

## Digitalisasi dalam Karawitan Sunda: Kajian Perkembangan Media, Bentuk Penyajian, dan Estetika

*Digitalization in Sundanese Karawitan: a Study of Media Development, Performance Forms, and Aesthetics*

Moch Zacky Musyafa<sup>1</sup>, Pascasarjana Institut Seni Budaya Indonesia Bandung, Bandung, Indonesia. Email: zackymusyafa26@gmail.com

Rengga Ramayuda<sup>2</sup>, Artherapy Center Widyatama, Bandung, Indonesia. Email: rengga.ramayuda@widyatama.ac.id ; Orcid: <https://orcid.org/0009-0001-1819-8284>

### Received:

21 November 2025

### Accepted:

7 April 2026

### Published:

30 April 2026

### Keywords:

Sundanese karawitan, digitalisation, performance aesthetics, hybrid performance, cultural transformation

### Kata kunci:

Sundanese karawitan, digitalisation, performance aesthetics, hybrid performance, cultural transformation

### Citation:

Musyafa, M.Z. (2026). Digitalisasi dalam Karawitan Sunda: Kajian Perkembangan Media, Bentuk Penyajian, dan Estetika. *Jurnal Mebang: Kajian Budaya Musik dan Pendidikan Musik*, 6(1), 1-8. <https://doi.org/10.30872/mebang.v6i1.272>



### Abstract:

This study aims to analyse how digital technology reshapes the media, performance forms, and aesthetic values of Sundanese karawitan in contemporary practice. The analysis focuses on three main themes: digital media transformation, hybrid performance forms, and performative aesthetics. Using a narrative review approach, this study synthesises open-access literature published between 2020 and 2025 to examine the influence of digital platforms, remote music production, and online dissemination on the transformation of traditional musical expression. The findings reveal three main transformations. First, digital media expand the functions of documentation, distribution, and interaction, enabling broader access to karawitan. Second, technology-based experimentation gives rise to hybrid performances that integrate Sundanese musical structures with electronic sound processing, virtual instruments, and multisensory stage design. Third, aesthetic experience shifts towards interactive and participatory forms through live responses, digital visualisation, and real-time sound manipulation. Despite these opportunities, challenges emerge in the form of sonic homogenisation and the risk of cultural commodification. This study concludes that Sundanese karawitan creators act as cultural mediators who navigate between traditional values and technological innovation. Strengthening digital literacy, cultural sensitivity, and ethical production practices is essential to sustain the development of karawitan in the digital era.

### Abstrak:

Penelitian ini menganalisis bagaimana teknologi digital membentuk ulang media, bentuk penyajian, dan nilai estetika karawitan Sunda dalam praktik kontemporer. Analisis difokuskan pada tiga tema utama, yaitu transformasi media digital, bentuk pertunjukan hybrid, dan estetika performatif. Dengan menggunakan pendekatan *narrative review*, penelitian ini mensintesis literatur akses terbuka terbitan 2020–2025 untuk menelaah pengaruh platform digital, produksi musik jarak jauh, dan distribusi daring terhadap transformasi ekspresi musikal tradisi. Hasil penelitian menunjukkan tiga perubahan utama. Pertama, media digital memperluas fungsi dokumentasi, distribusi, dan interaksi sehingga akses terhadap karawitan semakin terbuka. Kedua, eksperimen berbasis teknologi memunculkan pertunjukan hybrid yang memadukan struktur musikal Sunda dengan pemrosesan bunyi elektronik, instrumen virtual, dan desain panggung multisensorik. Ketiga, pengalaman estetis bergeser menuju bentuk interaktif dan partisipatif melalui respons langsung, visualisasi digital, dan manipulasi suara waktu nyata. Di balik peluang tersebut, muncul tantangan berupa homogenisasi bunyi dan risiko komodifikasi tradisi. Penelitian ini menyimpulkan bahwa kreator karawitan Sunda berperan sebagai mediator budaya yang menavigasi nilai tradisi dan inovasi teknologi. Penguatan literasi digital, sensitivitas budaya, dan etika produksi diperlukan untuk menjaga keberlanjutan karawitan pada era digital.

