

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

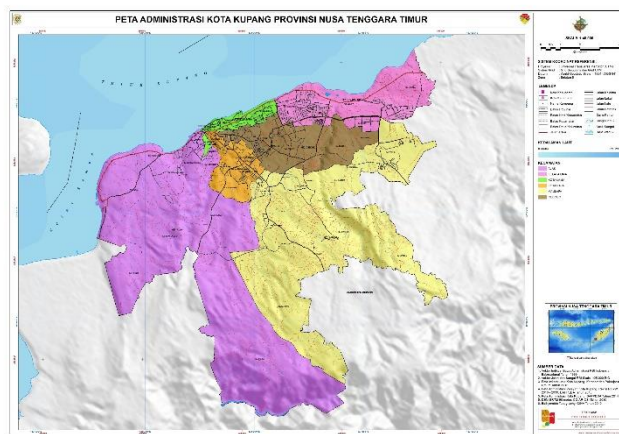
A. Gambaran Umum Lokasi dan Subjek Penelitian

Bagian ini menyajikan gambaran umum mengenai lokasi penelitian serta profil subjek yang terlibat dalam studi ini. Pemaparan mengenai Kota Kupang sebagai lokasi penelitian menjadi penting karena konteks sosial, budaya, dan perkembangan musik di kota tersebut sangat memengaruhi dinamika kreativitas para produser musik independen. Kota Kupang tidak hanya berfungsi sebagai ruang geografis, tetapi juga sebagai lingkungan kultural yang membentuk pola interaksi, karakter produksi musik, hingga preferensi *genre* para pelaku industri kreatif lokal.

Selain itu, bagian ini juga menguraikan profil para produser musik independen yang menjadi subjek penelitian. Setiap produser memiliki latar belakang musikal, pengalaman, serta kecenderungan *genre* yang berbeda-beda, sehingga menghadirkan perspektif yang beragam dalam memahami proses pembuatan musik digital menggunakan perangkat lunak seperti *FL Studio*. Penjelasan mengenai subjek penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran komprehensif mengenai karakteristik para produser serta alasan pemilihan mereka dalam penelitian. Dengan demikian, uraian dalam subbab berikut akan membantu menempatkan hasil penelitian dalam konteks yang lebih jelas dan relevan.

1. Kota Kupang sebagai Latar Penelitian

Kota Kupang merupakan ibu kota Provinsi Nusa Tenggara Timur yang terletak di bagian barat laut Pulau Timor, tepat di pesisir Teluk Kupang. Secara geografis, Kota Kupang berada pada koordinat $10^{\circ} 36' 14''$ hingga $10^{\circ} 39' 58''$ Lintang Selatan dan $123^{\circ} 32' 23''$ hingga $123^{\circ} 37' 01''$ Bujur Timur, dengan luas wilayah sekitar 180,27 km² (Wikipedia). Letaknya yang strategis di pesisir menjadikan kota ini sebagai pusat kegiatan pemerintahan, perdagangan, pendidikan, dan jasa di Provinsi Nusa Tenggara Timur. Topografi Kota Kupang berupa kombinasi lahan datar pesisir dan perbukitan, dengan sebagian wilayahnya berupa tanah karst non-vulkanis dan aluvial. Iklim di Kota Kupang tergolong panas dengan suhu rata-rata 26,4–29 °C dan kelembaban sekitar 76,75% (Plan International Indonesia).



Gambar 4.1 Peta Kota kupang

(Sumber: <https://petatematikindo.wordpress.com/>)

Secara administratif, Kota Kupang dibagi menjadi enam kecamatan, yakni Alak, Maulafa, Oebobo, Kota Raja, Kelapa Lima, dan Kota Lama, yang kemudian terbagi menjadi 51 kelurahan (BPS Kota Kupang). Setiap kecamatan memiliki karakteristik sosial dan ekonomi yang berbeda, tetapi seluruh wilayah tetap terkoneksi melalui jaringan transportasi darat dan akses ke pelabuhan serta bandara yang menjadi pintu gerbang kota. Kondisi ini mendukung mobilitas penduduk, perdagangan, serta distribusi layanan publik di seluruh kota.

2. Subjek penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah tiga produser musik independen di Kota Kupang yang menggunakan perangkat lunak *FL Studio* dalam proses produksi musik mereka. Pemilihan subjek dilakukan menggunakan teknik *purposive Sampling*, yaitu penentuan subjek berdasarkan pertimbangan tertentu yang dianggap relevan dengan kebutuhan penelitian. Dalam konteks ini, peneliti memilih subjek yang benar-benar aktif memproduksi musik digital, memahami penggunaan *FL Studio*, dan mewakili *genre* musik yang berbeda-beda.

Proses pemilihan subjek dilakukan melalui dua cara utama. Pertama, peneliti mencari informasi awal dari teman dan kenalan yang mengetahui individu-individu yang aktif dalam produksi musik digital di Kota Kupang. Melalui rekomendasi ini, peneliti memperoleh beberapa nama produser yang dinilai memenuhi kriteria sebagai narasumber penelitian. Kedua,

peneliti juga melakukan pendekatan secara langsung dengan menghubungi produser musik independen melalui pesan di *Instagram*. Media sosial ini menjadi salah satu sarana efektif karena banyak produser lokal mempublikasikan karya serta aktivitas produksi musik mereka pada *platform* tersebut, sehingga memudahkan peneliti untuk melakukan komunikasi awal, memperkenalkan tujuan penelitian, serta meminta kesediaan mereka sebagai narasumber.

Ketiga produser yang bersedia menjadi subjek penelitian memiliki karakteristik yang berbeda, baik dari segi *genre* musik yang digarap maupun latar belakang musikal yang mereka miliki. Ada yang fokus pada *genre EDM, afro* dan, *hip-hop Alternative*. Keragaman *genre* ini dipandang penting agar penelitian dapat menggambarkan dinamika pilihan *genre* musik secara lebih menyeluruh, terutama dalam konteks produksi musik digital di Kota Kupang yang semakin berkembang.

Selain itu, masing-masing produser memiliki durasi pengalaman yang bervariasi dalam menggunakan *FL Studio*, mulai dari yang belajar secara otodidak hingga yang memperoleh pengalaman dari komunitas ataupun kursus informal. Perbedaan pengalaman ini menjadi nilai tambah karena dapat menggambarkan bagaimana latar belakang dan perjalanan karier mempengaruhi proses kreatif, termasuk dalam memilih dan mengembangkan *genre* musik yang mereka produksi.

Dengan pendekatan pemilihan subjek melalui jaringan pertemanan, rekomendasi, dan komunikasi langsung lewat *Instagram*, peneliti dapat memperoleh subjek yang tepat dan relevan dengan fokus penelitian. Seluruh subjek yang dipilih juga menunjukkan antusiasme dan kesediaan untuk memberikan informasi mengenai pengalaman mereka dalam produksi musik digital menggunakan *FL Studio*. Oleh karena itu, komposisi subjek ini dianggap representatif untuk menggambarkan proses pemilihan *genre* musik oleh produser musik independen di Kota Kupang. Uraian berikut memberikan gambaran menyeluruh mengenai karakter dan perjalanan masing-masing produser.

a) Produser Viktor brilliant znoekhor

Victor brilliant znoekhor atau biasa dipanggil Ian Dhoovhan, 27 tahun, merupakan seorang produser musik independen yang berdomisili di Naikoten, Kota Kupang. Dengan pengalaman lebih dari sepuluh tahun dalam dunia produksi musik digital, Ian menjadi salah satu representasi produser generasi baru yang memanfaatkan teknologi sebagai sarana utama berkarya. Nama panggung “Ian Dhoovhan” nama aslinya viktor brilliant znoekhor sedangkan Dhoovhan nama grup *dancenya*, dipilih sebagai identitas profesional yang membedakan dirinya dari nama pribadi, sekaligus sebagai bentuk gaya artistik yang ia bangun sejak awal memasuki dunia musik digital.

Ketertarikan Ian terhadap dunia produksi musik berawal dari aktivitasnya sebagai penari, dia pernah mewakili Indonesia di ajang *Asian Battle Ground 2015 (Malaysia)* dan juara 2 *Courtyard Dance Rebels 2017 (Malaysia)*. Sejak remaja, ia aktif mengikuti latihan *dance*, di mana kebutuhan akan musik pengiring menjadi bagian penting dalam proses tersebut. Ketergantungannya pada karya musik orang lain memunculkan dorongan untuk mencoba membuat musiknya sendiri. Ia ingin memiliki kebebasan kreatif dalam menentukan ritme, energi, dan suasana musik yang sesuai dengan karakter tari yang digelutinya. Dorongan inilah yang menjadi titik awal perjalanannya sebagai produser musik independen.



Gambar 4.2 peneliti berada di basecamp dance ian dhoovan
(sumber data pribadi Lavio)

Ian mulai mengenal dan menggunakan *FL Studio* pada tahun 2015, tepat setelah menamatkan pendidikan di SMA. Akses terhadap perangkat lunak tersebut membuatnya semakin tertarik mengeksplorasi bagaimana musik digital dapat diciptakan dari awal. Menariknya, seluruh kemampuan

yang ia kuasai saat ini diperoleh melalui proses belajar otodidak, tanpa mengikuti pelatihan formal ataupun kursus produksi musik. Ia banyak mempelajari teknik dasar melalui percobaan berulang, menonton tutorial *YouTube*, serta berdiskusi dengan produser lain yang ia kenal. Proses belajar yang mandiri dan berkelanjutan ini membentuk karakter musikalnya sekaligus meningkatkan kemampuannya dalam memahami struktur lagu, *beat*, dan teknik *editing* audio.

Dalam aktivitas produksinya, Ian bekerja di studio pribadi sederhana yang ia bangun di rumahnya di Naikoten. Dengan perangkat yang terbatas, ia melakukan semua tahapan produksi. Lingkungan studio rumah ini menjadi ruang ekspresi utama bagi Ian dalam menciptakan musik digital.

Dengan pengalaman panjang, konsistensi, serta kemampuan yang dibangun secara mandiri, Ian Dhoovhan menjadi salah satu contoh produser independen di Kupang yang berkembang melalui *passion*, kreativitas, dan pemanfaatan teknologi. Profil Ian memberikan gambaran penting mengenai bagaimana produser musik lokal beradaptasi dengan perkembangan musik digital dan membangun karier secara mandiri di tengah keterbatasan.

b) Produser Mikhael Anjelo Lurai yani Salan Koliwiku

Produser ke dua dalam penelitian ini adalah seorang musisi independen yang menggunakan nama panggung Malysk, dari hasil wawancara dengan produser nama malysk berasal dari akronim nama lengkapnya Mikhael Anjelo Lurai yani Salan Koliwiku. Ia merupakan

produser musik dan seorang *Rapper* terkenal di kota kupang,ia banyak tampil di *event* besar kota kupang seperti *Takuju Pesta*, malysk telah menekuni dunia produksi digital sejak usia yang sangat muda. Ketertarikannya pada musik dimulai sejak masa sekolah dasar, namun kegiatan berkarya secara lebih terarah baru berkembang sejak ia mengenal perangkat lunak *FL Studio* ketika duduk di bangku SMP pada tahun 2010. Dengan pengalaman lebih dari satu dekade, Malysk menjadi salah satu produser musik digital yang dikenal di lingkungan komunitas seni Kota Kupang.



Gambar 4.3 peneliti berbincang mengenai pengalaman bermusik Malysk
(sumber data pribadi Lavio)

Dalam kesehariannya, Malysk menjalankan proses produksi musik di Rumah *Creative Film* berlokasi di Oepoi, sebuah ruang kreatif yang menjadi tempat ia mengerjakan berbagai proyek musik. Meski fasilitas yang digunakan tergolong sederhana, ia telah mampu menghasilkan berbagai

karya yang dipublikasikan melalui *platform* digital seperti *YouTube*, *Spotify*, dan layanan agregator musik lainnya. Publikasi melalui *platform* profesional ini menunjukkan bahwa ia bukan sekadar membuat musik untuk kepentingan pribadi, melainkan juga aktif mempertahankan keberadaan dirinya sebagai produser independen di kancah digital.

Motivasi Malysk menjadi seorang produser musik tidak lepas dari pengaruh lingkungan keluarga, terutama ayahnya yang merupakan seorang anak band. Tidak hanya itu, dorongan untuk dapat menghasilkan karyanya sendiri membuatnya memilih jalur produksi musik digital agar ia dapat menciptakan lagu sesuai karakter yang ia inginkan. Sikapnya yang cenderung mandiri terlihat dari bagaimana ia belajar produksi musik secara otodidak dari nol, tanpa mengikuti kursus atau bimbingan formal. Ia mempelajari sendiri seluruh fungsi dasar *FL Studio* hingga menguasai proses aransemen, *mixing*, dan *mastering*.

c) Produser Mario Intimilan Amkono

Produser berikutnya dalam penelitian ini bernama Mario Intimilan Amkono adalah seorang musisi independen yang menggunakan nama panggung Mario Stanker, yang berasal dari akronim serta identitas lingkungan tempat ia tumbuh, yaitu kompleks *Stanker* (*stan keren*) di wilayah Oebobo, Kota Kupang. Nama panggung tersebut tidak hanya berfungsi sebagai penanda identitas kreatif, tetapi juga mencerminkan kedekatan dirinya dengan komunitas tempat ia berkembang dan mulai

mengenal dunia musik elektronik. Meskipun masih tergolong muda, Mario telah menunjukkan konsistensi dan komitmen yang kuat dalam dunia produksi musik digital, terutama pada *genre Electronic Dance Music (EDM)*.

Ketertarikan Mario terhadap musik modern bermula dari kebiasaannya mendengarkan musik-musik dengan *Tempo* cepat dan ritme energik. Ia mengaku bahwa dorongan terbesarnya untuk masuk ke dunia produksi digital datang dari kekagumannya pada seorang *DJ* bernama Blend, yang menurutnya sangat memengaruhi cara ia melihat musik elektronik sebagai bentuk ekspresi yang bebas dan dinamis. Dari pengalaman tersebut, muncul keinginan untuk tidak hanya menikmati musik sebagai pendengar, tetapi juga menciptakan karya yang memiliki karakter *beat* yang kuat dan dapat membangkitkan semangat pendengarnya.



