



**Journal of Music Science, Technology,
and Industry**

Volume 6, Number 1, 2023

e-ISSN. 2622-8211

<https://jurnal.isi-dps.ac.id/index.php/jomsti/>

**Tahapan dalam Produksi Komposisi Iringan Tari
Satya Gora Dharma**

Komang Wahyu Dinata¹, I Pt. Lukita Wiweka Nugraha Putra²

^{1,2} Program Studi Musik, Fakultas Seni Pertunjukan,

Institut Seni Indonesia Denpasar

Email: wahyudinata@isi-dps.ac.id

Article Info

Article History:

Received:
September 2022

Accepted:
January 2023

Published:
April 2023

Keywords:

karawitan
composition,
dance
accompaniment,
Satya Gora
Dharma, Digital
Audio
Workstation.

ABSTRACT

Purpose: This paper discusses the series of stages of production of Satya Gora Dharma Dance Accompaniment composition, where this work is a karawitan composition work that the author made in 2021.

Method: This work is produced by the author using Digital Audio Workstation technology, with a series of stages starting from the beginning until this work is completed. Digital Audio Workstation is a digital-based technology that is often used by musicians, arrangers, composers and other work sectors related to data processing in the form of audio recordings. Satya Gora Dharma dance is the great dance of Satya Dharma Singaraja College of Economics (STIE) initiated by Dr. A.A.A.N Tini Rusmini Gorda, Dr. A.A.N Oka Suryadinatha Gorda, Dr. A.A.N Eddy Supriyadinata Gorda, Dr. A.A.A.N Sri Rahayu Gorda. Satya Gora Dharma dance accompaniment compositions are produced with 3 software, namely Cubase Pro 10.5, WaveLab Pro 10, and Virtual Studio Technology (VST) from Native Instrument Kontakt 6.

Result and Discussion: The discussion in this paper will focus on how this composition work is produced starting from the stage of taking audio sampling from the gamelan instruments used, making VST, composing arrangement, mixing, balancing, to the final stage in the production process, namely the mastering stage. The data analysis technique used in this paper is qualitative descriptive analysis. The qualitative descriptive analysis technique is carried out by analyzing the data that has been obtained through qualitative descriptive analysis. Then at the end a conclusion is drawn and accompanied by the necessary advice

© 2023 Institut Seni Indonesia Denpasar

LATAR BELAKANG

Musik secara faktual adalah seni yang esensinya berhubungan erat dengan panca indra pendengaran (Smits, 2016: 57). Sebagai sebuah seni musik tradisional, secara umum sumber kreativitas dalam Karawitan Bali jika ditinjau dari sumber penghasil bunyi dapat dikategorikan menjadi dua jenis, yaitu sumber bunyi yang berasal dari instrumen gamelan dan sumber bunyi yang berasal dari olah vokal manusia. Dalam konteks olah kreativitas, umumnya pengolahan instrumen maupun olah vokal menjadi sebuah komposisi musik (dalam hal ini komposisi karawitan), proses yang dilakukan oleh seorang komposer Karawitan Bali umumnya adalah mentransfer langsung materi kepada pemain gamelan atau seniman tembang (vokal). Namun seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, kini komposisi Karawitan Bali juga dapat dikerjakan melalui media digital berbasis komputer. Hal tersebut dimungkinkan karena komputer-komputer pada saat ini sudah sedemikian kompleks dan maju, sehingga tidak hanya berguna untuk membantu manusia dalam ilmu-ilmu eksakta, bahkan sudah dapat diperintahkan membuat sajak, melaksanakan program yang didisain oleh seniman grafis atau seniman musik (Tabrani, 2006: 31).

