

PENGGUNAAN APLIKASI EDIT VIDEO DALAM MATERI SENI MUSIK PADA PEMBELAJARAN SECARA DARING

Novalin Melissa Hutabarat

Guru SMA Swasta Cahaya Medan

E-mail: valinhutabarat@gmail.com

ABSTRAK

Karya tulis ilmiah ini bertujuan untuk mengetahui aplikasi edit video apa yang paling banyak digunakan dan penerapannya dalam pembelajaran praktik materi seni musik pada pembelajaran secara daring. Hal ini dikarenakan pelaksanaan pembelajaran praktik dalam materi seni musik secara daring sering terkendala secara teknis diakibatkan kondisi jaringan peserta didik yang tidak sama kualitasnya sehingga diharapkan aplikasi edit video tersebut dapat menjadi solusi sekaligus masukan untuk menggunakannya terutama dalam pembuatan video untuk pembelajaran praktik materi seni musik yang semenjak pembelajaran daring ditampilkan secara virtual.

Kata Kunci: Aplikasi Edit Video; Seni Musik; Pembelajaran Daring

ABSTRACT

This scientific paper aims to find out what video editing applications are most widely used and their application in learning the practice of music art material in online learning. This is because the implementation of practical learning in music art material online is often technically constrained due to network conditions of students who are not of the same quality so it is hoped that the video editing application can be a solution as well as input to use it, especially in making videos for practical learning of art materials music that since online learning is performed virtually.

Keywords: Video Editing Applications; Music Art; Online Learning

PENDAHULUAN

Seni musik sebagai salah satu aspek yang diajarkan dalam pendidikan seni di sekolah merupakan cabang seni yang wujud karyanya berupa bunyi. Berbeda dengan seni rupa yang merupakan seni pameran karena wujud karyanya berupa benda, seni musik menjadi cabang seni yang termasuk dalam seni pertunjukan. Maka dari itu, tak heran bila dalam materi seni musik di sekolah kerap dilakukan pertunjukan musik di depan kelas.

Tidak semua peserta didik memiliki musikalitas. Beberapa peserta didik ada yang sama sekali tidak memiliki kemampuan dalam bidang seni musik sehingga hanya untuk sekadar menirukan nada saja terkadang tidak dapat dilakukan dengan benar. Terlepas dari hal tersebut, kegiatan pertunjukan musik di depan kelas merupakan bagian dari kegiatan pembelajaran yang disenangi oleh peserta didik. Mereka dapat berekspresi lewat permainan alat musik atau lewat nyanyiannya, sekaligus juga dapat menjadi penikmat dan apresiator untuk pertunjukan musik yang ditampilkan oleh teman sekelas.

Pada awal tahun 2020 tepatnya di Bulan Februari, Indonesia harus menerima fakta bahwa virus mematikan yang ditemukan pertama kali di Kota Wuhan Negara Cina, telah menyerang Indonesia. Sejak saat itu, wabah *coronaviruses* atau yang lebih dikenal dengan sebutan Covid-19 pelan tapi pasti memberi dampak yang luar biasa pada hampir seluruh aspek kehidupan di Indonesia termasuk pendidikan.

Upaya dalam mengendalikan dan mencegah penularan Covid-19 dilakukan dengan kebijakan pembatasan interaksi satu dengan yang lain. Hal ini berlaku pula pada proses pembelajaran di sekolah. Semua kegiatan pembelajaran konvensional mulai ditiadakan

sementara. Sebagai gantinya, peserta didik belajar dari rumah menggunakan berbagai aplikasi pembelajaran daring yang memfasilitasi ruang interaksi guru dan peserta didik tanpa harus bertemu. Perubahan system belajar tersebut tentu memberikan dampak terutama pada aktivitas berkesenian. Kegiatan pertunjukan musik yang biasanya dilakukan di depan kelas, kini tak lagi dapat dilaksanakan.

