

<https://ejournal.unhi.ac.id/index.php/widyanatya/index>

## METODE PEMBELAJARAN TABUH BALEGANJUR DENGAN MEDIA FRUITY LOOPS STUDIO DI BANJAR TIYING TUTUL DESA PERERENAN, KECAMATAN MENGWI, KABUPATEN BADUNG.

I Nyoman Winyana<sup>1</sup>, I Wayan Sukadana<sup>2</sup>,  
I Wayan Sudiarsa<sup>3</sup>, I Kadek Aris  
Widiantara<sup>4</sup>

Program Studi Seni Krawitan Keagamaan Hindu,  
Fakultas Pendidikan Universitas Hindu Indonesia

e-mail:

[nyoman.winyana@yahoo.com](mailto:nyoman.winyana@yahoo.com)<sup>1</sup>

[sukadana@unhi.ac.id](mailto:sukadana@unhi.ac.id)<sup>2</sup>

[pacet8552@gmail.com](mailto:pacet8552@gmail.com)<sup>3</sup>

[adekaris.co.id@gmail.com](mailto:adekaris.co.id@gmail.com)<sup>4</sup>

### ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk (1) Mengetahui Bagaimana bentuk metode belajar dengan menggunakan *Fruity Loops Studio* pada gamelan baleganjur di Banjar Tiyang Tutul Pererenan, Mengwi, Badung. (2) Mengetahui Bagaimana Penerapan metode belajar dengan menggunakan *Fruity Loops Studio* pada gamelan baleganjur di Banjar Tiyang Tutul Pererenan, Mengwi, Badung. (3) Mengetahui Bagaimana Implikasi metode belajar dengan menggunakan *Fruity Loops Studio* pada gamelan baleganjur di Banjar Tiyang Tutul Pererenan, Mengwi, Badung Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif dengan jenis studi lapangan, Teknik pengumpulan data menggunakan Teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi. Berdasarkan analisis tersebut diperoleh simpulan (1) bentuk metode belajar tabuh baleganjur menggunakan *Fruity Loops Studio* kepada penggarap (2) penerapan metode belajar menggunakan media *Fruity Loops Studio* kepada sekaa gong (3) implikasi yang dirasakan bagi penggarap, masyarakat dan perkembangan tabuh baleganjur di banjar tiyang tutul, desa pererenan.

**Kata kunci:** Metode Belajar, Gamelan Baleganjur, *Fruity Loops Studio*, Banjar Tiyang Tutul Pererenan, Mengwi, Badung.

### ABSTRACT

*This research aims to (1) Find out what the learning method using Fruity Loops Studio is in the Baleganjur gamelan in Banjar Tiyang Tutul Pererenan, Mengwi, Badung. (2) Knowing how to apply the learning method using Fruity Loops Studio to the Baleganjur gamelan in Banjar Tiyang Tutul Pererenan, Mengwi, Badung. (3) Knowing the implications of the learning method using Fruity Loops Studio on Baleganjur gamelan in Banjar Tiyang Tutul Pererenan, Mengwi, Badung. The method used in this research is a qualitative approach with the type of field study. Data collection techniques use observation, interview*

*and documentation techniques. . Based on this analysis, the conclusions obtained are (1) the form of the Tabuh Baleganjur learning method using Fruity Loops Studio for cultivators (2) the application of the learning method using Fruity Loops media to sekaa gong (3) the implications felt for the penggarap, the community and the development of Baleganjur percussion in Banjar Tiying Tutul , Pererenan village.*

**Keywords:** *Learning Methods, Gamelan Baleganjur, Fruity Loops Studio, Banjar Tiying Tutul Pererenan, Mengwi, Badung.*

## I. PENDAHULUAN

Bali merupakan pulau yang terkenal di Indonesia dengan pantai-pantai yang indah, budaya yang kaya, dan kehidupan malam yang meriah. Pulau ini menarik wisatawan kuil-kuil Hindu, dan seni yang beragam. di Bali, terdapat banyak desa yang memiliki daya tarik unik. Desa-desanya sering mempertahankan tradisi dan memiliki suasana yang berbeda, salah satunya yaitu Desa Pererenan.

Desa Pererenan adalah salah satu desa yang ada di Bali yang terletak di Kecamatan Mengwi, Kabupaten Badung yang merupakan wilayah di Bali memiliki daya tariknya sendiri yaitu keindahan suasana sawah yang hijau dan Pantai yang tenang. Desa Pererenan memiliki 6 kelompok Masyarakat atau Banjar, Salah satunya Banjar Tiying Tutul Pererenan yang terletak di sebelah timur laut Desa Pererenan. Masyarakat di Banjar Tiying Tutul sangat aktif mulai dari generasi muda hingga orang tua. Salah satu keaktifan Masyarakat Banjar Tiying Tutul Pererenan yaitu aktifnya sekelompok masyarakat dalam hal seni karawitan, dimana Masyarakat Banjar Tiying Tutul memiliki sebuah organisasi dalam bermusik atau sering disebut dengan Sekaa Gong.

Sekaa Gong di Banjar Tiying Tutul

Pererenan dibagi menjadi 2 (dua) kelompok yaitu Sekaa Gong Werdhi Candra Budaya yang beranggotakan sekelompok orang dewasa dan Sekaa Gong Yowana Werdhi Candra Budaya yang beranggotakan sekelompok anak remaja. Kedua kelompok ini sangat aktif dalam bidang seni karawitan dan sudah mempunyai tugasnya masing-masing, seperti Sekaa Gong Yowana Werdhi Candra Budaya yang bertugas dalam mengiringi upacara-upacara keagamaan yang menggunakan instrumen barungan Baleganjur.