Penggunaan teknologi komputer sebagai medium dalam menyusun dan memproduksi komposisi Karawitan Bali saat ini sudah lazim dan banyak dilakukan oleh seniman dan komposer. Dalam musik, yang dimaksud dengan medium adalah alat pengantar atau penyalur antara ide-ide komponis yang tertulis dalam partitur dan realisasinya dalam bunyi musikal yang aktual (Miller, 2017: 62). Penggunaan medium berupa teknologi digital oleh komposer Karawitan Bali, jika dilihat dari konteks efisiensi hal tersebut kemungkinan dilakukan mengingat proses dalam produksi sebuah karya komposisi Karawitan Bali pada umumnya memerlukan waktu yang relatif tidak singkat dan biasanya melibatkan *penabuh* (pemain gamelan) dalam jumlah tidak sedikit pada setiap prosesnya. Fenomena tersebut setidaknya merupakan pengalaman pribadi sehingga melatar belakangi penulis untuk memanfaatkan teknologi digital sebagai medium dalam memproduksi karya-karya komposisi Karawitan Bali, salah satunya adalah karya komposisi iringan tari Satya Gora Dharma.

Tari Satya Gora Dharma diciptakan pada awal tahun 2021, atas ide dan gagasan dari Dr. A.A.A.N Tini Rusmini Gorda, Dr. A.A.N Oka Suryadinatha Gorda, Dr. A.A.N Eddy Supriyadinata Gorda, Dr. A.A.A.N Sri Rahayu Gorda dan didaulat sebagai

tari kebesaran Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Satya Dharma Singaraja. Tarian ini merupakan tari kreasi berkelompok dengan mempergunakan iringan Gong Kebyar. Dimana dalam proses penggarapan tersebut penulis dipercaya sebagai penata iringan dari karya tersebut. Karya komposisi iringan tari ini, merupakan sebuah komposisi karawitan yang mengacu pada bentuk komposisi konvensional Karawitan Bali pada umumnya, hal tersebut terlihat dari instrumentasi, olah musikal, wujud, bentuk serta fungsi dari karya komposisi ini. Dalam tulisan ini tidak akan membahas tentang karya komposisi ini lebih lanjut, namun pembahasan akan difokuskan pada bagaimana karya ini dibuat atau diproses dengan memanfaatkan teknologi digital berbasis komputer atau yang sering disebut dengan *Digital Audio Workstation (DAW)*.

Teknologi *Digital Audio Workstation (DAW)* merupakan teknologi mutakhir yang sering digunakan oleh komposer dan produser musik di era modern saat ini,. DAW yang umum dipergunakan biasanya berupa perangkat lunak (*software*) yang memungkinkan para komposer dan musisi untuk merekam, mengedit, dan mengolah suara secara digital. Dengan penggunaan DAW selain untuk merekam suara, pengguna juga dapat menambahkan efek, mengedit dan menyusun komposisi, dan mengeksekusi proyek, dan ide yang berkaitan dengan komposisi atau audio mereka di dalam satu aplikasi yang dioperasikan menggunakan komputer.

METODE PENELITIAN

Materi dalam tulisan ini adalah tahapan produksi komposisi iringan tari Satya Gora Dharma, dengan mempergunakan pendekatan penelitian berupa pendekatan kualitatif. Adapun dasar dari penelitian kualitatif adalah fenomenologi, dalam hal ini adalah fenomena tahapan produksi komposisi iringan tari Satya Gora Dharma merupakan bahan kajian dalam tulisan ini. Dalam konteks penciptaan tari, studi ini serupa dengan karya Sariada, et al. (2022), Ari Sidiastini, et al. (2022), dan Triana Titania Manuaba, et al (2022) sedangkan dalam konteks penciptaan musik serupa dengan karya Gabriel Matanari, et al (2022) dan Wahyudita, et al (2022). Namun demikian, secara ontologis maupun secara lokasi dan objek serta focus penelitian, studi ini tidak memiliki kesamaan dengan semua karya mereka.

Data primer yang dipergunakan dalam penelitian ini adalah data yang telah terdokumentasi dalam bentuk rekaman audio dan video, *file project*, dan dokumentasi foto. Dari data-data yang ada kemudian dirunut satu per satu untuk menganalisa

raangkain proses produksi yang dilalui kemudian dirangkum menjadi beberapa tahapan, mulai dari proses awal hingga komposisi iringan tari Satya Gora Dharma terwujud. Adapun teknik analisis data yang dipergunakan dalam penelitian ini adalah analisis deskriptif kualitatif, dengan cara menganalisis data yang telah diperoleh melalui analisis deskriptif kualitatif untuk kemudian dilakukan penarikan kesimpulan yang disertai saran yang diperlukan.

