

FRUITY LOOPS DAN CUBASE FENOMENA BARU PENCIPTAAN KOMPOSISI MUSIK

Wardizal
Program Studi Seni Karawitan, Fakultas Seni Pertunjukan
Institut Seni Indonesia Denpasar
e-mail: wardizal3@gmail.com

Abstrak

Artikel singkat ini ditulis sebagai sebuah refleksi atas realitas yang terjadi dalam proses penciptaan komposisi musik dalam rangka ujian Tugas Akhir mahasiswa Fakultas Seni Pertunjukan ISI Denpasar khususnya mahasiswa Jurusan Seni Karawitan periode Semester Genap Tahun Akademik 2019/2020 yang diselenggarakan dalam rentang waktu tanggal 3—25 Agustus 2020. Data dan fakta dalam tulisan ini didasarkan pada pengalaman empiris penulis sebagai pembimbing dan juga penguji Ujian Tugas Akhir serta melakukan wawancara dengan narasumber dari kalangan dosen. Di tengah mewabahnya covid-19 dengan segala keterbatasan dan bentuk larangan yang ada di dalamnya, maka penggunaan perangkat lunak Fruity Loops dan Cubase merupakan sebuah keniscayaan atau alternatif pilihan dalam proses penciptaan komposisi musik.

Kata Kunci: *fruity loops, cubase, komposisi musik*

I. PENDAHULUAN

Dewasa ini berbagai bangsa di berbagai belahan dunia sedang mengalami pandemi Covid-19 yang sangat mengancam keberlangsungan hidup umat manusia. Kondisi ini membuat berbagai sektor tatanan kehidupan masyarakat menjadi tidak menentu akibat penularan virus yang sangat cepat dan masif tersebut tidak terkecuali dunia pendidikan. Hampir seluruh lembaga pendidikan tinggi di dunia tidak bisa menjalankan aktivitas perkuliahan seperti biasanya atau secara konvensional (*offline*). Demi kesehatan dan kenyamanan, pembelajaran tidak diadakan di dalam kelas sebagaimana biasanya. Sebagai gantinya, metode pembelajaran *online* (daring = dalam jaringan) diberikan agar proses pembelajaran bisa tetap berjalan di tengah wabah yang belum diketahui kapan akan berakhir ini. Sebenarnya hingga saat ini belum ada metode yang memadai dalam menjalankan aktivitas pembelajaran yang efektif, efisien untuk keberlangsungan pendidikan yang berkualitas di tengah wabah Covid-19. Metode *online* dianggap paling memungkinkan dilakukan daripada tidak melakukan pembelajaran sama sekali. Untuk mengantisipasi semakin meluasnya penyebaran Covid 19, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan begitu juga Rektor ISI Denpasar telah mengeluarkan Surat Edaran Nomor 10 Tahun 2020 tentang pemberlakuan sistem pembelajaran secara daring. Proses belajar mengajar yang biasanya dilakukan dengan bertatap muka secara langsung di dalam kelas terpaksa diganti dengan pola Belajar Dari Rumah. Sistem pembelajaran secara daring dilakukan tentunya tanpa mengurangi hakikat dan tujuan dari pembelajaran itu sendiri.

Ujian Tugas Akhir merupakan salah satu tahapan yang wajib diikuti oleh setiap mahasiswa dalam usaha menyelesaikan studinya di Institut Seni Indonesia Denpasar. Pada tataran normal, ujian Tugas Akhir khususnya penyajian karya seni di lingkungan Fakultas Seni Pertunjukan Institut Seni Indonesia Denpasar dilakukan dengan bertatap muka secara langsung di kampus maupun di luar kampus. Adanya penyebaran dan penularan wabah Covid-19, mengharuskan pola Ujian Tugas Akhir diubah atau disesuaikan dengan kondisi yang ada, termasuk di dalamnya proses penciptaan karya seni. Adanya kebijakan dari pemerintah tentang larangan berkerumun dengan melibatkan banyak orang menjadi kendala tersendiri bagi mahasiswa calon peserta ujian Tugas Akhir dalam mempersiapkan karya seni mereka. Dalam realitanya, penciptaan suatu karya seni untuk kepentingan ujian Tugas Akhir selalu melibatkan banyak orang. Dalam situasi dan kondisi yang kurang menguntungkan tersebut, rapat

