

NASKAH ORISINAL

Pelatihan Permainan Musik Tradisi *Rapa'i* Sebagai Sarana Penguatan Identitas Budaya Lokal Di Gampong Miruk Kecamatan Krueng Barona Jaya Aceh Besar

Surya Rahman* | Abdul Rozak | Haria Nanda Pratama

Prodi Seni Karawitan, Institut Seni Budaya Indonesia (ISBI) Aceh, Aceh, Indonesia

Korespondensi

*Surya Rahman, Prodi Seni Karawitan, Institut Seni Budaya Indonesia Aceh, Aceh Besar, Aceh, Indonesia. Alamat e-mail: surya.art76@gmail.com

Alamat

Miruk, Krueng Barona Jaya, Aceh Besar, Aceh, Indonesia.

Abstrak

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini dilaksanakan di Gampong Miruk, Kecamatan Krueng Barona Jaya, Aceh Besar, dengan fokus pada pelatihan permainan musik tradisi *rapa'i* sebagai sarana penguatan identitas budaya lokal. Permasalahan utama yang dihadapi masyarakat adalah menurunnya minat dan keterampilan generasi muda dalam memainkan *rapa'i* akibat minimnya pelatihan terstruktur, kurangnya media pembelajaran, dan belum adanya wadah komunitas seni yang aktif. Metode pelaksanaan kegiatan menggunakan pendekatan partisipatif melalui lima tahapan, yaitu sosialisasi, pelatihan, penerapan teknologi, pendampingan dan evaluasi, serta keberlanjutan program. Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan keterampilan dasar peserta dalam memainkan pola bunyi *rapa'i* (*bum, preung, chik*), terbentuknya komunitas seni pemuda, serta tersusunnya media pembelajaran berupa modul cetak, modul digital, dan video tutorial. Kegiatan ini juga menghasilkan luaran tambahan berupa publikasi media, rencana kerja komunitas, dan agenda latihan rutin.

Kata Kunci:

Aceh Besar, Identitas Budaya Lokal, Miruk, Musik Tradisi, Pelatihan, *rapa'i*

1 | PENDAHULUAN

1.1 | Latar Belakang

Gampong Miruk adalah salah satu Gampong/Desa yang berada di Kecamatan Krueng Barona Jaya, Kabupaten Aceh Besar. Secara Geografis, wilayah ini berada dekat dengan pusat Pendidikan dan Kebudayaan Kota Banda Aceh, sehingga memiliki akses yang baik terhadap sumber daya manusia dan informasi. Mayoritas masyarakat Gampong Miruk berprofesi sebagai petani, pedagang, dan pegawai negeri, serta masih memegang teguh nilai-nilai adat dan budaya lokal. Dalam hal ini, Gampong Miruk memiliki sejarah yang panjang dalam keterlibatan masyarakat dalam seni pertunjukan, termasuk penggunaan dan permainan alat

musik tradisi seperti *rapa'i* pada kegiatan keagamaan dan adat. *rapa'i* sering digunakan sebagai alat komunikasi serta digunakan untuk menyambut tamu Kerajaan^[1]. Masyarakat Gampong Miruk mayoritas beragama Islam, dengan tingkat partisipasi sosial yang tinggi dalam kegiatan adat dan keagamaan. Kegiatan budaya seperti kenduri, zikir, dan permainan musik tradisional masih mendapat tempat, meski secara perlahan dinilai mulai tergerus oleh budaya modern dan minimnya regenerasi pelaku seni tradisi.

Saat ini telah terjadi penurunan signifikan dalam praktik seni pertunjukan tradisi, terutama di kalangan muda. Anak-anak dan remaja perlu ditanamkan terkait pengetahuan budaya, sebab mereka merupakan penerus dan pewaris yang menjadi bekal dalam melestarikan budaya^[2]. Berdasarkan observasi lapangan dan wawancara yang telah dilakukan tim pengabdi, ditemukan bahwa minat serta keterampilan generasi muda dalam memainkan alat musik tradisi semakin menurun. Regenerasi pemain musik tradisi, khususnya alat musik *rapa'i*, tidak berjalan optimal disebabkan: 1) tidak adanya program-program pelatihan yang dilakukan secara berkelanjutan; 2) kurangnya akses terhadap pelatih berpengalaman; dan 3) terbatasnya alat musik *rapa'i* yang tersedia dalam kondisi yang layak pakai (Wawancara bersama Pemuda Gampong Miruk, tanggal 3 Juni 2025). Hal lain ditemukan juga bahwa kegiatan seni di Gampong Miruk hanya berlangsung secara insidental, seperti perayaan hari besar Islam, tanpa adanya pelatihan dan pembinaan yang terstruktur.

Kegiatan seni yang insidental dalam hal ini, artinya kegiatan tersebut dilakukan dan dilaksanakan secara rutin dan tidak terjadwal secara tetap. Kegiatan ini biasanya dilakukan dengan pendanaan secara mandiri oleh masyarakat Gampong Miruk atau panitia pelaksana. Artinya, dana yang digunakan tidak berasal dari anggaran desa secara formal, tetapi dari iuran warga, sumbangan sukarela, atau dukungan tokoh masyarakat setempat. Untuk mendukung kegiatan seni tersebut, komunitas atau sanggar seni dari luar Gampong Miruk sering diundang sebagai pengisi acara. Hal ini dilakukan karena di wilayah Gampong Miruk belum adanya kelompok pemain seni yang aktif atau memiliki keterbatasan sumber daya manusia dalam bidang seni kesenian, khususnya seni musik tradisi.

Meski menghadapi berbagai tantangan, Gampong Miruk juga memiliki potensi yang dapat dikembangkan yaitu: adanya minat generasi muda yang cukup tinggi pada seni musik tradisional jika difasilitasi, ketersediaan sarana alat musik tradisional, keterse-diaan tempat pelatihan dan pendampingan berupa *balee gampong* dan *meunasah*, serta adanya dukungan pemerintah gampong dan tokoh adat. Di samping itu, kebiasaan pembelajaran konvensional dianggap memiliki kelemahan dan kurang efektif, dimana pembelajaran yang biasanya dilakukan diubah ke dalam bentuk digital seperti pembuatan modul dan video yang mudah diakses peserta menjadi sebuah inovasi baru. Proses pembelajaran dengan menggunakan media berbasis teknologi bisa membantu proses pembelajaran agar berjalan lebih efektif dan efisien^[3].

Di sisi lain, dapat diidentifikasi bahwa tanpa intervensi yang tepat, terdapat risiko yang besar bahwa pengetahuan tentang seni musik tradisi *rapa'i* akan hilang secara perlahan karena tidak adanya sistem pewarisan yang berkelanjutan. Selain itu, risiko besar lain seperti kurangnya keberlanjutan dan pembinaan lokal terhadap kegiatan seni, ketergantungan pada pihak luar dalam menyelenggarakan kegiatan seni di gampong, pemborosan sumber daya tanpa hasil jangka panjang, kurangnya akses dan partisipasi warga, serta potensi hilangnya warisan budaya lokal. Musik tradisional merupakan bagian integral untuk menguatkan rasa identitas budaya lokal di kalangan generasi muda Aceh. Berbagai pihak harus turut berkontribusi dalam upaya penguatan ini^[4]. Kesenian di Aceh Besar merupakan wujud dari ciri nyata yaitu berkaitan dengan agama Islam, dimana mengandung nilai-nilai agama Islam di dalamnya, hal ini disebabkan karena pengaruh Islam sangat besar dalam kehidupan masyarakat Aceh secara umum^[5].

Hasil dari diskusi dan observasi lapangan oleh tim pengabdi di Gampong Miruk, ditemukan bahwa mitra tersebut sangat membutuhkan: 1) pelatihan teknis permainan musik *rapa'i* secara bertahap (dari dasar hingga lanjutan); 2) materi pembelajaran yang mudah diakses dan dipahami, seperti modul dan video; 3) pendampingan intensif dari fasilitator yang kompeten dalam bidang musik tradisi; dan 4) kegiatan rutin dan berkelanjutan, seperti kelompok belajar atau sanggar seni remaja. Dari hasil tersebut, bagi tim pengabdi kemudian menjadi kewajiban yang tidak hanya meliputi pemberian pelatihan teknis, tetapi juga mencakup aspek pemberdayaan, pendampingan, penguatan kelembagaan budaya, dan advokasi keberlanjutan.

Berdasarkan kondisi yang dijelaskan di atas, pelatihan permainan musik tradisi *rapa'i* di Gampong Miruk dianggap menjadi kebutuhan mendesak untuk memberdayakan masyarakat, khususnya generasi muda dalam menjaga identitas budaya lokal. Kegiatan ini diharapkan menjadi titik awal lahirnya komunitas seni di Gampong Miruk yang aktif, mandiri, dan mampu menghidupkan kembali seni musik tradisional di masyarakat dalam hal kehidupan sosial dan spiritual. Pelatihan ini juga diharapkan sebagai dampak jangka panjang, baik dalam bentuk peningkatan kapasitas individu maupun dalam penguatan jati diri

budaya Gampong Miruk secara kolektif. Kegiatan Pk Mini akan menghasilkan luaran wajib berupa artikel jurnal ilmiah terakreditasi, publikasi media cetak/*online*, poster kegiatan, dan video kegiatan. Sedangkan luaran tambahan berupa HKI, dan pengayaan bahan ajar dalam bentuk modul.

