

## **BAB V PENUTUP**

### **A. Kesimpulan**

Penelitian menunjukkan bahwa *Digital Audio Workstation* (DAW) adalah media teknis untuk memproduksi karya "Jinggat" dan media kreatif untuk mendukung ide musik. Komposer dapat mengeksplorasi suara, mengatur aransemen, menilai hasil sementara, dan melakukan revisi melalui proses *trial & error* dengan DAW. Dengan menggunakan MIDI dan instrumen virtual, elemen lokal seperti pola kendang, saron, dan demung dapat digabungkan dengan komponen musik modern.

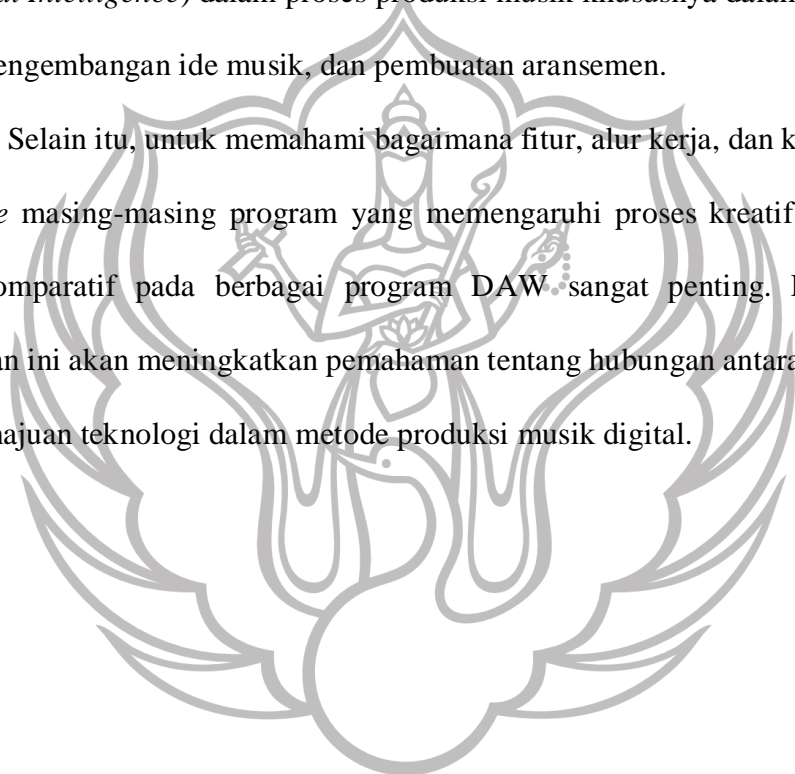
Penelitian ini menemukan bahwa penggunaan DAW dalam produksi musik terkait dengan efisiensi teknis dan proses pengambilan keputusan kreatif. DAW menjadi ruang kerja digital yang memungkinkan komposer mengembangkan karakter musik dari karya mereka secara kontekstual dan fleksibel. Secara teoritis, penelitian ini menunjukkan bahwa teori produksi musik R. H. Sawyer dapat digunakan untuk menggambarkan tahapan kerja produksi. Di sisi lain, teori kreativitas R. K. Sawyer & Henriksen membantu menjelaskan dinamika non-linear pengembangan ide. Ketika komposer memproduksi karya "Jinggat", eksplorasi, evaluasi, dan revisi terjadi secara berurutan atau saling mengulang sampai komposer mendapatkan komposisi musik yang dianggap layak.

### **B. Saran**

Penelitian ini terbatas pada karya pop dangdut dan berfokus pada proses kreatif seorang komposer dalam memanfaatkan DAW. Oleh karena itu, penelitian

selanjutnya dapat memperluas objek studi dengan meneliti musik lintas-genre, seperti musik elektronik, hip-hop, pop, atau musik eksperimental, untuk melihat perbedaan pola penggunaan DAW dalam pengembangan ide musik. Penelitian lebih lanjut juga dapat meneliti kreativitas kolaboratif yang melibatkan komposer, *sound engineer*, dan produser. Secara lebih lanjut, membuka peluang untuk mempelajari tentang perkembangan kecerdasan buatan seperti AI (*Artificial Intelligence*) dalam proses produksi musik khususnya dalam eksplorasi suara, pengembangan ide musik, dan pembuatan aransemen.

