

**SEQUENCER SEBAGAI MEDIA KREATIVITAS PADA MUSIK IRINGAN IBADAH
GEREJA KARISMATIK DI KOTA MEDAN**

Hendrik Leonard Simanjuntak¹, Kartini R. M. Manalu², J. Pectrik Bonzales

Sihombing³, Samuel Agustinus Nainggolan⁴, Happy Majesty Waruwu⁵

Email : hendrik.simanjuntak@uhn.ac.id¹, kartini.manalu@uhn.ac.id²

¹²³⁴⁵ Program Studi Seni Musik, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas HKBP Nommensen, Medan,
Indonesia

Abstrak

Sequencer merupakan program aplikasi yang memiliki kemampuan untuk merekam, mengedit dan memutar kembali data yang sudah masuk berbentuk MIDI ataupun audio. Alat-alat yang harus dipersiapkan dalam menunjang penggunaan sequencer adalah laptop, sound card, MIDI controller, speaker monitor, headphone dan alat-alat musik yang ingin dimasukkan ke dalam layer sequencer. Musisi gereja dapat mengoptimalkan penggunaan sequencer dalam hal; (1) media kreatif; (2) iringan musik; (3) menciptakan suasana musik dalam ibadah; (4) sebagai layer tambahan atau sebagai backing layer; dan (5) sebagai acuan tempo atau metronome..

Kata Kunci: Sequencer, kreativitas, musik gereja, gereja Karismatik

Abstract

Sequencer is an application program that has the ability to record, edit and play back data that has been entered in MIDI or audio form. The tools that must be prepared to support the use of the sequencer are a laptop, sound card, MIDI controller, monitor speakers, headphones and musical instruments that you want to include in the sequencer layer. Church musicians can optimize the use of sequencers in terms of; (1) creative media; (2) musical accompaniment; (3) creating a musical atmosphere in worship; (4) as an additional layer or as a backing layer; and (5) as a tempo reference or metronome.

Kata Kunci: : *Sequencer, creativity, church music, Charismatic church*

Pendahuluan

Pada saat ini, perkembangan teknologi secara langsung telah mempengaruhi perkembangan musik gereja, terutama gereja karismatik. Hal ini juga tidak tertutup pada gereja HKBP atau gereja aliran lutheran lainnya (Karyawanto et al., 2023). Penerimaan terhadap berbagai instrumen terbaru dalam mengiringi nyanyian jemaat menjadi pintu masuk terhadap penggunaan peralatan lainnya, seperti software musik menjadi media yang dapat membantu para musisi gereja dalam menyajikan musik yang akomodatif dan memberi ruang kreativitas luas dalam menghadirkan ‘kebaruan’ dalam hal iringan musik (Hendrawan, 2024).

‘Kebaruan’ dapat dipahami dengan memberikan ruang pada pemanfaatan bunyi atau suara yang umum, seperti halnya dengan instrumen piano, gitar, drum, dan keyboard. Ruang pemanfaatan bunyi yang disediakan di berbagai software musik menjadi bagian dalam membangun kreativitas para musisi gereja dan tetap memperhatikan kebutuhan musik ibadah yang baik (Artista, 2024).

Melalui observasi lapangan, peneliti menemukan bahwa para musisi gereja karismatik telah memanfaatkan teknologi yang sudah ada sekarang ini dan menerapkannya pada ibadah di gerejanya masing-masing, terutama penggunaan sequencer dalam ibadah yang dapat membuat aransemen musik menjadi lebih menarik (Christianus et al., 2022). Secara umum, sequencer adalah perangkat atau aplikasi perangkat lunak yang mampu merekam, mengedit, atau memutar musik, dengan menangani catatan dan informasi kinerja dalam beberapa struktur, biasanya MIDI atau CV/Gate, dan mungkin data audio dan otomatisasi sebagai DAWs dan plug-in (Karyawanto et al., 2023).

