



Proses Kreatif Penciptaan Musik Nusantara dalam Format Video Edutainment

The Creative Process of Creating Nusantara Music in Edutainment Video Format

Agung Hero Hernanda^{1*}; Erizal Barnawi²

^{1,2} Pendidikan Musik, Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni, FKIP, Universitas Lampung, Indonesia.

(Author Coresponding*) ✉ (e-mail) agung.hernanda@fkip.unila.ac.id^{1*}, erizal.barnawi@fkip.unila.ac.id²

Abstrak

Penelitian dengan judul Proses Kreatif Penciptaan Musik Nusantara Dalam Format Video Edutainment ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses kreatif penciptaan karya musik nusantara yang berjudul resonansi marantau, sebagai media pembelajaran seni yang inovatif dan kontekstual. Karya ini memadukan elemen musik tradisional Minangkabau dan Lampung dengan menggunakan pendekatan teknologi digital dan sinematografi. Penelitian ini diurai dengan pendekatan kualitatif kreatif berbasis praktik (*practice-led research*) melalui tiga tahapan utama, yaitu: pra-produksi, produksi, dan pasca produksi. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa proses kreatif tidak hanya menghasilkan karya seni yang bernilai estetis, tetapi juga memberikan pemahaman baru mengenai hubungan antara seni, budaya, dan dunia Pendidikan. Penciptaan karya musik dengan format video edutainment terbukti mampu menghadirkan fungsi edukatif melalui pengalaman estetis yang menarik dan reflektif sehingga karya ini diharapkan dapat menjadi model pembelajaran berbasis proyek dalam Pendidikan seni di era digital.

Kata Kunci: *proses kreatif; musik; video edutainment; budaya; teknologi digital*

Abstrak



The research entitled The Creative Process of Creating Indonesian Music in Edutainment Video Format aims to describe the creative process of creating an Indonesian musical work entitled Resonance Marantau, as an innovative and contextual art learning medium. This work combines elements of traditional Minangkabau and Lampung music using digital technology and a cinematography approach. This research is analyzed using a practice-led research-based creative qualitative approach through three main stages, namely: pre-production, production, and post-production. The results of this study indicate that the creative process not only produces works of art with aesthetic value but also provides a new understanding of the relationship between art, culture, and the world of education. The creation of musical works in edutainment video format is proven to be able to present educational functions through interesting and reflective aesthetic experiences, so that this work is expected to become a *project-based learning* model in art education in the digital era.

Keyword: *creative process; music; video edutainment; cultur; digital technology*

Pendahuluan

Perkembangan teknologi digital saat ini telah mengubah paradigma dalam dunia seni dan dunia Pendidikan. Praktik seni tidak lagi terpisah dari media, teknologi, dan komunikasi visual, melainkan saling berinteraksi dalam membentuk pengalaman estetik yang baru. Seni musik khususnya, telah mengalami transformasi signifikan dari bentuk tradisional menuju ruang digital yang lebih dinamis, terbuka, dan partisipatif. Pada konteks Pendidikan seni perubahan ini menghadirkan tantangan sekaligus peluang. Menurut (Rohidi, 2011), Pendidikan seni yang efektif harus mampu mengembangkan kesadaran estetika, nilai budaya, dan kreatifitas sosial. Maka dari itu menuntut pendekatan pembelajaran yang tidak hanya menekankan keterampilan teknis, tetapi juga menumbuhkan kesadaran budaya dan refleksi terhadap nilai-nilai kemanusiaan.

Video edutainment merupakan salah satu bentuk inovasi yang muncul dari integrasi seni dan teknologi, sebuah format penyajian pembelajaran yang menggabungkan hiburan dan pendidikan melalui pendekatan audio-visual yang komunikatif. *Video edutainment* memungkinkan proses pembelajaran seni berlangsung secara kontekstual, menarik, dan relevan dengan gaya belajar generasi digital.

Karya *Resonansi Marantau* ini diciptakan untuk menjawab kebutuhan tersebut, berangkat dari refleksi terhadap fenomena sosial-budaya masyarakat Indonesia, khususnya budaya *merantau* yang identik dengan semangat adaptasi, perjuangan, dan transformasi nilai. dalam konteks ini, *merantau* tidak hanya dipahami sebagai perpindahan fisik, tetapi juga sebagai metafora pergerakan budaya dan pertukaran identitas. Melalui eksplorasi musik tradisional Minangkabau dan Lampung, karya *Resonansi Marantau* ini menghadirkan pertemuan dua dunia: antara tradisi dan modernitas, antara lokal dan global, antara bunyi dan visual. Sebagaimana yang dikemukakan oleh (Hadi, 2012), seni kontemporer Indonesia tumbuh dari kesadaran lintas budaya yang menjadikan perbedaan bukan sebagai jarak, melainkan sebagai ruang dialog.

