

## Studi Eksplorasi Penggunaan Aplikasi Cubase 10.5 pada Mahasiswa Minat Aplikasi Musik Digital Program Studi Pendidikan Musik UNWIRA Kupang

Andreas Sandro Toasu\*, I Gede Mawan, I Wayan Karja  
Institut Seni Indonesia Bali, Indonesia

\*Corresponding Author: [andreastoasu2002@gmail.com](mailto:andreastoasu2002@gmail.com)  
Dikirim: 26-05-2026; Direvisi: 27-06-2026; Diterima: 30-06-2026

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan secara komprehensif mengenai proses eksplorasi dan hasil penggunaan aplikasi Cubase 10.5 sebagai media pembuatan instrumen musik digital. Studi ini difokuskan untuk mengatasi permasalahan terkait kurangnya pemahaman mahasiswa Program Studi Pendidikan Musik Universitas Katolik Widya Mandira (UNWIRA) Kupang dalam mengaplikasikan teknologi audio modern guna menghasilkan karya musik digital. Metode penelitian yang diimplementasikan adalah pendekatan kualitatif deskriptif. Subjek penelitian melibatkan lima mahasiswa yang tergabung dalam program minat bakat aplikasi musik digital di bawah naungan Himpunan Mahasiswa Program Studi Pendidikan Musik UNWIRA. Data primer dan sekunder dikumpulkan secara komprehensif melalui teknik wawancara mendalam, observasi partisipatif, serta dokumentasi terstruktur. Hasil penelitian membuktikan bahwa proses pembelajaran musik digital terlaksana secara sistematis melalui tiga tahap utama: orientasi, pelatihan, dan evaluasi. Tahap orientasi berhasil mengenalkan antarmuka dan fungsi dasar Cubase 10.5. Tahap pelatihan selama delapan kali pertemuan menggunakan metode *drill* dan *recovery* terbukti mampu meningkatkan kompetensi mahasiswa dalam menggambar melodi pada *MIDI editor*, menambah instrumen virtual, dan mengatur dinamika musik. Pada tahap evaluasi, karya musik digital mahasiswa dinilai memuaskan, meski sempat terkendala oleh kapasitas RAM yang kecil dan minimnya alat bantu *output* bunyi. Hambatan tersebut berhasil dimitigasi melalui penggunaan perangkat tambahan dan pendekatan bimbingan individual. Kontribusi utama penelitian ini adalah menjadi referensi ilmiah bagi pengembangan metode pembelajaran inovatif berbasis teknologi di institusi pendidikan seni musik. Lebih lanjut, studi ini memfasilitasi integrasi IPTEK ke dalam kurikulum di pendidikan seni musik guna merespons berbagai tuntutan dari industri musik modern saat ini.

**Kata Kunci:** teknologi musik; pembelajaran musik digital; cubase 10.5.

**Abstract:** This study aims to comprehensively describe the exploration process and the results of utilizing the Cubase 10.5 application as a medium for creating digital music instruments. This research is focused on addressing the lack of understanding among students of the Music Education Study Program at Widya Mandira Catholic University (UNWIRA) Kupang in applying modern audio technology to produce digital music works. The research method implemented is a descriptive qualitative. The research subjects involved five students incorporated in the digital music application talent program under the Student Association of the Music Education Study Program at UNWIRA. Primary and secondary data were comprehensively collected through in-depth interviews, participatory observations, and structured documentation. The results demonstrated that the digital music learning process was systematically carried out through three main stages: orientation, training, and evaluation. The orientation stage successfully introduced the interface and basic functions of Cubase 10.5. The training stage, conducted over eight sessions using drill and recovery methods, proved effective in improving students' competence in drawing melodies

in the MIDI editor, adding virtual instruments, and adjusting music dynamics. In the evaluation stage, the students' digital music works were rated as satisfactory, despite being temporarily hindered by small RAM capacity and a lack of sound output devices. These obstacles were successfully mitigated through the use of additional devices and an individual mentoring approach. The main contribution of this research is to serve as a scientific reference for the development of innovative technology-based learning methods in music arts education institutions. Furthermore, this study facilitates the integration of science and technology into the music education curriculum to respond to the various demands of today's modern music industry.

**Keywords:** music technology; digital music learning; cubase 10.5.

## PENDAHULUAN

Musik merupakan bentuk seni berbasis bunyi yang berfungsi sebagai media ekspresi, edukasi, dan pengembangan kemampuan manusia. (Saputra, 2024) mengemukakan bahwa kecerdasan musikal merupakan salah satu jenis kecerdasan manusia, sehingga pembelajaran musik perlu didukung oleh sarana yang mampu mengembangkan kemampuan memahami dan menghasilkan musik. Dalam perkembangan mutakhir, teknologi telah mengubah cara musik dibuat, direkam, didistribusikan, dan dikonsumsi. (Reuter, 2021) menyatakan bahwa teknologi musik mencakup instrumen, penulisan, perekaman, pemutaran suara, serta perangkat lunak yang digunakan untuk menampilkan atau mengomposisikan musik. Dalam kerangka tersebut, Cubase 10.5 relevan diposisikan sebagai media digital yang berpotensi menunjang pembelajaran musik di perguruan tinggi.

