

Implementasi Proses Kreatif Berbasis Digital Dalam Mencipta Musik Pertunjukan dan Manajemen Promosi di Lembaga Seulanga, Banda Aceh

Hal | 135

Benny Andiko¹

Sabri Gusmail^{2*}

Muhammad Ghifari³

Benni Andika⁴

Al Bahri⁵

¹Program Studi Seni Karawitan, Jurusan Seni Pertunjukan, Institut Seni Budaya Indonesia Aceh

²Program Studi Seni Tari, Jurusan Seni Pertunjukan, Institut Seni Budaya Indonesia Aceh

³Program Studi Desain Komunikasi Visual, Jurusan Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Budaya Indonesia Aceh

⁴Program Studi Seni Teater, Jurusan Seni Pertunjukan, Institut Seni Budaya Indonesia Aceh

⁵Program Studi Teknik Elektro, Fakultas Teknik, Universitas Syiah Kuala

bennyandiko@isbiaceh.ac.id, sabrigusmail@isbiaceh.ac.id, muhammadghifari@isbiaceh.ac.id,
benniandika@isbiaceh.ac.id, albahri@usk.ac.id

ABSTRAK

Selera budaya lokal memainkan peran penting dalam pelestarian dan pengembangan musik seni pertunjukan. Lembaga Seulanga di Banda Aceh menghadapi berbagai tantangan, seperti: keterbatasan sarana dan prasarana untuk produksi musik seni pertunjukan, minimnya pengetahuan dan keterampilan dalam teknik perekaman musik berbasis digital dan kurangnya kemampuan pengelolaan promosi hasil karya untuk menjangkau pasar yang lebih luas. Dibutuhkan pelatihan yang berfokus pada teknologi perekaman musik digital untuk menjawab kebutuhan dunia usaha dan industri seni. Metode pelaksanaan terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, pemantauan dan penilaian. Perkembangan teknologi perekaman musik berbasis digital menjadi fokus utama program pengabdian kepada masyarakat oleh ISBI Aceh, dengan solusi berupa pelatihan teknik perekaman musik seni pertunjukan menggunakan software Digital Audio Workstation (DAW) seperti PreSonus Studio One 6. Pelatihan ini mencakup tahap-tahap perekaman profesional, promosi digital menggunakan WordPress, serta bertujuan meningkatkan wawasan dan keterampilan SDM di Lembaga Seulanga Banda Aceh dalam melestarikan seni budaya. Hasil luaran meliputi publikasi, video dokumentasi, hak cipta karya rekaman, serta peningkatan kemampuan mitra untuk mempromosikan seni budaya Aceh secara digital.

Kata Kunci : pelatihan; proses kreatif; inovasi; musik digital; Lembaga Seulanga

This is an open-access article under the CC BY-NC 4.0 license.



Submit : 20/12/24

Review : 25/02/25

Terbit : 23/06/25

PENDAHULUAN

Sepanjang sejarahnya, proses merekam musik hingga mengubahnya menjadi produk yang dapat dipasarkan selalu dipengaruhi oleh perkembangan seni musik, kemajuan teknologi produksi, dan perubahan selera budaya masyarakat. Bartlett dan Bartlett menekankan bahwa selera budaya yang dipengaruhi oleh konteks lokal memiliki peran penting dalam pelestarian, pengembangan, dan proses perekaman musik seni pertunjukan (Bartlett, B., & Bartlett, 2016). Unsur ini memberikan ciri khas tersendiri pada hasil akhir produk musik yang dihasilkan.

Hal ini sejalan dengan Undang-Undang Republik Indonesia No. 5 Tahun 2017 tentang Pemajuan Kebudayaan. Pasal 1 Ayat (3), "Pemajuan Kebudayaan" didefinisikan sebagai upaya untuk meningkatkan ketahanan budaya dan kontribusi budaya Indonesia dalam peradaban dunia melalui perlindungan, pengembangan, pemanfaatan, dan pembinaan kebudayaan. Sementara itu, Pasal 1 Ayat (4) menyebutkan bahwa "Perlindungan" adalah upaya menjaga kelestarian budaya melalui inventarisasi, pengamanan, pemeliharaan, penyelamatan, dan publikasi (Prasika Dewi Nugra et al., 2022)

Dalam konteks ini, pemajuan kebudayaan yang menjadi fokus pembahasan adalah seni musik pertunjukan, yang mencakup musik tradisional, musik tari, dan musik teater. Selain itu, komunitas seni yang mendukung ekosistem budaya ini memiliki peran besar dalam menjaga, merawat, dan melestarikan seni tersebut sebagai aset budaya bangsa. Dengan

keterlibatan mereka, keberlangsungan seni budaya ini dapat terus terjaga di tengah tantangan zaman..

