

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar belakang

Karya musik dapat dijadikan sebagai sebuah perumpamaan dalam menciptakan suasana baik itu keadaan sekitar, alam maupun perasaan. Seperti yang dikemukakan Kusumawati (2004:ii) “komposisi merupakan proses kreatif musikal yang melibatkan beberapa persyaratan, yaitu bakat, pengalaman, dan nilai rasa”. Manusia secara umum pasti mempunyai kemampuan berimajinasi, kemampuan tersebut bisa diolah menjadi kemampuan berimajinasi secara musikal. Dalam berimajinasi manusia juga dapat mendatangkan inspirasi yang dijabarkan menjadi satu rangkaian dengan segala pertimbangan dan teknik pengembangannya, di dalam sebuah proses penciptaan, ide, atau gagasan dapat disambung dari pengalaman diri sendiri, pengalaman orang lain, lingkungan, kenyataan keseharian yang dapat dicoba untuk dipahami secara musikal. Pengalaman adalah sebuah kejadian yang pernah dialami baik yang sudah lama maupun yang baru saja terjadi. Seperti yang dikemukakan Drs. Slamet Edi Santosa, Cempaka dalam Sri Rahardjo (1993: 17). “Pengalaman adalah kejadian yang pernah dialami (pernah menjalani dan merasakan) baik yang sudah lama atau bisa yang baru saja terjadi”. Seperti yang pengkarya alami, pada masa kecil pengkarya sering sekali memandangi hujan dibalik jendela sambil menunggu

datangnya pelangi. Pengalaman yang pengkarya alami tersebut yang menjadi ide garapan dari karya ini.

Jenis musik yang mewakili dari karya ini ialah musik program. Istilah musik program mulai diperkenalkan pada periode romantis oleh Hector Berlioz. Hector Berlioz lahir pada tahun 1803 dan wafat pada tahun 1869. Hector merupakan komponis Perancis dari zaman Romantik dengan karyanya yang terkenal adalah *Symphonie Fantastique* dan pertama kali ditampilkan pada tahun 1830. Karya tersebut mengisahkan tentang seorang seniman yang berbakat yang meracuni dirinya sendiri karena cinta yang tidak berpengharapan. Itulah awal terbentuknya istilah musik program. Hakekat dari musik program adalah suatu peristiwa, cerita, situasi yang dilukiskan melalui sarana musik sehingga terciptalah asosiasi kepada peristiwa yang diangkat saat musik dibunyikan¹. Artinya musik kini tidak lagi mengikuti aturan bentuk yang baku tetapi terikat pada urutan cerita yang sama.

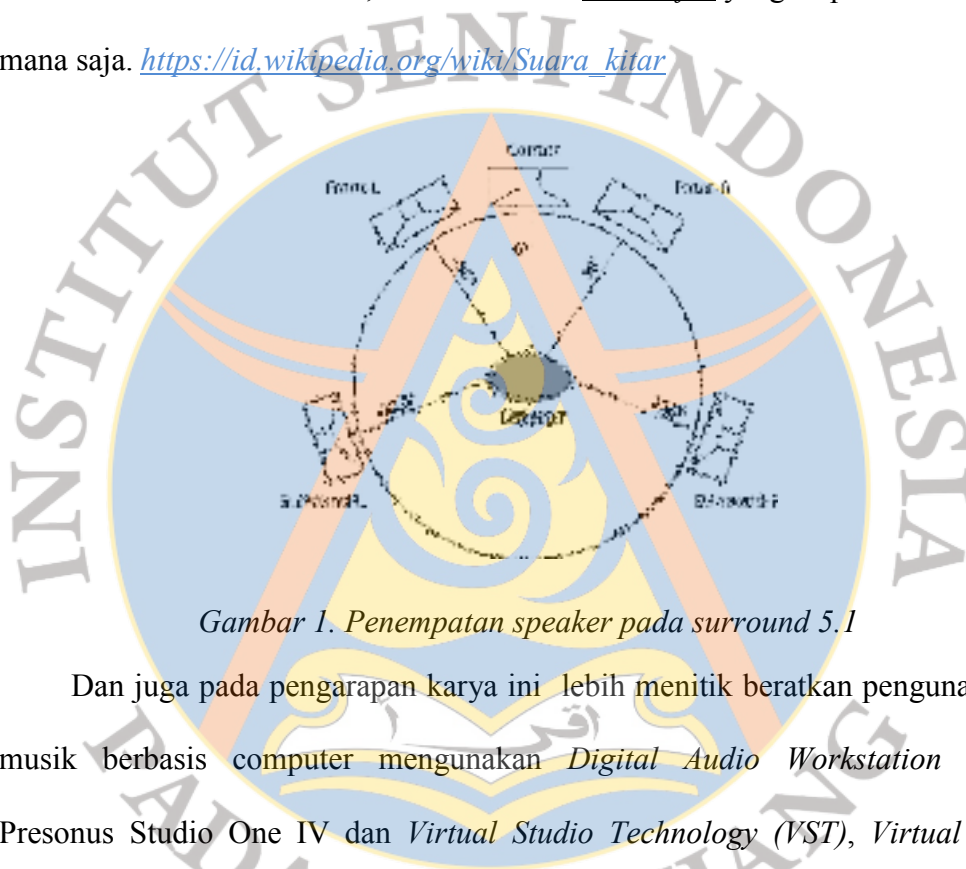
Frans List menjelaskan musik program sebagai *“any preface in intelligible language added to a piece of instrumental musik by mean of which the composer intend to guard the listener against a wrong poetical interpretation and to direct his attention to apoetical idea of the whole or to a particular part of it”* (seperti pembukaan yang ditambahkan pada suatu karya musik instrumental dengan tujuan agar pendengar tidak menciptakan interpretasi yang salah serta agar komponis itu sendiri dapat memusatkan perhatian ide-ide dari keseluruhan maupun bagian-bagian kecil dari musik tersebut). List tidak menganggap bahwa musik merupakan media yang dapat mendeskripsikan suatu obyek secara langsung, namun ia menganggap bahwa musik dapat menuntun pendengar untuk berada dalam suatu