Dalam konteks pendidikan musik, penggunaan perangkat lunak digital memberi peluang bagi mahasiswa untuk mengembangkan keterampilan penciptaan dan produksi musik secara lebih praktis. Menurut (Saputra, 2024), pemanfaatan aplikasi seperti FL Studio dalam pembelajaran musik menunjukkan hasil yang positif, sehingga aplikasi sejenis memiliki potensi pedagogis yang kuat. Namun, kajian yang secara khusus menelaah penggunaan Cubase 10.5 sebagai media pembuatan instrumen musik digital pada mahasiswa pendidikan musik masih terbatas, terutama pada konteks Program Studi Pendidikan Musik Universitas Katolik Widya Mandira Kupang. Peningkatan minat mahasiswa terhadap teknologi musik juga telah disebutkan dalam konteks umum [citation unspecified], tetapi bentuk pemanfaatan Cubase 10.5 yang efektif dalam pembelajaran belum dirumuskan secara lebih terarah.

Program Studi Pendidikan Musik Universitas Katolik Widya Mandira (UNWIRA) Kupang terus berupaya menyesuaikan proses pembelajaran dengan perkembangan teknologi musik digital. Namun, berdasarkan hasil observasi awal dan wawancara dengan dosen pengampu serta mahasiswa yang tergabung dalam kelompok minat aplikasi musik digital HIMPROSMUS, pemanfaatan perangkat lunak *Digital Audio Workstation (DAW)* dalam pembelajaran masih belum optimal. Sebagian besar mahasiswa masih terbiasa menggunakan pendekatan konvensional dalam penyusunan aransemen musik dan belum memiliki keterampilan yang memadai dalam mengoperasikan perangkat lunak produksi musik digital, khususnya Cubase 10.5. Selain itu, keterbatasan spesifikasi perangkat komputer, minimnya perangkat audio pendukung, serta belum tersedianya pembelajaran yang terstruktur mengenai penggunaan DAW menyebabkan mahasiswa mengalami kesulitan dalam



membuat instrumen musik digital secara mandiri. Kondisi tersebut berdampak pada belum optimalnya penguasaan kompetensi teknologi musik yang sebenarnya menjadi salah satu kebutuhan penting bagi lulusan pendidikan musik di era industri kreatif digital.

Kesenjangan tersebut penting ditelaah karena integrasi teknologi dalam pendidikan musik tidak hanya berkaitan dengan penggunaan aplikasi, tetapi juga dengan penguatan pemahaman mahasiswa terhadap nada, ritme, harmoni, dan proses produksi musik secara praktis. Pemanfaatan aplikasi yang tepat dapat membantu mahasiswa belajar secara lebih efisien, kreatif, dan sesuai dengan perkembangan musik digital. Secara praktis, kajian ini diperlukan untuk mendukung pembelajaran yang lebih inovatif dan adaptif terhadap kebutuhan mahasiswa musik. Secara ilmiah, penelitian ini memperjelas bagaimana teknologi musik sebagaimana dipahami (Reuter, 2021) dapat dioperasionalkan dalam konteks pendidikan, sekaligus menindaklanjuti indikasi positif penggunaan aplikasi sejenis yang dilaporkan (Saputra, 2024).

Berdasarkan latar tersebut, penelitian ini bertujuan mengeksplorasi penggunaan aplikasi Cubase 10.5 sebagai media pembuatan instrumen musik digital pada mahasiswa minat aplikasi musik digital Program Studi Pendidikan Musik Universitas Katolik Widya Mandira Kupang. Fokus penelitian diarahkan pada proses penggunaan aplikasi tersebut dalam kegiatan pembelajaran dan pada pemanfaatannya untuk mendukung penciptaan instrumen musik digital. Dengan demikian, Cubase 10.5 dikaji bukan hanya sebagai perangkat lunak, tetapi sebagai media pembelajaran musik digital.

Kontribusi penelitian ini terletak pada penyediaan uraian akademik yang lebih terfokus mengenai pemanfaatan Cubase 10.5 dalam pendidikan musik pada konteks lokal perguruan tinggi. Penelitian ini diharapkan memperkaya kajian tentang integrasi teknologi dalam pembelajaran musik, sekaligus menjadi pijakan bagi pengembangan kurikulum, strategi pembelajaran, dan pelatihan berbasis perangkat lunak musik. Selain itu, penelitian ini dapat menjadi rujukan awal bagi studi lanjutan yang menelaah aplikasi musik digital secara lebih spesifik dalam pendidikan musik. Dengan demikian, penelitian ini menempatkan teknologi musik sebagai bagian penting dari penguatan kapasitas kreatif dan teknis mahasiswa.