### 1. Pendahuluan

Dalam dua dekade terakhir, perkembangan teknologi digital telah membawa dampak besar terhadap berbagai aspek kehidupan, termasuk kesenian, khususnya musik tradisional. Revolusi digital mengubah cara manusia mencipta, menyebarkan, dan mengonsumsi karya seni. Musik sebagai bentuk seni auditori dan performatif mengalami pergeseran mendasar dari aspek produksi hingga pengalaman audiens. Jika sebelumnya produksi musik bergantung pada ruang dan waktu tertentu, kini musik dapat dibuat, diedit, dan didistribusikan secara luas hanya melalui perangkat digital. Dalam keadaan ini, musik tradisional, termasuk karawitan Sunda, turut mengalami perubahan tersebut. Temuan ini sejalan dengan penelitian terbaru yang menunjukkan bahwa teknologi digital berperan dalam revitalisasi musik tradisional melalui media pembelajaran, distribusi, dan produksi berbasis teknologi (Simatupang et al., 2025).

Tradisi yang dahulu diwariskan melalui interaksi langsung kini terdokumentasi dan tersebar melalui platform digital seperti YouTube, TikTok, Spotify, dan media sosial lainnya. Perubahan ini menunjukkan pergeseran dari pola pewarisan lisan menuju pengarsipan digital dan bentuk pertunjukan yang dipengaruhi media (Ernawati & Munaf, 2024). Karawitan Sunda sebagai ekspresi budaya masyarakat Jawa Barat memiliki struktur musikal, instrumen, dan nilai estetika yang berakar kuat dalam praktik sosial sehari-hari. Selain sebagai hiburan, karawitan berperan dalam ritual, pendidikan, dan refleksi filosofis. Namun, perkembangan teknologi digital menghadirkan tantangan sekaligus peluang baru bagi keberlanjutan karawitan Sunda. Hal ini juga didukung oleh studi terbaru yang menunjukkan bahwa digitalisasi seni tradisi memperluas jangkauan audiens sekaligus menghadirkan tantangan terhadap keberlanjutan nilai budaya (Sahid et al., 2025).

Kajian karawitan dan teknologi dalam sepuluh tahun terakhir menunjukkan bahwa media digital mulai mengubah cara belajar dan mentransmisikan tradisi, misalnya melalui penggunaan multimedia pada pembelajaran kendang Jaipongan yang mempercepat alih pengetahuan di luar metode tatap muka (Saepudin & Gunanto, 2018). Eksperimen musikal berbasis teknologi juga berkembang melalui kolaborasi rebab Sunda dengan perangkat digital, yang menandai hadirnya bentuk penyajian baru serta perubahan proses kreatif dalam produksi musik tradisi (Seftiyana, 2020). Selain itu, studi tentang transformasi karawitan pada era digital menunjukkan bahwa platform daring kini berfungsi sebagai ruang arsip, distribusi, dan pertunjukan sekaligus membawa tantangan bagi pelestarian karakter estetika tradisi (Sasono & Setiawan, 2025). Walaupun ketiga kajian tersebut memberi gambaran penting tentang perubahan praktik karawitan, belum banyak penelitian yang secara khusus menganalisis digitalisasi karawitan Sunda berdasarkan tiga aspek utama, yaitu media, bentuk penyajian, dan estetika.