Salah satu kesenian tradisional Bali yaitu Gamelan atau Karawitan Bali. Dalam hal ini, Menurut Dibia (1977:4) karawitan Bali khususnya gamelan, yang di beri corak dan diwarnai oleh nilai budaya yang hidup berkembang di Bali memiliki suasana nada yang tersendiri, khas Bali yang jelas berbeda dengan karawitan dari daerah lainnya. Perihal nada, bahwa sebagai mana umumnya yang terjadi di dalam dunia karawitan, maka dari dalam karawitan Bali tidak ada suatu standar nada yang pasti, setiap nada mempunyai variasi embat (*Laras*) yang demikian banyak sesuai dengan selera masyarakat setempat. Selanjutnya *Laras* pada gamelan Bali di bagi menjadi dua yaitu *Laras Slendro* dan *Laras Pelog*. *Laras Slendro* yaitu embat/jarak yang nada yang berbeda-beda. Contoh gamelan berlaras *Slendro* : *Angklung 4 nada, Gender Wayang dan semara pegulingan*. Contoh gamelan berlaras *Pelog* : *Gong kebyar, baleganjur*

dan Gong Gede.

Gamelan Baleganjur menjadi salah satu kesenian yang sangat populer pada saat ini yang dapat menjadi media dalam berlangsungnya sebuah proses pendidikan. Antusias anggota Sekaa Gong Yowana Werdhi Candra Budaya untuk mempelajari tabuh baru sangat tinggi, namun dalam proses pembelajaran sering terjadi hambatan salah satunya yaitu dalam penuangan sebuah lagu, dimana Penggarap menuangkan tabuh atau gending secara bergantian perkelompok instrumen yang sama, dimana hal ini menyebabkan rasa jenuh dan bosan terhadap anggota lain yang belum mendapatkan giliran. Seiring perkembangannya zaman teknologi semakin canggih dimana saat ini pembuatan musik atau tabuh bisa melalui aplikasi yaitu Fruity Loops Studio.

*Fruity Loops Studio* adalah sebuah perangkat lunak produksi musik yang sangat populer. Dirancang untuk musisi, produser, dan pembuat musik elektronik *Fruity Loops Studio* menyediakan lingkungan produksi musik yang lengkap. *Fruity Loops Studio* ini bisa dijadikan sebagai media Pendidikan seni karawitan salah satunya Baleganjur yang akan mempermudah penggarap dalam 1. penuangan lagu atau gending

Bedasarkan uraian diatas, menjadi suatu ketertarikan untuk diteliti dengan memanfaatkan media teknologi aplikasi *Fruity Loops Studio* Sebagai Metode Pembelajaran seni karawitan yang mendorong peneliti melakukan penelitian untuk menjadi karya tulis ilmiah yang berjudul :

### **Metode Pembelajaran Tabuh Baleganjur dengan Media *Fruity Loops Studio* di Banjar Tiyang Tutul Desa Pererenan, Kecamatan Mengwi, Kabupaten Badung**

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini yang akan dibahas yaitu:

- a. Bagaimana bentuk metode pembelajaran dengan menggunakan Fruity Loops Studio pada tabuh baleganjur di banjar tiyang tutul desa

pererenan, kecamatan mengwi, kabupaten badung?

- b. Bagaimana penerapan metode pembelajaran dengan menggunakan Fruity Loops Studio pada tabuh baleganjur di banjar tiyang tutul desa pererenan, kecamatan mengwi, kabupaten badung?

- c. Bagaimana implikasi metode pembelajaran dengan menggunakan Fruity Loops Studio pada tabuh baleganjur di banjar tiyang tutul desa pererenan, kecamatan mengwi, kabupaten badung?

Penelitian ini disusun dengan tujuan dapat memberikan manfaat untuk inovasi mengembangkan sistem pendidikan yang fleksibel serta menyumbangkan ide dan gagasan bagi pengembangan ilmu pengetahuan dalam dunia pendidikan khususnya seni karawitan, dapat menginspirasi para seniman seni untuk selalu bisa berkarya di selang waktu Latihan, serta untuk menambah pengalaman dan wawasan akademik agar berpikir secara logis dan sistematis.

## **METODE PENELITIAN**

Metode penelitian digunakan dalam mengungkap suatu permasalahan agar permasalahan tersebut jelas dan dapat dimengerti, perlu didukung dengan metode-metode tertentu didalam sebuah pengumpulan data dan pengolahan datanya.

Kata metode berasal dari kata *methodos*, Bahasa latin, yang dibangun dari kata *meta* dan *hodos*. *Meta* berarti menuju, melalui, mengikuti, sesudah, sedangkan *hodos* berarti jalan, cara, arah. Dalam pengertian yang lebih luas metode dianggap sebagai cara-cara, strategi untuk memahami realitas, langkah-langkah sistematis untuk memecahkan rangkaian sebab akibat berikutnya. Dalam Kuta Ratna (Wirawan, 2008:34), berpendapat metode berfungsi untuk menyederhanakan

masalah, sehingga lebih mudah untuk dipecahkan dan dipahami.

Jadi metode penelitian merupakan suatu langkah atau cara-cara yang dilakukan untuk menemukan, mengembangkan dan menguji kebenaran suatu pengetahuan. Dalam hal ini peneliti ingin memecahkan masalah bentuk , penerapan serta implikasi dari metode pembelajaran tabuh baleganjur dengan media FL di banjar tiying tutul desa pererenan, kecamatan mengwi, kabupaten badung.