Pada konteks ini, penulis fokus untuk melihat bagaimana musisi gereja memberikan pandangannya terhadap penggunaan sequencer di GBI Miracle dan Gereja GPdI Maranatha dalam ibadah. Gereja tersebut mulai memanfaatkan penggunaan sequencer dalam peribadatan pada awal Juni tahun 2020 (Setiawan, 2021). Hal ini tidak terlepas dari dampak hadirnya Covid-19 yang mau tidak mau otoritas gereja harus merespon dan menyesuaikan konsep ibadah yang dari offline menjadi online (Crispin, 2024). Penyesuaian ini tentu memberikan beberapa hal menarik, seperti; bagaimana penerapan teknologi ini dalam ibadah dengan sumber daya manusia yang ada? Bagaimana jemaat dalam merespon kehadiran teknologi tersebut? Bagaimana problematika musisi gereja dalam menyelarkannya dalam pelayanan musik? Pada konteks penelitian ini, sequencer dapat dipahami sebagai pemrograman musik dengan software musik yang kemudian memberikan ruang bagi komponis atau musisi untuk menyusun karya komposisi secara digital dan kemudian dimainkan secara live performance.

Tinjauan Pustaka

Coler (Nugroho, 2024) mengatakan bahwa studi kreativitas sebagai subjek interdisipliner yang pada saat ini semakin diminati. Aktivitas yang dikaitkan dengan ‘seni teknologi’ dan ‘teknologi seni’ adalah suatu kreativitas yang dapat mencerminkan dualitas dalam perspektif persamaan dan perbedaan antara seni dan sains. Kreativitas dalam teknologi dan kreativitas dalam seni merupakan manifestasi penemuan yang berbeda, dan secara berkesinambungan terus berevolusi untuk memenuhi kebutuhan manusia. Csikszentmihalyi (Stevany et al., 2024) menyebut bahwa kreativitas memainkan peran penting dalam budaya, pendidikan, dan tenaga kerja karena dapat “memberikan dorongan bagi setiap tindakan, ide, atau produk yang mengubah domain atau disiplin ilmu yang ada menjadi entitas baru” (Panggabean & Simangunsong, 2021).

Pandangan Coler dan Csikszentmihalyi dalam konteks penelitian ini memiliki korelasi yang serupa, artinya musisi gereja yang memiliki berbagai latar pendidikan yang berbeda dan tingkat pengalaman musikal yang bervariasi tetap diperhadapkan untuk tetap membuka diri terhadap sesuatu yang baru, yaitu pengenalan terhadap perangkat lunak. Kreativitas musisi gereja tidak dibatasi oleh sebuah ‘dinding beton’ yang sulit untuk ditembus, namun seiring waktu mereka tetap berproses agar

Hendrik Leonard Simanjuntak, Kartini R. M. Manalu, J. Pectrik Bonzales Sihombing, Samuel Agustinus Nainggolan, Happy Majesty Waruwu| Sequencer Sebagai Media Kreativitas Pada Musik Iringan Ibadah Gereja Karismatik Di Kota Medan

apa yang dikatakan ‘sesuatu yang baru’ dapat diraih. Kreativitas menjadi bagian dalam mengembangkan kemampuan musisi gereja untuk mengeksplorasi berbagai ide dengan mencoba bagian baru dalam mengiringi nyanyian ibadah (Natalia, 2022).

Hal yang serupa juga kita dapat dari pernyataan Tillander (Pusung et al., 2022) mengenai gambaran abad ke-21 terkait dengan teknologi informasi yang membentuk aliansi kuat dengan praktik kreatif dalam seni dan desain untuk membangun domain baru. Mitchell, Inouye, & Blumenthal (Welly & Dermawan, 2025) menyebut awal dari tindakan kreatif adalah pelarian dari satu rentang asumsi—sebuah konteks—sering kali dengan bantuan konteks lain yang tampaknya bertentangan dengan yang pertama tetapi yang memberikan cara baru untuk melihat apa yang sudah kita pikirkan kita pahami mengenai seni untuk IT (information technology) dan IT untuk seni.

