

Exploring the Contribution of Violin Room to the Creative Industry and Music Culture in the Digital Age

Septiyan Okky Pradana¹; Irfanda Rizki Harmono Sejati²; Isatou Jarju³

^{1,2} Universitas Negeri Semarang, Sekaran, Gunungpati, Kota Semarang, Indonesia.

³ University of the Gambia, Banjul, Gambia.

(*)✉ (e-mail) septianokky01@students.unnes.ac.id¹, irfandasejati@mail.unnes.ac.id², ij22615129@utg.edu.gm³

Abstrak

Tujuan: Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji kontribusi Violin Room dalam industri kreatif dan budaya musik di era digital. **Metode:** Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan desain fenomenologis, yang memungkinkan pemahaman mendalam terhadap pengalaman dan praktik yang dijalankan oleh Violin Room. **Hasil dan Pembahasan:** Temuan penelitian menunjukkan bahwa Violin Room menerapkan strategi sistematis dalam pembuatan konten, yang mencakup perencanaan, produksi, dan publikasi. Konten yang dihasilkan mencakup materi edukasi, seperti tutorial biola dan teori musik, serta hiburan, yang meliputi pertunjukan siswa dan cover lagu. Strategi promosi yang digunakan mencakup optimasi SEO, penggunaan *thumbnail* menarik, dan interaksi aktif dengan audiens melalui komentar. **Kesimpulan:** Violin Room berhasil memanfaatkan biola sebagai media untuk menciptakan konten kreatif melalui produksi terstruktur, materi edukatif, hiburan yang menarik, serta promosi digital yang efektif. Ini tidak hanya menjembatani tradisi musik klasik dengan budaya digital, tetapi juga memperluas apresiasi terhadap biola di era modern, serta berkontribusi pada pengembangan konten kreatif berbasis musik.

Kata kunci: Biola; Media; Konten Kreatif; Violin Room



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).
Copyright © 2025 Septiyan Okky Pradana; Irfanda Rizki Harmono Sejati; Isatou Jarju

Proses Artikel

Diterima 20-04-2025; Revisi 05-06-2025; Terbit Online 17-12-2025

Abstract

Objective: This study aims to examine the contribution of Violin Room to the creative industry and music culture in the digital era. **Method:** This research employs a qualitative descriptive approach with a phenomenological design, allowing for an in-depth understanding of the experiences and practices implemented by Violin Room. **Results and Discussion:** The findings reveal that Violin Room adopts a systematic strategy in content creation, including planning, production, and publication stages. The content produced covers educational material such as violin tutorials and music theory, as well as entertainment, including student performances and cover songs. The promotional strategies employed involve SEO optimization, the use of attractive thumbnails, and active audience engagement through comments. **Conclusion:** Violin Room successfully utilizes the violin as a medium for creative content through structured production processes, engaging educational and entertaining content, and effective digital promotion. This not only bridges classical music traditions with digital culture but also broadens the appreciation of the violin in the modern era, contributing to the development of music-based creative content.

Keywords: Violin; Media; Creative Content; Violin Room

Pendahuluan

Era digital terus berkembang dan menghadirkan perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk seni dan pendidikan musik. Konten kreatif kini menjadi elemen kunci dalam menarik serta menghibur audiens. Simamarta (2011) menyebut konten sebagai pokok atau unit informasi digital yang tersedia melalui produk elektronik maupun media sosial. Media sosial sendiri merupakan ruang interaksi maya; Jones (dalam Malit, 2010:748) mendefinisikannya sebagai media online tempat orang berbicara, berbagi, berjejaring, dan menyimpan informasi. Media sosial tidak hanya berfungsi sebagai sarana memperoleh informasi, tetapi juga sebagai wadah partisipasi dalam berbagi pengetahuan dan pengalaman. Kemajuan teknologi informasi semakin mempermudah produksi, distribusi, dan konsumsi konten digital. Salah satu platform yang berkembang pesat adalah YouTube, yang memungkinkan pengguna mengunggah dan menonton video dengan tujuan informatif, edukatif, maupun hiburan (Miller, 2009). Kehadiran YouTube menciptakan peluang pengembangan karya seni, termasuk musik, dan juga membuka ruang bagi lahirnya berbagai bentuk konten kreatif yang memadukan estetika, informasi, dan hiburan (Khushairi & Hashim, 2022).

Sebagai platform global, YouTube kini dimanfaatkan dalam pembelajaran formal maupun informal. Berbeda dengan media tradisional, YouTube menawarkan beragam fitur yang membuatnya dinamis, meski manfaatnya dalam pendidikan seringkali tidak langsung disadari (Shoufan & Mohamed, 2022). Dalam konteks pendidikan musik, YouTube berperan penting sebagai media pembelajaran (Rahmatika et al., 2021). Penelitian Adzkia (2021) menunjukkan bahwa YouTube digunakan sebagai media literasi teknologi dalam pembelajaran instrumen musik di perguruan tinggi, karena konten audiovisuarnya memudahkan mahasiswa mempelajari teknik bermain biola secara mandiri dan fleksibel.

Selain itu, YouTube membantu menyampaikan materi yang bersifat praktis dan sulit dijelaskan hanya melalui teori atau buku teks. Video tutorial mempermudah siswa memahami teknik dasar bermain musik dengan lebih mudah, bahkan untuk instrumen yang tidak selalu tersedia di sekolah. Pembelajaran berbasis YouTube terbukti meningkatkan minat belajar siswa karena sifatnya yang interaktif, menarik, dan dapat diakses kapan saja. Oleh karena itu, YouTube berfungsi sebagai sarana edukatif yang relevan dan mendukung pengembangan pendidikan musik di era digital (Rahmaturrizki & Sukmayadi, 2021).