1.2 | Solusi Permasalahan atau Strategi Kegiatan

Permasalahan utama yang menjadi prioritas pada mitra sasaran di Gampong Miruk Kecamatan Krueng Barona Jaya Aceh Besar adalah minimnya pengetahuan dan keterampilan generasi muda dalam permainan musik tradisi *rapa'i*. Meskipun *rapa'i* merupakan bagian penting dari warisan budaya Aceh, generasi muda di Gampong Miruk tidak memiliki pemahaman dan keterampilan dasar dalam memainkan alat musik tersebut. Hal ini disebabkan oleh keterputusan transmisi budaya antara generasi tua dan muda, tidak adanya pelatihan yang terstruktur, serta tidak tersedianya media pembelajaran yang relevan dan mudah diakses. Secara substansi permasalahan yang muncul antara lain seperti belum adanya kelas seni atau pelatihan *rapa'i* yang rutin, ketidadaan modul pembelajaran sebagai alat bantu belajar, dan rendahnya minat generasi muda karena kurangnya pendekatan yang kontekstual dan menarik. Kegiatan PkM kemudian diharapkan akan memberikan solusi melalui pelatihan teknis permainan *rapa'i* secara bertahap dan sistematis, penyusunan modul pelatihan dalam bentuk cetak maupun digital.

Permasalahan prioritas kedua adalah belum terbentuknya wadah atau komunitas seni yang dapat menjadi sarana pelestarian dan regenerasi budaya lokal di Gampong Miruk. Saat ini, tidak terdapat sanggar atau kelompok seni *rapa'i* yang aktif dan terorganisir di Gampong Miruk, sehingga kegiatan seni sering mengundang komunitas seni di luar gampong sebagai pengisi acara. Akibatnya, potensi budaya lokal tidak berkembang secara optimal dan keterlibatan generasi muda dalam kegiatan seni menjadi sangat terbatas. Sub-permasalahan yang terkait antara lain adalah tidak adanya struktur organisasi komunitas seni yang aktif, belum maksimalnya koordinasi antara tokoh budaya dan aparatur desa, serta belum adanya dukungan program desa yang fokus pada pembinaan seni tradisi. Untuk mengatasi hal ini, kegiatan PkM akan memfasilitasi pelatihan dan pengembangan permainan alat musik tradisi dan pembentukan komunitas seni pemuda yang fokus pada permainan *rapa'i*, menyusun struktur organisasi komunitas yang melibatkan generasi muda dan tokoh budaya.

Berdasarkan kedua permasalahan ini hal ini menjadi prioritas utama karena saling berkaitan dan krusial untuk menjaga keberlangsungan warisan budaya lokal. Dengan menangani aspek pelatihan teknis dan pembentukan komunitas seni secara bersamaan, kegiatan PkM ini diharapkan dapat memperkuat identitas budaya lokal, menumbuhkan rasa bangga pada generasi muda terhadap budaya sendiri, serta menciptakan ruang ekspresi dan pemberdayaan berbasis seni tradisi yang berkelanjutan.

1.2.1 | Solusi Permasalahan Prioritas 1

Minimnya Pengetahuan dan Keterampilan Generasi Muda dalam Permainan Musik Tradisi *rapa'i*. Solusi yang dapat ditawarkan yaitu:

- Pelatihan teknis permainan *rapa'i* secara terstruktur (tahap dasar hingga lanjut), dengan pendekatan praktik langsung dan pengenalan sejarah budaya *rapa'i*; dan;
- Penyusunan dan penyebaran modul pelatihan permainan *rapa'i* dalam bentuk cetak dan digital (video tutorial) agar dapat digunakan secara berkelanjutan.

Target luaran yang dicapai: Modul pelatihan *rapa'i* (cetak dan digital), video pembelajaran, dokumentasi praktik pelatihan.

1.2.2 | Solusi Permasalahan Prioritas 2

Belum Terbentuknya Wadah atau Komunitas Seni Sebagai Sarana Pelestarian dan Regenerasi Budaya. Solusi yang dapat ditawarkan yaitu:

- Pembentukan komunitas seni pemuda Gampong Miruk yang fokus pada permainan *rapa'i*; dan;
- Penyusunan struktur organisasi komunitas dan rencana kegiatan rutin (latihan mingguan, pertunjukan, kolaborasi).

Target luaran yang dicapai: terbentuknya 1 komunitas seni aktif, dan memiliki agenda rutin bulanan (latihan/pementasan).

Tabel 1 Ringkasan Solusi, Target Luaran, dan Indikator Capaian.

No.	Permasalahan Prioritas	Solusi yang Ditawarkan	Target Luaran	Indikator Capaian (Terkur)
1.	Minimnya keterampilan permainan <i>Rapa'i</i> pada generasi muda	Pelatihan teknis <i>Rapa'i</i> secara bertahap	<ul style="list-style-type: none"> a. Modul pelatihan cetak dan digital b. Video tutorial <i>Rapa'i</i> c. Penguasaan keterampilan dasar 	<ul style="list-style-type: none"> a. 1 modul cetak + 1 modul video b. 20 peserta pelatihan c. 3 sesi pelatihan dan 1 sesi evaluasi
2.	Tidak tersedianya media pembelajaran kontekstual	Penyusunan media belajar berbasis budaya lokal	<ul style="list-style-type: none"> a. Video tutorial permainan <i>Rapa'i</i> b. Materi Sejarah dan filosofi <i>Rapa'i</i> 	<ul style="list-style-type: none"> a. 3 video tutorial berdurasi 5-10 menit b. Materi diperbanyak dan dibagikan ke 20 peserta
3.	Belum terbentuknya wadah komunitas seni	Pembentukan komunitas seni remaja Gampong Miruk	<ul style="list-style-type: none"> a. Komunitas seni aktif dan terstruktur b. Rencana kerja komunitas 	<ul style="list-style-type: none"> a. 1 komunitas resmi terbentuk b. 1 struktur organisasi lengkap c. 1 rencana kegiatan tahunan
4.	Kegiatan budaya belum berkelanjutan	Penyusunan agenda budaya dan pelibatan Lembaga gampong	<ul style="list-style-type: none"> a. Agenda rutin Latihan dan pertunjukan budaya b. Jejaring dengan sanggar/komunitas luar 	<ul style="list-style-type: none"> a. 1 jadwal Latihan rutin/bulan b. 1 kolaborasi dengan Lembaga seni eksternal

Tim pengusul sebelumnya telah melakukan penelitian dan pengabdian sejenis di beberapa wilayah Aceh, termasuk melakukan observasi lapangan di Gampong Miruk. Dalam riset berjudul “Diskografi Musik Berbasis Digital pada Pertunjukan *Uroeh Rapa'i Pasee* di Aceh Utara”, ditemukan bahwa pelestarian seni dan budaya tradisi juga dapat dilakukan melalui pelatihan seperti alat musik tradisi perkusi sejenis seperti *rapa'i* yang nantinya mampu meningkatkan rasa percaya diri, disiplin, dan rasa memiliki terhadap seni dan budaya lokal di kalangan remaja. Temuan riset ini juga memperkuat pelatihan teknis yang dirancang dalam pengabdian ini, serta mendukung pentingnya pembentukan komunitas seni yang dikelola secara partisipatif pada masyarakat, khususnya masyarakat Gampong Miruk. Selain itu, tim juga memiliki pengalaman menyusun media pembelajaran budaya lokal berbasis audiovisual yang terbukti sangat efektif digunakan dalam pelatihan informal berbasis komunitas.

1.3 | Target Luaran

Target luaran dari program ini meliputi beberapa aspek penting yang mendukung keberlanjutan kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini yaitu, dihasilkan modul pelatihan dalam bentuk cetak dan digital, yang dilengkapi dengan video tutorial *rapa'i* sehingga peserta dapat mempelajari keterampilan dasar secara mandiri maupun dalam kelompok. Selain itu, materi pelatihan juga mencakup sejarah dan filosofi *rapa'i* untuk memperkuat pemahaman peserta terhadap nilai budaya yang terkandung di dalamnya. Kedua, diharapkan peserta mampu mencapai penguasaan keterampilan dasar permainan *rapa'i*, yang ditunjang dengan adanya video tutorial permainan *rapa'i* sebagai referensi pembelajaran. Ketiga, terbentuknya komunitas seni yang aktif dan terstruktur dengan memiliki rencana kerja komunitas yang jelas menjadi luaran penting untuk menjaga keberlanjutan kegiatan

ini. Terakhir, tersusunnya agenda rutin latihan dan pertunjukan budaya, serta terbangunnya jejaring dengan sanggar atau komunitas luar, akan memperluas ruang lingkup pengembangan seni *rapa'i* sekaligus memperkuat keberadaan komunitas dalam ekosistem seni dan budaya.

2 | TINJAUAN PUSTAKA

Seni musik tradisi *rapa'i* memiliki kedudukan penting dalam kehidupan masyarakat Aceh, baik sebagai media ekspresi budaya, sarana komunikasi, maupun pengikat solidaritas sosial. Struktur musical *rapa'i* tidak hanya menonjolkan aspek ritmis, tetapi juga merepresentasikan nilai-nilai religius dan sosial yang melekat dalam kehidupan Masyarakat^[1]. Hal ini sejalan berkaitan bahwa pelatihan seni tradisi berperan strategis dalam memperkuat partisipasi generasi muda dan meningkatkan kesadaran budaya melalui praktik musical berbasis komunitas^[2].

Pemanfaatan media berbasis teknologi dalam pembelajaran terbukti mampu meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses belajar mengajar, terutama dalam bidang seni, di mana media audio visual dapat membantu peserta didik memahami materi secara lebih menarik dan interaktif^[3]. Dalam konteks pelestarian budaya, musik tradisional memiliki peran penting dalam memperkuat identitas budaya lokal, sebagaimana dijelaskan oleh Erlinda dan Rozak^[4] bahwa eksplorasi teknik vokal tradisional Aceh dengan sentuhan musik elektronik menjadi bentuk inovasi untuk menumbuhkan kembali rasa kebanggaan budaya di kalangan generasi muda. Selain itu, kesenian di Aceh Besar mencerminkan keterkaitan yang kuat dengan nilai-nilai Islam, di mana setiap bentuk seni mengandung makna religius dan menjadi bagian dari kehidupan spiritual masyarakat^[5].