pimpinan Fakultas Seni Pertunjukan yang dihadiri oleh semua pimpinan jurusan pada tanggal 5 Mei 2020 mengambil keputusan untuk memberikan izin terkait penggunaan aplikasi multimedia (fruity loops) dalam penciptaan karya seni.

II. Penggunaan Aplikasi Fruity Loops dan Cubase dalam Penciptaan Komposisi Musik

Dalam rentang waktu yang begitu panjang, pelaksanaan Ujian Tugas Akhir di lingkungan Fakultas Seni Pertunjukan ISI Denpasar khususnya ujian karya seni dilakukan secara langsung baik berupa tari, karawitan, pedalangan maupun musik. Semua karya cipta seni mahasiswa peserta ujian ditampilkan secara *live* di panggung Natya Mandala ISI Denpasar maupun tempat-tempat lain yang ditentukan oleh panitia ujian. Tim penguji maupun penonton secara bersama-sama bisa menyaksikan secara langsung setiap karya seni yang ditampilkan pada saat ujian dilaksanakan. Pandemi Covid-19 telah membawa dampak yang cukup mendasar terhadap proses penciptaan Karya Tugas Akhir mahasiswa. Penerapan protokol kesehatan yang ketat seperti larangan melakukan keramaian, berkumpul dan berkerumun mengharuskan para mahasiswa untuk mencari berbagai alternatif agar proses penciptaan karya seni tetap bisa dilaksanakan. Pada tataran normal, penciptaan karya seni biasanya melibatkan banyak orang, bebas berinteraksi dan berkomunikasi. Protokol Covid-19 mengharuskan setiap orang untuk memakai masker dan menjaga jarak (*physical distancing*). Disadari ataupun tidak, kondisi ini menjadi salah satu kendala penghambat dalam proses berkeaktivitas dan penciptaan karya seni.

Mencermati kondisi yang ada dan untuk memastikan ujian Tugas Akhir tetap bisa terlaksana, Rektor ISI Denpasar mengeluarkan Surat Edaran No.10 tahun 2020 tentang penggunaan teknologi dalam Ujian Tugas Akhir. Di samping itu, rapat-rapat pimpinan di tingkat Fakultas Seni Pertunjukan juga cukup intens dilakukan. Rapat pimpinan Fakultas Seni Pertunjukan tanggal 4 Mei 2020 yang dihadiri oleh Dekan, para Wakil Dekan dan pimpinan jurusan memutuskan tentang penggunaan teknologi berupa rekaman video dan penggunaan aplikasi multimedia dalam proses penciptaan karya seni. Adanya kebijakan ini menjadi solusi bagi semua mahasiswa calon peserta Ujian Tugas Akhir dalam melakukan proses penciptaan karya seni di tengah pandemi Covid-19. Setelah melalui tahapan dan proses yang seharusnya, ujian Tugas Akhir mahasiswa Fakultas Seni Pertunjukan ISI Denpasar periode Semester Genap Tahun Akademik 2019/2020 dapat dilaksanakan dengan baik tanggal 3—25 Agustus 2020. Tercatat 85 orang mahasiswa mengikuti ujian Tugas Akhir dengan perincian: Jurusan Tari berjumlah 23 orang, Jurusan Seni Karawitan berjumlah 41 orang, Jurusan Seni Pedalangan berjumlah 10 orang, Jurusan Pendidikan Seni Pertunjukan berjumlah 3 orang dan Jurusan Musik berjumlah 8 orang. Pelaksanaan Ujian dilakukan dengan bertatap muka secara langsung di kampus ISI Denpasar di mana peserta ujian menyajikan karya seni mereka berupa rekaman video maupun melalui aplikasi multimedia Fruity Loops. Pelaksanaan ujian dibarengi dengan penerapan protokol kesehatan yang ketat seperti penyemprotan ruangan dengan desinfektan, cek suhu tubuh, memakai masker, mencuci tangan, menjaga jarak dan lain sebagainya.