## **KAJIAN TEORI**

Musik dipahami sebagai ekspresi bunyi yang terorganisasi dan mengandung unsur melodi, irama, harmoni, bentuk, serta ekspresi. Dalam kerangka ini, musik tidak hanya dilihat sebagai produk artistik, tetapi juga sebagai objek pembelajaran yang menuntut pemahaman konseptual sekaligus penguasaan praktik. (Burnard & Murphy, 2017) menekankan musik sebagai pengungkapan gagasan melalui bunyi, (Ravinsa & Hidayat, 2025) melihatnya sebagai bahasa emosi, Jamalus (1988) menempatkannya sebagai karya seni bunyi yang mengekspresikan pikiran dan perasaan, sedangkan (Honing, 2011) menegaskan dimensi estetis dan ekspresif musik. Dengan demikian, pembelajaran musik pada dasarnya menuntut medium yang memungkinkan mahasiswa memahami struktur bunyi sekaligus mempraktikkan penciptaan musikal secara langsung.

Pada aras grand theory, pembelajaran musik digital dapat dipahami melalui pandangan (Baraté & Presti, 2022) tentang pengalaman sebagai inti proses belajar.



Perspektif ini menempatkan mahasiswa bukan sebagai penerima informasi pasif, melainkan sebagai subjek yang membangun pengetahuan melalui keterlibatan langsung dengan objek belajar. Dalam konteks pendidikan musik, pengalaman langsung menjadi penting karena penguasaan konsep musikal tidak terlepas dari praktik mendengar, mencoba, memperbaiki, dan merefleksikan hasil. Oleh sebab itu, media pembelajaran musik digital relevan apabila mampu menghadirkan pengalaman belajar yang aktif, eksploratif, dan kontekstual.

Pada aras middle-range theory, teknologi musik merujuk pada perangkat, sistem, dan aplikasi digital yang digunakan untuk menciptakan, merekam, memproses, dan memutar musik. (Baraté & Presti, 2022) menjelaskan bahwa teknologi digital telah mengubah cara musik diproduksi dan dikonsumsi, sedangkan (Honing, 2011) menunjukkan bahwa perkembangan digital dan komputerisasi memperluas pemahaman mengenai kognisi musik. (Wise et al., 2011) menegaskan bahwa musik digital dihasilkan melalui pemanfaatan teknologi komputer, baik dalam penciptaan maupun pengolahan suara, sementara (Ravinsa & Hidayat, 2025) menunjukkan bahwa penggunaan teknologi digital dalam pendidikan musik memungkinkan pembelajaran yang lebih praktis dan berbasis pengalaman. Dalam kerangka ini, instrumen musik digital dapat diposisikan sebagai keluaran praktik musikal yang dihasilkan melalui Digital Audio Workstation dan instrumen virtual, sehingga aplikasi seperti Cubase 10.5 layak dipahami sebagai media pembelajaran sekaligus sarana produksi musik.

Secara pedagogis, penguasaan aplikasi musik digital memerlukan kombinasi antara latihan terstruktur dan eksplorasi mandiri. (Burnard & Murphy, 2017) menempatkan drill sebagai pendekatan yang menekankan pengulangan sistematis untuk membentuk ketepatan, keterampilan, dan penguasaan teknis. Sebaliknya, discovery learning bertumpu pada penemuan konsep melalui pengalaman langsung dan eksplorasi aktif, yang dalam naskah sumber dikaitkan dengan pandangan (Reuter, 2021). Dalam pembelajaran aplikasi musik digital, kedua pendekatan tersebut saling melengkapi: drill mendukung penguasaan fitur teknis, sedangkan discovery learning mendorong mahasiswa memahami fungsi perangkat lunak melalui proses mencoba, menilai, dan mengembangkan karya musik mereka sendiri. Kerangka ini penting karena pembelajaran DAW tidak cukup dijelaskan hanya sebagai transfer pengetahuan teknis, tetapi juga sebagai proses pembentukan kreativitas dan pemahaman musikal.

Sejumlah studi terdahulu mendukung relevansi penggunaan aplikasi musik dalam pendidikan. (Jaohari, 2025) menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi musik dapat meningkatkan keterampilan komposisi mahasiswa, sedangkan Garcia dan Lee (2023) menegaskan bahwa penggunaan DAW dalam pembelajaran musik juga memperkuat kolaborasi, kerja sama, dan komunikasi antarmahasiswa. Temuan yang paling dekat dengan fokus artikel ini ditunjukkan oleh (Rahmawati et al., 2026) , yang melaporkan bahwa pemanfaatan FL Studio pada mahasiswa pendidikan musik efektif sebagai media untuk membuat instrumen musik dan memudahkan mahasiswa bekerja secara lebih mandiri. Secara keseluruhan, studi-studi tersebut menunjukkan bahwa perangkat lunak musik tidak hanya berfungsi sebagai alat teknis, melainkan juga sebagai medium pedagogis yang dapat mendukung komposisi, kreativitas, dan interaksi belajar.

