

**PROSES KREATIF ADITYA PRATAMA DALAM KARYA ARANSEMEN
LAGU BUAH KAWUNG**

SKRIPSI

Diajukan sebagai syarat memperoleh gelar sarjana Pendidikan
Departemen Pendidikan Musik



Oleh:

Wanda Purnama Azis

NIM. 1804652

**DEPARTEMEN PENDIDIKAN SENI MUSIK
FAKULTAS PENDIDIKAN SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA**

2022

**PROSES KREATIF ADITYA PRATAMA DALAM KARYA ARANSEMEN
LAGU BUAH KAWUNG**

Wanda Purnama Azis
NIM. 1804652

Skripsi yang diajukan sebagai syarat memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan Departemen Pendidikan Musik
Fakultas Pendidikan Seni dan Desain

©Wanda Purnama Azis
Universitas Pendidikan Indonesia

2022

Hak Cipta dilindungi undang-undang
Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian dengan dicetak
ulang, fotokopi, atau cara lainnya tanpa izin dari pemilik.

LEMBAR PENGESAHAN

WANDA PURNAMA AZIS

NIM. 1804652

**PROSES KREATIF ADITYA PRATAMA DALAM KARYA ARANSEMEN
LAGU BUAH KAWUNG**

Disetujui dan disahkan oleh:

Pembimbing 1

Dr. Henry Virgan, M.Pd.

NIP. 197209162003121001

Pembimbing 2

Iwan Gunawan S.Pd., M.Sn.

NIP. 197401012003121001

Mengetahui,

Ketua Program Studi Pendidikan Seni Musik

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

NIP. 197406012001121003

ABSTRAK

Penelitian berjudul “**PROSES KREATIF ADITYA PRATAMA DALAM KARYA ARANSEMEN LAGU BUAH KAWUNG**” ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana tahapan yang dilakukan Aditya Pratama dalam mengaransemen lagu Buah Kawung, bagaimana strategi Aditya Pratama dalam proses kreatif aransemen lagu Buah Kawung, serta bagaimana hasil proses kreatif Aditya Pratama dalam mengaransemen lagu Buah Kawung. sebelum adanya A.I (*artificial intelegent*), DAW (*Digital Audio Worktesion*), dan VSTi (*Virtual Audio Technology Instrument*), seorang Komposer dan *Arranger* masih menggunakan Metode konvensional salah satu contohnya mengumpulkan musisi dan menggarap karya secara alami ditempat, dan dalam tahap proses rekaman masih terbatas dari segi pemilihan *software* musik dan virtual instrumen yang akan digunakan serta masih terbatas dalam simulasi audio. Berdasarkan pengamatan peneliti, Aditya Pratama dalam menggarap lagu Buah Kawung adanya pemanfaatan teknologi digital musik dalam proses penciptaan karyanya, hingga proses transformasi gagasan kepada para pemainnya. Konsep ini dapat dijadikan sebagai model bagaimana proses pencipta musik dalam era sekarang. Untuk menjawab semua pertanyaan penelitian, maka dilakukan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif analitis, Penelitian deskriptif yang dimaksud dalam penelitian ini merupakan suatu bentuk penelitian paling dasar yang ditujukan untuk mendeskripsikan atau menggambarkan fenomena-fenomena yang bersifat ilmiah ataupun tanpa rekayasa. Data yang dianalisis berupa data yang diperoleh dari hasil penelitian dilapangan seperti informasi lisan, tulisan, dokumentasi berupa rekaman yang menginformasikan bagaimana proses kreatif Aditya Pratama dalam karya aransemen lagu Buah Kawung. Berdasarkan hasil temuan penelitian, bahwa ada beberapa tahapan yang dilakukan Aditya Pratama dalam mengaransemen lagu Buah Kawung yang peneliti temukan diantaranya penentuan ide, observasi lagu, menentukan lagu, proses membuat simulasi audio, rekaman audio dan video, *mixing* dan *mastering*. Strategi Aditya Pratama dalam proses kreatif aransemen lagu Buah Kawung diantaranya tuning, mengembangkan progresi akor, dan penerapan dalam melatih para pemain menggunakan simulasi audio. Hasil akhir dari penelitian ini adalah bagaimana hasil proses kreatif Aditya Pratama dalam mengaransemen lagu Buah Kawung diantaranya menganalisis perubahan dari simulasi audio sampai hasil akhir yang dibawakan secara langsung, menjelaskan fitur dan ke-khasan virtual instrumen.