Realita yang ada menunjukkan, selama Ujian Tugas Akhir dilaksanakan sebagian besar karya seni disajikan dalam bentuk rekaman video. Terdapat beberapa Karya Seni dari mahasiswa Jurusan Seni Karawitan yang mempergunakan aplikasi multimedia Fruity Loops dalam penyajian karya Tugas Akhir. Walaupun jumlahnya tidak begitu banyak (1—7 karya), hal ini menarik untuk menjadi bahan diskursus karena merupakan fenomena baru dalam penciptaan komposisi musik untuk keperluan Ujian Tugas Akhir serta menjadi bahan dikusi di kalangan dosen pembimbing dan juga penguji. I Made Hendra Artha

Kusuma merupakan mahasiswa Jurusan Seni Karawitan yang mempergunakan aplikasi Fruity Loops atau FL Studio 12 dalam proses penciptaan karya Tugas Akhir dengan judul *Metungkas*. *Metungkas* merupakan sebuah komposisi musik yang terinspirasi dari fenomena konflik yang terjadi di tengah masyarakat. Secara sosiologis, konflik diartikan sebagai suatu proses sosial antara dua orang atau lebih (bisa juga kelompok) di mana salah satu pihak berusaha menyingkirkan pihak lain dengan menghancurkannya atau membuatnya tidak berdaya (Wikipedia, 2020). Di daerah Bali bagian timur atau di Desa Jumpai Klungkung, konflik tersebut biasa disebut juga dengan kata *Metungkas*. *Metungkas* berbentuk garapan inovatif, sebuah karya komposisi yang cenderung menggali ide-ide atau gagasan-gagasan baru kendati pun pada dasarnya materi tradisinya masih tampak jelas (Suweca, 2009:46). Garapan *Metungkas* disajikan ke dalam aplikasi multimedia yaitu FL Studio 12. FL Studio merupakan sebuah aplikasi untuk komputer yang digunakan untuk merekam, mengubah, dan membuat audio. FL Studio dikembangkan oleh perusahaan bernama *Image-Line*. Pada tahun 2014, FL Studio termasuk aplikasi audio yang banyak peminatnya di seluruh dunia (Wikipedia, 2020).

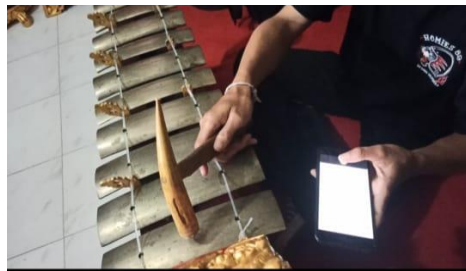


Foto 1
Proses Rekaman Sampel Instrumen Gong Kebyar
(Dokumentasi: I Made Hendra Artha Kusuma, 10 Mei 2020)



Foto 2
Aplikasi FL Studio 12
(Dokumentasi: I Made Hendra Artha Kusuma, 15 Juni 2020)



Foto 3
Proses Penuangan *Metungkas*
ke Dalam Aplikasi Multimedia FL Studio 12
(Dokumentasi: I Made Hendra Artha Kusuma, 16 Juni 2020)

Penggunaan aplikasi multimedia Fruity Loops dan Cubase 5 dalam proses penciptaan Karya Tugas Akhir juga dilakukan oleh I Dewa Agung Made Ari Sastrawan dengan judul karya *Nguning*. Karya ini terinspirasi dari sebuah tradisi di Kabupaten Bangli yang sudah diwarisi dari para leluhur sebelumnya. Adapun tradisi tersebut sampai saat ini masih dilaksanakan di desa tertentu yang ada di Kabupaten Bangli, yaitu di Desa Bebalang. Di Desa Bebalang tersebut masih rutin melaksanakan tradisi *nguning* yang dilaksanakan setiap Hari Raya Kuningan, yang bertempat di *jaba* Pura Puseh Desa Bebalang, Kabupaten Bangli. Tradisi *nguning* merupakan tradisi sakral sebagai *purwa dresta* yaitu kebiasaan-kebiasaan yang bersifat religius, dan tidak boleh juga kebiasaan atau tradisi tersebut tidak dilaksanakan. Maka dalam hal ini tradisi *nguning* harus senantiasa dipentaskan minimal enam bulan sekali. Garapan ini dituangkan ke dalam media unguap gamelan Semar Pagulingan *Saih Pitu*. Semar Pagulingan *Saih Pitu* adalah satu bentuk *barungan* gamelan Semar Pagulingan yang menggunakan *laras pelog* tujuh nada yang sebagian besar *tungguhannya* dibuat dari perunggu, kecuali *tungguhan* kendang, suling, dan rebab. *Barungan* gamelan ini terdiri dari dua jenis *barungan* gamelan Semar Pagulingan, yaitu Semar Pagulingan *Saih Pitu* dan Semar Pagulingan *Saih Lima* (Sukerta, 2010:246). Akan tetapi, dalam situasi pandemi Covid-19 ini, karya karawitan *Nguning*, penata garap melalui FL Studio dan Cubase 5. FL Studio atau lebih dikenal dengan Fruity Loops adalah sebuah aplikasi untuk komputer yang digunakan untuk merekam, mengubah, dan membuat audio. FL Studio dikembangkan oleh perusahaan asal Belgia bernama *Image-line*, yang dirilis pada tahun 2014 (<https://creativemusiklab.blogspot.com/2017/10/steinberg-cubase.html>). Dalam hal ini, penata menggunakan aplikasi FL Studio sebagai media untuk menuangkan ide-ide yang sudah penata rencanakan dengan menggunakan *sample* gamelan Semar Pagulingan *Saih Pitu*. Cubase 5 adalah *software* musik yang dikembangkan dari negara Jerman oleh perusahaan peralatan musik yang bernama Steinberg untuk merekam musik, mengatur dan mengedit sebagai bagian dari *Digital Audio Workstation* yang dirilis pada tahun 1989 (https://prezi.com/5rbr7t_s6bqn/pengertian-atau-definisi-fl-studio-fl-studio-history-and-d/).



Foto 4
Proses Perekaman Instrumen Kendang
(Dokumentasi: Ari Sastrawan, 12 Juli 2020)



Foto 5
Cubase 5 Alat Untuk Mengedit dan Merekam
(Dokumentasi: Ari Sastrawan, 18 Juli 2020)



Foto 6
Editing Suara Menggunakan Aplikasi Cubase 5
(Dokumentasi: Ari Sastrawan, 18 Juli 2020)

III. Diskursus dan Dialektika

Penggunaan Fruity loops dan Cubase dalam penciptaan komposisi musik sudah sering dilakukan oleh banyak seniman. I Wayan Ari Wijaya dan I Wayan Priya Kumara Janardana merupakan 2 orang Alumni STSI/ISI Denpasar yang semakin intens mengakrabi dan mempergunakan perangkat lunak tersebut dalam penciptaan karya musik mereka. Kehadiran Fruity Loops dan Cubase dirasakan sebagai sebuah kebutuhan di tengah perkembangan teknologi yang semakin maju. Proses penciptaan dan penyajian musik tidak perlu lagi melibatkan banyak orang. Sistem komputerisasi dengan segala perangkat pendukungnya sangat membantu dalam mempermudah penciptaan komposisi musik.



