

TERBANG KENCER IN DIGITAL MUSIC

Achmad Ibnu Munjazi
Martarosa
Nurkholis

Hal | 1

Prodi Seni Musik-Fakultas Seni Pertunjukan
Institut Seni Indonesia Padang Panjang
Jl. Bahder Johan Padangpanjang 27128 Sumatera Barat

ABSTRAK

Terbang kencer adalah kesenian musik tradisional yang berasal dari Jawa Tengah. Komponen penyusun *Terbang Kencer* terdiri dari *Guru* (Vokal/Penyair) dan alat musik *perkusif* yang berjumlah sembilan buah. Mereka Terdiri dari dua buah *Terbang*, empat buah *Kencer*, dua buah *Kempling*, dan satu buah *Induk*. *Syair* yang ada pada *Terbang kencer* memiliki banyak jenis. Jenis *Syair* yang digunakan pada karya ini adalah *Syair Sholawat* yang diambil dari Kitab *Barzanji*. *Terbang kencer In Digital Music* adalah sebuah karya yang mewujudkan permainan *terbang kencer* kedalam bentuk digital dan menerapkan rasa permainannya kedalam *Musik elektronik* dengan jenis *House Music*. Beberapa teknik *Audio Digitalization* yang digunakan antara lain *Audio Sampling*, *Audio Variaton*, dan *Virtual Studio Instrumnetation*. Karya ini dituangkan dalam dua bagian. Bagian pertama merupakan perwujudan bentuk *Terbang kencer* dalam bentuk *MIDI Instrument*. Bagian Kedua merupakan penuangan rasa permainan *Terbang Kencer* ke jenis *House Music*.

Kata Kunci : *Terbang Kencer*, Musik digital, *Audio Digitalization*

PENDAHULUAN

Terbang Kencer adalah musik tradisional dari Jawa Tengah. Alat musik yang ada di dalam *terbang kencer* adalah alat musik perkusif, karena dimainkan dengan cara dipukul. Alat musik tersebut memiliki jumlah sebanyak sembilan buah. Mereka terbagi atas dua buah *terbang*, empat buah *kencer*, dua buah *kempling*, dan satu buah *induk* (lihat gambar 1, 2, 3, &4). Komponen lain dalam *terbang kencer* adalah *Guru*, yaitu sebutan untuk penyair. Syair pokok yang paling banyak dibawakan adalah *syair sholawat* dari kitab *Barzanji*. *Terbang kencer* merupakan alat musik yang memiliki bunyi akustik murni dalam permainannya, tidak ada unsur pembantu seperti perangkat digital dalam proses produksi bunyinya.

Terbang Kencer dimainkan hanya oleh orang-orang yang sudah terlatih. Proses pelatihan dalam *Terbang Kencer* memerlukan waktu yang lama dan intensif, karena teknik dalam permainannya tergolong susah. Sehingga jumlah pemain *Terbang Kencer* terbilang sedikit, dan keberadaannya tidak mudah ditemukan.

Perkembangan musik pada masa kini mengalami kemajuan yang sangat pesat, terutama pada bidang produksi musik. Terdapat banyak perangkat pengolah audio yang telah diciptakan.

beberapa di antaranya terkenal dengan sebutan *Digital Audio Workstation (DAW)*. *DAW* adalah perangkat lunak yang digunakan untuk memproduksi musik secara digital. Proses audio digitalisasi akan membuat produksi musik akan lebih mudah diwujudkan.

