

**“GAMELAN SCRATCHING” : PENGOLAHAN TEKNIK *SCRATCHING*
PADA *DJ CONTROLLER* DENGAN MENGGUNAKAN SUMBER BUNYI
GAMELAN MELALUI PENDEKATAN *PRACTICE LED-RESEARCH***



SKRIPSI

diajukan untuk memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar
sarjana pendidikan seni musik

Oleh:

EKI OKTAVIAN

2108343

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SENI MUSIK
FAKULTAS PENDIDIKAN SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA**

2025

LEMBAR HAK CIPTA

“GAMELAN SCRATCHING” : PENGOLAHAN TEKNIK *SCRATCHING* PADA *DJ CONTROLLER* DENGAN MENGGUNAKAN SUMBER BUNYI GAMELAN MELALUI PENDEKATAN *PRACTICE LED-RESEARCH*

Eki Oktavian

2108343

Skripsi diajukan untuk syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan
Program Studi Pendidikan Seni Musik
Fakultas Pendidikan Seni dan Desain
Universitas Pendidikan Indonesia

© Eki Oktavian 2025

Universitas Pendidikan Indonesia

2025

Hak cipta dilindungi undang-undang Skripsi ini tidak boleh diperbanyak
seluruhnya atau Sebagian, dengan dicetak ulang, diphotocopy atau cara
lainnya tanpa izin dari penulis

LEMBAR PENGESAHAN

SKRIPSI

EKI OKTAVIAN

**“GAMELAN SCRATCHING” : PENGOLAHAN TEKNIK *SCRATCHING*
PADA *DJ CONTROLLER* DENGAN MENGGUNAKAN SUMBER BUNYI
GAMELAN MELALUI PENDEKATAN *PRACTICE LED-RESEARCH***

Disetujui dan disahkan oleh pembimbing:

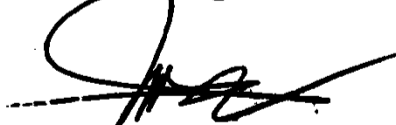
Pembimbing I



Dr. Iwan Gungawan, S.Pd, M.Sn

NIP. 197401012003121001

Pembimbing II

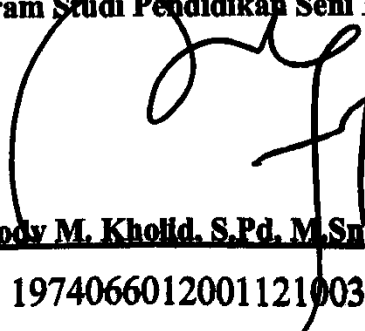


Dr. Toni Setiawan Sutanto, S.Pd, M.Sn

NIP. 197405012001121002

Mengetahui,

Ketua Program Studi Pendidikan Seni Musik



Dr. Dody M. Kholid, S.Pd, M.Sn

NIP. 1974066012001121003

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menciptakan karya musik berjudul *Gamelan Scratching*, yang memadukan teknik *scratching* pada *DJ controller* dengan sumber bunyi gamelan, baik dari hasil *sound design* maupun permainan gamelan secara langsung. Penelitian ini menggunakan metode *practice-led research* yang terdiri atas tiga tahap utama: eksplorasi, perancangan, dan interpretasi. Fokus utama terletak pada bagaimana teknik *scratching* diterapkan pada sumber bunyi gamelan untuk membentuk karakter musikal yang baru. Proses analisis dilakukan secara deskriptif kualitatif dengan pendekatan analisis tekstual-musikal dan refleksi kritis. Tahapan ini meliputi eksplorasi karakter bunyi gamelan, pemetaan teknis dalam *DJ controller*, perancangan struktur komposisi, serta interpretasi musikal dan teknis dalam proses penciptaan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa integrasi antara teknik *scratching* dan gamelan menghasilkan warna bunyi yang kompleks, ritmis, dan inovatif. Temuan ini berkontribusi terhadap pengembangan praktik komposisi musik kontemporer berbasis teknologi dan tradisi, serta menawarkan pendekatan alternatif dalam penciptaan karya musik lintas media.

