

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Bukit Tui adalah bukit kapur yang berjajar di Selatan Padangpanjang, letaknya berada antara Rao-Rao hingga Tanah Hitam. Banyak kisah yang terjadi di bukit ini, mulai dari penduduknya, mitos yang beredar hingga tragedi yang terjadi, salah satunya *galodo* (tanah longsor). Rizal Hidayat beserta tim SATKORLAK menyebutkan,

Pada 4 Mei 1987, bukit tui diguyur hujan lebat yang mengakibatkan tanah didataran tinggi tersebut mengalami longsor dahsyat sehingga menyapu bersih semua pemukiman warga yang tinggal dibawahnya dan tambang kapur di lokasi tersebut. Hujan yang turun selama seminggu sebelum peristiwa tersebut mengakibatkan kondisi tanah tidak mampu menahan curah hujan yang tinggi dan lapisan tanah yang mulai keropos akibat penggalian kapur juga menjadi penyebab terjadinya peristiwa tersebut. Peristiwa tersebut memakan korban jiwa, tercatat 133 korban jiwa akibat peristiwa *galodo* tersebut. (team SATKORLAK,1987:11)



Gambar 1.

Runtuhan rumah akibat galodo

Repro : Vindo Alhamda Putra, 11 Juli 2021

Sumber : Dokumentasi SATKORLAK



Gambar 2.

Pencarian korban galodo

Repro : Vindo Alhamda Putra, 11 Juli 2021

Sumber : Dokumentasi SATKORLAK



Gambar 3.

Penampakan bukit tui setelah galodo

Juni 1987

Sumber : Dr. Nursyirwan, S.Pd., M.Sn

Berangkat dari Tragedi “*Galodo Bukit Tui*” tersebut menjadi ketertarikan serta kekuatan generatif atau daya penggerak yang mendorong pengkarya untuk menjadikan peristiwa tersebut sebagai objek dan ide karya. Hal ini didukung oleh Bambang sunarto yang menguraikan tentang objek dalam penciptaan karya seni ialah;

Pertemuan dan/atau persentuhan itu menimbulkan proses berfikir, sehingga terbentuk pengertian, putusan dan penuturan. Terbentuknya pengertian, putusan, dan penuturan dalam penalaran seniman pencipta ketika berkarya didahului peristiwa bertemunya pencipta seni (subjek) dengan objek tertentu. Peristiwa ini menjadi dasar munculnya kekuatan generatif atau daya penggerak seniman untuk terus melakukan dan mengembangkan penalaran dan pemikiran untuk berkarya. (Sunarto, 2013: 107).

Pada penggarapan karya yang berangkat dari tragedi “*Galodo Bukit Tui*” pengkarya memilih konsep musik multimedia. Secara prinsip musik multimedia merupakan sebuah musik elektronik yang menjadikan sarana penyampai dalam membuat (mewujudkan) sebuah komposisi musik atau lagu, yang menggunakan banyak media pendukung. Media tersebut dapat berupa audio “suara” saja, maupun musik animasi, video, teks, grafik dan gambar dalam proses kerjanya, musik multimedia membutuhkan sebuah sistem elektronik yang dirancang khusus untuk proses rekaman yaitu Digital Audio Workstation (DAW) sebagai medium (pengolah).

Jenis musik yang mewakili dari karya ini ialah musik ilustrasi. Mengutip dari Himawan Pratista yang menuliskan tentang musik ilustrasi;

Musik ilustrasi adalah musik latar yang mengiringi aksi selama cerita berjalan. Musik latar tersebut sering berupa musik tema. Musik tema membentuk dan memperkuat mood cerita serta tema utama filmnya.