Salah satu instrumen musik yang menarik perhatian untuk dijadikan konten kreatif adalah biola. Biola menjadi salah satu instrumen musik yang menarik untuk dijadikan konten kreatif karena warisan artistik dan kekuatan emosionalnya. Menurut M. Soeharto (1992), biola adalah instrumen gesek yang berbunyi saat digesek, sementara Randel (2003:845) menyebutnya sebagai instrumen bersuara tinggi dalam *string section*. Di Indonesia, biola yang awalnya diperkenalkan oleh bangsa penjajah kini berkembang menjadi instrumen penting, dipelajari sejak dini, dan berperan dalam musik tradisional maupun modern. Instrumen biola memiliki empat senar (E, A, D, G) serta bagian utama seperti punggung, leher, dan perut. Dengan keterampilan pemain, biola mampu menghasilkan melodi indah dan nuansa emosional yang memukau, sehingga menjadi pilihan menarik bagi konten kreator untuk menghadirkan karya kreatif yang ekspresif.

Violin Room, didirikan oleh Panji Yudo Laksito pada 2020 di Sekaran, Semarang, merupakan platform pendidikan musik yang berfokus pada biola. Kursus ini menawarkan pembelajaran terstruktur dengan media modern dalam format online maupun offline,

sehingga memberi fleksibilitas bagi peserta didik. Selain pengajaran langsung, Violin Room juga memperluas pengaruhnya melalui kanal YouTube dengan nama yang sama.

Sejak diluncurkan pada 2020, kanal YouTube Violin Room telah memiliki lebih dari 20 ribu *subscriber* dan 1.000 konten, meliputi tutorial lagu, dasar bermain biola, teori musik, hingga tips perawatan instrumen. Konten yang variatif, termasuk hiburan dan promosi, mendapat respons positif berupa permintaan tutorial, rekomendasi instrumen, hingga saran belajar. Hal ini menunjukkan peran Violin Room sebagai medium yang menjembatani penggemar biola dengan sumber belajar yang mudah diakses.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini menempatkan kanal Violin Room sebagai fokus kajian dengan melihat bagaimana konten kreatif biola diproduksi, dikemas, dan dikonsumsi dalam ekosistem digital kontemporer. Posisi penelitian ini berbeda dari studi sebelumnya, seperti Adzkia (2010) yang menekankan YouTube sebagai media literasi teknologi dalam pembelajaran instrumen violin di lingkungan akademik, maupun Naser (2019) yang mengkaji YouTube sebagai wadah publikasi konten kreator musik. Artikel ini membawa kebaruan dengan mengkaji secara khusus peran Violin Room sebagai medium yang menggabungkan fungsi pembelajaran, hiburan, sekaligus ekspresi budaya musik melalui konten kreatif. Dengan demikian, penelitian ini diarahkan untuk menjawab pertanyaan utama: bagaimana bentuk dan karakteristik konten kreatif biola yang ditampilkan pada kanal YouTube Violin Room, strategi apa yang digunakan kreator untuk menarik audiens digital, serta kontribusi apa yang diberikan kanal ini terhadap pengembangan pembelajaran dan apresiasi musik, khususnya biola, di era digital.

Metode

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan fenomenologis untuk memahami pemanfaatan biola sebagai media konten kreatif di kanal YouTube Violin Room. Pendekatan fenomenologi dipilih karena berfokus pada pengalaman subjektif individu dalam memberikan makna terhadap suatu fenomena (Creswell, 2018). Penelitian berusaha menggali pengalaman kreatif Panji Yudo Laksito sebagai pendiri sekaligus konten kreator, serta pengalaman pengguna atau audiens yang terlibat melalui interaksi komentar, permintaan, dan apresiasi terhadap konten biola yang disajikan. Melalui fenomenologi, penelitian tidak hanya mendeskripsikan konten yang diproduksi, tetapi juga menyingkap persepsi, motivasi, dan pemaknaan yang dialami baik oleh kreator maupun audiens (Moustakas, 1994).

Lokasi penelitian berada di Violin Room, Semarang, dengan subjek utama Panji Yudo Laksito, beserta tim produksi dan pengajar biola yang terlibat dalam proses kreatif. Data dikumpulkan melalui observasi langsung terhadap kegiatan produksi konten, wawancara mendalam dengan narasumber kunci, serta dokumentasi berupa video, komentar penonton, dan materi promosi di media sosial. Seluruh data dianalisis menggunakan model Miles & Huberman (1994) yang mencakup reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Untuk menjamin keabsahan temuan, penelitian ini menerapkan triangulasi sumber dan metode, sehingga hasil yang diperoleh dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah sekaligus relevan dalam konteks konten kreatif pendidikan musik digital.

Hasil dan Pembahasan

Pembuatan Konten Kreatif di Violin Room Semarang

Proses menjadi seorang konten kreator tidaklah sederhana, melainkan memerlukan sejumlah langkah dan keterampilan yang spesifik (Senft, 2008). Violin Room, yang didirikan oleh Panji Yudo Laksito pada awal Februari 2020, adalah sebuah brand yang berawal dari kanal YouTube pribadi dengan konten edukasi musik, khususnya biola. Sebuah konten dapat berupa berbagai jenis media, seperti teks, gambar, video, grafik, audio, atau kombinasi dari semuanya, yang dirancang untuk mengungkapkan ide, informasi, maupun pesan dengan pendekatan yang menarik serta mudah dimengerti (Intan et al., 2019). Pembuatan konten kreatif yang dihasilkan oleh Violin Room berupa video yang dipublikasikan melalui platform YouTube dilakukan melalui beberapa tahapan yang sistematis dan terstruktur.