Pernyataan Tillander, Mitchell, Inouye, & Blumenthal pada konteks penelitian dapat dilihat dari perspektif keterbukaan sebagian musisi gereja untuk mau terlibat dalam perkembangan IT untuk mendukung pelayanan musik iringan yang lebih baik dari sebelumnya. Penulis melihat bahwa kreativitas musisi gereja tidak berdiri sendiri namun selalu terkait dengan kebijakan dari otoritas gereja. Oleh karena itu, secara tidak langsung aliansi musisi gereja dapat terbentuk dengan sendirinya. Kerinduan mereka untuk menghadirkan pelayanan musik yang ‘bagus’ menghantarkan mereka pada diskusi yang panjang terkait cara untuk menggunakan perangkat lunak yang mendukung penyajian musik di gereja (Setiawati et al., 2022).

Webster (Eunike Sihombing, 2021) memberikan pewacanaan terhadap penggunaan radio dalam pengajaran musik sebagai bagian untuk mengingatkan kita bahwa kita hidup dalam lintasan perubahan yang cepat. Oleh sebab itu, berbagai batasan dan juga keterikatan terhadap ruang dan waktu tidak menjadi bagian untuk membuat kita tidak dapat bergerak untuk menerima sesuatu yang baru. Pelajar dalam pendidikan formal tidak menyadari bahwa berbagai perangkat seperti komputer, pemutar compact disc (CD) dan MPEG-1 Audio Layer 3 (MP3), dan internet telah menyatukan mereka dalam suatu informasi yang besar.

Pada konteks penelitian ini, musisi gereja dapat mendengarkan dan mempelajari berbagai genre musik secara terus menerus yang kemudian menjadi ‘tanah subur’ untuk menggali berbagai inspirasi. Teknologi dalam musik yang terus berkembang telah memberikan berbagai kemudahan bagi musisi gereja untuk berkreativitas dengan memberikan berbagai ‘sentuhan musikal’ yang dapat memberikan nilai tambah terhadap sesuatu yang ada sebelumnya. Musisi gereja dapat menemukan dan mempelajari berbagai perangkat lunak untuk menunjang keberhasilan mereka dalam penyajian musik yang lebih ‘kekinian’ atau setidaknya dapat mengatasi permasalahan kekurangan pemain musik sewaktu mengiringi nyanyian jemaat (Winyana et al., 2024).

Tillander (Lyrananda & Syahputri, 2022) memberikan pandangan terkait simbol perubahan musik Barat setelah berakhirnya abad milenium ketiga. Ada tiga tren yang mengubah cara kita berpikir, bagaimana membuat komposisi musik, dan cara mengajarkan musik, yaitu; (1) transisi dari teknologi musik akustik ke elektronik; (2) pergeseran dari preferensi musik lokal dan regional/global; dan (3) pembelajaran musik yang individualisasi. Tren ini telah membuka ruang pada pengakuan bahwa teknologi musik elektronik adalah instrumen musik yang semakin disukai oleh musisi profesional, musisi amatir, dan musisi pelajar. Adanya akses yang mudah bagi kita untuk mendengarkan komposisi musik dari seluruh penjuru dunia sehingga dapat mengaburkan perbedaan budaya. Biaya yang relatif lebih murah dan kemampuan operasional komputer, dan MIDI menjadi alternatif bagi individu yang tertarik mempelajari musik dan proses membuat komposisi musik (Erlangga et al., 2024).

Pernyataan Tillander pada konteks penelitian ini dapat dilihat dari keterbukaan berbagai gereja di Kota Medan terhadap penggunaan berbagai perangkat baru untuk menunjang kinerja dari pemain musik gereja. Kita dapat menemukan bahwa tidak semua gereja memberikan ruang untuk hal

Hendrik Leonard Simanjuntak, Kartini R. M. Manalu, J. Pectrik Bonzales Sihombing, Samuel Agustinus Nainggolan, Happy Majesty Waruwu| Sequencer Sebagai Media Kreativitas Pada Musik Iringan Ibadah Gereja Karismatik Di Kota Medan

ini dengan pertimbangan liturgis gereja dan latar belakangnya. Namun demikian, kita juga menemukan bahwa sebagian musisi gereja mulai terbiasa dengan keragaman gaya musik dari lintas regional, nasional, dan internasional. Penggunaan perangkat lunak menjadi bagian yang dapat mengakomodir berbagai preferensi musik yang disukai (Akbar & Latif, 2023).