Meskipun demikian, penelitian sebelumnya masih menyisakan kesenjangan, baik secara teoritis maupun empiris. Secara teoritis, sebagian rujukan masih



dipisahkan antara pembahasan tentang musik sebagai objek belajar, teknologi musik sebagai perangkat digital, dan strategi pembelajaran sebagai mekanisme pedagogis, sehingga hubungan antarunsur tersebut belum disusun dalam satu kerangka yang utuh. Secara empiris, penelitian yang ada lebih banyak menyoroti aplikasi musik secara umum atau berfokus pada FL Studio, sementara penggunaan Cubase 10.5 sebagai media pembuatan instrumen musik digital belum dijelaskan secara spesifik pada konteks mahasiswa pendidikan musik. Selain itu, bukti pada lingkungan pendidikan musik perguruan tinggi Indonesia masih terbatas, khususnya yang menelaah bagaimana penguasaan fitur software berkaitan dengan pembentukan keterampilan teknis, kreativitas, dan kesadaran teknologi musik secara bersamaan.

Berdasarkan kesenjangan tersebut, artikel ini menempatkan Cubase 10.5 sebagai fokus kajian yang lebih spesifik dalam pendidikan musik. Kontribusi ilmiahnya terletak pada penyatuan tiga lapis argumentasi yang sebelumnya tersebar, yaitu musik sebagai objek pembelajaran, teknologi musik dan instrumen digital sebagai kerangka konseptual, serta drill dan discovery learning sebagai mekanisme pedagogis untuk menjelaskan proses penguasaan aplikasi. Dengan kerangka itu, artikel ini tidak hanya memperluas pembahasan tentang media musik digital di pendidikan tinggi, tetapi juga melengkapi keterbatasan riset sebelumnya yang belum secara langsung menelaah Cubase 10.5 pada konteks mahasiswa minat aplikasi musik digital. Sintesis ini menegaskan bahwa penggunaan DAW dalam pendidikan musik perlu dipahami sebagai proses pembelajaran yang sekaligus teknis, kreatif, dan reflektif.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan metode tindakan lapangan untuk memahami secara mendalam pengalaman dan persepsi mahasiswa dalam menggunakan aplikasi Cubase 10.5 sebagai media pembuatan instrumen musik digital. Pemilihan pendekatan ini didasarkan pada kebutuhan untuk menangkap makna pengalaman belajar peserta dan interaksi mereka dengan perangkat lunak dalam konteks pendidikan musik, sejalan dengan pandangan (Creswell & Poth, 2018) bahwa penelitian kualitatif efektif untuk menggali makna pengalaman individu. Secara substantif, objek penelitian mencakup proses eksplorasi penggunaan Cubase 10.5 dan hasil pemanfaatannya dalam pembuatan instrumen musik digital pada mahasiswa minat aplikasi musik digital.

Penelitian dilaksanakan di Program Studi Pendidikan Musik, Gedung St. Yosef Freinademetz, Jalan San Juan, Kecamatan Kupang Tengah, Kabupaten Kupang, selama kurang lebih satu bulan pada akhir 2024. Subjek penelitian berjumlah lima mahasiswa Program Studi Pendidikan Musik FKIP Universitas Katolik Widya Mandira Kupang, terdiri atas dua mahasiswa semester V dan tiga mahasiswa semester III. Pemilihan subjek didasarkan pada keterlibatan mereka sebagai anggota kelompok minat bakat aplikasi musik digital yang merupakan program kerja HIMPROSMUS, sehingga partisipan dipilih karena dinilai relevan dengan fokus penelitian dan memiliki keterlibatan langsung dengan konteks yang diteliti.

Data penelitian terdiri atas data primer dan data sekunder. Mengikuti (Baraté & Presti, 2022), data primer dalam penelitian ini mencakup hasil wawancara, hasil observasi, dokumentasi kegiatan, dan hasil kerja subjek penelitian, sedangkan data sekunder mencakup user manual atau buku panduan penggunaan Cubase 10.5 dari



Steinberg serta artikel yang relevan. Instrumen penelitian berupa pedoman wawancara semi-terstruktur, lembar atau catatan observasi pada setiap pertemuan, dokumentasi foto dan video, serta artefak hasil karya musik digital mahasiswa. Indikator yang ditelusuri melalui instrumen tersebut meliputi pengalaman mahasiswa dalam menggunakan Cubase 10.5, interaksi mereka selama proses pembelajaran, pemanfaatan fitur aplikasi dalam pembuatan instrumen musik digital, serta kendala yang muncul selama proses eksplorasi. Uji validitas dan reliabilitas formal tidak dilaporkan secara eksplisit dalam naskah sumber; oleh karena itu, kekuatan data terutama ditopang oleh penggunaan beberapa teknik pengumpulan data dan perpaduan sumber data primer-sekunder secara terpadu.