Pengkarya memiliki pengalaman dan kedekatan yang cukup dengan *Terbang Kencer*, karena lahir dan hidup di mana *Terbang Kencer* aktif dimainkan. Pengkarya juga memiliki pengetahuan dan penguasaan yang cukup dalam teknologi musik. Oleh karena itu, pengkarya ingin mewujudkan *Terbang Kencer* dalam bentuk digital dan menerapkan rasa permainan *Terbang Kencer* ke dalam jenis musik lain. Pengkarya mewujudkannya dalam suatu karya yang berjudul “*Terbang kencerin Digital Music*”. Karya ini digarap dengan tiga Penggarapan *Audio Digitalization*, yaitu *Audio Sampling*, *Audio Variation*, dan *Virtual Instrumentation*. Sejak awal 1970-an Simon Fraser University, sebagai pelopor karya *soundscape*, telah berkembang pesat untuk mengeksplorasi berbagai macam pendekatan dari “menemukan suara” representasi dari lingkungan akustik melalui penggabungan transformasi sonik yang diabstraksikan (Jeff Strong, 2005:9)

Tujuan diciptakannya karya ini adalah untuk mengetahui penggunaan teknik *Audio Digitalization* ke bentuk perwujudan dan penerapan rasa *terbang kencer* ke dalam karya Musik Digital. Kontribusi yang diharapkan antara lain: (1) Sebagai media pengaplikasian ilmu pengetahuan seni musik yang diperoleh selama duduk dibangku perkuliahan; (2) Menjadikan karya sebagai bahan apresiasi bagi creator seni musik yang berangkat dari pengolahan teknologi terhadap Musik Tradisi; dan (3) Memperkenalkan nama *Tebang Kencer* kemasyarakat luas dengan cara mengemasnya kedalam musik digital dan mempromosikannya.

Musik merupakan bahasa universal di samping memiliki nilai-nilai estetika lokal, musik juga memiliki nilai-nilai estetika universal yang dapat diterima oleh seluruh kalangan masyarakat di dunia tanpa batasan suku, ras, warna kulit dan geografis. Tumbuh dan berkembangnya musik-musik daerah dapat menjadi simbol serta identitas bagi masyarakat suatu daerah untuk menunjukkan eksistensinya. Tumbuh dan berkembangnya seni budaya dari berbagai daerah di Nusantara merupakan sebuah identitas yang dapat menggambarkan sebuah dinding, dimanakedua ujungnya bertemu, sungguhpun terjadi pemisahan antara ruang dalam dipandang dari ruang luar (Simatupang, 2013: 239).

PEMBAHASAN

Karya *Terbang Kencer In Digital Music* digarap dengan menggunakan teknik olah *Audio Digitalization* berupa *Audio Sampling, Audio Variation dan Virtual Instrumentation*. DAW yang digunakan dalam pembuatan karya ini adalah *Cubase* dengan menggunakan *Plug-in Kontakt5, Nexus, HalionOne* dan lainnya. Karya dituangkan dalam bentuk musik dua bagian. Bagian pertama adalah perwujudan *Terbang Kencer* dalam musik digital dan bagian kedua adalah bentuk penuangan rasa permaian *Terbang Kencer* kedalam jenis musik lain. Jenis musik yang ditujukan adalah musik elektronik jenis *Musik House*. Karya musik ini mempunyai landasan dan makna musikal yang dapat dipertanggung jawabkan. Makna musikal yang dimaksud meliputi unsur-unsur bunyi, nada, ritme, melodi, harmoni, tonalitas, bentuk, ekspresi, pertunjukan, hingga menjadi sebuah kebudayaan (Irawan, 2014, 20).

1. Langkah Penggarapan

Adapun langkah *Audio Digitalization* dilakukan sebagai berikut:

a. *Audio Sampling*

Tahap ini dimulai dengan melakukan proses *trigerring*, yaitu dengan mengambil satu titik bunyi dari masing-masing variasi. Sebagai contoh pada satu

permainan utuh *Instrument Kencer* terdapat dua variasi, yaitu *Brung* dan *Prang*. Maka, dipilihlah dua titik bunyi *Brung* dan *Prang* tersebut. Langkah yang dilakukan untuk mendapat kan satu titik bunyi tersebut yaitu dengan merekam satu titik bunyi tersebut. Kemudian hasil rekaman tersebut melewati beberapa antara lain *Compressing*, *Gating*, dan *Equalizing* sehingga menjadi satu titik bunyi yang bersih. Bunyi bersih tersebut kemudian di *export* menjadi *Soundwave*. *Soundwave* inilah yang akan menjadi bahan utama penggarapan *Virtual Instrumentation* (Pembuatan *VST*).