Secara konseptual, penelitian ini menggunakan teori mediasi budaya (*cultural mediation theory*) dan estetika performatif (*performative aesthetics*). Teori mediasi memandang media dan teknologi bukan sekadar sarana penyampaian seni, tetapi bagian dari proses yang membentuk pengalaman estetis, makna, dan hubungan sosial (Hjarvard, 2008). Dalam karawitan Sunda, teknologi digital tidak hanya merekam atau menyebarkan pertunjukan, tetapi menghadirkan pengalaman musikal baru melalui interaktivitas, pengolahan suara, serta estetika non-linear. Sementara itu, estetika performatif menekankan hubungan antara seniman, penonton, dan medium dalam menciptakan pengalaman seni yang transformatif. Dalam konteks digitalisasi, pengalaman ini juga mengalami perubahan pada aspek ketubuhan (*embodiment*), yaitu berkurangnya keterlibatan fisik langsung antara pelaku dan audiens karena interaksi dimediasi oleh teknologi. Dalam ruang digital, hubungan ini semakin kompleks karena penonton dapat memberikan komentar, voting, atau membuat ulang (remix) materi pertunjukan sebagai bagian dari pola komunikasi baru dalam media digital (Lievrouw, 2009).

Dengan kerangka tersebut, penelitian ini bertujuan menganalisis pengaruh digitalisasi terhadap media, bentuk penyajian, dan nilai estetika karawitan Sunda kontemporer. Bandung dipilih sebagai lokasi kajian karena kota ini merupakan pusat inovasi budaya Sunda sekaligus ruang pertemuan antara praktik tradisi dan eksperimen digital yang dilakukan komunitas seni serta lembaga pendidikan. Rumusan masalah penelitian mencakup: (1) pemanfaatan media digital dalam dokumentasi dan penyajian karawitan Sunda; (2) bentuk pertunjukan atau komposisi yang

muncul akibat intervensi teknologi digital; dan (3) perubahan nilai estetika karawitan dalam lingkungan digital. Selain itu, penelitian ini menelaah peran kreator karawitan dalam merespons perkembangan digital, apakah bersifat pasif atau aktif menciptakan inovasi.

Kontribusi penelitian ini terletak pada upaya menghubungkan kajian karawitan dengan studi media dan estetika masa kini secara lintas disiplin. Artikel ini menawarkan pembacaan baru mengenai bagaimana karawitan Sunda tidak hanya hadir dalam arus perkembangan teknologi, tetapi juga mengalami pembaruan melalui pemanfaatan media digital. Potensi kebaruan penelitian ini mencakup: (1) pembahasan ulang perubahan bentuk pertunjukan dan medium dalam karawitan Sunda melalui teori mediasi dan performativitas; (2) pemetaan strategi kreator karawitan dalam memanfaatkan platform digital; dan (3) penjelasan mengenai prinsip estetika baru yang terbentuk dari pertemuan nilai tradisi dan praktik digital.

## 2. Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan *narrative review* (Sukhera, 2022) dengan jenis penelitian kualitatif berbasis kajian pustaka. Metode ini digunakan untuk menjawab rumusan masalah penelitian dengan menelaah, menyintesis, dan menginterpretasikan berbagai literatur yang membahas digitalisasi karawitan Sunda, media pertunjukan digital, dan estetika dalam seni tradisi. Data penelitian sepenuhnya berupa data sekunder yang diperoleh dari artikel jurnal, prosiding, dan publikasi ilmiah *open access* yang terbit dalam 5 tahun terakhir (2020–2025) agar analisis tetap mengikuti perkembangan teknologi digital mutakhir.

Pengumpulan data dilakukan melalui penelusuran literatur pada basis data ilmiah seperti Google Scholar, DOAJ, ResearchGate, serta portal jurnal institusi seni. Literatur yang ditemukan diseleksi berdasarkan kesesuaian topik melalui pembacaan judul dan abstrak, kemudian dilanjutkan dengan telaah penuh terhadap publikasi yang memenuhi kriteria inklusi, yaitu membahas digitalisasi seni tradisi atau karawitan serta menggunakan pendekatan seni, media, atau estetika. Publikasi yang tidak berasal dari sumber ilmiah, terbit sebelum 2020, atau tidak membahas aspek digital dalam seni tradisi dikeluarkan dari analisis.