Seni pertunjukan bertujuan untuk menyajikan atau mempertunjukkan sebuah karya seni pertunjukan kepada masyarakat atau *to present arts work (dance, drama, music) before an audience* (Hadi, 2012). Berdasarkan diskusi awal dengan ketua Lembaga Seulanga Banda Aceh, anggota komunitas memiliki masalah kompleks dalam meningkatkan pengetahuan dan keterampilan dalam aspek teknik perekaman musik seni pertunjukan berbasis digital. Pelatihan ini sangat dibutuhkan untuk menyesuaikan perkembangan teknologi dengan kebutuhan dunia usaha dan dunia industri.

Lembaga Seulanga berperan penting dalam Pekan Kebudayaan Aceh dan berbagai event seni dan budaya baik di tingkat lokal nasional. Setiap tahunnya ada berbagai event rutin kementerian salah satunya Festival Lomba Seni Siswa Nasional (FLS2N). FLS2N merupakan wadah berkompetisi dan berkesenian untuk siswa Indonesia. FSL2N meliputi jenjang Sekolah Dasar (SD), Sekolah Menengah Pertama (SMP), Sekolah Menengah Atas/Madrasah Aliyah (SMA/MA), Sekolah Menengah Kejuruan (SMK), dan Sekolah Luar Biasa (SDLB/SMPLB/SMALB). Event ini merupakan profit bagi anggota komunitas dikarenakan berbagai cabang seni

pertunjukan diperlombakan. Beberapa event tersebut memanfaatkan musik rekaman sebagai media audio dalam pertunjukan. Hal ini tentunya membutuhkan proses kreatif berbasis digital dalam mencipta musik pertunjukan tersebut. Berdasarkan analisa dan hasil wawancara dengan Ketua Lembaga Seulanga kondisi eksisting yang menjadi rumusan masalah sebagai berikut:

1. Keterbatasan sarana dan prasarana penunjang operasional anggota komunitas untuk produksi musik seni pertunjukan.
2. Minimnya wawasan dan keterampilan sumber daya manusia (SDM) terkait teknik perekaman musik berbasis digital, khususnya musik seni pertunjukan.
3. Keterbatasan pengelolaan manajemen promosi hasil karya untuk dipasarkan/ditawarkan kepada konsumen, sehingga belum mampu menjangkau banyak lini.

Perkembangan perekaman musik berbasis digital menjadi fokus pengamatan dan diskusi bersama mitra pengabdian, terutama dalam teknologi dan inovasi pada poin alat teknologi tepat guna yang digunakan. Prioritas masalah utama adalah minimnya sarana dan prasarana

serta wawasan dan keterampilan sumber daya manusia dalam perekaman musik berbasis digital. Khususnya perekaman musik seni pertunjukan. Permasalahan lainnya juga terlihat dari referensi teknik perekaman hanya dari berbagai platform digital tanpa ada referensi berdasarkan kajian ilmiah. Mengembangkan keterampilan mandiri diperlukan agar berhasil menguasai seni dan penerapan teknologi ini. Singkatnya, butuh waktu untuk menguasai keahlian dalam dunia audio digital.

Awal mengenali dunia audio akan kewalahan dengan jumlah dan variasi peralatan yang digunakan dalam proses produksi. Berproses konsisten memahami sistem perekaman dengan sendirinya akan memunculkan pendekatan pribadi untuk menghasilkan audio yang berkarakter (Andiko et al., 2022). Diperlukan pelatihan yang berfokus pada teknologi perekaman musik digital untuk menjawab kebutuhan dunia usaha dan industri seni. Peningkatan kompetensi anggota komunitas di bidang ini akan memungkinkan terciptanya karya musik seni pertunjukan yang lebih profesional dan inovatif, mendukung pelestarian budaya lokal, serta memberikan peluang ekonomi yang lebih luas. Kompleksitas

alat teknologi dalam perekaman musik menuntut pendekatan konsisten dan sistematis untuk menciptakan audio berkualitas dan berkarakter, yang juga dapat membantu mengatasi keterbatasan referensi yang hanya berasal dari platform digital.