Dalam penelitian ini memberikan gambaran dan uraian tentang obyek yang diteliti. Maka jenis pendekatan penelitian sangat penting dalam penyusunan karya ilmiah bertujuan untuk membatasi suatu kajian yang telah ditentukan sebelumnya. Adapun jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kualitatif.

Penelitian ini merupakan pendekatan kualitatif dan bersifat deskriptif yaitu untuk mendeskripsikan dalam metode pembelajaran tabuh baleganjur melalui pemanfaatan FL di banjar tiying tutul desa pererenan, kecamatan mengwi, kabupaten badung.

Menurut Sugiyono (2005:205), mengatakan bahwa penelitian kualitatif dimaksudkan untuk mengamati orang dalam lingkungan hidupnya, berinteraksi dengan mereka, berusaha memahami Bahasa dan taksiran mereka tentang dunia sekitarnya Rancangan penelitian pada hakekatnya merupakan wahana untuk menemukan kebenaran atau lebih membenarkan kebenaran.

Penentuan lokasi sangat penting dalam penelitian, agar tidak melebarnya permasalahan yang dibahas. Pada pertimbangan penentuan lokasi penelitian adalah untuk keterbatasan letak geografis dan praktis secara seperti waktu, tenaga (Moleong,2004). Selain itu, lokasi penelitian juga membatasi ruang lingkup di dalam penelitian. Penelitian ini dilaksanakan di banjar tiying tutul desa pererenan, kecamatan

mengwi, kabupaten badung

Data dikumpulkan dengan metode Observasi, Wawancara, serta Metode Dokumentasi

Data dikumpulkan dengan bersumber dari data sekunder yaitu dikumpulkan dari sumber sumber yang telah ada yaitu buku-buku, jurnal yang relevan dengan 30 judul penelitian dan permasalahan yang sedang diteliti sedangkan Sumber data primer yang juga dapat disebut data asli. , yang didapat dari kelihan dinas banjar tiying tutul desa pererenan.

## 2. PEMBAHASAN

Penelitian ini disusun berdasarkan beberapa teori guna mendapat informasi yang relevan guna dapat memecahkan permasalahan yang ditemui. Adapun teori yang digunakan yaitu, Metode Pembelajaran, Teori Estetika, Teori Fungsional Struktural, Teori Nilai, Media *Fruity Loops Studio*, Tabuh Baleganjur.

Dalam dunia pendidikan, metode pembelajaran merujuk pada pendekatan atau strategi yang digunakan untuk mengajarkan materi pelajaran kepada siswa dengan tujuan meningkatkan pemahaman, pengetahuan, dan keterampilan mereka. untuk memahami, mengingat dan menguasai materi. Metode pembelajaran ada beberapa jenis yaitu membaca dan menulis, diskusi, praktik langsung, pembelajaran visual, mengajar orang lain, dan teknologi pembelajaran.

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode 1) praktik langsung yaitu melakukan Latihan atau proyek praktisi untuk menerapkan pengetahuan secara langsung , 2) Metode mengajar orang lain yaitu mengajarkan materi kepada orang lain dapat memperkuat pemahaman dan mengidentifikasi area yang masih perlu diperbaiki, dan 3) Teknologi Pembelajaran yaitu

memanfaatkan sumber daya digital, video pembelajaran, atau *platform e-learning*.

Teori estetika merujuk kepada ilmu yang membahas keindahan. Djelantik (1999:9-15) mengatakan, estetika adalah ilmu yang mempelajari suatu yang berkaitan dengan keindahan, mempelajari semua aspek dari apa yang kita sebut keindahan.

Unsur-unsur keindahan ini meliputi beberapa aspek dasar yaitu: (1) wujud, (2) bobot, dan (3) penampilan. Wujud merujuk pada suatu hal yang dapat kita lihat secara nyata maupun tidak nyata. Bobot mengacu kepada suatu pesan yang disampaikan pada suatu karya seni. Penampilan mengacu kepada cara bagaimana kesenian tersebut disajikan, disuguhkan, kepada yang menikmatinya atau sang pengamat (Djelantik, 1999:17-18). Teori ini digunakan untuk membedah rumusan masalah pertama yaitu Bagaimana bentuk metode pembelajaran dengan menggunakan *FL* pada tabuh baleganjur di banjar tiying tutul desa pererenan, kecamatan mengwi, kabupaten badung.

Teori fungsionalisme struktural memandang masyarakat sebagai suatu struktur yang terdiri dari bagian-bagian yang saling berhubungan, yang dipelihara oleh sesuatu mekanisme keseimbangan. Radcliffe Brown (1952), bahwa komponen atau unit-unit struktur sosial dalam teori struktural fungsionalnya adalah bahwa manusia-manusia yang mempunyai peranan dan posisi dalam struktural sosial. Hubungan sosial yang merupakan jaringan kontinyu dari struktural sosial bukan merupakan hal kebetulan dalam bekerja sama, melainkan ditentukan oleh proses sosial, macam-macam hubungan melalui perilaku orang-orang berinteraksi yang diatur oleh norma-norma, hukum-hukum dan berbagai pola. Pengetahuan fungsi dalam sistem sama dengan pengertian manfaat dalam sejarah atau fungsi dalam sosiologi.

