

BAB IV

PENUTUP

A. Kesimpulan

Proses penciptaan musik iringan tari dalam karya *Sraddha* menunjukkan adanya perubahan signifikan dalam cara mahasiswa merespons tradisi melalui media digital. Musik yang disusun tidak hanya difungsikan sebagai pendamping gerak, tetapi juga sebagai ruang ekspresi yang menghadirkan dimensi emosional, simbolik, dan spiritual. Penggunaan perangkat teknologi seperti MIDI, VST, dan DAW menjadi pilihan strategis yang memungkinkan terciptanya komposisi musikal yang kompleks dan kontekstual, dengan tetap menjaga keterkaitan terhadap akar tradisi gamelan Jawa.

Karya ini memperlihatkan bagaimana mahasiswa mampu menyusun struktur musikal yang selaras dengan konsep koreografi, melalui pemilihan bunyi, susunan ritme, dan pengolahan dinamika yang mendukung atmosfer setiap adegan. Proses kreatif dilakukan secara bertahap, mulai dari eksplorasi suara digital, pembuatan sketsa musikal, penyusunan pola gerak, hingga penyatuan elemen-elemen tersebut dalam pertunjukan utuh. Kolaborasi antar pelaku, dalam hal ini komposer dan dua koreografer, berlangsung melalui diskusi intensif, saling memberi masukan, dan beradaptasi terhadap dinamika proses yang terus berkembang.

Musik dalam *Sraddha* tidak hadir sebagai latar pasif, melainkan sebagai elemen aktif yang mengarahkan perubahan suasana dan mendukung perjalanan dramatik karya. Melalui penggunaan instrumen virtual, sampling, serta pengolahan

audio digital, tercipta kualitas suara yang mendalam dan mendukung nilai artistik pertunjukan. Selain aspek teknis, proses ini juga memperlihatkan adanya kesadaran mahasiswa terhadap nilai-nilai budaya lokal yang diolah secara kreatif dalam medium kontemporer.

Secara keseluruhan, karya *Sraddha* mencerminkan kemampuan mahasiswa untuk menjembatani tradisi dan inovasi dalam praktik seni pertunjukan. Karya ini menjadi contoh bagaimana eksplorasi teknologi dapat digunakan sebagai sarana untuk memperkaya ekspresi artistik, sekaligus menjaga relevansi budaya dalam konteks pendidikan seni yang dinamis dan berorientasi pada kolaborasi.

B. Saran

Berdasarkan temuan dan kesimpulan dalam penelitian ini, beberapa saran dapat diberikan untuk pengembangan praktik penciptaan musik iringan tari berbasis digital, khususnya dalam konteks pendidikan seni dan ruang pertunjukan kontemporer:

1. Pentingnya Penguatan Literasi Teknologi dalam Pendidikan Seni

Mahasiswa program studi seni, khususnya yang berkonsentrasi pada bidang komposisi atau penciptaan, disarankan untuk memperdalam penguasaan terhadap perangkat teknologi musik digital seperti MIDI, VST, dan DAW. Penguasaan ini bukan hanya soal teknis, tetapi juga pemahaman terhadap potensi kreatif dan batas etis penggunaannya. Integrasi teknologi ke dalam kurikulum penciptaan iringan tari perlu didorong secara sistematis agar mahasiswa siap menghadapi lanskap produksi seni yang semakin digital dan interdisipliner.

2. Kesadaran Kontekstual dan Budaya dalam Eksplorasi Musik Digital

Penggunaan instrumen digital berbasis tradisi seperti gamelan virtual harus disertai dengan kesadaran terhadap nilai-nilai budaya yang melekat pada suara tersebut. Pencipta diharapkan tidak hanya mengeksplorasi dari sisi tekstur atau efek semata, tetapi juga memahami makna simbolik, struktur musikal tradisional, dan fungsi sosial dari bunyi-bunyi tersebut. Dengan pendekatan seperti ini, eksplorasi musik digital bisa menjadi medium pelestarian kreatif, bukan sekadar adaptasi kosmetik.