**Tabel 1.** Kisi-kisi Pedoman Wawancara

No.	Aspek yang Dikaji	Indikator	Contoh Pertanyaan
1	Pengalaman awal menggunakan Cubase 10.5	Pengetahuan awal mengenai Cubase 10.5 dan aplikasi musik digital	Apakah Anda pernah menggunakan Cubase atau aplikasi musik digital sebelumnya?
2	Pemahaman penggunaan Cubase 10.5	Kemampuan memahami fungsi menu, tools, dan fitur utama	Fitur apa yang paling mudah dan paling sulit Anda pahami?
3	Proses pembelajaran	Pengalaman mengikuti orientasi, pelatihan, dan evaluasi	Bagaimana pengalaman Anda selama mengikuti proses pembelajaran menggunakan Cubase 10.5?
4	Pemanfaatan fitur aplikasi	Kemampuan menggunakan MIDI Editor, Instrument Track, Audio Track, Virtual Instrument, Mixing, dan Export	Fitur apa yang paling sering Anda gunakan dalam membuat instrumen musik digital?
5	Kreativitas dalam pembuatan instrumen musik	Kemampuan mengembangkan aransemen musik menggunakan Cubase	Bagaimana Cubase membantu Anda mengembangkan ide atau kreativitas musik?
6	Interaksi selama pembelajaran	Interaksi dengan dosen, peneliti, maupun sesama mahasiswa	Apakah Anda berdiskusi atau saling membantu dengan teman selama pembelajaran?
7	Kendala penggunaan Cubase	Kendala teknis maupun nonteknis	Kendala apa yang Anda alami ketika menggunakan Cubase 10.5?
8	Manfaat penggunaan Cubase	Persepsi terhadap manfaat Cubase dalam pembelajaran musik	Apa manfaat yang Anda rasakan setelah mempelajari Cubase 10.5?

**Tabel 2.** Kisi-kisi Lembar Observasi

No.	Aspek yang Diamati	Indikator Observasi	Kriteria Pengamatan
1	Partisipasi mahasiswa	Keaktifan mengikuti orientasi dan pelatihan	Sangat aktif, aktif, cukup aktif, kurang aktif
2	Pengoperasian Cubase 10.5	Kemampuan membuka project, membuat track, dan mengoperasikan menu	Sangat baik, baik, cukup, kurang
3	Penggunaan fitur aplikasi	Kemampuan menggunakan MIDI Editor, Instrument Track, Audio Track, dan Virtual Instrument	Sangat baik, baik, cukup, kurang
4	Kemandirian belajar	Kemampuan menyelesaikan tugas tanpa banyak bantuan	Sangat mandiri, mandiri, cukup, kurang
5	Kreativitas	Kemampuan mengembangkan melodi,	Sangat kreatif, kreatif,



	aransemen	harmoni, ritme, dan memilih instrumen	cukup, kurang
6	Interaksi selama pembelajaran	Kerja sama dan komunikasi dengan dosen maupun teman	Sangat baik, baik, cukup, kurang
7	Penyelesaian tugas	Ketepatan waktu dan kelengkapan hasil karya musik digital	Sangat baik, baik, cukup, kurang
8	Kendala teknis	Hambatan penggunaan perangkat keras maupun perangkat lunak	Ada/Tidak Ada beserta deskripsi

Pengumpulan data dilakukan melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi. Wawancara dilakukan secara semi-terstruktur untuk menggali pengalaman mahasiswa secara mendalam, dengan tetap memberi ruang bagi partisipan untuk menjelaskan pengalamannya secara bebas, sejalan dengan penekanan terhadap pentingnya memahami perspektif individu dalam penelitian kualitatif. Observasi dilakukan secara langsung terhadap interaksi mahasiswa dengan aplikasi Cubase 10.5 selama proses belajar, sedangkan dokumentasi digunakan untuk merekam seluruh aktivitas penelitian sejak awal hingga akhir melalui foto dan video. Secara prosedural, kegiatan lapangan dilaksanakan melalui tahap orientasi, pelatihan, dan evaluasi. Tahap orientasi difokuskan pada pengenalan antarmuka dan fungsi dasar aplikasi, tahap pelatihan diarahkan pada latihan intensif menggunakan pendekatan drill dan discovery learning, sedangkan tahap evaluasi digunakan untuk menilai hasil karya musik digital yang dihasilkan mahasiswa. Data kemudian dianalisis secara deskriptif kualitatif dengan menata, membaca, membandingkan, dan menafsirkan temuan dari wawancara, observasi, dokumentasi, dan hasil kerja subjek untuk menghasilkan deskripsi utuh mengenai proses eksplorasi serta hasil penggunaan Cubase 10.5.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### A. Hasil

Hasil Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan Cubase 10.5 sebagai media pembuatan instrumen musik digital berlangsung melalui tiga fase, yaitu orientasi, pelatihan, dan evaluasi. Pada fase orientasi, lima mahasiswa Program Studi Pendidikan Musik UNWIRA Kupang yang menjadi subjek penelitian memperlihatkan respons awal yang positif terhadap teknologi musik, meskipun tingkat pengalaman mereka tidak seragam. Sebagian subjek belum pernah menggunakan aplikasi musik digital, sedangkan sebagian lain telah mengenal perangkat lunak seperti Sibelius dan FL Studio. Perbedaan pengalaman awal tersebut memengaruhi kecepatan adaptasi mahasiswa dalam memasuki tahap pelatihan.

