

PELATIHAN MUSIK DIGITAL BAGI PEGIAT SENI MUSIK DI KOTA BANJARMASIN

Sherly Nur Hikmah^{1*}, Muhammad Budi Zakia Sani², Maryanto Maryanto³ Sumasno Hadi⁴,
Muhammad Najamudin⁵ Novyandi Saputra⁶, Muhammad Azmi Arief⁷, dan Abdulah Samad Ilham⁸

Ringkasan

Komunitas omunitas pegiat seni musik Banjarmasin merupakan kelompok band sekaligus penyedia layanan produksi lagu yang telah aktif sejak 2012. Komunitas ini dikenal melalui karya-karya populer dan memiliki potensi besar dalam meningkatkan eksistensi seni musik Banjar di tingkat nasional maupun internasional. Namun, kesiapan komunitas dalam menghadapi kemajuan teknologi masih tergolong rendah. Proses produksi musik sebagian besar masih menggunakan metode konvensional dalam penampilan dan penciptaan musik, ditambah kemampuan teknologi anggota belum seluruhnya memenuhi kompetensi yang dibutuhkan untuk menghadapi era digital. Untuk mengatasi kendala tersebut, dilaksanakan kegiatan pengabdian kepada masyarakat berupa pelatihan musik digital bagi 30 anggota komunitas. Metode yang digunakan adalah pendidikan masyarakat dengan memberikan pelatihan secara langsung mengenai musik digital kepada para pegiat seni yang tergabung dalam komunitas tersebut. Pelatihan ini dirancang agar peserta tidak hanya memahami teori, tetapi juga memperoleh keterampilan praktik dalam bidang seni musik digital. Tahap pelaksanaan meliputi perencanaan atau persiapan, pelaksanaan pelatihan, dan evaluasi akhir guna mengukur keberhasilan kegiatan. Target dari pelatihan ini adalah mini project music digital yang dipraktikkan oleh peserta komunitas. Hasil pengukuran capaian kompetensi diperoleh 90% peserta mengalami peningkatan signifikan dalam pengetahuan dan kemampuan bermusik digital. Peserta mampu memahami konsep dasar hingga teknik produksi musik digital serta mengimplementasikan teknik yang diajarkan dalam proyek musik mereka sendiri. Pelatihan ini juga mendorong pengembangan kreativitas peserta dalam mengeksplorasi berbagai gaya dan genre musik secara lebih bebas. Dengan keterampilan baru tersebut, komunitas pegiat seni musik Banjarmasin memiliki peluang lebih besar untuk mengembangkan seni musik Banjar secara lebih luas dan adaptif terhadap kemajuan teknologi musik moderen.

Komunitas Pegiat Seni Musik Banjarmasin, beralamat di kota Banjarmasin. Peserta yang berpartisipasi dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat berjumlah 30 orang.

Keywords

Pelatihan Musik Digital, Seni Musik, Pegiat Seni Banjarmasin

Submitted: 05/06/25 — **Accepted:** 02/06/25 — **Published:** 27/10/25

^{1*} Universitas Lambung Mangkurat, Banjarmasin, Indonesia — sherly.hikmah@ulm.ac.id

² Universitas Lambung Mangkurat, Banjarmasin, Indonesia — mbudizakiasani@ulm.ac.id

³ Universitas Lambung Mangkurat, Banjarmasin, Indonesia — maryanto@ulm.ac.id

⁴ Universitas Lambung Mangkurat, Banjarmasin, Indonesia — sumasno.hadi@ulm.ac.id

⁵ Universitas Lambung Mangkurat, Banjarmasin, Indonesia — muhammadnajamudin@ulm.ac.id

⁶ Universitas Lambung Mangkurat, Banjarmasin, Indonesia — novyandi.saputra@ulm.ac.id

⁷ Universitas Lambung Mangkurat, Banjarmasin, Indonesia — 22101242100001@ulm.ac.id

⁸ Universitas Lambung Mangkurat, Banjarmasin, Indonesia — 22101242100006@ulm.ac.id