Proses yang pertama yaitu perencanaan konten. Perencanaan konten bertujuan untuk memastikan bahwa konten yang dibuat selaras dengan audiens target, tujuan pemasaran, serta strategi komunikasi yang lebih luas (Martini & Syabilla, 2022). Perencanaan konten Violin Room memanfaatkan masukan audiens sebagai sumber inspirasi utama. Melalui platform seperti YouTube dan grup Facebook Biola Indonesia, Violin Room secara aktif mengidentifikasi kebutuhan dan preferensi penonton. Meskipun terdapat keterbatasan dalam merealisasikan semua permintaan, tim tetap menjaga keterlibatan dengan memberikan tanggapan yang positif dan penjelasan transparan terkait kendala yang dihadapi. Proses ini didukung oleh analisis metrik audiens dan jadwal produksi terstruktur. Violin Room memiliki jadwal yang terstruktur dalam proses produksi konten, di mana proses pengambilan gambar (*shooting*) dilakukan setiap hari Sabtu dan Minggu, dengan persiapan konten dimulai sejak hari Senin. Dalam satu sesi pengambilan gambar, biasanya dihasilkan tiga hingga empat video.

Proses selanjutnya yaitu perekaman video. Pengambilan video untuk konten di Violin Room merupakan salah satu aspek penting dalam menciptakan materi yang berkualitas dan menarik bagi audiens. Proses ini dibagi menjadi dua tahap utama: persiapan alat rekam dan proses perekaman. Masing-masing tahap memerlukan perencanaan dan eksekusi yang matang untuk memastikan hasil akhir video sesuai dengan standar yang diinginkan.

Gambar 1

Persiapan Alat (Kamera, Tripod, Mikrofon, Pencahayaan, Properti Pendukung)



Sumber: Pradana, 2024

Tahap awal perekaman video di Violin Room melibatkan persiapan alat seperti kamera, mikrofon, pencahayaan, dan properti pendukung, di mana masing-masing alat memiliki peran penting untuk memastikan kualitas video dan audio yang optimal. Kamera Vivo X80 digunakan sebagai perangkat utama karena kualitasnya yang unggul, dilengkapi dengan fitur seperti Night Mode dan Pro Mode. Kamera ini dipasang pada tripod untuk stabilitas, memungkinkan pengambilan gambar dari berbagai sudut dengan hasil yang profesional. Untuk perekaman audio, digunakan mikrofon *wireless* Comica yang ringan, praktis, dan mampu menangkap suara jernih hingga jarak 50 meter. Pencahayaan menggunakan kombinasi *softbox* dan *ring light* merek Taffware, yang memastikan pencahayaan merata dan nyaman dilihat, sementara penempatan lampu disesuaikan untuk menghindari bayangan yang mengganggu dan menonjolkan detail seperti biola dan ekspresi instruktur. *Backdrop* sederhana, seperti tembok putih atau panggung mini, dipilih sesuai kebutuhan konten, dengan tambahan properti seperti stand partitur untuk mendukung konsep video. Persiapan alat dimulai pukul 20.00 WIB, mencakup pemasangan tripod, pengaturan pencahayaan, dan lokasi, sehingga proses perekaman dapat berjalan lancar pada pukul 21.00 WIB.

Setelah semua alat siap, proses perekaman di Violin Room dilaksanakan dengan mengikuti skenario dan skrip yang telah disusun. Kamera Vivo X80 dipasang pada tripod untuk memastikan stabilitas, dengan posisi dan sudut pandang disesuaikan agar objek utama terlihat jelas. Pengaturan *framing* dan pencahayaan turut dilakukan untuk mendukung tema dan detail konten. Perekaman sering kali memerlukan pengulangan jika terdapat gangguan teknis atau hasil yang kurang memuaskan, seperti masalah pada suara atau pencahayaan. Selama perekaman, kualitas video dan audio dipantau langsung menggunakan monitor eksternal untuk mendeteksi dan memperbaiki masalah teknis secara cepat tanpa perlu mengulang keseluruhan proses. Proses perekaman dilakukan secara mandiri oleh Panji, yang bertanggung jawab atas ide, pengaturan alat, hingga eksekusi kreatif. Meskipun tidak ada *briefing* formal, Panji memanfaatkan riset konten luar untuk memperkaya materi dan memastikan kualitas informasi yang disampaikan. Perekaman biasanya dilakukan malam hari, saat suasana lebih kondusif, sekitar pukul 20.00 hingga 22.00 WIB. Setelah perekaman selesai, hasilnya dievaluasi setelah tahap pengeditan untuk memastikan video yang dihasilkan memiliki kualitas terbaik, baik dari segi teknis maupun artistik, sehingga mampu menyampaikan materi dengan efektif dan menarik.

Pembelajaran Melalui Konten Kreatif

Pembelajaran violin melalui konten kreatif merujuk pada metode edukasi yang memanfaatkan media digital, terutama platform sosial, untuk menyampaikan materi musik secara interaktif dan menarik. Pada kasusnya di Violin Room, konten kreatif termasuk berbagai format seperti video tutorial, teknik bermain biola, edukasi tentang alat musik, hingga motivasi. Konten ini disusun agar mudah dipahami oleh audiens, dengan memadukan elemen visual dan narasi yang menarik, sehingga proses pembelajaran biola menjadi lebih terbuka dan aksesibel kapan saja, dan di mana saja, dan bagi siapa saja.