Analisis data dilakukan melalui sintesis naratif dengan mengidentifikasi tema-tema utama dalam literatur, mengelompokkan temuan ke dalam tiga aspek utama, yaitu media, bentuk penyajian, dan estetika, serta membandingkan pendekatan dan argumen yang disampaikan tiap sumber. Setiap literatur dibaca secara menyeluruh untuk menemukan pola, kecenderungan baru, serta perubahan konsep terkait digitalisasi karawitan Sunda. Tahapan analisis ini menghasilkan gambaran mengenai bagaimana media digital memengaruhi praktik, penyajian, dan nilai estetika karawitan dalam konteks kontemporer.

## 3. Pembahasan

Pembahasan dalam penelitian ini disusun berdasarkan tiga aspek utama, yaitu media digital, bentuk penyajian, dan estetika karawitan Sunda. Selain ketiga aspek tersebut, analisis juga mengidentifikasi temuan tambahan berupa peran kreator, tantangan digitalisasi, serta model konseptual sebagai pengembangan dari hasil kajian.

Penelitian ini menggunakan 18 referensi ilmiah, yang terdiri atas 13 artikel penelitian sebagai sumber data utama dan 5 referensi teoritis sebagai landasan konseptual. Artikel penelitian yang dianalisis merupakan publikasi jurnal dan prosiding yang terbit pada periode 2020–2025 dan mencakup bidang musik tradisi, media digital, dan seni pertunjukan. Sementara itu, literatur teoritis yang terbit sebelum tahun 2020 tetap digunakan untuk memperkuat kerangka analisis penelitian.

### 3.1 Media dan Platform Digital

Penggunaan media digital seperti audio multitrack, video beresolusi tinggi, dan platform distribusi daring telah membuka akses yang lebih luas terhadap dokumentasi karawitan Sunda. Di Bandung, para seniman karawitan memanfaatkan YouTube, TikTok, Spotify, dan Instagram

untuk membagikan pertunjukan live, proses latihan, improvisasi, hingga tutorial instrumen. Platform-platform ini tidak hanya berfungsi sebagai media penyebaran konten, tetapi juga membentuk ruang interaksi baru antara seniman dan audiens serta menghadirkan pola apresiasi yang berbeda dari praktik tradisi sebelumnya. Media digital sekaligus menjadi sarana pengarsipan yang memungkinkan karya tersimpan secara berkelanjutan dan dapat diakses lintas ruang.

Selain distribusi konten, perkembangan teknologi juga mengubah cara produksi karawitan melalui praktik remote recording. Perangkat lunak seperti Zoom Recorder, Reaper, Logic Pro, dan Ableton Live banyak digunakan untuk merekam instrumen tradisional dari lokasi berbeda. Praktik ini berkembang pesat terutama pada masa pandemi COVID-19, ketika mobilitas fisik sangat terbatas. Model produksi jarak jauh ini memperluas kemungkinan kolaborasi lintas daerah maupun lintas negara. Namun, penggunaan teknologi digital tetap menuntut perhatian pada kualitas suara instrumen karawitan agar tidak kehilangan karakter akustiknya. Ruddin et al (2022) mencatat bahwa proses digitalisasi musik berpotensi menimbulkan homogenisasi bunyi dan melemahkan kekhasan karakter musikal akibat standarisasi dan manipulasi digital, sehingga diperlukan kehati-hatian dalam proses rekaman dan pengolahan suara.

Dengan demikian, media dan platform digital berperan ganda: sebagai ruang dokumentasi dan distribusi, sekaligus sebagai arena baru bagi pelestarian dan transformasi karawitan Sunda. Namun, manfaat tersebut perlu diimbangi dengan upaya menjaga autentisitas sonoritas tradisi agar tidak tereduksi oleh logika kerja teknologi digital yang sering bersifat seragam dan mengutamakan efisiensi produksi.