Upaya pelestarian seni tradisi melalui pendekatan pendidikan non-formal juga telah dilakukan pada berbagai daerah di Indonesia. Rozak dan Rahman, dalam penelitian mengenai diskografi musik berbasis digital pada pertunjukan Uroeh Rapai Pasee, menunjukkan bahwa dokumentasi digital dapat menjadi media efektif untuk menjaga kesinambungan tradisi, sekaligus menarik minat generasi muda yang akrab dengan teknologi^[6]. Hal ini diperkuat oleh temuan Rozak dkk. mengenai variabilitas ritme kesenian Alee Tunjang di Aceh Utara, yang menegaskan pentingnya pemahaman pola musical dasar dalam proses regenerasi seni tradisi^[7].

Selain aspek teknis, pendidikan musik berbasis komunitas dipandang relevan dalam pengabdian masyarakat. Nursidqiyah dan Gunara menjelaskan bahwa model pendidikan komunitas mampu memberdayakan kelompok marginal melalui praktik seni, karena menekankan partisipasi aktif dan pengalaman langsung^[8]. Hal ini sejalan dengan pandangan Kusumaningrum & Hardjono yang menekankan efektivitas *discovery learning* dalam mendorong peserta didik menemukan pola musical secara mandiri, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna^[9].

Dengan demikian, tinjauan pustaka ini menunjukkan bahwa pelestarian seni *rapa'i* tidak hanya membutuhkan pelatihan teknis, tetapi juga inovasi media pembelajaran serta pembentukan komunitas seni yang berkelanjutan. Program PkM yang dilaksanakan di Gampong Miruk memposisikan *rapa'i* bukan semata sebagai warisan budaya, melainkan juga sebagai sarana pemberdayaan generasi muda dan penguatan identitas kolektif masyarakat.

3 | METODE KEGIATAN

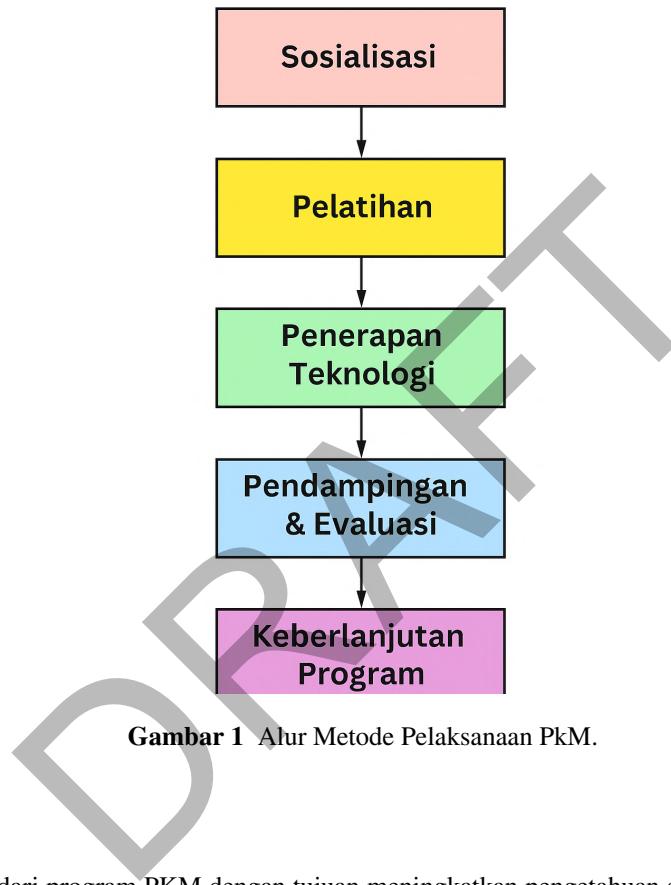
Metode pelaksanaan pengabdian masyarakat di Gampong Miruk dirancang dengan pendekatan partisipatif yang menempatkan masyarakat, khususnya generasi muda, sebagai subjek utama kegiatan. Pendekatan ini dipilih agar proses pemberdayaan budaya melalui pelatihan musical tradisi *rapa'i* tidak hanya bersifat transfer pengetahuan satu arah, melainkan juga membangun kesadaran, keterlibatan, serta rasa memiliki dari peserta terhadap warisan budaya lokal. Metode pelaksanaan ini dilaksanakan secara bertahap dengan lima tahapan utama, yaitu: **(1) sosialisasi, (2) pelatihan, (3) penerapan teknologi, (4) pendampingan dan evaluasi, serta (5) keberlanjutan program.**

1. Sosialisasi

Tahap awal yang dilakukan dalam proses PKM ini melalui kegiatan sosialisasi kepada masyarakat Gampong Miruk yang mencakup pertemuan dengan perangkat desa dan warga di kantor *Keuchik* Gampong Miruk. Bentuk pelaksanaan ini diawali dengan *forum group discussion* (FGD) dan mengatur teknis pelaksanaan meliputi: peserta, jadwal Latihan, dan

peralatan yang dibutuhkan serta tempat latihan yang digunakan selama proses Latihan berlangsung. Sosialisasi ini bertujuan untuk memperkenalkan tujuan program PKM dari awal hingga akhir. Tim pengabdian juga menjelaskan manfaat yang dapat diperoleh masyarakat, serta membangun komitmen bersama dalam mendukung kegiatan. Pada tahap ini, tokoh adat, perangkat gampong, dan perwakilan pemuda dilibatkan secara aktif untuk memastikan bahwa kegiatan pengabdian berjalan sesuai dengan kebutuhan dan aspirasi lokal.

**Alur Metode Pelaksanaan PkM Rapa'i
di Gampong Miruk**



2. Pelatihan

Pelatihan menjadi inti dari program PKM dengan tujuan meningkatkan pengetahuan sekaligus keterampilan teknis generasi muda dalam permainan musik tradisi *rapa'i*. Pelatihan dilaksanakan secara bertahap, dimulai dari pengenalan sejarah dan filosofi *rapa'i*, sehingga peserta memahami nilai budaya di balik instrumen tersebut. Tahap berikutnya adalah praktik teknik pukulan dasar yang diperkenalkan secara individual, kemudian dilanjutkan dengan latihan kelompok dalam formasi musik tradisional. Metode pelatihan ini menggunakan kombinasi antara pendekatan praktik langsung, penjelasan teoritis, serta diskusi interaktif, sehingga peserta memperoleh pengalaman belajar yang komprehensif.

3. Penerapan Teknologi

Untuk mendukung efektivitas pelatihan, tim pengabdian menerapkan pemanfaatan media teknologi berbasis digital. Seluruh sesi kegiatan didokumentasikan dalam bentuk foto, video, dan modul audiovisual yang kemudian dibagikan kepada setiap peserta sebagai bahan pembelajaran mandiri. Upaya ini tidak hanya memungkinkan peserta untuk mengakses kembali materi secara berulang, tetapi juga berfungsi sebagai sarana promosi budaya lokal kepada masyarakat luas. Selain itu, penerapan teknologi digital membuka peluang terjadinya kolaborasi dengan berbagai pihak eksternal, seperti lembaga pendidikan maupun komunitas seni.

4. Pendampingan dan Evaluasi

Setelah pelatihan inti dilaksanakan, tahap berikutnya adalah pendampingan intensif yang dilakukan oleh fasilitator kepada

peserta. Pendampingan ini berupa pengawasan terhadap proses latihan rutin, pemberian umpan balik, serta penguatan disiplin dalam bermusik secara individu dan kelompok. Evaluasi keterampilan peserta dilakukan melalui observasi langsung, penilaian kemampuan teknis, serta diskusi reflektif dengan peserta. Evaluasi ini tidak hanya mengukur capaian keterampilan, tetapi juga menilai aspek partisipasi, motivasi, dan kesiapan generasi muda untuk menjadi pelaku seni budaya di komunitasnya.

5. Keberlanjutan Program

Sebagai upaya menjaga kesinambungan hasil pengabdian, dibentuklah komunitas seni pemuda *rapa'i* di Gampong Miruk. Komunitas ini memiliki struktur organisasi yang melibatkan generasi muda bersama tokoh adat dan perangkat gampong sebagai dewan pembina. Keberadaan komunitas seni ini diharapkan menjadi wadah untuk latihan rutin, pertunjukan budaya, dan kolaborasi dengan komunitas seni lain di tingkat lokal maupun regional. Dengan demikian, program pengabdian tidak hanya berhenti pada kegiatan pelatihan, tetapi bertransformasi menjadi gerakan pelestarian budaya yang berkelanjutan.

4 | HASIL DAN DISKUSI

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) yang berjudul “Pelatihan Permainan Musik Tradisi *rapa'i* sebagai Sarana Penguatan Identitas Budaya Lokal di Gampong Miruk Kecamatan Krueng Barona Jaya Aceh Besar”. Kegiatan ini dilaksanakan dalam kerangka pemberdayaan masyarakat melalui pendekatan seni tradisi yang berorientasi pada penguatan identitas budaya. Gampong Miruk sebagai lokasi pengabdian merupakan wilayah dengan potensi sosial budaya yang signifikan, di mana nilai adat dan agama masih terpelihara dalam kehidupan masyarakat sehari-hari. Salah satu wujud identitas budaya lokal yang khas di wilayah ini adalah tradisi musik *rapa'i*. Instrumen *rapa'i* tidak hanya dipandang sebagai medium musical melainkan juga sebagai simbol religiusitas, kebersamaan, dan solidaritas sosial masyarakat Aceh. Oleh karena itu, upaya pelestarian tradisi ini bukan sekadar mempertahankan sebuah praktik seni, melainkan bagian dari strategi menjaga kesinambungan identitas budaya lokal.