Selain itu, untuk memahami bagaimana fitur, alur kerja, dan karakteristik *interface* masing-masing program yang memengaruhi proses kreatif komposer, studi komparatif pada berbagai program DAW sangat penting. Diharapkan penelitian ini akan meningkatkan pemahaman tentang hubungan antara kreativitas dan kemajuan teknologi dalam metode produksi musik digital.



## DAFTAR PUSTAKA

- Advanto. (2024). *Produksi Musik Band Indie “Olski” di Era Digital*.  
[https://repository.uajy.ac.id/id/eprint/33028/3/191007010\\_Bab2.pdf](https://repository.uajy.ac.id/id/eprint/33028/3/191007010_Bab2.pdf)
- Aldrinathan, A. (2026). *Proses Kreatif dalam Produksi Musik Jingle Bantul Wilujeng Pada Pilkada Bantul 2024*. <https://digilib.isi.ac.id/22408/>
- Andiko, B., Andika, B., & Gusmail, S. (2022). ANALISIS PROSES PEREKAMAN MUSIK DENGAN METODE DIGITAL DI SANGGAR BUANA BANDA ACEH MASA PANDEMI CIVID-19. 11.  
<https://doi.org/https://doi.org/10.24114/gr.v1i1i2.38737>
- Arioburnama. (2025). Integrasi Unsur Musik Tradisional dalam Produksi Musik Populer: Studi pada Karya-Karya Musisi Indie Indonesia. 1, 6. <https://e-journal.nusantaraglobal.ac.id/index.php/ijmsg/article/view/50>
- Bell, A. P. (2015). Can We Afford These Affordances? GarageBand and the Double-Edged Sword of the Digital Audio Workstation. 14, 23.  
[https://www.researchgate.net/profile/Adam-Bell-6/publication/283425144\\_Can\\_we\\_afford\\_these\\_affordances\\_GarageBand\\_and\\_the\\_double-edged\\_sword\\_of\\_the\\_digital\\_audio\\_workstation/links/566f344308aecdc23561dd0/Can-we-afford-these-affordances-GarageBand-and-the-double-edged-sword-of-the-digital-audio-workstation.pdf](https://www.researchgate.net/profile/Adam-Bell-6/publication/283425144_Can_we_afford_these_affordances_GarageBand_and_the_double-edged_sword_of_the_digital_audio_workstation/links/566f344308aecdc23561dd0/Can-we-afford-these-affordances-GarageBand-and-the-double-edged-sword-of-the-digital-audio-workstation.pdf)
- Boden. (2010). *Creativity And Art: Three Roads To Surprise* (1st ed.).  
<https://vdoc.pub/documents/creativity-and-art-three-roads-to-surprise->

698tduiao450

Creswell, J. . (2007). *Qualitative Inquiry Research Design: Choosing Among Five Approaches*.

[https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=DLbBDQAAQBAJ&oi=fn&pg=PP1&dq=creswell+qualitative+inquiry&ots=iu6a7LRVt&sig=vehn8A8pWAPFdwrL4ChNMMx04&redir\\_esc=y#v=onepage&q&f=false](https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=DLbBDQAAQBAJ&oi=fn&pg=PP1&dq=creswell+qualitative+inquiry&ots=iu6a7LRVt&sig=vehn8A8pWAPFdwrL4ChNMMx04&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false)

Eerola, T., Friberg, A., & Bresin, R. (2013). Emotional expression in music: contribution, linearity, and additivity of primary musical cues. 4. <https://doi.org/https://doi.org/10.3389/fpsyg.2013.00487>

Fadillah, A. (2025). *KREATIVITAS DALAM PENCIPTAAN MUSIK: PENGGUNAAN APLIKASI DIGITAL AUDIO WORKSTATION DI STUDIO ELITE MUSIC PRODUCTION BANDAR LAMPUNG*. [https://digilib.unila.ac.id/92421/3/SKRIPSI\\_FULL\\_TANPA\\_BAB\\_PEMBAHASAN - Achmad Fadillah.pdf](https://digilib.unila.ac.id/92421/3/SKRIPSI_FULL_TANPA_BAB_PEMBAHASAN_-_Achmad_Fadillah.pdf)