Walzer (Yudhistira et al., 2021) menyebutkan digital audio workstations (DAW) sebagai instrumen bagi para komponis dan penulis lagu dalam meningkatkan kompetensi musik. Eksplorasi artistik untuk memproduksi suara dan multimedia berbasis perangkat lunak dapat diperoleh melalui penggunaan DAW. Penggunaan DAW merupakan salah satu opsi untuk mengasah komponis atau penulis lagu dalam hal mixing suara untuk keperluan soundtrack. Pada konteks penelitian ini, pernyataan Walzer diselaraskan dengan eksplorasi artistik yang dipilih para pemain musik gereja dalam mengiringi ibadah (Ni Luh Putu et al., 2021). Penggunaan berbagai perangkat lunak menjadi pilihan bagi pemain musik gereja untuk menentukan perangkat yang lebih cocok untuk digunakan, seperti; sequencer, loop, dan synthesizer.

Metode Penelitian

Pendekatan metode penelitian yang digunakan adalah metode kualitatif yang memberikan ruang lebih banyak pada aspek wawancara dengan musisi gereja (Gigin Hananta, 2023). Wawancara ini menjadi instrumen utama untuk mengelaborasi berbagai pandangan pemain musik gereja terhadap penggunaan perangkat lunak sequencer dalam mengiringi ibadah (Latif & Akbar, 2023).

Hasil Dan Pembahasan

Berdasarkan hasil wawancara, penulis menemukan bagaimana perangkat *sequencer* memberikan dampak positif bagi para musisi gereja dalam memberikan ‘nilai tambah’ dalam penyajian mereka. Berikut ini kita dapat menemukan bagaimana pendapat musisi gereja terkait perbedaan antara penggunaan *sequencer* dan tidak menggunakan *sequencer*. Menurut Samuel Simanjuntak (pemain drum dan operasional *sequencer*) menyebutkan bahwa keuntungan menggunakan *sequencer* untuk format band, maka pemain utama dapat menjaga bagan atau struktur lagu secara teratur, sedangkan jika tidak menggunakan *sequencer*, player kesulitan untuk mengontrol bagan lagu dan sering berubah tergantung dengan situasional atau lebih mengandalkan improvisasi. Penggunaan *sequencer* dapat lebih ‘memadatkan’ komposisi karena dapat membantu menyuarakan bagian-bagian sulit dalam karya dengan mulus. Andika Lorensius Gurusinga (pemain drum/ operasional *sequencer*) mengatakan bahwa penggunaan *sequencer* membantu musisi gereja mengiringi nyanyian menjadi lebih teratur dan tertata rapi dalam menyajikan atau aransemen, sedangkan jika tidak menggunakan *sequencer* maka sering terjadi perubahan pada aspek irama, tempo, dan struktur lainnya menjadi kurang teratur (Sinaga et al., 2023).



Gambar 1. Wawancara dengan Samuel Simanjuntak (drum dan *sequencer*), 2024

Hal yang sama juga dinyatakan Dilan Andes (pemain gitar bass) dengan mengatakan bahwa penggunaan *sequencer* dapat membuat komposisi musik yang disusun atau aransemen terlihat lebih ‘mewah’ atau ‘kaya’, sedangkan kalau tidak menggunakan *sequencer*, komposisi musik yang

Hendrik Leonard Simanjuntak, Kartini R. M. Manalu, J. Pectrik Bonzaes Sihombing, Samuel Agustinus Nainggolan, Happy Majesty Waruwu| Sequencer Sebagai Media Kreativitas Pada Musik Ibadah Gereja Karismatik Di Kota Medan dimainkan dapat dikatakan ‘biasa saja’. Juwita (*worship leader*) mengatakan penggunaan *sequencer* membuat dirinya merasa lebih bahwa lagu atau nyanyian yang dinyanyikan menjadi lebih kreatif, sedangkan jika tidak menggunakan *sequencer*, penyajian musik ibadah tidak maksimal atau tampil dengan seadanya saja (Naramessakh, 2022).



