

HIBRIDITAS GERAK DAN BUNYI: TRANSFORMASI METODOLOGI PENGKARYAAN TARI KONTEMPORER FLS3N BERBASIS DIGITAL AUDIO WORKSTATION

Vereki Martiano^{1*}, Intania Ananda Jonisa², Susandra Jaya³

¹Program Studi Ilmu Komunikasi, Universitas Putera Batam

²Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Adzkia

³Program Studi Seni Karawitan, Institut Seni Indonesia Padang Panjang

*E-mail: vereki.martiano@puterabatam.ac.id

Abstract

This study aims to comprehensively analyze the methodological transformation in creating contemporary dance by utilizing Digital Audio Workstation (DAW) Studio One 6 in the FLS3N competition, focusing on the work "Ratapan Bumi". The central problem highlights how digital technology functions not merely as a recording device, but rather as an integrated methodological environment bridging kinetic hybridity (Riau Malay Silat movements) and sonic spectrums (traditional-electronic instruments). Employing a qualitative approach with an interpretive case study design, empirical data were gathered through in-depth interviews with Composer Vic Art, systematic observation of the DAW project workflow, and contextual choreography document analysis. The results establish three digital methodology pillars with a prioritized emphasis on choreographic reconstruction and digital audio integration: (1) Converting the ecological narrative of Riau's forest crisis into a structured arrangement timeline using markers, (2) Generating timbral hybridity via third-party VST layering (Native Instruments Kontakt) to blend authentic traditional Malay resonances with software synthesis, and (3) Optimizing Automation Tracks as a direct translation tool for kinetic silat energy demanding high synchronization accuracy. This study confirms that DAW integration within contemporary dance choreography fosters an interdisciplinary paradigm where physical movement structures and digital sound design inherently co-construct one another.

Keywords: Contemporary Dance; DAW Studio One 6; FLS3N; Kinetic Hybridity; Ratapan Bumi

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis secara holistik transformasi metodologi pengkaryaan tari kontemporer melalui pemanfaatan Digital Audio Workstation (DAW) Studio One 6 dalam kompetisi FLS3N, dengan lokus kajian pada karya "Ratapan Bumi". Isu sentral yang diangkat adalah bagaimana teknologi digital tidak sekadar memosisikan diri sebagai alat rekam, melainkan sebagai ruang metodologis terintegrasi yang menjembatani hibriditas kinetik (gerak Silat Melayu) dan sonik (instrumen tradisi-elektronik).

Menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi kasus interpretif, data dikumpulkan melalui wawancara mendalam bersama Komposer Vic Art, observasi proyek DAW, dan analisis dokumen koreografi. Hasil penelitian merumuskan tiga pilar metodologi digital dengan fokus penekanan utama pada rekonstruksi koreografi (70%) dan keselarasan produksi musik digital (30%): (1) Konversi narasi ekologis krisis lingkungan Riau ke dalam lini masa terstruktur menggunakan penanda (Marker), (2) Hibriditas timbre melalui teknik layering VST (Native Instruments Kontakt) yang menyatukan resonansi otentik instrumen tradisional Melayu dengan manipulasi synthesizer, dan (3) Optimalisasi Automation Track sebagai penerjemah energi kinetik silat yang menuntut akurasi sinkronisasi tinggi. Penelitian ini menegaskan bahwa integrasi DAW dalam pengkaryaan tari kontemporer melahirkan paradigma baru di mana struktur koreografi dan desain suara digital saling mengonstruksi secara interdisipliner.

Kata Kunci: Tari Kontemporer; DAW Studio One 6; FLS3N; Hibriditas Kinetik; Ratapan Bumi

PENDAHULUAN

Seni tari kontemporer di Indonesia dalam perkembangannya telah melampaui batas fungsionalnya yang semula didominasi oleh aspek estetika hiburan murni, kini bergerak ke arah medium kritik sosial dan refleksi krisis ekologis yang mendesak. Karya tari kreasi tidak lagi sekadar visualisasi keindahan ragam gerak, melainkan wadah artikulasi atas fenomena empiris yang terjadi di ruang sosial lingkungan masyarakat (Hadi, 2012). Perancangan karya berbasis krisis lingkungan ini membutuhkan kepekaan tersendiri dalam mengeksplorasi jalinan struktur bentuk dan timbre pertunjukan (Anggraeni & Sudibyo, 2020). Salah satu manifestasi dari pergeseran ini terlihat nyata pada karya tari kontemporer berjudul Ratapan Bumi yang dipertunjukkan dalam ajang kompetisi bergengsi tingkat nasional, yaitu Festival Lomba Siswa Seni Nasional atau FLS3N. Karya koreografis ini lahir sebagai sebuah tanggapan artistik yang responsif terhadap krisis lingkungan akut berupa pembalakan liar, deforestasi berskala besar, dan insiden kebakaran lahan gambut yang terjadi secara persisten di Bumi Lancang Kuning, Provinsi Riau. Melalui pendekatan tari kontemporer, fenomena kerusakan ekologis tersebut diejawantahkan ke dalam bahasa tubuh yang sarat akan makna simbolik, menjadikannya sebuah karya seni pertunjukan yang tidak hanya menawarkan kepuasan visual tetapi juga membawa muatan edukasi moral bagi penontonnya.

Pertunjukan tari kontemporer Ratapan Bumi menempatkan elemen iringan musik pada posisi yang sangat krusial di dalam kerangka filosofis pertunjukan. Kehadiran aransemen musik melampaui tugas konvensional sebagai pengatur ritme dan penjaga tempo penari, melainkan bergerak aktif

sebagai penopang utama yang mempertegas kedalaman narasi filosofis garapan tari. Tarian ini secara tegas menyuarakan pesan moral yang mendalam untuk kembali kepada falsafah hidup masyarakat Melayu Riau, yaitu “Takkan Melayu Hilang di Bumi”. Dalam pandangan sosiokultural Melayu, aktivitas menjaga, merawat, dan melestarikan alam sekitar dianggap sebagai cerminan budi pekerti yang luhur serta tanda rasa syukur yang paling esensial kepada sang Pencipta. Oleh karena itu, jalinan iringan musik harus mampu mentransformasikan nilai-nilai filosofis tersebut ke dalam bentuk getaran sonik yang magis, khidmat, sekaligus mencekam guna menghidupkan pesan moral sosiokoreografis yang ingin disampaikan oleh koreografer di atas panggung pertunjukan.