pemikiran yang sejalan dengan karakter obyek yang diangkat, artinya bahwa dengan memberikan gagasan tentang karakteristik emosional suatu hal, maka musik dapat mempresentasikan hal tersebut secara langsung.

Sebagai sebuah usaha untuk merespon sebuah fenomena menarik yang hampir dialami oleh semua individu di seluruh dunia, penulis yakin dalam prosesnya akan sangat membutuhkan usaha keras untuk mengoptimalkan seluruh kemampuan musikal dan pengalaman empiris penulis selama bergelut di bidang musik. Maka dari itu, berdasarkan hasil pengamatan dan analisis tentang proses datangnya pelangi tersebut penulis akan mencoba menuntun pendengar untuk berada dalam suatu pemikiran yang sejalan dengan karakter obyek yang diangkat tersebut menjadi sebuah karya musik yang dikemas ke dalam musik instrumental. Menurut pemahaman penulis, gaya musik ini merupakan salah satu gaya musik yang sangat dirasakan cukup tepat untuk merealisasikan ide/ gagasan penulis tersebut

Pada karya ini juga pengkarya menggunakan surround 5.1 sehingga karya dapat lebih mudah untuk dihayati oleh pendengar. *surround sound* atau suara kitar merupakan teknik memperkaya kualitas pemutaran suara dari sumber audio dengan kanal audio tambahan dari penguat suara yang mengitari pendengar (kanal kitar). Awalnya, suara kitar hanya digunakan di bioskop. Sebelum adanya suara kitar, sistem suara di bioskop menggunakan tiga kanal yang dikeluarkan penguat suara di depan penonton, yaitu di sebelah kiri, tengah, dan kanan layar. Sistem suara kitar menambah sedikitnya satu kanal yang dikeluarkan penguat suara di belakang penonton sehingga dapat menghasilkan sensasi suara 360°

secara horizontal. Spesifikasi suara kitar yang paling umum, yaitu standar 5.1 yang ditetapkan Uni Telekomunikasi Internasional (ITU), terdiri atas 6 pengeras suara: *Center* (C) di depan pendengar, *Left* (L) dan *Right* (R) dengan sudut 60° dari kiri-kanan C, serta *Left Surround* (LS) dan *Right Surround* (RS) dengan sudut $100-120^\circ$ dari kiri-kanan C, ditambah satu *subwoofer* yang dapat diletakkan di mana saja. https://id.wikipedia.org/wiki/Suara_kitar



Gambar 1. Penempatan speaker pada surround 5.1

Dan juga pada pengajaran karya ini lebih menitik beratkan penggunaan alat musik berbasis computer menggunakan *Digital Audio Workstation (DAW)* Presonus Studio One IV dan *Virtual Studio Technology (VST)*, *Virtual Studio Technology Instruments (VSTi)* serta Sound Sampling dan Sound Modul sebagai aplikasi pengajaran, juga berbagai teknik pengaplikasian Digital Audio Workstation terutama di bagian pengolahan *VST EFX* yang akan menimbulkan efek *Surround* yang menggambarkan bahwa seakan akan pendengar berada di tempat itu.

B. Rumusan Penciptaan

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka rumusan masalah karya ini adalah bagaimana menciptakan karya musik program yang berangkat dari fenomena munculnya pelangi yang dikemas kedalam bentuk musik multimedia.

C. Tujuan Penciptaan

- a. Menciptakan karya musik ilustrasi yang berangkat dari fenomena munculnya pelangi dengan bentuk musik multimedia.
- b. Dapat menerapkan ilmu musik yang telah dipelajari selama di Institut Seni Indonesia Padangpanjang jurusan musik kedalam sebuah karya.