Dari perspektif metodologis, penelitian ini menggunakan pendekatan practice-led research, dimana proses penciptaan karya menjadi bentuk riset yang menghasilkan pengetahuan baru (McIntyre, 2011). Melalui proses kreatif yang terdiri dari tiga tahap yaitu

pra-produksi, produksi, dan pasca-produksi, peneliti tidak hanya menghasilkan karya seni, juga mengkaji dinamika hubungan antara teknologi, budaya, dan pembelajaran seni.

Urgensi dari penelitian ini terletak pada kontribusinya terhadap dua ranah utama, pertama ranah artistik, dengan menghadirkan inovasi estetika melalui perpaduan antara musik tradisional dan teknologi digital, kedua ranah pedagogis, dengan menjadikan *video edutainment* sebagai model pembelajaran kontekstual berbasis proyek (*project-based learning*) yang menumbuhkan kreatifitas dan kolaborasi mahasiswa seni. Dengan demikian penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan dan menganalisis proses kreatif penciptaan musik nusantara dalam format *video edutainment*, menemukan relevansi antara praktik artistik dan pengembangan pembelajaran seni berbasis teknologi serta mengkaji bagaimana karya seni dapat berfungsi sebagai media edukatif yang memperkuat nilai budaya local di era global.

Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif-analitis. Pendekatan ini dipilih untuk digunakan karena sesuai untuk mengungkap makna dan dinamika pada proses kreatif penciptaan musik dalam konteks budaya dan Pendidikan. Menurut (Rohidi, 2011), penelitian seni kualitatif berupaya memahami fenomena estetika, simbolik, dan sosial melalui deskripsi yang reflektif dan interpretatif. Metode ini lebih menekankan pemahaman terhadap proses, bukan sekedar hasil karya, sehingga seluruh kegiatan observasi, wawancara, dan analisis dokumen yang telah dilakukan akan diarahkan untuk menemukan pola berpikir kreatif serta nilai-nilai yang mendasari penciptaan musik dalam format *video edutainment*.

Penelitian ini menggunakan tiga Teknik utama dalam pengumpulan data, yaitu observasi, wawancara, dan studi dokumen. Pada tahap observasi, peneliti berpartisipasi langsung dalam proses pengamatan terhadap fenomena adaptasi budaya dalam konteks *merantau*. Pengamatan dilakukan secara sistematis oleh peneliti untuk memperoleh data empirik yang nantinya akan diterjemahkan menjadi gagasan musikal. Pada tahap wawancara dilaksanakan secara mendalam dengan pelaku kesenian di Bandar Lampung untuk menggali informasi terkait bentuk, teknik, dan fungsi musik tradisional. Proses wawancara direkam oleh peneliti menggunakan perangkat audio profesional agar hasilnya akurat dan dapat didokumentasikan dengan baik. Pada tahap studi dokumen, peneliti menelusuri sumber tertulis, foto, dan video mengenai bentuk dan teknik permainan alat musik tradisional, khususnya gamelan Lampung dan dendang Minangkabau, guna memperkuat landasan konseptual karya.

Analisis data penelitian ini menggunakan model Miles dan Huberman yang mencakup tiga tahap: reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan (Rohidi, 2011). Tahap pertama adalah pengumpulan dan reduksi data, yaitu memilah data hasil observasi, wawancara, dan studi dokumen agar sesuai dengan fokus penelitian. Tahap kedua adalah penyajian data, dimana data yang telah dikelompokkan oleh peneliti disusun secara naratif untuk memperlihatkan hubungan antara unsur budaya dan bentuk musikal. Tahap ketiga adalah penarikan kesimpulan, yang dilakukan peneliti melalui interpretasi terhadap temuan lapangan yang dikaitkan dengan konteks penciptaan karya musik dan makna estetikanya. Pendekatan analisis ini bersifat deskriptif-reflektif, yang dimana pengalaman empiris

peneliti sebagai seniman dianalisis secara ilmiah dan digunakan untuk menemukan pemahaman baru (Strauss dalam Rohidi, 2011).

Penelitian ini dilakukan oleh peneliti di Studio Musik Program Studi Pendidikan Musik, FKIP Universitas Lampung, Kampus A, Jalan Panglima Polim, Bandar Lampung. Penelitian ini dilakukan dan melalui tiga tahapan yaitu tahap pra-produksi, tahap produksi, dan tahap pasca-produksi. Tahap pra-produksi merupakan tahap konseptualisasi ide dan eksplorasi sumber inspirasi. Peneliti melakukan kajian Pustaka dan observasi lapangan terhadap dua bentuk music tradisional: dendang Minangkabau dan gamolan Lampung. Analisis terhadap pola ritmis, tangga nada, serta konteks budaya dilakukan untuk menemukan potensi kolaborasi bunyi antar tradisi. Kegiatan ini mencerminkan tahap *preparation* dalam teori (Hawkins, 1988), dimana ide-ide dikumpulkan dan disaring menjadi konsep dasar karya. Selain itu, tahap ini melibatkan rancang visual dan naratif, di mana sinematografi mulai direncanakan agar selaras dengan struktur music. Referensi dari film etnografis dan video music tradisional juga digunakan sebagai perbandingan estetika.