Dalam struktur estetikanya, ragam gerak tari Ratapan Bumi secara substansial bersumber dari stilisasi dan distorsi ragam gerak Silat Melayu Riau. Karakteristik gerak bela diri tradisional ini menuntut sebuah komposisi iringan musik yang memiliki dinamika volume yang fluktuatif, kekuatan energi yang masif, serta ketepatan ritmis yang sangat tinggi. Setiap patahan gerak, tendangan, pukulan, tangkisan, dan elakan dalam Silat Melayu merupakan perwujudan dari nilai ketangguhan, heroisme, dan perjuangan penari dalam merespons hancurnya ruang hidup mereka. Pola garap tari kontemporer yang melibatkan tiga orang penari (sebagai simbolisasi dari nilai kekompakan, persatuan, dan trilogi kosmos) serta pemanfaatan properti Lambang Sakti Pohon sebagai simbol sakral dari penjaga keseimbangan ekosistem wajib diterjemahkan secara presisi ke dalam struktur musikal. Kebutuhan interdisipliner ini memunculkan rumusan masalah mengenai bagaimana mencapai titik temu koherensi estetik yang sempurna antara elemen visual koreografi tari yang agresif dan elemen desain suara digital yang kompleks.

Seiring dengan pesatnya kemajuan teknologi audio di era digital, proses pengkaryaan seni pertunjukan, khususnya komposisi musik iringan tari, telah mengalami pergeseran paradigma metodologis yang sangat signifikan. Komposer kontemporer saat ini tidak lagi hanya mengandalkan instrumen akustik konvensional atau metode perekaman analog statis di dalam studio rekam tradisional. Tuntutan artistik masa kini mengharuskan komposer untuk mampu melahirkan iringan tari dengan konsep sound design yang kaya, tebal, dan variatif (Putra Warman & Hernanda, 2021). Hal ini dikarenakan musik tari kontemporer membutuhkan ruang akustik yang mampu menggabungkan soundscape tradisional yang bersifat alamiah dengan spektrum bunyi elektronik modern yang lebih luas dan eksperimental. Perpindahan medium kreatif dari

studio analog menuju lingkungan kerja berbasis perangkat lunak Digital Audio Workstation atau DAW bukan sekadar pergantian alat kerja teknis semata, melainkan sebuah transformasi metodologi penciptaan seni yang fundamental. Lingkungan kerja Digital Audio Workstation (DAW) memberikan fleksibilitas metodologis yang memungkinkan terjadinya proses hibriditas instrumentasi secara instan dan dinamis. Melalui DAW, seorang komposer dapat melakukan penggabungan yang rumit antara rekaman instrumen akustik tradisional, teknik sampling audio beresolusi tinggi, hingga proses synthesizing menggunakan Virtual Instrument atau VST secara fleksibel (Saputra, 2024). Fleksibilitas digital ini sangat diperlukan untuk menghasilkan akurasi sinkronisasi yang ketat antara ketukan musik dan aksesoris gerakan koreografi penari. Fenomena kreativitas interdisipliner ini memicu lahirnya state of the art baru dalam studi penciptaan seni, di mana teknologi digital tidak lagi dipandang secara sempit sebagai alat penangkap suara (recording device), melainkan telah diakui sebagai sebuah ruang metodologis terintegrasi (methodological environment) yang ikut mengonstruksi nilai estetika dan struktur dari karya tari kontemporer itu sendiri.

Pemilihan perangkat lunak Digital Audio Workstation Studio One 6 oleh Komposer Vic Art dalam memproduksi musik tari Ratapan Bumi mengisyaratkan adanya pertimbangan metodologis yang sangat spesifik dan terukur. Studio One 6 dikenal luas dalam industri audio memiliki lingkungan kerja internal (workflow) yang sangat intuitif, sistem manipulasi data yang responsif, serta integrasi fitur mixing dan mastering yang sangat kuat (Somunkiran, 2023). Fitur Arrangement View yang fleksibel, dikombinasikan dengan sistem manajemen Automation Track yang mendetail, sangat mendukung workflow komposer yang dituntut harus adaptif terhadap perubahan cue gerak dan durasi koreografi yang bervariasi di lapangan. Kebutuhan penyesuaian durasi dan transisi aransemen ini menjadi faktor yang sangat vital di dalam ekosistem kompetisi FLS3N, di mana panitia menerapkan aturan durasi tampil yang sangat ketat, namun di sisi lain dewan juri menuntut kesempurnaan kualitas audio panggung serta ketepatan sinkronisasi visual-audio (Lestari, 2023).

Tantangan utama yang dihadapi oleh komposer dalam mengoptimalkan fitur teknis DAW Studio One 6 pada karya Ratapan Bumi berpusat pada tiga pilar akurasi penciptaan, yaitu akurasi timbre, akurasi dinamika, dan akurasi struktur. Akurasi timbre berkaitan dengan bagaimana merancang sound design hibrid yang mampu mengawinkan warna suara alami instrumen tradisional Melayu dengan spektrum gelombang elektronik tanpa menghilangkan nilai autentisitas

budayanya. Akurasi dinamika mengacu pada pemanfaatan kurva otomasi digital untuk mengatur perpindahan intensitas suara dari volume senyap menuju entakan keras secara presisi, menyelaraskan diri dengan fluktuasi tenaga kinetik gerak silat penari. Sementara itu, akurasi struktur menuntut kemampuan komposer dalam menerjemahkan alur sinopsis naratif tarian yang dramatis ke dalam lini masa (timeline) digital DAW secara koheren dan berkesinambungan.