**Tabel 3.** Hasil Wawancara Mahasiswa Mengenai Penggunaan Cubase 10.5

No	Indikator	Temuan Hasil Wawancara
1	Pengalaman awal menggunakan Cubase 10.5	Sebagian besar mahasiswa belum pernah menggunakan Cubase 10.5, namun beberapa telah mengenal FL Studio dan Sibelius sehingga lebih cepat beradaptasi.
2	Pemahaman penggunaan Cubase 10.5	Mahasiswa memahami fungsi dasar menu, toolbar, project, audio track, instrument track, dan MIDI editor setelah mengikuti pelatihan.
3	Proses pembelajaran	Tahapan orientasi, pelatihan, dan evaluasi berjalan sistematis sehingga memudahkan mahasiswa mengikuti materi.
4	Pemanfaatan fitur Cubase	Mahasiswa mampu menggunakan MIDI Editor, Instrument Track, Audio Track, Virtual Instrument, serta Export Audio dan MIDI.



5	Kreativitas	Mahasiswa mampu mengembangkan aransemen lagu "Flobamora" dengan genre yang berbeda-beda.
6	Interaksi	Terjadi diskusi aktif antara mahasiswa dengan dosen maupun sesama mahasiswa selama praktik berlangsung.
7	Kendala	Kendala utama berupa RAM komputer yang terbatas, plugin yang berat, dan keterbatasan perangkat audio.
8	Manfaat	Mahasiswa merasa Cubase membantu memahami proses produksi musik digital dan meningkatkan kreativitas dalam membuat aransemen musik.

Pada fase pelatihan, mahasiswa diperkenalkan pada antarmuka Cubase 10.5, pembuatan project, audio track, instrument track, penggunaan MIDI editor, dan ekspor audio maupun MIDI. Hasil latihan dasar menunjukkan bahwa seluruh peserta yang hadir mampu menggambar melodi "Twinkle-Twinkle" dengan benar di key editor, walaupun dengan kecepatan yang berbeda. Pengalaman sebelumnya dengan FL Studio membuat Tito beradaptasi lebih cepat dibanding subjek lainnya, sementara peserta lain tetap menunjukkan perkembangan bertahap melalui latihan berulang. Selanjutnya, pada tahap proyek, setiap subjek mampu mengembangkan aransemen lagu "Flobamora" sesuai genre pilihannya masing-masing, yaitu pop, swing waltz, slowrock, pop waltz, dan reggae, dengan variasi penggunaan instrumen virtual, intro, ritme, harmoni, dan pengolahan bentuk musik.

**Tabel 4.** Hasil Observasi Penggunaan Cubase 10.5

No	Aspek yang Diamati	Hasil Observasi
1	Partisipasi mahasiswa	Seluruh mahasiswa mengikuti pelatihan dari awal hingga akhir secara aktif.
2	Pengoperasian Cubase	Mahasiswa mampu membuka project, membuat track, dan menggunakan menu utama Cubase.
3	Penggunaan fitur	Mahasiswa berhasil menggunakan MIDI Editor, Audio Track, Instrument Track, dan Virtual Instrument.
4	Kemandirian	Sebagian besar mahasiswa mampu menyelesaikan latihan secara mandiri setelah memperoleh contoh.
5	Kreativitas	Mahasiswa menghasilkan aransemen musik dengan karakteristik genre yang berbeda.
6	Interaksi	Terjadi kerja sama dan saling membantu selama proses praktik berlangsung.
7	Penyelesaian tugas	Semua mahasiswa menyelesaikan proyek aransemen lagu "Flobamora".
8	Hambatan	Hambatan berupa keterbatasan perangkat komputer dan audio dapat diatasi melalui pendampingan langsung.

Pada fase evaluasi, seluruh subjek mempresentasikan hasil akhir aransemen digital mereka. Secara deskriptif, penilaian menunjukkan peningkatan pada seluruh aspek. Rerata pemahaman fitur Cubase 10.5 meningkat dari 1,2 menjadi 3,6, rerata kreativitas aransemen meningkat dari 2,2 menjadi 4,0, dan rerata kedisiplinan meningkat dari 2,2 menjadi 3,6 pada skala 1–4. Temuan ini menunjukkan bahwa Cubase 10.5 tidak hanya membantu mahasiswa menguasai fitur teknis perangkat lunak, tetapi juga mendorong pengembangan kreativitas musikal dan keterlibatan belajar yang lebih baik. Di sisi lain, proses pembelajaran masih dipengaruhi oleh hambatan teknis, terutama keterbatasan RAM, perangkat audio, dan beban plugin, meskipun hambatan tersebut dapat diatasi melalui penyesuaian teknis dan pendampingan langsung.