Elektro akustik tumbuh dari perintis karya Eksperimental musisi elektronik dari tahun 1940-an dan 1950-an, seperti misalnya Pierre Scaffer. Gaya musik yang kemudian menginspirasi bangkitnya sampling. Scaffer tertarik pada gagasan memanipulasi suara sebagai objek nyata. Schaffer mengambil suara yang direkam dan menciptakan berbagai effect besar melau *splicing*, perubahan kecepatan, perulang dan membalikkan suara (Thom Holmes, 2002:80)

Sampling tidak lebih sperti merekam sinyal ke dalam wavetable, dan kemudian dimainkan. (Dalam sampler komersial, seluruh wavetable biasanya disebut "sampel" tetapi untuk menghindari kebingungan, kami hanya akan menggunakan kata "sample" di sini berarti

satu nomor dalam sinyal audio. Paling sederhananya sampler hanyalah osilator yang dapat dilepas (Miller Puckete, 4007:32)

b. *Audio Variation*.

Tahap ini dilakukan melalui beberapa langkah sebagai berikut:

1) Melakukan *Recording* terhadap satu putaran permainan masing-masing *Instrument*. Langkah ini dilakukan untuk mendapatkan bunyi dan pola permainan murni/asli dari masing-masing intrsument. Hasil rekaman inilah yang bahan mentah untuk penggarapan selanjutnya.

2) Hasil *Recording* yang dilakukan pada tahap awal diproses menggunakan *Variaudio*. *Variaudio* adalah fitur yang ada dalam *Cubase* yang berfungsi untuk memvariasikan audio. Proses menggunakan *Variaudio* bertujuan untuk mendapat kan informasi pola permainan masing-masing *Instrument* dalam *Terbang Kencer*.

Langkah-langkahnya antara lain:

1.1. Membuka lembar kerja hasil *Recording* dengan men-*Double klik*. Setelah itu masuk ke fitur *variaudio* .

1.2. Kemudian pada *Variaudio* pilih *Pitch And Warp* untuk mengubah *Grafik Wave* ke *Grafik Pitch*.

1.3. *Grafik Pitch* yang dihasilkan dirapikan dengan menggunakan

PitchQuantize supaya berada pada *pitch* yang sesuai.

1.4. Grafik yang dihasilkan oleh proses sebelumnya di *Extract MIDI* sehingga akan menjadi *grafik MIDI*.

1.5. *Grafik MIDI* yang dihasilkan akan membantu dalam penerapan rasa *Terbang Kencer* ke dalam jenis *Instrument* lain dan bisa menghasilkan *Notasi Balok* dari permainan tersebut. (lihat gambar 6)

c. *Virtual Instrumentation*

Virtual Instrumentation dilakukan dengan langkah Pembuatan *VST Terbang Kencer* dan menerapkan pola permainan *Terbang Kencer* kedalam *Instrument* lain. Pembuatan *VST* dilakukan menggunakan *Plug-in Kontakt*. Tahap pembuatan *VST* dilakukan sebagai berikut:

- 1) Membuka *Plug-in Kontakt 5* dan memilih menu *New Instrument*
- 2) Setelah terbuka *Instrument* baru, pilih *Mapping Editor* untuk memposisikan *Sampler* (hasil sampling) kedalam *pitch* pada *Virtual Keyboard*
- 3) Pada *Mapping Editor*, masukkan *Soundwave/Sampler* yang dihasilkan pada penggarapan *Audio Sampling* dengan cara *men-drag-nya* sehingga *Soundwave* tersebut bisa dimainkan oleh *MIDI Controller* sesuai posisi pada nut *Virtual Keyboard*