Meskipun kajian mengenai proses penciptaan musik tari di Indonesia telah banyak dilakukan oleh para peneliti, sebagian besar literatur ilmiah yang dipublikasikan masih cenderung berfokus pada analisis struktural bentuk penyajian musik atau interpretasi semantik atas tema tarian secara makro. Penelitian ilmiah yang membedah wilayah metodologi kerja praktis seorang komposer, mengaitkan secara langsung langkah-langkah teknis pengoperasian software (seperti manipulasi automation track, VST layering, dan penataan marker di Studio One 6) dengan proses penciptaan representasi musikal baru yang menjembatani ruang tradisi dan digitalisasi modern masih terbatas (Raharja, 2025). Integrasi audio-visual berbasis DAW juga terbukti memberikan alternatif solusi inovasi produksi yang efisien di tengah keterbatasan pementasan fisik (Fitriani & Saepudin, 2022). Kesenjangan literatur (literature gap) inilah yang mendasari urgensi ilmiah dari pelaksanaan penelitian studi kasus ini. Penelitian ini hadir untuk mengisi ruang kosong tersebut dengan menyediakan deskripsi empiris dan analisis kritis mengenai efikasi alat digital dalam mewujudkan visi kreatif koreografis yang spesifik.

Berdasarkan latar belakang masalah dan kesenjangan kajian yang telah diuraikan, penelitian ini secara jelas dan tegas merumuskan dua tujuan utama pencapaian ilmiah. Pertama, untuk mendeskripsikan, memetakan, dan menganalisis secara holistik tahapan metodologi kreasi digital yang diterapkan oleh Komposer Vic Art dalam menghasilkan karya musik iringan tari Ratapan Bumi, mulai dari tahap konseptualisasi ide adegan, proses sound design, hingga tahap finalisasi audio panggung. Kedua, untuk menganalisis secara kritis bagaimana komposer melakukan optimalisasi fitur teknis spesifik yang ditawarkan oleh DAW Studio One 6 guna mencapai titik temu estetika yang paling optimal antara pesan moral lingkungan, filosofi luhur adat Melayu Riau, dan ledakan energi kinetik dari ragam gerak tari yang bertenaga.

Landasan pemikiran dalam penelitian interdisipliner ini berpijak pada teori koreografi modern dari Alma Hawkins (2003) yang menyatakan bahwa proses menciptakan tari adalah sebuah kesatuan utuh dari aktivitas merasakan,

mengkhayalkan, memikirkan, dan memberi bentuk (forming). Proses memberi bentuk ini di era kontemporer tidak lagi terpisahkan dari perkembangan teknologi audio yang mengiringinya. Penyelarasan antara struktur gerak dan struktur bunyi digital dianalisis menggunakan konsep estetika pertunjukan, di mana harmoni terwujud ketika elemen visual dan elemen sonik saling mengisi, menguatkan, dan mengonstruksi ruang dramatik panggung secara bersama-sama, melahirkan sebuah karya seni baru yang utuh, relevan, dan memiliki daya gugah emosional yang tinggi bagi publik.

METODE

Penelitian interdisipliner ini dilaksanakan dengan menggunakan pendekatan penelitian kualitatif yang bersandar pada paradigma interpretif. Pendekatan kualitatif dipilih secara sadar karena fenomena sentral yang menjadi fokus investigasi dalam riset ini adalah sebuah proses kreatif penciptaan seni (metodologi komposisi digital) yang memiliki karakteristik unik, konteks sosiokultural yang khas, serta sangat dipengaruhi oleh kedalaman pengalaman, intuisi artistik, dan keputusan subjektif dari kreatornya. Desain penelitian ini mengakar pada kekuatan eksplanasi studi kasus dalam menyingkap dinamika aktivitas kreatif (Assyakurrohim dkk., 2023). Data yang dihimpun dalam penelitian ini bersifat deskriptif-kualitatif, berupa untaian kata-kata kontekstual hasil wawancara, catatan observasi lapangan, serta dokumentasi visual berbentuk artefak digital (tangkapan layar lini masa proyek DAW). Seluruh data tersebut membutuhkan proses interpretasi teoretis yang mendalam guna menyingkap makna dan alasan estetika di balik setiap pilihan teknis manipulasi audio yang dilakukan oleh komposer dalam menerjemahkan karakter gerak tari dan filosofi budaya Melayu Riau.

Metode penelitian yang diterapkan dalam riset ini adalah metode studi kasus tunggal yang bersifat mendalam (in-depth investigation). Desain studi kasus ini dinilai sangat relevan karena fokus amatan peneliti diarahkan pada satu fenomena tunggal yang dibatasi secara ketat oleh batasan spasial (ruang) dan temporal (waktu), yaitu proses komposisi musik iringan tari kontemporer FLS3N berjudul Ratapan Bumi. Melalui metode studi kasus ini, peneliti dapat melakukan investigasi secara intim dan menyeluruh terhadap konteks nyata di mana proses kreasi digital tersebut berlangsung di dalam studio. Tujuannya adalah untuk menyajikan sebuah deskripsi teoretis yang holistik mengenai bagaimana optimalisasi fitur teknis DAW Studio One 6 (seperti Arrangement View,

Automation Track, VST Layering, dan Mixing Workflow) dioperasikan secara taktis untuk memenuhi tuntutan narasi ekologis, visualisasi properti pohon, dan entakan dinamis gerak silat Melayu.