Menghadapi hal tersebut, guru harus mampu mencari cara agar perubahan sistem pembelajaran tidak merugikan peserta didik karena tidak semua metode, model, dan materi pembelajaran dapat dilaksanakan secara efektif dengan pembelajaran secara daring. Kegiatan berkesenian seperti pertunjukan musik bukannya tidak bisa dilakukan dengan sistem pembelajaran daring. Peserta didik tetap dapat memainkan alat musik atau bernyanyi dari tempatnya masing-masing. Hanya saja, hal tersebut sangat bergantung pada kualitas jaringan internet dalam hal penerimaan audio. Jika peserta didik memiliki kualitas jaringan yang tidak baik, maka berpotensi untuk terlambat mendengarkan audio dari orang lain sehingga bisa menimbulkan ketidakharmonisan dalam pertunjukan musik secara daring karena tidak lagi serempak. Fakta di lapangan, tidak semua peserta didik memiliki jaringan internet dengan kualitas yang sama baiknya. Kualitas jaringan tidak boleh menjadi penghalang bagi peserta didik untuk menampilkan pertunjukan musik. Peranan teknologi menjadi jalan keluar yang pasti untuk menghadapi permasalahan tersebut, salah satunya adalah aplikasi edit video. Beberapa aplikasi edit video yang sudah tak asing digunakan adalah Kinemaster dan CapCut. Berdasarkan hal tersebut, maka perlu dilakukan kajian pustaka terkait penggunaan aplikasi edit video dalam melaksanakan pembelajaran praktik materi seni musik secara daring sehingga sekalipun berjauhan dengan kualitas jaringan yang tidak sama, pembelajaran praktik materi seni musik tetap dapat terlaksana dengan baik.

Berdasarkan paparan dari latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam tulisan kepustakaan ini adalah: Apa aplikasi edit video yang paling banyak digunakan? Bagaimana penggunaan aplikasi edit video sebagai solusi untuk materi praktik seni musik dalam pembelajaran daring?

PEMBAHASAN

A. Pembelajaran dalam Jaringan (Daring)

Pandemi Covid-19 yang mulai terjadi sejak Februari 2020 di Indonesia masih berlanjut hingga saat ini. Berbagai usaha yang telah dilakukan pemerintah belum juga membuahkan hasil. Kebijakan *new normal* yang mulai diberlakukan pada Bulan Juni 2020 setelah sebelumnya menjalani *lockdown* ternyata tidaklah menjadi awal untuk memasuki kehidupan normal kembali. Pada Januari 2021 lonjakan pasien terkena Covid-19 kembali meningkat. Pemerintah lewat Satuan Tugas (Satgas) Penanganan Covid-19 menyatakan pandemi Covid-19 telah memasuki gelombang kedua. Kebijakan Pemberlakuan Pembatasan Kegiatan Masyarakat (PPKM) mulai diterapkan di berbagai wilayah di Indonesia. Pembatasan aktivitas tersebut mengakibatkan guru dan peserta didik tidak lagi dapat melakukan kegiatan pembelajaran bersama-sama di sekolah, sementara kegiatan pembelajaran tidak boleh terhenti. Salah satu pengaruh besar teknologi dalam hal ini adalah munculnya hal baru yang memanfaatkan jaringan internet dalam proses pembelajaran yang disebut sebagai *e-learning*.

Munir (2010) mengatakan *e-learning* merupakan suatu pembelajaran yang dalam pelaksanaannya menggunakan media atau jasa bantuan perangkat elektronika berupa audio, video, perangkat komputer ataupun kombinasi ketiganya. Dengan demikian proses pembelajaran selama masa pandemi Covid-19, dilaksanakan secara jarak jauh dengan melibatkan teknologi dan jaringan internet di dalamnya. Sistem pembelajaran ini merupakan

bentuk modifikasi proses pembelajaran yang biasanya dilaksanakan di sekolah menjadi dilaksanakan dari rumah.

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan melalui Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020, menjelaskan bahwa terdapat dua jenis pembelajaran jarak jauh yaitu luring (luar jaringan) dan daring (dalam jaringan). Pembelajaran luring merupakan pembelajaran yang tidak menggunakan jaringan internet maupun intranet. Sistem pembelajaran luring (luar jaringan) artinya pembelajaran yang memanfaatkan bantuan media, seperti radio, meminjamkan buku pelajaran kepada peserta didik untuk dipelajari, belajar melalui siaran televisi edukasi TVRI dan lain sebagainya.

Pembelajaran daring merupakan pengganti istilah pembelajaran *online* yang sering kita gunakan. Pembelajaran ini dilakukan tanpa tatap muka, tetapi melalui *platform* yang telah tersedia. Segala bentuk materi pelajaran didistribusikan dalam jaringan, begitu juga dengan penyampaian informasi seperti materi pelajaran. Pengadaan ujian atau tes juga dilaksanakan dalam jaringan atau secara *online*. Sistem pembelajaran daring ini dibantu dengan beberapa aplikasi seperti *Google Classroom*, *Google Meet*, *Edmodo* dan *Zoom*.