Foto 7

Penyajian Karya Seni *Nguning* dengan Aplikasi Fruity Loops
Karya I Dewa Agung Made Ari Sastrawan
(Dokumentasi: Wardizal. 12 Agustus 2020)

Penggunaan aplikasi Fruity Loops dalam penciptaan komposisi musik yang dilakukan oleh beberapa orang mahasiswa peserta ujian tugas akhir dari Jurusan Seni Karawitan menjadi dinamika tersendiri di kalangan dosen penguji bahkan dosen pembimbing. Ada dosen pembimbing yang mengundurkan diri karena karya seni yang dibuat oleh mahasiswa bimbingan sangat jauh dari harapan bahkan dianggap tidak layak. Ada kesan, mahasiswa bersangkutan tidak paham bagaimana cara kerja dari perangkat atau Fruity Loops yang digunakan. Di kalangan dosen penguji pun mencuat banyak pertanyaan seperti bagaimana karya tersebut diciptakan, orisinalitas karya seni termasuk item-item penilaian. Dari apa yang disajikan dalam ujian memang terlihat bahwa garapan komposisi musik disajikan melalui perangkat komputer, mempergunakan aplikasi Fruity Loops. Cara kerjanya memang demikian, mengambil dan merekam sampel instrumen gamelan kemudian diolah menjadi sebuah komposisi musik melalui perangkat Fruity Loops dan Cubase. Suara-suara instrumen gamelan atau komposisi secara utuh hanya bisa didengar seperti halnya mendengar kaset rekaman. Penyajian karya seni seperti itu menimbulkan banyak pertanyaan dari tim penguji, di antara pertanyaan tersebut menyangkut orisinalitas karya seni yang diciptakan. Ada kekhawatiran bahwa karya seni tersebut bisa jadi dibuatkan oleh orang lain. Memang, di dalam skrip karya seni ditampilkan foto-foto proses penciptaan karya seni mulai dari pengambilan sampel gamelan, proses editing dan produksi musik, tetapi hal tersebut dirasa belum cukup untuk sebuah pertanggungjawaban akademis. Termasuk juga belum tersedianya *form* penilaian yang komprehensif dalam kaitannya dengan penggunaan Fruity Loops dalam penciptaan karya seni. I Gede Yudarta salah seorang tim penguji Tugas Akhir mencermati skrip karya dari komposisi musik yang diciptakan. Terdapat ketidaksinkronan antara apa yang ditulis dalam skrip karya dengan komposisi

musik yang diciptakan. Di dalam skrip karya disebutkan media ungunya *barungan* gamelan dengan segala penjelasannya, sementara komposisi musik disajikan memakai aplikasi Fruity Loops. Seharusnya bagaimana proses penciptaan komposisi musik dengan media Fruity Loops yang dijelaskan dalam skrip karya. Lebih jauh Yudarta mengatakan, penggunaan Fruity Loops dalam penyajian komposisi musik secara substansial telah mengaburkan salah satu indikator dari penilaian khususnya aspek penampilan dan keterampilan dari pencipta karya seni yang tidak bisa dilihat (Ujian Komprehensif, Agustus 2020). Pertanyaan tentang proses penciptaan juga diutarakan oleh Tri Haryanto, mulai dari tahap pengambilan sampel gamelan, proses *mixing* dan *editing* yang hanya bisa dijelaskan secara naratif oleh peserta ujian dikarenakan proses produksi dilakukan di rumah (Ujian Komprehensif, 10 Agustus 2020).