Subjek kunci (key informant) dalam penelitian ini ditentukan melalui teknik purposive sampling, yaitu Komposer Vic Art Beliau dipilih sebagai subjek tunggal karena posisinya sebagai kreator utama yang memikul tanggung jawab penuh atas seluruh tahapan konseptualisasi aransemen, pencarian timbre hibrid, hingga proses penataan audio akhir menggunakan Studio One 6. Objek penelitian difokuskan pada dua wilayah utama: struktur koreografi tari (karakter gerak silat, pembagian adegan, simbolisme properti) dan pemanfaatan fitur software DAW yang merespons gerak tersebut. Lokus operasional penelitian dilaksanakan di Studio Musik Vic Art Batam, Provinsi Kepulauan Riau, tempat di mana seluruh aktivitas produksi audio digital ini berlangsung. Proses pengumpulan data dijadwalkan secara intensif selama periode 22 April 2025 hingga akhir Mei 2025, sebuah rentang waktu krusial yang mencakup fase kreasi, revisi aransemen, hingga finalisasi karya untuk panggung kompetisi.

Teknik pengumpulan data dalam riset ini dilakukan dengan bersandar pada prinsip triangulasi sumber dan triangulasi metode guna menjamin validitas, keandalan (reliability), dan integritas akademik dari temuan lapangan. Langkah pertama adalah melakukan wawancara mendalam (in-depth interview) bersama Komposer Vic Art untuk menggali aspek rasionalisasi artistik, teknik sound design, dan strategi penyesuaian akustik panggung. Sesuai dengan kode etik penelitian ilmiah, komposer selaku narasumber telah memberikan persetujuan tertulis (informed consent) untuk membagikan data proyek DAW miliknya demi kepentingan ilmu pengetahuan. Langkah kedua adalah melakukan observasi sistematis terhadap dokumentasi berkas proyek DAW (project file Studio One 6) guna mencatat pemetaan trek, tempo map, penggunaan plugin efek (Valhalla Supermassive), dan kurva otomasi. Langkah ketiga adalah melakukan analisis dokumen terhadap teks sinopsis tari karya koreografer Denny Maiyosta (2025) dan rekaman video pementasan tari Ratapan Bumi di panggung FLS3N.

Prosedur analisis data dioperasikan secara interaktif menggunakan Model Interaktif dari Miles, Huberman, dan Saldaña (2014) yang terdiri dari tiga tahapan yang berjalan secara simultan. Tahap pertama adalah reduksi data, di mana peneliti melakukan seleksi, pemfokusan, dan penyederhanaan terhadap tumpukan data mentah di lapangan. Data direduksi untuk menonjolkan informasi yang berkaitan langsung dengan interaksi gerak tari dan respons audio

digital, sementara data teknis software yang tidak memengaruhi nilai estetika tari dieliminasi. Tahap kedua adalah penyajian data, di mana data yang telah reduksi disusun secara tematis dan kronologis ke dalam bentuk naratif deskriptif yang rapi, didukung oleh tabel kategorisasi hibriditas instrumen VST untuk memudahkan penemuan hubungan antarvariabel estetika. Tahap ketiga adalah penarikan kesimpulan dan verifikasi, di mana kesimpulan awal yang muncul diuji silang dan diverifikasi secara ketat melalui pencocokan data hasil wawancara, visualisasi proyek DAW, dan struktur koreografi video tari untuk menghasilkan sintesis ilmiah yang valid mengenai korelasi antara teknologi digital dan penciptaan seni pertunjukan kontemporer..

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Bagian hasil menyajikan eksplanasi perolehan data dan deskripsi temuan fenomena di lapangan mengenai bagaimana Komposer Vic Art mengoptimalkan seluruh fitur teknis di dalam DAW Studio One 6 untuk merespons kebutuhan koreografis tari kontemporer Ratapan Bumi. Data empiris menunjukkan bahwa keseluruhan proses penciptaan ini terstruktur ke dalam sebuah model kerja digital tiga fase yang berjalan secara integratif di dalam software.

Fase pertama di dalam lini masa kerja komposer adalah proses konversi sinopsis naratif adegan tari ke dalam bentuk representasi lini masa (timeline) digital. Berdasarkan dokumen sinopsis tari (Maiyosta, 2025), karya koreografis kontemporer ini tidak menggunakan alur perkembangan plot konvensional yang datar, melainkan melompat fluktuatif mengikuti dinamika emosional konflik lingkungan. Untuk mengunci keakuratan perubahan adegan visual tersebut di dalam software, komposer mengoptimalkan fitur Marker secara ekstensif pada Arrangement View Studio One 6. Penanda digital tersebut digambar tepat pada menit dan detik spesifik yang menjadi titik cue (tanda) perpindahan pola lantai (blocking) penari di atas panggung, membagi wilayah kerja aransemen ke dalam tiga segmen utama, yaitu segmen “nestapa”, segmen “perjuangan”, dan segmen “ikrar janji”.

Selain penggunaan penanda adegan, data proyek DAW menunjukkan bahwa komposisi iringan tari ini tidak menggunakan tempo tunggal yang bersifat statis dari awal hingga akhir lagu. Komposer merancang sebuah Tempo Map yang dinamis di dalam timeline Studio One 6. Musik pengiring bergerak fluktuatif secara otomatis; dimulai dengan tempo lambat (slow tempo/adagio) untuk membangun atmosfer kemurungan pada segmen kesedihan ekologis, kemudian secara radikal mengalami

transisi mendadak (abrupt transition) melonjak menuju tempo cepat yang menghentak (allegro) pada segmen pertempuran yang mengiringi intensitas tinggi dari ragam gerak silat penari. Pengelolaan peta tempo digital ini berfungsi untuk mengunci dan merefleksikan perubahan tenaga (power) serta ekspresi kinetik penari panggung secara akurat (**Lihat Fig 1.**).