Violin Room membuat beberapa jenis konten, salah satunya adalah konten bedah lagu. Konten bedah lagu yang dihasilkan oleh Violin Room berfokus pada pembahasan mengenai komponen teknis dan musikal dari lagu-lagu yang diajarkan di kursus. Secara keseluruhan, konten bedah lagu Violin Room dapat dilihat sebagai upaya edukatif yang berfokus pada pengajaran teknik biola secara atraktif dan mudah dimengerti. Melalui proses pemilihan lagu

yang cermat, penguraian materi yang terstruktur, serta evaluasi dan pengolahan konten yang teliti, Violin Room berhasil memberikan kontribusi yang signifikan terhadap pembelajaran musik, khususnya dalam pengajaran biola.

Tutorial adalah suatu bentuk materi pembelajaran atau instruksi yang memberikan panduan langkah-demi-langkah kepada pembelajar untuk memahami, mempelajari, atau menyelesaikan suatu tugas atau keterampilan tertentu (Orio, 2006). Pendekatan step-by-step adalah pendekatan yang digunakan dalam tutorial ini, dimana audiens diajak untuk mempelajari lagu secara bertahap, mulai dari teknik dasar penjarian (*finger positioning*) hingga permainan melodi yang lengkap. Selain memberikan instruksi teknis terkait permainan biola, tutorial ini juga mengajak audiens untuk menggali makna emosional yang terkandung dalam lagu. Bagi mereka yang baru mengenal biola, tutorial ini memberikan dasar-dasar yang kuat untuk memahami instrumen tersebut, sementara bagi praktisi musik, video ini dapat berfungsi sebagai panduan untuk meningkatkan keterampilan dan memperhalus teknik permainan. Violin Room secara konsisten berusaha untuk membuat pembelajaran musik, khususnya biola, lebih terbuka dan mudah diakses melalui konten-konten tutorial yang terstruktur dengan baik, yang pada gilirannya memperkaya pengalaman belajar audiens.

Konten ketiga yang disajikan oleh Violin Room adalah video pembelajaran. Video ini dirancang untuk memenuhi kebutuhan audiens di berbagai tingkatan, mulai dari pemula hingga pemain musik berpengalaman. Teori musik adalah elemen mendasar dalam memahami komposisi, struktur, dan interpretasi sebuah karya, serta menjadi pondasi yang kuat dalam penguasaan teknik bermain instrumen, khususnya biola (Wang et al., 2021). Konten ini dapat bermanfaat, baik bagi pemula yang sedang mempelajari dasar-dasar ornamen musik, maupun bagi pemain biola berpengalaman yang ingin memperhalus teknik dan memperkaya repertoar hiasan melodi. Dalam setiap video, Panji juga menyertakan contoh-contoh aplikasi nyata dari *acciacatura* dan *appoggiatura* dalam karya-karya musik klasik maupun modern, sehingga audiens tidak hanya mempelajari teori, tetapi juga mendapatkan wawasan tentang penggunaannya dalam konteks musik yang lebih luas.

Konten keempat adalah konten mengenai perawatan biola. Proses ini melibatkan pemeliharaan fisik instrumen dan komponennya, seperti *body*, *fingerboard*, senar, dan busur, serta penanganan yang tepat untuk mencegah kerusakan atau keausan. Konten ini bertujuan untuk memberikan informasi praktis tentang bagaimana merawat biola dengan baik dan benar. Konten Violin Room membahas perawatan biola secara menyeluruh, mulai dari penyimpanan yang benar dengan menjaga stabilitas suhu dan kelembapan menggunakan case berkualitas dan *desiccant*, hingga pembersihan berkala menggunakan kain *microfiber* untuk menghilangkan debu, residu rosin, dan kotoran tanpa merusak bagian sensitif seperti *fingerboard* dan *bridge*. Larangan seperti penggunaan bahan pembersih keras atau menyimpan biola di tempat yang panas dan langsung terkena sinar matahari juga dijelaskan guna mencegah kerusakan pada kayu dan suara biola. Selain itu, perawatan aksesoris seperti *bow*, termasuk penggantian rambut bow secara berkala dan penggunaan rosin yang tepat, turut menjadi bagian penting. Dengan panduan ini, Violin Room menekankan pentingnya menjaga biola agar tetap menghasilkan suara berkualitas tinggi dan memiliki umur panjang.

Selain menyajikan konten yang berisi edukasi, Violin Room juga menyediakan berbagai macam konten hiburan. Konten hiburan umumnya memiliki elemen menarik, lucu, menghibur, atau dramatis yang dapat menarik perhatian dan menciptakan pengalaman yang menyenangkan bagi audiens (Verakandhi, 2024). Konten hiburan Violin Room menjembatani

edukasi dan promosi melalui video pertunjukan live murid serta video cover lagu populer oleh anggota dan pengurus.

Kedua jenis konten hiburan ini, baik pertunjukan biola live dari murid-murid maupun video cover dari anggota dan pengurus, berperan penting dalam memperkuat posisi Violin Room sebagai platform pembelajaran musik yang terbuka dan menarik. Melalui pendekatan yang kreatif dan inspiratif, Violin Room tidak hanya menyediakan pembelajaran teknis yang mendalam, tetapi juga menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan memotivasi bagi audiens dan calon murid. Konten hiburan ini berfungsi sebagai daya tarik tambahan yang mampu memperluas jangkauan Violin Room dan menjadikannya sebagai tempat yang ideal untuk belajar biola.