### *3.2 Bentuk Pertunjukan Hybrid*

Transformasi teknologi dalam karawitan Sunda telah memunculkan bentuk pertunjukan dan komposisi musik hybrid, yaitu penggabungan antara elemen tradisi dengan digital secara harmonis. Di Bandung, seniman generasi baru banyak yang mengintegrasikan tangga nada pentatonis khas Sunda seperti *da-mi-na-ti-la* ke dalam struktur musik elektronik, ambient, glitch, hingga EDM. Penggabungan ini menghadirkan komposisi bernuansa eksperimental yang tetap berpijak pada identitas lokal namun selaras dengan bahasa musikal modern. Fenomena ini sejalan dengan temuan penelitian tentang hibriditas budaya pada tradisi macapat, di mana perpaduan unsur tradisional dan modern membentuk identitas artistik baru yang bersifat adaptif dan kreatif (Rizki et al, 2025).

Contoh konkret dari inovasi ini terlihat dari penggunaan efek gitar, modulasi digital, dan ambient loop untuk menciptakan suasana musikal yang introspektif tanpa meninggalkan motif tradisi. Dalam ranah produksi, pengembangan instrumen digital seperti Virtual Studio Technology Instrument (VSTi) untuk suling Sunda, kacapi, dan rebab memungkinkan instrumen tersebut dimainkan melalui MIDI controller dan digunakan di studio digital modern (Ardana et al., 2025). Teknologi ini membuka ruang eksplorasi musikal yang lebih luas sekaligus memperluas ranah edukasi musik karawitan dalam konteks digital.

Pergeseran ini tidak hanya terjadi pada aspek musikalitas, tetapi juga pada praktik kuratorial pertunjukan. Banyak pertunjukan hybrid di Bandung menggabungkan visual digital, pemetaan suara, efek pencahayaan otomatis, dan rekayasa audio real-time untuk menghasilkan pengalaman performatif yang imersif dan multi-indrawi. Pendekatan lintas-media ini menandai hadirnya identitas performatif baru bagi karawitan Sunda, yang bergerak dinamis antara tradisi dan inovasi digital.

### *3.3 Estetika Performatif*

Konsep estetika dalam karawitan Sunda yang merujuk pada prinsip *masagi*, keselarasan antara tekad, ucapan, dan lampah, mengalami reorientasi ketika berpindah ke medium digital. Estetika tidak lagi dimaknai semata sebagai harmoni musikal tradisional, tetapi berkembang menjadi pengalaman performatif yang menempatkan audiens sebagai bagian aktif dari proses penciptaan makna. Perubahan ini sejalan dengan gagasan estetika performatif yang dikemukakan Fischer-Lichte, bahwa pengalaman seni tidak bersifat statis melainkan tercipta melalui interaksi

dinamis antara pelaku dan penonton, sehingga batas keduanya dapat kabur dan menghasilkan transformasi persepsi secara bersama (*co-generated experience*) (Fischer-Lichte, 2008).

Dalam konteks karawitan digital, elemen seperti livestream, visualisasi backend, sistem audio multichannel, looping digital, dan manipulasi suara real-time menciptakan ruang apresiasi baru yang memungkinkan audiens terlibat melalui komentar langsung, voting, atau respons interaktif lainnya dalam kanal komunitas karawitan di Bandung (Ppali et al., 2026). Transformasi ini tidak hanya mengubah paradigma penonton pasif menjadi partisipan aktif, tetapi juga membuka peluang estetika kolaboratif, di mana musisi tradisional berkolaborasi dengan desainer suara, visual artist, hingga programmer untuk membangun pengalaman pertunjukan yang bersifat lintas-disiplin. Dengan demikian, estetika karawitan Sunda di era digital tampil sebagai hasil negosiasi antara nilai tradisi dengan ekspresi kontemporer berbasis teknologi, memperlihatkan bahwa digitalisasi tidak meniadakan tradisi, melainkan memperluas medan estetika yang dapat dieksplorasi.

### *3.4 Peran Kreator dalam Ekosistem Digital Karawitan*

Seniman karawitan Sunda di Bandung memainkan peran strategis dalam memediasi tradisi dan teknologi. Mereka bukan hanya pelaku budaya, tetapi juga inovator yang aktif membentuk arah perkembangan karawitan melalui eksplorasi digital. Inisiatif seperti pendirian komunitas daring, pelatihan produksi berbasis DAW, serta kolaborasi lintas-genre menunjukkan bahwa teknologi tidak diperlakukan sekadar alat teknis, tetapi telah menjadi medium budaya yang membuka ruang eksperimentasi dan regenerasi seni tradisi (Saputra et al, 2024).