* corespondent author

1. Pendahuluan

Perkembangan teknologi informasi dan digitalisasi telah membawa perubahan signifikan dalam dunia musik. Hadirnya musik digital menandai pergeseran dari dominasi musik rekaman konvensional berbasis fisik me-

nuju format digital yang lebih fleksibel [1]. Musik digital, atau audio digital, merupakan harmonisasi bunyi yang direkam dengan bantuan perangkat analog maupun digital, serta menggunakan perangkat lunak tertentu yang dioperasikan melalui komputer [2]. Fenomena ini membuka peluang besar bagi para pegiat musik, baik dari kalangan lokal, daerah, maupun profesional, untuk meningkatkan pengetahuan, keterampilan, serta mempublikasikan karya mereka secara global melalui berbagai platform digital.

Tingginya penetrasi internet di Indonesia mendorong pertumbuhan konsumsi musik secara daring melalui platform-platform digital seperti *Spotify*, *YouTube*, dan *SoundCloud* [3]. Hal ini semakin mendorong para pegiat musik untuk memproduksi dan mendistribusikan karya secara *online*, sekaligus mengembangkan strategi *digital marketing* yang efektif. Salah satu bentuk nyata dari perkembangan ini adalah kemunculan *netlabel*, yang menjadi sarana distribusi musik digital dengan akses mudah dan jangkauan luas [4].

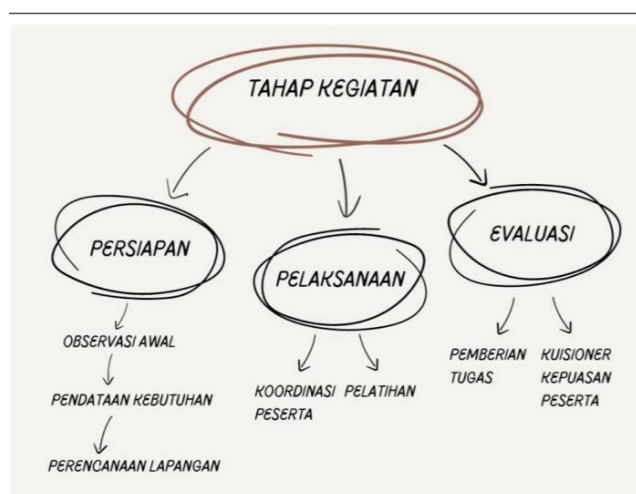
Di Kota Banjarmasin, komunitas pegiat seni musik yang telah aktif sejak 2012 menunjukkan potensi besar dalam mengangkat eksistensi seni musik Banjar di tingkat nasional maupun internasional. Meskipun demikian, potensi tersebut belum optimal karena rendahnya penguasaan teknologi musik digital di kalangan anggota komunitas. Proses produksi musik yang masih didominasi oleh metode tradisional membatasi kemampuan mereka dalam berinovasi dan bersaing di era digital ini [5].

Berdasarkan kondisi tersebut, kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan dengan fokus pada pelatihan musik digital bagi komunitas pegiat seni musik di Kota Banjarmasin. Kegiatan ini bertujuan untuk mengembangkan kompetensi pegiat musik dalam memanfaatkan teknologi sebagai sarana peningkatan kapasitas diri serta publikasi karya ke masyarakat luas. Selain itu, kegiatan ini juga mendukung implementasi kebijakan Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) melalui keterlibatan mahasiswa secara langsung dalam aktivitas pengabdian, yang memungkinkan mereka menjadi lebih adaptif, fleksibel, serta memahami realitas sosial di masyarakat. Kegiatan ini turut berkontribusi terhadap pencapaian Indikator Kinerja Utama (IKU) perguruan tinggi, khususnya IKU 3 yang menekankan pentingnya dosen berkegiatan di luar kampus.

2. Metode Penerapan

Metode yang digunakan dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah pendekatan pendidikan masyarakat melalui pelatihan musik digital yang ditujukan kepada para pegiat seni, khususnya komunitas pegiat seni musik Banjarmasin. Pelatihan ini dirancang untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan peserta dalam bidang seni musik digital, baik secara konseptual maupun praktis.