HASIL/PEMBAHASAN

Digitalisasi merupakan sebuah perkembangan kemajuan teknologi yang secara terus menerus menghasilkan terobosan yang bertujuan untuk mempermudah dan efisiensi sistem pekerjaan manusia, termasuk kerja-kerja kreatif yang dilakukan oleh seniman tidak luput dari penggunaan teknologi berbasis digital. Dalam produksi karya-karya musik, salah satu manfaat yang kita peroleh sekarang ini adalah banyak peralatan teknik untuk perekaman suara (Smiers, 2012: 96). Dengan adanya teknologi digital seorang musisi, arranger, komposer, dan kreator musik dapat merancang dan memproduksi karya-karyanya dengan lebih efisien, salah satunya dengan cara memanfaatkan teknologi *Digital Audio Workstation*.

Digital Audio Workstation (DAW) merupakan sebuah teknologi yang sering digunakan oleh musisi, aranger, dan komposer dalam memproduksi karya musiknya. Dalam dunia digital pada umumnya seorang komposer akan menggunakan *software* DAW dalam proses kreatif penyusunan karya komposisi musik, *software* DAW adalah ruang kerja (*workstation*) berbasis digital dimana pengguna bisa merekam apapun seperti; vokal, gitar, bass, piano, MIDI tanpa batas (Hardiman, 2020: 25). Penggunaan *software* DAW untuk memproduksi karya-karya komposisi musik tradisional seperti Karawitan di era digital sudah cukup banyak dilakukan termasuk oleh komposer-komposer Karawitan Bali. Penggunaan *software* DAW memungkinkan para komposer karawitan memproduksi karya-karya komposisinya secara mandiri dan efisien, kendati hasilnya tidak akan sama jika komposisi dimainkan secara langsung pada repertoar gamelan oleh penabuh. Tidak dapat dipungkiri bahwasanya fenomena tersebut merupakan imbas dari kemajuan pengetahuan dan kemudahan akses informasi saat ini melalui koneksi internet sehingga kini musik Bali telah masuk dalam konstelasi global (Sigiartha, 2012: 74). Selain itu, tidak dapat dipungkiri bahwasanya permasalahan klasik dalam konteks disiplin waktu terkait dengan kehadiran *penabuh*

(pemain gamelan) saat proses kreatif pembentukan karya, dimana sangat sering kita jumpai jadwal latihan yang molor akibat dari kurang konsistennya disiplin waktu dari *penabuh*. Fenomena ini sempat dikeluhkan oleh seorang konten kreator yang dikenal dengan nama Edi Bud dalam acara *podcast* Jeg Bali, video dapat diakses pada laman <https://www.youtube.com/watch?v=pl8iLqA-Rvw>. Hal serupa juga penulis rasakan dalam sebagian besar proses pembentukan karya komposisi karawitan yang pernah penulis lakukan, sehingga salah satu alternatif yang penulis lakukan adalah memproses karya komposisi melalui DAW agar lebih efisien.

Sebagai sebuah karya seni musik, komposisi iringan tari Satya Gora Dharma disusun berdasarkan ragam pola, teknik, bentuk, struktur, dan kreativitas olah musikal lainnya yang tetap mengacu pada musikalitas konvensional Karawitan Bali. Bahasan dalam tulisan ini tidak akan mengulas tentang wujud dan bentuk dari komposisi iringan tari Satya Gora Dharma, melainkan fokus pada bagaimana karya ini diproduksi dengan pemanfaatan teknologi berbasis digital. Adapun tahapan yang penulis lakukan dalam penyusunan komposisi iringan tari Satya Gora Dharma adalah sebagai berikut:

Pertama, Tahap *Sampling Audio*

Perkembangan teknologi musik digital, penggunaan teknik sampling instrumen gamelan Bali sudah cukup umum, terutama untuk keperluan komposisi musik, rekaman, atau produksi audio yang melibatkan instrumen gamelan Bali. Sampling instrumen gamelan Bali dilakukan dengan cara merekam suara instrumen tersebut menjadi bentuk digital. Setelah itu, suara tersebut bisa dimanipulasi, diproses, dan dikombinasikan dengan suara instrumen lainnya, ataupun suara elektronik dan efek-efek lainnya yang diinginkan. Ketika melakukan sampling instrumen gamelan Bali, teknik yang digunakan sangat menentukan kualitas hasil akhir. Sampling instrumen gamelan Bali harus dilakukan dengan hati-hati dan teliti, karena suara alami dari instrumen ini sangat beragam dan kompleks.