Gambar 2. Wawancara Juwita (Pendeta atau Gembala Sidang), 2024

Menurut Ferry Soemuruk (Pendeta atau Gembala Sidang), gereja tetap memberikan arahan kepada para musisi gereja untuk mengutamakan esensi dalam pelayanan dan bukan eksistensi pertunjukan. Bimbingan yang diberikan kepada musisi gereja membantu mereka untuk dapat menyajikan lagu rohani dalam ibadah dengan baik. Penggunaan berbagai *software* untuk mendukung penyajian musik ibadah yang baik adalah penting karena membantu jemaat untuk mendekati diri kepada Tuhan (Azis, 2022).

Pada sisi yang lain, penulis ingin melihat bagaimana pandangan musisi gereja terhadap kelebihan dan kekurangan penggunaan *sequencer*. Samuel Simanjuntak mengatakan bahwa kelebihan penggunaan *sequencer* dapat dilihat pada kondisi tertentu (WITIN, 2023). Misalnya, pada saat pemain band yang terdiri dari empat orang memainkan lagu dengan bobot materi yang kompleks, maka salah satu solusi terbaik dengan menggunakan *sequencer*. Software ini dapat ‘mengambil’ bagian tertentu dengan baik tanpa harus melakukan penambahan pemain musik yang baru. Aspek yang dirasa kurang oleh sebagian musisi gereja dari penggunaan software ini adalah belum terbiasa menggunakan *metronome (click)* dalam *sequencer*. Dilan Andes memberikan pendapat bahwa kelebihan penggunaan *sequencer* adalah menghadirkan ruang untuk membuat musik menjadi ‘kaya’ atau ‘mewah’. Kekurangan penggunaan software lebih kepada pertimbangan dana yang harus disiapkan untuk pengadaan laptop, mixer, dan pengatur *sound* yang mumpuni.



Gambar 3. Penggunaan *sequencer* sebagai iringan musik dalam ibadah GPdI Maranatha Medan, 2024

Juwita mengatakan bahwa kelebihan penggunaan *sequencer* dalam mengiringi nyanyian jemaat adalah komposisi dan aransemen musik yang lebih variatif dari yang sebelumnya. Namun demikian, kelemahan penggunaan software ini lebih kepada aspek *worship leader* yang harus dapat mengikuti tempo dengan benar. Artinya, *sequencer* tidak dirancang untuk mengikuti tempo *worship leader* yang pada saat tertentu mengalami penurunan tempo. Kelebihan penggunaan *sequencer*

Hendrik Leonard Simanjuntak, Kartini R. M. Manalu, J. Pectrik Bonzaes Sihombing, Samuel Agustinus Nainggolan, Happy Majesty Waruwu| Sequencer Sebagai Media Kreativitas Pada Musik Iringan Ibadah Gereja Karismatik Di Kota Medan

menurut Andika Lorensius adalah kemampuan software untuk meniru versi asli lagu. Selain itu, kreativitas musisi gereja dapat melakukan aransemen agar lagu menjadi lebih variatif, memberikan warna suara tertentu, atau menambahkan bagian melodi tertentu yang prinsipnya semakin memperkaya lagu yang ada (Gan et al., 2022). Kekurangan penggunaan *sequencer* lebih kepada aspek pemain musiknya, sebab apabila ada terjadi kesalahan pemain musik dari konsep yang sudah ditentukan, maka yang harus dilakukan adalah segera melakukan penyesuaian terhadap bagan yang sudah disepakati.



