

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Tapa Malenggang merupakan sastra lisan yang berasal dari Desa Tanjung Maruo, Kabupaten Batanghari, Provinsi Jambi. *Tapa Malenggang* merupakan seekor ikan legenda jelmaan dalam masyarakat Kabupaten Batanghari. Ikan ini bergerak di dalam air dengan meliuk-liukan badannya, sehingga masyarakat Batanghari menyebut ikan ini dengan ikan *Tapa Malenggang*. Menurut kepercayaan masyarakat Batanghari, ikan ini merupakan jelmaan dari dewa yang bernama *Mambang Diawan* yang merupakan putra pertama dari ibu *Sicindai Laut* dan seorang ayah bernama *Sati Manggung*. *Mambang diawan* memiliki dua saudara laki-laki yaitu *Mambang Dibulan (Tapa Kudung)*, *Mambang Sakti (Tapa Tima)* ke tiga kakak beradik ini tinggal di pintu langit (kerajaan langit). (Hasil wawancara *Datuk Zainal* selaku kepala adat desa Tanjung Maruo pada tanggal 29 januari 2019 pukul 17.27 WIB).

Kisah awalnya, *Mambang Diawan* mendapat sebuah mimpi dan bertemu dengan seorang nenek. *Mambang Diawan* melihat keramaian didesa tersebut *Mambang Diawan* bertanya kepada nenek, ternyata seorang raja sedang mengadakan sayembara dengan mencari pasangan hidup untuk anaknya yang bernama *Putri Kesuma Ampai*. *Mambang Diawan* penasaran dan meminta bantuan kepada nenek tersebut untuk

bertemu *Putri Kesuma Ampai*. Setelah terbangun dari mimpi, *Mambang Diawan* meminta izin ke ayahnya untuk turun ke bumi. Ketika turun ke bumi ayahnya *Sati Manggung* bilang kalau *Mambang Diawan* akan menjelma menjadi seekor ikan yang disebut oleh masyarakat kabupaten Batanghari ikan *Tapa Malenggang*. (Hasil wawancara *Datuk Zainal* selaku kepala adat desa Tanjung Maruo pada tanggal 29 januari 2019 pukul 17.27 WIB).

Tapa Malenggang selalu dihadirkan setiap tahunnya difestival *Tapa Malenggang* di Kabupaten Batanghari, *Tapa Malenggang* Dihadirkan dengan pertunjukan teater, tari dan musik. Berdasarkan hasil wawancara dan pengamatan difestival *Tapa Malenggang*, maka pengkarya tertarik untuk mengangkat cerita dan melodi dendang *Tapa Malenggang* ke dalam konsep musik elektro-akustik.

Musik Elektro-Akustik adalah musik yang dalam proses penciptaannya dilakukan dengan menggunakan peralatan elektronik dan menggunakan sumber bunyi yang berasal dari benda atau instrumen akustik. (Otto Sidharta, 2016: 18). Akustik sendiri merupakan salah satu cabang fisika yang mempelajari suara getaran dan sifat-sifatnya serta aplikasinya dalam kehidupan sehari-hari. Defisini lain dari akustik adalah perubahan tekanan pada *atmosfer* udara yang disebabkan oleh suatu getaran. (Hadi sumoro, 2008 : 2). Instrumen akustik digunakan dalam penggarapan dengan konsep elektro-akustik dan diolah dengan peralatan elektronik.