**Tabel 5.** Hasil Fase Pelatihan Penggunaan Cubase 10.5

Tahapan Pelatihan	Aktivitas Pembelajaran	Hasil yang Dicapai
Pengenalan antarmuka	Mengenal menu, toolbar, workspace Cubase 10.5	Seluruh mahasiswa memahami fungsi dasar antarmuka aplikasi.
Pembuatan project	Membuat project baru dan mengatur parameter awal	Mahasiswa mampu membuat project secara mandiri.
Audio Track	Menambahkan dan mengelola audio track	Mahasiswa memahami fungsi audio track dalam proses produksi musik.
Instrument Track	Menambahkan virtual instrument	Mahasiswa mampu menggunakan berbagai instrumen virtual.
MIDI Editor	Menggambar notasi lagu "Twinkle-Twinkle"	Seluruh mahasiswa berhasil membuat melodi dengan tingkat kecepatan yang berbeda.
Export Audio/MIDI	Mengekspor hasil proyek	Mahasiswa mampu menghasilkan file audio dan MIDI.
Proyek Akhir	Menganansemen lagu "Flobamora"	Seluruh mahasiswa berhasil menyusun aransemen sesuai genre yang dipilih.

## B. Pembahasan

Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa Cubase 10.5 efektif digunakan sebagai media pembelajaran musik digital karena memberi ruang bagi mahasiswa untuk belajar melalui pengalaman langsung. Hasil tersebut sejalan dengan Dewey (1938), yang menekankan bahwa pembelajaran yang bermakna dibangun melalui keterlibatan aktif dengan objek belajar. Dalam penelitian ini, mahasiswa tidak hanya menerima penjelasan mengenai fitur-fitur aplikasi, tetapi secara langsung membuka project, menggambar melodi, menambahkan instrumen, memutar ulang hasil kerja, dan memperbaikinya secara bertahap. Pola ini juga mendukung pandangan Svensson (2014) bahwa teknologi musik memungkinkan pembelajaran yang lebih praktis, kontekstual, dan berbasis pengalaman.

Kenaikan paling mencolok pada aspek pemahaman fitur Cubase 10.5 mengindikasikan bahwa metode drill berperan penting dalam pembelajaran teknis awal. Latihan menggambar melodi secara berulang, mendengarkan hasil playback, dan menyesuaikan kesalahan sampai benar mencerminkan prinsip drill sebagaimana dijelaskan oleh (Ravinsa & Hidayat, 2025) yaitu penguatan keterampilan melalui pengulangan yang sistematis. Temuan ini menunjukkan bahwa bagi mahasiswa yang baru mengenal DAW, pembelajaran teknis yang bertahap dan repetitif masih sangat diperlukan sebelum mereka diarahkan pada tugas komposisi yang lebih terbuka.

Di luar penguasaan teknis, hasil penelitian juga memperlihatkan berkembangnya kreativitas musikal mahasiswa. Ketika mahasiswa diberi kebebasan memilih genre, mencari referensi, dan menentukan instrumen yang sesuai, mereka bergerak dari sekadar meniru menuju membangun keputusan musikalnya sendiri. Proses ini mencerminkan prinsip *discovery learning* yang menempatkan mahasiswa sebagai subjek aktif dalam menemukan pengetahuan melalui eksplorasi. Dalam konteks ini, Cubase 10.5 tidak hanya berfungsi sebagai alat produksi musik, tetapi juga sebagai medium pedagogis yang memungkinkan mahasiswa menghubungkan teori musik dengan praktik aransemen digital. Temuan ini mendukung (Reuter, 2021), yang menunjukkan bahwa aplikasi musik dapat meningkatkan keterampilan komposisi mahasiswa, dan menguatkan hasil (Saputra, 2024) tentang efektivitas perangkat lunak musik sebagai media pembelajaran di Program Studi Pendidikan Musik.



Temuan penelitian ini juga memperlihatkan bahwa efektivitas pembelajaran musik digital sangat dipengaruhi oleh kesiapan infrastruktur. Keterbatasan RAM, kualitas speaker, ketiadaan earphone, dan beratnya plugin tertentu menunjukkan bahwa integrasi teknologi musik dalam pembelajaran bukan semata persoalan software, melainkan juga persoalan ekosistem perangkat digital yang mendukungnya. Hal ini sejalan dengan (Jaohari, 2025), yang menempatkan musik digital sebagai praktik yang bertumpu pada relasi antara perangkat keras dan perangkat lunak. Dengan demikian, keberhasilan penggunaan Cubase 10.5 dalam penelitian ini perlu dibaca bukan hanya sebagai hasil dari desain pembelajaran, tetapi juga sebagai hasil dari kemampuan peneliti dan mahasiswa dalam mengatasi kendala teknis selama proses berlangsung.