Dalam penerapan *FL* di banjar tiying tutul desa pererenan fungsi struktur sangat penting sebab ketika penerapan dilakukan akan adanya interaksi dari suatu Masyarakat dengan pola-pola tertentu. Sehingga teori ini dipakai untuk membedah rumusan masalah yang kedua yaitu Bagaimana penerapan metode pembelajaran dengan menggunakan *FL* pada tabuh baleganjur di banjar tiying tutul desa pererenan, kecamatan mengwi, kabupaten badung

(Alhaj, 1983:9) mendefinisikan nilai berarti membimbing, yaitu kegiatan manusia yang berhubungan dengan sesuatu untuk selanjutnya mengambil keputusan. Hal ini digunakan dalam penelitian pembelajaran tabuh baleganjur melalui pemanfaatan *FL* di banjar tiying tutul desa pererenan untuk mengetahui hasil melaksanakan penilaian.

Teori nilai merupakan proses bimbingan melalui suri tauladan (orang yang paling pantas untuk di contoh), pendidikan yang berorientasikan pada penanaman nilai-nilai kehidupan yang di dalamnya nilai agama, budaya, etika, dan estetika membentuk peserta didik yang memiliki kecerdasan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian yang utuh, serta keterampilan memainkan gamelan Bali.

- 1) Nilai ilmu pengetahuan mendasari perbuatan seseorang atau kelompok orang bekerja atas dasar pertimbangan rasional.
- 2) Nilai ekonomi yang mendasari perbuatan seseorang atau kelompok orang atas dasar pertimbangan ada tidaknya keuntungan finansial nya sebagai akibat dari perbuatan itu.
- 3) Nilai Agama yaitu suatu nilai yang mendasari perbuatan seseorang atas dasar pertimbangan kepercayaan bahwa sesuatu itu di pandang benar menurut ajaran agama.

- 4) Nilai Seni yaitu nilai yang menyadari perbuatan seseorang atas dasar pertimbangan rasa keindahan atau rasa seni yang terlepas dari berbagai pertimbangan material.
- 5) Nilai sosial adalah nilai yang mendasari suatu perbuatan seseorang tanpa menghiraukan akibat yang mungkin timbul terhadap dirinya sendiri, baik berupa keberuntungan atau ketidakberuntungan.
- 6) Nilai publik yaitu suatu nilai yang mendasari perbuatan seseorang atau sekelompok orang atas dasar pertimbangan baik buruknya untuk kepentingan dirinya atau kelompok

Teori ini membedah rumusan masalah yang ketiga yaitu. Bagaimana implikasi metode pembelajaran dengan menggunakan *FL* pada tabuh baleganjur di banjar tiying tutul desa pererenan, kecamatan mengwi, kabupaten badung.

Kesenian Baleganjur pada awalnya difungsikan sebagai pengiring upacara keagamaan. Tapi dalam perkembangannya, peranan Kesenian Baleganjur difungsikan tidak hanya dalam konteks upacara keagamaan, namun juga dalam konteks seni pertunjukan.

Menurut I Made Bandem dalam bukunya yang berjudul “Ensiklopedi Gamelan Bali” menuliskan bahwa Bonang atau Bebonangan adalah sebuah barungan yang terdiri dari berbagai instrumen pukul (percussive) yang memakai pencon seperti riyong, trompong, kajar, kempli, kempur dan gong. Gamelan Bonang memakai dua buah kendang yang dimainkan memakai panggul cedugan. Dalam Lontar Prakempa disebutkan bahwa Gamelan Bonang dipakai untuk mengiringi Upacara Ngaben.

Lebih lanjut, kesenian Balaganjur dewasa ini marak dijumpai dalam momen perlombaan, yang menandakan kesenian Balaganjur semakin banyak peminatnya.

Baleganjur berasal dari kata “Bala” dan “Ganjur”. Bala berarti pasukan atau barisan, Ganjur berarti berjalan. Jadi, Balaganjur memiliki arti suatu pasukan atau barisan yang sedang berjalan dengan iringan musik sebagai simbol semangat dan keberanian. Baleganjur adalah sebuah ensamble yang merupakan perkembangan dari Gamelan Bonang atau Bebonangan, baik dari segi instrumennya maupun komposisi lagu-lagunya yang konvensional maupun yang dikreasikan.

*Fruity Loops Studio* adalah sebuah perangkat lunak produksi musik atau *Digital Audio Workstation* (DAW) di rilis oleh *Olivier Gerard* dan *Didier Dambrin* pada bulan Desember 1997. *Fruity Loops Studio* (untuk selanjutnya kita singkat dengan *FL*) selain untuk memproduksi musik, juga sebagai media untuk merekam, mengedit, dan mengaransemen music secara digital. Didalam *FL* terdapat berbagai fitur seperti synthesizer, drum machine, dan efek audio untuk membantu produser musik membuat karya dengan beragam genre. Selain itu *FL* juga bisa digunakan dalam pembuatan dalam tabuh dengan memasukan suara gamelan yang disebut dengan sampling ke dalam aplikasi *FL*. Dengan memanfaatkan *FL* dalam membuat musik dalam hal ini membuat rancangan Tabuh Balaganjur, sehingga mempermudah dalam proses belajar seni karawitan.

### **2.1 Bentuk Metode Pembelajaran dengan Menggunakan *FL* pada tabuh Baleganjur di Banjar Tying Tutul Desa Pererenan, Kecamatan Mengwi, Kabupaten Badung**

*FL* adalah sebuah perangkat lunak produksi music atau *Digital Audio Workstation* (DAW). Selain untuk memproduksi musik, juga sebagai media untuk merekam, mengedit, dan mengaransemen music secara digital. Didalam *FL* terdapat berbagai fitur seperti

synthesizer, drum machine, dan efek audio untuk membantu produser musik membuat karya dengan beragam genre.