Fawaid, A. (2022). MUSIK INDIE: ALTERNATIF MUSIK TANPA LABEL (TINJAUAN: PRODUKSI KARYA BAND SILAMPUKAU). 2, 10. <https://doi.org/https://doi.org/10.26740/rj.v2n2.p171-180>

Kusumaningrum, H., & Sukistono, D. (2020). Analisis Proses Rekaman Musik dengan Metode Digital di Cover Studio. 3. <https://doi.org/https://doi.org/10.31091/jomsti.v3i2.1159>

Nugraha, A., & Wafa, M. (2025). Implikasi Pemanfaatan Teknologi MIDI terhadap

Efisiensi Produksi Musik Iringan Tari. 8.

<https://doi.org/https://doi.org/10.38035/rrj.v8i1.1823>

Pradnya, R. (2024). Proses Produksi Musik pada Lagu “Mati Sepi Sendiri” dalam Industri Musik Independen sebagai Musisi Lokal Asal Surabaya. 4, 10.

<https://doi.org/https://doi.org/10.26740/rj.v4n2.p412-421>

Pramuditya, P., & Hananta, A. (2023). Proses Produksi Musik pada Lagu Tyok Satrio. 6. <https://jurnal.isi-dps.ac.id/index.php/jomsti/article/view/2592>

Putra, R., & Sepdwiko, D. (2024). Pemanfaatan DAW (Digital Audio Workstation) Dalam Pembuatan Notasi Cuk Mak Ilang Melalui Program Musik Studio One Ke Sibelius. 4. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/irje.v4i1.439>

Reuter, A. (2021). Who let the DAWs Out? The Digital in a New Generation of the Digital Audio Workstation. *Popular Music and Society*, 00(00), 1–16. <https://doi.org/10.1080/03007766.2021.1972701>

Riefsyah, D. (2023). Proses Perekaman Produksi Musik dalam Mata Kuliah “Musik Film, Televisi, dan Animasi” oleh Mahasiswa Seni Musik Unesa dengan menggunakan Studio One. 4.

<https://doi.org/https://doi.org/10.26740/rj.v4n1.p69-81>

Sawyer, R. H. (2011). *What is Music Production?*

[https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=UJoC\\_eibCzkC&oi=fnd&pg=PP2&dq=what+is+music+production+sawyer&ots=K3vGyZEVoc&sig=t](https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=UJoC_eibCzkC&oi=fnd&pg=PP2&dq=what+is+music+production+sawyer&ots=K3vGyZEVoc&sig=t)

[V3TyKegUeCOfK0tZpu8KChzRQs&redir\\_esc=y#v=onepage&q=what](https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=UJoC_eibCzkC&oi=fnd&pg=PP2&dq=what+is+music+production+sawyer&ots=K3vGyZEVoc&sig=t)

[is music production sawyer&f=false](https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=UJoC_eibCzkC&oi=fnd&pg=PP2&dq=what+is+music+production+sawyer&ots=K3vGyZEVoc&sig=t)

- Sawyer, R. K., & Henriksen, D. (2024). *Explaining Creativity The Science of Human Innovation* (p. 495).  
<https://doi.org/https://doi.org/10.1093/acprof:oso/9780199737572.001.0001>
- Shafwansyah, & Parsal, F. (2024). *Proses Kreatif Hellhouse dalam Produksi Musik Hiphop*. <https://dspace.uui.ac.id/handle/123456789/53900>
- Sujana, A., & Kholid, D. (2022). Proses Produksi Musik Pada Lagu Lara Oleh Band Dialog Senja. 12. <https://doi.org/https://doi.org/10.17509/swara.v2i3.50500>
- Tahiroğlu, K. (2024). Musical intra-actions with digital musical instruments. 14. <https://doi.org/https://doi.org/10.1080/09298215.2024.2442350>
- Thomas, L., & Kumar, V. (2025). From Analogue to Algorithm: The Metamorphosis of Music Production Techniques—An Integrated Literature Review. 23. <https://doi.org/https://doi.org/10.1177/09732586241281205>