Kata kunci: Gamelan, teknik *scratching*, *DJ controller*, komposisi musik, musik kontemporer.

ABSTRACT

This research aims to create a musical composition entitled Gamelan Scratching, which integrates scratching techniques on a DJ controller using gamelan sound sources—both from sound design audio and live gamelan performance. The study employs a practice-led research methodology, consisting of three main stages: exploration, design, and interpretation. The primary focus is on how scratching techniques can be applied to gamelan sounds to shape a new musical character. The analysis is conducted using a qualitative descriptive approach, incorporating textual-musical analysis and critical reflection. The stages include exploring the sonic characteristics of gamelan, technical mapping on the DJ controller, structuring the composition, and interpreting both musical and technical aspects of the creative process. The results show that the combination of scratching and gamelan yields a complex, rhythmic, and innovative sonic texture. This research contributes to the development of contemporary music composition practices that bridge technology and tradition and proposes an alternative model for cross-media music creation.

Keywords: *Gamelan, scratching technique, DJ controller, music composition, contemporary music.*

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN.....	iii
KATA PENGANTAR	iv
UCAPAN TERIMA KASIH	v
ABSTRAK	viii
<i>ABSTRACT</i>	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR NOTASI.....	xi
DAFTAR BAGAN.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Penciptaan	1
1.2 Rumusan Masalah Penelitian	7
1.3 Tujuan Penelitian	8
1.4 Manfaat Penelitian	8
1.4.1 Manfaat Praktis	8
1.4.2 Manfaat Teoritis.....	8
1.4.3 Manfaat Kebijakan	8
1.5 Sistematika Penulisan	9

BAB II	KAJIAN PUSTAKA	10
2.1	Referensi Karya.....	10
2.1.1	Gametron (2024) Karya Aji Nalendra Permana Sidiq	10
2.1.2	<i>Sxraxophonism</i> Karya Alex Sonnenfeld	10
2.1.3	Knew Rap Will Never Die karya Ridwan Gunawan.	11
2.1.4	Concerto For Turntables And Orchestra Karya Gabriel Prokofiev ..	12
2.2	Kajian Teoritis	13
2.2.1	Penciptaan Seni.....	13
2.2.2	Komposisi Musik	14
2.2.3	Unsur-unsur Musik Sebagai Material Dasar Komposisi Musik	15
2.2.4	Teknik <i>Scratching</i>	23
2.2.5	Disk Jockey	25
2.2.6	DJ <i>Controller</i>	25
2.2.7	Software DJ	29
2.2.8	<i>Sound Design</i>	32
2.2.9	Notasi Musik.....	32
2.2.10	Gamelan Pelog Salendro	33
2.3	Penelitian Terdahulu.....	39
2.4	Kerangka Konseptual	41
BAB III	METODE PENELITIAN	43
3.1	Desain Penelitian	43
3.2	Langkah-Langkah Penelitian Penciptaan	44
3.2.1	Observasi dan Perancangan Kerangka Karya.....	44
3.2.2	Eksplorasi dan Perekaman Bunyi Gamelan	45
3.2.3	Manipulasi Sampel Bunyi Gamelan Melalui DAW	45
3.2.4	Eksplorasi Penerapan Teknik <i>Scratching</i> Dengan Sumber Bunyi Gamelan.....	45
3.2.5	Penyusunan Karya, Simulasi Audio dan Partitur Untuk Pemain	45
3.2.6	Latihan dan Interpretasi Oleh Pemain.....	46
3.2.7	Review dan Revisi Karya.....	46
3.2.8	Penyajian Karya	46
BAB IV	TEMUAN DAN PEMBAHASAN.....	47