Pada kesempatan lain Tri Haryanto mengatakan, penggunaan Fruity Loops untuk penyajian karya seni Tugas Akhir kiranya perlu ditinjau ulang. Ada mahasiswa peserta ujian yang tidak bisa menjelaskan bagaimana proses penciptaan karya seni dengan mempergunakan media Fruity Loops. Terkesan asal-asalan dan tidak bisa mempertanggungjawabkan secara akademis. Bahkan cukup ironi, bunyi atau suara gamelan yang dijadikan sampel tidak sama dengan bunyi atau suara yang terdapat pada Fruity Loops. Jika demikian adanya, patut dipertanyakan orisinalitas dari karya seni yang ditampilkan, siapa sesungguhnya yang membuat. Dengan kondisi yang demikian, Tri Haryanto menyarankan untuk tidak lagi mengizinkan mahasiswa mempergunakan Fruity Loops dalam penyajian karya seni untuk keperluan ujian tugas akhir. Jika alasannya adalah kesulitan mendapatkan banyak penabuh sebagai pendukung karya dikarenakan aturan protokol kesehatan Covid-19, maka solusinya adalah membuat karya seni yang minimalis yang tidak melibatkan banyak orang. Tri Haryanto mencontohkan, bagaimana dahulu ada mahasiswa Jurusan Seni Karawitan peserta ujian Tugas Akhir yang menyajikan karya seni secara tunggal (solo) seperti Agus Teja Santosa (Bali) dan Endang Rukandi (Bandung). I Ketut Parta, sependapat dan setuju dengan apa yang dikemukakan oleh Tri Haryanto. Penyajian karya seni dengan perangkat Fruity Loops tak obahnya mendengarkan musik rekaman lewat kaset. Kita tidak bisa mengamati secara langsung bagaimana musik itu dimainkan atau disajikan. Karena ini adalah konteksnya ujian tugas akhir, maka keterampilan dan penampilan menjadi bagian penting dalam penyajian musik. Jika pelaksanaan ujian tugas akhir tidak bisa dilakukan sebagaimana biasanya karya seni disajikan secara *live* di atas panggung, maka pilihan yang paling mungkin adalah menggunakan rekaman video (Wawancara, 14 Januari 2021).

I Nyoman Kariasa selaku Ketua Jurusan Seni Karawitan dan juga dosen pengampu mata kuliah komposisi karawitan mengemukakan, diperbolehkannya penggunaan aplikasi Fruity Loops khususnya bagi mahasiswa jurusan seni karawitan dalam penyajian karya seni untuk keperluan Ujian Tugas Akhir didasarkan atas pertimbangan situasi dan kondisi pandemi Covid-19 serta adanya aturan dan penerapan protokol kesehatan yang sangat ketat terutama larangan untuk berkerumun atau berkumpul. Pada sisi lain, proses penciptaan karya seni oleh mahasiswa calon peserta ujian tugas akhir harus tetap berjalan, sehingga solusi harus diberikan. Memang setelah ujian dilaksanakan muncul banyak pertanyaan tentang tidak efektifnya penggunaan Fruity Loops untuk penyajian karya seni. Oleh karena itu, Kariasa menyarankan untuk pelaksanaan ujian tugas akhir semester genap 2020/2021 kalau situasi memungkinkan, pelaksanaan ujian tugas akhir dikembalikan seperti biasanya di mana setiap peserta ujian tugas akhir menyajikan karya seninya secara *live* di panggung terbuka Natya Mandala atau di tempat lain yang ditentukan oleh panitia ujian. Andaikata, cara tersebut masih belum bisa atau tidak bisa dilaksanakan, maka pilihan yang cukup rasional adalah setiap mahasiswa peserta ujian tugas akhir menyajikan karya seni mereka dalam bentuk rekaman video. Dengan cara demikian, paling tidak masih bisa dilihat bagaimana karya seni tersebut dimainkan atau disajikan. Sebagai karya akademis, aspek keterampilan dan penampilan menjadi bagian yang tak terpisahkan dalam penilaian. Hal ini menjadi sesuatu yang inklud dari capaian pembelajaran jurusan seni karawitan di mana seorang mahasiswa harus mampu membuat, menyajikan, mendeskripsikan dan menganalisis sebuah karya seni (Wawancara, 20 Januari 2021).