Elektro-akustik sendiri merupakan ilmu yang diukur dari interaksi manusia dan seni. Bahkan, hubungan terdekat antara manusia dan sebagian besar instrumen musik, maupun ruang dimana mereka

beroperasi bisa menjadi sangat emosional. musik elektro-akustik berusia kurang dari satu abad dan *synthesizer* yang berusia kurang dari 50 tahun. Elektro-akustik relatif baru. Martin Russ (2004, hal. 23). Istilah musik *electroacoustic* menunjukkan semua jenis musik dimana listrik memiliki peran selain penggunaan sederhana mikrofon atau aplikasi untuk produksi musik (Leigh, 1999 : 61)

Materi utama dari musik elektro-akustik adalah apa yang disebut dari *acousmatic sound*, yaitu bunyi-bunyi yang terdengar tapi tidak terlihat lagi sumber aslinya (Collins, 2006 : 34). Dengan demikian, bunyi yang dijadikan sebagai bahan dalam proses pengolahan musik elektro-akustik bisa dari rekaman alat musik, rekaman vokal, bunyi lingkungan yang sudah direkam atau apapun, tidak terkecuali *digital signal processing* seperti yang dihasilkan oleh *computer* dan diproses secara elektronik.

Musik elektro-akustik umumnya dianggap sebagai kumpulan genre seni-musik yang berevolusi dari teknik komposisi dan pendekatan estetika yang dikembangkan di Eropa, Jepang dan Amerika pada 1950-an. Selama dekade ini semakin tersedianya pita magnetik yang ditawarkan komposer media rekaman berkualitas tinggi yang memungkinkan eksperimen yang lebih besar dan memanipulasi suara yang direkam. Musik ini berusaha untuk memperluas sumber daya komposisi di luar suara yang tersedia dari instrumen dan suara, untuk menjelajahi bentuk suara dan timbre baru baik dengan mengubah sumber rekaman dan dengan mensintesis suara baru, dan untuk memecahkan batasan nada tetap dan pendekatan berbasis metrik terhadap ritme. (P. Manning, 1993 : 2).

Dalam live musik elektronik, suara yang dihasilkan oleh pemain dimodifikasi atau diolah secara elektronik. Pada akhir tahun 1960-an, kinerja biasanya menggunakan perangkat yang mengubah karakteristik spektral (*filtering, ring modulation, flanging* dan *phasing*), pemosisian instrumen (*panning*) dan bentuk *envelope*, serta sistem gema (*echo*) dan *delay*, yang memungkinkan perubahan

pada posisi instrumen dan pengulangan materi pada instrumen. (B. Vercoe, 1984 : 199).

Dari penjelasan diatas pengkarya tertarik menggunakan konsep musik elektro-akustik. Alasan pengkarya menggunakan elektro-akustik sebagai konsep dikarenakan elektro-akustik dilakukan secara fixed music atau ketepatan waktu dan tempo, yang digarap dengan instrumen akustik dan diolah secara langsung (*live*) dengan peralatan elektronik. Dalam penggarapan karya ini, elektro-akustik itu sendiri bagaimana memanfaatkan dua instrumen akustik menjadi suatu karya yang terdengar banyak dan luas. penggarapan karya ini menggunakan *software digital audio workstation (DAW)*, *Virtual Studio Technology (VST)*, *sound sample*, atau *library sound* dan bebreapa *even fx*, yaitu berupa tahapan *mixing* seperti *balancing (Volume, Panning, Automation)*, *Dynamic fx (Copressor, Multiband Compressor, Limiter)*, *Modulation fx (Chorus, Phaser, Delay)* dan *Stereo imager (Left-Right dan Mid-Side)*. Selain itu karya ini juga menggunakan teknik-teknik *sound design* yaitu pengolahan *audio synthesis* yang meliputi *wave shape (sine, square, triangle, sawtooth)*, *LFO (low frequency Oscillator)* dan juga *volume envelope (attack, decay, sustain, dan release)*.

B. Rumusan Penciptaan

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka didapatkan rumusan penciptaan karya : Bagaimana mewujudkan sebuah karya musik elektronik yang bertemakan cerita rakyat *Tapa Malenggang* dengan menggunakan bentuk musik elektro-akustik.