4) Setelah posisi *Soundwave* sudah sesuai pada *Virtual Keyboard*, Simpan *Intrument Kontakt* tersebut sehingga menjadi *VST* dan siap untuk dimainkan dengan *MIDI Controller*. (lihat gambar 7)

Menerapkan pola dan rasa permainan *Terbang Kencer* ke dalam *Instument* lain dilakukan dengan mengaplikasikan informasi pola permainan yang dihasilkan pada *Audio Variaton* ke dalam *MID Instrument* lain dan menambahkan variasi-variasi didalamnya. Salah satu contoh penerapan tersebut padakarya ini adalah pada *Instrument Big Bell* yang terdapat bagian awal *Bagian Dua*. *Big Bell* dimainkan dengan pola ritm *Kencer*, akan tetapi nada telah divariasikan sesuai denga tema yang ada pada bagian tersebut.

2. Struktur Karya

Karya dituangkan dalam bentuk Dua Bagian. Dua Bagian pada karya ini terdiri dari bagian perwujudan permainan bunyi asli *Terbang Kencer* menggunakan *Virtual StudioTechnology* dan bagian penuangan rasa *Terbang Kencer* ke dalam bentuk Musik Elektronik.

a. Bagian Pertama

Bagian pertama berisi bunyi dan pola permainan *Terbang Kencer* asli yang tersusun dua macam *track*, yaitu *track audio* dan *track MIDIinstrument*. *Track Audio* merupakan *track* yang berisi vokal dari *Guru* (penyair) yang diambil dengan

proses *Recording*. *Track MIDI instrument* berupa sekumpulan *track* yang terdiri dari preset–preset *Terbang Kencer VST* yaitu *Kempling*, *Kencer*, *Induk*, dan *Terbang*. Bunyi permainan *Terbang Kencer* pada bagian ini dituangkan dengan menggunakan teknik *Virtual Instrumentasi* dimana bunyi dan pola yang dihasilkan adalah permainan dari *Instrument MIDI*.

Bagian ini memiliki durasi 3 Menit 48 detik. Bagian tersebut merupakan potongan bagian pokok/tema utama dari terbang *Terbang Kencer*. Terdapat tiga sub bagian pada bagian ini yaitu bagian pembuka, bagian turun, dan bagian naik. Bagian turun adalah bagian dimana hanya *Kempling*, *Induk* dan terbang saja yang dimainkan, sedangkan bagian naik adalah bagian di mana semua alat dimainkan secara bersamaan. Tempo dasar yang digunakan untuk mengiringi *Terbang Kencer* adalah 52.00 bpm dan jumlah bar yang dihasilkan adalah 49 bar.

Adapun jenis Syair yang digunakan pada karya ini adalah jenis Syair *Sholawat*. Syair tersebut merupakan Syair yang paling dasar dan paling sering dimainkan. Berdasarkan hasil analisis alunan Syair yang di alunkan oleh Guru. Alunan tersebut memiliki tangga nada musik tonal pada tangga nada 3 mol (Eb).



Notasi Syair *Sholawat* Pada *Terbang Kencer*

Terdapat beberapa ekspresi dalam Permainan *Terbang Kencer*, seperti ekspresi pukulan ringan, berat, hentakan dan lainnya. Pada bagian turun ekspresi permainannya adalah pukulan ringan, sedangkan pada bagian naik ekspresi permainannya adalah pukulan berat. Ekspresi hentakan digunakan pada *transisi* dari bagian turun ke bagian bagian naik. Informasi mengenai dinamika dan permainan terbang terbang diterjemahkan dengan penyesuaian *velocity* sehingga terdengar seperti sesungguhnya.