Pendekatan yang dilakukan para kreator ini mencerminkan prinsip dalam sosiologi musik bahwa seni merupakan respons sosial terhadap perubahan struktur masyarakat (Zhao, 2024). Inovasi dalam karawitan Sunda tidak lahir dari tekanan globalisasi semata, melainkan dari kebutuhan kreatif untuk menghadirkan ruang ekspresi baru yang relevan dengan kondisi budaya masa kini. Hal ini memperlihatkan bahwa karawitan Sunda memiliki sifat resilien, yakni mampu bertahan sekaligus bertransformasi melalui interaksi dengan teknologi dan dinamika media digital, serta menunjukkan kapasitas regeneratif yang menguatkan keberlanjutan tradisi dalam konteks kontemporer.

### *3.5 Tantangan Digitalisasi Karawitan Sunda*

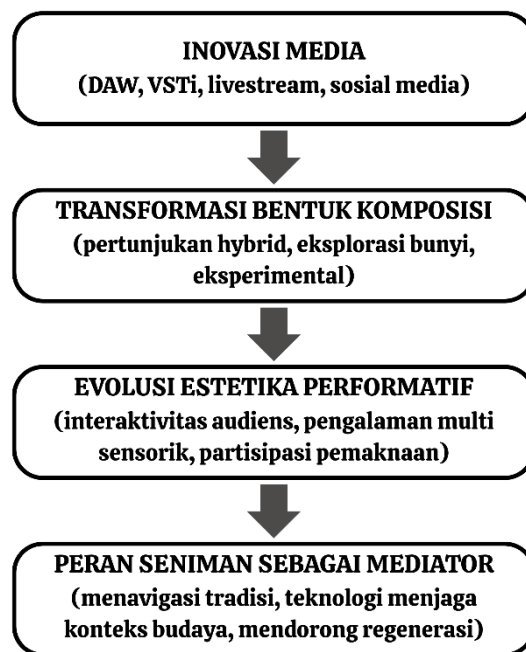
Meski membuka banyak peluang, digitalisasi dalam karawitan Sunda tidak lepas dari tantangan yang serius. Salah satu risiko utama adalah homogenisasi bunyi akibat penggunaan preset dan template digital yang seragam, sehingga mengurangi kekhasan sonoritas karawitan yang seharusnya kaya nuansa. Firman et al. (2024) mencatat bahwa perkembangan teknologi dalam musik tradisi dapat memengaruhi pola musikal dan berpotensi menggeser karakter estetika karawitan ketika teknologi digunakan tanpa mempertimbangkan konteks budaya yang melatarbelakanginya (Firman et al, 2024).

Selain itu, popularisasi karawitan melalui media digital dapat memicu komodifikasi tradisi, di mana nilai-nilai spiritual, filosofis, dan makna simbolik yang menyertai karawitan tereduksi menjadi sekadar konten hiburan (Nieborg & Poell, 2018). Hal ini menunjukkan pentingnya penguatan edukasi budaya, literasi digital, dan pedoman etik dalam produksi seni tradisi berbasis teknologi agar proses digitalisasi berjalan tanpa menghilangkan nilai-nilai fundamental yang melekat pada karawitan Sunda.

### *3.6 Model Konseptual*

Berdasarkan hasil sintesis literatur, penelitian ini menghasilkan sebuah model konseptual yang menjelaskan interaksi antara karawitan Sunda dan teknologi digital dalam konteks kontemporer. Model ini menunjukkan bahwa digitalisasi bekerja melalui tiga dimensi utama, yaitu media digital, bentuk penyajian, dan estetika performatif yang saling berelasi. Pada dimensi media, penggunaan Digital Audio Workstation (DAW), instrumen virtual, livestream, dan

platform media sosial berfungsi sebagai medium baru untuk dokumentasi, ekspresi artistik, dan distribusi karya. Kehadiran media digital memperluas ruang kreatif seniman sekaligus membentuk pola interaksi baru antara kreator dan audiens.