3. Penguatan Kolaborasi antara Komposer dan Koreografer di Lingkungan Akademik

Karya *Sraddha* menunjukkan bahwa keberhasilan integrasi antara musik dan gerak tidak lepas dari komunikasi yang intens dan saling terbuka antara pencipta musik dan koreografer. Oleh karena itu, disarankan agar lembaga pendidikan seni memberikan ruang kolaboratif yang lebih terstruktur dan berkelanjutan antara mahasiswa dari disiplin berbeda, termasuk penyediaan waktu, ruang produksi, dan pendampingan dari dosen lintas bidang.

4. Pengembangan Riset Lanjutan Terkait Musik Digital dan Tradisi

Penelitian ini baru menyentuh sebagian aspek dari proses kreatif musik digital berbasis tradisi. Untuk itu, peneliti lain diharapkan dapat melanjutkan studi ini dengan fokus pada dimensi lain, seperti persepsi audiens terhadap karya digital berbasis tradisi, pengaruh digitalisasi terhadap struktur musikal etnik, atau praktik sampling dalam konteks etnomusikologis. Riset lintas bidang sangat diperlukan untuk memperluas pemahaman terhadap hubungan antara teknologi, tradisi, dan ekspresi seni.

KEPUSTAKAAN

- Appadurai, A. (1996). *Modernity at Large: Cultural Dimensions of Globalization*. University of Minnesota Press.
- Bakan, M. B. (2012). *World Music: Traditions and Transformations* (2 ed., Vol. 2). McGraw-Hill.
- Bhabha, H. K. (1994). *The Location of Culture*. Routledge.
- Blom, L. A. C. L. T. (1982). *The Intimate Act of Choreography*. University of Pittsburgh Press.
- Brinner, B. (1995). *Knowing Music, Making Music: Javanese Gamelan and the Theory of Musical Competence and Interaction* (1 ed.). University of Chicago Press.
- Burger, B., Saarikallio, T. M., Greb, G., Toiviainen, H. P., & Toiviainen, P. (2013). Influences of rhythm- and timbre-related musical features on characteristics of music-induced movement. *Frontiers in Psychology*, 4(183). <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2013.00183>
- Collins, N. (2010). *Introduction to Computer Music*. Wiley.
- Giri. (2017). Exploring Gamelan Through Digital Tools: MIDI and VST Applications. *Asian Ethnomusicology Review*, 12(3), 112–127.
- Gusmanto, R., Tahir, M. C., & Cufara, D. P. (2025). Optimalisasi Produksi Musik Irian Digital melalui Pemanfaatan Teknologi Musik di Sanggar Seni Lakuni Banda Aceh. *Jurnal Seni dan Teknologi*, 13(1), 65–78.
- Hugill, A. (2012). *The Digital Musician*. Routledge. <https://doi.org/https://doi.org/10.4324/9780203704219>
- Langer, S. K. (1954). *Philosophy in a new key: A study in the symbolism of reason, rite, and art* (3 ed.). Harvard University Press.
- Menzies, D. (2002). Composing Instrument Control Dynamics. *Organised Sound*, 7(3), 213–220. <https://doi.org/10.1017/S1355771802003059>
- Nelson, R. (2013). *Practice as Research in the Arts: Principles, Protocols, Pedagogies, Resistances*. Palgrave Macmillan.
- Perks, R. (2021). Strung Together: Realizing Music-cultural Hybridity within a Limited Time Frame. *Music & Practice*, 9. <https://doi.org/10.32063/0904>