Gambar 4. Wawancara Juwita (*worship leader*), 2024

Korelasi kreativitas terhadap penggunaan *sequencer* menjadi hal menarik karena ada dimensi yang dapat digunakan musisi gereja dalam menyajikan pelayanan yang lebih berkualitas dalam aspek musik. Samuel Simanjuntak mengatakan bahwa pemanfaat berbagai fitur *sequencer*, seperti *plugin* yang menyediakan banyak imitasi bunyi menjadi media bagi musisi gereja untuk dapat memperkaya musik iringan ibadah (Lestari et al., 2023). Proses mencoba fitur dalam *sequencer* dan kemudian mempertimbangkannya dalam aransemen musik menjadi bagian yang tidak terpisahkan dalam proses kreatif. Penggunaan *sequencer* dapat menghasilkan suara seperti sepuluh player atau lebih yang bermain, padahal yang tampil dalam penyajian hanya tiga pemain musik (piano, drum, dan bass).



Gambar 5. Wawancara Andika Lorensius (drum dan *sequencer*), 2024

Andika Lorensius memiliki pendapat yang serupa, penggunaan *sequencer* membuka ruang bagi musisi gereja untuk menambahkan berbagai imitasi suara instrumen (meskipun tidak menggunakan alat musik tersebut). Misalnya, sebuah gereja masih memiliki tiga alat musik seperti; piano, drum, dan bass. Pemanfaatan fitur dalam *sequencer* dengan pertimbangan kreativitas dapat menambah suara instrumen string, tiup, perkusi, dll. Juwita juga sependapat dengan Samuel Simanjuntak dan Andika Lorensius yang mengatakan bahwa keberadaan *sequencer* memberi ruang kreativitas yang besar bagi musisi gereja. Ada banyak kesempatan yang terbuka untuk mewacanakan unsur-unsur musikal baru dalam menyajikan lagu ibadah (Ambaraningrum, 2021).

Kesimpulan

Sequencer merupakan perangkat lunak yang dapat digunakan untuk meningkatkan performativitas

Hendrik Leonard Simanjuntak, Kartini R. M. Manalu, J. Pectrik Bonzales Sihombing, Samuel Agustinus Nainggolan, Happy Majesty Waruwu| Sequencer Sebagai Media Kreativitas Pada Musik Iringan Ibadah Gereja Karismatik Di Kota Medan

musisi gereja dalam mengiringi nyanyian ibadah di Gereja Karismatik Medan. Operasional yang kompleks dengan pemanfaatan berbagai fitur yang disediakan dalam sequencer membutuhkan pelatihan yang terus menerus agar semakin mendekatkan musisi gereja dalam pemanfaatannya. Kemampuan mengoperasikan sequencer secara optimal akan sejalan dengan keinginan para musisi gereja untuk menyajikan musik yang lebih variatif. Selain itu, persiapan yang maksimal dari musisi gereja juga sangat dibutuhkan agar kesesuaian dengan musik yang disusun dalam sequencer tetap dapat sejalan. Berdasarkan pernyataan para musisi gereja, dapat disimpulkan bahwa keberadaan sequencer dalam musik gereja direspon secara positif karena memberikan 'nilai tambah' pada kualitas musik yang disajikan. Kreativitas musisi gereja dengan latar belakang pengalam musikal yang mumpuni akan memberikan banyak ruang melakukan percobaan terhadap berbagai bunyi untuk mengiringi nyanyian ibadah gereja.