Musik tema yang dihasilkan dari orkestra besar tentunya berbeda dengan musik tema yang hanya dihasilkan dari beberapa macam instrument atau hanya ansamble kecil, kuartet maupun kwintet. Tidak semua musik tema sebuah film menuntut ilustrasi musik orkestra berskala besar. Banyak film yang menggunakan musik tema hanya dengan satu atau dua instrumen untuk membangun mood. Selain ilustrasi musik dalam film, lagu juga mampu membentuk karakter serta mood film, seperti halnya ilustrasi musik, sebuah film juga sering memiliki lagu tema seperti lagu tema dalam film yang menampilkan tokoh James Bond yang selalu dilantunkan pada awal filmnya. (Pratista, 2008: 154).

Dapat di simpulkan bahwasanya musik ilustrasi merupakan musik yang mengiringi cerita berjalan atau sebuah cerita baik dalam bentuk visual, tarian atau teater. Dalam hal tersebut, sehingga pengkarya memberi judul karya ini *Music of Screen : Galodo Bukik Tui* dengan menggunakan bentuk musik ilustrasi.

Pada awalnya musik berkembang melalui upacara adat dan keagamaan sebagai instrument latar dalam proses ritual. Namun, dalam perkembangannya industrialisasi musik mengubah fungsi musik menjadi panggung hiburan dengan hiruk pikuk dan ornamennya. Pertumbuhan zaman yang terus melahirkan media teknologi secara kolektif, membuat hadirnya instrument musik yang bersifat (*akustik, elektro akustik, elektronik*) serta reproduksi suara dari sinyal digital yang telah diubah keasliannya menjadi sinyal analog yang bermula dari perekaman suara digital dengan cara pengkodean angka biner hasil dari perubahan sinyal suara analog dengan bantuan frekuensi sampling dan berasal dari suara sintesis. Sebagai contoh, peralatan sumber suara sintesis MIDI (*Musical Instrument Digital Interface*) merupakan sumber suara digital berbagai instrumen musik yang bisa dimainkan oleh pemusik. Sedangkan bentuk penyimpanan sinyal digital dalam

media berbasis teknologi komputer. Format digital dapat menyimpan data dalam jumlah besar.

Hal ini juga melatarbelakangi pengkarya dalam mewujudkan karya seni musik *Music of Screen* : Galodo Bukik Tui dengan menggunakan pendekatan garap musik multimedia melalui media seperti DAW (*digital Audio Workstation*), *Virtual Sounds Technology*, VSTi dan *sound effect* yang digarap dengan menggunakan perangkat keras Personal Computer (PC) serta dengan perangkat keras audio lainnya.

B. Rumusan Penciptaan

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka rumusan masalah karya ini adalah bagaimana menciptakan karya musik ilustrasi yang berangkat dari tragedi “*Galodo Bukik Tui*” yang dikemas ke dalam bentuk musik multimedia.

C. Tujuan Dan Manfaat Penciptaan

Adapun tujuan dan manfaat dalam penciptaan karya *Music of Screen* : Galodo Bukik Tui ini ialah

1. Tujuan Penciptaan

- a. Dapat menerapkan ilmu musik yang telah dipelajari selama menjalankan studi program studi musik di Institut Seni Indonesia Padangpanjang yang diwujudkan dalam sebuah karya.
- b. Menciptakan karya musik ilustrasi yang berangkat dari tragedi “*galado bukit tui*” dengan bentuk musik multimedia.

2. Manfaat penciptaan

- a. Memberikan pemahaman tentang bagaimana proses praktek penggunaan media-media digital dan proses men sampling *sound* dan teknik-teknik mengolah *sound* yang membentuk sebuah bentuk musik digital.
- b. Memberikan sumbangan arsip atau karya seni khususnya seni musik.
- c. Sebagai perbandingan untuk pengkarya kreator lainnya dalam melakukan penciptaan karya yang berkaitan dengan musik ilustrasi.

D. Keaslian Karya

Sepanjang pengkarya mengamati beberapa karya musik multimedia di Institut Seni Indonesia Padangpanjang, terdapat beberapa karya yang berangkat dari imajinasi pengkarya yang dituang ke dalam jenis Musik Ilustrasi dengan bentuk musik program antara lain:

Eggi Sukma (2018), dengan judul karya "*Sound Of Black Hawk Down*", karya ini berangkat dari film peperangan, film ini merupakan objek dari pengkarya untuk membuat sebuah musik ilustrasi dengan konsep music program (narrative) dan diaplikasikan dengan menggunakan perangkat multimedia yang diiringi dengan beberapa instrument pendukung lainnya dan beberapa *sound sampler* dengan menggunakan *Virtual Sound Teknologi* (VSTi).

