

SINOPSIS

Panggung Suara Jalanan merupakan karya musik elektronik yang ide penggrapannya bersumber dari suara jalanan saat kendaraan ramai dan sepi antara Bukittinggi dengan Padangpanjang. Kendaraan yang dimaksud Honda Supra X 125 Knapot DLR Racing dan suara mobil Lancer Evo 4. Suara kendaraan ini digarap dengan menyamplingnya (*sound sampler*) ke dalam bentuk Audio Recording untuk menghasilkan bunyi dari suasana perjalanan, garapan ini dibantu dengan teknik Explorasi Bunyi menurut reng yang berbeda; Low, Midle, High dan menambah FST (*sound module*), Sound Effect untuk materi musik. Kemudian diolah menggunakan DAW yaitu *Cubase*.

Komposisi musik elektronik *Panggung Suara Jalanan* disusun ke dalam bentuk musik dua bagian. Pada bagian pertama konsep garapan menggunakan pendekatan musik *Soundscape*. Hasil dari Sound sampling yang digarap dengan pendekatan *Soundscape* sengaja dihadirkan dengan tujuan menggambarkan suasana jalanan kepada penonton. Kemudian pada bagian kedua dari komposisi ini menggunakan konsep musik *Elektroakustik*.

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBARAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iii
KATA PENGANTAR	iv
SINOPSIS	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL.....	x
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah Penciptaan	1
B. Rumusan Penciptaan	4
C. Tujuan dan Kontribusi Penciptaan.....	5
D. Keaslian Karya.....	6
BAB II KONSEP PENCIPTAAN	
A. Gagasan/Ide Karya.....	11
B. Kajian Sumber Penciptaan	14
C. Pendekatan Konseptual Penciptaan	15
D. Metode Penciptaan.....	17
E. Jadwal Pelaksanaan.....	19
F. Organisasi Pelaksana	21
BAB III ANALISA KARYA /DESKRIPSI SAJIAN	
A. Analisis Karya.....	23
B. Deskripsi Sajian	44
BAB IV PENUTUP	
A. Kesimpulan	50
B. Saran	50
DAFTAR RUJUKAN	52
GLOSARIUM.....	54
BIODATA PENGKARYA	55
LAMPIRAN.....	58

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. Data <i>Wave Lancer EVO4</i>	24
Gambar 2. Data <i>Wave Supra X 125</i>	25
Gambar 3. Fitur <i>Autopan</i> Pada Software <i>Cubase</i>	26
Gambar 4. Fitur <i>Compressor</i>	27
Gambar 5. Fitur <i>Roomworks SE</i>	28
Gambar 6. <i>Chanel Track Cubase</i>	39
Gambar 7. Grafik <i>Helionone</i> Pada Lembar Kerja <i>Cubase</i>	30
Gambar 8. <i>Tempo Track Cubase</i>	31
Gambar 9. <i>Sound Fx</i> pada Lembar Kerja <i>Cubase</i>	32
Gambar10. <i>Virtual Sound Technology</i>	33
Gambar 11. <i>Sound Sampling</i>	34
Gambar 12. <i>Sound Fx</i>	34
Gambar 13. Bagian b Pada Lembar Kerja <i>Cubase</i>	35
Gambar 14. Bagian b' Pada Lembar Kerja <i>Cubase</i>	36
Gambar 15. Bagiana Kedua Pada Lembar Kerja <i>Cubase</i>	37
Gambar 16. Bagian a Pada Lembar Kerja <i>Cubase</i>	38
Gambar 17. Bagian Transisi Pada Lembar Kerja <i>Cubase</i>	38
Gambar 18. Bagian a' Pada Lembar Kerja <i>Cubase</i>	39
Gambar 19. Bagian b Pada Lembar Kerja <i>Cubase</i>	40
Gambar 20. Bagian b' Pada Lembar Kerja <i>Cubase</i>	41
Gambar 21. Bagian b'' Pada Lembar Kerja <i>Cubase</i>	41
Gambar 22. Bagian Coda Pada Lembar Kerja <i>Cubase</i>	42
Gambar 23. Denah Panggung <i>Proscenium</i> Terlihat Dari Depan.....	44
Gambar 24. Posisi Pemain Musik Terlihat Dari Atas.....	45
Gambar 25. Instalasi <i>Sound System</i>	46
Gambar 26. <i>Mixer Digital</i> Pada <i>Cubase</i>	47

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Jadwal Pelaksanaan Kegiatan Pertunjukan	20
Tabel 2. Anggota Pemain	21
Tabel 3. Tim Produksi Pertunjukan	22