Tahap produksi berfokus pada eksplorasi bunyi, improvisasi, dan perekaman. Dalam konteks ini, teknologi digital menjadi alat utama eksplorasi artistic. Peneliti menggunakan *Digital Audio Workstation* (DAW) untuk memadukan elemen gamolan, dendang, dan bunyi elektronik modern. Proses perekaman dilakukan dengan prinsip “laboratorium bunyi” sebagaimana dijelaskan oleh (Huber & Runstein, 2010), studio musik menjadi ruang eksperimen untuk “memahat suara” seperti pelukis mengolah warna. Eksperimen dilakukan secara berulang dengan berbagai layer suara hingga ditemukan struktur komposisi yang harmonis antara instrument tradisional dan digital. Selain itu, tahap ini juga melibatkan proses pengambilan gambar (*shooting*) untuk kebutuhan video edutainment. Prinsip visual rhythm dari Smith (1985) digunakan untuk menyesuaikan tempo visual dengan irama music.

Lokasi pengambilan gambar dipilih secara konseptual: laut, pesisir, dan lingkungan masyarakat Lampung sebagai representasi perjalanan budaya (merantau). Tahap pasca-produksi merupakan proses reflektif dan teknis akhir dalam penciptaan karya. Kegiatan meliputi editing video, mixing audio, color grading, dan sinkronisasi antara suara dan gambar agar menghasilkan kesatuan estetis. Pada tahap ini, penelitian juga melakukan evaluasi konsep dan interpretasi makna. Karya tidak hanya dinilai dari aspek teknis, tetapi juga dari kesesuaian nilai budaya, dan fungsi edukatifnya. Sejalan dengan (Sudarsono, 2008), tahap ini mencerminkan proses penyempurnaan ekspresi seni yang menggabungkan unsur kognitif, afektif, dan psikomotorik dalam satu kesatuan bentuk. Pasca-produksi juga menjadi momen refleksi artistic di mana seniman meninjau ulang seluruh keputusan kreatif yang diambil. Refleksi ini penting dalam penelitian berbasis praktik karena menjadi dasar untuk menarik pemahaman teoritis dari pengalaman artistik (Hadi, 2017) (McIntyre, 2012).

Hasil

Penciptaan musik *Resonansi Marantau* berjalan melalui tahapan yang sistematis dan reflektif. Penggabungan music tradisional munang kabau dan lampung tidak hanya persoalan teknis musical, tetapi juga pertemuan nilai-nilai budaya. Proses kreatif ini diawali dari pengumpulan ide melalui observasi budaya *merantau* yang menjadi symbol adaptasi

sosial dan transformasi diri. Ide ini diinterpretasikan sebagai perjalanan identitas, yang kemudian diterjemahkan kedalam struktur musikal dan visual karya.

Pada proses eksplorasi musical, muncul pola ritmis yang khas dari teknik vokal Minangkabau dan Gamolan Lampung. Eksperimen bebunyian dilakukan melalui kolaborasi antara instrument tradisional dan teknologi digital menggunakan perangkat *Digital Audio Workstation (DAW)*. Ini sejalan dengan pandangan Huber(2010) bahwa studio modern berfungsi sebagai laboratorium tempat seniman memahami bunyi dengan kebebasan artistic seperti pelukis mengolah warna. Bisa dikatakan proses ini memperlihatkan hubungan erat antara tradisi, kreatifitas, dan teknologi, dimana hasil karya tidak hanya menjadi bentuk ekspresi, tetapi juga ruang penelitian artistik (Hadi, 2017). Maka dari itu, pembahasan dalam bab ini dibagi menjadi tiga tahapan utama yaitu tahapan pra-produksi, produksi, pasca-produksi, yang menggambarkan dinamika kreatif dari perencanaan hingga evaluasi karya. Setiap tahapan dijelaskan secara deskriptif-reflektif dengan mengaitkannya pada teori proses kreatif (Hawkins, 1988), serta pandangan para ahli seperti (Rohidi, 2011) dan (Sudarsono, 2008).