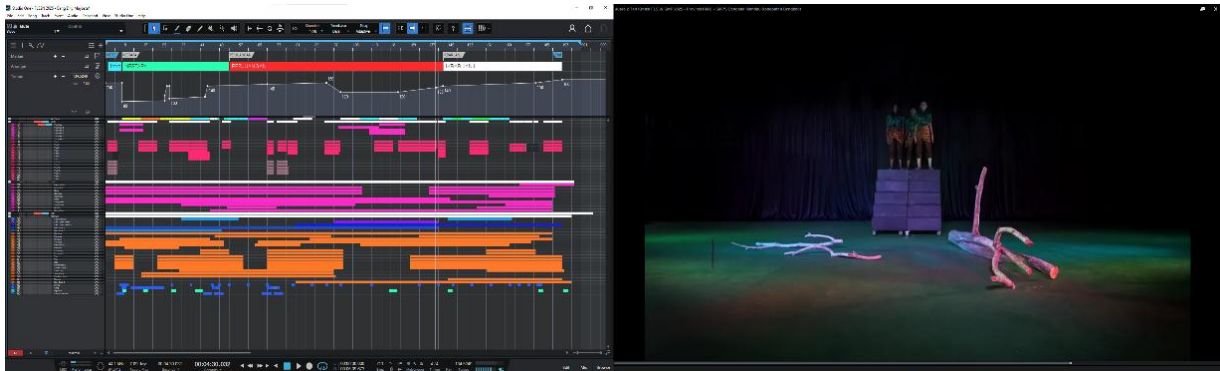


Fig 1. Video tampilan project karya Ratapan Bumi
(Sumber: Vic Art, 2025)

Tabel 1. Kategorisasi Penggunaan Instrumen Hibrid VST dan Desain Suara Digital pada Proyek DAW Studio One 6 dalam Karya Tari Ratapan Bumi

No.	Kategori Trek Audio	Elemen Tradisional Melayu (Sampling)	Spektrum Elektronik & Synthesizer (VST)	Fungsi Estetika / Naratif dalam Tari
1.	Perkusi Ritmis	Gendang Melayu; Kompang; Rebana	<i>Sub-bass; Electronic Drum Pads</i>	Menegaskan ritme patahan gerak, mengunci aksen ketukan silat, dan memberi kekuatan kinetik.
2.	Melodis-Harmonis	Caklempong; Kolintang; Gambus Oud; Akordeon	<i>Polyphonic Synth Pads; Lead Arpeggiator</i>	Membangun harmoni Melayu kontemporer dan memberikan kesan ruang panggung yang luas.
3.	Tiup & Soundscape	Suling Melayu	VST Mai Tai; Noise Generator; Dirty Filter	Mengekspresikan melodi ratapan penari (suling) dan mensintesis suara polusi asap bencana.

Fase kedua dalam perolehan data lapangan berfokus pada wilayah produksi suara, yang merupakan inti dari proses pembentukan identitas sonik nuansa Melayu Riau versi digital. Komposer dihadapkan pada tantangan pelestarian budaya, yaitu bagaimana memadukan warna suara (timbre) instrumentasi akustik tradisional Melayu dengan spektrum gelombang elektronik modern tanpa mengorbankan nilai filosofi aslinya. Data observasi menunjukkan komposer mengoperatori software sampler pihak ketiga, yaitu Native Instruments Kontakt, sebagai Kontakt Library utama di dalam Studio One 6. Melalui peranti ini, instrumen akustik asli Melayu direkam, diekstrak, dan di-layer ke dalam format instrumen virtual hibrid (Utama, 2023). Pengorganisasian data penggunaan VST instrumen virtual dan sound design dalam proyek DAW Studio One 6 dipaparkan secara sistematis pada **Tabel 1**.

Berdasarkan **Tabel 1.**, terlihat jelas bahwa komposer melakukan proses penumpukan suara (layering). Pemanfaatan instrumen virtual hibrid (VSTi) ini terbukti efektif menjadi media yang memperluas ruang ekspresi penciptaan musikal (Maulana dkk., 2024). Penataan ini menghasilkan sebuah representasi digital instrumen tradisi yang dapat dimainkan secara interaktif (playable digital representation), namun tetap mempertahankan resonansi akustik otentik dari material fisik kayu dan kulit instrumen aslinya. Selain pengolahan musik etnik, warna suara elektronik di dalam software digunakan secara khusus untuk melakukan sintesis naratif atas isu kebencanaan. Suasana mencekam dari gambaran "api dalam sekam" atau kebakaran hutan hebat diwujudkan melalui keputusan komposer memproses sinyal audio instrumen nonkonvensional yang dikawinkan dengan manipulasi synthesizer bawaan software, yaitu VST Mai Tai (Muzakki, 2024). Komposer menarik parameter filter hingga ke titik ekstrem, mengaktifkan fitur noise generator, serta memberikan efek distorsi aransemen gitar elektronik (Dirty Guitar) yang dipadukan dengan efek spasial reverb panjang untuk melahirkan efek suara lingkungan yang destruktif.

Fase ketiga dari temuan lapangan berfokus pada optimalisasi sinkronisasi akhir melalui manajemen Automation Track. Data grafik menunjukkan komposer menggambar kurva otomasi secara detail untuk mengendalikan parameter parameter esensial seperti Volume, Panning, Filter Cutoff, dan Feedback Delay pada setiap trek audio secara terpisah. Efisiensi produksi suara berbasis data kendali MIDI ini memberikan keleluasaan waktu yang signifikan dalam proses produksi aransemen (Nugraha, 2025). Otomasi parameter ini bekerja secara bergerak (dynamic automation); kurva volume dirancang untuk melakukan lompatan grafik yang tajam (fast crescendo) tepat pada momen-momen kritis koreografi di mana tiga penari

mengeksekusi gerakan puncak silat. Sebaliknya, pada adegan kedukaan, komposer menggambar grafik otomasi melengkung pada parameter Low-Pass Filter untuk memotong frekuensi tinggi audio, menghasilkan efek suara yang teredam (muffled sound) untuk mengilustrasikan ruangan yang sesak akibat kepungan kabut asap kebakaran hutan.