A. Berikut merupakan Wujud metode pembelajaran *FL* dalam proses pembuatan tabuh baleganjur di banjar tiyung tutul pererenan

1. Memperkenalkan Cara Menggunakan Aplikasi *FL Studio*

Dengan cara memperlihatkan atau mentutorialkan terlebih dahulu secara langsung sebagai pengenalan *FL* yang bertujuan untuk memahami konsep dasar hingga Teknik lanjutan dalam menggunakan. Dalam hal ini yaitu memperkenalkan bagian-bagian dari *FL* yang terdiri dari :

a. Channel Rack:



Gambar 5.1  
Channel Rack  
Dokumentasi : Pribadi, 2024

Bagian ini digunakan untuk mengatur dan mengelola berbagai elemen suara seperti instrumen virtual, efek, dan sample. Setiap elemen disebut "channel" dan dapat diatur dalam urutan atau pola untuk membuat tabuh baleganjur.

b. Piano Rool



Gambar 5.2  
Piano Roll

Dokumentasi : Pribadi, 2024

Piano Roll adalah tempat untuk membuat dan mengedit melodi, akord, dan pola melodi. Pengguna dapat menentukan durasi, pitch, dan parameter lainnya untuk setiap catatan musik dalam tampilan grid yang mirip dengan garis-garis piano

c. Tempo



Gambar 5.3  
Tempo  
Dokumentasi : Pribadi, 2024

Tempo mempengaruhi suasana dan ritme dari sebuah karya musik, dengan tempo yang lebih cepat cenderung menciptakan energi yang lebih tinggi, sementara tempo yang lebih lambat cenderung menciptakan suasana yang lebih tenang atau meditative

d. Mixer



Gambar 5.4  
Mixer

Dokumentasi : Pribadi, 2024

Mixer digunakan untuk menyesuaikan volume, efek, dan panning dari setiap saluran suara dalam proyek. Ini memungkinkan pengguna untuk mencampur dan memproses suara secara terpisah sebelum dicampur menjadi satu karya

2. Melakukan praktek langsung pembuatan tabuh baleganjur dengan media *FL*.

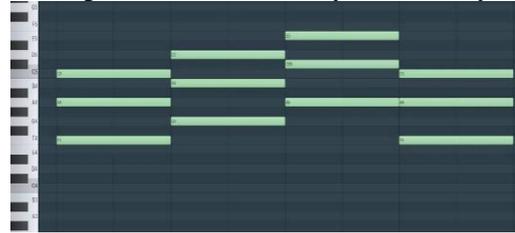
Melakukan praktek langsung dengan mencoba menuangkan tabuh baleganjur yang sudah ada kedalam *FL* untuk mengaplikasikan konsep yang di pelajari dengan mengikuti instruktur dari yang berpengalaman untuk mendapatkan materi langsung.

a. Cara Menggunakan Piano Rol

Cara yang sama untuk menggambar langkah pada sequencer langkah juga sama pada piano roll, dalam hal ini penggarap memiliki opsi untuk mengklik dan menyeret ke atas, bawah, kiri, dan kanan untuk mengubah pengaturan waktu dan nada kontrol dasar yang di perlukan di sini adalah:

- Klik kiri: tambahkan catatan. Catatan itu akan secara otomatis masuk ke grid.
- Klik kanan: hapus catatan.
- Klik-dan-seret untuk memindahkan catata ke kiri-kanan atau atas-bawah.
- Klik-dan-seret akhir catatan untuk

mengubah durasinya.  
- Tahun CTRL+ klik kiri untuk memilih beberapa catatan dan menyesuainya.



Gambar 5.5  
Tampilan Piano Roll  
Dokumentasi : Pribadi, 2024



Gambar 5.6  
Proses Memperkenalkan *Fruity Loops Studio*  
Dokumentasi : Danu, 2024



Gambar 5.7  
Proses mempraktekan *Fruity Loops Studio*  
Dokumentasi : Danu, 2024

3. Melakukan Eksperimen dalam pembuatan tabuh baleganjur dengan

*FL*

Melakukan eksperimen dalam pembuatan tabuh baleganjur dengan media *FL* dapat mengeksplorasi fitur-fitur dengan gaya belajar tersendiri secara mandiri untuk menciptakan tabuh baleganjur dengan kreasi baru. Selain itu melakukan eksperimen ini merupakan salah satu cara latihan untuk menguasai penggunaan *FL*.

### B. Bobot tabuh baleganjur dalam media *FL*

Dalam penerapan metode bentuk metode belajar tabuh baleganjur media *FL* ini dibagi menjadi tiga sesuai dengan struktur tri angka yaitu kawitan, pengawak dan pengecet selain itu dalam penerapan tabuh baleganjur dalam media *FL* sangat memperhatikan beberapa hal sebagai berikut

#### a. Sampel Tabuh Baleganjur

Sample adalah file audio yang digunakan dalam pembuatan tabuh baleganjur dengan media *FL*, cara pembuatan Sample yaitu dengan merekam setiap instrumen gamelan baleganjur



Gambar 5.8  
Pembuatan Sample Gong untuk *Fruity Loops Studio*  
Dokumentasi : Wahyu, 2024

#### b. Volume

Volume pada *FL* juga memiliki peranan yang sangat penting dalam menghasilkan tabuh baleganjur yang berbobot dengan cara yaitu menyesuaikan volume setiap

instrument tabuh baleganjur sehingga dapat seimbang antara suara instrumen satu dengan yang lain.



