

**PROSES KREATIF PEMANFAATAN *DIGITAL AUDIO*  
*WORKSTATION* DALAM KARYA “JINGGAT”**



**SKRIPSI**

Oleh:

**Indra Justify Sasue**

**NIM 22103510131**

**PROGRAM STUDI S-1 MUSIK  
JURUSAN MUSIK FAKULTAS SENI PERTUNJUKAN  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
Genap 2025/2026**

**PROSES KREATIF PEMANFAATAN *DIGITAL AUDIO*  
*WORKSTATION* DALAM KARYA “JINGGAT”**



**SKRIPSI**

Oleh:

**Indra Justify Sasue**

**NIM 22103510131**

**Skripsi ini Diajukan Kepada Dewan Penguji  
Fakultas Seni Pertunjukan Institut Seni Indonesia Yogyakarta  
Sebagai Salah Satu Syarat  
untuk Mengakhiri Jenjang Studi Sarjana S-1  
dalam Bidang Musik  
Genap 2025/2026**

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi berjudul:

**PROSES KREATIF PEMANFAATAN *DIGITAL AUDIO WORKSTATION* DALAM KARYA “JINGGAT”** diajukan oleh Indra Justify Sasue NIM 22103510131, Program Studi S-1 Musik, Jurusan Musik, Fakultas Seni Pertunjukan, Institut Seni Indonesia Yogyakarta (Kode Prodi: 91221), telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Skripsi pada tanggal 25 Mei 2026 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Ketua



**Mohamad Alfiah Akbar, S.Sn., M.Sn.**

NUPTK 8537760661130243

Pembimbing II/Anggota



**Kusuma Patri, S.Fil., M.Phil.**

NUPTK 2740777678230122

Cognate Anggota



**Setyawan Jayantoro, S.Sn., M.Sn.**

NUPTK 9846762663130252

Yogyakarta, 18 - 06 - 26

Mengetahui,

Dekan Fakultas Seni Pertunjukan  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



**Dr. Nyoman Cau Arsana, S.Sn., M.Hum.**

NUPTK 3439749650131083

Koordinator Program Studi Musik



**Kustap, S.Sn., M.Sn.**

NUPTK 5033745646137003

## HALAMAN PERNYATAAN

Saya menyatakan bahwa skripsi ini bebas dari unsur plagiasi dan belum pernah diajukan untuk memperoleh derajat akademik di suatu perguruan tinggi. Skripsi ini bukan merupakan karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain dan/atau diri saya sendiri sebelumnya, kecuali yang secara tertulis diacu dan dinyatakan dalam naskah ini dan/atau tercantum dalam daftar pustaka. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya. Saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan ketentuan yang berlaku jika dikemudian hari ditemukan bukti bahwa pernyataan ini tidak benar.