Tujuan kegiatan ini adalah melakukan pelatihan teknik perekaman musik seni pertunjukan berbasis digital di Lembaga Seulanga Banda Aceh sebagai pemberdayaan berbasis masyarakat dalam mengimplementasikan proses kreatif pemanfaatan teknologi digital. Teknologi digital akan meningkatkan produksi musik pertunjukan dengan efisiensi durasi perekaman. Meningkatkan keterampilan mitra dalam hal kreatifitas berbasis teknologi dan tatakelola manajemen promosi untuk kemandirian ekonomi. Manajemen promosi juga perlu dilakukan untuk mempertahankan eksistensi Lembaga Seulanga diantara Lembaga sejenis lainnya. Melalui manajemen promosi dan penyeragaman bentuk promosi berbasis digital akan memperkuat citra dan jati diri Lembaga Seulanga kepada konsumen. Meningkatkan peran keberadaan ISBI Aceh sebagai laboratorium seni secara nasional dan

khususnya di Provinsi Aceh serta kerja kolaboratif antar bidang keilmuan.

Program MBKM dan target IKU kegiatan ini mengacu pada Panduan Indikator Kinerja Utama Perguruan Tinggi Negri yang ditetapkan melalui Keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan antara lain:

1. Mahasiswa mendapat pengalaman di luar kampus.
2. Mahasiswa mendapat kesempatan untuk saling berbagi pengetahuan dan mengimplementasikan keilmuannya pada pasar industri yang sesuai dengan bidang ilmu yang ditekuni di Perguruan Tinggi. Sehingga mahasiswa memperoleh pengalaman sebagai bekal setelah menamatkan studi di Institut Seni Budaya Indonesia Aceh.
3. Hasil kerja dosen digunakan oleh masyarakat atau mendapat rekognisi internasional. Kegiatan ini memberi metode berkarya/art methods yang dapat digunakan oleh mitra yaitu teknik perekaman musik seni pertunjukan berbasis digital.

METODE

Perencanaan (*planning*)

Tahapan ini mencakup berbagai kegiatan, mulai dari observasi lapangan ke lokasi mitra, pembagian tugas dalam tim, persiapan dan penyusunan materi pelatihan tertulis, evaluasi materi, hingga distribusi materi pelatihan ke Lembaga Seulanga Banda Aceh. Dalam prosesnya, ketua dan anggota tim pengusul secara bersama-sama melakukan observasi di lokasi mitra untuk menyusun rencana kerja dalam pelaksanaan pelatihan.

Ketua tim bertanggung jawab mempersiapkan dan menyusun materi pelatihan, sementara anggota tim lainnya menyesuaikan materi sesuai dengan keahlian mereka: anggota pengusul pertama fokus pada bidang tari, sedangkan anggota pengusul kedua pada bidang teater. Penyusunan materi pelatihan tertulis juga melibatkan mahasiswa yang berperan sebagai pemusik.

Setelah draf materi selesai disusun, evaluasi dilakukan dengan melibatkan ketua tim untuk memastikan isi materi sesuai dengan target dan tujuan yang ingin dicapai. Materi pelatihan yang telah selesai kemudian didistribusikan kepada mitra sebagai bahan bacaan pendukung sebelum kegiatan pelatihan dimulai. Proses distribusi ini dilakukan oleh salah satu

anggota tim pengusul bersama mahasiswa yang turut berkontribusi dalam program tersebut.

2. Pelaksanaan (*acting*)

Pelatihan dilaksanakan dalam dua tahap. Tahap pertama mencakup penyampaian materi teori disertai demonstrasi langsung. Tahap kedua melanjutkan penyampaian materi dengan tambahan kegiatan pre-test di awal sesi dan post-test di akhir sesi untuk setiap topik pelatihan terkait perekaman musik seni pertunjukan berbasis digital. Seluruh tim pengusul terlibat dalam pelaksanaan pelatihan, dengan mahasiswa berperan sebagai asisten pemateri untuk membantu mendemonstrasikan materi.