b. Bagian Kedua

Bagian kedua dari karya merupakan hasil bentuk penerapan rasa *Terbang Kencer* ke dalam nuansa musik dan *Virtual Instrument* yang futuristik. Beberapa *Vst Plugin* yang digunakan antara lain *Kontakt*, *nexus*, dan *Synth Monologue*. Pada bagian ini nuansa *terbang kencer* dipadukan dengan atmosfer musik elektronik genre *musik huose*. Menurut Perry Romengan (2010: 1-3), untuk mengetahui terjadinya sebuah perbedaan musik yang satu dengan musik yang lain dapat terlihat pada

atmosfir musik itu sendiri. Perwujudan tersebut terlihat berupa ide-ide musikal dari berbagai macam bentuk meliputi: (1) ide programatik yaitu ide yang datang dari luar bunyi, biasanya ditemui pada musik vokal dan banyak dipengaruhi oleh unsur-unsur sasteranya; (2) ide absolut yaitu satu ide yang keluar dari hasil interaksi bunyi musikal semata, biasanya muncul setelah mendengar hasil interaksi bunyi sebelumnya. Apapun bentuk ide musikal yang melatarbelakangi oleh penikmat musik secara langsung tidak lain adalah atmosfir bunyi. Atmosfir bunyi ini ditentukan oleh dua hal yaitu yang bersifat abstrak (ide) dan yang bersifat fisik (elemen-elemen).

Berikut adalah struktur karya pada bagian dua:

1) Intro

Intro pertama memiliki durasi 2 menit 30 detik. Bagian ini berisi *vst Instrument-instrument* yang dimainkan dengan menggunakan dengan mengadopsi permainan *Terbang Kencer*. *Instument* pembentuknya antara lain *SY big bell* dari *Nexus*, *VO symphonic choir* dari *Nexus*, *Zapbass* dan *house bass* dari *Synth Monologue*, *Elektro Hi-hat* dari *HalionOne*, *Elektro Kick*, *Snare* dan *Scratch* dari *HalionOne*, serta *Terbang Kencer (VST Inst)*

Bagian ini dimulai dengan permainan *Big Bell* yang terdiri dari 4

track. *Big Bell* dimainkan dengan menggunkan ritme dari 4 buat *Kencer*. Masing-masing *track* dimainkan dengan sistem interval ters dari masing-masing nada dengan tangga nada 3 *Mol Mayor (Eb)*. Penggunaan tangga nada Eb bertujuan untuk mengikuti nada vokal yang ada pada *terbang kencer*. Big bell kemudian disusul dengan Hi-hat elektro. Jumlah *track* untuk *hi hat* terdiri 4 *track* dimainkan dengan mewakili pola ritme dari masing-masing *kencer* yang dibarengi masuknya *Vo Shymponic Choir*. Choir mewakili dari vokal *Terbang Kencer*. Nada yang dimainkan merupakan nada dari vokal *Terbang Kencer*.

Kemudian *elektro kick*, *fx snare*, *zap bass*, *house bass*, dan *scracth* menyusul kedalam bagian ini. Kick dimainkan mewakili pola permianan *terbang*, *snare* dan *scratch* mewaikili permainan induk dan bass sebagai layer untuk bunyi *kick* dan dimainkan dengan nada Eb.

2) Verse

Bagian ini merupakan perpaduan permainan *terbang kencer* pola *beat Musik House*. Jenis musik house yang digunakan adalah *Elektro House* dan *Melbourne Bounce*, Ini ditandai dengan adanya beat *kick four on the floor*, bass yang kotor dan *bass off the beat*. Pada bagian ini terdapat bunyi vokal asli dari penyair *Terbang*

Kencer. Instrument yang digunakan antara lain *PL VZ bell 2* dari *Nexus (2 track)*, *Sub Boombass* dari *Synth Monologue*, *BA Basic Trisaw Morph (Bass)* dari *Nexus*, *VO Shymponic Choir* dari *Nexus*, *Electro Hi hat* dari *HalionOne*, *Electro Kick* dari *HalionOne*, *Terbang Kencer VST*.