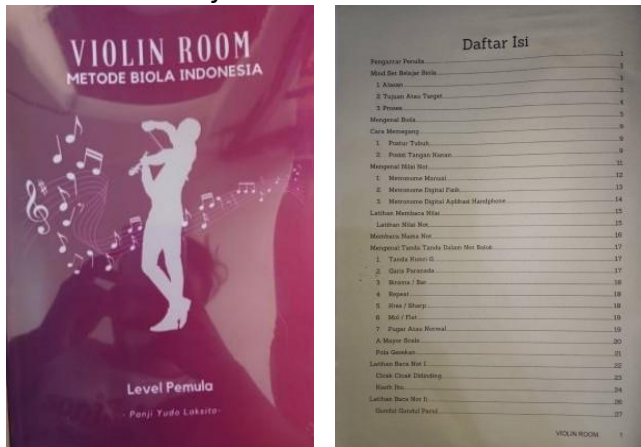
Komponen belajar-mengajar

Kegiatan pembelajaran selalu melibatkan berbagai unsur pendukung yang saling berkaitan. Dalam proses belajar-mengajar, terdapat sejumlah komponen utama yang berperan penting dalam menunjang keberhasilannya (Dimyati & Mudjiono, 1992). Komponen yang pertama yaitu siswa atau peserta didik. Kaitannya dengan Violin Room, peserta didik berasal dari kelas pemula atau baru dalam bermain biola. Dalam pembelajaran biola online, Violin Room memiliki 4 siswa. Setiap siswa merupakan pribadi utuh yang membawa potensi dasar, termasuk emosi, nalar, kehendak, serta cita-cita yang ingin dicapai (Nazarudin, 2007). Siswa juga memiliki kebutuhan mendasar yang perlu dipenuhi, mencakup kebutuhan fisiologis seperti pakaian, makanan, dan tempat tinggal, serta kebutuhan psikologis seperti rasa aman, penghargaan dari lingkungan, dan dorongan untuk mewujudkan diri sesuai kapasitas dan bakat yang dimilikinya.

Komponen yang kedua yaitu guru. Di Violin Room, peran guru sangat vital dalam memastikan kualitas pembelajaran biola yang efektif. pengajaran online memberikan fleksibilitas bagi peserta didik yang tidak dapat menghadiri pembelajaran secara langsung. Dalam hal ini, peran guru di Violin Room bukan sekedar menyampaikan materi, peran guru juga mencakup kemampuan untuk menyesuaikan metode pengajaran dengan konteks pembelajaran yang berbeda. Keberagaman metode pengajaran yang diterapkan ini mencerminkan fleksibilitas dan adaptabilitas para pengajar dalam memenuhi kebutuhan pembelajaran yang berbeda-beda di kalangan siswa.

Komponen yang selanjutnya yaitu tujuan pembelajaran. Tujuan pembelajaran berfungsi sebagai panduan dalam memilih materi, menyusun topik, dan mengukur prestasi belajar siswa. Di Violin Room, tujuan pembelajaran sesuai dengan visi mengenalkan biola secara luas mencakup: menguasai teknik dasar biola, memahami notasi musik dan partitur, mengembangkan improvisasi, meningkatkan kemampuan bermain dalam grup, mengekspresikan interpretasi musik, melatih disiplin dan konsistensi, mengenalkan berbagai genre musik, serta membangun rasa percaya diri dalam pertunjukan. Tujuan-tujuan ini dirancang untuk mendukung perkembangan siswa baik secara teknis maupun artistik.

Gambar 2
Materi Pembelajaran Violin Room



Sumber: Pradana, 2024

Violin Room menggunakan modul pembelajaran sebagai salah satu komponen belajar-mengajar untuk pemula yang dirancang untuk memberikan pemahaman dasar dalam bermain biola secara terstruktur. Materi dimulai dengan membangun mindset belajar biola yang positif dan tekun, diikuti pengenalan bagian-bagian biola untuk perawatan dan pengoperasian yang tepat. Teknik dasar seperti cara memegang biola, pola gesekan, serta pengenalan nilai dan nama not diajarkan untuk membangun dasar keterampilan membaca musik. Siswa juga diperkenalkan pada tanda-tanda dalam not balok dan pola gesekan untuk menghasilkan suara berkualitas. Modul ini dilengkapi dengan partitur lagu sederhana yang disesuaikan dengan kemampuan siswa untuk mengembangkan keterampilan mereka secara bertahap.

Komponen berikutnya adalah metode pembelajaran. Metode ini merujuk pada pendekatan atau teknik yang diterapkan oleh pendidik dalam menjalin interaksi dengan peserta didik selama proses belajar, guna mencapai target pembelajaran yang telah dirancang sebelumnya (Oemar, 2011). Metode pembelajaran adalah suatu langkah bagi guru guna membangun interaksi atau hubungan dengan siswa selama pembelajaran (Sudjana, 2001). Dalam pembelajaran biola online, Violin Room Menggunakan beberapa metode pembelajaran untuk menunjang proses pembelajaran.

Gambar 3
Metode Demonstrasi



Sumber: Pradana, 2024

Metode yang pertama yaitu metode demonstrasi. Dalam metode ini, pengajar Violin Room mengajarkan teknik dasar biola, seperti postur tubuh, posisi tangan kiri di *fingerboard*, dan penggunaan busur, melalui demonstrasi langsung yang dilengkapi penjelasan verbal. Demonstrasi dilakukan dalam jarak dekat untuk memastikan siswa memahami detail gerakan. Metode ini efektif karena siswa dapat langsung meniru teknik yang ditunjukkan, memperkuat pemahaman melalui kombinasi instruksi visual dan verbal, serta meminimalkan kebingungan dalam belajar.