3. Pemantauan (*monitoring* atau *observing*)

Pada tahap ini dilakukan monitoring proses kerja. Peserta pelatihan akan melakukan kerja mandiri dalam menerapkan materi yang telah diberikan. Tahapan ini guna melihat memantau perkembangan peserta pelatihan untuk mengambil tindakan di tahap berikutnya. Pada tahap ini ketua dan anggota pengusul secara berkala melakukan monitoring ke lokasi pengabdian.

4. Penilaian (*reflecting* atau *evaluating*)

Tahapan ini menjadi bagian penilaian indikator keberhasilan kegiatan

yang dilaksanakan. Peserta pelatihan akan melakukan presentasi hasil kerja mandiri dan melakukan evaluasi akhir bersama tim pengusul. Hasil presentasi akan dievaluasi untuk menghasilkan 1 (satu) karya rekaman musik kompilasi. Seluruh tim pengusul berperan pada bidang keahlian masing-masing pada tahapan ini, baik pada saat penilaian dan evaluasi akhir pelatihan maupun dalam proses pendokumentasian kegiatan.

Lembaga Seulanga Banda Aceh menyatakan akan terlibat aktif dalam pelaksanaan kegiatan yang akan dilaksanakan. Seluruh anggota komunitas akan dibagi 3 kelompok untuk memaksimalkan hasil kegiatan, yaitu untuk menyerap materi bidang musik tradisi, musik tari dan musik teater. Pada kegiatan ini, Lembaga Seulanga Banda Aceh akan membantu tim pelaksana pengabdian dalam memfasilitasi ruang dan perlengkapan pendukung yang dimiliki.

Evaluasi seluruh kegiatan akan dilakukan dengan mendata tingkat pemahaman peserta terhadap wawasan perekaman musik seni pertunjukan berbasis digital. Pada penerapannya, pelaksana pengabdian akan mengukur tingkat penyerapan materi dan

keterampilan peserta dalam bentuk tabel yang memuat ketercapaian materi pelatihan. Menggunakan skala nilai 5-10 dan kriteria hasil meliputi : kurang, baik, baik sekali. Instrumen yang digunakan dalam evaluasi ini adalah tes unjuk kerja (performance assesment). Tes ini akan dilakukan secara bertahap oleh peserta pelatihan misal: pre-test (pada saat latihan tahap 1 dan 2) dan post-test (kerja mandiri peserta sebelum presentasi akhir). Instrumen ini digunakan untuk mendapatkan hasil terukur dalam melihat kreativitas yang dilakukan peserta pelatihan. Pada kesepakatannya, pelaksana dan mitra pengabdian akan terus melakukan komunikasi secara berkelanjutan terkait dengan kegiatan yang akan dilakukan.

Pelaksana pengabdian akan melakukan kunjungan secara berkala untuk melihat keberlanjutan hasil kegiatan. Keterampilan peserta pelatihan dalam perekaman musik seni pertunjukan berbasis digital menjadi tolak ukur hasil kegiatan pengabdian. Mitra pengabdian diharapkan dapat menjadi role model home recording lainnya dalam hal m perekaman musik seni pertunjukan berbasis digital yang bersumber dari kesenian tradisi guna meningkatkan

produktifitas dan eksistensi. Sehingga kegiatan pelatihan serupa dapat dilakukan di masa mendatang dengan melibatkan lebih banyak komunitas yang memiliki permasalahan yang sama.

PEMBAHASAN

Perkembangan perekaman musik berbasis digital menjadi fokus pengamatan dan diskusi bersama mitra pengabdian, terutama dalam teknologi dan inovasi pada poin alat teknologi tepat guna yang digunakan. Berdasarkan beberapa masalah yang disebutkan di atas, maka prioritas masalah utama adalah minimnya sarana dan prasarana serta wawasan dan keterampilan sumber daya manusia dalam perekaman musik berbasis digital. Khususnya perekaman musik seni pertunjukan. Permasalahan lainnya juga terlihat dari referensi teknik perekaman hanya dari berbagai platform digital. Keberadaan Institut Seni Budaya Indonesia (ISBI) Aceh sebagai satu-satunya Perguruan Tinggi Negeri Seni di Provinsi Aceh diharapkan dapat berperan aktif dalam pelaksanaan Tri Dharma Perguruan Tinggi, salah satunya dalam program Pengabdian Kepada Masyarakat. Oleh sebab itu, pelaksana pengabdian menawarkan solusi pemecahan masalah mitra dalam bentuk kegiatan pelatihan.