Pelaksanaan kegiatan dilakukan melalui tiga tahapan utama seperti terlihat pada Gambar 1, yaitu:



Gambar 1. Alur Kegiatan PKM

2.1 Tahap Persiapan

Tahap awal kegiatan pengabdian kepada masyarakat dimulai dengan observasi untuk mengidentifikasi tingkat pengetahuan serta kemampuan pegiat seni musik di Kota Banjarmasin dalam bidang musik digital. Observasi ini dilakukan melalui survei dan komunikasi awal dengan pihak komunitas. Selain itu, dilakukan pendataan kebutuhan peserta dengan mengamati proses produksi musik, guna menentukan sasaran dan materi pelatihan yang sesuai dengan kondisi dan kebutuhan peserta.

Pada tahap perencanaan lapangan, tim pelaksana menyusun struktur kerja dan pembagian tugas secara terorganisir. Ketua tim bertindak sebagai koordinator yang bertanggung jawab mengawasi dan mengarahkan seluruh rangkaian kegiatan pelatihan. Narasumber dalam pelatihan merupakan anggota tim yang memiliki kompetensi khusus di bidang musik digital, sehingga mampu memberikan materi dan bimbingan yang tepat serta relevan dengan kebutuhan peserta.

2.2 Tahap Pelaksanaan

Pelaksanaan PkM membuat, menyiapkan dan menyajikan modul pelatihan musik digital. Tim PkM melakukan pre-test, menyajikan materi pelatihan. Penyajian materi dilakukan melalui ceramah, demo dan praktik dalam menggunakan musik digital. Tim PkM melakukan post-test dan penilaian terhadap hasil praktik peserta. Pada tahap ini tim PkM dibantu 2 mahasiswa yang berperan sebagai asisten fasilitator serta mendokumentasikan seluruh kegiatan pelaksanaan PkM, jadwal pelatihan terlihat pada Tabel 1.

Materi pelatihan yang diberikan mencakup:

1. Pengembangan konten musik berbasis digital;
2. Pemanfaatan platform digital sebagai media pembelajaran dan publikasi karya;
3. Pengenalan standar kualitas audio dalam produksi musik digital.

2.3 Tahap Evaluasi

Tahap akhir merupakan evaluasi untuk mengukur efektivitas dan dampak kegiatan. Evaluasi dilakukan dengan menganalisis berdasarkan kuesioner pre-test/post-test peserta. serta pengumpulan umpan balik peserta mengenai kepuasan terhadap pelatihan yang telah dilaksanakan. Hasil evaluasi ini menjadi dasar penyusunan rekomendasi untuk pelatihan lanjutan dan pengembangan program serupa di masa mendatang.

3. Hasil dan Ketercapaian Sasaran

Program pengabdian kepada masyarakat dilakukan pada komunitas pegiat seni musik di Kota Banjarmasin. Dalam program ini, sejumlah 30 orang pegiat seni musik terlibat dalam beberapa sesi pelatihan musik digital yang berfokus pada pengembangan konten musik, teknik perekaman dan editing untuk standar kualitas audio serta penggunaan *platform digital* sebagai media belajar dan publikasi karya.

3.1 Sesi Pengembangan Konten Musik

Pada sesi pertama, peserta diperkenalkan dengan konsep penulisan lagu, produksi musik, pemasaran, distribusi, serta analisis pasar musik. Peserta tidak hanya menerima materi secara teoritis, tetapi juga melakukan praktik langsung dalam proses produksi musik, seperti terlihat pada Gambar 2. Dalam praktik ini, peserta menggunakan *Digital Audio Workstation* (DAW) untuk membuat demo sederhana secara berkelompok. Pendekatan berbasis praktik seperti ini diyakini mampu meningkatkan pemahaman peserta terhadap seluruh ekosistem industri musik, mulai dari tahap kreatif hingga distribusi. pelatihan musik yang bersifat partisipatif dan berbasis proyek mampu memperkuat keterampilan teknis sekaligus kompetensi kolaboratif dalam produksi musik digital [6]. Penggunaan DAW dalam lingkungan pembelajaran juga telah terbukti mendorong kreativitas dan kemampuan *problem-solving* peserta dalam konteks dunia industri yang sesungguhnya [7].