Fig 2. Video Tampilan membangun harmoni Melayu kontemporer dan memberikan kesan ruang panggung yang luas dalam project karya Ratapan Bumi (Sumber: Vic Art, 2025)

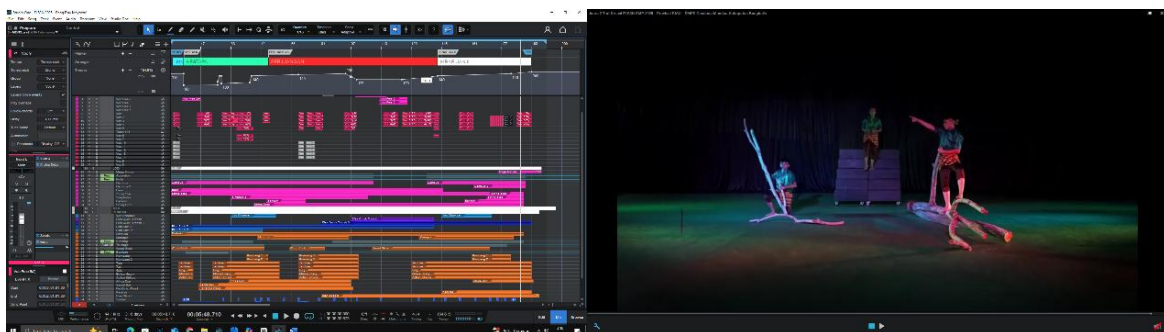


Fig 3. Video tampilan mengekspresikan melodi ratapan penari (suling) dan mensintesis suara polusi asap bencana dalam project karya Ratapan Bumi (Sumber: Vic Art, 2025)

Seluruh manipulasi data audio digital yang kompleks ini diselesaikan oleh komposer dengan tingkat efisiensi alur kerja (workflow) yang sangat tinggi. Perolehan data observasi layar proyek menunjukkan komposer mengoptimalkan sistem internal Studio One 6 yang berbasis drag-and-drop serta memanfaatkan fitur Scratch Pad secara intensif. Fitur ini bertindak sebagai ruang eksperimen terisolasi di samping lini masa utama, memungkinkan komposer untuk menyusun, memotong,

dan menguji berbagai variasi alternatif aransemen baru secara cepat tanpa mengganggu susunan timeline musik asli yang sudah terkunci dengan koreografi penari (**Lihat Fig 3.**).

Pembahasan

Bagian pembahasan menyajikan analisis data yang disusun secara ilmiah berdasarkan landasan pemikiran koreografi modern dan teori estetika pertunjukan interdisipliner, dengan porsi pembobotan analisis yang menitikberatkan pada aspek koreografi dan ekspresi tari kontemporer sebesar 70%, sedangkan aspek manipulasi teknis musik digital memuat porsi pendukung sebesar 30% (Rahmat, 2025).

Integrasi antara struktur tubuh penari dan arsitektur bunyi digital dalam karya Ratapan Bumi menunjukkan bahwa teknologi DAW Studio One 6 telah bermutasi menjadi ruang metodologis yang ikut menentukan arah kreativitas koreografi tari kontemporer. Berdasarkan pembobotan 70% fokus tari, analisis diarahkan secara mendalam pada bagaimana ragam gerak kontemporer, karakter kinetik gerak silat Melayu Riau, serta simbolisme teatrikal penari dibangun di atas panggung pertunjukan. Garap tari kontemporer Ratapan Bumi merupakan bentuk perwujudan dari pemikiran Alma Hawkins mengenai penciptaan tari kontemporer yang harus bertumpu pada kesatuan utuh dari aktivitas sensing, feeling, imaging, transforming, dan forming yang digali dari kepekaan rasa terhadap realitas kehidupan sosial (Setyadi, 2025). Koreografer Denny Maiyost memecah struktur adegan tarian ini ke dalam tiga babak perkembangan emosional konflik yang sangat kontras.

Adegan pertama (Nestapa) didominasi oleh penggunaan level gerak yang rendah (low level), di mana tiga orang penari melakukan eksplorasi ragam gerak merayap, merunduk, dan gestur tubuh yang melemah di atas lantai panggung. Pilihan sosiokoreografis ini secara visual merepresentasikan tubuh alam "Bumi Lancang Kuning" yang sedang berduka, lumpuh, dan tercekik di bawah kepungan bencana kabut asap akibat pembalakan liar. Respons teknologi audio digital dalam porsi 30% fokus musik hadir secara simultan merespons gerak lantai tersebut melalui fitur Automation Track pada parameter Low-Pass Filter di DAW Studio One 6. Ketika tubuh penari merunduk melemah, grafik filter memotong frekuensi tinggi audio, menciptakan efek suara yang teredam, gelap, dan sayup (muffled sound). Pendekatan suasana alam kontekstual ini juga diperkuat lewat keputusan komposer melekatkan rekaman soundscape lingkungan nyata yang diproses secara dinamis (Wibowo, 2024). Keselarasan ini sejalan dengan pandangan teoretis Y. Sumandiyo Hadi (2012) yang menyatakan bahwa dalam tari kontemporer, iringan musik tidak lagi berfungsi

sebagai meteran hitungan langkah statis, melainkan bertindak sebagai pembungkus ruang atmosferik adegan yang menghidupkan jiwa dari karakter gerak tubuh penari itu sendiri.

Pergeseran dramatik terjadi secara radikal saat memasuki adegan kedua (Perjuangan), di mana koreografi tari bertransformasi total menampilkan karakter kinetik yang agresif, eksplosif, dan dinamis menggunakan perluasan ruang horizontal maupun vertikal secara berani. Pada babak perlawanan terhadap pelaku pembalakan liar ini, penari melakukan lompatan-lompatan tinggi (high level) dan sapuan kaki yang bersumber dari stilisasi gerak dasar Silat Melayu Riau. Ragam gerak silat memberikan kontribusi karakter gerak yang tangguh, kokoh, penuh dengan patahan langkah, serta memiliki titik tumpu aksen yang sangat tajam pada setiap akhir motif gerak tubuh.