C. Tujuan Dan Manfaat Penciptaan

1. Tujuan penciptaan :

- a. Memperluas wawasan musik dan perkembangan dalam dunia musik terkhususnya, untuk musik teknologi dengan musik elektro-akustik ke dalam karya "*The Story Of Tapa Malenggang*".
- b. Dapat menerapkan ilmu musik yang telah dipelajari selama di Institut Seni Indonesia Padang Panjang Prodi Seni Musik kedalam sebuah karya.
- c. Dapat menerapkan konsep elektro-akustik pada tiga bagian karya *The Story Of Tapa Malenggang*.

2. Manfaat penciptaan :

- a. Untuk menggiring pendengar agar merasakan seperti apa cerita *Tapa Malenggang* diterapkan ke dalam konsep elektro-akustik.
- b. Sebagai referensi dan apresiasi bagi mahasiswa musik terkhususnya, minat multimedia di kampus Institut Seni Indonesia Padang Panjang.
- c. Sebagai acuan untuk pengkarya lainnya yang akan menggarap karya seni, berkaitan dengan konsep elektro-akustik.

D. Tinjauan Karya

Dalam pembuatan karya ini penggarap sudah melakukan penelitian terhadap karya-karya yang berhubungan dengan elektro-akustik. Langkah ini bertujuan untuk menjaga orisinalitas karya yang berjudul "*The Story Of Tapa*

Malenggang”. Dengan melakukan pengolahan dalam bentuk suatu proses kreatif, maka karya “*The Story Of Tapa Malenggang*” secara otomatis akan muncul perbedaan antara karya-karya sebelumnya.

Karya “*mimpi*” oleh Otto Sidarta, karya ini sama menggunakan konsep *elektro-akustik*. Objek material dan dalam pemilihan instrumen pada karya “*mimpi*” berbeda dengan karya *The Story Of Tapa Malenggang*, karya “*mimpi*” menggunakan *mixer, saluang, ipad, saxophone* dan *gendang*, sedangkan *The Story Of Tapa Malenggang* fokus pada pengolahan. dalam karya ini pengkarya memainkan instrumen dan melakukan pengolahan secara langsung.

Karya “*pado-pado dalam dua dimensi*” oleh Indra Jaya, karya ini berangkat dari idiom musik tradisional *saluang pauh* dengan pendekatan komposisi musik *elektro-akustik*. Ini merupakan konsep yang sama tetapi penggunaan alat tradisional *saluang pauh*, dan dialog-dialog cerita yang diperankan langsung oleh *player* dan Indra Jaya, idiom tersebut yang menjadi pembeda dengan karya *The Story Of Tapa Malenggang*.

MMT *electroacoustic composition – live electronics workshop 2019*. *Performed by emmele wadding* merupakan konsep *elektro akustik* dengan menggunakan *stombox* dan gitar sebagai alat instrumennya dan ini merupakan konsep yang sama tapi pemilihan instrumen dan objek yang berbeda dengan *The Story Of Tapa Malenggang*.

Karya dialog spiritual “*Sebuah Perjalanan Bunyi*” oleh Dhani Vicky Rinaldi. komposisi musik *elektro-akustik* yang menggunakan konsep musikal karawitan jawa dengan bentuk musik program, pemilihan objek penciptaan dan

instrument yang menjadi pembeda dalam karya ini dengan *The Story Of Tapa Malenggang*.

Karya “*The Sound Of Gasiang Tangkurak*” oleh Andre Wibowo. Karya ini menggunakan konsep elektro-akustik dan menggunakan ide garapan yang berasal dari *Gasiang Tangkurak* yang dimainkan dan efek dari permainan tersebut yang akan pengkarya jadikan ke dalam konsep elektro-akustik. Perbedaan dengan karya *The Story Of Tapa Malenggang* ialah ide garapan yang dipakai dalam karya.

