang dikembangkan Mooza Records tentunya didapatkan dari beberapa proses dan pengalaman pengelolaan sejak pendirian Mooza Records sebagai perusahaan rekam. Sistem pengelolaan administrasi Mooza Records meliputi: (1) Perencanaan, adalah seluruh perhitungan matang dari bermulanya ide mendirikan Mooza Records, penentuan lokasi, pemilihan alat *recording* hingga sistem pelayanan. (2) Promosi, adalah upaya untuk memberitahukan atau menawarkan produk atau jasa dengan tujuan menarik calon konsumen untuk membeli atau mengkonsumsinya. Dengan adanya promosi, produsen atau distributor mengharapkan kenaikannya angka penjualan. (3) Pengawasan, adalah upaya koreksi untuk selalu mengetahui kekurangan di dalam

Mooza Records dengan tujuan dapat memperoleh evaluasi dan meningkatkan kualitas layanan Mooza Records.



Strategi atau sistem Pemasaran yang dilakukan Mooza Records bertujuan mengenalkan Mooza Records sebagai perusahaan rekam. Adapun cara promosi yang dilakukan Mooza Records adalah: (1) Promosi melalui radio, (2) Pemasaran melalui sosial media dan (3) Pemasaran, setiap strategi pemasaran tersebut tentunya memiliki tujuan dengan target pasar dan sasaran yang berbeda-beda. Strategi Mooza Records dalam mempertahankan eksistensi sebagai penyedia layanan jasa dalam bidang musik yang bertujuan untuk menjaga pelanggan agar tidak berpindah ketempat lain. Adapun strategi yang dilakukan Mooza Records adalah: (1) Strategi hubungan, (2) Strategi pemberian garansi, (3) Strategi jaminan tanpa syarat, (4) Strategi Penanganan keluhan yang efektif dan (5) Strategi peningkatan kinerja.

Pada perkembangan Mooza Records dalam usahanya dibidang *recording*, tentunya tidak lepas dari beberapa faktor pendukung dan faktor yang menghambat tata kerja perusahaan. Faktor-faktor yang mendukung pengelolaan Mooza Records sehingga dapat bertahan hingga sekarang antara lain: (1) Kapasitas alat *recording* yang memadai, (2) Kerja sama yang baik dan berkelanjutan antar Mooza Records dan konsumen, (3) *General Manager* yang telah melakukan langkah-langkah manajemen dengan baik dan tepat. Faktor penghambat Mooza Records adalah luas dan lingkungan Mooza Records. Kantor Mooza Records berukuran tidak terlalu luas bagi sebuah studio *recording*. Dan juga Mooza Records berada di kompleks perumahan, jadi ketika proses mixing dan mastering pengerasan lagu lewat speaker kurang bisa maksimal karena akan mengganggu tetangga. Proses mixing dan mastering bisa maksimal hanya menggunakan headphone dan volume

speaker yang sewajarnya saja. Aktivitas dari banyaknya pelanggan yang sedang menunggu proses *recording* sedikit banyak mengganggu kenyamanan warga sekitar, mengingat lingkungan Mooza Records berada di kompleks perumahan.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, disampaikan saran-saran dari peneliti sebagai berikut.