Tabel 1. Jadwal Pelatihan

Tanggal	Waktu	Kegiatan	Keterangan
19 Juni 2024	09.00–09.30	Registrasi dan Pembukaan	Sambutan dan pengenalan pelatihan
	09.30–10.00	Pre-test	Mengukur pengetahuan awal peserta
	10.00–12.00	Sesi 1: Pengembangan Konten Musik Digital (DAW)	Ceramah, demo, dan praktik DAW
	12.00–13.00	ISHOMA	
	13.00–15.00	Sesi 2: Perekaman dan Editing Audio menggunakan FL Studio	Demo dan praktik langsung
20 Juni 2024	09.00–11.00	Sesi 3: Pemanfaatan Platform Digital sebagai Media Pembelajaran dan Publikasi Karya	Materi dan praktik penggunaan platform digital (<i>YouTube</i>)
	11.00–12.00	Review dan persiapan evaluasi	Persiapan pelaksanaan post-test
	12.00–13.00	ISHOMA	
	13.00–14.00	Post-test	Mengukur hasil peningkatan peserta
	14.00–15.30	Sesi 4: Evaluasi dan Penayangan Karya Peserta	Presentasi karya peserta dan feedback
	15.30–16.00	Penutupan dan pengumpulan kuesioner kepuasan	Umpan balik dan penutupan acara



Gambar 2. Sesi Pengembangan Konten Musik

3.2 Perekaman dan Editing Audio Menggunakan FL Studio

Sesi kedua difokuskan pada penggunaan aplikasi FL Studio untuk menghasilkan musik dengan kualitas audio standar industri. Pada sesi ini, peserta dikenalkan dengan alat dan bahan yang dibutuhkan, baik dari sisi perangkat lunak (*software*) maupun perangkat keras (*hardware*), serta diajarkan cara mengoperasikan aplikasi FL Studio secara efektif dalam proses produksi musik digital. Pendekatan berbasis perangkat lunak ini selaras dengan tren global dalam produksi musik modern, di mana *software digital audio workstation* seperti *FL Studio* memainkan peran utama dalam penciptaan, *mixing*, dan *mastering* lagu secara profesional, seperti terlihat pada Gambar 3. penggunaan DAW dalam pendidikan musik tidak hanya mempermudah eksplorasi sonik tetapi juga membekali peserta dengan keterampilan teknis yang dibutuhkan di industri kreatif [8].



Gambar 3. Sesi Perekaman dan *Editing* Audio Menggunakan FL Studio

3.3 Pemanfaatan Platform Digital sebagai Media Belajar dan Publikasi

Sesi ketiga difokuskan pada pendampingan peserta dalam optimalisasi penggunaan platform digital, khususnya *YouTube*, sebagai media pembelajaran dan publikasi karya musik. Platform digital memungkinkan akses terhadap berbagai sumber belajar teori musik secara interaktif dan fleksibel, serta menjadi sarana efektif dalam memperluas jangkauan publikasi karya seni [9]. Pelatihan mengarahkan peserta untuk membangun kehadiran digital (*digital presence*) yang profesional guna memperkuat identitas dan reputasi musik mereka secara daring [10].

Dalam sesi ini, peserta dikenalkan dengan strategi pemasaran digital yang meliputi pemilihan konten yang menarik, pengoptimalan *metadata* seperti judul, deskripsi, dan tag, serta pemanfaatan fitur *YouTube* seperti *playlist*, *live streaming*, dan *analitik audiens* guna meningkatkan jangkauan dan interaksi dengan penonton [11]. Pendekatan ini bertujuan agar peserta tidak hanya mampu memproduksi karya musik berkualitas, tetapi juga dapat mempromosikan dan menyebarkan karya mereka secara efektif ke audiens yang lebih luas.