Kondisi aktual di lapangan menunjukkan bahwa meskipun *rapa'i* memiliki kedudukan penting dalam sejarah dan kehidupan masyarakat, praktiknya di kalangan generasi muda mengalami penurunan yang signifikan. Hal ini ditandai dengan kurangnya keterampilan teknis, minimnya media pembelajaran yang relevan, serta tidak adanya wadah komunitas seni yang berfungsi sebagai pusat pembinaan. Dengan demikian, pelaksanaan pelatihan *rapa'i* di Gampong Miruk diarahkan tidak hanya untuk mentransfer keterampilan, tetapi juga untuk menginisiasi sebuah model pemberdayaan berbasis seni tradisi yang berkelanjutan.

Kegiatan PkM ini dilaksanakan secara bertahap melalui lima komponen utama, yaitu: (1) sosialisasi program kepada masyarakat dan tokoh gampong; (2) pelatihan teknik dasar hingga lanjutan permainan *rapa'i*; (3) penyusunan dan implementasi media pembelajaran berbasis digital berupa modul dan video tutorial; (4) pembentukan komunitas seni pemuda sebagai wadah regenerasi budaya; serta (5) pendampingan dan evaluasi untuk memastikan keberlanjutan program. Rangkaian tahapan tersebut secara sistematis dirancang agar selaras dengan kebutuhan mitra serta menjawab permasalahan prioritas yang telah diidentifikasi.

Dengan kerangka tersebut, hasil yang dipaparkan dalam bab ini mencakup tiga aspek utama, yakni: (a) peningkatan kompetensi dan keterampilan peserta pelatihan dalam memainkan musik *rapa'i*, (b) terbentuknya komunitas seni *rapa'i* sebagai wadah pelestarian dan regenerasi budaya di Gampong Miruk, serta (c) lahirnya produk inovatif berupa media pembelajaran digital dan luaran akademik sebagai bentuk kontribusi pengabdian. Seluruh capaian ini selanjutnya dibahas tidak hanya dari segi pencapaian teknis, tetapi juga ditinjau dari implikasinya terhadap penguatan identitas budaya lokal dan keberlanjutan pelestarian tradisi *rapa'i* di tengah tantangan modernisasi.

Dari tahap yang dilakukan tim Pengabdian Kepada Masyarakat mulai dari perencanaan, pelaksanaan hingga pengaplikasian di lapangan, tim pengabdian mendeskripsikan hasil tahapan proses kegiatan dari awal hingga akhir. Proses ini dilakukan mulai dari bulan agustus hingga diselesaikan pada bulan November. Proses kegiatan pengabdian di bantu oleh 3 (tiga) orang mahasiswa dari program studi seni karawitan. Tahapan-tahapan yang dilakukan dalam proses pengabdian ini diantaranya;

1. Persiapan

Persiapan berfungsi untuk merancang atau mengkonsepkan sebuah kegiatan berupa kematangan untuk melakukan sesuatu yang terkait dengan penyusunan kerja. Dalam proses persiapan, ada beberapa tahapan yang dilakukan tim pengabdian

diantaranya yaitu FGD (*Forum Grup Discusion*) merupakan forum diskusi dengan menggunakan pendekatan kualitatif untuk mengumpulkan data/informasi yang dibutuhkan dalam proses kegiatan. Artinya metode ini digunakan sebagai tahap awal dalam menjalankan kegiatan tim pengabdian kepada masyarakat di Gampong Miruk. FGD dilakukan untuk membahas terkait jadwal kegiatan, pembagian tugas kerja kepada tim pengabdian. Kegiatan ini dibantu oleh mahasiswa yang terdiri dari 2 orang mahasiswa meliputi 1 orang mahasiswa bernama Dendi Ridhansyah dengan tugas demostrasi terkait teknik permainan meliputi posisi duduk memainkan *rapa'i*, *tune colour* (*Bum*, *Peung/Preung*, dan *Chik*), Pola rhythm *rapa'i*, teknik bungong/canang (*Interlocking*), dan komposisi bunyi antar instrumen. Selanjutnya 1 mahasiswa yaitu Muhammad Rahul bertugas untuk *shooting* video, *record* suara dan *editing* video. Proses pembuatan video pembelajaran berupa video pengenalan teknik yaitu video demo dan video komposisi Rapai. Video tersebut merupakan salah satu bagian dari *output* pengabdian di Gampong Miruk. Mahasiswa yang dilibatkan dalam pengabdian ini sesuai dengan kapasitas dan keilmuan masing-masing.



Gambar 2 FGD (*Forum Grup Discastion*).

2. Pertemuan dengan Mitra di Gampong Miruk

Pada tahap ini ketua tim Pengabdian bersama seluruh anggota melakukan serangkaian langkah penting dalam rangka pengumpulan data awal. Langkah pertama yang ditempuh adalah melakukan survei langsung ke lokasi pengabdian yaitu Gampong Miruk bertempat di kantor *Keuchik*. Survei tersebut diwujudkan dalam bentuk pertemuan resmi dengan Bapak Muhibuddin selaku *Keuchik* (Kepala Desa) Gampong Miruk. Penyelenggaraan pemerintahan gampong tidak terlepas dari peran *Keuchik* sebagai media hakim perdamaian antar penduduk dalam gampong yang berhubungan dengan kegiatan pemerintahan^[6]. Pertemuan ini menjadi forum awal untuk memperoleh informasi mendasar terkait kondisi sosial, budaya, serta kebutuhan masyarakat setempat sebagai dasar perencanaan kegiatan. Tim Pengabdian bersama *Keuchik* mengadakan diskusi mendalam mengenai bentuk kegiatan yang akan dilaksanakan. Diskusi ini bertujuan untuk menyamakan persepsi antara pihak tim pengabdian dan masyarakat sehingga program yang dirancang benar-benar sesuai dengan kebutuhan serta dapat diterima dengan baik oleh Masyarakat lokal. Hasil diskusi yang dilakukan tim bersama perangkat gampong menyusun jadwal latihan yang disepakati bersama. Berdasarkan hasil musyawarah latihan ditetapkan berlangsung setiap hari Rabu pukul 16.00-18.00 WIB dan hari Minggu pukul 14.00-18.00 WIB bertempat di area kantor *Keuchik*. Dalam setiap sesi latihan tim pengabdian akan memperoleh dukungan dari perangkat gampong yang bertugas membantu mengondisikan situasi dan menjaga kelancaran jalannya kegiatan. Kehadiran perangkat gampong ini tidak hanya berfungsi sebagai fasilitator melainkan juga sebagai bentuk keterlibatan aktif pemerintah desa dalam mendukung keberhasilan program.

Proses latihan yang akan dilakukan memiliki beberapa fungsi utama bagi masyarakat Gampong Miruk. Pertama, sebagai sarana transfer pengetahuan dan keterampilan yang diberikan oleh tim pengabdian kepada masyarakat, khususnya peserta pelatihan. Kedua, sebagai wadah pembentukan disiplin, kebersamaan, dan kerja sama antar individu yang diharapkan dapat memperkuat solidaritas sosial di lingkungan Gampong Miruk. Ketiga, latihan ini berfungsi sebagai ruang untuk menghidupkan dan melestarikan tradisi lokal, sehingga kegiatan pengabdian tidak hanya menghasilkan manfaat jangka pendek, tetapi juga berdampak pada keberlanjutan budaya. Keempat, kegiatan latihan menjadi sarana refleksi dan evaluasi secara langsung, di mana tim dan masyarakat dapat menyesuaikan metode serta materi berdasarkan dinamika yang muncul selama proses berlangsung. Dengan demikian, rangkaian kegiatan latihan tidak sekadar dimaknai sebagai agenda teknis, melainkan juga sebagai proses pemberdayaan masyarakat. Hal ini memperlihatkan bahwa pengabdian ini merupakan praktik kolaboratif yang mengintegrasikan aspek akademik, sosial, dan kultural secara seimbang.



Gambar 3 Pertemuan dengan *Keuchik* Gampong Miruk.

Selanjutnya, setelah diskusi yang dilakukan bersama mengenai jadwal latihan yang telah disepakati, *Keuchik* menyampaikan daftar nama peserta yang akan terlibat dalam pelatihan *rapa'i* di Gampong Miruk. Peserta yang ditunjuk mayoritas berasal dari kalangan pemuda yang selama ini dikenal aktif dalam berbagai kegiatan gampong. Proses penentuan peserta ini tidak dilakukan secara sepahak, melainkan melalui mekanisme informasi terbuka yang sebelumnya telah disampaikan *Keuchik* kepada masyarakat melalui perangkat gampong. Dengan cara tersebut, kesempatan untuk mengikuti pelatihan dapat diakses oleh seluruh warga yang berminat dan memiliki komitmen terhadap kegiatan. Dari proses penjaringan tersebut, diperoleh enam orang pemuda yang bersedia sekaligus dinyatakan siap untuk mengikuti pelatihan *rapa'i*. Kehadiran mereka mencerminkan adanya semangat partisipasi generasi muda dalam mendukung kegiatan pengabdian, sekaligus menunjukkan kepedulian terhadap pelestarian seni tradisi lokal. Enam peserta ini diharapkan menjadi motor penggerak yang tidak hanya berperan selama kegiatan berlangsung.