Judul kegiatan pengabdian adalah Pelatihan Teknik Perekaman Musik Seni Pertunjukan Berbasis Digital di Lembaga Seulanga Banda Aceh. Bentuk pelatihan meliputi pelatihan penerapan Digital Audio Workstation (DAW) dalam perekaman musik seni pertunjukan. Kegiatan ini sebagai implementasi UU. No 5 tahun 2017 Tentang Pemajuan Kebudayaan, dalam hal ini menjadikan seni sebagai objek pemajuan kebudayaan yang berdasarkan keberlanjutan. Penjelasan atas keberlanjutan yang tertera pada pasal 3 Undang-Undang tersebut antara lain "bahwa Pemajuan Kebudayaan dilaksanakan secara sistematis, terencana, berkesinambungan, dan berlangsung terus menerus dengan memastikan terjadi regenerasi Sumber Daya Manusia Kebudayaan dan memperhatikan kepentingan generasi yang akan datang".

Pelaksana pengabdian terdiri dari 5 orang dosen, yaitu: 4 orang dosen Institut Seni Budaya Indonesia Aceh yaitu Prodi Seni Karawitan, Seni Tari, Seni Teater dan Desain Komunikasi Visual serta 1 orang dosen dari Prodi Teknik Elektro Universitas Syiah Kuala. Kegiatan ini juga melibatkan mahasiswa Institut Seni Budaya Indonesia Aceh. Keterlibatan mahasiswa untuk mendukung program

Hal | 141

Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) dan mencapai target Indikator Kinerja Utama Perguruan Tinggi Negeri yaitu Mahasiswa mendapat pengalaman di luar kampus.



Gambar 1.

Tim pengabdi dengan peserta pelatihan
(Foto; Benni Andika, 2024)

Transfer materi disampaikan dalam bentuk teks bacaan (modul pelatihan) dan mendemonstrasikan secara praktik. Pemanfaatan Digital Audio Workstation (DAW) menggunakan software PreSonus Studio One 6 dengan tahapan. DAW tidak lagi didasarkan pada logika studio rekaman, tetapi lebih merupakan kombinasi dari loop pengontrol dan logika jaringan dari budaya komputasi dimana (*ubicomp*)(Koszolko, 2017). Melalui teori media baru, artikel ini membahas bagaimana praktik hip-hop dan EDM didigitalkan dalam DAW, dan apa artinya bagi produksi musik pop (Maryam, 2018)(BATES, 2016)

1) tracking (teknis dari tracking tersebut, suara dari vokal dan alat musik yang direkam menjadi gelombang magnetik dan selanjutnya menjadi sinyal yang diterima oleh perekam.),

2) overdub, *Overdub* merupakan salah satu teknik dalam perekaman audio. *Overdub* dilakukan dengan menambahkan rekaman baru pada saat yang bersamaan dimainkan rekaman yang telah dibuat sebelumnya. Idealnya pada saat *overdub* pemain menggunakan *headphone* agar mendengar dengan jelas rekaman sebelumnya. Hal ini bertujuan untuk mengintegrasikan hasil rekaman sebelumnya dengan hasil *overdub* sehingga ter-mix menjadi hasil akhir.

3) editing, *Editing* adalah tahapan memotong, menyatukan, memindahkan dan menyempurnakan bagian-bagian yang telah direkam. Proses *editing* biasanya menggunakan peralatan dan fitur yang terdapat pada *software audio editing*.