- Reuter, A. (2021). Who Let the DAWs Out? The Digital in a New Generation of the Digital Audio Workstation. *Popular Music & Society*. <https://doi.org/10.1080/03007766.2021.1972701>
- Saepudin, A., & Fitriani, T. S. (2022). MIDI Sebagai Inovasi dan Alternatif Musik Iringan Tari di Masa Pandemi. *Jurnal Seni Pertunjukan*, 14(2), 55–70.
- Sinaga, C., Naiborhu, T., & Sebayang, V. A. (2025). Reinterpretasi Musik Tradisional Dalam Konteks Digital: Pemanfaatan Teknologi AI dan VST Dalam Pembuatan Komposisi Musik. *Jurnal Multidisiplin Inovatif*, 12(1), 45–58.
- Siregar, A. Y., & Murhayati, S. (2024). Metodologi Studi Kasus dalam Penelitian Kualitatif: Kajian Konsep, Desain, dan Manfaatnya. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(3), 45305–45314. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/919>
- Soedarsono. (2002). *Seni Pertunjukan Indonesia*. Gadjah Mada University Press.
- Sumandiyo Hadi. (2005). *Tari: Tinjauan dari Berbagai Perspektif*. Pustaka Buku Murti.
- Surya, I. G. G., Putra, I. N. D., & Gelgel, N. M. R. A. (2024). The Balinese Gamelan Phenomenon In Digital Simulation. *E-Journal of Cultural Studies*, 17(3), 1–16. <https://ojs.unud.ac.id/index.php/ecs/>
- Tan, S. E. (2017). Beyond Preservation: Technology and the Sustainability of Traditional Music. *Ethnomusicology Forum*, 26(1), 54–71.
- Wang, Y., & Zheng, M. (2025). Effects of emotional valence, training experience, and audiovisual dual modality on emotion in dance. *Empirical Studies of the Arts*, 1–28. <https://doi.org/https://doi.org/10.1177/02762374251320531>
- Warsana. (2012). Tumpang Tindih: Sebuah Komposisi Musik Dalam Interpretasi Personal. *Resital: Jurnal Seni Pertunjukan*, 13(1).
- Yulaeliah, E. (2023). Akhir Zaman: Representasi Fenomena Alam dan Sosial melalui Komposisi Kacapi Kawih. *Resital*, 24(1), 29.

NARASUMBER

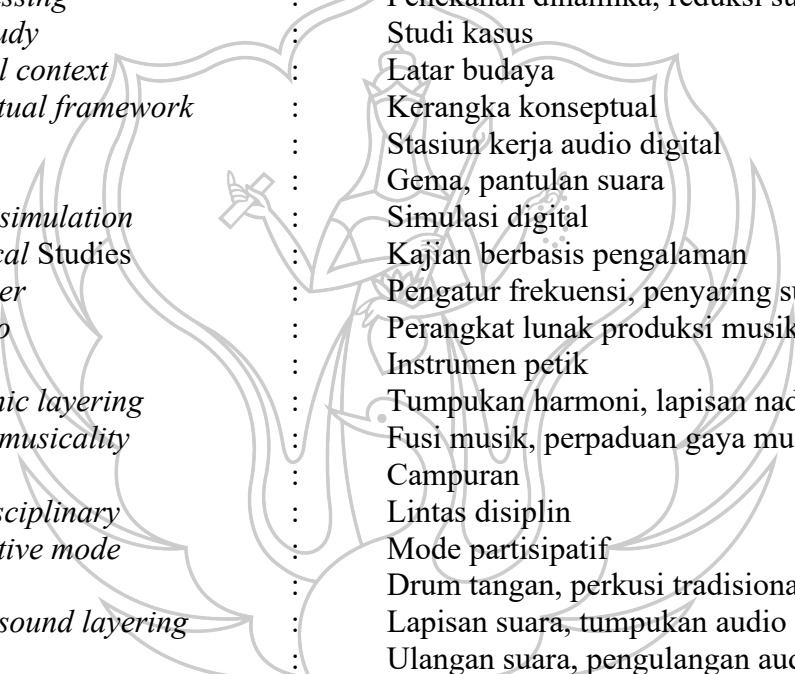
Ryza Wibawa, 25 tahun, Komposer musik tari *Sraddha*, Kel. Kasongan, Kec. Kasihan, Kab. Bantul, Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta.

Dedi Ahmad Fahrudin, 24 tahun, Komposer musik tari *Wigar*, Kel. Triwidadi, Kec. Pajangan, Kab. Bantul, Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta.