Dari karya di atas, terdapat kesamaan yang berkaitan dengan karya *Music of Screen* : Galodo Bukik Tui yang dibuat oleh pengkarya yaitu memakai jenis musik ilustrasi. Namun, perbedaan terdapat dari segi objek dimana karya di atas berangkat

dari sebuah film yang bertema peperangan, sedangkan karya *Music of Screen* : Galodo Bukik Tui berangkat dari sebuah tragedi. Hal tersebutlah yang menjadi perbedaan antara karya diatas dengan *Music of Screen* : Galodo Bukik Tui.

Mutia Ramadhani (2020) dengan judul karya "*Lukisan Biru Dayang Ayu*". *Lukisan Biru Dayang Ayu* merupakan sebuah karya musik multimedia dengan "Lukisan" dalam Kamus Bahasa Indonesia pada makna kiasan berarti kiasan berarti cerita atau uraian yang melukiskan sesuatu, penggunaan kata "lukisan" ditujukan untuk melukiskan suasana, emosi serta perasaan suatu cerita sehingga tidak semata-mata gambaran alur cerita. Kata "lukisan" menggambarkan bahwa karya ini adalah ilustrasi dari suatu cerita. Disini pengkarya menggunakan bentuk musik yaitu musik ilustrasi dengan konsep musik program yang diolah dengan memanfaatkan teknologi musik atau disebut juga musik multimedia.

Jika meninjau dari karya diatas, terdapat beberapa kesamaan yang berkaitan dengan karya *Music of Screen* : Galodo Bukik Tui yang akan dibuat oleh pengkarya adalah bentuk musik yang dipakai dalam karya diatas yaitu musik ilustrasi. Namun, terdapat perbedaan dalam segi objek, dari karya diatas berangkat dari sebuah lukisan yang dituangkan kedalam bentuk musik ilustrasi. Sedangkan karya *Music of Screen* : Galodo Bukik Tui berangkat dari sebuah tragedi. Hal tersebutlah yang menjadi perbedaan antara karya diatas.

E. Landasan Teori

Landasan teori musik ilustrasi

Musik yang dipakai untuk mewujudkan karya ini, pengkarya tertarik kepada jenis musik ilustrasi yang merupakan musik yang mengiringi cerita berjalan atau sebuah cerita baik dalam bentuk visual, tarian atau teater. Hal ini didukung oleh Himawan Pratista yang menuliskan tentang musik ilustrasi;

Musik ilustrasi adalah musik latar yang mengiringi aksi selama cerita berjalan. Musik latar tersebut sering berupa musik tema. Musik tema membentuk dan memperkuat mood cerita serta tema utama filmnya. Musik tema yang dihasilkan dari orkestra besar tentunya berbeda dengan musik tema yang hanya dihasilkan dari beberapa macam instrument atau hanya ansamble kecil, kuartet maupun kwintet. Tidak semua musik tema sebuah film menuntut ilustrasi musik orkestra berskala besar. Banyak film yang menggunakan musik tema hanya dengan satu atau dua instrumen untuk membangun mood. Selain ilustrasi musik dalam film, lagu juga mampu membentuk karakter serta mood film, seperti halnya ilustrasi musik, sebuah film juga sering memiliki lagu tema seperti lagu tema dalam film yang menampilkan tokoh James Bond yang selalu dilantunkan pada awal filmnya. (Pratista, 2008: 154).

Berangkat dari teori tersebut pengkarya memilih musik ilustrasi dalam proses penggarapan karya *Music of Screen* : Galodo Bukik Tui ini yaitu musik yang mengiringi sebuah cerita dengan menggunakan visual.