Dalam proses penggarapan iringan tari Satya Gora Dharma, tahap ini merupakan proses awal sebelum komposisi mulai digarap. Proses sampling audio ini bertujuan untuk membuat bahan dasar berupa data-data audio dalam bentuk rekaman suara instrumen, yang kemudian akan diproses menjadi *Virtual Studio Technology* (VST) instrumen yang selanjutnya akan dipergunakan sebagai media unguap, dalam hal ini adalah bunyi seperangkat gamelan Gong Kebyar. Hal ini dilakukan karena

sampai saat penulis belum menemukan VST instrumen Gong Kebyar yang bagi penulis mampu mensimulasikan bunyi dari instrumen-instrumen dalam ansambel Gong Kebyar dengan baik seperti aslinya. Tahap ini dimulai dengan pengambilan data digital berupa suara pada setiap instrumen dengan cara merekam satu per satu bilah dan pencon dengan bantuan peralatan seperti: Laptop, *Software* DAW, *Audio Interface*, beberapa jenis Mikrofon, kabel koneksi, *Headphone* dan sebagainya. Berikut ini adalah dokumentasi foto pada saat proses pengambilan *sample* audio dari instrumen gamelan:



Gambar 1: Dokumentasi proses perekaman

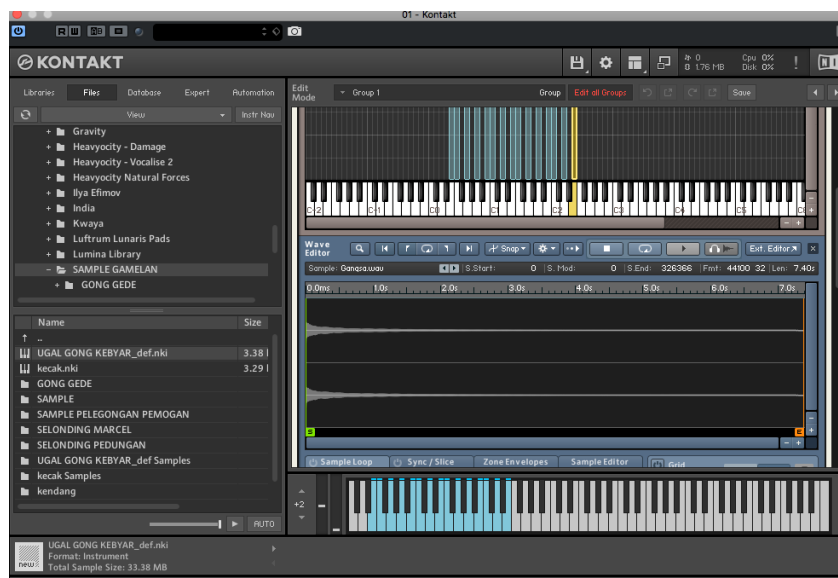
Setelah data audio dirasa cukup, kemudian dilakukan tahapan editing yang bertujuan untuk meminimalisir suara-suara atau *noise* yang tidak diinginkan namun ikut terekam pada saat pengambilan data audio. Dalam proses ini penulis mempergunakan bantuan beberapa *Plug-in Effect* seperti: *Noise Reduction*, *Compressor*, *Limitter*, *Equalizer* dan sebagainya. Langkah selanjutnya adalah mengkonversi data-data audio tersebut menjadi *file audio* format WAV dengan spesifikasi *sampling rate* 48.000 Khz dan 32 Bit. Semua proses perekaman *sample audio* dilakukan pada *software* Cubase Pro 10.5. Berikut adalah tangkapan layar *workspace* saat proses editing dilakukan:



Gambar 2: Dokumentasi proses editing

Kedua, Tahap Membuat VST

Setelah proses sampling dilakukan, tahapan berikutnya adalah membuat VST, tahapan ini bertujuan untuk merangkum file-file audio dari satu instrumen menjadi sebuah VST, sehingga nantinya akan mempermudah dalam proses kreatif penyusunan komposisi. Dalam penggarapan iringan tari Satya Gora Dharma, penulis menggunakan *software* DAW Native Instrument Kontakt 6 seperti pada gambar berikut:



Gambar 3: Dokumentasi proses komposisi menggunakan VST

Native Instrument Kontakt 6 adalah alat produksi musik digital yang memungkinkan untuk merekam, memproses, dan menghasilkan suara instrumen yang realistis dan berkualitas tinggi. Berikut adalah langkah-langkah membuat VST dengan menggunakan Native Instrument Kontakt 6:

1. Buka Native Instrument Kontakt 6, lalu pilih menu 'File' dan 'New Instrument'.
2. Pilih kategori instrumen yang akan digunakan, kemudian klik tombol 'Add'. Misalnya, untuk menyimpan instrumen gamelan pilih kategori 'World' atau 'Ethnic'.
3. Setelah itu, klik tombol 'Groups', kemudian klik tombol 'Add'. Masukkan nama grup instrumen yang sesuai dengan nama instrumen gamelan yang akan digunakan.
4. Selanjutnya, pada kolom 'Audio', klik tombol 'Import' dan pilih file suara hasil sampling instrumen yang sudah disimpan pada komputer.
5. Atur volume dan pan instrumen sesuai dengan keinginan, kemudian klik tombol 'Save'.
6. Setelah itu, klik tombol 'Save As', lalu masukkan nama VST yang diinginkan dan pilih lokasi penyimpanan file.
7. Selesai, VST instrumen gamelan sudah siap digunakan dalam produksi musik digital.

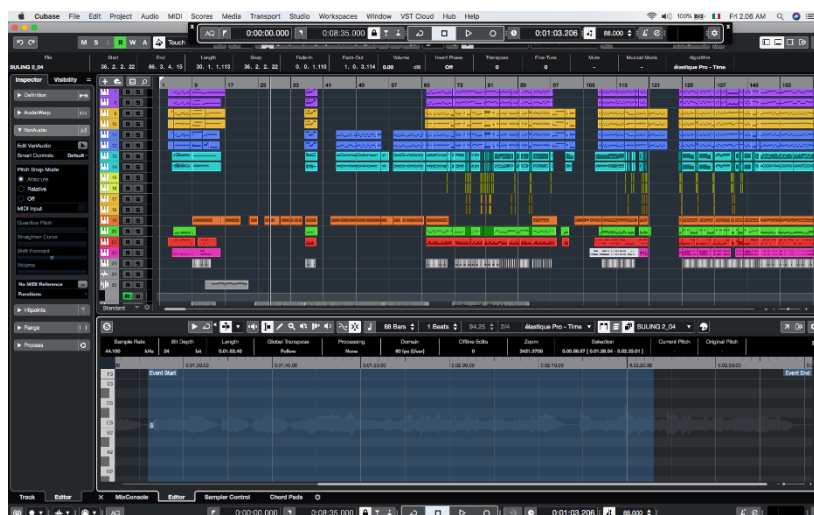
Ketiga, Tahap Menyusun Komposisi

Setelah VST Instrument selesai dibuat, langkah selanjutnya adalah penyusunan komposisi. Komposisi iringan tari Satya Gora Dharma mempergunakan beberapa VST instrumen yang merepresentasikan barungan Gong kebyar seperti instrumen: Gangsa, Kantil, Penyacah, Jublag, Jegog, Riong, Kendang Lanang, Kendang Wadon, Kajar, Kemong, Gong Lanang Wadon, dan Kempur. Adapun penyusunan komposisi dilakukan dengan mempergunakan *software* Cubase Pro 10.5 dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Membuat project baru
2. Menambahkan beberapa track dengan mempergunakan VST Kontakt 6 dan memilih *sample* instrumen yang telah dibuat sebelumnya.
3. Memberi nama pada track sesuai dengan masing-masing instrumen yang digunakan.