Gambar 5.9  
Volume  
Dokumentasi : Pribadi, 2024

#### c. Mixing

Mixing dan mastering yaitu tahap akhir untuk memastikan suara tabuh baleganjur berbaur dengan baik dan memiliki kualitas suara baik secara keseluruhan



Gambar 5.10  
Mixing  
Dokumentasi : Pribadi, 2024

### C. Penampilan Tabuh Baleganjur Dalam Media *FL*

Pada bagian ini meunjukkan bentuk tampilan pada hasil akhir dari penerapan pembuatan tabuh baleganjur dengan media *FL*. Dalam penampilan tabuh baleganjur dalam *FL* ini berupa MP3 dimana tampilan dari *FL* ini berupa User Interface yaitu panel yang menyediakan berbagai fitur dan alat produksi musik yang terdiri dari Playlist, piano roll, mixer, browser jika digabungkan

akan menampilkan seperti gambar dibawah ini:



Gambar 5.11  
Tampilan Tabuh Baleganjur dalam media  
*FL*  
Dokumentasi : Pribadi, 2024

### 3.2 Penerapan Metode Pembelajaran Menggunakan Media *FL* pada Tabuh Baleganjur di Banjar Tiyang Tutul Desa Pererenan, Kecamatan Mengwi, Kabupaten Badung.

- A. Mempersiapkan Instrumen yang digunakan dalam proses latihan tabuh baleganjur di banjar tiyang tutul desa pererenan
  1. Sepasang Kendang Cedugan Lanang Wadon sebagai pemurba irama, serta sebagai pemimpin di dalam memberikan aba-aba atau komando kepada penabuh lainnya.



Gambar 5.12  
Kendang  
Dokumentasi : Pribadi 2024

2. Empat buah riyong yang berlaras pelog empat nada, yang dimulai dari ndong, ndeng, ndung, ndang dan memakai dua

buah ponggang. Ponggang berfungsi sebagai alunan melodi dan riyong sebagai ritme



Gambar 5.13  
Ponggang  
Dokumentasi : Pribadi,2024



Gambar 5.14  
Riyong  
Dokumentasi : Pribadi 2024

3. Delapan Ceng-Ceng Kopyak sebagai

Ceng-ceng, merupakan salah satu instrument yang bahannya terbuat dari perunggu dan di kelompokkan ke dalam keluarga pencon



Gambar 5.15

Ceng – ceng  
Dikomentasi: Pribadi 2024

4. Kajar sebagai Pemegang Matra atau tempo dalam gamelan Bali



Gambar 5.16  
Kajar

Dokumentasi : Pribadi 2024

5. Kempli  
Instrumen Kempli dimainkan pada umumnya adalah dua kali pukulan kajar



Gambar 5.17  
Kempli

Dokumentasi: Pribadi,2024

6. Kempur  
Kempur/kempul juga merupakan instrumen yang berasal dari keluarga pencon.



Gambar 5.18  
Kempur  
Dokumentasi Pribadi ,2024

7. Gong

Instrumen Gong Biasa berisikan 2 tungguh yang sering disebut *gong lanang*, dan *gong wadon*..



Gambar 5.20  
Gong  
Dokumentasi : Pribadi,2024

Barungan gamelan baleganjur tergolong kedalam gamelan yang baru, hingga akhir decade 1970an gamelan baleganjur memiliki fungsi dominan sebagai musik ritual. Pada masa selanjutnya gamelan baleganjur memiliki fungsi dominan sebagai musik ritual. Pada masa selanjutnya gamelan baleganjur kendatipun masih eksis digunakan pada setiap prosesi ritual, juga tak luput dari hukum perubahan baik bentuk garap, nuansa

musikal, yang tentunya disebabkan orientasi fungsi dan penggunaan. Struktur dari gending *baleganjur* pada umumnya terdiri dari : pengawit, pengawak, pengecet. *Gamelan baleganjur* terintegrasi dari beberapa jenis instrumen yang memiliki perperangai keras. Karena di dominasi oleh alat-alat perkusi dalam bentuk lepas (tanpa trampa).

- B. Penerapan metode Pembelajaran dengan menggunakan *FL* pada tabuh baleganjur di banjar tiying tutul desa pererenan, kecamatan mengwi, kabupaten badung.

Penerapan metode pada saat proses pembelajaran yaitu dengan menggunakan metode Demonstrasi, Catur Meguru guna mendapat informasi mengenai penelitian ini.

1. Metode demonstrasi yang berarti metode yang mengajarkan yang memperlihatkan bagaimana proses terjadinya sesuatu. Penggarap mempraktekan teori dari materi yang sudah disampaikan, misalnya dalam memainkan proses membuat gending baleganjur yang ada di Banjar Tiyng Tutul ini, penggarap mempraktekan cara membunyikan nada dan cara memukul alat dengan satu sama lain, pelatih mengajarkan satu persatu itu dikarenakan banyak alat gamelan dalam barungan baleganjur seperti *riyong*, *ponggang*, *kajar*, *kempli*, *ceng-ceng kopyak*, *kendang*, *dam gong*.