Pembelajaran daring merupakan pembelajaran yang bertujuan untuk menjangkau kelompok yang masif dan luas dengan memanfaatkan jaringan internet (Yanti et al., 2020). Proses pembelajaran daring memanfaatkan kemajuan teknologi seperti teknologi multimedia, video, kelas virtual, teks online animasi, pesan suara, *email*, telepon konferensi, dan video *streaming online*. Pembelajaran daring dapat dilakukan secara masif dengan jumlah peserta yang tidak terbatas, dan dapat dilakukan secara gratis maupun berbayar (Bilfaqih & Qomarudin, 2015).

Proses pembelajaran daring dilakukan dengan dua model yaitu dengan satu arah dan dua arah. Pembelajaran daring satu arah dilakukan ketika guru memberikan tugas atau materi melalui media daring kemudian peserta didik secara aktif dan mandiri mempelajari materi dan mengerjakan tugas yang diberikan. Pembelajaran daring dua arah dilakukan ketika guru dan peserta didik berada dalam satu ruang virtual yang sengaja disediakan untuk proses interaksi guru dengan peserta didik.

Keberhasilan proses pembelajaran daring model satu arah dan dua arah, salah satunya ditentukan oleh pemanfaatan teknologi penyedia layanan interaksi antara guru dan peserta didik. Sarana yang menunjang interaksi tersebut dalam pembelajaran daring banyak disediakan oleh *platform-platform* digital dengan berbagai kelengkapan yang berbeda sesuai dengan tujuan interaksi yang ingin dicapai.

Hal tersebut sesuai dengan pendapat (Mastur et al., 2002), yang menyebutkan bahwa guru yang akan sukses dalam menerapkan pembelajaran daring adalah guru yang memanfaatkan ilmu pengetahuan dan teknologi dalam proses penyampaian materi kepada peserta didik.

B. Materi Seni Musik dalam Mata Pelajaran Seni Budaya

Seni musik merupakan salah satu aspek seni yang menjadi materi dalam mata pelajaran Seni Budaya. Menurut Jamalus (1998: 91), pada dasarnya tujuan pendidikan musik pada semua jenjang pendidikan sama. Pembelajaran musik di sekolah mempunyai tujuan untuk: (1) memupuk rasa seni pada tingkat tertentu dalam diri tiap anak melalui perkembangan kesadaran musik, tanggapan terhadap musik, kemampuan mengungkapkan dirinya melalui musik, sehingga memungkinkan anak mengembangkan kepekaan terhadap dunia sekelilingnya; (2) mengembangkan kemampuan menilai musik melalui intelektual dan artistik sesuai dengan budaya bangsanya; dan 3) dapat dijadikan bekal untuk melanjutkan studi ke pendidikan musik yang lebih tinggi.

Menurut para ahli, pendidikan musik merupakan sarana yang paling efektif bagi pendidikan kreativitas. Pendidikan musik juga dapat menjadi sarana pendidikan afektif untuk menyalurkan emosi dan ekspresi anak. Selain itu, pendidikan musik dapat menjadi pendidikan keterampilan. Jadi, secara konseptual pendidikan musik sangat besar perannya bagi proses perkembangan anak.

Djohan (2009: 49) mengemukakan: “Seni musik dapat mempengaruhi semua aspek kehidupan manusia, termasuk roh, yang selanjutnya akan mempengaruhi tubuh manusia. Bahkan mereka yang berkecimpung dalam dunia musik mengakui bahwa musik tidak dapat dipisahkan dari pencipta. Emosi bergejolak, dan bagi mereka yang menyukai musik, setiap rangkaian melodi, ritme, timbre, dan kekuatan kemungkinan besar akan memancarkan perasaan yang berbeda”.

Oleh karena itu, dalam proses pembelajaran seni musik di sekolah, peserta didik haruslah memperoleh pengalaman bermusik seperti mendengarkan musik, bermain alat musik, bernyanyi, membaca musik dan memberi penghargaan terhadap karya musik dan itu semua tidak akan terwujud tanpa adanya aktivitas berkesenian dalam pembelajaran materi seni musik di sekolah.