4. Menulis ritme masing-masing instrumen pada masing-masing track. Dalam proses ini, penulis melakukannya dengan 2 metode tergantung kebutuhan, metode pertama dengan menulis langsung menggunakan fitur *pen* pada *piano roll*, dan metode kedua dengan memanfaatkan bantuan *Keyboard Midi Controller* untuk membuat ritme masing-masing instrumen.
5. Mengatur dan menyesuaikan tempo. Tahapan ini merupakan tahapan yang memerlukan ketelitian dan kemampuan editing yang baik, karena pada umumnya komposisi tradisi karawitan Bali memiliki dinamika tempo yang kompleks, berbeda dengan komposisi musik Barat pada umumnya.

Dalam proses penyusunan komposisi iringan tari Satya Gora Dharma, penulis menggunakan penggabungan antara Teknologi VST dengan teknik *dubbing* dengan merekam suara pada beberapa instrumen seperti ceng-ceng ricik, dan instrumen suling. Hal tersebut dilakukan agar kualitas audio komposisi terdengar lebih natural dan humanis. Selain menambahkan beberapa rekaman audio instrumen, penulis juga menambahkan unsur vokal Gerong untuk menambah kesan keindahan pada komposisi yang dibuat. Penataan teks lagu dan sekaligus berperan sebagai Gerong dalam karya ini adalah ibu Ni Wayan Nik Swasti, S.Sn. Pada proses *dubbing*, penulis menggunakan beberapa peralatan diantaranya seperti: Laptop, *Audio Interface*, Mikrofon, Headphone monitor, dan beberapa alat bantu lainnya. Berikut adalah gambar tampilan *workspace project* dari komposisi iringan tari Satya Gora Dharma pada DAW Cubase Pro 10.5:

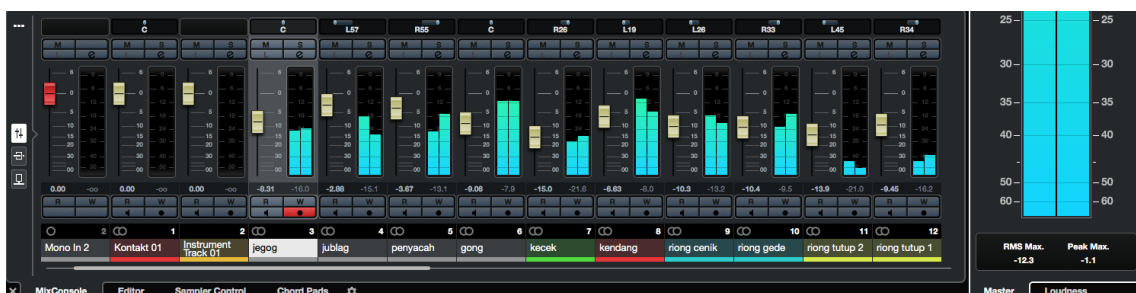


Gambar 4: Dokumentasi proses pengaplikasian teknik *dubbing*

Keempat, Tahap *Mixing*

Setelah penggarapan komposisi selesai dilakukan, langkah selanjutnya adalah tahap *mixing*, proses ini adalah tahap pasca produksi lagu dimana setelah editing selesai semua track akan di *mixing* (Hardiman,2020: 73). Dalam tahapan ini dilakukan rekayasa pada setiap track instrumen, dengan tujuan untuk memperindah kualitas bunyi dari masing-masing track instrumen agar karya komposisi secara keseluruhan mendekati atau identik dengan suara atau bunyi yang dihasilkan dari ansambel barungan Gong Kebyar. Selain merekayasa bunyi instrumen gamelan berbasis VST, hal serupa juga dilakukan pada hasil rekaman instrumen suling, ceng-ceng ricik, dan hasil rekaman vokal Gerong. Metode editing yang dipergunakan dalam merekayasa *track* instrumen berbasis VST dengan hasil rekaman audio (instrumen dan vokal) memiliki perbedaan dalam prosesnya. Jika pada instrumen berbasis VST hasil rekaman audio (sample instrumen) telah melewati prosedur *treatment* yang bertujuan untuk memperindah kualitas suara sehingga dapat merepresentasikan bunyi asli instrumen yang diinginkan, sedangkan untuk *track* berbasis rekaman audio metode rekayasa yang dipergunakan sedikit lebih kompleks mengingat proses rekaman dilakukan dalam ruangan dengan penataan akustika yang kurang baik sehingga hasil tangkapan suara pada beberapa rekaman memiliki tingkat *noise* cukup tinggi serta pada beberapa bagian harus “dibersihkan” karena ikut terekamnya suara-suara lain yang tidak diinginkan disekitar lokasi rekaman.