Terlepas dari berbagai dinamika yang ada, penggunaan Fruity Loops dan Cubase dalam penciptaan komposisi musik untuk keperluan Ujian Tugas Akhir oleh beberapa orang mahasiswa Jurusan Seni Karawitan, kiranya perlu mendapat apresiasi. Hal ini memberikan indikasi adanya pengetahuan dan pemahaman baru di kalangan mahasiswa tentang penggunaan teknologi dalam karya seni yang juga

merupakan tuntutan dari revolusi industri 4.0. I Wayan Sudirana memberikan apresiasi yang tinggi terhadap adanya kemampuan mahasiswa dalam mempergunakan Fruity Loops dalam penciptaan komposisi musik, apalagi menjadi seorang yang profesional. Di dunia luar atau di luar kampus kemampuan ini sangat dibutuhkan bahkan bisa bernilai ekonomis. Sudirana mencontohkan bagaimana beliau dibayar cukup fantastis 2.500 US dolar untuk *jingle* musik berdurasi 3 menit oleh salah satu perusahaan di Amerika. Lebih jauh Sudirana mengatakan, penggunaan teknologi dalam penciptaan musik seperti Fruity Loops tidak akan mendegradasi nilai-nilai tradisi yang dipunyai oleh seorang seniman. Saya suka dan hobi tekonologi, gamelan Bali juga bagian dari hidup saya dan saya juga masih sering *ngayah* ke pura (Wawancara, 12 Juli 2020). Pendapat senada dikemukakan oleh I Wayan Diana Putra, kita jangan sampai seperti katak di bawah tempurung, tidak tahu dengan perkembangan yang terjadi di dunia luar termasuk di dalam penciptaan musik. Untuk itu, adanya kemampuan mahasiswa dalam menggunakan perangkat teknologi dalam penciptaan komposisi musik perlu diapresiasi. Di dalam perkuliahan para mahasiswa sudah mendapatkan banyak hal tentang seni tradisi termasuk dalam hal berkomposisi. Oleh karena itu, berilah mereka kebebasan berkreasi dalam penciptaan karya tugas akhir termasuk cara pengungkapannya (Wawancara, 15 Oktober 2020).

IV. PENUTUP

Diskursus, dialektika atau dinamika yang terjadi terkait penggunaan perangkat teknologi Fruity Loops dalam penciptaan komposisi musik adalah hal yang lumrah terjadi. Apalagi untuk pertama kalinya digunakan atau diperbolehkan dalam kaitannya dengan Ujian Tugas Akhir sebagai salah satu solusi di tengah pandemi Covid-19. Jika pandemi Covid-19 telah berlalu atau situasi sudah kembali kepada tataran normal, kiranya model ujian Tugas Akhir berupa penyajian karya seni secara langsung sebagaimana dilakukan selama ini merupakan pilihan yang sangat tepat. Ujian bisa dilakukan di mana saja, baik dipangung terbuka maupun panggung tertutup serta bisa disaksikan banyak orang.

DAFTAR PUSTAKA

- Ari Sastrawan, I Dewa Agung Made. 2020. "Nguning". *Skrip Karya Seni Tugas Akhir*. Jurusan Seni Karawitan. Denpasar: ISI Denpasar
- Kusuma, I Made Hendra Artha. 2020. "Metungkas". *Skrip Karya Seni Tugas Akhir*. Jurusan Seni Karawitan. Denpasar: ISI Denpasar
- Suweca, I Wayan. 2009. *Buku Ajar Estetika Karawitan*. Denpasar: Fakultas Seni Pertunjukan Institut Seni Indonesia Denpasar.
- Sukerta, Pande Made. 2010. *Tetabuhan Bali I*. Surakarta : ISI Press

DAFTAR INTERNET

- Wikipedia. (2020, Juni 6). *FL Studio*. Retrieved from wikipedia:
https://id.wikipedia.org/wiki/FL_Studio
- Wikipedia. (2020, Maret 20). *Konflik*. Retrieved from wikipedia: <https://id.wikipedia.org/wiki/Konflik>
<https://creativemusiklab.blogspot.com/2017/10/steinberg-cubase.html>

https://prezi.com/5rbr7t_s6bqn/pengertian-atau-definisi-fl-studio-fl-studio-history-and-d/