Yogyakarta, 16 Mei 2026  
Yang menyatakan,

Materai Rp. 10.000,-

Indra Justify Sasue  
NIM 22103510131

## MOTTO

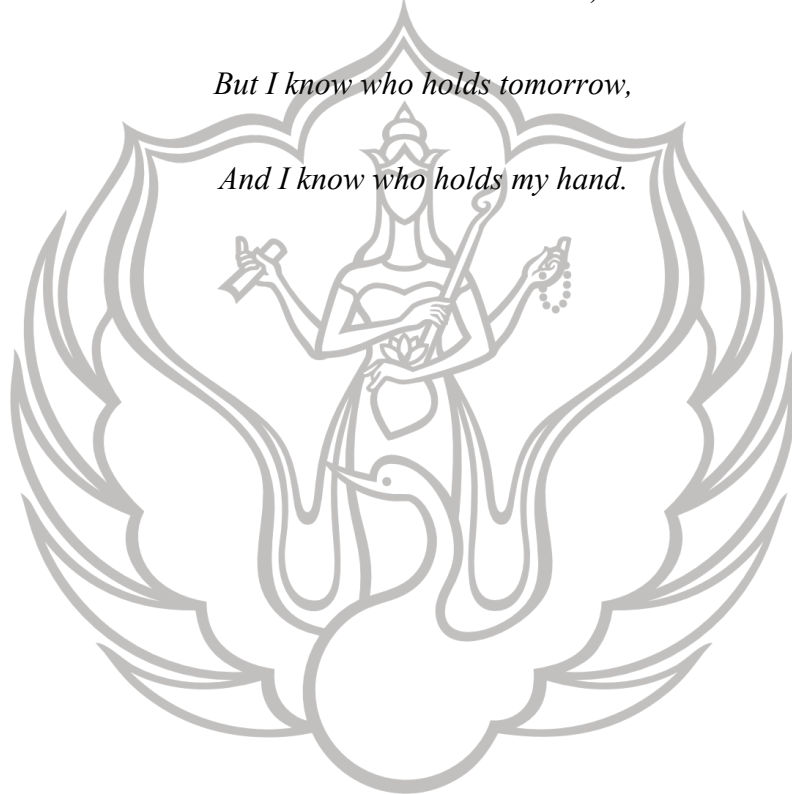
*And today I'll walk beside Him, for He knows what is ahead.*

*Many things about tomorrow,*

*I don't seem to understand;*

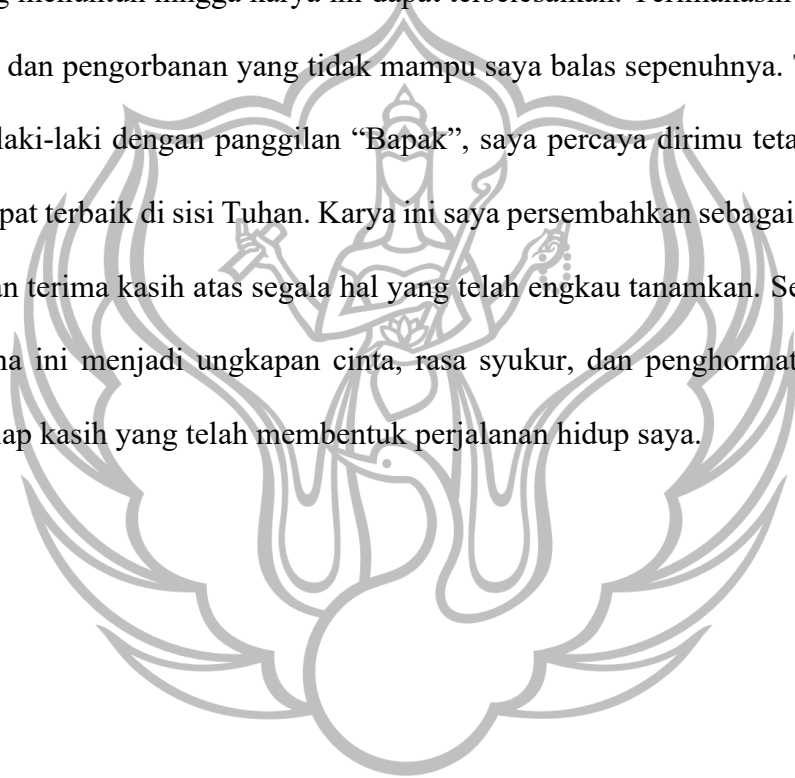
*But I know who holds tomorrow,*

*And I know who holds my hand.*



## HALAMAN PERSEMBAHAN

Terimakasih kepada Indra Justify Sasue yang telah melewati begitu banyak proses, keraguan, kelelahan, dan perjuangan panjang. Terimakasih Yesus Kristus Tuhanku, yang menjadi sumber kekuatan, dan pengharapan. Terima kasih atas penyertaan-Mu yang setia, atas kasih karunia yang selalu cukup, dan atas tangan-Mu yang menuntun hingga karya ini dapat terselesaikan. Terimakasih ibu tercinta, atas doa dan pengorbanan yang tidak mampu saya balas sepenuhnya. Terimakasih kepada laki-laki dengan panggilan “Bapak”, saya percaya dirimu tetap menyertai dari tempat terbaik di sisi Tuhan. Karya ini saya persembahkan sebagai tanda rindu, cinta, dan terima kasih atas segala hal yang telah engkau tanamkan. Semoga karya sederhana ini menjadi ungkapan cinta, rasa syukur, dan penghormatan terdalam bagi setiap kasih yang telah membentuk perjalanan hidup saya.