Hal | 142

- 4) mixing, *Mixing* adalah tahapan menggabungkan dan menyeimbangkan *track* rekaman yang telah dibuat dan semua *track* yang sudah direkam. Proses *mixing* biasanya diawali dengan tata kelola *track* dan data, *noise gate*, *noise reduction*, *timing correction* dan *pitch correction*. Mengimplementasikan teknik volume, teknik kalibrasi dan *panning automation* serta *panning balancing*. Mengatur dinamika menggunakan *compressor*, *expander* dan *parallel compression*.
- 5) equalizing, *Equalizing* adalah proses membuat karakter suara dengan penambahan atau penguatan dan pengurangan atau pelemahan frekuensi bunyi yaitu seperti *low*, *low mid*, *high mid* dan *high* frekuensinya. Proses *equalizing* mengutamakan solfeggio dan ketajaman telinga saat mendengarkannya agar frekuensi yang satu tidak saling bertabrakan dengan frekuensi yang lain.
- 6) sound effect, *Sound effect* memberikan karakter yang lebih kuat seperti efek *Delay*, *Chorus*, *Compresi*, *Noise Gate*, *Limiter* dan lainnya
- 7) mastering. *mastering*, berfungsi untuk menghilangkan efek "hiss" dan "hum", menurunkan *simbilance* (ess) yang berlebihan, memadatkan frekuensi-frekuensi yang kasar, memoles, dan meratakan, menetapkan standar volume.
- Aspek manajemen promosi pelatihan difokuskan pada pembuatan wordpress dan pelatihan desain poster. Lembaga Seulanga telah memiliki situs berbasis website. Organisasi ini bergerak dalam pelestarian budaya Aceh. Tampilan website ini menggunakan WordPress, yang memudahkan pengelolaan konten secara mandiri oleh tim Seulanga. Dengan WordPress, Seulanga mampu memperlihatkan berbagai program seni budaya, pendidikan, dan pariwisata secara terstruktur dan menarik. Bagian galeri serta profil organisasi memberikan gambaran visual kepada pengunjung tentang aktivitas mereka dalam

Hal | 143

melestarikan dan mengembangkan seni budaya Aceh.

Penggunaan WordPress dalam konteks promosi digital sangat membantu Seulanga untuk memperluas jangkauan audiens. Platform ini memiliki fitur optimasi mesin pencari (SEO) yang memudahkan situs mereka muncul lebih mudah di hasil pencarian. Melalui SEO, konten-konten yang diunggah dapat menjangkau masyarakat luas, bukan hanya di Aceh, tetapi hingga ke tingkat nasional dan internasional. Ini penting dalam upaya menarik perhatian pendukung, baik dari segi komunitas maupun calon sponsor yang ingin terlibat dalam kegiatan pelestarian budaya (Gibson, 2018).

Selain itu, WordPress memungkinkan Seulanga untuk memperbarui konten secara berkala, seperti pengumuman kegiatan, acara seni, atau kolaborasi budaya. Hal ini memperkuat komunikasi antara Seulanga dengan masyarakat, yang juga didukung oleh integrasi media sosial yang ada di situs, seperti Instagram dan YouTube. Melalui integrasi ini, Seulanga dapat berbagi kegiatan mereka secara real-time, meningkatkan interaksi dengan audiens,

dan mendukung branding yang lebih kuat untuk organisasi.

Secara keseluruhan, penggunaan WordPress oleh Seulanga menunjukkan bagaimana teknologi digital dapat dimanfaatkan untuk pelestarian budaya dan manajemen promosi. Dengan kemampuan untuk menghadirkan konten yang kaya, mudah diakses, dan teroptimasi dengan baik, WordPress menjadi alat yang krusial bagi Seulanga dalam memperkuat misi mereka dalam menjaga dan memperkenalkan budaya Aceh ke panggung yang lebih luas.

Hal | 144



Gambar 2.
Tampilan wordpress Lembaga Seulanga
(Foto; Fauzul, 2024)



Gambar 3.
Pelatihan desain dan promosi digital
(Foto; Muhammad Ghifari, 2024)

Kegiatan ini sebagai alternatif solusi pemecahan masalah mitra dalam meningkatkan wawasan dan keterampilan sumber daya manusia (SDM) di Lembaga Seulanga Banda Aceh dalam perekaman musik seni pertunjukan meliputi musik tradisi, musik tari dan musik teater. Luaran wajib kegiatan adalah publikasi di jurnal nasional terakreditasi, publikasi di media massa elektronik, video kegiatan serta peningkatan keberdayaan mitra dalam hal keterampilan teknik perekaman musik seni pertunjukan berbasis digital. Luaran tambahan antara lain: 1 (satu) hak cipta bersertifikat untuk kategori karya rekaman audio kompilasi.

Instrumen yang digunakan dalam evaluasi ini adalah tes unjuk kerja (performance assesment). Tes ini akan dilakukan secara bertahap oleh peserta pelatihan missal: pre-test (pada saat latihan tahap 1 dan 2) dan post-test (kerja mandiri peserta sebelum presentasi akhir). Instrumen ini digunakan untuk mendapatkan hasil terukur dalam melihat kreativitas yang dilakukan peserta pelatihan.