Kata Kunci : Proses Kreatif, Aransemen, Penciptaan

ABSTRACT

The research entitled "ADITYA PRATAMA'S CREATIVE PROCESS IN BUAH KAWUNG SONG ARRANGEMENT WORKS" aims to find out what stages Aditya Pratama does in arranging Buah Kawung songs, how Aditya Pratama's strategy in the creative process of arranging Buah Kawung songs, and how the results of Aditya Pratama's creative process in arrange the song Buah Kawung. before the existence of A.I (artificial intelligence), DAW (Digital Audio Worktesion), and VSTi (Virtual Audio Technology Instrument), a Composer and Arranger still uses conventional methods, one example is collecting musicians and working on works naturally on the spot, and in the recording process stage is still limited in terms of the selection of music software and virtual instruments to be used and still limited in audio simulation. Based on the observations of the researchers, Aditya Pratama in working on the song Buah Kawung used digital music technology in the process of creating his work, to the process of transforming ideas to the players. This concept can be used as a model of how the process of creating music in the current era. To answer all research questions, qualitative research methods were carried out with a descriptive analytical approach. Descriptive research referred to in this study is the most basic form of research aimed at describing or describing phenomena that are scientific or non-engineered. The data analyzed in the form of data obtained from the results of research in the field such as oral, written information, documentation in the form of recordings that inform how Aditya Pratama's creative process in the arrangement of the Buah Kawung songs. Based on the research findings, that there are several stages that Aditya Pratama did in arranging the Buah Kawung song that the researchers found, including determining ideas, observing songs, determining songs, the process of making audio simulations, audio and video recordings, mixing and mastering. Aditya Pratama's strategies in the creative process of arranging Buah Kawung songs include tuning, developing chord progressions, and implementing it in training players using audio simulations. The final result of this study is how the results of Aditya Pratama's creative process in arranging the Buah Kawung song include analyzing changes from audio simulations to the final results that are delivered live, explaining the features and characteristics of virtual instruments.

Keywords: Creative Process, Arrangement, Creation

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	3
PERNYATAAN.....	Error! Bookmark not defined.
ABSTRAK	4
ABTRACT	5
KATA PENGANTAR	Error! Bookmark not defined.
UCAPAN TERIMAKASIH.....	Error! Bookmark not defined.
DAFTAR ISI.....	6
DAFTAR TABEL.....	Error! Bookmark not defined.
DAFTAR GAMBAR	Error! Bookmark not defined.
DAFTAR BAGAN.....	Error! Bookmark not defined.
DAFTAR NOTASI.....	Error! Bookmark not defined.
DAFTAR LAMPIRAN.....	Error! Bookmark not defined.
BAB I PENDAHULUAN.....	Error! Bookmark not defined.
1.1 Latar Belakang.....	Error! Bookmark not defined.
1.2 Rumusan Masalah	Error! Bookmark not defined.
1.3 Tujuan Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
1.4 Manfaat Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
1.5 Struktur Organisasi Penulisan.....	Error! Bookmark not defined.
BAB II KAJIAN TEORI.....	Error! Bookmark not defined.
2.1 Kreativitas Dalam Musik	Error! Bookmark not defined.
2.1.1 Proses Kreatif	Error! Bookmark not defined.
2.1.2 Bentuk Kreativitas dalam Musik.....	Error! Bookmark not defined.
2.2 Penciptaan Karya Musik Dalam Era Digital	Error! Bookmark not defined.
2.2.1 <i>Software</i> Musik	Error! Bookmark not defined.
2.2.2 <i>DAW (Digital Audio Workstation)</i>	Error! Bookmark not defined.
2.2.3 <i>MIDI (Musical Instrument Digital Interface)</i>	Error! Bookmark not defined.
2.2.4 <i>VST (Virtual Studio Technology)</i>	Error! Bookmark not defined.
2.2.5 <i>Mixing</i>	Error! Bookmark not defined.
2.2.6 <i>Mastering</i>	Error! Bookmark not defined.
2.3 Laras Karawitan Sunda	Error! Bookmark not defined.
2.4 Lagu Buah Kawung	Error! Bookmark not defined.
BAB III METODE PENELITIAN.....	Error! Bookmark not defined.
3.1 Desain Penelitian	Error! Bookmark not defined.