4.1	Temuan.....	47
4.1.1	Tahapan Ekplorasi	47
4.1.2	Tahapan Rancangan Komposisi	54
4.1.3	Tahapan Interpretasi Karya	61
4.2	Pembahasan.....	65
BAB V	SIMPULAN IMPLIKASI DAN REKOMENDASI	71
5.1	Simpulan.....	71
5.2	Implikasi.....	72
5.2.1	Pemahaman Interaksi Antar Elemen Musik.....	72
5.2.2	Inovasi dalam Praktik Musik Eksperimental.....	72
5.2.3	Kontribusi pada Pendidikan Musik.....	73
5.3	Rekomendasi	73
	DAFTAR PUSTAKA	75
	LAMPIRAN-LAMPIRAN	80
	PROFIL PENELITI.....	100

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Nama-nama Tempo.....	16
Tabel 2. 2 Jenis-jenis Birama.....	17
Tabel 2. 3 Dinamika dalam Musik.....	21
Tabel 4. 1 Penamaan Pada Sample Audio.....	55

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 <i>Alex Sonnenfeld - Sxraxophonism</i>	11
Gambar 2. 2 DJ Evilcutz – I Knew Rap Will Never Die	12
Gambar 2. 3 Gabriel Prokoviev – Concerto For Turntable And Orchestra	13
Gambar 2. 4 Numark Party Mix MK2	26
Gambar 2. 5 Joghwheels Numark Party Mix MK2.....	27
Gambar 2. 6 Fader Numark Party Mix MK2.....	27
Gambar 2. 7 Knobs Numark Party Mix MK2	28
Gambar 2. 8 Buttons Numark Party Mix MK2	28
Gambar 2. 9 Performance Pads Numark Party Mix MK2.....	29
Gambar 2. 10 Interface Serato DJ.....	30
Gambar 2. 11 Interface Traktor DJ	30
Gambar 2. 12 Interface Virtual DJ.....	31
Gambar 2. 13 Interface Rekordbox.....	31
Gambar 2. 14 Gamelan Pelog Salendro	34
Gambar 2. 15 Interval Laras Salendro.....	37
Gambar 2. 16 Interval Laras Pelog (Jawar).....	38
Gambar 4. 1 Pemukul Slentem Yang Dimodifikasi.....	48
Gambar 4. 2 Bagian Samping Kenong Yang Dipukul	49
Gambar 4. 3 Proses Perekaman Gamelan.....	50
Gambar 4. 4 Proses Editing Sample.....	51
Gambar 4. 5 Proses Audio FX-ing pada Sample Gamelan	52
Gambar 4. 6 Proses Layering Sample Gamelan	53
Gambar 4. 7 Extended Gong 1.....	57
Gambar 4. 8 Extended Gong 2.....	57
Gambar 4. 9 Kenong Upsidedown.....	58
Gambar 4. 10 Proses Penyusunan Simulasi Audio	58
Gambar 4. 11 Proses Penyusunan Partiture.....	60

DAFTAR NOTASI

Notasi 4. 1 Transkrip notasi untuk DJ Controller	60
Notasi 4. 2 Transkrip Partiture Gamelan Scratching	61
Notasi 4. 3 Transkrip Partiture Perubahan Pada Bagian F	62
Notasi 4. 4 Transkrip Partiture Gamelan Scratching	63
Notasi 4. 5 Transkrip bagian A karya Gamelan Scratching	64

DAFTAR BAGAN

Bagan 2. 1 Kerangka Konseptual.....	42
Bagan 3. 1 Alur Penelitian.....	44

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Keputusan Dekan Mengenai Skripsi	80
Lampiran 2 Keterangan Notasi DJ Controller	82
Lampiran 3 Keterangan Notasi Gamelan	83
Lampiran 4 Notasi Karya Gamelan Scratching	85
Lampiran 5 Proses Latihan Dan Interpretasi Karya	94
Lampiran 6 Proses Persentasi Karya	97