Karya musik Mutia Ramadhani yang berjudul Lukisan Biru Dayang Ayu (*A Story Of Dideng*), Karya ini juga menggunakan konsep musik ilustrasi seperti yang pengkarya lakukan dan hanya memiliki perbedaannya pada sudut cerita yang menjadi ide utama dari komposisi ini. Karya komposisi ini bercerita tentang Dideng, Kisah Putri Dayang Ayu dari awal hingga akhir dengan menggambarkan suasana, waktu dan tempat. Komposisi Mutia Ramadhani salah satu pedoman bagi pengkarya dalam proses penggarapan ilustrasi karya *The Story Of Tapa Malenggang*.

Karya Eggi Sukma yang berjudul *Sound Of Black Hawk Down* adalah karya music multimedia yang juga berbentuk musik ilustrasi yang berangkat dari suasana perang dengan mengeksplorasikannya menjadi sebuah karya musik yang menggunakan *VSTi*, *Plug-in*, *sound sampler* dan *sound effect* sebagai instrumennya. Perbedaan dari karya *Sound Of Black Hawk Down* ini terletak pada cerita yang diangkat dan penggunaan instrument yang digunakan.

E. Landasan Teori

Musik elektronik adalah musik yang menggunakan alat elektronik, instrumen digital, dan teknologi musik berbasis sirkuit. Secara umum, dapat dibedakan antara suara yang diproduksi menggunakan cara *elektromekanis (music elektro-akustik)*, dan yang diproduksi hanya menggunakan elektronik. (Holmes 2002 : 6).

Musik *elektro-akustik* adalah apa yang disebut sebagai *acousmatic sounds*, yaitu bunyi-bunyi yang terdengar tetapi tidak terlihat lagi sumber aslinya. Dengan demikian, bunyi yang dijadikan sebagai bahan dalam proses pengolahan musik *elektro-akustik* bisa dari rekaman alat musik, rekaman vokal, bunyi lingkungan yang sudah direkam atau apapun, tidak terkecuali bunyi *synthesizer* atau *digital signal processing* seperti yang dihasilkan oleh komputer dan diproses secara *elektronik*. Dengan demikian, bunyi apapun yang didengar, tanpa melihat atau terlihat sumber utama penyebab bunyinya, dapat disebut sebagai *acousmatic sounds*. (Otto Sidarta, 2016 :18-19).

Berdasarkan penjelasan dari kutipan di atas pengkarya menjadikan kutipan tersebut sebagai landasan dalam pembuatan karya ini. Bunyi-bunyi yang direkam akan diolah dengan mengubah bentuk gelombang dan warna suara yang dihasilkan, agar sumber asli suara tersebut akan tidak terlihat lagi keasliannya. Dalam melakukan pengolahan audio harus menggunakan peralatan elektronik yang dimana media elektronik sangat berpengaruh pada hasil kinerja yang diinginkan. Pengolahan dari elektro-akustik menggunakan teknik-teknik *sound design* yaitu pengolahan *audio synthesis*.

Menurut Andy Farnel, *sound design* memiliki tiga pilar yaitu Physical, Matematis dan Psikologis, yang menjadi landasan utama untuk *technique* dan *design*. Selain itu esensial teknik dalam *sound design* diantaranya yaitu *waveshapes* atau *waveform*, *envelope (ADSR)* serta *LFO (low frequency oscillator)*. (Andy Farnell. 2010 : 33-34).