Peserta merupakan bagian penting dari keseluruhan kegiatan pengabdian karena peserta yang menjadi subjek utama dalam proses transfer pengetahuan dan keterampilan dalam pengabdian ini. Peserta terdiri atas unsur masyarakat lokal dengan latar belakang yang beragam, mulai dari remaja, pemuda, hingga anggota masyarakat yang memiliki minat dan kepedulian terhadap pelestarian seni tradisi. Keberagaman ini menunjukkan bahwa *rapa'i* bukan sekadar kesenian, melainkan juga media perekat sosial yang dapat merangkul berbagai kelompok usia dalam satu wadah kebersamaan.

Keterlibatan peserta dalam pelatihan ini pada dasarnya dilandasi oleh dua motivasi utama. Pertama, adanya keinginan untuk meningkatkan pemahaman sekaligus keterampilan dalam memainkan *rapa'i* sebagai salah satu identitas budaya Aceh yang hidup di tengah masyarakat. Kedua, adanya kesadaran kolektif bahwa regenerasi pelaku seni tradisi sangat dibutuhkan agar *rapa'i* tetap lestari dan mampu menjawab tantangan zaman. Oleh karena itu, kehadiran peserta dalam kegiatan ini tidak hanya bersifat personal, melainkan juga mewakili upaya komunitas dalam menjaga warisan budaya. Selain itu, keterlibatan peserta juga menjadi indikator adanya partisipasi aktif masyarakat dalam program pengabdian. Peserta tidak hanya berperan sebagai penerima manfaat, tetapi juga menjadi mitra tim pengabdian dalam menjalankan program. Hal ini tampak dari kesediaan mereka mengikuti jadwal latihan secara konsisten, berkolaborasi dengan perangkat gampong, serta memberikan masukan terkait pelaksanaan kegiatan. Dengan demikian, peserta pelatihan *rapa'i* di Gampong Miruk dapat dipandang sebagai agen penting dalam proses pengabdian. Mereka bukan hanya objek yang dilatih, melainkan subjek yang turut membentuk keberhasilan kegiatan. Kehadiran mereka mencerminkan semangat kebersamaan, komitmen terhadap pelestarian tradisi, serta harapan akan tumbuhnya generasi baru yang mampu menjaga keberlanjutan seni *rapa'i* sebagai identitas budaya lokal. Berikut ini nama-nama peserta pelatihan rapai sebagai berikut:

Tabel 2 Nama-Nama Peserta Pelatihan Rapa'i

NO	Nama	Umur	Sebagai
1	Akmahul Asyura	20 Tahun	Peserta
2	Hikmah Muliadi	24 Tahun	Peserta
3	Amiruddin	24 Tahun	Peserta
4	M. Ibra Prasetia	21 Tahun	Peserta
5	Ahmad Zaki Al Afkar	23 Tahun	Peserta
6	Rizki Munandar	23 Tahun	Peserta
7	Burjan Hadia	25 Tahun	Peserta

3. FGD (*Forum Grup Discation*)

Pada tahapan ini, tim pengabdian melaksanakan diskusi lanjutan sebagai tindak lanjut dari hasil pengumpulan data di lapangan. Seluruh data yang telah diperoleh sebelumnya tidak hanya dihimpun, tetapi juga dianalisis secara komprehensif untuk menjadi dasar dalam proses perencanaan kerja studio. Analisis ini mencakup penyusunan rancangan gerak serta perencanaan produksi video, sehingga setiap langkah yang dilakukan memiliki landasan yang jelas dan terukur.

Forum diskusi ini sekaligus berfungsi sebagai wadah persiapan teknis, khususnya dalam mengidentifikasi serta mendata kebutuhan perlengkapan dan peralatan yang diperlukan selama kegiatan berlangsung. Dengan adanya pemetaan kebutuhan sejak awal, tim dapat memastikan bahwa proses kegiatan, baik latihan maupun produksi, berjalan secara efektif dan efisien. Selain itu, tahapan ini juga memperlihatkan pendekatan sistematis dalam pelaksanaan pengabdian, di mana setiap kegiatan dirancang berdasarkan data empiris serta ditunjang oleh perencanaan yang matang. Seluruh data yang telah diperoleh tidak hanya dihimpun, tetapi juga dianalisis secara sistematis menggunakan pendekatan *needs assessment* (analisis kebutuhan). Pendekatan ini dipandang relevan karena mampu mengidentifikasi kesenjangan antara kondisi riil di lapangan dengan kebutuhan ideal yang diperlukan dalam pelaksanaan kegiatan. Hasil analisis kemudian dijadikan dasar dalam perencanaan kerja studio, khususnya dalam penyusunan perancangan produksi video demo permainan Rapai. Dengan demikian, setiap keputusan yang diambil dalam forum diskusi bukan semata-mata didasarkan pada asumsi, melainkan pada data empiris yang telah diverifikasi. Hal ini sesuai dengan prinsip partisipatif dalam pengabdian masyarakat, di mana proses perencanaan dilakukan dengan melibatkan data dan masukan dari lapangan sebagai pijakan utama.

**Gambar 4** FGD (*Forum Grup Discastion*).

Forum diskusi ini juga berfungsi sebagai wadah koordinasi teknis yang mengintegrasikan aspek metodologis dengan aspek praktis. Salah satunya adalah kegiatan pendataan kebutuhan perlengkapan dan peralatan yang harus tersedia selama proses kegiatan berlangsung. Melalui pemetaan tersebut, tim dapat memastikan kelancaran proses latihan maupun produksi, sekaligus meminimalkan potensi hambatan teknis di kemudian hari. Dengan demikian, tahapan diskusi lanjutan ini bukan sekadar forum persiapan, melainkan bagian penting dari siklus metodologis dalam pengabdian. Ia menunjukkan bahwa kegiatan dilaksanakan melalui prosedur ilmiah yang berlapis: mulai dari pengumpulan data, analisis kebutuhan, hingga perumusan strategi pelaksanaan yang terencana dan berbasis bukti.

4. Kerja Studio

Kerja studio merupakan tahap awal dari proses produksi, dimana tahapan-tahapannya meliputi penyusunan pola bunyi Rapai, *shooting video*, merekam suara dan *editing*. Dengan demikian proses ini dilakukan terlebih dahulu sebelum ditampilkan kepada peserta pelatihan *Rapa'i*. Tahapan-tahapan tersebut meliputi:

a. Penyusunan Pola Bunyi Rapai

Pada tahap ini tim pengabdi merumusakan pola bunyi rapai yang nantinya akan dipelajari oleh peserta latihan. Penyusunan pola rapai berawal dari pemahaman tiga pola dasar, yaitu (1) *bum*, (2) *preung*, dan (3) *chik*. Pola *bum* merupakan pukulan berat dengan bunyi rendah yang berfungsi sebagai penanda utama ritme. Pola *preung* menghasilkan bunyi sedang dengan tekanan lebih ringan dan tegas dengan intensitas lebih besar, biasanya dipakai sebagai penghubung atau pengisi antar ketukan. Sementara itu, pola *chik* menghadirkan kecil dan singkat yang berfungsi sebagai aksen *up* untuk memperkuat dinamika permainan. Ketiga pola ini menjadi dasar penting yang harus dikuasai sebelum mempelajari pola rapai yang lebih kompleks.



Gambar 5 Penyusunan Pola Bunyi Rapai.

Dalam praktik pembelajaran, ketiga pola dasar ini disusun menjadi latihan bertahap agar peserta mampu mengenali karakter suara sekaligus melatih ketepatan pukulan. Misalnya, pola sederhana dapat dimainkan dengan urutan “*bum – preung – chik – preung – bum – chik*” secara berulang untuk menjaga stabilitas tempo. Latihan ini juga bertujuan melatih koordinasi tangan, konsistensi ritme, dan kekompakan antar pemain ketika dimainkan secara berkelompok. Setelah menguasai pola sederhana, peserta diarahkan untuk mencoba variasi yang lebih dinamis, seperti kombinasi “*bum – chik – preung – chik – bum – preung*” atau pola bergantian antara *bum* dan *chik* yang dipadukan dengan *preung* sebagai pengisi. Variasi ini memberikan warna berbeda dalam permainan rapai sekaligus menambah kompleksitas musikal.

b. *Shooting Video*

Proses pengambilan gambar (*shooting video*) dilaksanakan di dalam ruangan, bertempat di Laboratorium Seni Karawitan ISBI Aceh. Pemilihan lokasi ini didasarkan pada pertimbangan artistik sekaligus teknis karena laboratorium tersebut memiliki atmosfer yang mendukung visualisasi seni tradisi. *Setting* artistik diatur dengan menampilkan

alat musik tradisional sebagai elemen latar, sehingga suasana yang dihadirkan tidak hanya merepresentasikan konteks seni, tetapi juga memperkuat identitas budaya lokal. Dari aspek pencahayaan, penggunaan lampu (*lighting*) ditempatkan secara strategis pada tiga arah yaitu kanan, kiri, dan depan. Penggunaan lampu menghasilkan keseimbangan cahaya yang optimal terhadap objek. Teknik pencahayaan ini memungkinkan objek terekam dengan jelas, menghadirkan detail visual yang tajam, serta menonjolkan dimensi ekspresif subjek.