Gambar 4.4 peneliti Bersama Mario stanker
(sumber data pribadi Lavio)

Mario mulai menggunakan *FL Studio* pada tahun 2014, tepat ketika ia memasuki bangku SMA. Saat itu, ia menggunakan versi *FL Studio* 9 yang masih sederhana. Minimnya akses terhadap tutorial pada masa itu membuat proses belajarnya berlangsung secara otodidak. Ia mengandalkan pengalaman mencoba-coba fitur, membaca sedikit referensi, dan mempelajari kesalahan yang ia temui sendiri dalam eksperimen. Sekitar 80 persen kemampuannya dalam produksi musik digital dibangun melalui proses otodidak tersebut, sementara sisanya ia peroleh melalui diskusi dengan teman-teman yang lebih dulu mengenal dunia digital audio.

Profil Mario Stanker melengkapi keragaman karakter produser dalam penelitian ini. Ia mewakili kelompok produser *EDM* yang tumbuh dari pengalaman otodidak, lingkungan kreatif lokal, serta pengaruh musik modern global. Kehadirannya memberikan gambaran penting mengenai bagaimana produser muda di Kota Kupang mengembangkan identitas musikal dalam ekosistem digital, serta bagaimana mereka membangun jalur produksi yang berbeda namun tetap relevan dengan perkembangan musik elektronik masa kini.

B. Proses Pembuatan Musik Digital Menggunakan *FL Studio*

Bagian ini peneliti membahas proses kerja produser musik independen yang didapat dari wawancara dan observasi dalam menciptakan karya digital menggunakan *FL Studio*. Penjelasan difokuskan pada tahapan teknis, perangkat pendukung, pola kerja, serta kendala yang umumnya

dihadapi selama proses produksi. Data diperoleh melalui wawancara, observasi langsung, serta rekaman aktivitas produksi yang disediakan oleh narasumber.

1. Produser Ian Dhoovhan

a) Perangkat dan *Software* yang Digunakan

Produser menjalankan proses produksi musik digital dengan memanfaatkan perangkat yang tergolong sederhana, namun mampu memenuhi seluruh kebutuhan produksi musik independen. Perangkat utama yang digunakan adalah laptop *Acer* dengan spesifikasi menengah—umumnya memiliki RAM 8–16 GB dan prosesor *Intel i5* atau setara. Laptop ini menjadi pusat dari seluruh aktivitas produksi, mulai dari pembuatan *beat*, penulisan melodi, *layering* instrumen, hingga proses finalisasi berupa *Rendering*. Meski tidak menggunakan komputer berspesifikasi tinggi sebagaimana studio profesional, perangkat tersebut mampu menjalankan *FL Studio* secara stabil selama produser melakukan manajemen *project* yang baik, seperti menghindari penggunaan *plugin* berat dan melakukan *freeze* audio jika diperlukan.

Untuk memastikan kualitas monitoring yang memadai, produser menggunakan headphone dengan karakter *flat response*. Headphone jenis ini dipilih karena memberikan warna suara yang lebih netral sehingga memudahkan penilaian frekuensi saat *mixing*. Pada beberapa tahap tertentu, terutama ketika memeriksa keseimbangan frekuensi rendah dan tinggi,

produser juga melakukan pengecekan melalui speaker eksternal bawaan laptop agar mendapatkan sudut pandang audio yang lebih luas. Produser tidak menggunakan *MIDI controller* ia menggunakan keyboard laptop membantu produser memasukkan ide melodi dan ritme secara langsung.

Software utama yang digunakan adalah *FL Studio20*, yang menurutnya menawarkan antarmuka yang mudah dipahami, serta fleksibel bagi pemula maupun produser berpengalaman. Produser memanfaatkan *plugin* bawaan seperti *Sytrus*, *Harmor*, *3xOSC*, dan *DirectWAVE* untuk membuat suara dasar, serta *Fruity Reverb* dan *Fruity Delay* untuk memberikan nuansa ruang pada instrumen. Selain itu, ia menggunakan *plugin* pihak ketiga—terutama *Nexus*—karena memiliki kualitas suara yang sesuai dengan karakter instrumen yang sering ia gunakan. *Nexus* dianggap lebih ringan dan efisien dibandingkan *plugin* berat lainnya seperti *Omnisphere*. Kombinasi perangkat yang terbatas dan *software* yang optimal memperlihatkan bahwa kemampuan seorang produser tidak selalu ditentukan oleh kelengkapan alat, tetapi lebih pada bagaimana ia memaksimalkan perangkat yang dimiliki.

b) Tahapan proses produksi musik digital

Tahapan produksi musik Produser berlangsung secara runtut, tetapi tetap fleksibel mengikuti perkembangan ide kreatif yang muncul selama proses berlangsung. Proses produksi dimulai dari pengumpulan ide awal, di mana produser sering kali mendapat inspirasi secara spontan—baik dari mendengarkan musik lain, melihat video *dance*, maupun sekadar imajinasi

yang muncul berdasarkan suasana hati. Begitu ide muncul, produser langsung mencatatnya menggunakan *piano roll* di *FL Studio*. Ia menuliskan pola melodi sederhana atau ritme yang menjadi dasar komposisi. Pada tahap ini, *BPM* menjadi keputusan awal yang penting karena *beat* dan karakter musik sangat bergantung pada *Tempo*, *BPM* yang sering digunakan produser 95 - 110.

Setelah konsep awal diputuskan, produser masuk ke tahap penyusunan *beat*. Menggunakan *Step Sequencer* dalam *FL Studio*, ia membuat pola *kick*, *snare*, *hi-hat*, dan perkusi tambahan secara manual. Setiap elemen disusun dengan teliti agar ritme terdengar stabil dan memiliki energi yang konsisten. Penyesuaian *velocity* dilakukan untuk membuat *beat* terdengar lebih alami dan tidak monoton. *Beat* menjadi fondasi utama dari karya musiknya, sehingga tahap ini ia lakukan dengan penuh perhatian.



Gambar 4.5 produser sedang menunjukan plugin yang dipakai
(sumber: arsip pribadi Lavio Ancis)

Tahap berikutnya adalah penambahan instrumen dan harmoni. Produser menggunakan *piano roll* untuk membuat *bassline*, *Chord Progression*, dan melodi utama. Dalam proses ini, ia lebih banyak mengandalkan *plugin* ringan agar proyek tidak membebani *CPU*. Melodi utama dibuat secara intuitif, mengikuti perasaan dan pengalaman mendengarkan musik. *Layer* tambahan seperti *pad*, *pluck*, dan *keys* ditambahkan untuk memperkuat atmosfer musik, tetapi tetap memperhatikan keseimbangan agar tidak memenuhi ruang frekuensi secara berlebihan.

Mixing dilakukan sepanjang proses produksi, bukan di akhir. Produser mengatur volume setiap *track*, memastikan tidak ada instrumen yang mendominasi secara berlebihan. Ia melakukan panning kiri-kanan untuk memberikan ruang pada setiap elemen, menggunakan *EQ* untuk menghilangkan frekuensi yang saling tumpang tindih, dan menerapkan *reverb* serta *delay* untuk memberikan kesan kedalaman. Pada beberapa bagian, ia menambahkan *sidechain compression*, terutama ketika diperlukan ruang bagi instrumen *kick* untuk menerobos *mix*.



Gambar 4.6 produser Ian sedang melakukan mixing menggunakan fruity
(sumber: Data pribadi Lavio Ancis)

Tahap akhir adalah *mastering* dan *Rendering*. Produser melakukan *mastering* secara sederhana dengan menggunakan limiter untuk mencegah clipping dan menyesuaikan *loudness* agar output terdengar stabil pada berbagai perangkat. Setelah hasil akhir dianggap sesuai, ia melakukan proses *Rendering* ke format WAV agar suara tetap mempertahankan keaslian dan lebih bagus. Proses *Rendering* sering memakan waktu cukup lama karena keterbatasan laptop, namun tetap dapat diselesaikan setelah beberapa penyesuaian teknis.

c) Tantangan Teknis dalam Proses Produksi

Produser menghadapi berbagai tantangan teknis dalam proses produksinya, terutama akibat keterbatasan perangkat keras. Salah satu kendala utama adalah *CPU overload* yang sering terjadi ketika ia menggunakan *plugin* berat atau membuat terlalu banyak *layer* dalam satu *project*. Hal ini menyebabkan *FL Studio* menjadi lambat bahkan berhenti

merespon. Untuk mengatasi hal tersebut, produser sering melakukan *freeze track*, memakai kipas laptop, mengurangi jumlah *plugin* aktif, serta mengatur ulang *project* agar tidak terlalu padat.

Selain masalah *CPU*, keterbatasan *headphone*, *MIDI controller* , *soundcard* juga menjadi tantangan tersendiri. *Monitoring audio* yang tidak konsisten dapat memengaruhi hasil *mixing* sehingga produser harus melakukan pengecekan berkali-kali untuk memastikan keseimbangan frekuensi yang tepat. Tantangan lain yang ia hadapi adalah sulitnya mendapatkan sample pack dan preset yang sesuai dengan karakter suara yang ia butuhkan. Karena sebagian besar sample pack berkualitas tinggi bersifat berbayar, ia sering memodifikasi suara bawaan atau membuat variasi dari nol.

Kendala tambahan muncul dari proses belajar yang sepenuhnya otodidak. Tanpa bimbingan langsung dari produser profesional, ia harus melalui proses trial and error yang panjang untuk memahami teknik *mixing* dan *mastering*, seperti penyesuaian frekuensi, pembentukan ruang menggunakan reverb, dan pengaturan dinamika antar instrumen. Walaupun demikian, melalui pengalaman dan latihan terus-menerus, produser berhasil mengembangkan *Workflow* yang efektif dan efisien meski dengan perangkat terbatas.

d) Rubrik observasi

Observasi terhadap proses produksi musik Produser (Ian Dhoovhan) dilakukan pada malam hari di lokasi latihan dan studio mini tempat produser bekerja. Ketika peneliti tiba sekitar pukul 19.00 WITA, produser bersama beberapa rekan masih melakukan latihan *dance* untuk mempersiapkan pengantar penampilan Susi Rara pada acara *Diamond Boxing*. Aktivitas tersebut berlangsung dinamis dan memberikan gambaran awal mengenai bagaimana suasana ritmis memengaruhi kreativitas produser.

Setelah latihan selesai, produser beralih ke meja kerjanya untuk memulai produksi. Pada tahap ini peneliti tidak hanya melakukan observasi, tetapi juga melakukan wawancara langsung (*in-depth interview*) untuk mendapatkan penjelasan lebih mendalam mengenai alasan setiap langkah, preferensi teknis, serta pengalaman produser dalam menggunakan *FL Studio*. Wawancara dilakukan selama proses berlangsung, bukan setelahnya, sehingga penjelasan yang diberikan bersifat spontan, natural, dan sesuai dengan aksi nyata yang sedang dilakukan.

Produser memberikan penjelasan mengenai teknik pembuatan *beat*, penggunaan plugin, strategi ketika mengalami kendala laptop, hingga alasan mengapa ia menentukan *BPM* tertentu berdasarkan suasana *dance* sebelumnya. Peneliti mencatat bahwa wawancara ini berjalan interaktif, karena produser menjelaskan sambil memperagakan langsung teknik produksi di layar *FL Studio*. Dokumentasi berupa rekaman audio dan video juga diberikan oleh produser sebagai bahan pelengkap. Observasi dan

wawancara berlangsung hingga pukul 22.00 WITA, dan seluruh rangkaian kegiatan tersebut dirangkum dalam tabel berikut.

No	Aspek yang Diamati / Wawancara	Hasil Observasi dan Informasidari Wawancara	Hari/Tanggal	Waktu
1	Situasi Awal Observasi	Peneliti tiba saat produser dan tim masih latihan <i>dance</i> untuk pengantar Susi Rara di acara <i>Diamond Boxing</i> . Produser menjelaskan bahwa ritme <i>dance</i> sering menjadi sumber ide musiknya.	Rabu, 5 11, 2025	19.00–19.20
2	Persiapan Produksi (Observasi + Wawancara)	Produser menyiapkan laptop dan membuka <i>FL Studio</i> . Saat wawancara, ia menjelaskan alasan memilih <i>FL Studio</i> : mudah dipahami dan sudah digunakan sejak SMA.	Rabu, 5 11 2025	19.20–19.30
3	Pengumpulan Ide Awal	<i>BPM</i> ditentukan berdasarkan standar musik <i>afro</i> Produser menjelaskan bahwa ia selalu memulai dari ritme karena “imajinasi duluan”.	Rabu, 5 11, 2025	19.30–19.40
4	Penyusunan <i>Beat</i> Dasar	<i>Beat</i> dibuat di <i>Step Sequencer</i> . Saat wawancara, produser mengatakan bahwa ia selalu memulai dari drum karena “dasar <i>afro</i> itu <i>groove</i> -nya dulu.”	Rabu, 5 11, 2025	19.40–20.00
5	Penambahan Instrumen	Bassline, chord, dan melodi ditambahkan	Rabu, 5 11, 2025	20.00–20.30

		menggunakan <i>Nexus</i> dan <i>plugin</i> bawaan. Produser menjelaskan bahwa ia menghindari <i>plugin</i> berat karena spek laptop terbatas.		
6	Penggunaan <i>Sampling</i>	Observasi menunjukkan penggunaan sample ringan. Dari wawancara, produser menyebut “kadang pakai sample, kadang bikin sendiri, tergantung feel lagu.”	Rabu, 5 11, 2025	20.30–20.40
7	Penataan <i>Playlist</i>	Struktur intro–drop–ulang disusun. Produser menjelaskan bahwa struktur dalam <i>afro hip-hop</i> “harus ada ruang buat <i>dancer</i> .”	Rabu, 5 11, 2025	20.40–21.00
8	<i>Mixing</i> Dasar	Balancing, <i>EQ</i> , dan panning dilakukan bertahap. Dalam wawancara, produser menjelaskan kesulitan <i>mixing</i> karena headphone sederhana.	Rabu, 5 11, 2025	21.00–21.30
9	Evaluasi Sementara	Produser membandingkan hasil melalui headphone & speaker kecil. Ia menyebut evaluasi penting untuk “hindari suara tumpuk.”	Rabu, 5 11, 2025	21.30–21.45
10	<i>Mastering</i> Awal	<i>Mastering</i> ringan dilakukan. Produser menjelaskan bahwa ia biasa melakukan <i>mastering</i> penuh setelah beberapa revisi.	Rabu, 5 11, 2025	21.45–22.00