Dalam materi seni musik, terdapat 3 (tiga) aktivitas berkesenian atau aktivitas musik, yaitu kegiatan apresiasi, kegiatan berekspresi dan kegiatan berkreasi. Dalam kegiatan apresiasi, peserta didik diajarkan untuk dapat memberi penghargaan terhadap karya musik dan memiliki pengalaman untuk berani mengemukakan penilaian terhadap sebuah karya musik. Kegiatan berekspresi menjadi media bagi peserta didik untuk menuangkan perasaan dan ekspresi diri lewat pertunjukan musik yang biasanya ditampilkan di depan kelas. Lewat kegiatan berkreasi, peserta didik memiliki kesempatan dan pengalaman berkarya seperti menciptakan sebuah karya musik baru atau justru mengaransemen karya yang sudah ada.

Falsafah lama dari Confucius mengatakan bahwa pembelajaran harus dialami oleh peserta didik. Falsafah itu mengungkapkan bahwa “saya dengar saya lupa, saya lihat saya ingat dan saya lakukan saya mengerti.” Hal ini mengindikasikan bahwa aktivitas berkesenian merupakan kegiatan nyata dan konkret yang harus dilakukan oleh peserta didik dalam pembelajaran materi seni musik.

C. Aplikasi Edit Video

Video editing merupakan suatu proses penseleksian, penambahan judul, variasi, transisi, *effect*, lagu, *sound effect*, narasi, merubah tampilan warna, menu khusus untuk bentuk kepingan baik itu format DVD maupun *Blue Ray* dari video mentah menjadi video yang mempunyai tampilan dan format video seperti yang kita inginkan (Danusasmita, 2014). Terdapat beberapa *software* dan aplikasi pengeditan video yang umum digunakan. Aplikasi edit video tersebut juga sudah banyak tersedia di Google Playstore yang merupakan layanan bawaan yang terdapat pada android. Menariknya, banyak dari aplikasi edit video tersebut yang dapat diakses sekalipun dalam keadaan *offline* walau tak sedikit dari aplikasi edit video tersebut berbayar dan hanya menyediakan fitur terbatas untuk akun gratis.

Menurut Taqi Nofriansyah dalam <https://www.hindsband.com/aplikasi-edit-video-android/> ada 10 aplikasi edit video yang dapat digunakan pada perangkat android, yaitu CapCut, FilmoraGo, Adobe Premier Clip, Video Show, Power Director, KineMaster, KineMaster Diamond, VivaVideo, Movie Maker, dan Motion Ninja. Kesemua aplikasi tersebut dapat diunduh secara gratis pada Google Playstore dan mudah untuk dipelajari bagi editor pemula, namun tidak semua aplikasi edit video tersebut menawarkan fitur menarik yang dapat digunakan secara gratis. Taqi menuliskan CapCut adalah aplikasi yang paling

banyak digunakan. Alasannya terletak pada banyaknya fungsi yang tersedia yang belum tentu dimiliki oleh aplikasi lain. Karenanya, inilah yang membuat aplikasi ini semakin populer.

Hal sejalan dituliskan oleh Conney Stephanie mengenai aplikasi yang paling banyak diunduh di awal tahun 2021. Conney Stephanie dalam <https://tekno.kompas.com/read/2021/04/07/07240027/daftar-10-aplikasi-mobile-teratas-di-awal-2021?page=all>, menuliskan Daftar 10 Aplikasi Mobile Teratas di Awal 2021, yang salah satunya adalah aplikasi CapCut. Aplikasi CapCut adalah perangkat lunak editing video di HP Android. Aplikasi ini memberikan kemampuan penggunaannya untuk melakukan *editing* video sehingga menghasilkan konten yang menarik karena menyediakan berbagai macam *effect*. Aplikasi CapCut menjadi populer lantaran tidak dikenakan biaya untuk menggunakannya. Selain itu CapCut juga dibekali dengan kemudahan antarmuka dan penggunaan, ini adalah poin penting untuk membuat aplikasi menjadi populer dan disenangi. Untuk fitur yang ditawarkan oleh CapCut, pengguna dapat dengan mudah memotong dan mengubah kecepatan video. CapCut juga memiliki filter yang canggih dan efek kecantikan serta menghasilkan hasil kualitas video yang tinggi. Jika pengguna membutuhkan *background* musik, aplikasi ini menyediakannya dan luar biasanya lagu atau musik yang disediakan memiliki hak cipta eksklusif. Kemudahan lain yang ditawarkan adalah berbagai pilihan stiker dan *font* yang sedang tren, dan menyediakan fitur *trending* teratas sehingga kreasi konten video yang dibuat semakin kreatif untuk menambahkan tulisan pada video dan semua fitur tersebut dapat dinikmati tanpa harus meningkatkan akunnya menjadi akun berbayar atau premium.