## KATA PENGANTAR

Puji syukur ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas karunia-Nya yang begitu besar sehingga penulis dapat menuntut ilmu dan menyelesaikan studi di Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Penulis bersyukur bahwa kini telah sampai ke tahap penyelesaian skripsi yang berjudul “ Proses Kreatif Pemanfaatan Digital Audio Workstation Dalam Karya “Jinggat” ” guna memenuhi persyaratan memperoleh gelar sarjana seni pada Program Studi Musik, Fakultas Seni Pertunjukan, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Tentunya proses penulisan skripsi ini tidak terlepas dari dukungan dan bantuan dari berbagai pihak. Penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Dr. I Nyoman Cau Arsana, S.Sn., M.Hum., selaku Dekan Fakultas Seni Pertunjukan, Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
2. Kustap S.Sn., M.Sn., selaku Ketua Program Studi Musik, Fakultas Seni Pertunjukan, Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
3. Dr. Umilia Rokhani, S.S., M.A., selaku Sekretaris Jurusan Musik Fakultas Seni Pertunjukan Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
4. Mohamad Alfiah Akbar, S.Sn., M.Sn., selaku Dosen Pembimbing I yang selalu membimbing, memberikan masukan dan arahan dalam penulisan tugas akhir.
5. Kusuma Putri, S.Fil., M.Phil., selaku Dosen Pembimbing II yang memberi bimbingan, masukan dan sumber landasan teori yang penulis perlukan selama penulisan.

6. Shery Mulyathi Indraswari, insan yang menjadi orang tua penulis yang senantiasa selalu mendukung, memberikan doa dan kekuatan dari segi manapun kepada penulis.
7. Circle of Fifth, kumpulan 5 orang dari latar belakang yang berbeda-beda tapi memiliki selera humor yang selaras. Penulis mengucapkan terimakasih kepada Andika Wafi Rizaldi, Otniel Februyandi, Johan Lawrens Ellian Sundoro, Kantri Sajojo Saragih karena menjadi orang terdekat yang selalu memberikan gagasan solutif ketika penulis kebingungan. Menjadi wadah cerita dan tempat tertawa ketika penulis membutuhkan pendengar.
8. Staycoustik, selaku band yang salah satu karya nya dibahas oleh penulis. Terimakasih kepada personil dan management dari band ini yang sudah memberikan penulis tempat untuk bertemu dengan orang-orang yang unik.