Teknik pengambilan gambar dilakukan dengan memperlihatkan keseluruhan objek, dari bagian atas hingga bawah. Strategi ini dipilih agar subjek tampil utuh, tanpa ada bagian tubuh maupun interaksi yang terpotong. Dengan demikian, ekspresi, gerak, dan interaksi subjek dapat terekspos secara penuh, sehingga hasil video tidak hanya berfungsi sebagai dokumentasi visual tetapi juga sebagai representasi artistik yang menegaskan nilai ekspresif dari pertunjukan. *Shooting video* dilakukan sebanyak 2 (dua) tahap. Proses tersebut meliputi;

1) Pengambilan video terkait pengenalan posisi permainan rapai

Pada tahap ini pengambilan video difokuskan pada pengenalan posisi tubuh dan penempatan rapai saat dimainkan. Pengambilan gambar dilakukan secara detail untuk memperlihatkan posisi instrumen rapai dengan posisi permainan pemain meliputi cara memegang, posisi tangan dan kaki, serta gerakan tubuh yang selaras dengan instrumen. Pendekatan ini bertujuan agar peserta maupun penonton dapat memahami dengan jelas dasar-dasar teknik permainan rapai sebelum melangkah ke tahap yang lebih kompleks. Selain itu, sudut pengambilan gambar diatur agar setiap detail gerakan terlihat utuh, sehingga dapat dijadikan sebagai bahan ajar maupun dokumentasi yang representatif.



Gambar 6 Pengambilan Gambar Posisi Permainan *Rapa'i*.

2) Pengambilan video terkait demonstrasi pola permainan

Tahap ini merupakan perekaman video demonstrasi yang terdiri dari empat bagian utama, yaitu pola bunyi *bum*, *preung*, *chik*, serta pola permainan rapai secara keseluruhan. Setiap pola bunyi dipisahkan dalam video tersendiri agar memudahkan proses pembelajaran dan memfasilitasi analisis teknis dari masing-masing bunyi. Pada bagian akhir, seluruh pola digabungkan dalam sebuah komposisi permainan lengkap untuk menunjukkan bagaimana pola-pola tersebut saling terhubung membentuk irama yang harmonis. Dengan pembagian ini, dokumentasi tidak hanya menekankan aspek teknis permainan, tetapi juga memberikan pemahaman menyeluruh mengenai struktur musical rapai dalam praktiknya.

3) Merekam Suara

Record merupakan media perekaman yang dapat mencakup gambar maupun suara. Dalam konteks kegiatan ini, proses perekaman suara dilakukan oleh alumni ISBI Aceh yang berperan sebagai pengisi suara (*back voice*) untuk memberikan penjelasan pada visualisasi video. Bahasa yang digunakan adalah Bahasa Indonesia, dengan tujuan agar informasi yang disampaikan lebih mudah dipahami oleh peserta maupun audiens yang lebih luas.



Gambar 7 Pengambilan Gambar Pola Bunyi Rapai.

Selain perekaman suara naratif, dilakukan pula perekaman musik dengan menggunakan instrumen tradisional. Kehadiran musik ini berfungsi sebagai pengiring yang mampu membangun suasana, sekaligus memperkuat pesan visual dalam video. Dengan demikian, kombinasi suara narasi dan musik instrumen menciptakan pengalaman audiovisual yang lebih hidup, komunikatif, dan menarik untuk disimak.

Proses perekaman suara dilakukan menggunakan aplikasi *Studio One* Versi 6. Aplikasi ini dipilih karena memiliki fitur yang memadai untuk menghasilkan kualitas rekaman yang jernih dan seimbang. Melalui pengaturan teknis yang tepat, hasil rekaman dapat diperdengarkan secara jelas, tanpa gangguan, serta sesuai kebutuhan pembelajaran. Dengan adanya pengolahan audio ini, peserta maupun penonton dapat memperoleh penjelasan yang lebih komprehensif, sekaligus menikmati alunan musik pengiring yang memperkaya nilai estetis dari video yang dihasilkan.



Gambar 8 Pengambilan *Back Voice* dan Instrumen.

c. *Editing Video*

Tahap ini merupakan proses akhir dari keseluruhan kerja studio, dimana hasil pengambilan gambar dan audio selanjutnya diproses melalui teknik *editing*. *editing* berperan penting dalam menyatukan elemen visual dan audio sehingga menghasilkan video pembelajaran yang utuh, komunikatif, serta memiliki nilai estetis. Dalam proses *editing* dilakukan dengan menggunakan software aplikasi Capcut untuk pengolahan dasar video dan *Adobe After Effects* untuk memperkuat aspek visual melalui efek grafis. Penggunaan kedua perangkat lunak ini memungkinkan penyusunan video yang tidak hanya informatif, tetapi juga menarik secara artistik. Melalui pengaturan warna (*color grading*), pemotongan gambar (*cutting*), transisi antar adegan, serta penyesuaian audio, kualitas video dapat ditingkatkan sehingga lebih nyaman ditonton dan mudah dipahami oleh peserta.

Aspek teknis lain yang diperhatikan adalah kejernihan suara. Hasil rekaman audio diolah agar sinkron dengan visual, sehingga penjelasan maupun bunyi musik dapat terdengar jelas tanpa gangguan. Kejernihan audio ini mendukung fungsi video sebagai media pembelajaran berbasis audiovisual, yang memungkinkan peserta tidak hanya memahami materi secara tekstual, tetapi juga melalui pengalaman mendengar dan melihat secara bersamaan.

Hal ini dianggap penting karena video yang diproduksi berfungsi sebagai media alternatif pembelajaran, terutama untuk mendukung proses pelatihan seni tradisional seperti rapai. Dengan kualitas *editing* yang baik, setiap demonstrasi gerak, pola bunyi, maupun penjelasan naratif dapat tersampaikan secara optimal. Pada akhirnya, video yang dihasilkan tidak hanya menjadi dokumentasi kegiatan tetapi juga dapat dimanfaatkan secara berkelanjutan sebagai bahan ajar yang efektif, interaktif, dan sesuai dengan perkembangan teknologi pembelajaran modern.



Gambar 9 *editing Video.*

5. Sosialisasi Program Bersama Mitra dan Peserta

Kegiatan ini menjadi momentum penting untuk menyamakan persepsi, menyampaikan tujuan, serta menjelaskan alur kegiatan yang akan dilaksanakan. Sosialisasi dihadiri oleh pihak mitra, perangkat gampong, tim pengabdian, serta peserta yang terlibat dalam pelatihan. Pelaksaaan sosialisasi dilakukan dengan memaparkan garis besar program meliputi: (1) jadwal pelaksanaan yang telah disepakati sebelumnya serta memberikan bahan materi kepada peserta agar dapat latihan secara mandiri di rumah masing-masing yaitu materi video yang telah disediakan oleh tim pengabdi, (2) metode latihan yaitu apresiasi, eksplorasi warna bunyi, komposisi bunyi, evaluasi dan permainan pola dalam instrumen *rapa'i*, (3) target capaian yang diharapkan yaitu peserta dapat memainkan pola yang diajarkan serta memaminkan komposisi sederhana. Penjelasan ini bertujuan agar seluruh peserta memiliki gambaran yang jelas mengenai peran dan tanggung jawab masing-masing selama mengikuti kegiatan. Selanjutnya, mitra juga diberikan ruang untuk menyampaikan masukan, sehingga program yang dijalankan benar-benar selaras dengan kebutuhan masyarakat setempat.

Sosialisasi ini sejalan dengan konsep *participatory approach* yang menekankan pentingnya keterlibatan aktif masyarakat dalam setiap tahap kegiatan. Dengan melibatkan mitra dan peserta sejak awal program tidak hanya menjadi agenda tim pengabdian tetapi juga tumbuh menjadi milik bersama yang didukung penuh oleh masyarakat Gampong Miruk. Prinsip *community engagement* juga tampak ketika seluruh pihak diberikan kesempatan untuk berpartisipasi dalam perencanaan, sehingga terbentuk rasa kepemilikan (*sense of belonging*) terhadap program pelatihan.

Hasil sosialisasi diperoleh beberapa kesepakatan penting, antara lain: penetapan jadwal latihan secara reguler, kesiapan peserta dalam mengikuti seluruh rangkaian kegiatan, serta komitmen mitra untuk mendukung penyediaan sarana dan prasarana yang dibutuhkan. Selain itu, peserta menunjukkan antusiasme yang tinggi, ditandai dengan kesediaan mereka untuk aktif berlatih dan menjaga kedisiplinan sesuai aturan yang telah ditetapkan. Dengan adanya sosialisasi ini tercipta suasana kebersamaan antara tim pengabdian, mitra, dan peserta. Hal ini sekaligus menjadi titik awal dimulainya persiapan latihan, dimana setiap pihak sudah memahami perannya, merasa memiliki program, serta siap untuk bekerja sama dalam mendukung kelancaran pelatihan seni tradisi *rapa'i* di Gampong Miruk.



Gambar 10 Sosialisasi dengan Peserta Pelatihan Rapai didampingi *Keuchik*.

6. Pelaksanaan Latihan

Latihan *rapa'i* di Gampong Miruk dilaksanakan setelah seluruh rangkaian kerja studio terselesaikan. Tahap ini menjadi inti dari kegiatan pengabdian karena melibatkan langsung para peserta yang telah dipilih sebelumnya. Pelaksanaan latihan dirancang secara sistematis dengan menekankan kedisiplinan dan keteraturan agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal. Adapun tahapan pelatihan meliputi: (1) pemutaran video pembelajaran yang berisi pengenalan posisi, demonstrasi pola bunyi (*bum*, *preung*, *chik*), hingga permainan *rapa'i* secara menyeluruh; (2) latihan secara langsung dengan bimbingan tim pengabdian dan didampingi perangkat gampong, sehingga peserta dapat mempraktikkan teknik dasar secara tepat; (3) latihan pemahaman tempo musik dan kekompakan bunyi, baik melalui media video maupun irungan

langsung instrumen *rapa'i* dan syair; serta (4) persiapan unjuk keterampilan secara menyeluruh yang menekankan aspek teknis sekaligus kesiapan mental peserta untuk tampil percaya diri.

a. Apresiasi Video Pembelajaran

Video pembelajaran disusun sebagai media pendukung dalam proses pelatihan *rapa'i* sehingga peserta dapat mempelajari materi dengan cara yang lebih mudah, sistematis, dan menarik. Video ini dirancang oleh tim pengabdian sebagai bentuk inovasi pembelajaran yang memungkinkan peserta untuk memahami teknik dasar permainan *rapa'i* secara visual dan berulang. Melalui tayangan yang berisi pengenalan posisi, pola bunyi (*bum, preung, chik*) hingga permainan *rapa'i* secara menyeluruh. Video tersebut juga memperlihatkan kepada peserta dengan mencermati setiap detail gerak tangan, posisi tubuh, serta kekompakkan pola ritme yang ditampilkan.