11	Dokumentasi & Penjelasan Verbal	Produser memberikan rekaman proses dan menjawab pertanyaan wawancara mengenai motivasi, pengalaman, <i>plugin</i> favorit, dan kendala teknis.	Rabu, 5 11, 2025	
----	---------------------------------	--	------------------	--

Tabel 4.1 rubrik observasi ian dhoovan

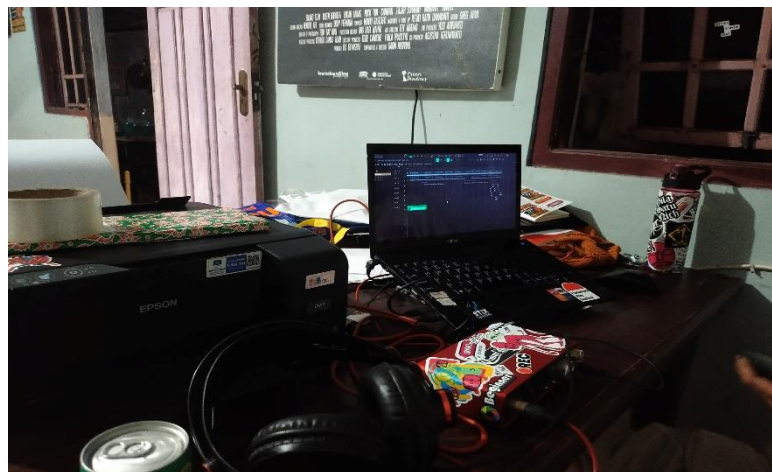
2. Produser Malysk

a) Perangkat dan *software* yang digunakan

Perangkat keras yang digunakan adalah laptop pribadi merek *Hp* dengan spesifikasi standar, ditambah *soundcard*, speaker monitor dan earphone. Kombinasi ini digunakan untuk memastikan kualitas audio selama proses rekaman, *mixing*, dan *mastering*.

Dalam aspek perangkat lunak, Malysk sepenuhnya mengandalkan *FL Studio21* sebagai *Digital Audio Workstation (DAW)*. Ia belajar menggunakan *FL Studio* secara otodidak sejak SMP dan hingga kini tetap memilih *DAW* yang sama. Dalam wawancara, ia menegaskan bahwa pemilihan *FL Studio* bukan sekadar pilihan teknis, tetapi bagian dari perjalanan kreatifnya. Ia merasa telah “terlanjur nyaman” dengan struktur kerja, layout, serta fitur-fitur yang ditawarkan *FL Studio*. Ia bahkan tidak pernah mencoba *DAW* lain seperti *Ableton*, *Logic Pro*, atau *Cubase* karena merasa bahwa semuanya “sudah cukup dilakukan di FL”.

Untuk kebutuhan *Sound Design*, Malysk menyukai *plugin* bawaan *FL Studio*, terutama karena sifatnya yang praktis, ringan, dan mudah dimodifikasi. Menurutnya, *plugin* bawaan memiliki knob dan efek yang lengkap, sehingga ia dapat membentuk karakter instrumen sesuai kebutuhan *genre hip-hop* alternatif yang ia produksi. Kepada peneliti, ia menyampaikan bahwa: “Dari awal sampai sekarang, saya masih nyaman pakai *plugin* bawaan FL, tinggal modifikasi saja.”



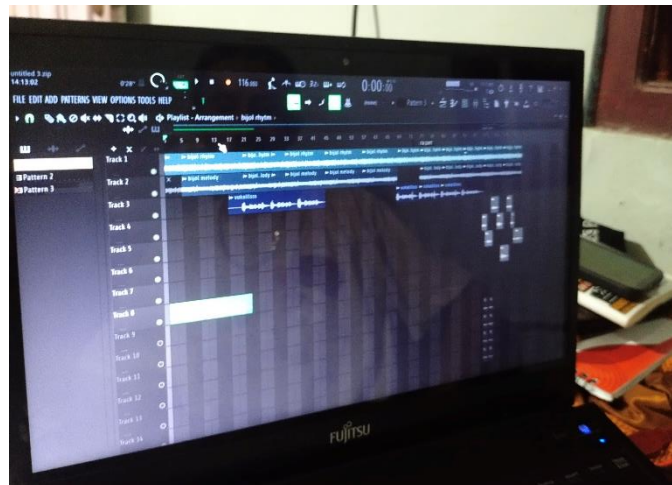
Gambar 4.7 set up tampilan awal *Fl studio* produser malysk
(sumber data pribadi Lavio)

Selain *plugin* bawaan, ia menggunakan *Serato* ketika membutuhkan *sample* untuk teknik *chopping* dan *Sampling* kreatif. Sedangkan untuk proses *mixing* dan *mastering*, ia menggunakan satu-satunya *plugin* luar seperti *iZotope Ozone*, sedangkan dari bawaan seperti *multiband compressor*, *parametric EQ*, *maximizer*, dan *soundgoodizer*.

b) Tahapan Proses Produksi Musik Digital

Proses produksi musik yang dilakukan Malysk memiliki struktur yang konsisten, tetapi tetap fleksibel mengikuti kondisi mood dan ide kreatif yang muncul. Berdasarkan observasi dan wawancara, tahapan produksi musik digital yang dilakukan adalah sebagai berikut:

Pada tahap awal, Malysk memulai dengan pemunculan ide. Ide lagu dapat muncul ketika ia sedang mendengarkan musik lain, menonton video, atau ketika ia sedang nongkrong bersama teman-teman komunitas seni. Ketika ide hadir, ia langsung menentukan *BPM* dan suasana dasar lagu. Jika ia ingin membuat hard-style, ia memilih *Tempo* 130 *BPM*, sedangkan untuk *rap* ia memilih *range* 80–95 *BPM*. Penentuan *BPM* menurutnya adalah “penentu arah lagu”, sehingga dilakukan sebelum langkah teknis lainnya.



Gambar4.8 Malysk menaikkan tempo menggunakan fitur *fit to tempo*
(sumber data pribadi lavio)

Setelah itu, Malysk memasuki tahap pembuatan *beat* dasar, yang baginya merupakan pondasi utama produksi *hip-hop*. Ia selalu memulai dari *drum—kick, snare, hi-hat*, dan perkusi—karena ritme merupakan bagian paling menentukan dari karakter lagu *hip-hop* alternatif. Setelah ritme terbentuk, ia memasukkan instrumen tambahan seperti piano, strings, *synth pad*, maupun efek pendukung lainnya. Jika lagu membutuhkan karakter tertentu, ia menambahkan sample yang ia pilih dari library pribadi atau internet. Teknik pengolahan sampel dilakukan dengan berbagai pendekatan seperti *chopping, layering*, atau rekonstruksi pola untuk menciptakan karakter baru.

Tahap berikutnya adalah pembangunan struktur lagu di *playlist*. Struktur yang ia gunakan cenderung mengikuti pola standar *hip-hop*, yaitu *intro – verse – hook – chorus – bridge*. Ia memilih struktur sederhana karena ingin menjaga fokus pendengar pada lirik dan *Flow* vokal.

Setelah struktur selesai, ia masuk ke tahap *mixing*. Proses *mixing* dimulai dari *balancing* volume setiap instrumen, kemudian merapikan frekuensi menggunakan *parametric EQ*. Untuk instrumen, ia menggunakan *compressor, multiband compressor, EQ*, dan *reverb* sesuai kebutuhan. Sedangkan untuk vokal *rap*, ia menerapkan pemotongan frekuensi bawah (sekitar 120 Hz), *compression* berlapis, *multiband compressor, maximus*, dan *soundgoodizer*. Dalam *mixing*, ia lebih mengandalkan intuisi daripada kerangka teknis yang kaku.



Gambar 4.9 malysk melakukan pemotongan Frequency bawah menggunakan fruity parametic 2 (sumber data pribadi lavio)

Tahap terakhir adalah *mastering* ia membagi dua awal dan akhir. Pada tahap awal ini, ia menggunakan *plugin* bawaan *FL Studio* seperti *soft clipper*, *multiband compressor*, dan *maximus*. Setelah itu *Mastering* akhir, ia menggunakan *plugin* luar *iZotope Ozone 9*, lalu dalam *ozone* ada pilihan *Master Assistant* untuk membantu memberikan keseimbangan *tonal* dan *loudness* standar industri.



gambar 4.10 malysk melakukan balancing untuk mixing dan mastering di track mixer (sumber data pribadi lavio)

Setelah *mastering* selesai, file diekspor dalam kualitas 320 kbps dan dipublikasikan ke *YouTube*, *Spotify*, dan *platform aggregator*. Ia menjelaskan bahwa biasanya ia menunggu sekitar satu bulan sebelum melakukan publikasi agar bisa melakukan Promosi lagu di akun *Instagramnya* dan evaluasi ulang terhadap hasil *mastering*.

e) Tantangan Teknis dalam Proses Produksi

Sebagai produser independen dengan perangkat sederhana, Malysk menghadapi serangkaian tantangan teknis yang memengaruhi alur produksinya. Tantangan utama adalah:

- keterbatasan spek laptop menyebabkan beberapa fitur *FL Studio* berjalan lambat. Ia menyebut bahwa saat ingin melakukan *recording*

vokal, ia harus menekan tombol berkali-kali sehingga memperlambat *Workflow*.

- ia menghadapi kendala kreatif (*creative block*). Menurutnya inspirasi tidak datang setiap hari. Ada saat ketika ide muncul, tetapi mood tidak mendukung sehingga proses berhenti di tengah jalan.
- kondisi lingkungan menjadi tantangan dalam proses rekaman. Suara hewan, lalu lintas, dan aktivitas luar membuat rekaman vokal tidak selalu bersih.
- ia menghadapi tantangan dalam proses *mixing* karena keterbatasan alat monitoring. Headphone yang digunakan tidak sepenuhnya flat, sehingga ia harus mendengarkan berbagai kali untuk memastikan keseimbangan frekuensi.

f) Rubrik observasi

Pada pukul 17.40, peneliti tiba di Rumah *Creative Film* belakang GOR Flobamora oepoi, lokasi studio produksi musik digital milik produser Malysk. Saat tiba, terlihat beberapa anak magang dari jurusan Ilmu Komunikasi Universitas Nusa Cendana Kupang sedang berada di teras depan rumah. Kehadiran anak magang ini menunjukkan bahwa studio tidak hanya berfungsi sebagai ruang produksi pribadi, tetapi juga sebagai tempat belajar dan *Kolaborasi* dengan pihak akademik.

Suasana di lokasi pada saat kedatangan cukup tenang. Beberapa peralatan produksi musik, seperti laptop, *soundcard*, speaker monitor, dan

instrumen digital, telah siap digunakan. Peneliti mengamati interaksi awal antara produser dan anak magang, di mana keduanya tampak melakukan persiapan awal untuk memulai proses produksi musik. Aktivitas awal ini mencakup pengecekan perangkat, pengaturan *software FL Studio*, serta pemastian semua *plugin* dan instrumen digital dapat digunakan secara optimal.

Kedatangan peneliti pada momen ini memberikan kesempatan untuk melihat secara langsung proses awal produksi musik digital, termasuk bagaimana produser menyiapkan perangkat, mengatur *software*, dan membangun suasana kerja yang kondusif sebelum mulai melakukan aransemen, *mixing*, atau rekaman. Observasi awal ini penting sebagai dasar untuk memahami keseluruhan tahapan produksi musik digital yang dilakukan oleh produser independen.

No	Aspek yang Diamati / Wawancara	Hasil Observasi dan Informasidari Wawancara	Hari/Tanggal	Waktu
1	Situasi awal	Peneliti tiba di Rumah Creative Film Oepoi, terlihat anak magang Ilmu komunikasi universitas Nusa cendana di teras depan	Kamis, 06 11 2025	17.40
2	Persiapan perangkat produksi	Produser menyalakan laptop, <i>soundcard</i> , speaker, dan menyiapkan <i>FL Studio</i> untuk produksi musik	Kamis, 06 11 2025	17.45
3	Interaksi produser dengan anak magang	Anak magang membantu produser menyiapkan <i>software</i> dan memastikan perangkat berfungsi	Kamis, 06 11 2025	17.50

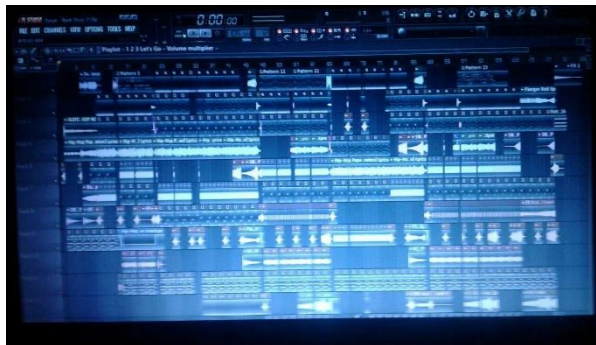
4	Proses awal pembuatan musik	Produser mulai mengecek drum dan <i>pattern</i> awal lagu di <i>FL Studio</i>	Kamis, 06 11 2025	17.55
5	Penyesuaian instrumen tambahan	Produser menambahkan instrumen piano, strings, dan <i>Sampling</i> dari <i>Serato</i> sesuai kebutuhan lagu	Kamis, 06 11 2025	18.10
6	Pemilihan <i>Tempo</i> dan struktur lagu	Produser menentukan <i>Tempo</i> sesuai mood lagu (misal <i>rap</i> 80–95 <i>BPM</i> , <i>hardstyle</i> 130 <i>BPM</i>), serta struktur <i>verse-chorus-hook</i>	Kamis, 06 11 2025	18.20
7	Penggunaan <i>plugin</i> dan efek	Produser menggunakan <i>plugin</i> bawaan <i>FL Studio</i> , serta menambahkan kompresor, reverb, dan <i>plugin mastering</i> seperti <i>iZotope Ozone 9</i>	Kamis, 06 11 2025	18.30
8	<i>Mixing</i> dan <i>mastering</i>	Produser melakukan balancing volume, pengaturan frekuensi, dan penyesuaian efek pada instrumen dan vokal	Kamis, 06 11 2025	18.45
9	<i>Kolaborasi</i> musisi lain	Untuk instrumen tradisional atau gitar, produser mengajak teman yang mahir memainkan alat musik tersebut	Kamis, 06 11 2025	18.55
10	Ekspor dan publikasi	Lagu diekspor dengan kualitas 320 kbps, 44,1 kHz	Kamis, 06 11 2025	19.10
11	Lingkungan dan suasana	Suasana studio cukup tenang, mendukung proses produksi; interaksi dengan magang dan musisi lain berjalan lancar	Kamis, 06 11 2025	19.20

tabel 4.2 rubrik observasi malysk

3. Mario Stanker

a) Perangkat dan *software* yang digunakan

Dalam proses produksi musik digital, Mario Stanker menggunakan perangkat yang tergolong sederhana namun fungsional untuk kebutuhan *genre EDM*. Ia bekerja menggunakan laptop pribadi dengan spesifikasi standar yang menurutnya sudah cukup untuk menangani produksi dasar, meskipun sering mengalami kendala performa ketika membuka *plugin* berukuran besar. Sebagai pendukung, ia menggunakan headphone, speaker monitor sederhana, serta kipas pendingin untuk menjaga stabilitas perangkat saat proses pembuatan berlangsung.