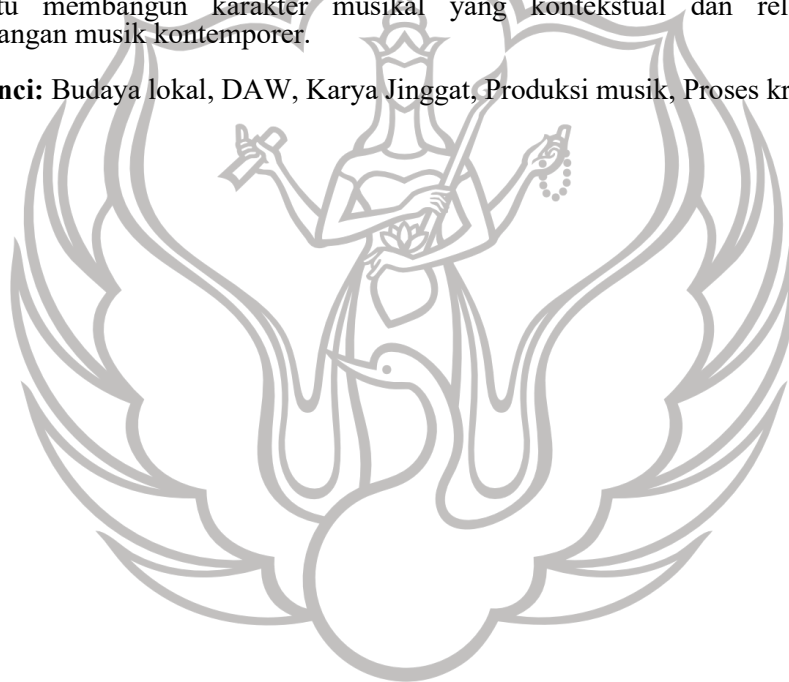
Yogyakarta, 16 Mei 2026

Indra Justify Sasue

## ABSTRAK

Perkembangan teknologi digital telah mengubah cara produksi musik modern, terutama dengan penggunaan *Digital Audio Workstation* (DAW). Namun, penggunaan DAW sebagai alat teknis dan sebagai alat kreatif untuk mengembangkan ide musikal dan mengintegrasikan elemen budaya lokal masih perlu dipelajari lebih jauh. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis proses kreatif komposer ketika mereka menggunakan DAW untuk membuat karya "Jinggat". Khususnya, penelitian ini melihat bagaimana pemahaman musikal, penggunaan teknologi digital, pengembangan aransemenn, dan pengolahan elemen budaya lokal berkorelasi satu sama lain. Studi ini dilakukan dengan pendekatan kualitatif dan studi kasus. Observasi, wawancara, dan dokumentasi proses produksi karya digunakan untuk mengumpulkan data. Teori produksi musik Russ Hepworth-Sawyer dan Craig Golding, yang mencakup tahap praproduksi, produksi, dan pascaproduksi, digunakan untuk menganalisis data tersebut. Penelitian menunjukkan bahwa DAW membantu komposer mengeksplorasi bunyi, membuat aransemenn, membuat keputusan musikal, dan melakukan trial and error berulang. Elemen budaya Jawa seperti cara bermain kendang, saron, dan demung dapat diproses dan dipadukan dengan teknik produksi musik kontemporer dengan DAW. Hasil menunjukkan bahwa penggunaan DAW dalam karya "Jinggat" memungkinkan komposer memiliki lebih banyak ruang kreatif dan membantu membangun karakter musikal yang kontekstual dan relevan dengan perkembangan musik kontemporer.

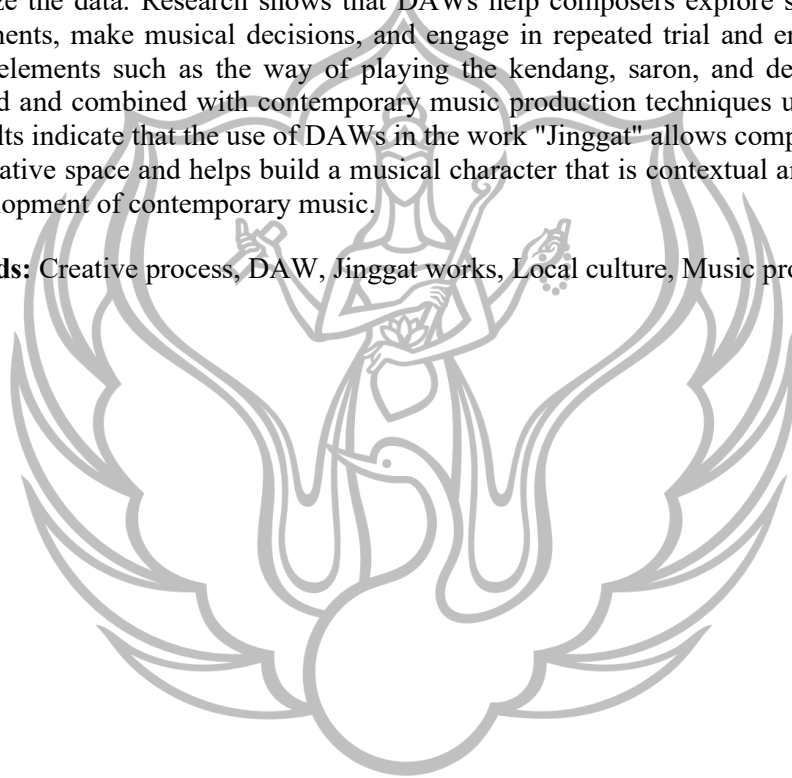
**Kata kunci:** Budaya lokal, DAW, Karya Jinggat, Produksi musik, Proses kreatif