Dalam tahap *Mixing*, rekayasa tersebut dilakukan dengan cara menambahkan berbagai macam efek seperti: compressor, limiter, equalizer, dan sebagainya. Proses *mixing* karya komposisi iringan tari Satya Gora Dharma dilakukan sepenuhnya dengan menggunakan *software* Cubase Pro 10.5. Adapun *plug-in* efek yang dipergunakan seperti pada gambar berikut:

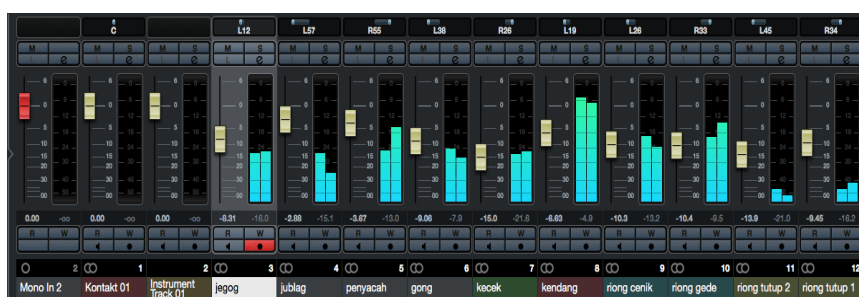


Gambar 5: Dokumentasi proses *mixing*

Kelima, Tahap *Balancing*

Proses selanjutnya adalah *balancing*, tahapan ini bertujuan untuk menyeimbangkan antara bunyi instrumen satu dengan instrumen lainnya dengan cara mengatur dinamika volume bunyi, mengatur posisi penempatan bunyi menjadi posisi dominan kanan, kiri, atau tengah, sehingga menghasilkan kualitas audio yang seimbang dan merepresentasikan bunyi dari gamelan yang dalam hal ini adalah *barungan* Gong Kebyar.

Dalam tahapan ini, teknik yang penulis lakukan adalah mengatur intensitas keseimbangan bunyi tiap-tiap *track* melalui fitur *fader* dan *paning* yang ada pada *mixer control* Cubase Pro 10.5 untuk mendapatkan keseimbangan bunyi yang sesuai, seperti pada gambar berikut ini:



Gambar 6: Dokumentasi proses *balancing*

Setelah semua bunyi dirasa seimbang, proses selanjutnya adalah mengkonversi *project* menjadi file audio dengan format WAV 48.000 Khz sebelum memindahkannya ke *software mastering*, yang dalam penggarapan karya komposisi iringan tari Satya Gora Dharma ini penulis menggunakan software WaveLab Pro 10

Keenam, Tahap *Mastering*

Setelah proses *mixing* dilakukan, proses selanjutnya yang penulis lakukan dalam memproduksi karya iringan tari Satya Gora Dharma adalah tahap paling akhir, tahap akhir produksi musik yaitu mastering (Hardiman,2020: 79). Proses mastering dilakukan dengan tujuan untuk memaksimalkan kualitas audio agar sesuai dengan standar yang berlaku sehingga audio terdengar baik jika diputar dengan beragam jenis speaker yang ada. Dalam proses ini, langkah-langkah yang penulis lakukan adalah membandingkan kualitas audio komposisi iringan tari Satya Gora Dharma dengan beberapa hasil audio yang ada dan tersebar luas pada platform YouTube. Proses

mastering penulis lakukan dengan mempergunakan *software* WaveLab Pro 10, seperti pada gambar berikut:



Gambar 6: Dokumentasi proses *mastering*

Setelah proses *mastering* selesai, kemudian tahap selanjutnya adalah mengkonversi project menjadi file audio. Langkah serta tujuan yang ingin dicapai pada tahapan ini adalah file hasil pengolahan diekspor ke dalam format lainnya seperti: WAV, Mp3, MIDI dan sebagainya agar dapat diputar dengan audio player lainnya (Wahana,2011: 124).