Proses kreatif dalam penciptaan music *Resonansi Marantau* juga dipahami sebagai dialog budaya yang mempertemukan dua tradisi musical, vokal Minangkabau dan gamolan lampung dengan pendekatan teknologi digital. Hasil dari proses kreatif ini bukan hanya karya audio-visual, tetapi juga bentuk ekspresi artistic yang memiliki nilai edukatif dan kontekstual dalam pengembangan pembelajaran seni. Proses penciptaan ini dibangun oleh tiga tahap utama sebagai mana dijelaskan (Hawkins, 1988) bahwa proses kreatif dalam seni melibatkan tahap persiapan (*preparation*), inkubasi (*incubation*), iluminasi (*illumination*), dan verifikasi (*verification*). Tahapan tersebut diterapkan secara kontekstual dalam proses kreatif karya ini.

Tahap Pra-produksi

Tahapan ini merupakan fase konseptualisasi ide yang menjadi fondasi keseluruhan karya. Tahapan ini menghasilkan tiga capaian utama yaitu eksplorasi ide dan penentuan konsep, studi literatur dan observasi lapangan, serta perencanaan visual dan sinematografi.

Pada tahap eksplorasi ide dan penentuan konsep mengemukakan gagasan utama karya berangkat dari makna filosofis "*merantau*", bukan sekedar perpindahan fisik, tetapi perjalanan batin manusia dalam mencari identitas dan harmoni baru. Tema ini dikaitkan dengan pengalaman lintas budaya antara Minangkabau (sebagai representasi tradisi asal) dan Lampung (sebagai ruang adaptasi). Ide ini dipadukan dengan budaya lampung untuk menciptakan *intertekstualitas budaya* (Hadi, 2012) yang mempertemukan dua system musical dan nilai tradisi dalam satu ruang estetik baru.

Konsep musical ini dibangun atas dialog dua system estetika yaitu pola ritmis Minangkabau yang bersifat dinamis dan menonjolkan peran *dendang, talempong, serta gandang tambua*. Pola melodi lampung yang repetitive dan bersidat mediatif melalui pola permainan gamolan dan serdam. Keduanya dipadukan dalam struktur komposisi music modern menggunakan perangkat digital (DAW).



Gambar 1. Pengumpulan Informasi dan Diskusi Para Musisi Muda di Provinsi Lampung
(Dok. Agung Hero Hernanda, 2025)

Studi literatur dilakukan dalam bentuk kajian literatur terhadap buku, jurnal, serta hasil dokumentasi lapangan mengenai karakteristik music tradisional Lampung dan Minangkabau. Sedangkan observasi lapangan dilakukan di komunitas seni Lampung dan forum musisi Minangkabau di Bandar Lampung. Berdasarkan observasi tersebut ditemukan bahwa, music tradisional lampung menunjukkan pola repetitive dan harmoni horizontal, sedangkan music Minangkabau bersifat *ritmis polifonik*, kaya akan sinkopasi dan aksentuasi vokal. Temuan ini menjadi dasar peneliti dalam mengonstruksi struktur musical yang bersifat “dialogis”, bukan “dominatif”. Hasil riset menunjukkan bahwa music tradisional lampung cenderung linear, ritmis, dan repetitive, sementara music minang kabau bersifat poliritmik dan sinkopatif. Kedua karakter ini kemudian dipadukan melalui prinsip *dialog musical* untuk melahirkan bentuk ekspresi baru (Sumardjo, 2001).



Gambar 2. Pengumpulan Informasi dan Diskusi Para Musisi Muda di Provinsi Lampung
(Dok. Agung Hero Hernanda, 2025)

Perencanaan visual dan sinematografi dilakukan melalui pembuatan *storyboard* dan naskah visual, yang menghubungkan setiap bagian music dengan symbol visual, seperti bagian pembuka diiringi suara vokal bersahutan dengan sentuhan *lighting* suasana fajar (symbol awal perjalanan), bagian tengah menampilkan suasana diperantauan dengan ritme

cepat dan *interlocking*, serta bagian akhir menggambarkan adaptasi dan harmoni antara budaya. Menurut (Sudarsono, 2008), perpaduan antara bunyi, gerak, dan visual adalah bentuk seni pertunjukan baru yang mampu menciptakan pengalaman estetis total (*total theatre experience*). Dari tahapan pra-produksi ini diperoleh struktur dasar karya yang memiliki arah konseptual yang jelas : *musical, visual, dan edukatif*.



Gambar 3. Perencanaan Setting Pertunjukan
(Dok. Agung Hero Hernanda, 2025)

Tahap Produksi

Tahap ini merupakan fase realisasi karya di mana seluruh rancangan ide diwujudkan secara nyata. Proses ini mencakup dua aspek utama: produksi music dan produksi video. Pada tahap produksi musik, proses perekaman dilakukan di studio musik Program Studi Pendidikan Musik FKIP Universitas Lampung dengan menggunakan instrumen : *Vokal, Piring Sampelung* (Minangkabau), *Gamolan, Serdam, Gambus* dan *Perkusi* (Lampung) dan alat instrumen modern : *Cello, Violin, Accordeon, Gitar* dan *midi controller*. Instrument etnik yang digunakan memiliki fungsi yang lebih penting dari sekedar penghasil bunyi, sebagaimana dijelaskan dalam (Hernanda, 2022) bahwa penggunaan media ungkap berupa alat music etnik dirasa mampu mewakili perasaan dan perjuangan masyarakat setempat seperti vokal *nyambai*, tabuhan gamolan, serta tiupan alat music serdam yang mendayudayu.