D. Manfaat Penciptaan

Adapun manfaat dari penciptaan karya *Pelangi : Komposisi Musik Programa dalam Surround 5.1* ini adalah :

- a. Sebagai acuan untuk pengkarya lainnya yang akan menggarap sebuah karya yang berkaitan dengan musik ilustrasi
- b. Memberikan apresiasi musik khususnya bagi mahasiswa prodi seni musik untuk bahan pembelajaran bagaimana mengolah suara melalui perangkat multimedia
- c. Memberikan apresiasi kepada mahasiswa dengan minat musik multimedia tentang surround 5.1

E. Tinjauan Karya

Setelah meninjau beberapa karya multimedia yang sudah ada sebelumnya. Pengkarya mendapatkan sebuah tolak ukur atau perbandingan untuk pembuatan karya, sehingga pengkarya mendapatkan ide-ide dan gagasan baru untuk berkarya. Lalu pengkarya mencoba menuangkannya ke dalam sebuah karya musik multimedia yang diperdengarkan dalam sebuah ruangan pertunjukkan. Sepanjang pengamatan pengkarya terhadap beberapa karya-karya multimedia lainnya, pertunjukkan musik multimedia seperti *Pelangi : Komposisi Musik Programa dalam Surround 5.1* ini belum ditemukan. Walaupun demikian, untuk melihat perbedaan dari karya-karya yang berjenis musik elektronik dapat dipedomani karya seperti yang dijelaskan dibawah ini.

Pertama karya musik multimedia oleh Nanda Putra yang berjudul *Penataan Komposisi ibu dalam Audio Binaural 3D Sound*. Karya ini terinspirasi dari sosok seorang ibu. Pengkarya mencoba menyampaikan perasaan ibu kepada anaknya yang pergi jauh dari kampung halaman menuntut ilmu. Komposisi ini memiliki perbedaan dengan pengkarya garap yaitu ide garapan. Pengkarya menggarap karya *Pelangi : Komposisi Musik Programa dalam Surround 5.1* yang merupakan hasil interpretasi dari proses terjadinya pelangi dalam bentuk Surround 5.1. Sedangkan komposisi Nanda Putra menggarap lagu ibu yang terdapat dalam imaji dalam bentuk 3D audio. Kegunaan komposisi Nanda Putra ini bagi pengkarya adalah, sebagai pedoman bagaimana menggunakan metode penciptaannya.

Tinjauan komposisi kedua adalah komposusu Ahsani Taqwin dengan judul ‘Virtual Pangkeh Rambuik’. Komposisi ini berisi tentang suasana yang terjadi

dalam pangkas rambut yang digarap dalam entuk Binaural dengan teknik Binaural Recording. Adapun kesamaan dalam karya ini adalah teknik garapan, namun perbedaannya terletak pada ide yang digarap. Komposisi Ahsani Taqwin ide garapannya berangkat dari aktivitas Pangkeh Rambuik, sedangkan pengkarya terinspirasi dari sebuah proses terjadinya pelangi. Kegunaan komposisi ini bagi pengkarya adalah sebagai pedoman bagaimana metode penciptaannya.

F. Landasan Teori

Musik yang dipakai untuk mewujudkan karya ini, pengkarya tertarik kepada jenis musik program yang merupakan bentuk musik yang menggambarkan cerita saja, tetapi juga sebagai musik yang mewakili atau menggambarkan sebuah karakter atau objek. Hal ini didukung oleh Liszt dalam *Frederick Niecks. Programme Musik (London: Novella and Co., 1907)* yang menuliskan tentang musik program;

“Liszt defined a musik programme as a 'preface added to a piece of instrumental musik, by mean of which the composer intends to guard the listener against a wrong poetical interpretation, and to direct his attention to the poetical idea of the whole or to particular part of it.”

(Liszt mendefinisikan sebuah musik program sebagai pengantar yang ditambahkan kepada sebuah bagian dari musik instrumental yang dimaksudkan oleh komposer untuk menjaga pendengar dari intepretasi puitis yang salah dan mengarah perhatian pendengar pada ide puitis seluruh bagian yang utuh) Liszt tidak menggunakan musik secara langsung sebagai alat untuk menggambarkan objek, tetapi lebih kepada tujuan bahwa musik dapat membawa pendengar ke dalam suatu pola pikir yang sama sebagaimana objek itu sendiri, seperti halnya ketika mereka melihat objek itu secara langsung. Maksudnya adalah dengan

memunculkan sisi emosional dari objek, sehingga musik secara tidak langsung dapat mewakili objek tersebut).

Dari kutipan diatas, musik program merupakan bentuk musik yang pengkarya pilih untuk mewujudkan karya "*Pelangi : Komposisi Musik Program dalam Surround 5.1*", yang berangkat dari sebuah cerita atau peristiwa tertentu.