**Gambar 1. Model Interaksi Digital dan Tradisi dalam Karawitan Sunda**  
(Sumber: Penulis, 2025)

Pada dimensi bentuk penyajian, transformasi terlihat melalui munculnya pertunjukan hybrid, eksplorasi tekstur bunyi digital, serta kolaborasi lintas-disiplin yang menghasilkan struktur penyajian yang lebih fleksibel dan eksperimental. Sementara itu, pada dimensi estetika, terjadi pergeseran menuju pengalaman performatif yang bersifat interaktif dan partisipatif melalui pemanfaatan visualisasi digital, sistem audio real-time, dan respons audiens secara langsung.

Ketiga dimensi tersebut saling berinteraksi dan membentuk suatu ekosistem karawitan digital yang dinamis. Dalam konteks ini, seniman berperan sebagai mediator budaya yang menavigasi nilai-nilai tradisi lokal dengan praktik teknologi kontemporer. Digitalisasi tidak hanya merekonfigurasi medium, tetapi juga merekonfigurasi cara produksi, pola penyajian, dan pengalaman estetis dalam karawitan Sunda.

Dengan demikian, model konseptual ini menegaskan bahwa relasi antara tradisi dan teknologi bersifat dialogis dan produktif, serta menjadi dasar bagi pengembangan praktik karawitan Sunda dalam ekosistem digital.

#### 4. Penutup

Penelitian ini menunjukkan bahwa digitalisasi membawa perubahan pada praktik karawitan Sunda dalam tiga aspek utama. Pertama, pada aspek media, teknologi digital memperluas fungsi dokumentasi, ekspresi, dan distribusi melalui pemanfaatan DAW, VSTi, serta platform daring. Kedua, pada aspek bentuk penyajian, digitalisasi mendorong munculnya pertunjukan hybrid yang memperkaya praktik kreatif karawitan kontemporer. Ketiga, pada aspek estetika, interaktivitas digital menggeser pengalaman estetis menjadi lebih partisipatif, dengan audiens berperan aktif dalam proses pemaknaan.

Namun demikian, proses digitalisasi juga menghadirkan tantangan berupa homogenisasi bunyi, pergeseran nilai estetis, dan risiko komodifikasi tradisi. Oleh karena itu, penguatan literasi digital, sensitivitas budaya, dan praktik produksi yang beretika perlu dikembangkan agar inovasi teknologi tetap sejalan dengan pelestarian nilai dasar karawitan Sunda. Upaya ini diharapkan

dapat mendukung regenerasi budaya, memperkuat keberlanjutan karawitan dalam ekosistem digital, serta menjaga dan memperkuat posisi karawitan Sunda dalam dinamika praktik seni berbasis teknologi.