Gambar 4. Proses Produksi Musik
(Dok. Agung Hero Hernanda, 2025)



Gambar 5. Proses Produksi Musik
(Dok. Agung Hero Hernanda, 2025)

Penggarapan komposisi musik dilakukan secara bertahap, pertama dilakukan eksplorasi bunyi dimana mencoba kombinasi tekstur antara *kaca tanah* (Piring) dan *bambo* (Gamolan). Kedua dilakukan aransemen digital untuk penggabungan pola ritmis dengan teknik *looping* dan *layering*, terakhir eksperimen dinamika dimana dilakukan pengaturan volume dan tempo *shifting* untuk membangun suasana emosional perjalanan. Bagian karya dibagi menjadi tiga bagian utama yaitu Bagian I (awal), Bagian II (tengah), Bagian III (akhir). Bagian I (Awal) menggambarkan keheningan dan harapan yang dibalut dengan suasana lembut dan repetitif. Bagian II (Tengah) dengan bunyi gitar dan serdam bergantian cepat, memberi symbol dinamika hidup di perantauan. Bagian III (Akhir) dengan harmoni bunyi bamboo dan vokal lembut, memberi sombol penyatuan identitas budaya. Sebagaimana dikemukakan oleh (Hawkins, 1988), “*Artistic creation is the translation of feeling into form through the control of rhythm, dynamics, and movement.*” Prinsip ini menjadi dasar pengolahan unsur musikal dalam karya.



Gambar 6. Proses Produksi Pencarian dan Penggarapan Bunyi
(Dok. Agung Hero Hernanda, 2025)

Tahap produksi video sesi pengambilan gambar dilakukan di studio utama Kampus A FKPI Universitas Lampung, sebagai symbol ruang edukasi dan generasi muda kreatif. Pengambilan gambar menggunakan teknik *medium shot* dan *tracking movement* untuk menampilkan hubungan visual dengan dinamika music. Gerak tubuh musisi saat bermain alat menjadi bagian ekspresif yang memperkuat narasi musik.



Gambar 7. Proses Pengambilan Video
(Dok. Agung Hero Hernanda, 2025)

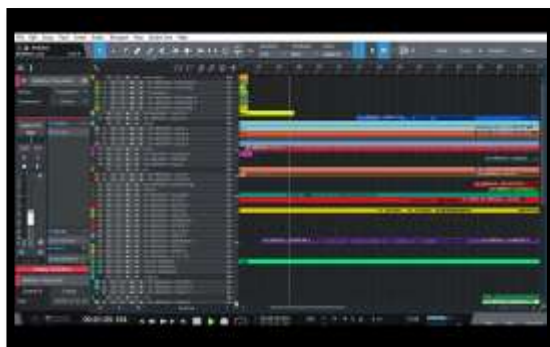
Kolaborasi tim dalam produksi karya melibatkan Mahasiswa Pendidikan Musik, tim Sinematografi, dan Dosen. Menurut (Rohidi, 2011), kolaborasi antardisiplin seni merupakan ruang transformatif yang memperluas pemahaman estetika dan menciptakan pengalaman pembelajaran kreatif. Tahap ini juga menghasilkan kolaborasi lintas disiplin antara: Musisi tradisional dan Digital, Tim Sinematografi, dan Dosen atau Akademisi dan Mahasiswa Pendidikan Musik. Kolaborasi ini menjadi nilai tambah karena menumbuhkan *creative ecosystem* dalam lingkungan akademik.



Gambar 8. Proses Kolaborasi Dosen dan Mahasiswa di Studio
(Dok. Agung Hero Hernanda, 2025)

Tahap Pasca-Produksi

Tahap ini mencakup proses penyempurnaan audio-visual, penyuntingan, dan refleksi hasil karya. Penyuntingan audio dilakukan melalui proses *mixing* untuk menyeimbangkan intensitas bunyi antar instrumen. Teknik *equalization*, *reverb*, dan *compressor* digunakan agar karakter suara tradisional tidak hilang meskipun melalui proses digitalisasi. Hasil dari proses *mixing* adalah bunyi yang jernih, hangat, dan tetap mempertahankan keaslian warna lokal. Menurut (Huber & Runstein, 2010), "*Mixing is not merely balancing sound levels but shaping emotional clarity through spatial and dynamic contrast.*" Prinsip ini digunakan agar nuansa emosional karya tetap utuh.