Gambar 4.11 Tampilan FL studio Mario Stanker (sumber dat pribadi Ms)

Pada aspek *software*, Mario mengandalkan *FL Studio* sebagai *DAW* utama sejak tahun 2014. Ia pertama kali menggunakan *FL Studio 9* dan terus meningkat ke versi terbaru seiring perkembangan teknologi. Pilihannya bertahan pada *FL Studio* disebabkan rasa nyaman dan kemudahan dalam membuat *beat EDM* yang menurutnya “paling gampang dan cepat” dibanding *DAW* lain.

Untuk kebutuhan *Sound Design* dan *layering EDM*, Mario memanfaatkan berbagai *plugin* seperti:

- *Plugin* bawaan: *FLEX*, *3xOsc*, dan *plugin* default lainnya
- *Plugin* luar: *Purity*, *Sylenth1*, *Nexus*, *Serum*

Koleksi *plugin* ini menjadi sumber utama bagi pembuatan *synth lead*, bass *EDM*, pad, arpeggio, hingga efek *ambience*.

b) Tahapan Produksi Musik Digital

Berdasarkan hasil wawancara dan pengamatan peneliti, proses produksi *EDM* oleh Mario mengikuti pola kerja yang terstruktur namun tetap fleksibel, terutama dalam hal eksplorasi sound. Tahapan produksinya meliputi:

- **Pencarian Ide dan Referensi**

Proses produksi selalu dimulai dengan mendengarkan referensi *EDM*. Menurutnya, referensi sangat membantunya menentukan arah lagu, baik dari sisi energi, *Tempo*, maupun mood. Ia sering mencari inspirasi dari karya *DJ Blend* dan produser *EDM* lainnya.

- **Penentuan *Tempo* dan *Beat* Dasar**

Mario menetapkan *Tempo* setelah menentukan jenis *EDM* yang ingin dibuat. *Tempo* yang digunakan berkisar pada *Tempo* standar *EDM*, yaitu 128–130 *BPM*, namun bisa meningkat hingga 140 *BPM* jika membuat gaya yang lebih agresif.

Setelah *Tempo* ditentukan, ia mulai membuat *beat* dasar. Pembuatan *beat* dilakukan langsung di *Step Sequencer FL Studio* menggunakan pola *kick–snare–hi-hat*

- **Penyusunan Instrumen dan *Chord Progression***

Setelah *beat* selesai, Mario berpindah ke tahapan penyusunan *Chord Progression* dan instrumen lain. Dalam proses ini, ia menggunakan kombinasi: *Lead synth*, *Bass line EDM* di *plugin* *sytrus*, *pad* dan *atmospheric sound*, *pluck* dan *arpeggiator*.

Sumber suara bisa dibuat dari nol maupun menggunakan *sample packs* yang ia unduh. Mario menjelaskan bahwa perkembangan teknologi memudahkan akses *sample*, berbeda dengan masa awal ketika ia harus meminta dari teman produser lain.

- ***Mixing dan Mastering***

Mixing dilakukan secara bertahap. Mario mengerjakan *Sound Design* terlebih dahulu, kemudian melakukan *mixing* satu per satu untuk menjaga kejernihan tiap instrumen. Dalam proses *mixing* ia menggunakan: *EQ* untuk membersihkan frekuensi, *compressor* untuk dinamika, *reverb* dan *delay* untuk memberi ruang pada instrument. Untuk *mastering* Mario menggunakan *maximus* dan *iZotope Ozone 8*, Kedua *plugin* ini dipakai untuk mengatur *loudness*, membuat *track* lebih *punchy*, dan memberikan karakter kompresi yang sesuai dengan standar musik *EDM* modern.

- **Rendering dan Publikasi**

Setelah *mixing* dan *mastering* selesai, lagu diekspor dalam format WAV agar menjaga kualitas lagu dan dipublikasikan melalui: *YouTube, soundcloud* dan *Soundon*. Mario menyebut bahwa respons pendengar cukup positif, tidak hanya di Kupang, tetapi juga dari Medan dan Pekanbaru.

c) **Tantangan Teknis dalam Proses Produksi**

Selama proses produksi, Mario menghadapi beberapa hambatan teknis, terutama karena perangkat kerja yang terbatas. Tantangan tersebut meliputi:

- **Laptop cepat berat**, terutama ketika menggunakan *plugin* “berat” seperti *Serum* dan *Nexus*. Hal ini menyebabkan *FL Studio* *not responding* atau bahkan tertutup otomatis.
- **Keterbatasan alat monitoring**, di mana headphone standar tidak memberikan representasi frekuensi yang akurat.
- **Kesulitan menjaga konsistensi kreativitas**, sehingga ia perlu jeda dengan bermain game atau mencari referensi baru.
- **Proses *Rendering* membutuhkan waktu lama**, terutama untuk proyek yang memiliki banyak *layer* suara

Untuk mengatasi masalah performa, Mario menggunakan kipas pendingin dan membatasi jumlah *plugin* di dalam satu proyek. Ia juga menyimpan backup proyek untuk menghindari kehilangan data saat *FL Studio* menutup secara mendadak.

d) Rubrik Observasi

No	Aspek yang Diamati / Wawancara	Hasil Observasi & Informasi Wawancara	Hari/Tanggal	Waktu
1	Situasi awal	Studio sederhana dengan laptop, headphone, dan kipas pendingin. Perangkat tertata rapi untuk memudahkan akses saat produksi.	Rabu, 12 11 2025	13:20
2	Tahapan Produksi	Mario langsung membuka <i>FL Studio</i> , memulai dari mendengar referensi, menentukan <i>Tempo</i> , membuat <i>beat</i> , dan menambahkan instrumen <i>EDM</i> .		13:35
3	Penggunaan Plugin	Menggunakan kombinasi <i>plugin</i> bawaan (<i>FLEX</i>) dan <i>plugin</i> luar seperti <i>Serum</i> , <i>Purity</i> , <i>Nexus</i> .		14:00
4	Proses <i>Mixing</i>	<i>Mixing</i> dilakukan bertahap, dimulai dengan balancing, <i>EQ</i> , reverb, dan compressor.		14:15
5	Proses <i>Mastering & Rendering</i>	Menggunakan <i>Maximus</i> dan <i>Ozone 8</i> , kemudian merender lagu dan mengunggah ke <i>SoundCloud/YouTube</i> .		14:37

4.3 Tabel rubrik observasi Mario stanker

C. Pertimbangan Produser dalam Memilih *Genre* Musik

Pemilihan *genre* musik oleh seorang produser independen bukanlah keputusan yang muncul secara instan, tetapi merupakan proses yang dipengaruhi oleh berbagai faktor internal maupun eksternal. Dalam konteks produksi musik digital berbasis *FL Studio*, keputusan ini menjadi semakin kompleks karena setiap *genre* menuntut pendekatan teknis, estetika, serta pola kerja yang berbeda. Oleh karena itu, memahami pertimbangan produser dalam memilih *genre* menjadi bagian penting untuk melihat bagaimana identitas musikal terbentuk dan bagaimana mereka memposisikan diri dalam lanskap musik independen yang dinamis di Kota Kupang.

Pertimbangan tersebut tidak hanya berkaitan dengan selera pribadi, tetapi juga dengan latar belakang pengalaman musikal, kebutuhan ekspresi artistik, pengaruh lingkungan sosial, serta perkembangan tren musik nasional dan internasional. Selain itu, kehadiran *platform* digital seperti *TikTok*, *YouTube*, dan layanan *streaming* turut memengaruhi cara produser mendefinisikan *genre* yang sesuai dengan tujuan karier mereka—baik sebagai sarana ekspresi maupun sebagai peluang ekonomi. Komunitas kreatif di sekitar produser juga berperan penting, karena interaksi dengan *dancer*, musisi, hingga sesama produser dapat mengarahkan preferensi *genre* tertentu dan memberikan dukungan yang memperkuat pilihan tersebut.

Dengan memahami seluruh variabel ini, analisis pada bagian berikut tidak hanya bertujuan menjelaskan *genre* apa yang dipilih masing-masing produser, tetapi juga mengurai alasan di balik keputusan tersebut secara mendalam. Setiap produser membawa latar belakang, pengalaman, dan motivasi yang berbeda, sehingga pembahasan dilakukan secara terpisah agar dinamika personal masing-masing dapat terlihat secara jelas. Melalui pendekatan ini, penelitian diharapkan mampu memberikan gambaran yang lebih komprehensif mengenai bagaimana produser musik independen membangun identitas *genre* mereka dalam ekosistem musik digital di Kupang.

Penjelasan lebih detail kemudian diuraikan pada bagian berikut, untuk memberikan pemahaman yang komprehensif mengenai dinamika pemilihan *genre* pada setiap narasumber.

1. Produser Ian Dhoovhan - Pertimbangan Produser dalam Memilih *Genre* Musik

Pertimbangan produser dalam memilih *genre* musik pada dasarnya merupakan hasil interaksi antara faktor pribadi, lingkungan sosial, tren yang berkembang, hingga dinamika ekosistem digital yang kini memengaruhi pola konsumsi dan produksi musik. Pada kasus Produser A, Ian Dhoovhan, pemilihan *genre afro hip-hop* bukan sekadar preferensi musikal, tetapi merupakan respons terhadap pengalaman personal, kebutuhan ekspresif, serta konteks komunitas tempat ia berkembang sebagai *dancer* dan produser musik independen.

Dari aspek pribadi, Ian memiliki kedekatan yang kuat dengan aktivitas *dance*. Pengalaman rutinnya berlatih koreografi membuat ia membutuhkan musik yang sesuai dengan energi dan karakter gerak tubuhnya. Ia merasa tidak mungkin terus-menerus menggunakan lagu milik orang lain untuk kebutuhan latihan, sehingga kebutuhan akan musik sendiri menjadi motivasi utama yang mendorongnya belajar produksi digital. Ketertarikannya terhadap *genre afro* muncul karena *genre* ini mengutamakan ritme, energi, dan nuansa *street* yang menurutnya sangat merepresentasikan kepribadiannya. Ia juga menilai bahwa *afro* memungkinkan penggunaan suara rendah pada vokal dan mampu memberikan ruang ekspresi yang lebih natural dibanding *genre* lainnya. Selain itu, pengalaman mencoba beberapa *genre* lain sebelumnya justru memperlihatkan bahwa ia tidak merasa nyaman dengan *genre* tersebut, sehingga ia kembali memilih *afro* sebagai bentuk ekspresi musikal yang paling jujur dengan identitas dirinya.

Lingkungan pergaulan dan tren musik yang berkembang turut menjadi faktor yang memperkuat keputusan tersebut. Dalam wawancara, Ian menjelaskan bahwa komunitas *dancer* di Kupang berkembang cukup pesat dan semakin banyak yang menyukai musik *afro* untuk kebutuhan koreografi. Ia juga mengamati bahwa musik *afro* sedang menjadi tren, baik secara nasional maupun internasional, sehingga referensi dan inspirasi mudah ia dapatkan. Dinamika tren global memberikan pengaruh signifikan terhadap selera dan arah estetikanya, karena ia banyak mengonsumsi musik

dari luar negeri dan mengikuti perkembangan suara *afro* modern yang tersebar melalui berbagai *platform* digital. Keterhubungan antara preferensi pribadi dan tren global ini membuat *genre afro* terasa relevan bagi dirinya serta audiens yang ia layani.

Selain faktor tren, *platform* digital seperti *TikTok* memiliki peran penting dalam membentuk keputusan *genre*. Ian memilih mempublikasikan karya-karyanya di *TikTok* karena *platform* tersebut memberikan ruang paling luas untuk musik *dance* yang ritmis dan energik. Algoritma *TikTok* yang sangat mendukung musik dengan pola *beat* khas *afro* membuat *genre* ini lebih mudah diterima dan berpotensi viral. Permintaan yang datang dari pengguna *TikTok*, termasuk pesanan *remix afro* dari berbagai daerah seperti Ambon dan Semarang, memperlihatkan bahwa *genre afro* tidak hanya relevan secara estetik, tetapi juga memiliki peluang ekonomi yang nyata. Dengan demikian, *platform* digital turut menentukan strategi musikal Ian karena *genre afro* terbukti memiliki performa yang baik di ruang distribusi tersebut.

Pengaruh *Kolaborasi* dan komunitas juga menjadi bagian yang tidak dapat dipisahkan dari pemilihan *genre* Ian. Sebagai bagian dari komunitas *dancer* lokal, Ian mendapatkan dukungan dan umpan balik langsung dari para pengguna musiknya. Lagu-lagu yang ia buat digunakan oleh teman-temannya untuk latihan dan pertunjukan, sehingga terjadi hubungan timbal balik antara produser dan komunitas. Proses kreatifnya tidak berlangsung secara terisolasi, tetapi berada dalam konteks sosial yang memberikan

arahan dan keberlanjutan. Komunitas *dance* bukan hanya memberikan motivasi, tetapi juga menjadi konsumen utama yang membentuk arah musikalnya. Hal ini membuat *afro* menjadi pilihan yang bukan hanya berdasarkan selera pribadi, tetapi juga berdasarkan kebutuhan kolektif yang muncul dari interaksi sosial dan kegiatan seni yang ia ikuti sehari-hari.