Setelah menyimak video pembelajaran peserta diberi kesempatan untuk mempraktikkan secara perlahan tahapan permainan *rapa'i* yang ditampilkan. Proses menonton dan menirukan secara berulang menjadi strategi sederhana namun efektif dalam membantu peserta menguasai keterampilan bermain *rapa'i*. Keunggulan lain dari video pembelajaran ini adalah sifatnya yang fleksibel, karena dapat diakses dan dipelajari peserta di luar sesi latihan formal. Dengan demikian, peserta dapat berlatih secara mandiri di rumah maupun secara berkelompok. Kehadiran video pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai media penunjang latihan, tetapi juga menjadi sarana memperluas akses belajar. Peserta memiliki peluang untuk mengulang materi sebanyak yang diperlukan sesuai dengan kecepatan belajar masing-masing. Hal ini menunjukkan bahwa video pembelajaran berperan penting dalam mendukung keberlangsungan pelatihan *rapa'i* di Gampong Miruk, sekaligus memperkuat daya guna program pengabdian agar hasilnya dapat bertahan lebih lama di tengah masyarakat.



Gambar 11 Menonton Video Pembelajaran.

b. Posisi Duduk dalam Permainan *rapa'i*

Permainan *rapa'i* diawali dengan penguasaan posisi duduk yang benar, karena hal ini menjadi dasar bagi kenyamanan dan ketepatan teknik dalam menghasilkan bunyi. Posisi duduk dilakukan dengan sikap tegak, kedua kaki disilangkan atau dilipat ke dalam sesuai kenyamanan pemain, dan *rapa'i* diletakkan diatas kaki dengan sedikit dimiringkan dengan tangan kiri sebagai penyangga. Tangan kanan berfungsi sebagai penghasil bunyi utama melalui pukulan, sementara tangan kiri tetap menjaga kestabilan alat. Posisi ini tidak hanya dimaksudkan untuk kenyamanan, tetapi juga untuk menciptakan keseimbangan tubuh sehingga pemain mampu mengendalikan tempo dan ritme dengan baik.

c. Pola Dasar Permainan *rapa'i*

Setelah menguasai posisi duduk, peserta diperkenalkan pada tiga pola dasar dalam permainan *rapa'i*, yaitu *bum*, *preung*, dan *chik*. Ketiga pola ini merupakan fondasi yang menentukan kualitas bunyi sekaligus membangun komposisi irama *rapa'i*.



Gambar 12 Posisi permainan *Rapa'i*.

1) *Pola Bum*

Pola bum merupakan pukulan dasar dengan menghasilkan bunyi yang berat, dalam, dan bergema. Bunyi ini dihasilkan dengan memukul bagian tengah membran *rapa'i* menggunakan telapak tangan yang terbuka. Pola bum biasanya berfungsi sebagai penanda tempo dasar serta memberikan aksen kuat pada awal atau akhir frase irama.

2) *Pola Preung*

Pola preung menghasilkan bunyi yang lebih nyaring dan tajam dibandingkan bum. Teknik ini dilakukan dengan memukul bagian pinggir membran *rapa'i* menggunakan jari-jari tangan, khususnya jari telunjuk dan tengah. Bunyi preung berfungsi sebagai pengisi ritme yang memberi variasi sekaligus memperkaya dinamika permainan.

3) *Pola Chik*

Pola chik menghasilkan bunyi pendek, ringan, dan cepat. Tekniknya dilakukan dengan memukul *rapa'i* secara cepat menggunakan ujung jari sehingga menghasilkan suara yang terkesan patah-patah. Bunyi chik biasanya berfungsi sebagai aksen ritmis yang mempertegas tempo, sekaligus menjadi pengikat kekompakkan antar pemain *rapa'i*.

d. Integrasi Pola dalam Latihan

Ketiga pola dasar ini dilatih secara bertahap, dimulai dari penguasaan pola *bum*, kemudian *preung*, dan terakhir *chik*. Setelah itu, pola-pola tersebut digabungkan dalam satu rangkaian permainan sehingga menghasilkan irama *rapa'i* yang lebih hidup dan kompleks. Proses integrasi pola ini menjadi latihan penting dalam membangun kekompakkan kelompok, karena setiap pemain dituntut untuk mengikuti tempo, menjaga ketepatan pukulan, dan menyelaraskan bunyi dengan pemain lain. Dengan pemahaman posisi duduk yang tepat dan penguasaan tiga pola dasar tersebut, peserta diharapkan mampu memainkan *rapa'i* secara lebih terstruktur dan konsisten. Tahapan ini sekaligus menjadi landasan sebelum mereka melangkah pada permainan *rapa'i* yang lebih kompleks dengan pola irama yang bervariasi.

e. Hasil Proses Latihan Rapai

Pelaksanaan latihan *rapa'i* di Gampong Miruk dapat dianalisis dalam kerangka *participatory learning*, dimana pembelajaran berlangsung melalui keterlibatan aktif peserta. Pendidikan partisipatoris menjadikan peserta bukan sekadar penerima pasif, tetapi berperan dalam membangun pengetahuannya. Hal ini tercermin dalam proses latihan, ketika peserta tanya jawab satu sama lain, menyamakan tempo dan dinamika permainan, hingga menjaga kekompakkan sebagai wujud interaksi sosial. Menurut Grimonia menekankan tentang pentingnya konsisten dalam belajar dan berlatih. Profesionalisme, komitmen dan konsistensi, ketiga hal tersebut sangat penting dan berlaku di bidang apapun [10].



Gambar 13 Proses Latihan Rapa'i.



Gambar 14 Latihan Komposisi Rapai Sederhana.

Dengan demikian proses pelatihan Rapai di Gampong Miruk menggunakan model pembelajaran meliputi *discovery learning*, *experiential learning* dan *Cognitive learning*.

1) *Discovery learning*

Pembelajaran pada model ini menekankan peserta didik untuk lebih aktif dan merangsang pemikirannya agar lebih kritis untuk mencari dan menemukan secara mandiri. Guru/pengajar hanya berperan sebagai fasilitator^[10]. Dalam konteks pelatihan *rapa'i* di Gampong Miruk, *discovery learning* tampak jelas ketika peserta didorong untuk mengeksplorasi pola bunyi *rapa'i* meliputi *bum*, *prenk*, dan *chik* dengan cara mencoba, mendengarkan, lalu menemukan kembali kesesuaian bunyi secara kolektif. Tim pengabdian tidak memberikan instruksi kaku,

melainkan membuka ruang agar peserta berinisiatif menemukan solusi atas perbedaan tempo atau ketidak-samaan pukulan. Dengan demikian, proses belajar tidak hanya menghasilkan keterampilan teknis, tetapi juga membentuk daya analisis, kreativitas, serta rasa percaya diri peserta. Hal ini sejalan dengan esensi *discovery learning*, yaitu memberikan kesempatan bagi peserta untuk mengonstruksi pengetahuan melalui pengalaman langsung dan interaksi sosial.

2) *Experiential Learning*

Model pembelajaran ini berfokus pada pengalaman langsung sebagai sumber utama pengetahuan. Dalam konteks latihan *rapa'i* di Gampong Miruk, peserta tidak hanya mendengar penjelasan atau menonton video, tetapi benar-benar mempraktikkan pola bunyi *rapa'i* seperti *bum*, *prenk*, dan *chik*. Proses praktik kolektif memungkinkan peserta mengalami secara langsung dinamika permainan, kesalahan, serta cara memperbaikinya. Menurut Kolb menegaskan bahwa *experiential learning* melibatkan siklus pengalaman konkret, refleksi, konseptualisasi, dan eksperimen aktif^[11]. Orientasi model pembelajaran ini berpusat pada kehidupan nyata, sehingga menekankan pada pemenuhan kebutuhan dan keinginan peserta melalui pengalaman langsung menerima sebuah umpan balik serta melakukan refleksi untuk memperbaiki teknik permainan mereka. Hal ini tampak dalam latihan ketika peserta mencoba pola bunyi, mendengarkan koreksi, melakukan refleksi bersama, lalu memperbaiki permainan peserta untuk mencapai kekompakan.

3) *Cognitive Learning*

Model pembelajaran ini menekankan pada pengolahan informasi, pemahaman konsep, serta penguatan daya ingat peserta dalam proses belajar. Menurut Adriyani^[11] menyatakan bahwa pembelajaran model cognitive menekankan peserta didik untuk belajar mengingat dan mengimplementasikan pengetahuan yang telah diperolehnya secara efektif. Dalam konteks latihan *rapa'i* di Gampong Miruk, *Cognitive learning* tampak ketika peserta tidak hanya mempraktikkan pola bunyi, tetapi juga berusaha memahami struktur musical dan makna di balik setiap pola, seperti *bum* yang menandai dasar ritme, *prenk* yang berfungsi sebagai penguat dinamika, serta *chik* yang menambah variasi dan aksentuasi. Melalui pemahaman kognitif, peserta dapat membedakan fungsi masing-masing pola, mengingat urutannya, serta menyusunnya menjadi satu kesatuan permainan yang utuh.