Gambar 8. Proses Mixing dan Mastering Audio
(Dok. Agung Hero Hernanda, 2025)

Tahap Penyuntingan Visual dilakukan dalam proses video *editing* menggunakan Canva Pro. Transisi visual diatur agar mengikuti struktur music, dimana bagian lembut diberikan transisi halus, bagian klimaks diberi potongan cepat (*cut to rhythm*). Warna visual diberi tone warm (hangat) untuk melambungkan semangat dan kehangatan budaya Nusantara.



Gambar 9. Proses editing Video
(Schreen Shoot Project Canva)

Tahap evaluasi artistik dan akademik dilakukan melalui diskusi bersama oleh dosen dan mahasiswa Pendidikan Musik. Evaluasi diperoleh beberapa temuan penting yaitu integritas music tradisional dan digital mampu menciptakan pengalaman estetik baru, format video edutainment efektif dalam menyampaikan pesan budaya kepada audiens muda, dan karya ini memperlihatkan hubungan yang kuat antara seni dan pendidikan melalui media audiovisual.



Gambar 8. Foto evaluasi Dosen bersama Mahasiswa Pendukung Karya
(Dok. Agung Hero Hernanda, 2025)

Pembahasan

Pembahasan pada bagian ini menguraikan hasil proses kreatif yang telah dilalui dalam tiga tahapan utama, yaitu pra-produksi, produksi, dan pasca-produksi, serta menganalisis bagaimana proses tersebut membentuk struktur estetika, nilai edukatif, dan makna kultural karya "Resonansi Marantau". Proses penciptaan ini menunjukkan hubungan erat antara teori dan praktik, antara pengalaman artistic dan refleksi ilmiah sebagaimana dijelaskan oleh Sumandiyo (Hadi, 2012) bahwa "*proses penciptaan seni bukan hanya persoalan ekspresi, tetapi juga refleksi akademik yang melibatkan pengalaman, pengetahuan, dan kesadaran sosial seniman.*"

Proses Kreatif sebagai Pendekatan Riset Artistik

Dalam konteks penelitian ini, proses kreatif digunakan sebagai metode utama riset. Pendekatan ini sejalan dengan pandangan (Hawkins, 1988) yang menyatakan bahwa "*creating through dance (art) involves four stages of the creative process: preparation, incubation, illumination, and verification.*"

Tahapan ini diterjemahkan dalam karya ini menjadi pra-produksi, produksi, dan pasca-produksi yang masing-masing memiliki fungsi konseptual, eksperimental, dan evaluatif. Hasil dari penerapan proses tersebut menunjukkan bahwa karya seni bukan hanya produk akhir, tetapi juga sarana untuk menemukan pengetahuan baru. Seperti dijelaskan oleh (Rohidi, 2011), "*seni bukan sekadar hasil cipta, melainkan juga proses penelitian yang menghasilkan pemahaman baru terhadap realitas sosial dan budaya.*"

Karya "Resonansi Marantau" membuktikan bahwa melalui penciptaan, peneliti memperoleh pemahaman baru tentang bagaimana tradisi music daerah dapat bertransformasi secara kreatif melalui teknologi digital dan media audiovisual.

Musik sebagai Dialog Budaya

Hasil karya menunjukkan bahwa perpaduan antara music Minangkabau dan Lampung tidak hanya bersifat teknis, tetapi juga konseptual. Music tradisional Minangkabau dengan pola ritmis dan vokalnya menghadirkan Kesan semangat, dinamika, dan migrasi, sedangkan music Lampung dengan warna bambu yang lembut dan repetitive menghadirkan nuansa keheningan dan refleksi. Ketika kedua karakter ini dipadukan, muncul dialog sonic yang menggambarkan pertemuan dua budaya, bukan hanya untuk menonjolkan perbedaan, tetapi untuk menunjukan potensi harmoni di Tengah keberagaman. Hal ini sesuai dengan pandangan Sumandiyo (Hadi, 2012) bahwa "*penciptaan seni kontemporer Indonesia bersumber dari kesadaran lintas budaya yang melihat perbedaan bukan sebagai jarak, tetapi sebagai ruang interaksi.*" Secara konseptual, karya ini berangkat dari ide "resonansi" yaitu getaran yang muncul ketika dua unsur berbeda saling bertemu dan saling memperkuat. Fenomena ini selaras dengan konsep intertekstualitas budaya, di mana elemen tradisi saling berinteraksi untuk membentuk makna baru. Sebagaimana dijelaskan oleh (Sumardjo, 2001), "*setiap karya seni yang baik adalah hasil pertemuan nilai-nilai lama dan cara pandang baru yang melahirkan ruang estetika baru.*"

Integritas Musik dan Sinematografi dalam Video Edutainment

Penggabungan musik dan sinematografi dalam format video edutainment menjadi salah satu inovasi penting dalam penelitian ini. Menurut (Sudarsono, 2008), "*seni*

pertunjukan modern cenderung mengarah pada bentuk interdisipliner, di mana music, tari, teater, dan visual saling berhubungan dalam kesatuan pengalaman estetik.”