1. Mooza Records hendaknya mencari solusi untuk pengadaan tempat yang agak luas dan menambah kapasitas daya listrik supaya proses *recording* berjalan maksimal.
2. Mooza Records diharapkan tetap memperhatikan dan menyediakan alat-alatnya, baik alat musik atau alat *recording*. Agar meminimalisir kendala kerusakan mendadak, melihat jarak tempuh pembelian alat cukup jauh.
3. Mooza Records diharapkan selalu menaikkan taraf produksi dan meningkatkan kualitas pelayanan, dengan pengemasan yang lebih menarik secara cepat dan singkat berupa ide kreatif kepada pelanggan.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdiel, Yesaya. 2016. *Komparasi Penggunaan Aplikasi Nuendo 4 dengan Adobe Audition CS 5.5 V4.0 Dalam Teknik Rekaman Audio Digital Di Capo Record* Yogyakarta. Yogyakarta : Universitas Negeri Yogyakarta.
- Bastomi, Suwaji. 1992. *Wawasan Seni*. Semarang: IKIP Press Semarang.
- _____. 1996. *Dasar-dasar Manajemen*. Jakarta: Yayasan Pendidikan Islam
- Teuku Umar Rosen, Vidi. 2007. *Home Recording*.
[www.komunitasbengkelmusik/artikel/homerecording.html\(11/07/2013\)](http://www.komunitasbengkelmusik/artikel/homerecording.html(11/07/2013))
- Boone, Louise E & David L. Krutz. 2002. *Pengantar Bisnis, Edisi 1, Terjemahan Fadriansyah Anwar, Emil Salim, Kusnedi, Jilid 2*. Jakarta: Rajawali Press
- Damanik & Weber. 2006. *Perencanaan Ekowisata Dari Teori ke Aplikasi*. Yogyakarta: ANDI
- Departemen Perdagangan Republik Indonesia. 2008. *Pengembangan Industri Kreatif Menuju Visi Ekonomi Kreatif Indonesia 2025: Rencana Pengembangan 14 Subsektor Industri Kreatif Indonesia 2009-2015*. Jakarta: Departemen Perdagangan Republik Indonesia
- Handoko, Hani, T. 1995. *Manajemen*. Yogyakarta: BPFE
- Heryana, Hendry. 2010. *Proses Perekaman Dengan Menggunakan Teknik Software Nuendo 3*. Bandung: Universitas Pasundan Bandung
- Jamalus. 1988. *Pengajaran Musik Melalui Pengalaman Musik*. Jakarta: Dikti Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Jazuli, M. 1994. *Telaah Teoritis Seni Tari Semarang*: IKIP Semarang Press.
- _____. 2001. *Manajemen Produksi dalam Seni Pertunjukan*. Yogyakarta: Yayasan Lentera Budaya.
- Kismono, Gugup. 2001. *Pengantar Bisnis Edisi 1, Cetakan 1*, Yogyakarta: BPFE
- Lech, Michal. 2013. *Testing a Novel Gesture-Based Mixing Interface*. Faculty of Electronics, Telecommunications & Informatics, Gdansk University of Technology Polandia. AES (Audio Engineering Society)
- Leksono, Arif. 2013. *Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Pendapatan Industri Kreatif di Indonesia*. Semarang : Universitas Diponegoro
- Leo, Bens. 2000. *News Music*. Online. <https://fortisrecord.wordpress.com/2010/12>

sejarah-industri-musik-dan rekaman-indonesia (22/07/13)

- Lexy J. Moleong. 2010. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosda Karya
- Poerwadarminta (1976). *Kamus Umum Bahasa Indonesia* Jakarta: PN Balai Pustaka.
- Pramudya, Nicolas Agung. 2013. *Pengembangan Media Pembelajaran Teknik Rekaman Berbasis Multimedia Interaktif Menggunakan Macromedia Director MX*. Yogyakarta : Universitas Negeri Yogyakarta
- Rifany, Lia. 2012. *Analisis Prospek Ekspor Industri Kreatif Dalam Meningkatkan Perekonomian Indonesia*. Medan : Universitas Sumatera Utara.
- Rizaldi, Vandy. 2016. *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Musik Digital*. Yogyakarta : Universitas Negeri Yogyakarta.
- Ruiter, D. 1998. *Manajer Tingkat Tengah*. Jakarta: Universitas Indonesia Press.
- Simatupang, Togar. 2007. *Ekonomi Kreatif: Menuju Era Kompetisi dan Persaingan Usaha Ekonomi Gelombang IV*. Institut Teknologi Bandung.
- Simatupang, Togar., et. Al. 2008. *Analisa Kebijakan Pengembangan Industri Kreatif di Kota Bandung*. *Jurnal Manajemen Teknologi*, Vol. 8, No.1, pp. 1-12.
- Stanley, Morgan. 2008 .
<http://zainulmukhsen.blogspot.com/2014/04/perkembanganmultimedia.html>
- Sudianto, Akur, dkk. 1989. *Ekonomi Koperasi 3 Program Ilmu-ilmu Sosial*. Jakarta: PT. Intan Pariwara
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan. (Pendekatan Kuantitatif dan Kualitatif)*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan ; Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, (Bandung :alfabeta,2008),cet.5,hlm. 117
- Sumaryanto, Totok. 2010. *Metodologi Penelitian 2*. Semarang: Universitas Negeri Semarang
- Swastha, Basu, Dkk. 1988. *Pengantar Bisnis Modern*. Yogyakarta: Liberty.
- Wiley Publishing. Inc (2009). *Home Recording For Musicians For Dummies*. Canada: simultaneously.

<http://repository.usu.ac.id/bitstream/handle/123456789/31611/Chapter%20II.pdf;jsessionid=DB1A5CFB3479F2EB9DDA1B2D4E536745?sequence=4>

<http://dunia-penelitian.blogspot.co.id/2011/10/pengertian-teknik-triangulari.html>



UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG