



Scoring

Journal of Film Music

ISSN: 3021-8764 (Online - Elektronik)

Available online at: <https://journal.isi-padangpanjang.ac.id/index.php/JPMF>



The Composition Process of FLS3N Dance Music 'Ratapan Bumi' Through the Digital Audio Workstation Studio One 6 Approach: A Study of Creation Methodology

Vereki Martiano¹, Ahmad Zaidi², Ari Pardi³, Yade Surayya⁴, Vindo Alhamda Putra⁵

¹Universitas Putera Batam, E-mail: mvereki@gmail.com

²Institut Seni Indonesia Padangpanjang, E-mail: ahmadzaidi0506@gmail.com

³Universitas Ngudi Waluyo, E-mail: apardi44@gmail.com

⁴Institut Seni Indonesia Padangpanjang, E-mail: yadesurayya01@gmail.com

⁵Institut Seni Indonesia Padangpanjang, E-mail: vindoalhamda18@gmail.com

Article Information

Submitted : 2025-12-11
Review : 2025-12-05
Accepted : 2025-12-23
Published : 2025-12-23

Correspondence Author

Nama : Vereki Martiano
E-mail :
mvereki@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to holistically analyze and describe the creation methodology utilized by composer Vic Art. in producing the accompanying music for the FLS3N (National Student Art and Literature Competition Festival) dance, Ratapan Bumi (The Earth's Lament). This dance work possesses high narrative complexity, addressing the environmental crisis issue in Riau and integrating the Riau Malay philosophy ("The Malay will not disappear from the Earth"), while simultaneously demanding strict synchronization accuracy with the vigorous Malay Silat movements. The primary focus of the research is the optimization of the Digital Audio Workstation (DAW) Studio One 6 as an integral methodological device within the entire composition process. Employing a qualitative approach with a case study method, data were collected through in-depth interviews with the Composer, observation of the DAW project workflow, and analysis of choreography documents. The results identify three methodological pillars: (1) Conversion of Narrative into the Arrangement Structure in Studio One 6, (2) Sound Design Hybridity using VSTs to blend traditional Malay timbre with the electronic spectrum, and (3) Automation Optimization to achieve dynamic expression synchronized with the movement energy. This research confirms that DAW Studio One 6 functions not only as a production tool, but rather as an essential methodological environment in translating socio-cultural issues into a state-of-the-art sonic medium.

Keywords: Composition Process; Studio One 6; Creation Methodology; FLS3N Dance Music; Instrumental Hybridity.



This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License.

PENDAHULUAN

Seni tari kontemporer di Indonesia semakin berperan sebagai agen penyampai pesan sosial dan refleksi isu-isu ekologis yang mendesak, meninggalkan fungsi hiburan semata untuk beranjak pada fungsi pengingat dan edukasi moral yang mendalam. Karya tari "Ratapan Bumi" yang dipertunjukkan dalam ajang FLS3N (Festival Lomba Siswa Seni Sastra Nasional) lahir sebagai tanggapan artistik terhadap krisis lingkungan akut di Bumi Lancang Kuning, Riau, yang dicirikan oleh insiden pembalakan liar dan kebakaran lahan gambut yang persisten (Vic Art dan Mayosta, Wawancara, 2025).

Pertunjukan tari *Ratapan Bumi* dalam kerangka filosofis, irungan musik berada pada posisi yang sangat krusial, melampaui tugasnya sebagai pengatur ritme dan tempo, untuk menjadi penopang utama narasi filosofis. Tarian ini secara tegas menyuarakan pesan untuk kembali kepada filosofi "Takkan Melayu Hilang di Bumi", di mana menjaga alam dianggap sebagai cerminan budi pekerti dan tanda syukur kepada Ilahi.

Gerak tari yang bersumber dari Silat Melayu menuntut komposisi musik yang memiliki dinamika, kekuatan, dan ketepatan ritmis yang sangat tinggi, melambangkan ketangguhan dan perjuangan. Penari yang berjumlah tiga orang (melambangkan kekompakan) dan properti lambang sakti pohon (penjaga ekosistem) juga harus diterjemahkan ke dalam struktur musical, memastikan koherensi estetik antara elemen visual dan sonik.

Seiring dengan kemajuan teknologi, proses komposisi musik irungan tari telah mengalami pergeseran paradigma signifikan. Komposer kini dituntut untuk menghasilkan irungan dengan *sound design* yang kaya,

karena mampu menggabungkan *soundscape* tradisional dengan spektrum bunyi elektronik yang lebih luas (Saputra, 2024).

Perpindahan dari studio analog menuju lingkungan *Digital Audio Workstation (DAW)* bukan sekadar perubahan alat saja, melainkan terjadinya perubahan metodologi. *DAW* memungkinkan komposer untuk melakukan proses hibriditas instrumentasi dengan penggabungan instrumen akustik tradisional, sampling audio, dan *synthesizing VST* secara cepat, fleksibel, dan dengan presisi yang diperlukan untuk sinkronisasi ketat dengan koreografi. (Anggraeni, D., & Sudibyo, 2020)

Pemilihan *Digital Audio Workstation Studio One 6* oleh Komposer Vic Art, mengisyaratkan adanya pertimbangan metodologis yang spesifik. *Studio One 6*, dengan lingkungan kerja yang sangat intuitif (*workflow*) dan integrasi *mixing/mastering* yang kuat, dianggap sebagai alat yang optimal untuk produksi musik tari kontemporer (Somunkiran, 2023).

Fitur *Arrangement View* yang fleksibel, ditambah dengan *Automation Track* yang detail, mendukung workflow yang adaptif terhadap cue dan durasi koreografi yang bervariasi, sebuah kebutuhan krusial dalam konteks kompetisi FLS3N (Festival Lomba Siswa Seni Sastra Nasional) yang menuntut kualitas audio dan sinkronisasi yang sempurna (Aditya, 2025). Dengan demikian, *Studio One 6* dianalisis bukan hanya sebagai perangkat lunak teknis, tetapi sebagai platform metodologis yang mempercepat proses kreasi

Permasalahan inti yang diangkat dalam penelitian ini adalah bagaimana komposer melakukan optimalisasi fitur-fitur teknis *Studio One 6* untuk mengatasi tantangan unik dari karya Ratapan Bumi. Tantangan ini berpusat pada akurasi: (1) Akurasi Timbre:

Penciptaan *sound design* yang mampu memadukan timbre alat musik tradisional Melayu dengan spektrum elektronik tanpa kehilangan autentisitas; (2) Akurasi Dinamika: Penggunaan fitur *Automation Studio One 6* untuk mengatur *crescendo* dan *diminuendo* yang sangat presisi agar sesuai dengan energi gerak silat Melayu; dan (3) Akurasi Struktur: Penerjemahan alur naratif tarian ke dalam timeline DAW yang dinamis dan terstruktur (Rico, 2025). Optimalisasi fitur ini merupakan studi tentang efikasi alat dalam mewujudkan visi kreatif yang sangat spesifik.

Kajian mengenai proses kreasi musik tari di Indonesia umumnya berfokus pada analisis struktural atau interpretasi tema. Namun, penelitian yang secara spesifik membedah metodologi kerja seorang komposer, mengaitkan setiap langkah teknis (seperti penggunaan *Automation*, *VST*, dan *Arrangement* di Studio One 6) dengan penerjemahan filosofi budaya (Melayu) dan isu sosial (lingkungan) masih sangat terbatas. Studi ini memiliki urgensi untuk mengisi kesenjangan literatur tersebut dengan menyediakan deskripsi dan analisis yang terperinci mengenai workflow Studio One 6, sekaligus menguji hipotesis bahwa keberhasilan karya tari kontemporer sangat bergantung pada kemampuan Komposer mengoptimalkan alat digital.

Berdasarkan justifikasi teoritis dan kesenjangan kajian yang telah dipaparkan, penelitian ini secara tegas memiliki dua tujuan utama: Pertama, untuk mendeskripsikan dan memetakan secara holistik tahapan metodologi kreasi komposer Vic Art dalam menghasilkan musik Ratapan Bumi, dari tahap konseptualisasi hingga tahap mastering akhir; dan Kedua, untuk menganalisis bagaimana komposer melakukan optimalisasi fitur teknis spesifik yang ditawarkan oleh DAW Studio

One 6 guna mencapai sinergi estetika yang optimal antara pesan moral lingkungan, filosofi Melayu, dan energi gerak tari yang bertenaga.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan paradigma interpretif. Pendekatan kualitatif dipilih karena fenomena yang diteliti adalah proses kreatif (metodologi komposisi), yang bersifat unik, kontekstual, dan sangat dipengaruhi oleh persepsi, pengalaman, dan keputusan artistik subjek penelitian (Creswell, 2017). Data yang dikumpulkan bersifat deskriptif, berupa kata-kata dan dokumentasi digital (analisis *workflow DAW*), yang membutuhkan interpretasi mendalam untuk memahami makna di balik pilihan teknis komposer, terutama dalam konteks penerjemahan filosofi Melayu dan narasi lingkungan.

Adapun metode yang digunakan yaitu metode studi kasus. Desain studi kasus sangat relevan karena fokus penelitian adalah pada satu fenomena tunggal yang dibatasi secara spasial dan temporal, yaitu Proses Komposisi musik tari FLS3N “Ratapan Bumi”. Desain ini memungkinkan peneliti untuk melakukan investigasi secara mendalam (in-depth investigation) terhadap konteks nyata di mana proses kreasi digital tersebut berlangsung (Matthew B. Miles, 2014). Tujuannya adalah untuk memberikan deskripsi holistik dan terperinci mengenai bagaimana fitur-fitur teknis Studio One 6 dioptimalisasi untuk memenuhi tuntutan naratif, filosofi “Takkan Melayu Hilang di Bumi”, dan energi gerak silat Melayu yang menjadi karakteristik unik karya Ratapan Bumi.

Dalam hal ini subjek dan objeknya menjelaskan bagaimana subjek kunci dalam

penelitian ini adalah komposer Musik Tari FLS3N 'Ratapan Bumi', yaitu Vic Art. Beliau dipilih secara sengaja (purposive sampling) berdasarkan kriteria bahwa beliau merupakan individu tunggal yang bertanggung jawab secara penuh atas metodologi kreasi dan produksi akhir musik irungan menggunakan DAW Studio One 6 untuk karya yang menjadi fokus studi kasus. Sedangkan dari Objek utama penelitian ini adalah metodologi kreasi yang diterapkan oleh Komposer Vic Art, yang mencakup urutan kerja, pemilihan alat, dan teknik manipulasi suara digital. Selain itu, objek penelitian mencakup Optimalisasi Fitur *DAW Studio One 6* spesifik, termasuk *Arrangement View*, *Automation Track*, *VST Layering*, dan *Mixing Workflow* dalam proses penerjemahan gerak dan narasi.

Ruang lingkup lingkungan kerja yang dilaksanakan oleh komposer, yaitu di studio musik Vic Art Batam, yang mana proses produksi musik dengan Studio One 6 berlangsung. Pengumpulan data (wawancara mendalam dan observasi dokumentasi DAW) dijadwalkan berlangsung selama periode 22 April 2025 hingga Mei 2025 yang dipilih untuk mencakup periode kreasi dan finalisasi karya ini.

Teknik pengumpulan data dilakukan dalam rujukan pada triangulasi sumber untuk menjamin validitas dan rehabilitas temuan yang meliputi sebagai berikut; Wawancara Mendalam (*In-Depth Interview*): Dilakukan kepada Komposer untuk menggali: interpretasi narasi tarian, tahapan workflow di Studio One 6, alasan pemilihan VST, teknik sound design, dan penyesuaian mixing/mastering dengan kebutuhan panggung (Miles, Huberman, & Saldaña, 2014).

Observasi Dokumentasi Proyek DAW: Menganalisis workflow proyek Studio One 6 (melalui rekaman layar atau screenshot resmi) untuk mendokumentasikan track arrangement, penggunaan plugin (VST/Efek), tempo map, dan automation yang diterapkan.

Analisis Dokumen: Mengkaji sinopsis tari Ratapan Bumi, dokumentasi video pertunjukan FLS3N, dan data teknis DAW untuk menemukan korelasi gerak-musik dan memvalidasi informasi wawancara.

Teknik Analisis Data ini menggunakan Model Interaktif (Miles, 2014), yang menekankan pada interaksi antara tiga komponen kegiatan yang berlangsung secara simultan yang teridi dari:

Reduksi Data: Proses ini mencakup pemilihan, pemfokusan, penyederhanaan, dan transformasi data. Data direduksi untuk menonjolkan informasi yang secara spesifik berkaitan dengan tiga pilar metodologi kreasi Komposer dan optimalisasi fitur teknis Studio One 6, menyingkirkan data teknis yang tidak berhubungan langsung dengan penerjemahan gerak atau narasi.

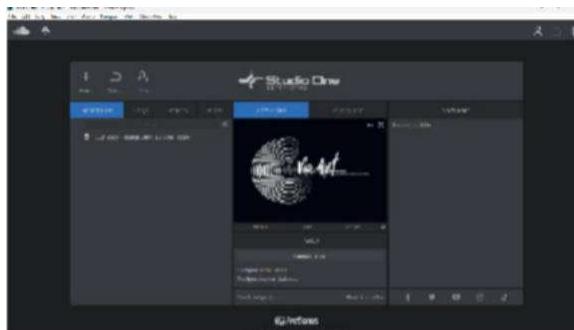
Penyajian Data: Data disajikan dalam bentuk naratif deskriptif yang tersusun secara tematik dan kronologis, dilengkapi dengan diagram alir (*flowchart*) workflow komposisi dan tabel kategorisasi penggunaan VST. Penyajian ini bertujuan untuk mempermudah pemahaman dan penemuan hubungan antarvariabel (misalnya, hubungan antara Automation Volume dengan peak gerakan silat).

Kesimpulan/Verifikasi (Conclusion Drawing/Verification): Peneliti menarik kesimpulan awal dari pola-pola yang muncul. Kesimpulan ini kemudian diuji silang dan diverifikasi (triangulasi data) dengan membandingkan data wawancara Komposer

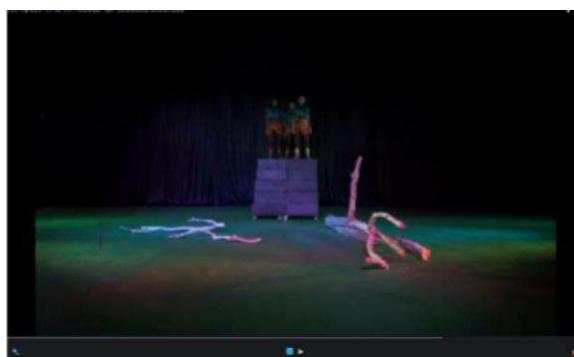
dengan observasi project file DAW dan sinopsis tari. Kesimpulan akhir diformulasikan untuk menjawab tujuan penelitian secara komprehensif, mengaitkan teknologi dengan estetika.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Bagian ini menyajikan temuan utama dari studi kasus mengenai metodologi kreasi yang digunakan oleh Vic Art. Fokus utama pembahasan adalah demonstrasi bagaimana komposer mengoptimalkan fitur teknis *Digital Audio Workstation (DAW) Studio One 6* untuk mentransformasi narasi krisis lingkungan dan estetika budaya Melayu ke dalam komposisi musik yang mengiringi karya tari FLS3N Ratapan Bumi.



Gambar 01: Tampilan Utama Project “Karya Ratapan Bumi” (Vic Art, 2025)



Gambar 02: Video Tampilan Utama Project “Karya Ratapan Bumi” (Vic Art, 2025)

Metodologi kreasi musik tari Ratapan Bumi terstruktur dalam tiga fase utama yang terintegrasi secara komprehensif di dalam

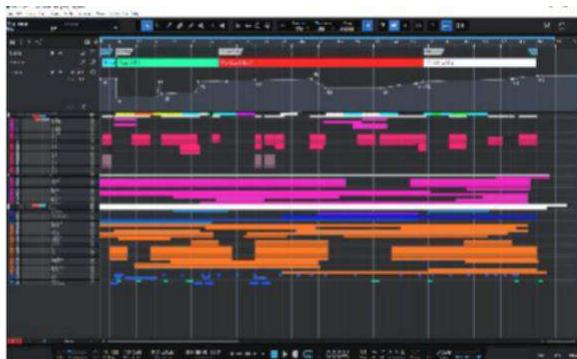
lingkungan *DAW Studio One 6*. Pola kerja ini menegaskan argumen bahwa DAW tidak berfungsi sekadar sebagai alat perekam, melainkan bertindak sebagai platform metodologis yang esensial dalam proses kreasi (Artista Jingga Layung, 2024).

1. Metode Kreasi Tiga Fase di *Studio One 6*

Fase pertama, interpretasi naratif dan penentuan struktur (*arrangement*). Fase awal adalah tahap konseptualisasi dan konversi narasi. komposer Vic Art menerjemahkan sinopsis tari mulai dari "tangisan pilu Bumi Lancang Kuning" hingga "setitik harapan yang membara" menjadi struktur *timeline* di *arrangement View Studio One 6*.

Penerapan marker, komposer menggunakan fitur marker secara ekstensif untuk menandai setiap babak naratif koreografi, seperti "nestapa", "perjuangan", dan "ikrar janji". Hal ini memastikan bahwa perubahan musik terjadi secara presisi dan sesuai dengan *blocking* dan durasi gerak, yang merupakan kebutuhan vital dalam kompetisi FLS3N (Kurniawan Rahmat, 2025)).

Tempo map yang dinamis, analisis proyek DAW menunjukkan bahwa Vic Art tidak menggunakan tempo tunggal, melainkan tempo map yang dinamis. Perubahan mendadak dari tempo lambat (slow tempo) pada babak kesedihan menjadi tempo cepat (allegro) pada babak yang menampilkan gerak silat Melayu dikelola secara tepat di dalam *timeline Studio One 6*, merefleksikan perubahan tenaga gerak tari (JOMSTI, 2025).



Gambar 03 : Penerapan *Marker* (Vic Art, 2025)



Gambar 04: Tempo *Map* Yang Dinamis (Vic Art, 2025)

Fase kedua, hibriditas timbre dan *Sound Design (VST Layering)*. Fase ini fokus pada produksi suara dan merupakan inti dari kreasi nuansa Melayu Riau versi digital. Tantangannya adalah memadukan instrumentasi tradisional Melayu dengan spektrum elektronik tanpa mengorbankan filosofi budaya yaitu: Penggunaan VST Sampler memainkan peran krusial dalam optimalisasi timbre tradisional, sebagaimana diuraikan oleh (Maulana, Kholid, 2024). Komposer memanfaatkan *Native Instruments Kontakt* sebuah sampler perangkat lunak pihak ketiga yang telah menjadi standar industri untuk memproses suara instrumen Melayu Riau.

Operasi ini dilakukan di dalam *Digital Audio Workstation (DAW) Studio One 6*. Kontakt digunakan untuk proses sampling dan layering suara instrumen akustik seperti Gong, Rebana, Kolintang dan Gendang Melayu serta pendukung instrument lainnya seperti Gambus Oud, Accordion ke dalam format digital

sebagai *Kontakt Library*. Tujuannya adalah menciptakan representasi digital yang dapat dimainkan dari instrumen tradisional tersebut.

Teknik *layering* dan *sampling* ini secara efektif menghasilkan timbre yang kaya dan mempertahankan resonansi akustik otentik dari instrumen aslinya. Meskipun demikian, timbre yang telah didigitalisasi ini tetap fleksibel untuk dimanipulasi secara digital, memungkinkan komposer untuk menyesuaikan karakteristik suara secara presisi dalam lingkungan DAW tanpa kehilangan kedalaman sonik tradisional. Adapun dari gambar berikut:



Gambar 05: Instrument Tradisi Gendang Melayu Riau (Vic Art, 2025)



Gambar 06: Instrument Gong Melayu (Vic Art, 2025)



Gambar 07: Instrument Kolintang (Vic Art, 2025)



Gambar 08: Instrument Caklempong (Vic Art, 2025)



Gambar 09: Instrument Kompong (Vic Art, 2025)



Gambar 10: Instrument Suling Melayu (Vic Art, 2025)

Synthesizing Naratif (Api dan Bencana): Studio One 6 digunakan untuk sound design yang menerjemahkan isu lingkungan secara sonik. Misalnya, suara "api dalam sekam" dan "udara yang pekat menyesakkan napas" diwujudkan melalui synthesizing VST dengan filter yang ekstrem dan penggunaan noise generator, kemudian diproses dengan efek distorsi dan reverb yang panjang. Pendekatan ini konsisten dengan kajian yang menempatkan sound design sebagai sumber ide musical utama dalam musik kontemporer (Putra Warman Ricky; Hernanda Hero Agung, 2021)

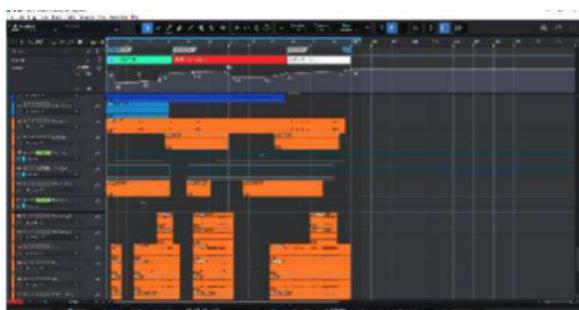


Gambar 11: Penggunaan VST Synthesizing Diri Gither (Vic Art, 2025)



Gambar 12: Synthesizing Mai Tai Naratif (Vic Art, 2025)

Fase Ketiga: Optimalisasi Sinkronisasi (Dinamika dan Mixing): Sedangkan fase ini berfokus pada penyesuaian dinamika akhir. komposer secara intensif menggunakan Automation Track Studio One 6 untuk mengontrol parameter seperti Volume, Panning, Filter, dan Delay pada momen-momen kritis koreografi. Penggunaan Automation yang presisi memastikan bahwa energi musik (crescendo) tepat waktu muncul bersamaan dengan gerakan puncak silat Melayu yang bertenaga.



Gambar 13: Penggunaan Automation (Vic Art, 2025)



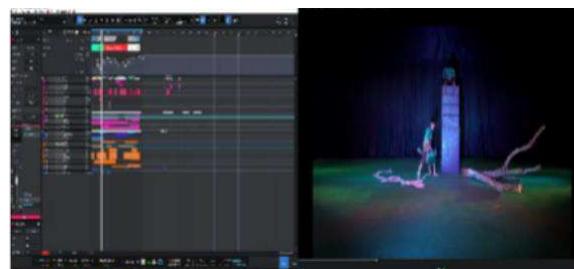
Gambar 14: Penggunaan Reverb Valhalla Supermassive (Vic Art, 2025)



Gambar 15: Penggunaan Analog Delay (Vic Art, 2025)

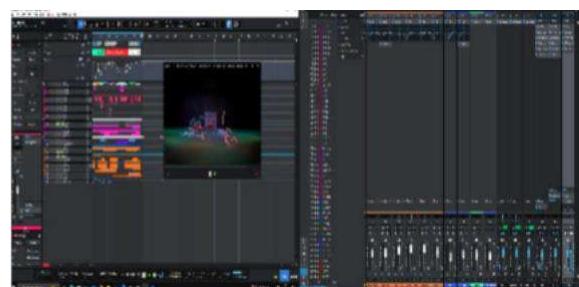
2. Optimalisasi Fitur Studio One 6 dalam Penerjemahan Gerak dan Filosofi

Optimalisasi Automation untuk Gerak Silat: Fitur Automation dalam Studio One 6 dioptimalisasi sebagai alat penerjemah tenaga gerak ke dalam intensitas sonik. Misalnya, automation volume diatur untuk meningkat tajam (fast crescendo) pada momen kunci gerakan silat, sementara automation Low-Pass Filter digunakan untuk menciptakan efek dramatis muffled sound pada scene "Ratapan/Nestapa", merefleksikan suasana udara yang pekat menyesakkan napas (Analisis DAW Proyek Vic Art, 2024).



Gambar 16: Optimalisasi Automation untuk Gerak Silat (Vic Art, 2025)

Efisiensi Workflow dalam FLS3N: Studio One 6, dengan sistem drag-and-drop yang efisien dan fitur Scratch Pad, memungkinkan Komposer untuk bereksperimen dengan berbagai variasi arrangement dengan cepat, sebuah keuntungan besar dalam lingkungan kompetisi yang menuntut revisi cepat dan kualitas tinggi. Efisiensi ini memastikan waktu kreasi dimanfaatkan maksimal untuk eksplorasi artistik, bukan proses teknis yang bertele-tele (Vic Art, Wawancara, 2024).



Gambar 17 : Efisiensi Workflow (Vic Art, 2025)

Korelasi Timbre Digital dengan Properti Pohon: Penggunaan Sound Design di Studio One 6 diterapkan untuk menciptakan soundscape yang merepresentasikan Lambang Sakti Pohon. Misalnya, timbre instrumen VST Engine Forest Kingdom di-layer dengan effect seperti reverb panjang dan delay untuk memberikan kesan magis dan purba pada soundscape, menguatkan fungsi pohon sebagai penjaga keseimbangan ekosistem (Kevin Chrisanto, 2021)



Gambar 18 : Korelasi Timber Soundscape Engine VST Forest Kingdom(Vic Art, 2025)



Gambar 19: Tampilan Fitur Mixing Effect (Vic Art, 2025)

KESIMPULAN

Berdasarkan analisis metodologi kreasi yang telah dilakukan melalui pendekatan studi kasus, penelitian ini menyimpulkan bahwa proses komposisi musik tari FLS3N Ratapan Bumi merefleksikan sebuah model kerja digital yang terintegrasi dan memiliki daya responsif tinggi terhadap tuntutan estetika, naratif, dan filosofis karya. Komposer Vereki Martiano secara efektif mengoptimalkan DAW Studio One 6 sebagai lingkungan metodologis integral, bukan sekadar perangkat keras, untuk menjembatani kesenjangan antara isu sosial-budaya dan produksi sonik mutakhir. Optimalisasi ini terlihat jelas dalam tiga pilar utama: Pertama, penerjemahan narasi krisis lingkungan dan filosofi "Takkan Melayu Hilang di Bumi" dikonversi menjadi struktur musical yang presisi melalui penggunaan Arrangement View dan Marker Studio One 6.

Kedua, DAW memfasilitasi Hibriditas Sound Design; Layering VST instrumen tradisional dan manipulasi Synthesizer digunakan secara sinergis untuk menyuarakan dualitas antara timbre alam (suara tradisional) dan ancaman (sound design "api dalam sekam"), mendukung kontras emosional dari "tangisan pilu Bumi Lancang Kuning". Ketiga, sinkronisasi dinamika suara dan gerak tari

yang bertenaga dicapai melalui Optimalisasi Automation Track Studio One 6, di mana Automation Volume dan Filter difungsikan sebagai penerjemah kekuatan kinetik untuk menegaskan setiap gerakan kunci Silat Melayu. Sinergi yang dicapai memastikan bahwa soundscape mendukung pesan moral kekompakan tiga penari dan simbolisme lambang sakti pohon sebagai penjaga ekosistem. Secara keseluruhan, model kreasi digital DAW Studio One 6 adalah instrumen yang vital dalam menghasilkan karya seni pertunjukan yang akurat, relevan, dan berdaya getar emosional tinggi (Martiano Vereki, 2025).

UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti menyampaikan penghargaan dan apresiasi akademik yang setinggi-tingginya (*summa cum laude gratia*) kepada individu-individu kunci yang kontribusinya sangat vital bagi terwujudnya penelitian studi kasus ini.