Konsep ini menjadi dasar pengembangan video music yang tidak hanya berfungsi sebagai dokumentasi, tetapi juga sebagai karya audiovisual yang mandiri. Dalam proses penggarapannya, peneliti menerapkan prinsip *visual rhythm* yaitu penyesuaian tempo visual dengan struktur music sebagaimana dikemukakan oleh (Smith, 1985) bahwa *“the composition on movement and sound must share a rhythmic logic to create aesthetic unity.”*

Pada karya “Resonansi Marantau”, visualisasi yang ditampilkan (suasana hangat, perjalanan, interaksi sosial) bukan sekadar ilustrasi yang dibangun oleh LED dan lighting, tetapi merupakan perluasan makna bunyi. Bunyi gamolan yang lembut diiringi suasana lighting yang hangat menghadirkan Kesan keterhubungan dengan alam; sementara ritme cepat perkusi dikombinasikan dengan Gerak kamera dinamis untuk menonjolkan semangat migrasi dan perjuangan. Pendekatan ini memperlihatkan bahwa sinematografi dapat berperan sebagai elemen musical kedua, bukan sekadar visual pelengkap, tetapi sebagai lapisan ekspresi yang memperkaya makna music.

Nilai Edukatif dan Fungsi Sosial Karya

Karya “Resonansi Marantau” tidak hanya memiliki nilai estetis, tetapi juga mengandung fungsi edukatif. Melalui video edutainment, karya ini diharapkan dapat digunakan sebagai media pembelajaran seni music dan budaya di lingkungan akademik maupun masyarakat. Menurut (Rohidi, 2011), *“pendidikan seni harus diarahkan pada pengembangan kesadaran estetika, nilai budaya, dan kreativitas sosial.”* Karya ini menerjemahkan pandangan tersebut melalui pendekatan audio-visual yang komunikatif dan kontekstual. Nilai-nilai seperti adaptasi, kerja keras, dan kebersamaan dalam budaya *merantau* dihadirkan tidak secara verbal, tetapi melalui pengalaman audio-visual yang dapat dirasakan penonton.

Hal ini menunjukkan bahwa seni dapat menjadi sarana pendidikan no-verbal yang efektif, (Sudarsono, 2008) menegaskan bahwa *“seni memiliki fungsi ganda: sebagai media ekspresi dan media pendidikan yang menyentuh ranah rasa dan budi manusia.”* Dengan demikian, karya ini berfungsi tidak hanya sebagai wujud estetika individual, tetapi juga sebagai alat edukatif kolektif.

Teknologi Digital sebagai Ruang Inovasi

Penggunaan teknologi digital dalam karya ini bukan sekadar alat bantu teknis, melainkan sebagai bagian integral dari proses penciptaan. *Digital Audio Workstation (DAW)* digunakan untuk menggabungkan elemen music tradisional dengan sintesis modern tanpa menghilangkan karakter local. Prinsip ini sejalan dengan pendapat (Huber & Runstein, 2010) bahwa *“the modern recording studio is both a laboratory and an instrument, enabling the composer to sculpt sound as a painter uses color.”*

Teknologi digital membuka kemungkinan baru dalam penciptaan music berbasis budaya local. Dalam konteks karya ini, DAW digunakan untuk menata ulang pola ritmis gamolan dan vocal, mengatur dinamika, serta menggabungkan elemen ambient alam Lampung untuk menciptakan ruang suara (*soundscape*) yang alami dan immersive. Pendekatan ini menunjukkan bahwa teknologi dapat menjadi ruang kolaboratif antara tradisi dan modernitas. Sebagaimana ditegaskan oleh (Sweeney, 2001), *“digital media*

serves as a bridge that allows traditional heritage to speak in the language of the contemporary world.”

Karya sebagai Model Pembelajaran Proyek Seni

Hasil penelitian ini memperlihatkan bahwa proses kreatif penciptaan music berbasis video edutainment dapat dijadikan model pembelajaran seni berbasis proyek (*project-based learning*) di perguruan tinggi. Model ini menekankan pentingnya pengalaman praktik, kolaborasi lintas disiplin, serta pemanfaatan teknologi dalam proses belajar-mengajar. Menurut (Hadi, 2012), “*pendidikan seni yang ideal Adalah yang mampu menumbuhkan kesadaran kreatif mahasiswa melalui praktik penciptaan yang reflektif.*” Karya “Resonansi Marantau” menerapkan hal ini dengan mengajak mahasiswa untuk terlibat dalam setiap tahapan produksi mulai dari riset, eksplorasi bunyi, pengambilan gambar, hingga penyuntingan video.