3.1.1	Tahap Awal	Error! Bookmark not defined.
3.1.2	Tahap Inti	Error! Bookmark not defined.
3.1.3	Tahap Akhir	Error! Bookmark not defined.
3.2	Metode Penelitian	Error! Bookmark not defined.
3.3	Instrumen Penelitian	Error! Bookmark not defined.
3.3.1	Pedoman Wawancara	Error! Bookmark not defined.
3.4	Partisipan dan Tempat Penelitian	Error! Bookmark not defined.
3.4.1	Biografi Aditya Pratama	Error! Bookmark not defined.
3.5	Teknik Pengumpulan Data	Error! Bookmark not defined.
3.5.1	Studi Dokumentasi	Error! Bookmark not defined.
3.5.2	Wawancara	Error! Bookmark not defined.
3.5.3	Observasi	Error! Bookmark not defined.
3.6	Analisis Data	Error! Bookmark not defined.
3.6.1	Reduksi Data	Error! Bookmark not defined.
3.6.2	Penyajian Data	Error! Bookmark not defined.
3.6.3	Penarikan Kesimpulan	Error! Bookmark not defined.
BAB IV	Error! Bookmark not defined.
TEMUAN DAN PEMBAHASAN PENELITIAN		Error! Bookmark not defined.
4.1	Temuan Penelitian	Error! Bookmark not defined.
4.2	Pembahasan Penelitian	Error! Bookmark not defined.
BAB V	Error! Bookmark not defined.
SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI		Error! Bookmark not defined.
5.1	Simpulan	Error! Bookmark not defined.
5.2	Implikasi	Error! Bookmark not defined.
5.3	Rekomendasi	Error! Bookmark not defined.
DAFTAR PUSTAKA	8
LAMPIRAN	Error! Bookmark not defined.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar Reni, Hawadi. 2001. Psikologi Perkembangan Anak. Jakarta:Grasindo
- Chaplin, J.P. (1989). *Kamus Lengkap Psikologi*. Terj. Dr. Kartono dan Kartini. Jakarta. PT. Raja Grafindo Persada.
- Corozine, Vince. (2002). *Arranging Music for the Real World*. USA: Mel Bay Publications, Inc, Pacific, MAU 63069.
- Busroh, Jamalus. (1992). *Pendidikan Kesenian Musik I*. Jakarta: Depdikbud.
- Burg, J., & Romney, J. (n.d.). *1 Chapter 1 Getting Ready*. 1–57.
- Cookson, M. D., & Stirk, P. M. R. (2019). 濟無No Title No Title No Title. 9–12.
- Corozine, Vince. (2002). *Arranging Music for the Real World*. USA: Mel Bay Publications, Inc, Pacific, MAU 63069.
- Creswell. (2017). *Pendekatan Metode Kualitatif, Kuantitatif, dan Campuran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Darojatun, Moh. Anjar (2018). *Kreativitas Yoyon Darsono Dalam Memainkan Piul Pada Karya Kacapi Biola Buah Kawung [skripsi]*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Dittmar, T. A. (2013). *Audio Engineering 101 : A Beginner's Guide to Music Production*. Inggris: Taylor & Francis.
- Doezema, R. (1986). *Arranging I*. Boston: Berklee College Of Music.
- Ghufron, N. & Rini, R. S. (2014). *Teori-teori Psikologi*. Yogyakarta: Ar-Ruzz media.
- Guilford, J.P. (1950) Creativity. *American Psychologist*. Volume 5, Issue 9, 444–454.
- Gunawan, A. & D. S. (2014). *Proses Kreatif Antonius Wahyudi Sutrisno Sebagai Using The Overtone Series*. (Online). Tersedia: <https://jazz-library.com/articles/overtone-series> [16 Agustus 2022]
- Ghozali, I. (2012). *Pembelajaran Musik Berbasis Siswa Dengan Pendekatan Local Genius*. *Jurnal Visi Ilmu Pendidikan FKIP Untan*.
- Gunawan, I. (2021). *Modul Perkuliahan Daring Komposisi dan Aransemen*. Prodi Pendidikan Musik FPSD UPI.
- Hardjana, S. (2004). *Musik Antara Kritik dan Apresiasi*. Buku Kompas.

- Huber, D. M. (2012). *The MIDI Manual: A Practical Guide to MIDI in the Project Studio*. <https://books.google.com/books?id=QqHcAwAAQBAJ&pgis=1>
- Hurlock, Elizabeth B. (2003). *Psikologi Perkembangan*. Jakarta. Erlangga.
- Izhaki, R. (2008). *Mixing Audio : Concepts, Practice, and Tools*. London: Elsevier ; Focal Press.
- Kawakami, Genichi. (1975). *Arranging Popular Music: A Practical Guide/Guia Practica Para Arreglos De La Musica Popular*. Japan: Yamaha Music.
- Komposer Gamelan. *Kêtêg: Jurnal Pengetahuan, Pemikiran dan Kajian Tentang Bunyi*, 14(1), 1–13.
- Medica, R. S. (2018). *Aransemen Agustinus Bambang Jusana Pada Lagu Yamko Rambe Yamko Untuk Paduan Suara*. (Skripsi). Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung.
- Nasution. (2003). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Trasiito.
- Ngalimun, dkk. (2013). *Perkembangan dan Pengembangan Kreativitas*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- Owsinski. (2016). *The Mastering Engineer's Handbook Fourth Edition*. West Burbank: Bobby Owsinski Media Group.
- Sadler-Smith, E. (2015). *Wallas' Four-Stage Model of the Creative Process: More Than Meets the Eye? Creativity Research Journal*, Vol. 27 No. 4: 342–352. <https://doi.org/10.1080/10400419.2015.1087277>.
- Soepandi. (1978). *Diktat pengantar pengetahuan musik tari*. Yogyakarta: Akademis seni tari Indonesia.
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta, CV.
- Suparli, Lili. (2010). *Gamelan Pelog Salendro: Induk Karawitan Sunda*. STSI Bandung: Sunan Ambu Press.
- Timmermans. Hans. (2013). *Musik & Technology at HKU, the Netherlands. Slide presentation*.
- Ulber, Silalahi. (2009). *Metode Penelitian Sosial*. Bandung: PT. Refika Aditama.

Walangado, H & Nurmalasari D. (2022). *Pelatihan Mengaransemen Lagu Untuk Meningkatkan Kreatifitas Mahasiswa Jurusan PGSD UNG.*
[http://dx.doi.org/10.37905/dikmas.2.3.773-772.2022.](http://dx.doi.org/10.37905/dikmas.2.3.773-772.2022)