Untuk mengimbangi dan melipatgandakan energi visual dari ledakan kinetik gerakan silat tersebut, komposer mengoperasikan fitur Tempo Map yang dinamis di Studio One 6 untuk menaikkan tempo aransemen secara otomatis menuju ketukan cepat (*allegro*). Penjajaran ini dianalisis menggunakan teori estetika pertunjukan kontemporer dari Martinus Miroto (2022), yang menegaskan bahwa keelastisan lini masa digital memberikan kebebasan bagi penari kontemporer untuk melepas diri dari belenggu aturan metronomis tradisional yang kaku, melahirkan sebuah hibriditas baru di mana ketukan musik dan aksen pukulan silat saling mengunci secara organik, memproyeksikan kesan tenaga visual yang masif di mata penonton panggung kompetisi FLS3N.

Analisis sosiokoreografis juga diarahkan pada aspek simbolisme teatrikal kehadiran tiga orang penari serta interaksi mereka terhadap properti Lambang Sakti Pohon di atas panggung. Jumlah tiga orang penari dalam estetika kontemporer bukan sekadar pemenuhan regulasi kuantitatif panitia kompetisi FLS3N, melainkan perwujudan simbolik dari nilai kekompakan, trilogi kosmos alam, dan kerapatan relasi sosial masyarakat dalam merespons kerusakan ekosistem. Ketiga penari bergerak sebagai kesatuan organisme tubuh yang saling mengunci formasi pola lantai untuk memagari properti Lambang Sakti Pohon yang diletakkan di pusat orientasi panggung. Properti pohon diperlakukan secara sakral sebagai visualisasi dari pasak bumi penjaga keseimbangan hidup manusia.

Untuk mendukung sakralitas properti fisik tersebut, aspek sound design digital dalam porsi 30% memegang peranan vital melalui pengoperasian VST Engine Forest Kingdom yang dipadukan dengan plugin efek eksternal Valhalla Supermassive Reverb dan Analog Delay panjang. Kombinasi digital ini melahirkan

sebuah rancangan ambient soundscape hutan purba yang terkesan sangat megah, magis, Teatrikal, dan memiliki dimensi ruang (depth) yang sangat dalam. Hal ini juga memiliki kemiripan esensi dengan pendekatan ilustrasi musik sinematik hibrid yang berusaha merajut kedalaman realitas kultural masyarakat adat di wilayah kepulauan (Vereki, 2025). Jalanan estetika interdisipliner ini membuktikan kebenaran pandangan Enkus Supriyanto (2018) bahwa praktik tari kontemporer di Indonesia mencapai puncak keberhasilannya ketika teknologi digital modern mampu berkolaborasi harmonis mengekspresikan nilai kearifan lokal tradisional, mentransformasikan filosofi budaya “Takkan Melayu Hilang di Bumi” ke dalam sebuah karya seni pertunjukan mutakhir yang relevan, berdaya pikat tinggi, dan mampu menyuarakan kritik sosial ekologis secara akurat dan berdaya getar emosional tinggi di atas panggung.

SIMPULAN

Simpulan dari penelitian studi kasus interdisipliner ini merumuskan sebuah jawaban teoretis yang tegas bahwa proses pengkaryaan tari kontemporer FLS3N berjudul Ratapan Bumi telah memicu terjadinya transformasi metodologi penciptaan seni yang fundamental melalui pemanfaatan Digital Audio Workstation (DAW) Studio One 6. Hasil riset membuktikan secara ilmiah bahwa perangkat digital modern tidak lagi dipandang secara sempit sebagai alat perekam suara statis, melainkan telah diakui sebagai sebuah ruang metodologis terintegrasi (methodological environment) yang aktif berkolaborasi membangun nilai estetika pertunjukan. Kontribusi kebaruan (novelty) dari penelitian ini menegaskan bahwa melalui pembobotan proporsional yang sinergis antara analisis rekonstruksi koreografi tari (70%) dan keselarasan manipulasi audio digital (30%), kesenjangan antara ekspresi kinetik tubuh tradisional dan spektrum bunyi elektronik modern dapat dijembatani secara harmonis, melahirkan sebuah model penciptaan seni pertunjukan kontemporer baru yang utuh, dinamis, dan terukur secara akademik.

Efikasi dari model kerja digital ini terwujud secara nyata melalui keberhasilan tiga pilar metodologi yang saling mengonstruksi di dalam software. Pertama, struktur adegan naratif tari (Nestapa, Perjuangan, Ikrar) dikonversi secara presisi ke dalam timeline digital menggunakan fitur Arrangement View dan Marker, memberikan fondasi ritmis yang adaptif terhadap perubahan durasi gerak penari panggung. Kedua, pencapaian hibriditas sound design melalui teknik layering VST instrumen tradisional Melayu (Kontakt) dan manipulasi