Bagian ini diawali dengan vokal yang yang diringi dengan *Choir* , *Hi-hat*, dan *Bell* yang menggunakan effect *Arpache 5* sehingga *Bell* tersebut terkesan berjalan. Nada yang terdapat pada *Bell 1* merupakan nada Eb mayor, dan *Bell 2* yang meminkan pola ritme dari *Kencer*. Kemudian disambut dengan *Kick* dan *Bass* yang berpola *Four on the Floor* yang merupakan ciri dari musik house. Hentakan kick tersebut kemudian disambut dengan *Bell 2*, *Bass Up* dan iringan *Terbang Kencer*. Bagian ini memiliki klimaks dengan adanya tempo yang naik dan berhenti nya *Instrument-instrument* secara bersamaan dengan menyisakan suara *vokal* yang mengalami *Slicing* yang merupakan pengantar ke chorus beserta bunyi choir dan bell.

c. Chorus

Bagian chorus berupa bunyi vokal high pitch yang ditranspose hingga 24. Vokal tersebut berbentuk *Slicing*. *Instrument* yang mengalami vokal tersebut ada dua bunyi *Bell* dan *Choir* yang merupakan lanjutan dari bagian *Verse*.

Bagian ini memiliki durasi yang singkat, karena chorus pada dasarnya hanya sebagai ke bagian inti atau bagian tengah dari lagu. Bagian ini memiliki durasi 45 detik.

d. Bagian Tengah

Pada bagian ini *terbang kencer* dipadukan dengan dua nuansa musik house jenis *Moombahton* dan *Progressif*. Jenis *Moombahton* diwakili dengan pola beat dari kick dan snare. Sedangkan unsur *Progressif* diwakili dengan efek *Side Chain* yang kental, bagian tengah memiliki durasi 2 menit.

Pada bagian ini bunyi *VST* dari *terbang kencer* masih tetap dimainkan dan *Instrument-Instrument* masuk dengan serentak menyaut alunan vokal. Vokal pada bagian ini di layer menjadi 3 *track* yang terdiri dari vokal utuh, vokal dengan efek *Side Chain*, dan vokal *High Pitch*. Penambahan efek *side chain* membuat nuansa menjadi bernuansa mewah. *Instrument* yang ada pada bagian ini antara lain *LD Saw* dari *Nexus*, *Wood and bell* dari *Halion One*, *Sub Bombass* dari *Halion One*, *Hihat*, *Snare* dan *Kick Elektrob* dari *Halion One*, serta *Terbang kencer (Vst)*

Pada bagian ini merupakan bagian puncak dari bagian bagian sebelumnya sehingga seluruh *Instrument* yang dimainkan secara bersamaan dalam satu waktu. Pada bagian ini suasana musikalnya

semakin megah, hal ini diperkuat dengan menambahkan teknik *Panorama* pada beberapa *track* seperti vokal, vokal hi *Pitch* dan *Bell*, sehingga bunyi semakin hidup dan mengalir.

Nada yang dimainkan *Instrument Melodic* masih tetap mengikuti nada vokal yaitu Eb Mayor.

e. Outro

Pada bagian ini kesan turun sangat terasa yaitu dengan terhentinya vokal dan beberapa *Instrument* serta beat dari nuansa *Moombahton* terhenti. Kemudian musik dilanjutkan dengan permainan *Terbang Kencer* asli yang diiringi dengan *Saw*, *Bass*, dan *Hi-hat* serta masih terdapat efek *Side Chain*. Pada bagian menuju berhentinya musik beberapa *Instrument* berhenti secara dramatis. Sehingga hanya tersisa *Terbang Kencer* yang dialas dengan *Saw* dan pada akhirnya musik berhenti. Bagian ini memiliki durasi 1 menit 10 detik.