Sementara itu, menurut Arif Handoko (2021), aplikasi Kinemaster termasuk salah satu aplikasi edit video yang mudah dan banyak digunakan. Aplikasi ini juga mendapat julukan “The Best Mobile Video Editors for 2019” pada beberapa blog pengamat teknologi terkenal. Dari hasil penelitiannya, Arif Handoko mengatakan bahwa aplikasi KineMaster sangat berguna untuk melakukan pekerjaan penyuntingan video bagi orang yang tidak menggunakan komputer dan orang yang punya latar belakang pengetahuan aplikasi yang terbatas. Data setelah pelatihan menunjukkan bahwa 62% peserta percaya bahwa aplikasi KineMaster mudah dipelajari, sedangkan sisanya mengatakan itu tidak mudah.

Dilansir dari Tempo.co dalam <https://langgam.id/5-rekomendasi-aplikasi-edit-video-terbaik-untuk-smartphone/>, Ela (2021) merekomendasikan 5 aplikasi edit video terbaik untuk *smartphone* dan salah satunya adalah aplikasi CapCut dan KineMaster. KineMaster adalah aplikasi pengeditan video berfitur lengkap dan profesional untuk perangkat iOS dan Android. Aplikasi ini dikembangkan oleh Nex Streaming, sebuah perusahaan yang bergerak dalam bidang pengembangan perangkat lunak multimedia yang berkantor pusat di Seoul (Korea) dan pertama kali dirilis pada tahun 2013. Kinemaster mengusung tampilan yang cukup *simple* akan tetapi menyimpan fitur yang cukup *powerfull*, yakni mendukung banyak lapisan video, audio, gambar, teks, dan efek dilengkapi dengan macam-macam alat yang memungkinkan penggunaannya membuat video berkualitas tinggi. Aplikasi ini dapat menampilkan video, serta gambar-gambar animasi yang berhubungan dengan seni musik yang menunjang terciptanya video kreatif yang baik. Selain itu, video KineMaster dapat langsung dibagikan ke *platform* media sosial seperti YouTube, WhatsApp, Facebook, Google+, dan banyak lagi. Ini tentunya menyenangkan, terutama bagi para generasi milenial yang sangat dekat dengan media sosial.

D. Teknis Penggunaan Aplikasi Edit Video dalam Pembelajaran Praktik Materi Seni Musik

Pertunjukan musik merupakan suatu penyajian fenomena bunyi yang disajikan dalam bentuk musik yang berkualitas untuk dapat didengar dan dinikmati oleh manusia. Musik dapat menimbulkan suasana yang menyenangkan sehingga seseorang akan hanyut oleh

alunan suara musik. Penyajian pertunjukan musik dalam waktu yang tepat dapat menimbulkan daya tarik terhadap musik sehingga dapat menimbulkan kepuasan batin yang luar biasa, perasaan senang, dan gembira. (Theodora., & Suharyanto, 2020: 6)

Dalam pembelajaran praktik materi seni musik, peserta didik akan menampilkan pertunjukan musik baik itu bermain alat musik maupun bernyanyi, yang ditampilkan di depan kelas sebagai kegiatan berekspresi dalam materi seni musik. Pembelajaran praktik seni musik tingkat SMA untuk kelas X adalah menampilkan pertunjukan musik tradisional, untuk kelas XI menampilkan pertunjukan musik barat dan untuk kelas XII adalah menampilkan hasil cipta atau kreasi musik kontemporer. Dari masing-masing pembelajaran praktik tersebut konsepnya adalah sama yaitu seluruh peserta didik dalam satu kelas dibagi menjadi beberapa kelompok pertunjukan yang disesuaikan dengan musikalitas peserta didik. Kegiatan ini tidak memiliki kendala jika pembelajaran dilakukan secara tatap muka, namun pelaksanaannya tentu berbeda ketika pembelajaran dilakukan secara daring.

Dalam pembelajaran daring, pembelajaran praktik atau pertunjukan musik pada awalnya dilakukan secara *live streaming* dari tempat masing-masing peserta didik. Hanya saja, kendala dalam pelaksanaan pertunjukan musik ini adalah sangat bergantung pada kualitas jaringan peserta didik dan tidak semua peserta didik memiliki kualitas jaringan yang baik.