## ABSTRACT

The development of digital technology has transformed the way modern music is produced, particularly with the use of Digital Audio Workstations (DAWs). However, the use of DAWs as both a technical tool and a creative tool for developing musical ideas and integrating local cultural elements still requires further study. The aim of this research is to analyze the creative process of composers when they use DAWs to create the work "Jinggat." Specifically, this study examines how musical understanding, the use of digital technology, arrangement development, and the processing of local cultural elements correlate with each other. This study was conducted using a qualitative approach and a case study method. Observation, interviews, and documentation of the production process were used to collect data. The music production theory of Russ Hepworth-Sawyer and Craig Golding, which includes pre-production, production, and post-production stages, was used to analyze the data. Research shows that DAWs help composers explore sounds, create arrangements, make musical decisions, and engage in repeated trial and error. Javanese cultural elements such as the way of playing the kendang, saron, and demung can be processed and combined with contemporary music production techniques using a DAW. The results indicate that the use of DAWs in the work "Jinggat" allows composers to have more creative space and helps build a musical character that is contextual and relevant to the development of contemporary music.

**Keywords:** Creative process, DAW, Jinggat works, Local culture, Music production



## DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN .....	ivv
MOTTO .....	v
ABSTRAK .....	ix
BAB I PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan masalah.....	5
C. Tujuan Penelitian .....	5
D. Manfaat Penelitian .....	6
1. Manfaat Teoritis .....	6
2. Manfaat Praktis.....	6
E. Sistematika Penulisan.....	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	8
A. Tinjauan Pustaka.....	8
B. Landasan Teori.....	11
1. Teori Produksi Musik (Russ Hepworth-Sawyer & Craig Golding).....	11
a. Praproduksi.....	11
b. Produksi.....	11
c. Pascaproduksi .....	12
2. Teori Kreativitas (R. Keith Sawyer & Danah Henriksen).....	13
a. <i>Find and Define the Problem</i> .....	13
b. <i>Gather Information</i> .....	13

c. <i>Generate Ideas</i> .....	13
d. <i>Incubation</i> .....	13
e. <i>Insight</i> .....	14
f. <i>Evaluate and Select</i> .....	14
g. <i>Execute</i> .....	14
h. <i>Evaluate and Reflect</i> .....	14
BAB III METODE PENELITIAN.....	20
A. Jenis Penelitian.....	20
B. Teknik pengumpulan data.....	20
Fokus Metode: Wawancara, Observasi dan Studi Dokumentasi.....	20
C. Prosedur Penelitian.....	22
1. Pemilihan Kasus dan Partisipan ( <i>Purposeful Sampling</i> ).....	22
2. Pengumpulan Data.....	22
3. Pencatatan dan Organisasi Data.....	23
4. Analisis Data.....	23
5. Validasi Temuan.....	23
6. Pelaporan Hasil.....	24
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	26
A. Hasil Penelitian.....	26
1. Proses Kreatif Pemanfaatan <i>Digital Audio Workstation</i> Pada Karya “Jingat”.....	26
2. Penentuan Konsep, Aransemen, Serta Mengolah Dan Menggabungkan Elemen Budaya Lokal Melalui DAW. ....	32