Daftar Pustaka

- Akbar, M. A., & Latif, B. (2023). Penerapan Rudiment Pada Teknik Ghost Note Dalam Lagu Hungry Ghost Karya Dari Grup Mehliana. *Idea: Jurnal Ilmiah Seni Pertunjukan*, 17(2). [Http://Repo.Isi-Dps.Ac.Id/Id/Eprint/4206](http://Repo.Isi-Dps.Ac.Id/Id/Eprint/4206)
- Ambaraningrum, R. (2021). Strategi Komunikasi Pemasaran Coffee Shop" Thamrin Coffee" Melalui Bauran Pemasaran. *Solidaritas: Jurnal Ilmu-Ilmu Sosial*, 5(2). [Https://Ejurnal.Unisri.Ac.Id/Index.Php/Sldrts/Article/View/6601](https://Ejurnal.Unisri.Ac.Id/Index.Php/Sldrts/Article/View/6601)
- Artista, L. J. (2024). Strategi, Kreativitas, Dan Kompetensi Teknis Musisi Muda Dalam Penggunaan Daw Di Era Digital. *Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 5(6), 13063–13071. [Https://Doi.Org/Https://Doi.Org/10.31004/Cdj.V5i6.39651](https://Doi.Org/Https://Doi.Org/10.31004/Cdj.V5i6.39651)
- Azis, W. P. (2022). Proses Kreatif Aditya Pratama Dalam Karya Aransemen Lagu Buah Kawung. *Swara*, 4(3), 57–68.
- Christianus, B. A. G., I Komang, D., & Ni Wayan, A. (2022). Pembuatan Musik Bumper Dan Ilustrasi Program Acara Grand Final Brtv Bali Tv 2021. [Http://Repo.Isi-Dps.Ac.Id/Id/Eprint/4752](http://Repo.Isi-Dps.Ac.Id/Id/Eprint/4752)
- Crispin, A. R. (2024). Virtual/Augmented Reality: Konsep, Implementasi Dan Pengujian. *Publish Buku Unpri Press Isbn*, 1(2). [Https://Doi.Org/10.51622/Pengabdian.V2i1.192](https://Doi.Org/10.51622/Pengabdian.V2i1.192)
- Erlangga, D. M., Hernanda, A. H., & Pamungkas, B. (2024). Penggunaan Ableton Live Dalam Proses Kreatif Lagu Elegi Sijobang Karya Sako Serikat. *Journal Of Music Education And Performing Arts*, 4(2), 60–74.
- Eunike Sihombing, C. (2021). *Kreativitas Direktur Musik Pada Gereja Bethel Indonesia Keluarga Allah Yogyakarta*. Institut Seni Indonesia Yogyakarta. [Http://Digilib.Isi.Ac.Id/Id/Eprint/9705](http://Digilib.Isi.Ac.Id/Id/Eprint/9705)
- Gan, C. B. A., Darmayuda, I. K., & Ardini, N. W. (2022). Pembuatan Musik Bumper Dan Ilustrasi Program Acara Grand Final Brtv Bali Tv 2021. *Melodious : Journal Of Music*, 1(1), 1–8. [Https://Doi.Org/10.59997/Melodious.V1i1.1790](https://Doi.Org/10.59997/Melodious.V1i1.1790)
- Gigin Hananta, F. (2023). Pergeseran Instrumentasi Dan Karakteristik Musik Dangdut Era Digital Di Jawa Timur. *Repertoar Journal*, 4(1), 14–25. [Https://Doi.Org/10.26740/Rj.V4n1.P14-25](https://Doi.Org/10.26740/Rj.V4n1.P14-25)
- Hendrawan, D. (2024). Peran Penggunaan Sequencer Dalam Pertunjukan Musik Langsung Band Nineteenninex. *Journal Of Music Science, Technology, And Industry*, 7(2), 170–178. [Https://Jurnal.Isi-Dps.Ac.Id/Index.Php/Jomsti/Article/View/3053](https://Jurnal.Isi-Dps.Ac.Id/Index.Php/Jomsti/Article/View/3053)
- Karyawanto, H. Y., Widodo, W., Wahyudi, A., & Chayono, A. (2023). Pelatihan Musik Sequencer Menggunakan Virtual. *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana*, 6(1), 350–355.
- Latif, B., & Akbar, M. A. (2023). Metric Modulation Untuk Solo Drumset Pada Lagu Synergy Karya Anika Nilles. *Idea: Jurnal Ilmiah Seni Pertunjukan*, 17(2).
- Lestari, C., Kom, S. I., Lestari, M. I. K. C., Kom, S. I., & Kom, M. I. (2023). Memahami Praktek Produksi Audio Orang Dengan Gangguan Penglihatan. *Pro Film Jurnal*, 4(4), 92–111.