SIMPULAN

Sepanjang sejarah, proses perekaman musik telah dipengaruhi oleh

perubahan seni musik, teknologi produksi, dan selera budaya. Selera budaya lokal memainkan peran penting dalam pelestarian dan pengembangan musik seni pertunjukan. Lembaga Seulanga di Banda Aceh, yang aktif dalam Pekan Kebudayaan Aceh dan Festival Lomba Seni Siswa Nasional (FLS2N), menghadapi berbagai tantangan, seperti: keterbatasan sarana dan prasarana untuk produksi musik seni pertunjukan, minimnya pengetahuan dan keterampilan dalam teknik perekaman musik berbasis digital dan kurangnya kemampuan pengelolaan promosi hasil karya untuk menjangkau pasar yang lebih luas. Pelatihan yang berfokus pada teknologi perekaman musik digital untuk menjawab kebutuhan dunia usaha dan industri seni.

Peningkatan kompetensi anggota komunitas di bidang ini akan memungkinkan terciptanya karya musik seni pertunjukan yang lebih profesional dan inovatif, mendukung pelestarian budaya lokal, serta memberikan peluang ekonomi yang lebih luas. Metode pelaksanaan terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, pemantauan dan penilaian. Perkembangan teknologi perekaman musik berbasis digital menjadi fokus utama program pengabdian kepada

masyarakat oleh ISBI Aceh, dengan solusi berupa pelatihan teknik perekaman musik seni pertunjukan menggunakan software Digital Audio Workstation (DAW) seperti PreSonus Studio One 6. Pelatihan ini mencakup tahap-tahap perekaman profesional, promosi digital menggunakan WordPress, serta bertujuan meningkatkan wawasan dan keterampilan SDM di Lembaga Seulanga Banda Aceh dalam melestarikan seni budaya. Hasil luaran meliputi publikasi, video dokumentasi, hak cipta karya rekaman, serta peningkatan kemampuan mitra untuk mempromosikan seni budaya Aceh secara digital.

DAFTAR PUSTAKA

- Andiko, B., Andika, B., & Gusmail, S. (2022). ANALISIS PROSES PEREKAMAN MUSIK DENGAN METODE DIGITAL DI SANGGAR BUANA BANDA ACEH MASA PANDEMI CIVID-19. *Gorga: Jurnal Seni Rupa*, 11(2). <https://doi.org/10.24114/gr.v11i2.38737>
- Bartlett, B., & Bartlett, J. (2016). *Practical Recording Techniques: The step-by-step approach to professional audio recording*. CRC Press.
- BATES, E. (2016). Simon Zagorski-Thomas , The Musicology of Record Production (Cambridge: Cambridge University Press, 2014), ISBN: 978-1-107-07564-1 (hb). *Twentieth-Century Music*, 13(2). <https://doi.org/10.1017/s1478572216000086>
- Gibson, C. (2018). The Most Effective Digital Marketing Strategies & Approaches: A Review of Literature. *International Journal of Scientific and Research Publications*, 8(2). Hal | 146
- Hadi, Y. S. (2012). *Koreografi Bentuk Teknik dan Isi*. Cipta Media.
- Koszolko, M. (2017). An Introduction to Music Technology, Second Edition (Dan Hosken). *Dancecult*, 9(1). <https://doi.org/10.12801/1947-5403.2017.09.01.07>
- Maryam, S. (2018). Studi Komparasi Emik Dan Etik Masyarakat Terhadap Menjamurnya Tayangan Drama Asing Di Indonesia: Kajian Antropologi Kontemporer. *GENTA BAHTERA: Jurnal Ilmiah Kebahasaan Dan Kesastraan*, 3(1), 91–105. <https://doi.org/10.47269/gb.v3i1.8>
- Prasika Dewi Nugra, Sabri Gusmail, & Benni Andiko. (2022). Pelatihan Proses Mencipta Tari Melalui Pengelolaan Gerak dan Pemanfaatan Digital Audio Software di Lembaga Budaya Aceh Nusantara, Banda Aceh. *Jurnal ABDINUS: Jurnal Pengabdian Nusantara*, 6(2). <https://doi.org/10.29407/ja.v6i2.16725>