Secara keseluruhan, pemilihan *genre* oleh Ian Dhoovhan merupakan hasil sintesis antara faktor kepribadian, pengalaman kreatif, pengaruh lingkungan, tren global, dukungan komunitas, serta dinamika *platform* digital. *Genre afro* tidak hanya sesuai dengan identitas diri dan kebiasaannya sebagai *dancer*, tetapi juga memberikan peluang ekonomi dan relevansi sosial yang tinggi. Kombinasi faktor-faktor tersebut menjadikan *afro hip-hop* sebagai pilihan *genre* yang paling kuat dan berkelanjutan dalam perjalanan produksi musik digitalnya.

2. Produser Malysk - Pertimbangan Produser dalam Memilih *Genre* Musik

Pertimbangan pemilihan *genre* oleh Produser Malysk, memiliki dinamika yang berbeda karena terbentuk dari perjalanan musikal yang lebih panjang, paparan musik keluarga, serta kebutuhan untuk menemukan jalur artistik yang paling sesuai dengan kemampuan vokal dan karakter kreatifnya. Keputusan Malysk untuk menekuni *genre hip-hop* alternatif merupakan hasil proses reflektif yang berkembang sejak ia masih sangat muda, ketika pertama kali berinteraksi dengan musik melalui ayahnya yang merupakan seorang anak band. Lingkungan keluarga yang dekat dengan

musik membuatnya terbiasa mendengarkan beragam karya, sehingga ketertarikannya terhadap proses kreatif muncul secara alami. Dari masa sekolah dasar, ia sudah mengenal karya-karya *Kanye West*, *Beyoncé*, *Jay-Z*, dan kemudian *Eminem* — kumpulan musisi yang tidak hanya memperkenalkan hiphop, tetapi juga memperlihatkan bahwa *genre* ini mampu menjadi ruang ekspresi yang luas dan tidak terikat pola mainstream.

Secara pribadi, keputusan Malysk memilih *hiphop* alternatif berkaitan erat dengan proses pencarian identitas vokal. Ia pada awalnya adalah penyanyi *pop*, namun menyadari bahwa kualitas vokalnya kurang sesuai dengan tuntutan teknik bernyanyi *pop* yang membutuhkan ketepatan nada dan dinamika yang stabil. Di titik inilah *hiphop* menawarkan alternatif bagi dirinya: sebuah *genre* yang tidak mewajibkan standar vokal tertentu, namun tetap memungkinkan ekspresi diri secara kuat melalui ritme, flow, dan penekanan lirik. *Hip hop* memberikan ruang bagi Malysk untuk tetap bernyanyi “dengan caranya sendiri” tanpa harus menyesuaikan standar vokalis konvensional. Dengan demikian, faktor pribadi berupa keterbatasan teknik vokal justru menjadi jalan masuk bagi penemuan identitas musikal yang lebih sesuai.

Lingkungan sosial dan tren musik juga sangat memengaruhi perkembangan *genre* yang ia pilih. Malysk tumbuh di lingkungan seni yang kuat — anak band, komunitas graffiti, dan kelompok kreatif lain yang aktif berkarya. Lingkungan ini bukan hanya memberikan inspirasi, tetapi juga menjadi ruang diskusi dan pertukaran gagasan yang memperkaya referensi

musikalnya. Ia mengakui bahwa keberagaman seni di sekitarnya membuatnya lebih berani mengeksplorasi warna musik baru, dan *hiphop* alternatif memberi fleksibilitas tersebut. Di sisi lain, perkembangan *hiphop* internasional menjadi faktor besar yang membentuk arah musikalnya. Ia mengikuti perkembangan artis-artis luar negeri yang terus memperbarui gaya dan estetika *hiphop*, dan tren global ini membuatnya merasa bahwa *genre hiphop* selalu relevan dengan zaman. Karena *hiphop* lahir dan tumbuh dalam konteks global, ia merasakan bahwa secara tidak langsung ia selalu dipengaruhi oleh dinamika luar negeri, baik dari *Sound Design*, struktur *beat*, hingga kultur estetikanya.

Selain tren, *platform* digital seperti *YouTube*, *Spotify*, dan layanan agregator musik juga memberi pengaruh besar terhadap pemilihan *genre* Malysk. *Hiphop* alternatif sangat cocok dengan karakter distribusi digital karena fleksibel, mudah diterima oleh pendengar global, dan memiliki basis audiens yang luas. Dengan kemampuan produksi yang ia miliki sejak SMP, ia terbiasa mengunggah karya-karyanya ke *platform* tersebut dan menerima respons langsung dari pendengar. *Platform* digital memberikan semacam pengakuan dan validasi kreativitas, yang secara tidak langsung memperkuat preferensinya untuk tetap berada di jalur *hiphop*. Ia juga bisa mempertahankan frekuensi produksi karena seluruh proses — dari rekaman, *mixing*, hingga *mastering* — dapat dilakukan secara independen dari rumah creative film studio tempat ia berkarya.

Komunitas dan *Kolaborasi* menjadi bagian terakhir yang memperkuat pemilihan *genre* Malysk, ia lebih sering terlibat dengan musisi lain ketika diperlukan, terutama saat ia membutuhkan instrumen live seperti gitar atau alat musik tradisional TTS (*bijol*). *Kolaborasi* ini membuka ruang estetis baru yang membuat *genre hip-hop* alternatif miliknya semakin kaya dan unik. Selain itu, dukungan keluarga dan teman-temannya juga sangat kuat. Lingkungan terdekatnya menganggap musik sebagai pekerjaan yang sah dan bernilai, sehingga ia memperoleh dukungan moral sekaligus ruang kreatif yang stabil. Faktor dukungan sosial seperti ini sangat penting, karena memberikan keyakinan bahwa *genre* yang ia jalani memiliki dampak nyata, baik secara artistik maupun ekonomi. Bahkan hingga saat ini, ia menyatakan bahwa penghasilannya dari musik sudah cukup untuk membiayai kebutuhan hidup sehari-hari, sehingga *genre hip-hop* bukan hanya pilihan artistik, tetapi juga pilihan profesional.

Secara keseluruhan, pemilihan *genre hip-hop* alternatif oleh Malysk merupakan hasil interaksi antara pengalaman musikal sejak kecil, kebutuhan untuk mengekspresikan diri secara otentik tanpa batasan vokal tradisional, pengaruh lingkungan seni yang luas, dinamika tren musik global, peluang distribusi digital, serta dukungan komunitas yang kuat. *Genre* ini menjadi ruang kreatif tempat ia dapat mempertahankan identitas, bereksperimen, dan membangun karier secara mandiri dalam dunia musik digital di Kota Kupang. *Genre hip-hop* alternatif tidak hanya mewakili

preferensi estetik, tetapi juga menjadi simbol perjalanan personal dan profesional yang telah membentuknya sebagai produser musik independen.

3. Produser Mario Stanker – Pertimbangan Produser Dalam Memilih *Genre*

Pertimbangan pemilihan *genre* oleh Produser Mario Stanker tidak hanya dipengaruhi oleh preferensi musik pribadi, tetapi juga oleh dinamika perkembangan musik elektronik, lingkungan sosial, serta kemudahan teknologi yang ia akses sejak pertama kali mengenal produksi digital. Keputusan Mario untuk menekuni *genre Electronic Dance Music (EDM)* berakar pada ketertarikannya terhadap musik modern yang energik dan berorientasi pada ritme. Sejak masa remaja, ia gemar mendengarkan lagu-lagu yang “ngebeat” serta terinspirasi oleh gaya penampilan *DJ Blend* yang saat itu sangat *populer* di kalangan anak muda. Paparan ini membuatnya melihat *EDM* sebagai jalur ekspresi yang paling sesuai dengan karakter musikal yang ia inginkan—sebuah *genre* yang mengutamakan energi, dinamika, dan permainan suara sintetis.

Dari aspek pribadi, ketertarikan Mario terhadap *EDM* dibentuk oleh pengalaman auditif yang intens pada masa SMA, terutama ketika musik *EDM* dan budaya *shuffle* sedang viral di Indonesia sekitar tahun 2014. Kondisi tersebut membuatnya merasa dekat dengan *genre* ini dan menilai bahwa *EDM* mampu menampung kreativitasnya dalam mengeksplorasi *beat*, suara sintetis, dan progresi akor yang luas. Hal ini berbeda dengan

genre lain yang pernah ia coba, seperti hiphop, di mana ia merasa “tidak mendapatkan feel” yang sama kuatnya dengan *EDM*. Dengan demikian, pemilihan *genre* ini tidak hanya merupakan keputusan musikal, melainkan juga pilihan estetika yang sesuai dengan karakter personalnya.

Dari sisi lingkungan, Mario tumbuh di komunitas anak muda Kota Kupang yang memiliki kecenderungan kuat terhadap musik *EDM*. Antusiasme pendengar lokal terhadap musik *upbeat* dan dancing *track* membuatnya semakin percaya diri untuk konsisten di jalur *EDM*. Ia menyebut bahwa gaya hidup dan preferensi musik anak muda Kupang memberikan ruang yang cukup besar bagi produser *EDM* untuk bereksperimen dan mempublikasikan karya. Dengan begitu, dukungan lingkungan sosial menjadi faktor yang memperkuat komitmennya, terutama ketika respons positif datang dari pendengar tidak hanya di Kupang tetapi juga dari daerah lain seperti Medan dan Pekanbaru.

Tren musik internasional juga memainkan peranan penting dalam membentuk kecenderungan musikal Mario. Ia secara aktif mengikuti perkembangan produser-produser *EDM* mancanegara dan mempelajari pendekatan *Sound Design*, pola drop, struktur *build-up*, dan karakteristik *bassline* yang menjadi ciri khas *EDM* modern. Paparan ini tidak hanya memperluas referensi musikalnya, tetapi juga menjadi acuan dalam merancang proyek musik baru agar tetap relevan dengan selera pasar. Dengan demikian, tren global tidak hanya menjadi inspirasi, tetapi juga

memengaruhi standar kualitas produksi yang ia terapkan pada setiap karyanya.

Selain itu, penggunaan *FL Studio* turut menjadi salah satu pertimbangan teknis yang mendukung pemilihannya terhadap *genre EDM*. Menurut Mario, pembuatan *beat EDM* jauh lebih mudah dan cepat dilakukan di *FL Studio* dibandingkan *DAW* lainnya, terutama karena fitur *Pattern-based Sequencing* dan fleksibilitas dalam *layering* suara. Kemudahan ini membuatnya dapat mengembangkan ide musik secara spontan tanpa harus melalui prosedur teknis yang rumit. *FL Studio* kemudian menjadi medium kreatif yang memungkinkan Mario mengolah ide secara intuitif, sehingga mendukung proses kreatif khas *EDM* yang menuntut eksperimen dan dinamika suara yang variatif.

Terakhir, identitas musikal dalam *genre EDM* bagi Mario terbentuk melalui interaksi antara kreativitas pribadi, tuntutan lingkungan, dan perkembangan tren digital. Meskipun ia menyatakan bahwa ciri khas musik seorang produser lebih tepat dinilai oleh pendengar, namun pendekatannya yang mengutamakan permainan *synth*, *Tempo* agresif, dan *vibe* modern telah menjadi karakter yang membuatnya tetap berada dalam ekosistem *EDM*. Dengan demikian, pemilihan *genre EDM* merupakan hasil perpaduan antara dorongan personal, pengaruh lingkungan, kemajuan teknologi, serta konsistensi musikal yang ia bangun sejak awal perjalanan kreatifnya sebagai produser independen

D. Analisis Setiap Genre Berdasarkan Narasumber

Analisis *genre* dalam penelitian ini berfungsi untuk melihat bagaimana karakter musikal para produser independen terbentuk melalui pilihan estetika, teknik produksi, dan interaksi dengan lingkungan kreatif di sekitar mereka. *Genre* tidak hanya dipahami sebagai kategori musik, tetapi juga sebagai representasi identitas, preferensi, dan posisi kreatif yang ingin diungkapkan oleh setiap produser dalam karya-karya digital mereka. Dengan demikian, pembahasan mengenai *genre* menjadi langkah penting untuk memahami dinamika perkembangan musik independen di Kota Kupang, terutama dalam konteks penggunaan perangkat lunak *FL Studio* sebagai alat utama produksi.

1. Produser Ian Dhoovhan - Afro

Pilihan *genre afro hip-hop* pada karya-karya Ian Dhoovhan menunjukkan pola estetik yang khas, baik dari segi proses kreatif, struktur musikal, maupun orientasi fungsional karya yang ia hasilkan. *Genre* ini bukan hanya menjadi medium ekspresi, tetapi juga menjadi ruang artikulasi pengalaman dan identitas yang terbentuk dari latar belakangnya sebagai *dancer* serta keterlibatannya dalam komunitas kreatif di Kota Kupang. Analisis berikut menguraikan kecenderungan musikal Ian berdasarkan hasil observasi, wawancara, serta dokumentasi produksi yang telah dihimpun.

a) Proses Produksi

Dalam konteks produksi *genre afro hip-hop*, Ian menerapkan pendekatan yang menekankan ritme sebagai pusat konstruksi musiknya. *Afro hip-hop* dikenal dengan karakter *beat* yang enerjik, syncopated, dan sarat *groove*, sehingga proses produksi Ian selalu dimulai dari eksplorasi pola ritmis. Pola *kick–snare–hi-hat* disusun dengan mempertimbangkan feel tarian, karena bagi Ian, *beat* harus mampu “menggerakkan tubuh” sebelum ia membangun elemen musik lainnya.