## Daftar Pustaka

- Ardana, I. K., Miguel, C., & Palupi, W. (2025). *Hybrid Instrumentation Strategy in Balinese Gamelan Performances: The Challenge of Retaining Sonic Identity*. 73–92. <https://doi.org/10.37134//mjm.vol14.2.5.2025>
- Ernawati, & Munaf, D. R. (2024). *Digitization of Traditional Indonesian Music for Preservation and Democratization of Knowledge*. July. <https://doi.org/10.18535/ijstrm>, IPI Value (2.4) 2022
- Firman, Firdaus, M.Halim, Alfalah, & Sriyanto. (2024). *Analisis Pola Musik Karawitan di Tengah Era Digital*. 13(1), 3157–3167. <http://ijcs.net/ijcs/index.php/ijcs/article/view/3783/521>
- Fischer-Lichte, E. (2008). *The Transformative Power of Performance*. Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780203894989>
- Hjarvard, S. (2008). *The Mediatization of Society*. 29(2). [https://www.researchgate.net/publication/242319277\\_The\\_Mediatization\\_of\\_Society\\_A\\_Theory\\_of\\_the\\_Media\\_as\\_Agents\\_of\\_Social\\_and\\_Cultural\\_Change](https://www.researchgate.net/publication/242319277_The_Mediatization_of_Society_A_Theory_of_the_Media_as_Agents_of_Social_and_Cultural_Change)
- Lievrouw, L. A. (2009). *NEW MEDIA, MEDIATION, AND COMMUNICATION STUDY*. 1468–4462. <https://doi.org/10.1080/13691180802660651>
- Nieborg, D. ., & Poell, T. (2018). *UvA-DARE ( Digital Academic Repository ) The platformization of cultural production: Theorizing the contingent cultural commodity The platformization of cultural production: Theorizing the contingent cultural commodity*. <https://doi.org/10.1177/1461444818769694>
- Ppali, S., Branch, B., Boem, A., Ppali, E., Scorer, M. A. X., & Ang, C. S. (2026). *The Virtual Concert-goer: Audience Perspectives on Remote Music Performances The Virtual Concert-goer: Audience Perspectives on Remote Music Performances*. 9(7). <https://doi.org/10.1145/3757431>
- Rizki, I., Kusuma, W., Suastra, I. M., Made, N., & Amanda, R. (2025). *Cultural hybridity in preserving the macapat tradition*. 18(1), 33–42. <https://ojs.unud.ac.id/index.php/ecs/>
- Ruddin, I., Santoso, H., & Indrajit, R. E. (2022). *Digitalisasi Musik Industri: Bagaimana Teknologi Informasi Mempengaruhi Jurnal Pendidikan Sains dan Komputer Digitalisasi Musik Industri: Bagaimana Teknologi Informasi Mempengaruhi Industri Musik di Indonesia*. February. <https://doi.org/10.47709/jpsk.v2i01.1395>
- Saepudin, A., & Gunanto, S. G. (2018). *Model Terstruktur Berbasis Multimedia ( Mtbm ) dalam Pembelajaran Tepak Kendang Jaipongan*. 6(April), 1–11. <https://doi.org/https://doi.org/10.24821/promusika.v6i1>
- Sahid, N., Syafii, A. S. H., Sathotho, S. F., & Yuliadi, K. (2025). *The Impact of Digital Technology on Various Traditional Theaters: An Examination of the Sociology of Arts*. 25(2), 448–463. <https://doi.org/10.15294/harmonia.v25i2.24730>
- Saputra, D. N., Cahyono, A., Utomo, U., Raharjo, E., & Parahita, O. T. (2024). *Integrating Tradition and Technology: Digital Audio Workstation-Based Learning for Traditional Music Preservation*. 25(2), 321–337. <https://doi.org/doi.org/10.24821/resital.v25i2>
- Sasono, I. H., & Setiawan, S. (2025). *Transformasi Seni Karawitan di Era Digital dan Pelestarian dalam*. 10(2), 541–547. <https://doi.org/https://doi.org/10.28926/briliant.v10i2.2233>
- Seftiyana, G. (2020). *Lisunagara: Karya Kolaborasi Rebab dan Musik Digital*. 5(1), 25–36. <https://doi.org/https://doi.org/10.26742/pantun.v5i1.1335>
- Simatupang, Ferdiansyah, G, L., Safrina, R., & Rakhman, R. T. (2025). *Revitalization of Traditional*

## Digitalisasi dalam Karawitan Sunda: Kajian Perkembangan Media, Bentuk Penyajian, dan Estetika

*Music through Digital Learning Media for Gambang Kromong 5.0 Innovation Study.*  
<https://doi.org/10.62951/ijisie.v2i3.321>

Sukhera, J. (2022). *Narrative Reviews: Flexible , Rigorous , and Practical.* August, 414–417.  
<https://doi.org/10.1016/j.hlc.2018.03.027>

Zhao, S. (2024). *Rethinking Materiality of Music: The Transformative Practices of Music Streaming.*  
<https://doi.org/10.1177/17499755241303965>