Gambar 4

Metode Proressive Practice

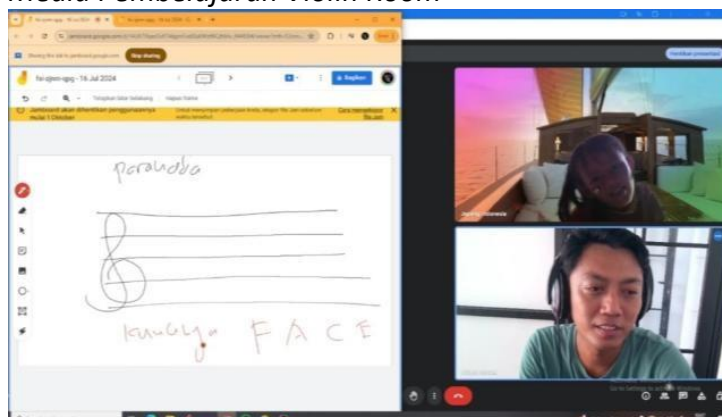


Sumber: Pradana, 2024

Selanjutnya yaitu metode *Progressive Practice*. Metode ini membagi teknik atau lagu menjadi segmen kecil, seperti intro, *verse*, atau *chorus*, yang dipelajari satu per satu hingga dikuasai sebelum melanjutkan ke bagian berikutnya. Pendekatan ini membantu siswa fokus, memahami materi secara mendalam, dan menghindari rasa kewalahan. Dengan langkah terstruktur, siswa lebih percaya diri karena merasakan pencapaian setiap kali menguasai segmen.

Gambar 5

Media Pembelajaran Violin Room



Sumber: Pradana, 2024

Komponen selanjutnya yaitu media pembelajaran. Media yang digunakan oleh Violin Room dalam pembelajaran biola termasuk platform Google Meeting sebagai ruang virtual pembelajaran dan iPad yang digunakan untuk memaparkan materi pembelajaran.

Penggunaan Google Meet sebagai media pembelajaran memungkinkan aksesibilitas yang lebih mudah bagi siswa yang tidak dapat hadir secara langsung di lokasi kursus Violin Room, sekaligus memberikan solusi dengan biaya yang terjangkau. Penggunaan iPad ini mendukung penyampaian informasi secara visual, yang memudahkan siswa dalam memahami konsep-konsep musikal yang diajarkan.

Komponen yang terakhir yaitu evaluasi pembelajaran. Evaluasi pembelajaran biola online di Violin Room dilakukan secara berkelanjutan melalui sesi online seperti Google Meet, di mana pengajar memberikan umpan balik langsung terkait teknik dasar dan latihan siswa. Komunikasi tambahan melalui grup WhatsApp mendukung diskusi dan bimbingan untuk mengatasi kesulitan siswa. Keberhasilan diukur dari kemajuan siswa, seperti kemampuan memainkan lagu kompleks, penguasaan teknik lanjutan, dan pengembangan ekspresi musikal.

Promosi

Promosi di platform YouTube telah menjadi salah satu strategi kunci bagi Violin Room dalam meningkatkan visibilitas, jangkauan audiens, serta membangun *engagement* dengan penonton. Dalam konteks ini, teori tentang promosi YouTube meliputi berbagai metode dan teknik yang dirancang untuk memastikan video mudah ditemukan oleh target audiens, mampu menarik perhatian mereka secara efektif, dan mendorong interaksi yang lebih mendalam. Beberapa aspek penting dalam strategi promosi ini melibatkan optimasi SEO (*Search Engine Optimization*), penggunaan *thumbnail* yang menarik, serta menanggapi komentar sebagai bentuk interaksi dengan audiens.

Violin Room menggunakan berbagai teknik optimasi SEO YouTube untuk meningkatkan visibilitas video, termasuk riset kata kunci dan penempatan yang tepat di judul, deskripsi, dan *tag*. Mereka menargetkan kata kunci terkait dengan biola, pembelajaran musik, dan tutorial lagu, seperti "tutorial biola untuk pemula" dan "cara merawat biola." Deskripsi video dibuat informatif, dengan tautan ke video lain dan media sosial Violin Room untuk memperluas audiens. *Thumbnail* video juga dirancang menarik dan jelas, dengan elemen grafis yang membantu meningkatkan rasio klik-tayang (CTR).

Selain itu, Violin Room aktif menanggapi komentar penonton, membangun komunitas loyal dan meningkatkan interaksi yang berpengaruh pada peringkat video di algoritma YouTube. Interaksi ini mendorong lebih banyak penonton untuk terlibat dan meningkatkan kemungkinan video muncul di rekomendasi.

Untuk promosi penjualan, Violin Room mengintegrasikan konten edukatif yang tidak hanya memberikan pembelajaran biola, tetapi juga mempromosikan kursus biola dan perlengkapan musik mereka. Dalam video tutorial, mereka menyisipkan ajakan untuk mendaftar kursus atau membeli produk yang relevan, tanpa mengganggu pengalaman belajar. Pendekatan ini menciptakan hubungan personal dengan audiens, meningkatkan penjualan, dan memberikan pemahaman lebih dalam tentang produk yang ditawarkan.

Promosi yang dilakukan Violin Room melalui platform YouTube bersifat multifungsi, tidak hanya untuk meningkatkan visibilitas konten, tetapi juga sebagai sarana pemasaran untuk kursus musik dan penjualan perlengkapan biola. Kombinasi antara optimasi SEO, desain visual yang menarik, interaksi aktif dengan audiens, serta promosi produk yang halus tetapi efektif menjadi kunci keberhasilan strategi promosi ini. Hal ini memungkinkan Violin Room

untuk terus memperluas jangkauan audiens, meningkatkan *engagement*, serta mengembangkan bisnisnya di sektor pendidikan musik dan penjualan instrumen.