Jaringan yang tidak sama kualitasnya mengakibatkan audio yang diterima saat pertunjukan musik secara *live streaming*, tidak sama pada masing-masing peserta didik. Bagi peserta didik yang kualitas jaringannya kurang baik, audio berpotensi terlambat didengar olehnya dibanding peserta didik yang kualitas jaringannya baik. Hal ini disebut dengan *delay*. Jika *delay* terjadi pada saat peserta didik sedang melakukan pertunjukan musik bersama secara *live streaming*, maka akan mengakibatkan kekacauan.

Misalkan dalam satu kelompok pertunjukan musik barat, terdapat tiga peserta didik yang memainkan alat musik rekorder dan dua peserta didik lainnya memainkan alat musik gitar. Dengan kualitas jaringan yang tidak sama, tempo awal dan hitungan aba-aba masuk yang diberikan salah satu peserta didik tidak akan terdengar bersamaan oleh semua anggota kelompok pertunjukan. Akibatnya, peserta didik yang mendengar hitungan aba-aba masuk dengan tepat akan mulai memainkan bagiannya ketika hitungan aba-aba selesai, namun peserta didik yang terlambat mendengar atau mengalami *delay*, maka akan terlambat pula untuk mulai memainkan bagiannya sehingga pertunjukan tersebut tidak akan seirama dan harmonis lagi. Fuad Noor (2021) pada <https://hookspace.id/cara-menggelar-konser-virtual/> mengatakan: “Dalam banyak kesempatan, meski semuanya sudah tampak rapi saat *soundcheck*, kendala *delay* bisa muncul lagi jelang *show*; bahkan saat *show*.”

Penggunaan aplikasi edit video seperti Kinemaster dan CapCut tentu akan sangat bermanfaat demi tetap berlangsungnya pembelajaran praktik dalam materi seni musik selama pembelajaran daring. Dengan aplikasi edit video, peserta didik dari tiap kelompok dapat merekam bagiannya masing-masing dalam bentuk video, lalu menggabungkan rekaman video masing-masing anggota kelompok dengan aplikasi tersebut sehingga walaupun berjauhan, setelah melalui proses *editing*, mereka akan terlihat tampil secara bersama-sama dan tidak akan terkendala lagi karena jaringan dan *delay*.

E. Penerapan Aplikasi edit Video KineMaster dan CapCut dalam Pembelajaran Praktik Materi Seni Musik

Perkembangan informasi dan teknologi terjadi begitu cepat terutama di tengah kondisi pandemi yang hadir secara tiba-tiba. Hal ini dikarenakan kehadiran serta penggunaan berbagai aplikasi digital sangat diperlukan selama pemberlakuan *work from home, online*

class dan berbagai aktifitas dari rumah lainnya. Semua orang harus mampu beradaptasi dan cepat tanggap jika tak ingin kesulitan selama menghadapi pemberlakuan aktifitas dari rumah, namun tidak berarti hal tersebut sulit untuk dilakukan.

Dalam dunia *editing*, kolase atau *collage* adalah teknik menggabungkan beberapa buah video dan foto dalam sebuah *frame* atau layar yang sama sehingga menghasilkan karya video yang menarik dan kreatif. Hal inilah yang perlu dikuasai oleh peserta didik dalam pelaksanaan pembelajaran praktik materi seni musik secara daring, karena konsepnya adalah menggabungkan beberapa video menjadi sebuah video pertunjukan musik sehingga dalam video tersebut mereka terlihat menampilkan pertunjukan musik secara bersama-sama.



Gambar 1. Hasil *editing* video menggunakan teknik kolase
Sumber: dok. Pribadi



Gambar 2. Hasil *editing* video menggunakan teknik kolase
Sumber: dok. Pribadi

Berdasarkan konsep tersebut maka peserta didik hanya perlu merekam dirinya dalam bentuk video memainkan alat musik atau beryanyi sesuai bagian yang telah disepakati bersama kelompok. Video masing-masing anggota dalam satu kelompok pertunjukan tersebut nantinya akan digabungkan dengan fitur yang mendukung teknik kolase yang terdapat pada aplikasi edit video, sehingga ketika proses *editing* berhasil, video akan menampilkan pertunjukan musik yang seolah-olah ditampilkan secara bersamaan.