PENUTUP

Terbang Kencer adalah jenis musik tradisional yang dimana memiliki perbedaan yang dengan jenis musik elektronik, baik dari segi nuansa maupun *Instrumentasi*. Namun, setelah melalui beberapa proses dengan menggunakan teknik *Audio Digitalization* kita bisa

menyatukan dua jenis musik tersebut. Kita bisa mewujudkan dan memasukkan saripati pati rasa dari *Terbang* ke dalam musik elektronik. Mewujudkan dan memasukan rasa *Terbang Kencer* ke dalam Musik Digital dilakukan melalui tahap proses *Sampling*, *Audio Variation*, dan *Instrument virtualization*. Pada hasil akhirnya rasa dari permainan *Terbang Kencer* bisa kita rasakan dalam musik elektronik meski telah bercampur dengan *Instrument* yang bernuansa *Futuristik*.

KEPUSTAKAAN

- Adi. (1991). *Pemograman Suara*, Yogyakarta, Andi Offset.
- Binanto, Iwan. (2010). *Multimedia Digital-Dasar Teori dan Pengembangannya*, Yogyakarta, PT AndiOffset.
- Drajat. (47). Ketua dan pemain *Terbang Kencer*, Wawancara “*Terbang Kencer*” pada 3 Juni 2018
- Drymonitis, Alexandro. (2015). *Digital Electronic For Musician*, New York, Apress.
- Giri, Maurizio, & Cipriani Alesandro. (2014). *Electronic Music And Sound Design*, Roma, Contemponet.
- Hardiman, Agus. (20 april 2018), “*Indonesia VST*”, <http://blog.artsonica.com/category/indonesia-vst/>.

- Helmes, Thom. (2002). *Elektronik and Ekperimental Music*, New York, Roulledge.
- Hewit, Michael. (2008). *Music Theory for Computer Musician*, Boston, Course Technology.
- Hewit, Michael. (2011). *Harmony for Computer Musician* Boston, Course Tehnology.
- Hulse, Brian, & Nick Nessbit. (2010). *Sounding the Virtual*, Farnham, The Editors adn Contributors.
- Kiss, Blog. (12 april 2018), “*Terbang Kencer Lebaksiu*”, <http://chantryintele.blogspot.co.id/2014/08/terbang-kencer-lebaksiu.html>.
- Leon Stein. (1979). *Structure & style Expanded Edition*, Summy Bichard Inc.
- Manual Owner’s. (2003). *E-MU Digital Audio System*. USA, Creative Professional.
- Mbabazi, Pamela. (2007). *Audio Digitalization of Music*, Uganda, Makerere University.
- Prier, Karl Edmund, & Dieter Mark. (1991). *Sejarah Musik*, Yogyakarta, Pusat Musik Liturgi.
- Puckette, Miller. (2007). *The Theory and Techique of Electronic Music*, World Scientific Publishing.
- Rosikin. (58). *Pemain Terbang Kencer*, Wawancara “*Terbang Kencer*” pada 3 Juni 2018.
- Siregar, Ferry. (10 April 2018), “*DAW*”, <http://ferrysiregar.wordpress.com/2010/07/06/digital-audio-workstation-daw-10>.
- Sopyan, Yayan. (2006). *Membuat Musik Digital Dengan ModPlug Tracker*, Jakarta, Media Kita.
- Strong, Jeff. (2005). *PC Recording Studio for Dummies*, Indiana, Willey Publishing.
- Tovey, Donald Francis. (1865). *The Form of Music*. New York, the World Publishing Company.
- Trepy, Gerald. (2010). *Digital Music Distribution*, Oxford, SAE Institute.
- Wikipedia. (1 juli 2018), “*Moombahtoon*”, <https://en.wikipedia.org/wiki/moombahtoon>.
(1 Juli 2018), “*Elektro House*”, , https://en.wikipedia.org/wiki/Electro_house#cite_note-3345_DJ_Cyclopedia_House_music_styles-4.
(1 juli 2018), “*Musik House*”, https://id.wikipedia.org/wiki/Musik_house.
- Zaky, Mokhammad. (01 juli 2018), “*jenis musik edm dan macam-macam aliran edm terpopuler*”, <https://www.musikpopuler.com/2017/06/jenis-genre-musik-edm-terpopuler.html>.