Pembahasan

Proses pembuatan konten kreatif di Violin Room mengadopsi pendekatan yang sistematis dan terstruktur, yang menjadi kunci dalam menciptakan materi berkualitas tinggi yang dapat menjangkau audiens yang lebih luas. Menurut Senft (2008), proses menjadi seorang konten kreator memang tidak sederhana dan memerlukan langkah-langkah yang spesifik, termasuk pemilihan topik yang relevan, perencanaan matang, serta penggunaan teknologi yang tepat. Violin Room telah menerapkan semua aspek tersebut dalam pembuatan konten edukatif dan hiburan mereka, yang melibatkan audiens dalam proses produksi dan meningkatkan keterlibatan secara aktif. Hal ini sejalan dengan temuan Martini & Syabilla (2022) yang menyatakan bahwa perencanaan konten yang cermat dapat memastikan bahwa materi yang dihasilkan selaras dengan tujuan pemasaran dan kebutuhan audiens. Hal ini juga didukung oleh Zhao (2022), yang mengungkapkan pentingnya memahami audiens melalui interaksi langsung untuk meningkatkan kualitas dan relevansi konten.

Dalam hal perekaman video, Violin Room sangat memperhatikan kualitas teknis, mulai dari penggunaan kamera Vivo X80 hingga mikrofon wireless Comica yang mendukung kualitas audio yang jernih. Pencahayaan yang tepat dan backdrop yang sederhana juga menjadi bagian penting dalam menciptakan suasana yang mendukung proses pembuatan konten. Proses ini sejalan dengan panduan yang disampaikan oleh Intan et al. (2019), yang menekankan bahwa penggunaan perangkat teknologi yang berkualitas sangat berpengaruh terhadap hasil akhir sebuah konten kreatif, baik dari sisi teknis maupun artistik. Selain itu, Turchet (2023) menekankan bahwa kualitas perangkat dan pencahayaan memainkan peran penting dalam menciptakan pengalaman yang imersif dalam konten edukatif dan hiburan digital, seperti yang terlihat di Violin Room.

Konten edukatif yang dihasilkan oleh Violin Room, seperti tutorial biola dan bedah lagu, juga menunjukkan upaya serius untuk memberikan materi yang bermanfaat dan mudah dipahami. Hal ini sejalan dengan teori Orio (2006) mengenai pentingnya tutorial yang terstruktur dengan baik, di mana audiens diberikan panduan langkah-demi-langkah untuk memahami dan menguasai keterampilan tertentu. Violin Room, melalui pendekatan ini, berhasil menciptakan ruang pembelajaran yang lebih terbuka dan aksesibel bagi siapa saja, kapan saja, dan di mana saja, menjadikan proses pembelajaran biola lebih fleksibel dan efektif. Pendekatan ini juga didukung oleh Everts (2022), yang menunjukkan bahwa metode yang terstruktur dengan baik memungkinkan pembelajaran musik secara online menjadi lebih efektif dan menarik bagi audiens.

Strategi promosi yang diterapkan oleh Violin Room juga sangat mendukung kesuksesan mereka dalam memperluas jangkauan audiens. Penerapan teknik SEO yang efektif, seperti riset kata kunci dan penempatan yang tepat di judul, deskripsi, dan tag, sesuai dengan temuan yang dibahas oleh Wang et al. (2021), yang menekankan bahwa optimasi SEO merupakan salah satu cara yang efektif untuk meningkatkan visibilitas konten di platform digital. Penggunaan thumbnail yang menarik dan interaksi aktif dengan audiens melalui komentar juga menunjukkan upaya untuk membangun komunitas yang loyal dan meningkatkan *engagement*, yang merupakan elemen penting dalam memperkuat posisi Violin Room di platform YouTube. Ini juga sejalan dengan temuan oleh Khlystova (2022) yang menjelaskan

pentingnya adaptasi teknik digital marketing dalam industri kreatif untuk meningkatkan jangkauan dan keterlibatan audiens.

Selain itu, dengan adanya konten hiburan seperti pertunjukan live dari siswa dan video cover lagu, Violin Room berhasil menjembatani pembelajaran dan hiburan, menjadikannya sebagai tempat yang menyenangkan sekaligus edukatif. Konten hiburan ini berfungsi sebagai daya tarik tambahan yang memperkuat posisi Violin Room sebagai platform pembelajaran musik yang menarik dan menginspirasi, seperti yang dijelaskan oleh Verakandhi (2024), mengenai pentingnya elemen hiburan dalam meningkatkan keterlibatan audiens. Hal ini juga dikemukakan oleh Li (2022), yang menyatakan bahwa hiburan dapat memperluas audiens dan meningkatkan retensi melalui pengalaman yang lebih menyenangkan.

Secara keseluruhan, Violin Room tidak hanya berhasil dalam menciptakan konten edukatif yang berkualitas, tetapi juga mengimplementasikan strategi promosi yang efektif untuk memperluas jangkauan audiens. Kombinasi antara perencanaan konten yang matang, penggunaan teknologi berkualitas, dan promosi digital yang efektif menjadi faktor kunci dalam kesuksesan mereka dalam mengembangkan bisnis dan meningkatkan apresiasi terhadap musik biola di era digital ini. Ini selaras dengan pendapat Turchet (2023) yang menekankan bahwa penggunaan teknologi yang tepat dan strategi digital yang terstruktur memainkan peran utama dalam memperluas cakupan industri kreatif di era digital.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa Violin Room menggunakan biola sebagai media konten kreatif dalam tiga kategori utama: proses pembuatan konten, substansi konten, dan strategi promosi. Proses pembuatan konten dilakukan secara sistematis, melibatkan perencanaan, pengambilan video, pengeditan, dan publikasi. Konten yang dihasilkan terdiri dari dua jenis utama: edukasi, seperti tutorial biola dan teori musik, serta hiburan, seperti pertunjukan live siswa dan video cover lagu. Untuk promosi, Violin Room mengoptimalkan SEO, menggunakan thumbnail menarik, dan berinteraksi dengan audiens melalui komentar untuk meningkatkan engagement dan membangun komunitas loyal.