Hasil tidak hanya karya, tetapi juga pengalaman pembelajaran kolaboratif yang membangun keterampilan estetis, teknologis, dan sosial. Dengan demikian, pembahasan ini memperkuat bahwa proses penciptaan dalam karya ini merupakan bentuk riset artistik reflektif, yang tidak hanya menghasilkan produk estetis tetapi juga membuka peluang pengembangan model pembelajaran seni kontekstual di era digital.

Kesimpulan

Penelitian ini menunjukkan bahwa proses kreatif penciptaan music *Resonansi Marantau* merupakan hasil dialog antara tradisi dan teknologi, local dan global, serta emosi personal dan makna kolektif. Karya ini membuktikan bahwa penciptaan seni tidak hanya menghasilkan bentuk estetis, tetapi juga pengetahuan baru tentang bagaimana nilai-nilai budaya dapat ditransformasikan ke dalam medium kontemporer.

Melalui tiga tahapan utama – pra-produksi, produksi, dan pasca-produksi – peneliti berhasil menggambarkan dinamika penciptaan yang sistematis, reflektif, dan kolaboratif. Tahap pra-produksi menegaskan pentingnya eksplorasi budaya dan konseptualisasi ide; tahap produksi memperlihatkan integrasi instrument tradisional dengan teknologi digital; dan tahap pasca-produksi menghadirkan refleksi estetika yang menyatukan aspek musical, visual, dan makna simbolik.

Karya *Resonansi Marantau* juga menegaskan bahwa seni berperan sebagai media edukatif yang efektif dalam menanamkan nilai-nilai kearifan local kepada generasi muda. Melalui pendekatan *video edutainment*, proses pembelajaran seni menjadi lebih kontekstual, kreatif, dan komunikatif dengan gaya belajar generasi digital.

Secara keseluruhan, penelitian ini memperlihatkan bahwa proses kreatif berbasis refleksi budaya dan pemanfaatan teknologi dapat menjadi model pembaruan dalam pendidikan seni. Hal ini sejalan dengan pandangan (Hadi, 2012) dan (Rohidi, 2011) bahwa seni harus terus bertransformasi agar tetap relevan dengan dinamika Masyarakat tanpa kehilangan akar tradisinya.

Referensi

- Hadi, Y. S. (2012). *Seni Pertunjukan dan Masyarakat Penonton*. BP ISI Yogyakarta.
https://www.google.co.id/books/edition/Seni_pertunjukan_dan_masyarakat_penonton/5Zt2nQEACAAJ?hl=en
- Hawkins, A. M. (1988). *Creating Through Dance* (2nd ed.). Prentice-Hall.
https://www.google.co.id/books/edition/_/fvUTAQAIAIAAJ?hl=id&sa=X&ved=2ahUKEwin5dSnquGRAXWZRmcHHd1JNUoQ8fIDegQIChAL
- Hernanda, A. H. (2022). Pengembangan Alat Musik Serdam Dalam Proses Komposisi Musik. *Program Studi Pendidikan Musik FKIP Universitas Lampung*, 3(1), 1–10.
- Huber, D. M., & Runstein, R. E. (2010). *Modern Recording Techniques* (7th ed.). Focal Press.
https://www.google.co.id/books/edition/Modern_Recording_Techniques/W9U7A-rSxtEC?hl=en&gbpv=0
- McIntyre, P. (2011). *Creativity and Cultural Production*. Palgrave Macmillan UK.
https://www.google.co.id/books/edition/Creativity_and_Cultural_Production/20SBDAAAQBAJ?hl=en&gbpv=0
- Rohidi, T. R. (2011). *Metodologi Penelitian Seni*. Cipta Prima nusantara.
https://bacabuku.com/detail/metodologi-penelitianseni/22780?srsId=AfmBOop6sfVUsmE29Qk1ePTteHS-HeCoyuA0qvuKojZG8Zqbpfd7_S&utm_source=chatgpt.com
- Smith, J. M. (1985). *Dance Composition A Practical Guide for Teachers*. A & C Black.
https://www.google.co.id/books/edition/_/NgSKzQEACAAJ?hl=en&sa=X&ved=2ahUKEwiSkovHreGRAXkSWwGHR6UB_kQ8fIDegQIBRAM
- Sudarsono. (2008). *Seni pertunjukan Indonesia di era globalisasi*. Gadjah Mada University Press.
https://www.google.co.id/books/edition/Seni_pertunjukan_Indonesia_di_era_global/SftkAAAAMAAJ?hl=en&gbpv=0&bsq=inauthor:%22Sudarsono%22
- Sumardjo, J. (2001). *Filsafat Seni*. ITB Press.
https://books.google.co.id/books/about/Filsafat_seni.html?id=GJYwAAAACAAJ
- Sweeney, P. (2001). *Digital Media and Cultural Heritage*. Routledge.