DAFTAR PUSTAKA

- Adryan Purnomo, N., & Demartoto, A. (2022). AKULTURASI BUDAYA DAN IDENTITAS SOSIAL DALAM GENDING JAWA KONTEMPORER KREASI SENIMAN KARAWITAN DI SURAKARTA. *Jurnal Analisa Sosiologi Juli*, 2022(3), 450–463.
- Amica, D. A. L., Sugiarta, A. I. G., & Ardini, N. W. (2017). Hibriditas Musikal Pada Komposisi Ardawalika Karya Gustu Brahmanta. *Jurnal Seni Pertunjukan*, 3(2), 88–102. <https://jurnal.isi-dps.ac.id/index.php/kalangwan/article/view/233>
- Appadurai, A. (1996). *Modernity at Large: Cultural Dimensions of Globalization* (Vol. 1). University Of Minnesota Press.
- Ardini, N. W., Setem, W., S, R. W. I., Sudarta, P. G. I., & Suardina, N. I. (2022). *Ragam Metode Penciptaan Seni* (W. N. Ardini, Ed.). Eureka Media Aksara.
- Attias, A. B., Gavanis, A., & Rietveld, C. , H. (2013). *DJ Culture in the Mix: Power, Technology, and Social Change in Electronic Dance Music*. Bloomsbury Academic.
- Barokah, A. I., Purba, K., & Yulaeliah, E. (2017). *KARYA IWAN GUNAWAN DI DALAM ENSEMBLE KYAI FATAHILLAH DI BANDUNG JAWA BARAT*.
- Benedictus Edo Ardiananta, Desak Made Suartilaksmi, N. W. A. (2022). *Strategi Resiliensi Pregina Production Dalam Melaksanakan Pertunjukan Seni Musik Pada Masa Pandemi Covid-19*.
- Benward, B., & Saker, M. (2015). *Music In Theory and Practice* (8 ed., Vol. 1). McGraw-Hill.
- Bhabha, H. K. (2012). *The Location of Culture*. Routledge.
<https://doi.org/10.4324/9780203820551>
- Borgdorff, H. A. (2012). *The Conflict of the Faculties: Perspectives on Artistic Research and Academia*. Leiden University Press (LUP).
- Born, G. (2011). Music and the materialization of identities. *Journal of Material Culture*, 16(4), 376–388. <https://doi.org/10.1177/1359183511424196>
- Brewster, B., & Broughton, F. (2006). *Last Night a DJ Saved My Life: The History of the Disc Jockey* (3 ed.). Headkine Book Publishing.
- Candy, L. (2011). *Interacting: Art, Research and the Creative Practitioner* (L. Candy & E. Edmonds, Ed.; 1 ed.). Libri Publishing UK.
- Chew, G. (2001). *Articulation and phrasing* (Vol. 1). Oxford University Press.
<https://doi.org/10.1093/gmo/9781561592630.article.40952>
- Davies, H. (2020). Instrument modifications and extended techniques. Dalam *Oxford Music Online*. Oxford University Press.
<https://doi.org/10.1093/omo/9781561592630.013.90000329463>
- DJ Fierce. (2024). *10 Basic DJ Scratching Techniques You Need To Know In 2025*. ZIPDJ : The World’s Best DJ Tools. <https://www.zipdj.com/dj-scratching-techniques/>
- Dolan, E. I., & Rehding, A. (2021). *The Oxford Handbook of Timbre* (E. I. Dolan & A. Rehding, Ed.). Oxford University Press.
<https://doi.org/10.1093/oxfordhb/9780190637224.001.0001>