Rasa terima kasih yang mendalam secara khusus ditujukan kepada komposer Vic Art (Vereki Martiano) atas kesediaan dan kemurahan hati beliau untuk berbagi secara transparan waktu, wawasan metodologi kreasi, dan yang terpenting, akses penuh terhadap *workflow* proyek DAW Studio One 6. Akses terhadap artefak digital ini seperti data *automation track*, *VST layering*, dan *arrangement map* merupakan lokus (inti) empiris yang menjadi kunci utama verifikasi dan validasi temuan dalam studi kualitatif ini. Kontribusi beliau telah memperkaya khazanah literatur tentang sinergi antara teknologi musik digital dan penciptaan seni pertunjukan kontemporer.

Apresiasi juga disampaikan kepada koreografer Denny Maiyost atas ide orisinal

dan inspirasi karya tari "Ratapan Bumi". Visi artistik beliau dalam menerjemahkan isu krisis lingkungan dan filosofi Melayu Riau ke dalam bahasa gerak telah memberikan landasan kontekstual dan validitas artistik yang kokoh bagi analisis musik irungan.

Terakhir, peneliti mengucapkan terima kasih kepada SMPS Cendana Mandau, Kabupaten Bengkalis atas dukungan kolaboratif yang diberikan telah memampukan terlaksananya proses pengumpulan data kualitatif yang ekstensif dan menjamin ketersediaan sumber daya untuk publikasi hasil penelitian ini dalam ranah akademik. Dukungan institusional semacam ini menegaskan pentingnya penelitian interdisipliner antara teknologi dan seni.

KEPUSTAKAAN

- Anggraeni, D., & Sudibyo, A. (2020). Eksplorasi Timbre dan Struktur Musik Tari Kontemporer Berbasis Isu Lingkungan. *Segara Widya*, 9(2).
- Artista Jingga Layung. (2024). Strategi, Kreativitas, Dan Kompetensi Teknis Musisi Muda Dalam Penggunaan Daw Di Era Digital. *Community Development Journal*, 5(6). <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/cdj.v5i6.39651>
- Dani Nur Saputra. (2024). Integrating Tradition and Technology: Digital Audio Workstation-Based Learning for Traditional Music Preservation. *JResital Jurnal Seni Pertunjukan*, 25(2). <https://doi.org/https://doi.org/10.24821/1/resital.v25i2.13913>
- Gilang Maulana, Dody Mohamad Kholid, F. C. (2024). Pemanfaatan VSTI sebagai Media Penciptaan Musik oleh Iwan Gunawan. *Swara: Jurnal Antologi Pendidikan Musik*, 4(2).
- John W. Creswell, J. D. C. (2017). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches* (5th ed.).

- Sage Publications. https://books.google.co.id/books/about/Research_Design.html?hl=id&id=335ZDwAAQBAJ&redir_esc=y
- Kevin Chrisanto. (2021). Konsep Pembelajaran Daw (Digital Audio Workstation) Pada Mata Kuliah Teknologi Musik. *Jurnal Penelitian Musik*, 2(1).
- Kurniawan Rahmat. (2025). Metode Penciptaan Musik Irungan untuk Seni Pertunjukan: Pendekatan Interdisipliner bagi Mahasiswa Seni Musik. *Indonesian Art Journal*, 14(1–12). <https://doi.org/https://doi.org/10.24821/1/ekspressi.v14i1.15106>
- Martiano Vereki. (2025). Musical Illustration in the Film Silogui: A Cinematic Study of Mentawai Children. *Scoring Journal Of Film Music*, 3(1). <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.26887/scoring.v3i1.5654>
- Matthew B. Miles, A. M. H. and J. S. (2014). *Qualitative Data Analysis: A Methods Sourcebook*. Sage Publications. <https://books.google.co.id/books?id=p0wXBAAAQBAJ&printsec=frontcover&hl=id#v=onepage&q&f=false>
- Nugraha Aditya. (2025). Implikasi Pemanfaatan Teknologi MIDI terhadap Efisiensi Produksi Musik Irangan Tari. *Ranah Research*, 8(1).
- Putra Warman Ricky; Hernanda Hero Agung. (2021). *Musik Digital; Pengetahuan Dasar Musik Digital, Audio Engineering dan Perekaman Musik*. Arrtex.
- Somunkiran, D. (2023). *The Ultimate Studio One Pro Book*. Packt Publishing Ltd.