synthesizer (Mai Tai) berhasil menyuarakan kontras dualitas dramatik pertunjukan antara keagungan simbolisme properti pohon dan mencekamnya atmosfer kabut asap bencana. Ketiga, akurasi sinkronisasi antara entakan gerak Silat Melayu yang bertenaga dan respons audio dicapai secara mutakhir melalui kurva Automation Track. Sebagai rekomendasi ilmiah, rencana penelitian lanjutan disarankan untuk diarahkan pada pengujian efektivitas penggunaan teknologi audio imersif (spatial audio/Dolby Atmos) dalam pementasan tari kontemporer di ruang terbuka, guna terus memperkaya khazanah literatur interdisipliner teknologi audio dan seni pertunjukan kontemporer di Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraeni, D., & Sudibyo, A. (2020). Eksplorasi Timbre dan Struktur Musik Tari Kontemporer Berbasis Isu Lingkungan. *Segara Widya*, 9(2), 115–125. <https://jurnal.isidps.ac.id/index.php/segarawidya/article/view/115>
- Artista, Jingga Layung. (2024). Strategi, Kreativitas, dan Kompetensi Teknis Musisi Muda dalam Penggunaan Daw di Era Digital. *Community Development Journal*, 5(6), 3965–3972. <https://doi.org/10.31004/cdj.v5i6.39651>
- Assyakurrohim, D., Ikham, D., Sirodj, R. A., & Afgani, M. W. (2023). Metode Studi Kasus dalam Penelitian Kualitatif. *Jurnal Pendidikan Sains dan Komputer*, 3(1), 1–9. <https://doi.org/10.4709/jpsk.v3i01.1951>.
- Fitriani, N., & Saepudin, A. (2022). MIDI sebagai Inovasi dan Alternatif Musik Iringan Tari di Masa Pandemi. *Jurnal Inovasi Seni*, 4(1), 22–34. <https://www.researchgate.net/publication/360349361>.
- Hadi, Y. S. (2012). *Koreografi: Bentuk-Teknik-Isi*. Yogyakarta: Cipta Media.
- Hawkins, A. M. (2003). *Bergerak Menurut Kata Hati* (I. W. Dibia, Penerj.). Bandung: Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia (MSPI).
- Gilang Maulana, Dody Mohamad Kholid, & F. C. (2024). Pemanfaatan VSTi sebagai Media Penciptaan Musik oleh Iwan Gunawan. *Swara: Jurnal Antologi Pendidikan Musik*, 4(2), 88–99.
- Hernanda, R., & Putra Warman, A. (2021). Konsep Sound Design dalam Produksi Musik Pertunjukan Kontemporer. *Jurnal Dokumentasi Musik*, 2(1), 40–52. <https://jurnal.isipadangpanjang.ac.id/index.php/jdm/article/view/40>
- Lestari, W. (2023). Sinkronisasi Audio-Visual dalam Kompetisi Tari Tingkat Nasional: Tantangan Ekosistem FLS3N. *Jurnal Pendidikan dan Seni*, 11(2), 145–158. <https://journal.uny.ac.id/index.php/jps/article/view/1459>.
- Maiyost, D. (2025). *Naskah Sinopsis dan Struktur Koreografi Tari Ratapan Bumi*. Studio Musik Vic Art. 10.
- Maulana, G., Kholid, D. M., & F. C. (2024). Pemanfaatan VSTi sebagai Media Penciptaan Musik Oleh Iwan Gunawan. *Swara: Jurnal Antologi Pendidikan Musik*, 4(2), 88–99. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/swara/article/view/88>

- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2014). *Qualitative Data Analysis: A Methods Sourcebook* (3rd ed.). SAGE Publications. 12.
- Miroto, M. (2022). *Estetika Seni Pertunjukan Interdisipliner di Era Digital*. Yogyakarta: ISI Yogyakarta Press. 13.
- Muzakki, A. (2024). Pengolahan Instrumen Nonkonvensional Melalui Software Audio Digital untuk Pertunjukan Ekspresi Artistik. *Jurnal Kreativitas Seni Pertunjukan*, 2(1), 12–25. <https://eprints.isbiaceh.ac.id/270/>
- Martiano Vereki. (2025). Musical Illustration in the Film Silogui: A Cinematic Study of Mentawai Children. *Scoring Journal of Film Music*, 3(1), 45–56. <http://dx.doi.org/10.26887/scoring.v3i1.5654>
- Nugraha Aditya. (2025). Implikasi Pemanfaatan Teknologi MIDI terhadap Efisiensi Produksi Musik Iringan Tari. *Ranah Research*, 8(1), 22–31.
- Pratama, H. (2024). Pengembangan Bahan Ajar Aransemen Musik Menggunakan Lingkungan DAW untuk Sekolah Menengah. *Jurnal Pendidikan Musik Indonesia*, 7(2), 102–115. <https://repository.upi.edu/120154/>
- Raharja, D. A. (2025). Proses Penciptaan Digital Musik Tari Berbasis Hibriditas Budaya dan Media Baru. *Jurnal Ilmiah Seni Pertunjukan*, 13(1), 30–43. <http://digilib.isi.ac.id/19773/>
- Sriyadi, & Pramutomo, R. M. (2020). Absorpsi Tari Bedhaya Bedhah Madiun Gaya Yogyakarta di Mangkunegaran Masa Pemerintahan Mangkunegara VII. *Jurnal Sejarah Citra Lekha*, 5(1), 28–43. <https://doi.org/10.14710/jscl.v5i1.26657>
- Saputra, D. N. (2024). Integrating tradition and Technology: Digital Audio Workstation-Based Learning for Traditional Music Preservation. *Resital: Jurnal Seni Pertunjukan*, 25(2), 139–148. <https://doi.org/10.24821/resital.v25i2.13913>
- Setyadi, R. (2025). Implementasi Metode Kreativitas Seni Pertunjukan Kelompok Tipe Murni dalam Bentuk Tari Kontemporer. *Jurnal Koreografi Indonesia*, 6(1), 54–68. <https://repo.isbi.ac.id/files/20>.
- Somunkiran, I. (2023). Workflow Efficiency and Automation Features in Modern Digital Audio Workstations. *Journal of Audio Engineering and Technology*, 12(3), 74–85. <https://doi.org/10.1016/j.jaudio.2023.03.074>
- Supriyanto, E. (2018). Estetika Pembebasan dalam Praktik Tari Kontemporer Indonesia. *Panggung*, 28(1), 58–67.
- Utama, R. P. (2023). Transformasi Musik Etnik Melayu Melalui Instrumen Virtual Hibrid. *Jurnal Kreativitas Musik*, 6(2), 112–124.
- Vereki, M. (2025). Musical Illustration in the Film Silogui: A Cinematic Study of Mentawai Children. *Scoring: Journal of Film Music*, 3(1), 45–56. <http://dx.doi.org/10.26887/scoring.v3i1.5654>
- Wibowo, A. (2024). Integrasi Soundscape Alam dalam Aransemen Musik Iringan Tari Kontemporer. *Panggung*, 34(3), 210–223.