Proses pembelajaran ini juga melatih kemampuan mental peserta untuk fokus, konsentrasi, dan berpikir sistematis dalam menghubungkan teori dengan praktik. *Cognitive learning* menekankan pentingnya representasi mental, penemuan pola, dan proses berpikir dalam memaknai pengetahuan. Dalam pelatihan *rapa'i*, hal ini tampak ketika peserta tidak hanya menghafal, tetapi juga menyadari keterkaitan antara tempo, koordinasi gerak tangan, serta kekompakan bunyi dalam permainan kolektif. Artinya model *Cognitive learning* berperan penting dalam memastikan bahwa pengalaman praktik peserta tidak berhenti pada keterampilan teknis semata, tetapi juga tertanam dalam ingatan, dipahami secara konseptual, serta dapat diaplikasikan kembali dalam konteks latihan maupun pertunjukan.

Kegiatan latihan yang dilaksanakan dalam program ini menghasilkan sejumlah capaian penting yang menunjukkan perkembangan signifikan pada peserta. Pertama, peserta mampu memahami teknik dasar permainan *rapa'i* melalui pengenalan posisi duduk dan pola bunyi dasar, yaitu *bum*, *preung*, dan *chik*. Penguasaan teknik ini menjadi fondasi utama dalam permainan *rapa'i*, karena tanpa penguasaan dasar tersebut sulit untuk mencapai kualitas bunyi yang seragam dan terkontrol. Kedua, peserta menunjukkan kemampuan untuk berlatih secara kolektif, yaitu dengan menjaga tempo, kekompakan bunyi, dan keselarasan irama. Latihan kolektif ini tidak hanya berfungsi untuk melatih keterampilan musical, tetapi juga melatih aspek koordinasi dan komunikasi nonverbal antar individu. Keterampilan ini sangat penting karena permainan *rapa'i* menuntut setiap pemain untuk menyesuaikan diri dengan dinamika kelompok agar tercipta harmoni bunyi yang utuh. Ketiga, keterlibatan aktif peserta dalam setiap tahapan latihan mencerminkan adanya semangat kebersamaan, tanggung jawab, dan kedisiplinan. Nilai-nilai ini sejalan dengan filosofi kesenian *rapa'i* yang menempatkan harmoni sosial sebagai inti dari praktik budaya. Artinya selain mengembangkan keterampilan teknis, kegiatan latihan juga membentuk karakter peserta agar mampu bekerja sama, menghargai peran orang lain, dan menempatkan kepentingan kolektif di atas kepentingan individu. Dengan capaian-capaian tersebut, dapat dikatakan bahwa proses latihan *rapa'i* bukan hanya melatih keterampilan musical, melainkan juga menjadi sarana pendidikan karakter dan pembelajaran sosial yang relevan dengan konteks kebudayaan masyarakat Aceh.

Penerapan *discovery learning*, *experiential learning*, dan *Cognitive learning* dalam pelatihan *rapa'i* di Gampong Miruk tidak hanya menghasilkan keterampilan musical, tetapi juga memberikan dampak sosial dan kultural yang lebih luas. Proses latihan membentuk kedisiplinan, rasa tanggung jawab, dan kerja sama, yang menjadi modal penting dalam kehidupan bermasyarakat. Kegiatan ini memperkuat identitas budaya lokal dan menegaskan *rapa'i* sebagai bagian penting dari warisan seni Aceh. Keterlibatan perangkat gampong dan peserta muda dalam latihan juga membuka peluang keberlanjutan program sehingga *rapa'i* dapat terus dilestarikan dan diwariskan kepada generasi berikutnya. Artinya tujuan pengabdian ini tidak hanya berhenti pada peningkatan keterampilan, tetapi juga menjadi sarana pendidikan karakter sekaligus pelestarian budaya.

5 | KESIMPULAN DAN SARAN

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) di Gampong Miruk berhasil memberikan kontribusi nyata dalam upaya pelestarian seni musik tradisi *rapa'i* sebagai identitas budaya lokal. Melalui tahapan sosialisasi, pelatihan, penerapan teknologi, pendampingan, dan keberlanjutan program, generasi muda setempat memperoleh pengetahuan dan keterampilan dasar dalam memainkan *rapa'i*. Kegiatan ini tidak hanya mentransfer keterampilan teknis, tetapi juga menumbuhkan rasa memiliki, kebersamaan, dan kesadaran akan pentingnya menjaga warisan budaya. Produk luaran berupa modul cetak dan digital, video pembelajaran, serta terbentuknya komunitas seni pemuda *rapa'i* menjadi bukti bahwa kegiatan ini mampu menjawab kebutuhan masyarakat. Dengan demikian, PkM ini dapat menjadi model pemberdayaan berbasis seni tradisi yang relevan dengan perkembangan zaman.

Untuk menjaga keberlanjutan program, beberapa hal yang disarankan adalah:

1. Penguatan komunitas seni yang telah terbentuk melalui dukungan reguler dari pemerintah gampong, baik berupa sarana, prasarana, maupun anggaran kegiatan.
2. Integrasi seni tradisi *rapa'i* dalam kegiatan pendidikan formal maupun non-formal, seperti ekstrakurikuler sekolah atau festival budaya, agar generasi muda memiliki ruang ekspresi yang lebih luas.
3. Pemanfaatan teknologi digital secara berkelanjutan, misalnya melalui pembuatan konten kreatif di media sosial, sehingga seni *rapa'i* dapat dikenal oleh masyarakat yang lebih luas.
4. Kolaborasi dengan sanggar seni dan komunitas luar gampong, untuk memperkaya wawasan musical sekaligus membangun jejaring budaya yang lebih kuat.
5. Riset lanjutan mengenai pola permainan, filosofi, dan inovasi seni *rapa'i* agar dapat dikembangkan tidak hanya sebagai warisan budaya, tetapi juga sebagai aset kreatif yang bernilai ekonomi.

6 | UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat Institut Seni Budaya Indonesia Aceh yang telah memberikan dukungan penuh terhadap pelaksanaan program pengabdian ini. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada perangkat gampong, tokoh adat, serta masyarakat Gampong Miruk yang telah berpartisipasi aktif sehingga kegiatan ini dapat terlaksana dengan baik dan mencapai hasil yang diharapkan.

Referensi

1. Karina AE. Analisis Struktur Musik Rapa'i Pasee di Biara Timu Jambo Aye Aceh Utara Provinsi Aceh. *Lentera: Jurnal Ilmiah Sains dan Teknologi* 2014;14(9):85–92.
2. Adzan NK, Barnawi E, Juwita DT. Pelatihan Musik dan Tari Sige Penguteng untuk Forum Musyawarah Guru Mata Pelajaran (MGMP) Seni Budaya Tingkat SMP se-Kabupaten Lampung Utara. *Jurnal Sumbangsih* 2021;2(1):189–196.

3. Manalu NA, Pratama HN. Pembelajaran Tari Kreasi Melalui Media Audio Visual di Sekolah Luar Biasa Negeri Kota Jantho. *Abdimas: Mahakam Journal* 2022;6(1):1–18.
4. Erlinda, Rozak A. Eksplorasi Extended Technique Vokal Aceh dengan Sentuhan Musik Elektronik dalam Upaya Memperkuat Rasa Identitas Budaya Lokal Aceh. *Grenek: Jurnal Seni Musik* 2025;14(1):104–113. <https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/grenek/article/view/65489>.
5. Pratama HN, et al. Tari Seudati Inong di Kabupaten Aceh Besar: Identifikasi Bentuk Koreografi. *DESKOVI: Art and Design Journal* 2023;6(1):61–67. https://www.researchgate.net/publication/372111468_Tari_Seudati_Inong_di_Kabupaten_Aceh_Besar_Identifikasi_Bentuk_Koreografi.
6. Armiwal, Suhaibah. Peranan Keuchik Terhadap Kelancaran Administrasi Gamping Menurut Qanun Nomor 5 Tahun 2003 Tentang Pemerintah Gampong. *Jurnal Sains Riset (JSR)* 2019;9(2):65–72. <https://jurnal.unigha.ac.id/index.php/JSR/article/download/116/109>.
7. Rozak A, Rahman S. Diskografi Musik Berbasis Digital Pada Pertunjukan Uroeh Rapai Pasee. *Grenek: Jurnal Seni Musik* 2024;13(2):142–158.
8. Rozak A, et al. Variabilitas Ritme Musikal Kesenian Alee Tunjang di Aceh Utara. *Deskovi: Art and Design Journal* 2024;7(2):179–188.
9. Putra RMD, Denada B, Rozak A. Pengenalan Musik Tradisional Dalam Program Ekstrakurikuler di SMK Negeri 1 Kota Langsa. Lembaga Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat ISBI Aceh; 2024.
10. Kusumaningrum YP, Hardjono N. Penerapan model discovery learning untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar tematik. *Jurnal Pendidikan Dasar* 2018;9(2):1–10.
11. Nursidqiyah AL, Gunara S. Pendidikan Musik Berbasis Komunitas: Pendekatan Sekolah Alam untuk Pemberdayaan Anak Jalanan di Bandung. *Musikolastika: Jurnal Pertunjukan dan Pendidikan Musik* 2024;6(2):158–173.

Cara mengutip artikel ini: Rahman, S., Rozak, A., Pratama, H. N., (2025), Pelatihan Permainan Musik Tradisi *Rapa'i* Sebagai Sarana Penguatan Identitas Budaya Lokal Di Gampong Miruk Kecamatan Krueng Barona Jaya Aceh Besar, *Sewagati*, 9(6):1–xx, <https://doi.org/10.12962/j26139960.v9i6.8769>.