- Dyer, J., & Sadie, S. (1983). The New Grove Dictionary of Music and Musicians. *Speculum*, 58(2), 528–535. <https://doi.org/10.2307/2848307>
- Emmerson, S. (2017). *Living Electronic Music*. Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781351217866>
- Ferreira, P. P. (2008). When Sound Meets Movement: Performance in Electronic Dance Music. *Leonardo Music Journal*, 18, 17–20. <https://doi.org/10.1162/lmj.2008.18.17>
- Gandhawangi, S. (2021, Desember 16). UNESCO Tetapkan Gamelan sebagai Warisan Budaya Tak Benda. *Kompas*.
- Gunawan, I. (2023). Prototype “Kendang Jaipong” Virtual Instrument as Music Creativity Tools. *Virtuoso: Jurnal Pengkajian dan Penciptaan Musik*, 6(1), 13–31. <https://doi.org/10.26740/vt.v6n1.p13-31>
- Gunawan, I. (2025). *FENOMENA INTERKULTURAL PADA KOMPOSISI MUSIK GAMESAN KONTEMPORER: ANTARA HIBRIDITAS DAN AUTENTISITAS*. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Gunawan, I., Milyartini, R., & Masunah, J. (2022a). The Use of Laras in Contemporary Gamesan Music. *Harmonia: Journal of Arts Research and Education*, 22(1), 161–173. <https://doi.org/10.15294/harmonia.v22i1.35483>
- Gunawan, I., Milyartini, R., & Masunah, J. (2022b). The Use of Laras in Contemporary Gamesan Music. *Harmonia: Journal of Arts Research and Education*, 22(1), 161–173. <https://doi.org/10.15294/harmonia.v22i1.35483>
- Hansen, K. F. (2002). The Basics of Scratching. *International Journal of Phytoremediation*, 21(1), 357–365. <https://doi.org/10.1076/jnmr.31.4.357.14171>
- Hardjana, S. (2003). *Corat-corek Musik Kontemporer Dulu dan Kini* (1 ed.). Ford Foundation & Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia.
- Hardjana, S. (2004). *Musik Antara Kritik dan Apresiasi*. Penerbit Buku Kompas.
- Hardjana, S. (2018). *ESTETIKA MUSIK Sebuah Pengantar* (E. Setiawan & H. M. Raditya, Ed.; 1 ed.). Art Music Today.
- Holman, T. (2010). *Sound for Film and Television*. Taylor & Francis.
- Jarret, S., & Day, H. (2008). *Music Composition For Dummies*. Wiley Publishing, Inc.
- Kamien, R. (2011). *Music: An Appreciation* (7 ed.). McGraw-Hill Companies.
- Katz, M. (2012). *Groove Music: The Art and Culture of the Hip-Hop DJ*. Oxford University Press.
- Kjetil, M., & Hansen, F. (2010). *The acoustics and performance of DJ scratching*. KTH School of Computer Science and Communication.
- Legato Music. (t.t.). *Memahami DJ Controllers: Inovasi dalam Seni DJing : Apa Itu DJ Controller?* Legato Music Center. Diambil 9 April 2025, dari <https://www.legatomusiccenter.com/article-id/dj-controller-adalah>
- Mack, D. (2004). *Musik Kontemporer & Persoalan Interkultural* (2 ed.). ARTI.
- McCormack, J. (1996). Grammar-based music composition. *Complexity International*.
- Mencke, I., Omigie, D., Wald-Fuhrmann, M., & Brattico, E. (2019). Atonal Music: Can Uncertainty Lead to Pleasure? *Frontiers in Neuroscience*, 12. <https://doi.org/10.3389/fnins.2018.00979>
- Moore, C. B. (2012). *An Introduction to the Psychology of Hearing* (6 ed.). Emerald Group Publishing Limited.