Pemanfaatan platform digital tersebut membantu peserta mengembangkan ekosistem belajar mandiri dan berkelanjutan, serta memperluas peluang eksposur karya musik mereka di pasar global. Hal ini mendukung pertumbuhan komunitas musik digital yang adaptif dan inovatif dalam menghadapi era digitalisasi seni musik [12].

3.4 Evaluasi dan Penayangan Karya

Setelah ketiga sesi pelatihan, dilaksanakan sesi diskusi dan evaluasi guna mengukur pengetahuan dan keterampilan peserta. Pendekatan yang digunakan dalam program ini bersifat holistik, dengan alur kegiatan yang dimulai dari pengenalan dasar, penggunaan aplikasi, pemahaman platform digital, hingga pengembangan konten. Sebagai puncak dari seluruh rangkaian kegiatan, dilakukan penayangan karya hasil kerja kelompok peserta, yang menjadi bentuk konkret dari hasil pelatihan yang telah dilalui, seperti dapat dilihat pada Gambar 4.



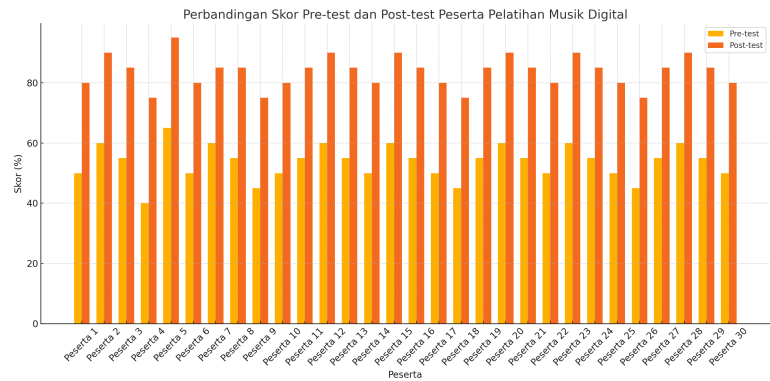
Gambar 4. Sesi penyajian karya tugas kelompok

Evaluasi awal melalui pre-test menunjukkan bahwa sebanyak 55% peserta belum memiliki pengetahuan dan kemampuan dalam menggunakan musik digital. Setelah pelatihan, hasil post-test menunjukkan bahwa hanya 10% peserta yang belum berhasil mempublikasikan karya musik digital. Hal ini disebabkan sebagian kecil peserta menghadapi kendala teknis seperti jaringan komputer. Secara keseluruhan, pelatihan berhasil meningkatkan kemampuan peserta dalam bermusik digital dan mempublikasikan karya mereka. Hasil analisis dilakukan seperti yang ditunjukkan pada Tabel 2. Visualisasi capaian kompetensi dapat dilihat pada Gambar 5 dan Gambar 6.



Gambar 5. Persentase pemahaman peserta

Pelatihan musik digital yang diberikan kepada 30 peserta komunitas pegiat seni musik Banjarmasin berhasil menunjukkan peningkatan signifikan dalam pengetahuan dan keterampilan bermusik digital. Hal ini dibuktikan dengan kenaikan rata-rata skor pre-test dari 55% menjadi 85% pada post-test, yang berarti peningkatan sebesar 30 poin persen. Selain itu, sebanyak 90% peserta mampu mengimplementasikan teknik musik digital yang dipelajari secara langsung dalam karya mereka. Temuan tersebut menunjukkan efektivitas metode pelatihan yang mengombinasikan teori dan praktik secara terpadu. Adapun kendala yang dihadapi selama pelaksanaan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) seperti 1) Tingkat literasi digital peserta yang bervariasi, dimana peserta memiliki latar belakang kemampuan yang berbeda-beda, mulai dari pemula hingga yang sudah memiliki sedikit pengetahuan terkait penggunaan web. Hal ini menjadi tantangan dalam proses pelatihan. 2) Keterbatasan