Setelah struktur ritmis terbentuk, Ian mengembangkan lapisan instrumen secara bertahap. *Synth* sederhana, instrumen perkusi digital, serta beberapa elemen ambient menjadi fondasi tekstur musiknya. Meskipun perangkatnya terbatas, ia mampu menciptakan *soundscape afro* yang hidup melalui penggunaan *plugin* ringan berikut modifikasi envelope, filter, dan *velocity*. Pendekatan produksi ini memperlihatkan bahwa Ian memprioritaskan kejelasan ritmis dan ruang frekuensi yang lapang untuk mendukung karakter *dance-driven* pada karyanya.

Teknik *mixing* yang ia terapkan pada musik *afro* umumnya berorientasi pada keterbacaan ritme. *Kick* dibuat dominan, *bassline* ditekan agar menyatu tetapi tetap hadir, dan instrumen tambahan dibiarkan atmosferik untuk memberikan ruang gerak pada pola vokal atau melodi. *Mastering* dilakukan dengan tujuan agar musik dapat terdengar kuat pada

perangkat mobile dan speaker portabel, mengingat banyak karyanya dipakai untuk latihan *dance* dan konten *TikTok*.

b) Alasan Memilih Genre

Pemilihan *genre afro* oleh Ian merupakan hasil dari relasi yang panjang antara pengalaman tubuh, kebiasaan artistik, serta preferensi estetik yang berkembang dari dunia tari. Bagi Ian, *afro* memberikan fleksibilitas ritmis yang sejalan dengan gaya *dance* yang ia tekuni. Ritme *afro* yang eksplosif dan repetitif dianggap paling mampu mendukung dinamika gerak, terutama ketika ia membuat lagu untuk kebutuhan latihan atau pertunjukan *dance*.

Dari perspektif psikologis, Ian menyebut bahwa *genre* ini “paling cocok dengan kepribadiannya”, karena menghadirkan kesan *street*, enerjik, dan tidak formal, sesuai dengan identitasnya sebagai performer. Ia pernah mencoba *genre* lain seperti *trap* dan *EDM*, tetapi mengalami ketidakcocokan karena kedua *genre* tersebut membutuhkan bentuk vokal dan struktur yang lebih terikat, sementara *afro* memberinya kebebasan dalam menciptakan pola ritmis dan melodi minimalis.

Secara sosial, meningkatnya popularitas musik *afro* di komunitas *dance* Kupang memperkuat pilihannya. Ian menjelaskan bahwa semakin banyak *dancer* lokal yang menggunakan musik *afro* sebagai *underscore* untuk konten maupun pertunjukan, sehingga *genre* ini tidak hanya relevan bagi dirinya sebagai produser, tetapi juga memiliki daya guna nyata bagi

komunitas di sekitarnya. Dari sisi peluang, *platform* seperti *TikTok* turut mempengaruhi preferensinya, karena *genre afro* terbukti mudah menarik perhatian audiens melalui *beat* yang kuat dan repetitif.

c) **Karakteristik Musik**

Dari hasil observasi proyek *FL Studio* yang ia tunjukkan, terdapat beberapa karakter khas yang secara konsisten muncul dalam karya-karya Ian:

- **Dominasi Ritme Afro-Fusion**

Pola drum *afrobeat* — dengan *kick* yang syncopated dan *hi-hat* yang stabil — menjadi elemen utama. Ia sering memodifikasi pola ritme agar lebih cocok untuk kebutuhan *dance* modern.

- **Bassline Minimalis namun Menonjol**

Bass tidak dibuat rumit tetapi selalu diletakkan pada posisi yang mendukung *groove*. Pemilihan suara bass cenderung warm dengan sedikit distorsi halus untuk mempertahankan energi.

- **Melodi Pendek dan Repetitif**

Ian jarang menggunakan melodi panjang. Ia lebih mengutamakan motif melodi pendek (2–4 bar) untuk menjaga energi *beat* dan memberi ruang bagi improvisasi vokal atau tarian.

- **Penggunaan Instrumen Atmosferik**

Pad, *synth airy*, dan efek *ambient* digunakan untuk mengisi ruang

tanpa membebani frekuensi. Pendekatan ini membuat musiknya terasa luas dan modern.

- **Saturasi dan Kompresi yang Kental pada Drum**

Tujuannya untuk mempertahankan *punch* agar *beat* tetap “mengangkat” saat digunakan untuk koreografi *dance*.

Keseluruhan karakter ini menunjukkan bahwa Ian memadukan elemen *afrobeat* modern dengan pendekatan *dance* elektronik yang ia adaptasi dari pengalaman panggung.

d) Contoh Hasil Karya

Dalam dokumentasi yang diberikan, Ian memperlihatkan beberapa karya *afro* yang ia produksi kepada peneliti untuk kebutuhan *dance* maupun permintaan *remix*. Meskipun sebagian besar tidak dirilis di *platform streaming* besar, karya-karya tersebut beredar luas melalui *TikTok* dan komunitas *dance* di Kupang. Beberapa lagu *remix afro* hasil permintaan dari *dancer* Ambon dan Semarang menunjukkan bahwa gaya musik Ian memiliki daya tarik yang melampaui lingkup lokal.

Ia juga menunjukkan beberapa proyek yang dibuat untuk koreografi khusus, di mana *beat afro* diatur mengikuti dinamika gerakan tari tertentu. Musik-musik ini menampilkan ciri khas Ian: *beat* padat, *bassline* sederhana namun kuat, serta melodi yang memberi ruang untuk eksplorasi gerak. Walaupun tidak seluruhnya tersedia dalam bentuk publik, dokumentasi

internal tersebut cukup untuk menunjukkan konsistensi gaya *afro* yang menjadi identitas musikalnya.

2. Produser Malysk – *Hip-hop Alternative*

Analisis terhadap *genre hip-hop alternatif* yang dikembangkan oleh Malysk menunjukkan bahwa gaya produksi, orientasi musikal, dan proses kreatifnya dibentuk oleh pengalaman panjang serta pendekatan artistik yang berbeda dari produser lain. *Genre* ini tidak hadir secara instan, melainkan berkembang melalui integrasi antara teknik produksi digital, eksplorasi sonik, serta pencarian identitas diri sebagai *rapper* dan produser yang berakar pada kultur *hip-hop* namun tetap memberi ruang untuk kebebasan eksperimen.

a) Proses Produksi

Dalam menggarap *hip-hop alternatif*, proses produksi Malysk berlangsung secara bertahap namun sangat intuitif. Ia tidak menempatkan produksi musik sebagai rangkaian langkah teknis yang kaku, melainkan sebagai proses kreatif yang menyesuaikan dengan gagasan yang muncul saat bekerja. Tahap awal produksi dimulai dari upaya membangun suasana lagu, yang ia capai dengan menentukan *Tempo* serta pola ritme dasar. Keputusan mengenai *BPM* dan *groove* menjadi fondasi penting karena bagi Malysk, *beat* harus mampu memberi ruang yang cukup bagi *Flow rap* dan dinamika vokalnya.

Setelah fondasi ritmis terbentuk, ia mulai mengembangkan instrumen pendukung melalui kombinasi suara digital yang diolah dari *plugin* bawaan *FL Studio*, disertai penggunaan sampel terpilih. Meski perangkatnya sederhana, Malysk memanfaatkan kemampuan *Sound Design* secara kreatif—mengubah tekstur suara, memotong sampel, atau menyusun ulang pola ritmis agar tercipta karakter yang berbeda dari *hiphop* mainstream.

Struktur lagu disusun secara bertahap di *playlist*, dengan mempertimbangkan pergerakan energi dari setiap bagian. Ia menempatkan *verse* dan *chorus* secara proporsional tanpa pola yang terlalu rumit agar fokus utama tetap tertuju pada narasi lirik. Tahap *mixing* dilakukan untuk merapikan frekuensi instrumen dan vokal, sementara *mastering* dilakukan dengan pendekatan minimalis namun efektif agar lagu tetap memiliki kekuatan sonik ketika didistribusikan ke *platform* digital.

b) Alasan Memilih Genre

Keputusan Malysk untuk menekuni *hiphop* alternatif muncul dari proses reflektif yang panjang dan terkait dengan identitas dirinya sebagai seniman. Salah satu pendorong utama adalah kebutuhan untuk mengekspresikan diri melalui cara yang tidak menuntut standar vokal tradisional. Setelah melewati fase mencoba berbagai gaya bernyanyi, ia menyadari bahwa *hiphop* memberinya kebebasan untuk menyampaikan gagasan tanpa terikat pada tuntutan teknik vokal *pop*.

Selain itu, *genre hiphop* memiliki kedekatan yang kuat dengan pengalaman kesehariannya. Lingkungan sosial yang diwarnai kultur seni urban—musik, *street art*, hingga pergaulan kreatif—membentuk sensitivitasnya terhadap estetika hiphop. Namun, ia tidak memilih *hiphop* dalam bentuk yang paling konvensional. Ia lebih tertarik pada *hiphop* alternatif karena *genre* ini membuka ruang eksperimen terhadap suara, ritme, emosi, dan struktur lagu, sehingga ia dapat menghadirkan identitas musikal yang lebih personal.

Faktor lainnya adalah orientasi profesional. *Hiphop* alternatif memiliki fleksibilitas tinggi untuk diproduksi secara mandiri dan didistribusikan melalui *platform* digital. Hal ini selaras dengan perjalanan kariernya yang berkembang melalui publikasi online dan interaksi langsung dengan pendengar di *platform* seperti *YouTube* dan *Spotify*.

c) **Karakteristik Musik**

Karakteristik musik *hiphop* alternatif yang diproduksi oleh Malysk memiliki kekhasan tersendiri yang membedakannya dari gaya *hiphop* komersial maupun *hiphop* tradisional. Beberapa ciri utama meliputi:

- **Eksplorasi Suara**

Ia sering menggunakan suara yang diolah kembali dari *plugin* bawaan, dengan tekstur yang cenderung eksperimental. Instrumen seperti piano, pad, dan strings sering dipadukan dengan elemen elektronik yang memberi nuansa gelap namun artistik.

- **Struktur Lagu Fleksibel**

Meskipun tetap menggunakan pola *verse-chorus*, struktur yang ia bangun lebih mengutamakan atmosfer dan alur emosional ketimbang harus mengikuti formula baku. Hal ini membuat karyanya memiliki karakter naratif yang kuat.

- **Ritme Dominan**

Beat menjadi pusat dari keseluruhan produksi. Pola drum yang digunakan cenderung penuh variasi, dengan *hi-hat* syncopated, *snare* yang tegas, serta *kick* yang disesuaikan dengan tipe *Flow* yang ingin ditampilkan.

- **Vokal dengan Emosi Personal**

Vokal tidak diarahkan untuk mencapai ketepatan nada melainkan ekspresivitas. *Flow rap* cenderung bervariasi, terkadang padat dan ritmis, terkadang lebih longgar untuk memberi ruang pada lirik.

Karakteristik ini menjadikan *hiphop* alternatif ala Malysk sebagai bentuk interpretasi personal yang tetap berakar pada tradisi hiphop, namun bergerak ke arah sonik yang lebih eksperimental dan konTemporer.

d) Contoh Hasil Karya

Beberapa karya Malysk yang beredar di *platform* digital menjadi representasi nyata dari pendekatan musik *hiphop* alternatif yang ia bangun. Karya-karya tersebut menampilkan perpaduan antara *beat* eksperimental,

penggunaan sampel yang unik, serta lirik yang mencerminkan pengalaman personal maupun fenomena sosial di sekitarnya.

Lagu-lagunya juga menunjukkan keberhasilannya merancang produksi yang tetap kuat meski dikerjakan dengan perangkat sederhana. Publikasi melalui *YouTube*, *Spotify*, dan *platform* distribusi lainnya memperlihatkan bahwa karya *hiphop* alternatif yang ia hasilkan tidak hanya memiliki nilai artistik, tetapi juga diterima oleh pendengar yang mengikuti perkembangan musik independen di Kupang.

3. Produser Mario Stanker – EDM

a) Proses Produksi Musik

Proses produksi musik *EDM* yang dilakukan Mario Stanker menunjukkan pola kerja yang terstruktur namun tetap fleksibel mengikuti perkembangan ide yang muncul secara spontan. Ia selalu memulai proses dari pencarian referensi, karena menurutnya *EDM* membutuhkan *mood* dan energi tertentu sebelum ia menentukan arah produksi. Langkah awal ini menjadi penting, sebab referensi membantu membangun gambaran mengenai *Tempo*, karakter drop, serta pola ritmis yang akan ia kembangkan.

Setelah referensi dirasa cukup kuat, Mario menentukan *Tempo*, biasanya berada pada rentang 128–140 *BPM*, yang merupakan standar dalam *EDM*. *Tempo* ini menjadi landasan untuk menentukan dinamika *beat* dan intensitas energi pada bagian drop dan *build-up*.

Tahap berikutnya adalah pembuatan *beat* dasar. Mario menyusun *kick*, *snare*, *clap*, dan *hi-hat* langsung melalui *pattern* di *FL Studio*. Ia mengutamakan karakter *kick* yang tebal dan frekuensi bawah yang stabil karena elemen tersebut menjadi identitas utama *EDM*. Proses *layering* suara dilakukan cukup intens, terutama pada bagian *synth lead* dan *pad*, untuk menciptakan tekstur yang penuh pada bagian *chorus*.

Dalam penyusunan progresi akor, Mario cenderung menggunakan akor mayor dengan interval sederhana agar nuansa musik tetap segar dan mudah diterima pendengar. Setelah struktur *beat* dan akor terbentuk, barulah ia menyusun elemen-elemen khas *EDM* seperti *build-up*, *riser*, *snare roll*, dan efek transisi.

Tahap *mixing* dilakukan setelah seluruh instrumen utama tersusun. Ia melakukan *balancing volume*, menyaring frekuensi *low-end* yang mengganggu *kick*, dan mengatur ruang melalui *reverb* pada instrumen yang membutuhkan kedalaman. *Mastering* ia lakukan menggunakan *Maximus* dan *Ozone*, dengan fokus pada peningkatan *loudness* agar lagu terdengar lebih “punchy” sesuai karakter *EDM* modern.

b) Alasan Memilih Genre EDM

Keputusan Mario Stanker untuk menekuni *genre EDM* didasarkan pada perpaduan faktor pribadi, lingkungan, dan tren musikal. Pertama, secara personal ia memiliki ketertarikan kuat pada musik modern dengan ritme cepat dan energi tinggi. Pengaruh *DJ Blend* dan booming-nya *EDM*

pada tahun 2014 menjadi momentum awal yang membuatnya yakin bahwa *EDM* adalah *genre* yang dapat menyalurkan ekspresi musikalnya.