Saran yang diberikan untuk Violin Room adalah untuk terus mengembangkan variasi konten dengan tema baru dan inovatif, serta meningkatkan kualitas produksi melalui peralatan dan pelatihan tim. Masyarakat diharapkan untuk aktif mendukung kegiatan Violin Room dengan mengikuti kelas dan berbagi konten. Peneliti selanjutnya diharapkan untuk mengeksplorasi dampak konten terhadap keterampilan siswa, serta menganalisis interaksi audiens dengan konten untuk memahami faktor yang mempengaruhi keterlibatan dan kepuasan. Penelitian lebih lanjut tentang strategi promosi di era digital juga penting untuk memahami peran media sosial dan SEO dalam meningkatkan visibilitas platform pendidikan musik.

Referensi

- Adzkia, S. F. (2021). YouTube sebagai media teknologi informasi dan komunikasi dalam konteks hasil pembelajaran praktik instrumen violin Prodi Pendidikan Musik Institut Seni Indonesia Yogyakarta. *Journal of Music Science, Technology, and Industry*, 4(1), 163–177.
- Dimiyati, & Mudjiono. (1992). *Strategi belajar mengajar*. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Diktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Proyek Pembinaan Tenaga Kependidikan.
- Fretes, D. de, Kartika, H. N. C., Swara, L. P., & Purwitasari, N. D. (2023). Peran konten video musik dalam meningkatkan motivasi intrinsik belajar musik pada Sanggar Biola Quinta Yogyakarta. *Sorai: Jurnal Pengkajian Dan Penciptaan Musik*, 16(2), 149–158.
- Ihzadila, A. M., & Sukmayadi, Y. (2023). Utilization of the TikTok application as multimedia in violin learning. In *Proceedings of the 4th International Conference on Communication Systems Computing and IT Applications* (pp. 310–316). https://doi.org/10.2991/978-2-38476-100-5_43
- Intan, T., Revia, B., & Erwita, A. (2019). Peningkatan daya saing produsen minuman herbal melalui pembuatan konten kreatif media sosial berbasis pemasaran e-marketing. *Jurnal Komunikasi Profesional*, 3(2), 68–78. <https://doi.org/10.25139/jkp.v3i2.1982>
- Khushairi, M. Z. A. A. N., & Hashim, H. (2022). Analisis estetika penerbitan kandungan kreatif video media sosial: Kajian terhadap Instagram Khairulaming. *Jurnal Komunikasi: Malaysian Journal of Communication Jilid*, 38(4), 268–285. <https://doi.org/10.17576/JKMJC-2022-3804-15>
- Martini, T., & Syabilla, A. (2022). Administrasi perencanaan konten Instagram customer pada divisi chlorine di perusahaan Cyberlabs. *ATRABIS: Jurnal Administrasi Bisnis (e-Journal)*, 8(2), 162–173. <https://doi.org/10.38204/atrabis.v8i2.1129>
- Miles, M. B., & Huberman, A. M. (1994). *Qualitative data analysis: An expanded sourcebook*. SAGE. <https://doi.org/10.1080/0140528790010406>
- Naser, M. (2021). Peran YouTube sebagai wadah konten kreator musik di Fakultas Seni dan Desain Universitas Negeri Makassar (Doctoral dissertation). Universitas Negeri Makassar.
- Nazarudin, I. (2007). *Teori pembelajaran kognitif dan aplikasinya dalam pembelajaran*. Alfabeta.
- Oemar, H. (2011). *Proses belajar mengajar*. Bumi Aksara.
- Orio, N. (2006). Music retrieval: A tutorial and review. *Foundations and Trends in Information Retrieval*, 1(1), 1–90. <https://doi.org/10.1561/1500000002>
- Rahmatika, R., Yusuf, M., & Agung, L. (2021). The effectiveness of YouTube as an online learning media. *Journal of Education Technology*, 5(1), 152–158. <https://doi.org/10.23887/JET.V5I1.33628>
- Rahmaturrizki, M. I., & Sukmayadi, Y. (2021). YouTube as audio-visual media learning in music education. *Proceedings of the 3rd International Conference on Arts and Design Education (ICADE 2020)*. <https://doi.org/10.2991/ASSEHR.K.210203.064>
- Senft, T. M. (2008). Camgirls: Celebrity and community in the age of social networks. *International Journal of Performance Arts and Digital Media*, 4(3). Peter Lang Publishing. <https://researchers.mq.edu.au/en/publications/camgirls-celebrity-and-community-in-the-age-of-social-networks>
- Shoufan, A., & Mohamed, F. (2022). YouTube and education: A scoping review. *IEEE Access*, 10, 125576–125599. <https://doi.org/10.1109/ACCESS.2022.3225419>
- Soeharto, M. (1992). *Kamus musik*. Gramedia Widiasarana Indonesia.

- Verakandhi, D. (2024). Perubahan preferensi menonton film pada era media sosial: Dampak short video dan implikasinya terhadap. *Rekam: Jurnal Fotografi, Televisi, Animasi*, 20(1), 37–45.
- Wang, C., Lostanlen, V., Benetos, E., Chew, E., & Lostanlen, V. (2021). Playing technique recognition by joint time-frequency scattering. *Hal: Open Science*, 1(23).