Berlin Siharani Puspita, 22 tahun, Koreografer Tari *Sraddha*, Dsn. Cabeyan, Ds. Mukiran, Kec. Kaliwungu, Kab. Semarang, Provinsi Jawa Tengahs



GLOSARIUM



<i>audio</i>	:	Suara
<i>ableton</i>	:	Perangkat lunak produksi musik
<i>ambient</i>	:	Suasana, atmosfer musik
<i>attack</i>	:	Awal kompresi, waktu mulai efek
<i>audio signal</i>	:	Sinyal suara
<i>automation</i>	:	Pengaturan otomatis
<i>balancing</i>	:	Penyetaraan, pengaturan volume
<i>bedug</i>	:	Bass drum
<i>bouncing track</i>	:	Ekspor jalur audio
<i>compressing</i>	:	Penekanan dinamika, reduksi suara
<i>case study</i>	:	Studi kasus
<i>cultural context</i>	:	Latar budaya
<i>conceptual framework</i>	:	Kerangka konseptual
<i>daw</i>	:	Stasiun kerja audio digital
<i>delay</i>	:	Gema, pantulan suara
<i>digital simulation</i>	:	Simulasi digital
<i>empirical Studies</i>	:	Kajian berbasis pengalaman
<i>equalizer</i>	:	Pengatur frekuensi, penyaring suara
<i>fl studio</i>	:	Perangkat lunak produksi musik
<i>harp</i>	:	Instrumen petik
<i>harmonic layering</i>	:	Tumpukan harmoni, lapisan nada
<i>hybrid musicality</i>	:	Fusi musik, perpaduan gaya musikal
<i>hybrid</i>	:	Campuran
<i>interdisciplinary</i>	:	Lintas disiplin
<i>interactive mode</i>	:	Mode partisipatif
<i>jimbe</i>	:	Drum tangan, perkusi tradisional
<i>layer / sound layering</i>	:	Lapisan suara, tumpukan audio
<i>loop</i>	:	Ulangan suara, pengulangan audio
<i>mastering</i>	:	Finalisasi audio, penghalusan akhir
<i>midi</i>	:	Protokol musik digital
<i>mixing</i>	:	Pencampuran, penggabungan track
<i>microphone</i>	:	Penangkap suara
<i>nyadran</i>	:	Ritual tradisi Jawa
<i>narrative structure</i>	:	Struktur penceritaan
<i>pad</i>	:	Suara latar, ambience layer
<i>panning</i>	:	Pembagian suara kanan-kiri
<i>peak</i>	:	Volume puncak, titik tertinggi suara
<i>percussion</i>	:	Alat pukul, ritmis
<i>preset</i>	:	Setelan siap pakai
<i>plugin</i>	:	Tambahan perangkat lunak
<i>practice-based research</i>	:	Penelitian berbasis praktik
<i>ratio</i>	:	Perbandingan kompresi
<i>release</i>	:	Pelepasan kompresi, waktu reda

<i>resolution</i>	:	Penutupan
<i>reinterpretation</i>	:	Penafsiran ulang
<i>reverb</i>	:	Gema, ruang suara
<i>real-time processing</i>	:	Pemrosesan langsung
<i>session</i>	:	Sesi produksi audio
<i>symbolic expression</i>	:	makna kiasan
<i>symbolic meaning</i>	:	Makna lambang
<i>soundscape</i>	:	Lanskap bunyi
<i>sound design</i>	:	Rancang bunyi, tata suara
<i>soundbank</i>	:	Koleksi suara
<i>string</i>	:	Dawai, instrumen senar
<i>studio one 7</i>	:	Perangkat lunak produksi musik
<i>sub drop</i>	:	Efek bass rendah, getar dramatis
<i>soundcard</i>	:	Perangkat audio
<i>track</i>	:	Jalur suara
<i>threshold</i>	:	Ambang batas, titik aktif efek
<i>trigger</i>	:	Pemicu, aktivator
<i>vst</i>	:	Plugin musik, instrumen virtual
<i>visual-auditory</i>	:	Penggabungan visual dan suara
<i>waveform</i>	:	Bentuk gelombang suara