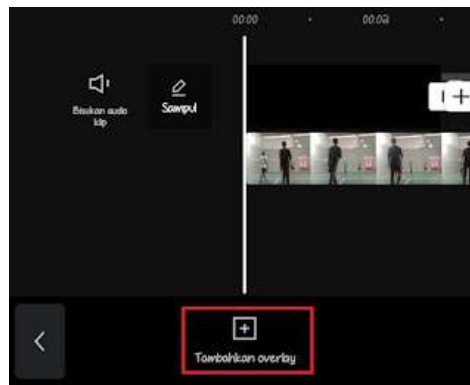
Rahmita Khairunnisa dalam situsnya <https://www.kompirasi.com/cara-menggunakan-kinemaster-untuk-pemula/> menjelaskan langkah dasar yang perlu dikuasai oleh peserta didik yang masih menjadi editor pemula dalam membuat video dengan teknik kolase adalah belajar tentang *layer* dalam aplikasi ini. *Layer* atau lapisan digunakan agar seluruh material foto, teks, video, stiker dan audio yang kita masukkan bisa berfungsi seluruhnya serta tidak ada yang saling menutupi satu sama lain. Hal ini sangat penting untuk diketahui oleh peserta didik karena konsepnya adalah menyatukan beberapa video dari peserta didik agar dapat ditampilkan bersamaan pada satu layar.



Gambar 3. Tampilan Menu *Layer* pada KineMaster

Sumber: <https://www.kompirasi.com/cara-menggunakan-kinemaster-untuk-pemula/>

Tak jauh berbeda dengan aplikasi edit video CapCut, pembuatan video dengan teknik kolase menggunakan aplikasi ini juga perlu memahami hal mendasar. Dilansir dari <https://thebeatstatseats.blogspot.com/2021/03/cara-kolase-video-capcut.html>, cara edit video kolase di Capcut dapat dilakukan melalui fitur atau menu bernama *Overlay*.



Gambar 4. Tampilan Menu *Overlay* pada CapCut

Sumber: <https://thebeatstatseats.blogspot.com/2021/03/cara-kolase-video-capcut.html>

Setelah menu *overlay* muncul, peserta didik dapat memilih beberapa video untuk ditampilkan dalam satu layar dan dapat mengatur ukuran masing-masing video serta letaknya sesuai dengan kebutuhan.

Untuk menghasilkan penggabungan video yang seirama dan harmonis, maka perlu diberikan satu acuan kecepatan hitungan atau tempo untuk semua anggota kelompok sehingga walaupun memainkan bagiannya masing-masing secara terpisah, jika semua video tersebut digabungkan saat proses *editing*, akan menghasilkan pertunjukan musik virtual yang harmonis. Peserta didik juga perlu memerhatikan kondisi sekitar pada saat melakukan perekaman. Akan sangat baik jika perekaman dilakukan dalam keadaan sekitar tidak ribut sehingga meminimalisir suara-suara yang tidak diinginkan terdengar dalam video.

Sekalipun pertunjukan musik dengan proses *editing* dengan teknik kolase berarti tidak lagi menampilkan pertunjukan musik secara langsung (*live streaming*) namun secara *pre-record streaming*, setidaknya pertunjukan musik tidak akan terganggu lagi oleh persoalan *delay*. Yang terpenting adalah pertunjukan musik dalam pembelajaran praktik materi seni musik tetap dapat dilaksanakan secara bersama-sama seperti sebelum masa pandemi, hanya teknisnya saja yang berbeda. Di samping itu selain memiliki pengalaman *editing*, peserta didik juga memiliki pengalaman berbeda dalam menyaksikan pertunjukan musik, karena pertunjukan musik secara virtual juga menyajikan video kreatif yang tidak lagi hanya mengutamakan komposisi dan performa dalam pertunjukan, namun juga kreativitas dalam menyajikan video secara virtual.

KESIMPULAN

Pembelajaran jarak jauh tidak boleh menjadi penghalang dan alasan untuk mengalami kemunduran termasuk dalam aktivitas berkesenian, berekspresi dan berkreasi dalam pembelajaran seni musik. Yang menjadi kendala sebenarnya adalah kualitas jaringan peserta didik. Jika kegiatan berekspresi dilakukan secara berkelompok dan langsung (*live streaming*), maka ketika salah satu atau beberapa peserta didik yang kualitas jaringannya kurang baik, akan mengalami *delay* sehingga berisiko membuat peserta didik terlambat menerima dan merespon audio sehingga dapat mengakibatkan pertunjukan musik *live streaming* yang sedang ditampilkan menjadi berkejar-kejaran dan tidak lagi harmonis. Hal ini akan mengakibatkan pertunjukan musik menjadi kacau. Begitu juga dengan pertunjukan musik yang ditampilkan secara tunggal, jika kualitas jaringan peserta didik tidak baik, maka pertunjukan musik yang ditampilkan bisa terputus-putus atau bahkan *freezing* (tampilan peserta didik pada *platform* yang sedang digunakan tidak bergerak sama sekali)