BAB II

KONSEP DAN METODE PENCIPTAAN

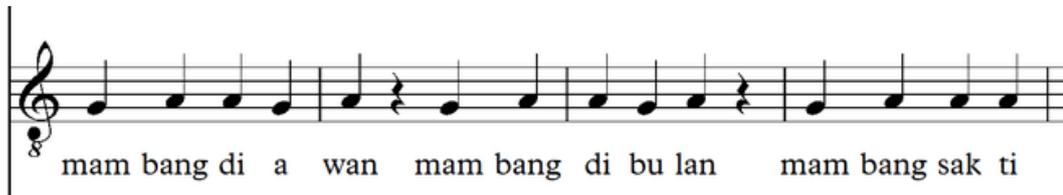
A. Gagasan Atau Ide Karya

Pengkarya menggunakan cerita *Tapa Malenggang* sebagai ide gagasan pada karya *The Story Of Tapa Malenggang* mengadopsi cerita dan sepeggal melodi dendang pada ritual *tapa malenggang*. Pada penciptaan sebuah karya, sangat membutuhkan sebuah ide atau gagasan dalam penciptaan karya musik sebagai dasar musik itu sendiri. Pengkarya mendapatkan sumber referensi cerita *Tapa Malenggang* dari beberapa sumber yaitu dari dinas kebudayaan dan masyarakat Batanghari. Video lantunan asli *Tapah Malenggang* oleh *Datuk Zainal* sebagai ketua adat, yang digunakan pengkarya untuk mengamati sebuah alur cerita *Tapa Malenggang* dan digarap ke dalam bentuk musik elektro-akustik.

Untuk membuat karya ini pengkarya menggunakan teknik *sound design* yang diproduksi secara *labor* didukung dengan *visualisasi* video dan diproses dengan *DAW (Digital audio workstation)* memakai *plug-in VSTfx* untuk membuat dan mengolah ekspresi pada karya *The Story Of Tapa Malenggang*.

Karya ini bertemakan cerita perjalanan *Tapah Malenggang* dan mengambil sedikit bagian dari melodi dendang yang dimainkan pada ritual *Tapa Malenggang* dipadu dengan imajinasi musikalitas pengkarya untuk menciptakan music *elektro-akustik* yang beberapa instrument dan sumber bunyinya direkam secara langsung. Selain itu peralatan yang digunakan dan tata cara yang dilakukan harus tepat dan seksama, guna menyatukannya dengan tema dari karya ini. Berikut adalah notasi dari dendang yang dimainkan dalam ritual *Tapa Malenggang*:

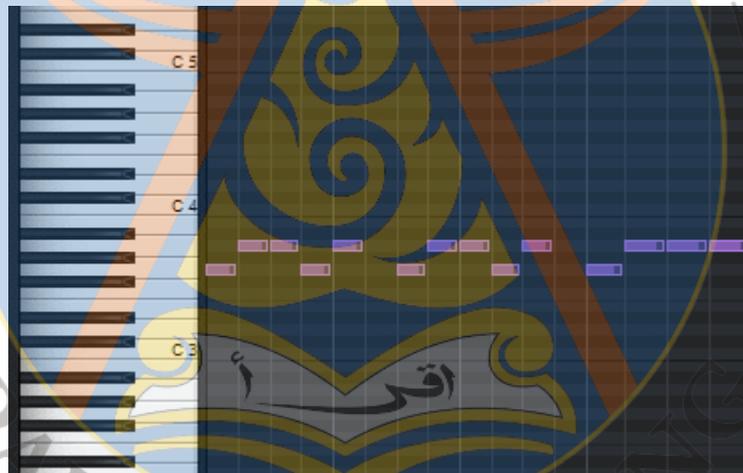
“Mambang diawan, mambang dibulan, mambang sakti”



Gambar 1. Notasi dendang

(Transcrip : Aby Rahman)

Setelah itu pengkarya memindahkan notasi mantra ke dalam *DAW* yang diolah menggunakan *piano roll* pada *track* yang terdapat pada *DAW*. Notasi tersebut dapat dilihat pada gambar berikut :



Gambar 2. Notasi mantra dipiano roll

B. Konsep Karya

The Story Of Tapa Malenggang adalah karya musik multimedia dengan konsep elektro–akustik yang menggunakan cerita *Tapa Malenggang* sebagai inspirasi utama. Sebagai pendukung dalam karya ini Pengkarya menggunakan

visualisasi video untuk mempertegas dan tersampaikan secara jelas alur cerita *Tapa Malenggang* dengan *ilustrasi* video diiringi musik.

Musik ilustrasi adalah musik latar yang mengiringi aksi selama film berjalan. Sebenarnya tidak hanya dibuat untuk kebutuhan film saja, banyak produk kesenian yang membutuhkan ilustrasi musik di dunia seni pertunjukan antara lain teater, tari, puisi, wayang dll. (Himawan pratista 2008 : 154).