2. Metode Catur Meguru.

Empat pendekatan belajar Gamelan Bali diantaranya yaitu:

*Metode Meguru Kuping* dalam *FL* ini yaitu penabuh mendengarkan mp3 yang di berikan oleh penggarap yang dibuat di *FL*, kemudian akan di ikuti dengan memainkan nada-nada pada gamelan sesuai dengan materi yang

diberikan melalui mp3 tersebut. Pada awalnya pelatih akan memukul nada yang akan dipergunakan dalam materi lagu atau *gending* yang akan dituangkan. Penggarap memukul nada dan kita dengan seksama mendengarkan nada yang dipukul oleh pelatih. Kemudian kita mencoba menebak nada yang dipukul oleh pelatih. Para penabuh menebak dengan hati-hati nada yang ada pada instrumen yang di pegang, kemudian penabuh mencoba membunyikan dan meniru nada yang dipukul oleh penggarap dan harus sesuai dengan bunyi nada yang di pukul oleh pelatih tersebut



Gambar 5.22

Penerapan Metode Maguru Kuping  
Dokumentasi: Mang Agus, 2024

*Metode Meguru Munyi* dari penggunaan media *FL* ada beberapa materi yang kurang di pahami oleh penabuh maka dari itu penggarap memberikan arahan melalui vokal kemudian akan di ikuti oleh penabuh sesuai nada-nada dari arahan pelatih.



Gambar . 5.23

Penerapan Metode Maguru Munyi  
Dokumentasi : Mang Agus, 2024

*Metode Meguru Panggul* dalam penggunaan media *FL* ini ada beberapa materi yang kurang dimengerti oleh penabuh maka dari itu penggarap tetap akan mengajarkan dengan cara memainkan nada-nada menggunakan panggul kemudian akan di amati oleh penabuh untuk di ikuti pola-pola nada tersebut. Metode ini sangat efektif dalam penggunaan media *FL* sebagai media catat dalam pembelajaran tabuh baleganjur di Banjar Tiyung Tutul metode ini sekaligus merangsang daya ingat penabuh supaya tidak cepat lupa dengan materi yang diberikan.



Gambar 5.24

Penerapan Metode Maguru Panggul  
Dokumentasi : Mang Agus, 2024

### 5.3 Implikasi yang dirasakan Setelah Menerapkan Metode Pembelajaran Menggunakan *FL* pada Tabuh Baleganjur di Banjar Tiyung Tutul Desa Pererenan, Kecamatan Mengwi, Kabupaten Badung.

#### 1. Dampak Bagi Penggarap

##### Dampak Positif

Dampak positif dapat dikatakan sebagai dampak yang menguntungkan bagi pihak-pihak yang masuk dalam sebuah lingkaran perubahan.

Dalam menerapkan metode pembelajaran *FL* dalam wawancara bersama I Made Arya Gunawan salah satu masyarakat yang

mendalami seni karawitan.



Gambar 5.25

Wawancara Bersama I Made Arya  
Gunawan

Dokumentasi : Pribadi, 2024

menyatakan bahwa :

" saya dulu waktu kuliah di Isi Denpasar sempat mengetahui dan sedikit tidaknya mempelajari *FL* ini tetapi belum sempat saya terapkan di Banjar Tiyung Tutul karena belum begitu paham tentang bagaimana menggunakan atau mengetahui isian di dalam *FL* tetapi, sejak penelitian ini diangkat saya pun mulai tertarik kembali menggunakannya untuk berkarya dan saya berterimakasih kepada peneliti sudah memberikan ilmunya tentang penggunaan *FL* "

demikian juga dengan pernyataan dari I Kadek Arya Wijaya yang merupakan alumni SMK Negeri 5 Denpasar jurusan seni karawitan



Gambar 5.26

Wawancara Bersama I Kadek Arya  
Wijaya

Dokumentasi : Pribadi, 2024

Menyatakan bahwa :

"Saya belum pernah mendengar tentang adanya *FL* yang merupakan aplikasi untuk membuat musik atau tabuh dan baru pertama kalinya saya belajar Bersama peneliti untuk membuat tabuh sangat membantu sekali dimana saya sering mendapatkan inspirasi namun hilang tanpa saya catat terlebih dahulu, setelah adanya *FL* ini saya bisa mencatatnya terlebih dahulu sebelumnya dituangkan ke media gamelan "

Dari pernyataan mengenai hasil wawancara diatas dapat disimpulkan bahwa penerapan metode belajar *FL* ini dapat membantu dalam proses terciptanya sebuah tabuh baleganjur dengan kreasi baru, yang dimana penggarap dimudahkan dalam berkarya di waktu yang luang dan memudahkan untuk berkreasi sebarang mungkin dalam menciptakan tabuh.

#### Dampak Negatif

Selain itu terdapat juga dampak negatif dalam penerapan media *FL* ini dalam proses belajar gamelan baleganjur yaitu, salah satunya biaya atau modal yang cukup mahal, dimana penggarap harus memiliki sebuah laptop selain itu terjadinya persaingan antara penggarap yang sama menggunakan *FL*

#### 2. Dampak Bagi Masyarakat

Masyarakat Banjar Tiying tutul sangat mengapresiasi penelitian ini karena hasil dari penerapan *FL* yang berupa Tabuh Baleganjur dapat digunakan untuk Ngiring Ida Sesuhunan Pura Gede Dalem Warung Banjar Tiying Tutul Desa Pererenan Ke Beji dan dalam konteks ini masyarakat yang dimaksud adalah sekaa Gong Yowana Werdhi Candra Budaya Br tiying tutul pererenan dimana anggota sekaa Gong merasakan kemudahan dalam berproses dimana hal ini dinyatakan oleh I Made Yoga Adi Kusuma

Berdasarkan hasil wawancara dengan beberapa penabuh yaitu sebagai berikut:

*FL* ini juga berdampak bagi tabuh

Dekwi mengatakan "Saya merasa sangat dimudahkan karna gampang mengingat gending karena adanya mp3 yang bisa di dengarkan melalui ponsel dimana saja dan kapan saja sehingga dalam proses latihan saya bisa lebih cepat bisa dalam memainkan *gending* yang diberikan "suatu trobosan baru untuk membangkitkan minat belajar dalam Latihan tabuh Baleganjur di Banjar Tiying Tutul, Pererenan karna belum pernah ada yang menerapkan metode pembelajaran ini sebelumnya ini merukan hal yang baru juga dalam proses belajar tabuh baleganjur"