- Hendrik Leonard Simanjuntak, Kartini R. M. Manalu, J. Pectrik Bonzales Sihombing, Samuel Agustinus Nainggolan, Happy Majesty Waruwu| Sequencer Sebagai Media Kreativitas Pada Musik Iringan Ibadah Gereja Karismatik Di Kota Medan
<https://doi.org/10.56849/G36t7t61>
- Lyrananda, K. S., & Syahputri, N. I. (2022). Pembuatan Rpg Horror Survival Game Sejarah Pahlawan Nasional Indonesia Menggunakan Unity Dan C. *Snastikom*, 1(01), 304–311.
- Naramessakh, A. A. (2022). “Amazing Joy”: Sebuah Kolaborasi Musikal Dari Musik Gospel Dan Musik Sasando Sebagai Refleksi Dari Roma 15: 7-13. Sekolah Tinggi Teologi Internasional Harvest.
- Natalia, L. (2022). Pemanfaatan Kaleng Bekas Sebagai Media Kreativitas Anak Sekolah Minggu Kelas Kecil Di Gereja Toraja Jemaat Tonglo. Institut Agama Kristen Negeri (Iakn) Toraja.
- Ni Luh Putu, D. A. M., Ketut, S., & Desak Made, S. L. (2021). *Infinite: Visualisasi Kisah Cinta Jayaprana Dan Layonsari Ke Dalam Garapan Musik*.
- Nugroho, T. D. S. (2024). Produksi Musik Digital Dalam Kurikulum Pembelajaran Smk Seni Musik. *Sendikraf Jurnal Pendidikan Seni Dan Industri Kreatif*, 5(1), 25–31.
<https://doi.org/10.70571/Psik.V5i1.130>
- Panggabean, A., & Simangunsong, E. (2021). Media Digital Dan Musik Ibadah Di Gereja Pada Masa Pandemi. *Jurnal Visi Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(1), 58–65.
<https://doi.org/http://digilib-iakntoraja.ac.id/id/eprint/2508>
- Pusung, J. R. E., Suweca, I. W., & Wiyati, W. S. (2022). Senja: Komposisi Musik Pop Senja. *Melodious : Journal Of Music*, 1(1), 28–42. <https://doi.org/10.59997/Melodious.V1i1.1793>
- Setiawan, H. (2021). *Penggunaan Software Musik Fruity Loops Dalam Pertunjukan Musik (Troya Band)*. Universitas Islam Riau.
- Setiawati, H. M. P., Octavianus, S., & Sari, D. N. (2022). Penggunaan Media Audio Visual Dalam Pengajaran Sekolah Minggu Di Gereja Kemah Tabernakel, Bumiayu, Salatiga. *Jurnal Efata: Jurnal Teologi Dan Pelayanan*, 8(1), 59–70. <https://doi.org/10.47543/Efata.V8i1.58>
- Sinaga, J. C., Prasetyo, R. A., & Prakosa, M. B. (2023). Efek Penerapan Teknik Legato Terhadap Karakter Suara Gitar Pada Lagu Edm (E-Dependent Mind). *Idea: Jurnal Ilmiah Seni Pertunjukan*, 17(1). <http://eprint.hits.ac.id/id/eprint/68>
- Welly, A., & Dermawan, W. (2025). Eksperimentasi Penciptaan Musik Tari The Body And Society. *Jurnal Dance And Art*, 2(01), 7–16.
- Winyana, I. N., Sukadana, I. W., Sudiarsa, I. W., & Widiantera, I. K. A. (2024). Metode Pembelajaran Tabuh Baleganjur Dengan Media Fruity Loops Studio Di Banjar Tiying Tutul Desa Pererenan, Kecamatan Mengwi, Kabupaten Badung. *Widyanatya*, 6(2), 14–29.
- Witin, B. L. (2023). *Telaah Kritis Fl Studio Dalam Perspektif Autentisitas Menurut Heidegger*. Iftk Ledalero. <http://repository.iftkledalero.ac.id/id/eprint/1672>
- Yudhistira, I. G. R., Wiyati, W. S., & Sudirana, I. W. (2021). Pentagram: Komposisi Musik Hibrid Dengan Konsep Modulasi Berbentuk Pentagram. *Journal Of Music Science, Technology, And Industry*, 4(2), 279–292. <https://doi.org/10.31091/Jomsti.V4i2.1798>