a. Pola Permainan Instrumen Kendang .....	34
b. Pola Permainan Instrumen Saron & Demung (Gamelan) .....	36
B. Pembahasan.....	38
1. Proses Produksi Berdasarkan Teori Produksi Musik Hepworth-Sawyer ...	38
a. Praproduksi.....	38
b. Produksi .....	39
c. Pascaproduksi.....	42
2. Proses Kreatif Produksi Berdasarkan Teori Kreativitas R. Keith Sawyer .	44
a. <i>Find and Define the Problem</i> .....	44
b. <i>Gather Information</i> .....	45
c. <i>Generate Ideas</i> .....	47
d. <i>Incubation</i> .....	48
e. <i>Insight (Illumination)</i> .....	49
f. <i>Evaluate and Select</i> .....	50
g. <i>Execute</i> .....	51
h. <i>Evaluate and Reflect</i> .....	52
C. <i>Social Impact</i> .....	56
D. Validasi Teori.....	56
BAB V PENUTUP.....	58
A. Kesimpulan .....	58
B. Saran.....	58
DAFTAR PUSTAKA .....	60
LAMPIRAN 1. Narasumber Terkait .....	64

LAMPIRAN 2. Transkrip Wawancara .....	65
LAMPIRAN 4. Dokumentasi Penelitian .....	72
LAMPIRAN 5. Peta Lokasi Penelitian.....	77



# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Proses kreatif merupakan serangkaian langkah yang diambil oleh komposer dari saat ide muncul hingga selesainya sebuah karya musik. Tahap-tahap ini mungkin tidak terjadi secara berurutan, karena komposer dapat mengevaluasi, mengembangkan, atau mengubah ide sepanjang proses. Proses ini terkait dengan penggunaan *Digital Audio Workstation* (DAW) dalam produksi musik digital. Secara umum, proses kreatif akan melalui beberapa tahapan. Yang pertama, ada tahap *Preparation* dimana komposer akan mengumpulkan inspirasi melalui referensi-referensi karya musik terdahulu. Kedua, ada tahap *Incubation* dimana ide-ide “diproduksi” secara tidak sadar, misalnya ketika ide melodi muncul saat komposer sedang tidak membuat musik. Lalu yang ketiga, ada tahap *Illumination* yang merupakan tahap dimana komposer akan secara spontan menemukan ide utama dari karya, seperti secara tidak sengaja menemukan *hook* dari musik yang ingin diproduksi. Dan yang terakhir, ada tahap *Verification* yang merupakan tahap dimana semua ide yang sudah muncul akan diwujudkan, mulai dari perekaman suara, aransemen musik, *sound design*, *mixing* dan *mastering*, serta beberapa revisi jika diperlukan (R. K. Sawyer & Henriksen, 2024). Pada tahap inilah *Digital Audio Workstation* (DAW) akan berperan penting dalam proses kreatif komposer dalam menciptakan sebuah karya. DAW memungkinkan eksperimen musik, pengambilan keputusan artistik, dan pengembangan aransemen, sehingga ide kreatif komposer

dapat direalisasikan secara fleksibel. Meskipun beberapa fungsi DAW memungkinkan pembuatan musik secara otomatis atau semi-otomatis (non-manusia), orisinalitas tetap berasal dari komposer, sementara DAW mendukung eksplorasi ide dan diversifikasi ke hasil karya.

Penelitian ini berfokus pada proses kreatif komposer saat menggunakan DAW ketika memproduksi karya "Jinggat". DAW dianggap sebagai media kreatif yang digunakan untuk mengembangkan, menguji, dan mengevaluasi ide-ide musik. Sementara itu, tahapan produksi musik digambarkan sebagai konteks di mana keputusan kreatif dibuat mulai dari pengembangan konsep, aransemen, dan penyempurnaan karya. Dalam proses kreatif, karya ini tidak hanya bergantung pada kemampuan musikal komposer, tetapi juga imajinasi musikal yang berdasar pada pengalaman, intuisi, dan proses eksplorasi melalui DAW (Reuter, 2021). Imajinasi musikal dianggap sebagai kemampuan kreatif yang berfungsi pada berbagai tahap proses kreatif, seperti mengembangkan ide, mengembangkan konsep, dan menilai pilihan. Dalam buku yang diterbitkan oleh Boden (2010) menjelaskan bahwa ide musik muncul sebelum komposer mampu menjelaskannya melalui analisis dan pertimbangan logis yang membuat komposer memiliki hak penuh dalam proses kreatif tanpa adanya batasan-batasan teori penciptaan musik.