- Moshe, B. (2022). *“Black-Boxed Disc Jocks: An STS Approach to DJ Performance.”* National and Kapodistrian University of Athens.
- Mursalim, E. (2024, September 12). *Inovasi dan Pelestarian Gamelan di Era Modern*. Radio Republik Indonesia.
- Mutaqqin, M., & Kustap. (2008). *MUSIK KLASIK: Pengantar Musikologi Untuk SMK* (H. Martopo, Ed.). Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan.
- Nelson, R. (2022). *Practice as Research in the Arts: Principles, Protocols, Pedagogies, Resistances* (R. Nelson, Ed.; 2 ed.). Palgrave Macmillan.
- Oxenham, A. J. (2012). Pitch Perception. *The Journal of Neuroscience*, 32(39), 13335–13338. <https://doi.org/10.1523/JNEUROSCI.3815-12.2012>
- Randel, D. M. (2003). *The Harvard Dictionary of Music* (4 ed.). Belknap Press.
- Rimas, J. (2024). *Etudes on the Philosophy of Music*. Springer Nature Switzerland. <https://doi.org/10.1007/978-3-031-63965-4>
- Russ, M. (2008). *Sound Synthesis and Sampling* (3 ed.). Taylor & Francis.
- Schwarz, C. M. (2019). Pitch. *EBSCO Information Services, Research Starter*. <https://www.ebsco.com/research-starters/music/pitch>
- Sidiq, N. P. A. (2024). *KOMPOSISI MUSIK “GAMETRON”: PENGOLAHAN KOMBINASI BUNYI ANTARA INSTRUMEN VIRTUAL IRCAM PREPARED PIANO 2.0 DAN GAMELAN*. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Sköld, M. (2022). Notation as visual representation of sound-based music. *Journal of New Music Research*, 51(2–3), 186–202. <https://doi.org/10.1080/09298215.2023.2174144>
- Sloboda, J. (2004). *Exploring the Musical Mind: Cognition, emotion, ability, function*. Oxford University Press. <https://doi.org/10.1093/acprof:oso/9780198530121.001.0001>
- Smith, H., & Dean, T., R. (2009). *Practice-led Research, Research-led Practice in the Creative Arts* (H. Smith & T., R. Dean, Ed.). Edinburgh University Press.
- Smith, S. (2000). Compositional Strategies of The Hip-Hop Turntablist. *Organised Sound*, 5(2), 75–79. <https://doi.org/10.1017/S135577180000203X>
- Smith, S. (2016). *Hip-Hop Turntablism, Creativity and Collaboration* (1 ed.). Routledge.
- Sogorski, M., Geisel, T., & Priesemann, V. (2018). Correlated microtiming deviations in jazz and rock music. *PLOS ONE*, 13(1), e0186361. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0186361>
- Sonnenschein, D. (2001). *Sound design : the expressive power of music, voice, and sound effects in cinema*. Studio City, CA : Michael Wiese Productions.
- Stein, L. (1979). *Structure and Style: The Study and Analysis of Musical Form*. Summy-Birchard Music.
- Sumarsam. (2013). *Javanese Gamelan and the West* (Vol. 3). Boydell & Brewer, .
- Sumerjana, K. (2020). Nilai Gamelan: Pendekatan Etnomusicosainslogi. *SELONDING*, 15(2), 74–82. <https://doi.org/10.24821/sl.v15i2.3923>
- Sunarto, B. (2013). *Epistimologi Penciptaan Seni*. Idea Press.
- Supanggah, R. (2002). *Bothekan Karawitan I* (Vol. 1). Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia.

- Susini, P., Houix, O., & Misdariis, N. (2014). Sound design: an applied, experimental framework to study the perception of everyday sounds. *The New Soundtrack*, 4(2), 103–121. <https://doi.org/10.3366/sound.2014.0057>
- Tenzer, M. (2000). *Gamelan Gong Kebyar: The Art of Twentieth-Century Balinese Music*. The University Of Chicago Press.
- Thiemel, M. (2001). Dynamics. Dalam *Oxford Music Online*. Oxford University Press. <https://doi.org/10.1093/gmo/9781561592630.article.08458>
- Vande Veire, L., & De Bie, T. (2018). From raw audio to a seamless mix: creating an automated DJ system for Drum and Bass. *Eurasip Journal on Audio, Speech, and Music Processing*, 2018(1). <https://doi.org/10.1186/s13636-018-0134-8>
- Widodo, W. T. (2013). Teknologi Komputer Dan Proses Kreatif Musik Menuju Revitalisasi Pembelajaran Seni Musik. *Promusika : Jurnal Pengkajian, Penyajian, dan Penciptaan Musik*, 1(1).
- Xi, Q. (2022). *The Musical Arrow of Time The Role of Temporal Asymmetry in Music and Its Organicist Implications*. The Juilliard School.
- Zuckermandl, V. (2020). *Sound and Symbol, Volume 1*. Princeton University Press. <https://doi.org/10.2307/j.ctv1416378>