SIMPULAN

Perkembangan teknologi berbasis digital berimplikasi kepada semakin terbantunya penyelesaian sebuah pekerjaan yang dilakukan oleh manusia, termasuk kerja-kerja kreatif seorang komposer karawitan dalam memproduksi karya komposisinya dan merupakan salah satu metode alternatif yang lebih efisien. Komposisi iringan tari Satya Gora Dharma diproduksi mempergunakan media teknologi Digital Audio Workstation (DAW) berupa dua buah software yaitu Cubase Pro 10.5 dan WaveLab Pro 10.

Terdapat 6 tahapan yang dilakukan dalam produksi iringan tari Satya Gora Dharma yaitu: (1) Tahap Sampling Audio, (2) Tahap Pembuatan Virtual Studio Technology, (3) Tahap menyusun komposisi, (4) Tahap Mixing, (5) Tahap Balancing (6) Tahap Mastering. Dalam memproduksi komposisi gamelan Bali dengan menggunakan DAW

Cubase Pro 10.5, perlu diperhatikan bahwa tidak hanya teknologi yang diperlukan tetapi juga pengetahuan tentang gamelan Bali itu sendiri, seperti teknik permainan, bentuk komposisi, serta kepekaan terhadap bunyi instrumen gamelan itu sendiri. Selain itu, harus dilakukan banyak latihan dan pengetahuan tentang teknik mixing dan mastering yang baik agar kualitas file audio yang dihasilkan mampu merepresentasikan bunyi khas gamelan Bali. Teknologi akan terus berkembang, sehingga komposer yang menggunakan DAW sebagai media komposisi seyogyanya terus mengikuti perkembangan tersebut untuk kemajuan dari komposisi-komposisi berikutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Ari Sidiastini, N. P. ., Rai S, I. W., & Ruastiti, N. M. (2022). "Nga-wayang": A New Dance Creation from a Globalized Sociocultural Environment. *Journal of Aesthetics, Creativity and Art Management*, 1(1), 22–30.
<https://doi.org/10.31091/jacam.v1i1.1593>.
- Gabriel Matanari, O., Ardini, N. W., & Sudirana, I. W. (2022). Technology as a Digital Trace in the Sekar Rare-Based Music Composition. *Journal of Aesthetics, Creativity and Art Management*, 1(1), 37–41.
<https://doi.org/10.31091/jacam.v1i1.1595>.
- Hardiman, Agus. 2020. *Kitab Sakti Music Content Creator*. Jakarta: PT. Sonica Musik Internasional.
- Komputer, Wahana. 2011. *Kreatif Membuat Musik Dengan Studio Digital Sendiri*. Yogyakarta: Andi Yogyakarta
- Miller, Hugh M. 2017. *Apresiasi Musik*. Yogyakarta: Thafa Media Yogyakarta
- Sariada, I. K. ., Negara, I. G. O. S. ., & Mawan, I. G. . (2022). Arjuna Tapa: A new creation dance. *Journal of Aesthetics, Creativity and Art Management*, 1(2), 131–154. <https://doi.org/10.31091/jacam.v1i2.1832>.
- Smiers, Joost. 2012. *Dunia Tanpa Hak Cipta*. Yogyakarta: INSISTPress
- Sugiharta, I Gede Arya. 2012. *Kreativitas Musik Bali Garapan Baru*. Denpasar: UPT. Penerbitan ISI Denpasar.
- Tabrani, Primadi. 2006. *Kreativitas & Humanitas*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Triana Titania Manuaba, I. A. ., Dibia, I. W., & Sariada, I. K. (2022). A Dance Work Representing Ida Bagus Blangsinga's Life Journey (The Maestro of Kebyar

Duduk Dance in Blangsinga Style) . Journal of Aesthetics, Creativity and Art Management, 1(1), 31–36. <https://doi.org/10.31091/jacam.v1i1.1594>..

Van Waesbreghe S.J, F.H Smit. 2016. *Estetika Musik*. Yogyakarta: Thafa Media Yogyakarta.

Wahyudita, K., Sudirga, I. K., & Suharta, I. W. (2022). I Wayan Ary Wijaya's Creative Process in Creating Digital Gamelan Music . Journal of Aesthetics, Creativity and Art Management, 1(1), 42–58. <https://doi.org/10.31091/jacam.v1i1.1596>.