Pengolahan elemen budaya lokal adalah salah satu cara pengambilan keputusan kreatif dalam karya "Jinggat". Pola permainan kendang, saron, dan demung dikombinasikan dengan elemen musik kontemporer seperti *brass section* dan *electric guitar*. Sebagai materi musik yang dipilih dan diolah komposer untuk membentuk karakter karya mereka, budaya lokal Jawa tidak begitu dibahas dalam

penelitian ini sebagai pendekatan independen. Oleh karena itu, diskusi tentang elemen budaya lokal difokuskan pada alasan mengapa elemen tersebut dipilih, proses pengembangannya, dan bagaimana komposer mencocokkannya dengan konsep musik.

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa *Digital Audio Workstation* (DAW) bukan hanya alat untuk perekaman dan pemrosesan suara. Reuter (2021) melihat bagaimana generasi baru DAW mendigitalkan teknik komposisi hip-hop dan EDM serta bagaimana mereka mempengaruhi proses produksi musik pop. Bell (2015) menyatakan bahwa cara orang membuat musik dapat dipengaruhi oleh fitur, *preset*, dan standar *interface* DAW. Namun, kedua studi tersebut belum secara khusus membahas dinamika proses kreatif komposer ketika menggunakan DAW untuk bekerja dengan elemen budaya lokal dalam sebuah karya musik. Penelitian ini mengisi celah ini dengan melihat bagaimana komposer membuat konsep, mengatur aransemen, mengeksplorasi suara, dan berkolaborasi dengan elemen budaya khususnya Jawa dengan menggunakan instrumen virtual.

DAW (*Digital Audio Workstation*) menjadi faktor utama dalam proses produksi karya karena memudahkan komposer untuk melakukan *recording* dan *monitoring*, menyusun dan mengolah suara *virtual instrument*, menyusun bagian-bagian aransemen yang telah direkam, dan menggabungkannya dalam satu komposisi (Putra & Sepdwiko, 2024). Pemanfaatan DAW memudahkan produser musik karena peralatan rekaman tidak terlalu memerlukan tempat yang luas dan proper, karena peralatan tersebut sudah tersedia ke dalam bentuk instrumen virtual atau VST (*Virtual Studio Technology*) (Kusumaningrum & Sukistono, 2020).

Walaupun VST memudahkan komposer dalam aspek teknis pada proses produksi musik, ide kreatif dan pengalaman seni tetap menjadi aspek penting dalam proses penciptaan yang mempunyai nilai tersendiri dan juga memiliki keterkaitan dari penelitian yang sedang dibahas. Kreativitas produser dan musisi sangat dibutuhkan untuk menuangkan ide-ide kreatif ke dalam teknologi.

Pramuditya & Hananta (2023) menjelaskan bahwa proses penciptaan karya musik, walaupun teknologi dimanfaatkan dalam produksi musik, unsur kreatif dan seni tetap menjadi aspek utama yang berintegrasi dengan aspek teknis agar karya yang dihasilkan memiliki nilai tersendiri. Sementara itu, dari aspek artistik akan mencerminkan bagaimana komposer menuangkan pesan yang akan disampaikan dengan menggunakan elemen-elemen musikal seperti pemilihan tempo, dinamika, artikulasi, *timbre*, dan register, yang dapat membentuk karakter ekspresif suatu karya (Eerola *et al.*, 2013). Pramuditya & Hananta (2023) berpendapat bahwa kajian lebih terhadap aspek ini diperlukan karena produksi musik merupakan bagian penting dari proses komposisi sebuah karya musik saat ini.