Gambar 6. Capaian peserta

Tabel 2. bandingan data test peserta

Peserta	Skor Pre-test (%)	Skor Post-test (%)	Peningkatan (%)
1	50	80	30
2	60	90	30
3	55	85	30
4	40	75	35
5	65	95	30
6	50	80	30
7	60	85	25
8	55	85	30
9	45	75	30
10	50	80	30
11	55	85	30
12	60	90	30
13	55	85	30
14	50	80	30
15	60	90	30
16	55	85	30
17	50	80	30
18	45	75	30
19	55	85	30
20	60	90	30
21	55	85	30
22	50	80	30
23	60	90	30
24	55	85	30
25	50	80	30
26	45	75	30
27	55	85	30
28	60	90	30
29	55	85	30
30	50	80	30

perangkat pendukung, baik dalam hal jaringan internet maupun ketersediaan komputer, dimana tidak semua peserta memiliki akses yang memadai. Kondisi ini menjadi penghambat kecepatan dan kelancaran proses pelatihan. Meskipun demikian, tim PkM berupaya menghadirkan konsep pelatihan yang interaktif dan menarik, serta dirancang agar dapat dipelajari secara mandiri oleh peserta setelah pelatihan selesai.

4. Kesimpulan

Pelatihan musik digital yang diberikan kepada komunitas pegiat seni di Banjarmasin merupakan wujud pemberdayaan kelompok seni berbasis teknologi. Kegiatan ini berhasil meningkatkan pengetahuan dan kemampuan bermusik digital para peserta dengan rata-rata skor peserta meningkat dari 55% menjadi 85%, serta 90% peserta menunjukkan kepercayaan diri dalam mempublikasikan karya mereka secara mandiri.

Ke depan, program serupa perlu dilanjutkan dan direplikasi di wilayah lain dengan dukungan yang berkelanjutan. Dengan pengembangan yang konsisten, Banjarmasin berpotensi memperkuat komunitas seni lokal melalui pendekatan digital dan inovatif.

Pustaka

- [1] Y. P. H. Wadhi, F. Ciptosari, and R. A. Siagian, "Strategi pemasaran digital musik daerah Flores melalui platform musik digital Spotify," *Jurnal Pemasaran Kompetitif*, vol. 6, no. 3, pp. 309–316, Jun. 2023.
- [2] J. W. Morris, *Selling Digital Music, Formatting Culture*, University of California Press, 2015.
- [3] H. Susanto and I. Wijaya, "The impact of digital marketing on music consumption behavior in Indonesia," *J. Indones. Econ. Bus.*, vol. 36, no. 1, pp. 42–56, 2021.
- [4] A. B. Pramudyanto, "Media baru dan peluang counter-hegemony atas dominasi logika industri musik (studi kasus perkembangan netlabel di Indonesia)," *Jurnal Ilmu Komunikasi*, vol. 10, no. 1, pp. 63–82, Jun. 2013.
- [5] A. Hidayat and D. Gunawan, "The challenges of digital music production in regional communities: A case study from Banjarmasin," *Indones. J. Musicol.*, vol. 3, no. 1, pp. 15–27, 2019.
- [6] B. L. Bartleet and C. Carfoot, "Arts-based service learning: Conservatory students collaborating with local youth," *Music Educ. Res.*, vol. 15, no. 1, pp. 1–15, 2013.
- [7] J. Savage, *Teaching Music Composition with Digital Technology*, Routledge, 2014.
- [8] D. Hosken, *An Introduction to Music Technology*, 2nd ed. New York, NY, USA: Routledge, 2014.
- [9] A. Bennett, *Music, Digital Media and Culture*, Routledge, 2012.
- [10] D. Baym, *Playing to the Crowd: Musicians, Audiences, and the Intimate Work of Connection*, NYU Press, 2018.
- [11] M. Burgess and J. Green, *YouTube: Online Video and Participatory Culture*, Polity Press, 2018.
- [12] S. J. Kim, "The impact of digital platforms on independent music production," *Journal of Cultural Economics*, vol. 44, no. 3, pp. 349–365, 2020.