Kedua, lingkungan sosial berperan besar. Ia tumbuh bersama komunitas anak muda Kupang yang sangat akrab dengan budaya *shuffle* dan musik elektronik. Dukungan lingkungan ini menegaskan bahwa *EDM* memiliki ruang apresiasi yang jelas di kota tersebut, sehingga ia merasa *genre* tersebut memiliki daya tarik dan nilai konsumtif yang tinggi.

Ketiga, tren internasional turut memengaruhi preferensinya. Ia aktif mengikuti perkembangan produser mancanegara dan menjadikan perubahan gaya *EDM* global sebagai rujukan untuk memperbarui kualitas produksinya. Dengan demikian, pilihan *genre EDM* tidak hanya dilandasi kesenangan pribadi, tetapi juga strategi artistik agar tetap relevan dengan perkembangan musik dunia.

c) Karakteristik Musik *EDM* Mario Stanker

Karakteristik musik Mario Stanker memiliki ciri tersendiri meskipun tetap berada dalam jalur *EDM*. Beberapa karakter yang menonjol antara lain:

- **Tempo agresif** – sebagian besar karyanya berada pada *BPM* 128–140, menghasilkan energi kuat pada bagian drop.
- **Synth lead tebal** – ia menyukai suara *synth* yang bright dan tajam, sering menggunakan *plugin* seperti *Nexus*, *Serum*, dan *Sylenth1*.

- **Build-up yang intens** – Mario banyak bermain pada *snare roll*, riser, dan efek transisi yang memunculkan ketegangan sebelum drop.
- **Drop sederhana namun efektif** – ia mengutamakan ritme dan *bassline* yang mudah diikuti pendengar, dengan pola repetitif namun kuat.
- **Tekstur pad penuh** – *layer* pad digunakan untuk menciptakan ruang yang luas, terutama pada bagian intro atau breakdown.
- **Dominasi elemen elektronik** – dibandingkan *genre* lain, karya Mario hampir sepenuhnya mengandalkan *synth* dan sample digital, bukan instrumen akustik.

Karakteristik ini membuat karya-karyanya memiliki nuansa yang mudah dikenali sebagai *EDM* modern dengan sentuhan gaya pribadi.

d) Contoh Hasil Karya

Beberapa *project EDM* yang ia unggah melalui *SoundOn* dan *platform* digital lainnya, sebagai bentuk distribusi karya secara mandiri.

E. Pembahasan

Pembahasan dalam bab ini bertujuan untuk mengintegrasikan temuan penelitian dengan kajian teori, sekaligus menafsirkan makna dari proses produksi musik digital dan pemilihan *genre* oleh tiga produser independen di Kota Kupang. Sebagaimana dijelaskan dalam Bab II, musik

digital merupakan bidang yang berkembang pesat dan memiliki karakteristik produksi yang sangat bergantung pada teknologi, terutama perangkat lunak *Digital Audio Workstation (DAW)* seperti *FL Studio*. Dalam Bab IV, peneliti telah menguraikan profil produser, proses produksi, alasan pemilihan *genre*, serta karakteristik karya dari setiap narasumber. Oleh karena itu, pembahasan ini difokuskan pada analisis hubungan antara teori dan data lapangan, perbandingan antarproduser, makna pemilihan *genre* dalam konteks lokal, dan implikasi temuan terhadap pendidikan musik serta dunia produksi digital.

1. Keterkaitan Hasil Temuan dengan Kajian Pustaka

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dipaparkan pada Bab IV, peneliti menemukan bahwa praktik produksi musik digital oleh ketiga produser di Kota Kupang sangat relevan dan sejalan dengan teori-teori yang telah dijelaskan dalam Bab II. Keterkaitan ini dapat dilihat dari beberapa aspek utama: penggunaan teknologi produksi musik digital, karakteristik *FL Studio* sebagai *DAW*, konsep pembuatan musik digital, faktor pemilihan *genre*, serta dinamika kerja produser independen.

Pertama, sebagaimana dijelaskan oleh Colby N. Leider dalam pembahasan mengenai *Digital Audio Workstation (DAW)*, musik digital memungkinkan proses produksi dilakukan secara mandiri menggunakan komputer dan perangkat lunak produksi musik. Temuan penelitian mendukung teori tersebut, sebab seluruh produser—baik Ian Dhoovhan, Malysk, maupun Mario Stanker—menghasilkan karya mereka hanya

dengan memanfaatkan perangkat komputer dan *FL Studio* tanpa studio profesional. Hal ini membuktikan bahwa karakteristik musik digital yang fleksibel, efisien, dan tidak memerlukan peralatan rumit telah berdampak nyata pada praktik produksi musik di daerah seperti Kupang.

Kedua, teori *FriEDMan* dalam *FL Studio Cookbook* menyebutkan bahwa *FL Studio* dirancang dengan fitur *Pattern-based Sequencing*, *piano roll*, *mixer* multikanal, dan *plugin synthesizer* yang mendukung berbagai *genre*. Temuan peneliti menunjukkan bahwa ketiga produser memanfaatkan fitur-fitur tersebut sesuai kebutuhan *genre* masing-masing. Ian menggunakan *piano roll* dan *Automation Clip* untuk membuat energi *afro*; Malysk menggunakan *sampler*, efek vokal, dan *beat* hiphop; sementara Mario memanfaatkan *synthesizer* dan *layering* untuk *EDM*. Dengan demikian, praktik produksi mereka mengonfirmasi fleksibilitas *FL Studio* sebagaimana dijelaskan dalam teori.

Ketiga, konsep pembuatan musik digital menurut Leider—mulai dari komposisi, perekaman, pengeditan, *mixing*, hingga *mastering*—secara jelas tercermin dalam alur kerja ketiga produser. Meski memiliki latar belakang otodidak, mereka mengikuti struktur produksi yang serupa dengan teori yang ada: mengawali dari ide musik, menata pola (*pattern*), menggunakan *MIDI* dan audio, memperbaiki kualitas suara, lalu melakukan *mixing* dan *mastering*. Hal ini menunjukkan bahwa teknologi digital tidak hanya memfasilitasi kreativitas, tetapi juga menstandarkan proses produksi meski produser berada di luar pusat industri musik.

Keempat, teori tentang faktor pemilihan *genre* oleh produser independen (*Bab 2.5*) juga sejalan dengan temuan penelitian. Faktor identitas diri, preferensi pasar, akses teknologi, dan lingkungan komunitas terbukti memainkan peran besar bagi ketiga narasumber. Ian memilih *afro* karena berhubungan dengan komunitas *dance*; Malysk memilih *hiphop* alternatif sebagai medium ekspresi personal; sementara Mario memilih *EDM* karena tertarik pada musik ritmis dan budaya *DJ*. Temuan ini mendukung teori Walzer (2016) yang menyatakan bahwa identitas dan teknologi sangat memengaruhi pilihan musikal produser independen.

Kelima, teori mengenai produksi independen yang dikemukakan oleh Bernardo & Martins (2014) tentang disintermediasi terbukti dalam penelitian ini. Ketiga produser bekerja tanpa label, mengelola produksi secara penuh, dan mempublikasikan karya melalui *platform* digital seperti *TikTok*, *YouTube*, dan *Spotify*. Temuan ini menunjukkan bahwa teknologi digital membuka ruang kreatif dan distribusi yang luas bagi produser independen, sebagaimana ditegaskan dalam kajian pustaka.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa temuan penelitian tidak hanya relevan dengan teori, tetapi juga memperkuat pemahaman bahwa produksi musik digital di daerah berkembang seperti Kupang sepenuhnya mengikuti pola dan standar produksi digital global.

2. Analisis Perbedaan dan Persamaan antar Produser Musik

Pada bagian ini, peneliti menganalisis persamaan serta perbedaan yang muncul dari ketiga produser musik independen—Ian Dhoovhan, Malysk, dan Mario Stanker—yang menjadi subjek dalam studi kasus ini. Analisis dilakukan dengan meninjau hasil wawancara, observasi lapangan, serta membandingkannya dengan kajian teori pada Bab II mengenai musik digital, penggunaan *FL Studio*, konsep produksi musik, dan faktor-faktor pemilihan *genre*. Pendekatan ini digunakan untuk melihat pola, variasi, dan dinamika yang terjadi di antara produser musik independen di Kota Kupang.

a) Persamaan antar Produser Musik

➤ Seluruh produser belajar secara otodidak

Berdasarkan temuan lapangan, ketiga produser memulai perjalanan produksi musik digital secara mandiri melalui proses otodidak. Hal ini sejalan dengan teori Colby N. Leider bahwa perkembangan *DAW* memungkinkan siapa pun menjadi produser tanpa pendidikan formal studio. Ketiga produser memanfaatkan:

- Tutorial online
- Eksperimen pribadi
- Pertukaran informasi dengan rekan komunitas

Peneliti menilai bahwa kesamaan ini menunjukkan bahwa karakteristik produser independen di Kupang bertumpu pada *self-learning culture*, bukan jalur pendidikan musik formal.

➤ **Ketiganya menggunakan *FL Studio* sebagai DAW utama**

Walaupun pengalaman dan spesifikasi perangkat berbeda, ketiganya memiliki kesamaan memilih *FL Studio* karena:

- antarmuka mudah dipahami,
- *Workflow* cepat,
- *plugin* bawaan memadai,
- serta pengalaman personal yang sudah lama terbentuk

Kesamaan ini menguatkan temuan FriEDMan (*FL Studio Cookbook*) bahwa *FL Studio* populer di kalangan produser independen karena bersifat fleksibel dan adaptif bagi pemula hingga profesional.

➤ **Terbatasnya perangkat digital namun tetap produktif**

Hampir semua produser menghadapi keterbatasan perangkat:

- laptop berspesifikasi standar,
- *plugin* terbatas,
- kendala *CPU* overload,
- *Monitoring audio* sederhana.

Namun ketiganya tetap menghasilkan karya dan mempublikasikan lagu melalui media digital seperti *TikTok*, *YouTube*, *Spotify*, dan *SoundCloud*. Temuan ini menunjukkan bahwa produksi musik digital di Kupang berkembang bukan karena kelengkapan alat, tetapi karena kreativitas dan kemampuan memaksimalkan perangkat yang ada.

➤ **Genre dipilih berdasarkan identitas diri dan tren musik**

Peneliti menemukan pola persamaan bahwa semua produser:

- memilih *genre* berdasarkan *kecocokan personal*,
- dipengaruhi tren nasional/internasional,
- dipengaruhi komunitas di sekitar mereka (*dance, rap, EDM*).

Temuan ini relevan dengan teori pada Bab 2.5 bahwa identitas, lingkungan, dan teknologi memengaruhi pemilihan *genre*.

➤ **Ketiganya memanfaatkan *platform* digital untuk distribusi**

Semua produser aktif menggunakan *platform* digital untuk:

- Publikasi karya,
- Membangun pendengar,
- Memperoleh kesempatan *Kolaborasi*
- mendapatkan penghasilan.

Hal ini menguatkan teori Bernardo & Martins (2014) bahwa musisi independen kini tidak memerlukan perantara tradisional untuk distribusi.

b) Perbedaan antar Produser Musik

➤ **Latar belakang musikal dan perjalanan karier**

Peneliti menemukan bahwa perbedaan paling signifikan terletak pada asal mula keterlibatan dalam musik:

Produser	Latar Belakang
Ian Dhoovhan	Berangkat dari dunia <i>dance</i> ; musik dibuat untuk kebutuhan koreografi.
Malysk	Dipengaruhi keluarga, terutama ayah yang seorang musisi band; berkembang dari <i>pop</i> ke <i>hip-hop</i> .
Mario Stanker	Terinspirasi oleh musik <i>EDM</i> dan <i>DJ Blend</i> ; dari awal fokus pada musik <i>beat-based</i> .

Tabel 4.4 perbedaan latar belakang dan perjalanan karier produser

Perbedaan ini memengaruhi proses kreatif dan pendekatan musikal masing-masing produser.

➤ **Genre yang dipilih**

Perbedaan *genre* sangat jelas:

- **Ian Dhoovhan → *Afro Hip-hop***

Fokus pada ritme dansa, energi gerak, dan *beat afro* modern.

- **Malysk → *Hip-hop Alternatif***

Menonjolkan flow, *Sampling*, teknik chopping, dan lirik *rap*.

- **Mario Stanker** → *EDM*

Tertuju pada energi elektronik, *build-up*, drop, dan struktur *dance* musik.

Dalam perspektif peneliti, ini menunjukkan bahwa *FL Studio* mampu mengakomodasi *genre* yang sangat berbeda meskipun perangkat dan teknik produksinya sama.

➤ **Pola kerja dan alur produksi**

Setiap produser memiliki *Workflow* yang berbeda sesuai *genre*:

- **Ian** memulai dari *BPM* yang sesuai gerakan *dance* → *beat afro* → melodi.
- **Malysk** selalu mulai dari drum/ritme → sampel → struktur hiphop.
- **Mario** selalu memulai dari *referensi* → *Tempo EDM* → *beat* → akor.

Peneliti menilai perbedaan *Workflow* ini menggambarkan bahwa *FL Studio* mendukung gaya kerja yang sangat individual.

➤ **Penggunaan *plugin***

- **ian** mengandalkan *Nexus* + *plugin* ringan bawaan karena keterbatasan laptop.
- **Malysk** memanfaatkan *plugin* bawaan FL + *iZotope Ozone* + *Serato* untuk *Sampling*.

- **Mario** lebih banyak memakai *plugin* luar seperti *Purity*, *Sylenth1*, *Nexus*, *Serum* untuk kebutuhan *EDM* yang membutuhkan *Sound Design*.

Perbedaan ini menunjukkan bahwa kebutuhan teknis setiap *genre* memengaruhi pemilihan *plugin*.