Penggunaan aplikasi edit video tentu menjadi solusi yang tepat sehingga para peserta didik tetap dapat melakukan kegiatan pertunjukan musik dalam materi seni musik secara virtual baik tunggal maupun kelompok. Ada beberapa aplikasi edit video yang dapat dimanfaatkan oleh guru dan peserta didik untuk menunjang pembelajaran praktik seni musik secara daring. Dua dari beberapa aplikasi yang paling banyak digunakan dan dapat dijadikan acuan di kalangan peserta didik yaitu aplikasi KineMaster dan aplikasi CapCut.

Dengan aplikasi edit video ini, peserta didik dapat menampilkan pertunjukan musik secara virtual dalam bentuk video digital. Peserta didik merekam dalam bentuk video bagian masing-masing dalam pertunjukan musik, lalu menggabungkannya dengan video peserta didik lain yang menjadi rekan kelompoknya, untuk kemudian disatukan an proses *editing* dengan teknik kolase menggunakan berbagai fitur yang tersedia pada aplikasi edit video. Aplikasi edit video juga menawarkan fitur yang bisa membuat tampilan video menjadi lebih menarik, sehingga peserta didik tidak hanya sekadar menggabungkan video dalam proses *editing* namun dapat menjadikannya sebuah video kreatif yang menarik. Di samping itu, tidak akan ada lagi permasalahan *delay* selama pertunjukan musik secara virtual dalam pembelajaran praktik materi seni musik.

DAFTAR PUSTAKA

- Bilfaqih, Y dan Qomarudin, M. N. (2015). *Esensi Pengembangan Pembelajaran Daring*. In Deepublish.
- Danusasmita. (2014). "Apa Itu Video Editing". <http://www.infotografi.com/>.
- Djohan. (2009). *Psikologi Musik*. Yogyakarta: Best Publisher.
- Ela. (2021). *5 Rekomendasi Aplikasi Edit Video Terbaik untuk Smartphone*. <https://langgam.id/5-rekomendasi-aplikasi-edit-video-terbaik-untuk-smartphone/>
- Handoko, Arif. (2021). *Pemanfaatan Kinemaster Sebagai Aplikasi Pembuatan Iklan Video Bagi Pengelola Dan Pendidik PKBM*. Jurnal Desain: Kajian Bidang Penelitian Desain. Sekolah Tinggi Desain Interstudi.
- Jamalus. (1988). *Pengajaran Musik melalui Pengalaman Musik*. Jakarta: Depdikbud.
- Khairunnisa, Rahmita. (2021). *10 Cara Menggunakan Aplikasi Kinemaster Untuk Pemula*. <https://www.kompirasi.com/cara-menggunakan-kinemaster-untuk-pemula/>
- Mastur, M., Afifulloh, M., dan Dina, L. N. A. B. (2002). *Upaya Guru Dalam Melaksanakan Pembelajaran Daring Pada Masa Pandemi Covid-19*. Jpmi : Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah.
- Munir. (2010). *Pembelajaran Jarak Jauh*. Bandung: Alfabeta.

-
- Nofriansyah, Taqi. (2021). *Aplikasi Edit Video Android*.
<https://www.hindsband.com/aplikasi-edit-video-android/>
- Noor, Fuad. (2021). *Cara Menggelar Konser Virtual*. <https://hookspace.id/cara-menggelar-konser-virtual/>
- Sinaga, Theodora dan Suharyanto. (2020). *Pengembangan Model Pertunjukan Musik Dengan Cara Work From Home Berbasis Teknologi Digital Sebagai Respons Dampak Covid-19*. Grenek: Jurnal Seni Musik. Prodi Pendidikan Musik FBS Unimed.
- Stephanie, Conney. (2021). *Daftar 10 Aplikasi Mobile Teratas di Awal 2021*.
<https://tekno.kompas.com/read/2021/04/07/07240027/daftar-10-aplikasi-mobile-teratas-di-awal-2021?page=all>
- Yanti, M. T.; Kuntarto, E.; dan Kurniawan, A. R. (2020). *Pemanfaatan Portal Rumah Belajar Kemendikbud Sebagai Model Pembelajaran Daring Di Sekolah Dasar*. Adi Widya Jurnal Pendidikan Dasar.