Penelitian ini menggunakan teori kreativitas oleh R. K. Sawyer & Henriksen, (2024) dan produksi musik oleh R. H. Sawyer (2011) untuk menganalisis proses ini. Tahap praproduksi, produksi, dan pascaproduksi digambarkan dalam teori produksi musik. Di sisi lain, teori kreativitas menjelaskan dinamika non-linear pengembangan ide melalui proses eksplorasi, evaluasi, seleksi, eksekusi, dan refleksi. Kedua teori ini saling berkesinambungan karena teori produksi musik

menjelaskan susunan proses produksi, dan teori kreativitas menjelaskan bentuk kolaborasi untuk menciptakan ide baru.

Berdasarkan uraian di atas, penelitian ini bertujuan untuk melihat bagaimana komposer menggunakan DAW sebagai media kreatif ketika memproduksi karya "Jinggat". Penelitian ini berkonsentrasi pada cara komposer mengembangkan ide, mengatur aransemen, memilih musik alternatif, melakukan revisi, dan bekerja sama dengan elemen budaya lokal sebagai bagian dari karakter karya tersebut.

## **B. Rumusan masalah**

Permasalahan yang ada di dalam penelitian akan dirumuskan ke dalam pertanyaan dibawah:

1. Bagaimana proses kreatif komposer dalam memanfaatkan DAW pada karya "Jinggat", khususnya antara proses eksplorasi kreatif dan penggunaan fitur DAW?
2. Bagaimana komposer mengembangkan konsep, menyusun aransemen, serta mengolah dan menggabungkan elemen budaya lokal ke dalam karya "Jinggat" melalui DAW?

## **C. Tujuan Penelitian**

Secara khusus, penelitian ini ditujukan untuk mengidentifikasi bentuk proses komposer menciptakan ide kreatif dan memanfaatkan DAW pada karya "Jinggat", khususnya dalam hubungan antara pemahaman musikal dan sistem

teknologi digital. Lalu penelitian ini menganalisis bagaimana komposer mengembangkan konsep musikal, menyusun aransemen, serta mengambil keputusan kreatif selama proses produksi karya melalui DAW. Pada akhirnya, penelitian ini mendeskripsikan cara komposer mengolah dan menggabungkan elemen budaya lokal ke dalam karya “Jinggat” melalui pemanfaatan DAW sebagai media penciptaan musik.

#### **D. Manfaat Penelitian**

##### **1. Manfaat Teoritis**

Dari segi teoritis, diharapkan studi ini bisa berkontribusi bagi pembaruan kajian ilmu musik, khususnya dalam memahami proses kreatif musik yang berbasis teknologi digital. Penelitian ini memperkaya pemahaman tentang peran *Digital Audio Workstation* (DAW) tidak hanya sebagai alat produksi musik, tetapi sebagai media kreatif yang memengaruhi cara berpikir musikal, pengambilan keputusan artistik, serta pembentukan estetika karya musik. Selain itu, penelitian ini dapat menjadi referensi akademik dalam studi kreativitas musik, produksi musik digital, dan hubungan antara intuisi musikal dengan teknologi dalam praktik penciptaan musik.

##### **2. Manfaat Praktis**

Dari segi praktis, studi ini bisa menyajikan wawasan kepada komposer, musisi produksi, dan musisi praktisi tentang cara menggunakan DAW sebagai sarana dalam mengembangkan ide kreatif, mendukung secara lebih mendalam dalam proses penciptaan karya musik.

### **E. Sistematika Penulisan**

Hasil penelitian akan terpapar ke dalam bentuk penulisan yang meliputi: Pendahuluan yang menyertakan latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, dan manfaat penelitian pada bagian pertama. Tinjauan pustaka dan landasan teori pada bagian kedua. Metode penelitian yang digunakan akan dimuat pada bagian ketiga. Hasil penelitian dan pembahasan akan berada pada bagian keempat. Penutup yang meliputi kesimpulan dan saran akan berada pada bagian kelima.