➤ Tujuan produksi

Hasil penelitian ini menunjukkan variasi motivasi:

- **Ian** → musik untuk *dance*, koreografi, dan kebutuhan komunitas.
- **Malysk** → musik sebagai ekspresi diri dan profesi yang menghasilkan keuangan.
- **Mario** → musik *EDM* untuk hiburan anak muda, *event*, dan komunitas *DJ*.

Peneliti melihat bahwa tujuan produksi ini memengaruhi estetika, struktur komposisi, serta gaya produksi.

➤ Dampak dan respon audiens

- **Ian** lebih dikenal di komunitas *dancer* (lagu dipakai untuk koreografi).
- **Malysk** memiliki respon tinggi di *rap/hip-hop* lokal dan *streaming* digital.
- **Mario** memiliki audiens dari komunitas *EDM* dan menerima respon dari luar daerah.

Ini menunjukkan bahwa *genre* yang berbeda menciptakan basis pendengar yang berbeda pula.

c) Kesimpulan Analisis

Dari analisis persamaan dan perbedaan antar produser, peneliti menyimpulkan bahwa:

- Produksi musik digital di Kupang bersifat kreatif, mandiri, dan berbasis komunitas.
- *FL Studio* menjadi *platform* inti yang menyatukan ketiga produser, namun hasil output sangat dipengaruhi karakter personal masing-masing.
- Pemilihan *genre* bukan hanya persoalan teknis, tetapi juga persoalan identitas, pengalaman hidup, lingkungan sosial, dan peluang digital.
- Setiap produser memiliki cara kerja yang unik, tetapi motivasi mereka bersinggungan pada satu titik: kebutuhan mengekspresikan diri dan memanfaatkan teknologi digital untuk berkarya.

Analisis ini menjadi dasar penting untuk memahami bagaimana produser independen di Kota Kupang membangun *genre* di tengah perkembangan musik digital modern.

3. Makna Pemilihan *Genre* dalam Konteks Musik Independen di Kupang

Pemilihan *genre* oleh produser musik independen di Kota Kupang memiliki makna yang lebih kompleks dibandingkan sekadar preferensi estetis atau kesukaan personal. Berdasarkan hasil wawancara, observasi,

serta analisis peneliti terhadap konteks sosial dan budaya Kota Kupang, dapat disimpulkan bahwa keputusan memilih *genre* merupakan proses yang menggabungkan faktor identitas, lingkungan, peluang karier, hingga dinamika ekosistem digital. Dengan demikian, pemilihan *genre* tidak dapat dipahami hanya sebagai tindakan kreatif individual, tetapi sebagai bagian dari konstruksi musikal yang dipengaruhi komunitas, budaya populer, dan perkembangan teknologi musik digital.

Pertama, pemilihan *genre* menjadi bentuk representasi identitas musikal bagi setiap produser. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ketiga narasumber memiliki latar belakang, pengalaman musikal, dan motivasi yang berbeda, sehingga *genre* yang mereka pilih merepresentasikan jati diri mereka masing-masing. Produk musik yang dihasilkan menjadi bagian dari ekspresi identitas personal. Misalnya, Ian Dhoovhan memilih afro hip hop karena berkaitan erat dengan pengalaman panjangnya sebagai *dancer*; *genre* tersebut mencerminkan energi tubuh, ritme gerak, dan karakter *street culture* yang melekat pada dirinya. Sementara itu, Malysk memilih *hip-hop* alternatif karena memberikan ruang ekspresi bagi kemampuan vokalnya serta perjalanan kreatif sejak masa sekolah dasar. Mario Stanker memilih *EDM* karena sejak awal ia terhubung dengan kultur modern, musik berbeat cepat, dan figur-figur *DJ* internasional. Temuan ini sejalan dengan literatur mengenai identitas musikal yang menyatakan bahwa *genre* tidak hanya sekadar kategori estetis, tetapi juga simbol ekspresi diri dan nilai-nilai personal produser independen.

Kedua, pemilihan *genre* dalam konteks Kupang juga mencerminkan pengaruh ekosistem sosial dan komunitas kreatif. Peneliti mengamati bahwa musik digital di Kupang tumbuh bersama komunitas *dance*, *rapper*, *DJ*, dan seniman muda yang saling berinteraksi. Pilihan *genre* para produser tidak lahir di ruang hampa, melainkan terbentuk dari interaksi intens dengan lingkungan seni mereka. Ian dipengaruhi komunitas *dance*; Malysk bergaul dengan anak band, graffiti, dan rapper Kupang; Mario terhubung dengan komunitas *EDM* dan *DJ* lokal. Hal ini membuktikan bahwa pemilihan *genre* adalah refleksi sosial dari jaringan kreatif tempat produser berada. Komunitas memberi dukungan moral, memberikan referensi musik baru, serta menjadi konsumen awal yang membentuk arah musikal produser. Temuan ini relevan dengan teori Calefato et al. (2017) yang menekankan bahwa keberhasilan produksi musik independen dipengaruhi oleh dinamika komunitas.

Ketiga, dalam konteks Kota Kupang, pemilihan *genre* memiliki makna strategis dalam menyesuaikan diri dengan tren nasional dan global. Peneliti menemukan bahwa *genre* yang dipilih para produser mengikuti perkembangan musik internasional yang disebarkan melalui *platform* digital seperti *YouTube*, *Spotify*, *TikTok*, dan *Instagram*. Afro hip hop, *hip-hop* alternatif, dan *EDM* merupakan *genre* global yang sangat populer di ruang digital, sehingga produser lokal mengikuti arus tren tersebut agar karya mereka tetap relevan dan kompetitif. Ketiga produser dengan jelas mengakui bahwa tren luar negeri sangat memengaruhi selera dan arah

produksi mereka. Dengan demikian, pemilihan *genre* tidak hanya bersifat personal, tetapi juga merupakan strategi adaptasi terhadap perubahan budaya populer global.

Keempat, pemilihan *genre* merupakan bagian dari strategi keberlanjutan karier dan peluang ekonomi dalam dunia musik independen. Peneliti mencatat bahwa *genre* yang dipilih ketiga produser memberikan peluang tertentu sesuai dengan karakter audiens lokal maupun nasional. Produser dengan *genre* afro hip hop mendapatkan permintaan *remix* dari komunitas dance; produser *hip-hop* alternatif memperoleh pendengar setia di *platform* streaming; sedangkan produser *EDM* mendapatkan kesempatan perform di *event-event* anak muda. Ini menunjukkan bahwa *genre* bukan hanya pilihan artistik, melainkan juga alat untuk membangun jejaring pendengar, memperoleh penghasilan, dan mempertahankan profesi sebagai produser independen. Temuan ini mendukung teori Bernardo & Martins (2014) yang menegaskan bahwa produser independen menggunakan *genre* sebagai strategi untuk memanfaatkan peluang digital.

Kelima, pemilihan *genre* di Kupang juga mengandung makna inovasi dan perkembangan kultur musik lokal. Ketiga produser secara konsisten membawa *genre* modern ke dalam ruang musik Kupang yang sebelumnya lebih didominasi oleh musik pop, akustik, dan musik band. Dengan memilih *genre* afro, *hip-hop* alternatif, dan *EDM*, para produser ini memperluas lanskap musikal lokal, menghadirkan warna baru yang lebih global, urban, dan digital. Peneliti melihat bahwa kehadiran *genre -genre*

modern tersebut membuka peluang bagi musisi muda untuk mengeksplorasi identitas musikal baru yang selaras dengan perkembangan teknologi.

Secara keseluruhan, peneliti memaknai bahwa pemilihan *genre* oleh produser independen di Kota Kupang merupakan hasil interaksi antara faktor personal, sosial, budaya, dan teknologi. *Genre* menjadi medium untuk mengekspresikan identitas, memperluas jaringan komunitas, mengikuti tren global, serta membangun peluang karier dalam ekosistem musik digital. Melalui pemilihan *genre*, para produser tidak hanya membentuk arah musikal mereka, tetapi juga turut berkontribusi terhadap perkembangan musik digital di Kupang sebagai bagian dari kota kreatif yang terus bertumbuh.

4. Implikasi terhadap Pendidikan Musik dan Dunia Produksi Digital

Temuan penelitian mengenai proses produksi musik digital menggunakan *FL Studio* serta pemilihan *genre* oleh produser musik independen di Kota Kupang memiliki beberapa implikasi penting terhadap dunia pendidikan musik dan perkembangan industri produksi musik digital. Berdasarkan analisis peneliti terhadap praktik para produser, data wawancara, dan teori-teori yang dikemukakan dalam kajian pustaka, dapat disimpulkan bahwa perkembangan musik digital lokal tidak hanya mencerminkan dinamika kreativitas individual, tetapi juga membuka ruang pembelajaran baru bagi institusi pendidikan serta komunitas kreatif di daerah.

Pertama, hasil penelitian menunjukkan bahwa pendidikan musik perlu memperluas orientasinya ke ranah produksi musik digital, mengingat perubahan paradigma dalam dunia musik modern. Ketiga produser dalam studi kasus ini – Ian Dhoovhan, Malysk, dan Mario Stanker – memulai karier mereka secara otodidak melalui eksplorasi *software FL Studio*, belajar dari komunitas, serta memanfaatkan *platform* daring. Fenomena ini menegaskan bahwa keterampilan produksi musik digital telah menjadi kebutuhan fundamental bagi musisi generasi muda. Oleh karena itu, institusi pendidikan musik, termasuk program pendidikan musik di perguruan tinggi, perlu mengintegrasikan materi tentang *DAW*, teknik *mixing*, *Sound Design*, dan produksi berbasis komputer sebagai bagian dari kurikulum formal. Hal ini sejalan dengan pandangan Leider dan FriEDMan yang menekankan pentingnya penguasaan perangkat digital dalam kompetensi musik modern.

Kedua, penelitian ini memberikan implikasi penting terkait transformasi metode pembelajaran musik. Hasil observasi dan wawancara memperlihatkan bahwa proses belajar ketiga produser sangat dipengaruhi oleh praktik langsung, eksperimen, *Kolaborasi*, serta konsumsi konten digital seperti tutorial *YouTube* dan referensi musik internasional. Dengan demikian, proses pembelajaran musik di institusi pendidikan perlu mengadopsi pendekatan yang lebih fleksibel dan berbasis proyek (*project-based learning*), di mana mahasiswa diberi ruang untuk memproduksi karya musik secara mandiri, bereksperimen dengan *Sound Design*, serta mendapatkan pengalaman real-world dalam produksi digital. Pendekatan ini

terbukti mampu meningkatkan kreativitas dan relevansi pembelajaran dengan kebutuhan industri.

Ketiga, temuan penelitian menegaskan bahwa produksi musik digital di Kupang berkembang melalui dinamika komunitas, sehingga pendidikan musik perlu menguatkan aspek *Kolaborasi*, jejaring, dan ekosistem kreatif. Ian, Malysk, dan Mario seluruhnya tumbuh melalui komunitas dance, komunitas rap, dan lingkungan DJ lokal. Komunitas-komunitas ini berfungsi sebagai ruang belajar informal yang sangat efektif dalam mendorong kreativitas. Berdasarkan hal tersebut, peneliti melihat pentingnya institusi pendidikan untuk membangun kemitraan dengan komunitas musik lokal, membuka ruang *Kolaborasi* lintas disiplin, serta mendorong mahasiswa untuk terlibat dalam komunitas kreatif sebagai bagian dari proses pembelajaran.

Keempat, penelitian ini memberikan implikasi terhadap dunia produksi digital, khususnya terkait peluang karier dan profesionalisme produser independen. Ketiga narasumber dalam penelitian ini membuktikan bahwa produksi musik digital mampu membuka peluang ekonomi baru melalui *remix*, *Kolaborasi*, distribusi digital, penampilan live, hingga monetisasi melalui *platform* streaming. Hal ini menunjukkan bahwa produksi musik digital bukan hanya ranah estetis, tetapi juga aktivitas ekonomi kreatif yang potensial. Dengan demikian, penting bagi lembaga pendidikan maupun pembina industri kreatif daerah untuk memberikan pelatihan mengenai manajemen karya, branding sebagai produser, strategi

distribusi digital, dan literasi media. Implikasi ini sangat relevan dengan hasil penelitian sebelumnya seperti yang dikemukakan oleh Bernardo & Martins serta Walzer, yang menyoroti pentingnya kemandirian ekonomi dalam industri musik independen.

Kelima, temuan penelitian ini mengungkap bahwa produser musik di Kupang memilih *genre* yang selaras dengan tren global dan perkembangan teknologi digital. Hal ini memberikan implikasi bahwa pendidikan musik perlu memperkuat literasi teknologi dan kesadaran terhadap industri musik global. Penguasaan perangkat lunak, pemahaman terhadap *genre* modern seperti *EDM*, *hip-hop* alternatif, *afro fusion*, serta kemampuan mengikuti tren *platform* streaming menjadi kompetensi penting bagi musisi masa kini. Dengan demikian, integrasi literasi digital, penguasaan *DAW*, serta pembelajaran berbasis riset industri perlu diperkuat dalam konteks pendidikan musik formal maupun nonformal.

Akhirnya, penelitian ini memiliki implikasi pada pembangunan ekosistem musik digital di Kupang. Ketiga produser menunjukkan bahwa perkembangan musik digital lokal sangat mungkin untuk terus maju apabila didukung oleh fasilitas, komunitas, dan ruang produksi yang memadai. Pemerintah daerah, komunitas kreatif, dan institusi pendidikan dapat memanfaatkan hasil penelitian ini sebagai dasar perencanaan pengembangan pusat kreativitas, studio bersama, *workshop* berkala, dan program pembinaan produser muda. Upaya ini diharapkan mampu

menciptakan ekosistem musik digital yang berkelanjutan, kompetitif, dan relevan dengan perkembangan industri nasional maupun global.

Secara keseluruhan, penelitian ini menunjukkan bahwa perkembangan produksi musik digital menggunakan *FL Studio* memiliki implikasi luas bagi pendidikan musik dan dunia produksi digital, terutama dalam konteks Kota Kupang. Peneliti menekankan bahwa pengintegrasian teknologi, *Kolaborasi* komunitas, dan pembelajaran berbasis praktik merupakan langkah penting untuk menyiapkan generasi produser musik independen yang lebih kreatif, profesional, dan adaptif terhadap perubahan zaman.