Tesa mengatakan "sangat menarik perhatian khususnya para penabuh yang dimana sering merasa bosan saat latihan sekarang mereka lebih fokus untuk mendengarkan mp3 yang sudah disediakan dan mempercepat dalam proses latihan"

Darma memberikan pendapatnya yaitu "saya sering merasa jenuh atau bosan pada saat Latihan karna harus menunggu giliran untuk mendapatkan gending, tapi setelah adanya *FL* saya bisa belajar dan mengingatnya dengan mandiri dengan cara mendengarkan mp3 tabuh dan itu lebih mengefesienkan waktu dalam proses penerepan dikala waktu saya yang padat untuk menyalurkan hobi dan kewajiban latihan sebagai anggota sekaa"

Sedangkan Agus Andika mengemukakan "sangat menarik, di lain waktu saya juga ingin belajar menggunakan media *FL* selain sebagai pemain saya juga ingin menjadi penggarap dan media *FL* ini merupakan salah wadah saya dalam berkreaitivitas dalam seni karawitan di waktu luang saya "

Hal tersebut menandakan penerapan media *FL* Studio tersebut memberikan siswa impac atau manfaat tersendiri dalam proses pembelajaran.

#### 3. Dampak bagi Perkembangan Tabuh Baleganjur Di Banjar Tiying Tutul Pererenan

Dalam penerapan metode pembelajaran baleganjur itu sendiri, dimana setelah

melakukan penerapan pembelajaran melalui *FL* ini munculnya perkembangan atau pembaharuan dari tabuh baleganjur yang berada di Banjar Tiying Tutul Pererenan setiap tahunnya, salah satunya dalam perayaan ogoh-ogoh, ngiring melasti, ngiring mepeed hal ini menjadi wadah penuangan kreativitas seniman muda Banjar Tiying Tutul dalam menciptakan tabuh baleganjur, yang saat ini sudah dimudahkan dalam proses pembuatan tabuh dan penuangan tabuh kepada anggota sekaa karena adanya *FL* dan beberapa seniman karawitan sudah bisa dalam memainkan *FL* tersebut Masyarakat juga merespon positif melihat adanya perkembangan metode belajar baru dengan menggunakan *FL* yang sebelumnya belum di ketahui oleh banyak orang khususnya Masyarakat banjar tiying tutul namun adanya perkembangan ini mengakibatkan terjadinya ancaman keeksistensian terhadap tabuh belaganjur

dengan *FL* ini sangat mempengaruhi kecepatan dalam proses pembuatan dan latihan tabuh baleganjur di banjar tiying tutul pererenan dimana dampak dari menerapkan implikasi ini dirasakan oleh penggarap, masyarakat dan tabuh baleganjur di banjar tiying tutul yang sangat berkembang karna pengaruh dari *FL*.

#### DAFTAR PUSTAKA

Arsyad, Azhar. 2007. Media Pembelajaran. Jakarta: Raja Grafindo Persada.  
Bandem, 1986. Prakempa Sebuah Lontar Group.  
Saputra, I Kadek Yogi Dwi 2022. "Pemanfaatan *FL* studio sebagai proses kreativitas

terdahulu dan yang berkembang di banjar tiying tutul pererenan.

#### SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian diatas dapat peneliti simpulkan bahwa:

Fruity Loops Studio adalah sebuah perangkat lunak produksi music atau Digital Audio Workstation (DAW). Fruity Loops Studio (untuk selanjutnya kita singkat dengan *FL*) selain untuk memproduksi musik, juga sebagai media untuk merekam, mengedit, dan mengaransemen musik secara digital. Didalam *FL* terdapat berbagai fitur seperti synthesizer, drum machine, dan efek audio untuk membantu produser musik membuat karya dengan beragam genre.

Penerapan metode belajar dengan menggunakan *FL* pada Gamelan Baleganjur dengan *FL* dimana dalam menerapkan metode belajar ini yaitu dengan menerapkan metode demonstrasi, metode meguru kuping, metode meguru munyi dan metode meguru panggul

Implikasi dalam menerepkan metode belajar

Gamelan Bali. Akademi : Seni Tari Indonesia.

Iqbal, Hasan. 2002. Metodologi Penelitian Jakarta Galia Indo Press.

Suarjaya, I Nyoman Pula, 2014. Metode Pembelajaran Seni Gamelan Pada Anak Anak Tuna Netra Di SLB A Denpasar.

Sanjaya, Wina. 2010. Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan. Jakarta : Prenada Media

seni karawitan di masa pandemi pada komunitas seni jari sidhi di pura panti pasek gegel” Denpasar. Universitas Hindu Indoesia. Fakultas Pendidikan  
[https://id.wikipedia.org/wiki/FL\\_Studio](https://id.wikipedia.org/wiki/FL_Studio)  
<https://www.gramedia.com/literasi/teori-struktural-fungsional/>

[https://www.image-line.com/fl-studio-learning/fl-studio-online-manual/html/toolbar\\_panels.htm](https://www.image-line.com/fl-studio-learning/fl-studio-online-manual/html/toolbar_panels.htm)

Wirawan, dkk. 2008. Materi Pokok Metode Penelitian. Jakarta: Direktorat Jendral Bimbingan Masyarakat Hindu Departemen Agama