Secara teoretis, penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis DAW menjadi lebih efektif ketika teknologi musik, drill, dan discovery learning diintegrasikan dalam satu alur pembelajaran. Secara praktis, penelitian ini menawarkan model pembelajaran yang dimulai dari orientasi fitur dasar, dilanjutkan dengan latihan teknis terstruktur, dan diakhiri dengan proyek kreatif serta presentasi hasil. Meskipun demikian, temuan ini masih terbatas pada lima mahasiswa dalam satu konteks institusi dan satu proyek lagu, sehingga penelitian lanjutan diperlukan untuk memperluas konteks, membandingkan Cubase dengan DAW lain, serta menilai dampaknya secara lebih luas terhadap kreativitas, kolaborasi, dan kesiapan mahasiswa menghadapi dunia produksi musik digital.



**Gambar 1.** Presentasi hasil karya oleh kelima mahasiswa

## KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan Cubase 10.5 sebagai media pembuatan instrumen musik digital mendukung peningkatan kemampuan teknis dan kreativitas mahasiswa Pendidikan Musik UNWIRA. Melalui pelatihan intensif, pendampingan langsung, dan evaluasi berbasis presentasi, mahasiswa berkembang dari tahap pengenalan fitur menuju kemampuan mengaransemen karya secara lebih mandiri, termasuk dalam penerapan genre yang beragam pada lagu “Flobamora”. Temuan ini juga menegaskan bahwa hambatan teknis, terutama keterbatasan perangkat keras dan keluaran audio, tidak meniadakan efektivitas pembelajaran selama tersedia penyesuaian teknis dan dukungan belajar yang memadai.



Secara teoretis, hasil penelitian ini menegaskan pentingnya integrasi teknologi dalam pendidikan musik sebagai sarana pengembangan musikalitas, kecermatan penggunaan instrumen musik digital, serta kesadaran berteknologi musik. Secara praktis, penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis perangkat lunak musik dapat diterapkan secara efektif apabila ditopang oleh latihan yang terstruktur, bimbingan yang responsif, dan ketersediaan perangkat yang memadai. Kontribusi ilmiah penelitian ini terletak pada penyediaan bukti empiris dalam konteks Program Studi Pendidikan Musik UNWIRA bahwa Cubase 10.5 dapat berfungsi bukan hanya sebagai alat produksi musik, tetapi juga sebagai media pembelajaran yang relevan untuk memperluas kompetensi teknis dan kreatif mahasiswa.

Penelitian selanjutnya perlu menelaah secara lebih rinci dampak integrasi teknologi musik terhadap aspek nonteknis, khususnya kolaborasi, kreativitas lintas genre, dan kesiapan mahasiswa menghadapi dunia kerja. Kajian lanjutan juga penting untuk mengeksplorasi penggunaan aplikasi lain seperti FL Studio dan Sibelius, sekaligus memanfaatkannya sebagai dasar pengembangan kurikulum dan strategi pengajaran musik digital yang lebih adaptif.

## DAFTAR PUSTAKA

- Baraté, & Presti. (2022). A Collaborative Digital Audio Workstation for Young Learners. *Proceedings of the International Conference on Computer Supported Music Education*, 2(1).
- Burnard, P. , & Murphy, R. (2017). *Teaching Music Creatively*. Routledge.
- Creswell, & Poth. (2018). *Qualitative Inquiry and Research Design: Choosing Among Five Approaches (4th ed.)*.
- Honing. (2011). Musical Cognition: A Science of Listening. *Transaction Publishers*, 2(3).
- Jaohari. (2025). Preferensi Digital Audio Workstation (DAW) dan pengaruhnya terhadap estetika musikal mahasiswa teknologi musik. *Jurnal Citra Pendidikan*, 2(2).
- Rahmawati, U., Milyartini, R., & Masunah, J. (2026). *Music Composition Learning Using Digital Audio Workstations in Higher Education: A Scoping Review*. 28(1), 336–352. <https://doi.org/10.21009/JTP2001.6>
- Ravinsa, & Hidayat, H. (2025). The use of Digital Audio Workstation (DAW) Cubase in music technology lessons. *Avant-Garde: Jurnal Ilmiah Pendidikan Seni Pertunjukan*, 3(2).
- Reuter. (2021). Who Let the DAWs Out? The Digital in a New Generation of the Digital Audio Workstation. *Popular Music and Society*.
- Saputra. (2024). Digital Audio Workstation-Based Learning for Traditional Music Preservation in Higher Education. *Resital: Jurnal Seni Pertunjukan*, 25(2).
- Wise, S., Greenwood, & Davis. (2011). Teachers' use of digital technology in secondary music education: Illustrations of changing classrooms. *British Journal of Music Education*.