Berdasarkan pendapat Himawan Pratista tersebut pengkarya ingin membuat musik yang dapat menyampaikan cerita *tapa malenggang*. Melalui interpretasi pengkarya untuk menyampaikan emosi dan suasana cerita tersebut kepada pendengar. Objek penciptaan pengkarya adalah *musik digital*.

Karya ini terdiri dari 3 bagian yaitu

- Bagian pertama : pada bagian ini sesuai cerita diatas pengkarya akan menggambarkan suasana dipintu langit (kerajaan langit) tempat tinggal Mambang diawan dan mengalami mimpi bertemu dengan sosok Putri Kesuma Ampai (anak kerajaan) dibumi. Karena kecantikan Putri Kesuma Ampai, Mambang Diawan memutuskan untuk turun kebumi untuk bertemu dengan sang putri.
- Bagian kedua : pada bagian ini menggambarkan perjuangan mambang diawan ketika di izinkan turun kebumi untuk bertemu sang Putri Kesuma Ampai. Banyak sekali rintangan yang harus dilalui mambang diawan, ketika turun kebumi mambang diawan akan menjadi seekor ikan *Tapa Malenggang* dan turun dirawang sakti Sungai Duren, dengan bertemunya sosok makhluk penunggu sungai-sungai yang kuat. dengan kekuatan yang

di miliki Mambang Diawan sebagai keturunan dewa berhasil melewati rintangan yang dihadapinya.

- Bagian ketiga : pada bagian ini adalah bagian pertemuan yang sebenarnya di alam nyata. Mambang Diawan berhasil melewati rintangan yang dilalui, sampai lah dia bertemu sang *Putri Kesuma Ampai* dengan wujud Mambang Diawan sebagai manusia hingga mereka menikah dan hidup bahagia.

Penggunaan instrumen yang direkam melalui *microphone* dan kabel *jacks TS (Tip Sleeve)* yang diolah dengan teknik *sound design* memudahkan pengkarya untuk mengolah suara yang bersumber dari instrumen pada karya ini. Dengan keterbatasan alat-alat (*microphone* dan *audio interface*), pengkarya mencoba memanfaatkan fitur-fitur di dalam *DAW* yang tersedia didalamnya. Karya *The Story Of Tapa Malenggang* terbagi menjadi tiga bagian yang setiap bagian mempunyai suasana yang berbeda.

Bentuk karya *The Story Of Tapa Malenggang* pada dasarnya memiliki bentuk dan struktur yang diterapkan ke dalam tiga alur tahapan cerita sebagai berikut:

NO	Bagian	Menit	Bar
1	A	0- 3.38	110
4		Transisi	111 – 114
5	B	3.46 - 7.02	114 – 212
7		Transisi	213 - 214
8	C	7.08 – 9.27	215 – 267

Tabel 1. Skema alur *The Story Of Tapa Malenggang*

Sedangkan ide penggarapannya, bersumber dari cerita tersebut (*descriptive*).

Dalam memanfaatkan teknologi untuk merekam, memproduksi, membuat,

memanipulasi dan mendistribusikan suara pada musik ini terdapat pada *DAW* (*digital audio workstation*). Selain itu karya ini juga memakai beberapa tahapan *mixing* yaitu *balancing*, *dynamic fx*, *equalizer fx* dan *stereo imager*.

Karya ini menggunakan *VSTfx* dalam pengolahan seperti *compressor*, *multiband compressor*, *limiter*, *equalizer*, *chorus*, *flanger*, *phaser*, *delay* dan *imaging stereo*. Beberapa *VSTfx* tersebut digunakan dalam proses pengolahan dan penambahan *fx* dari material dalam karya *The Story Of Tapa Malenggang* ini. Selain itu dalam karya ini menggunakan *VSTi* (*virtual studio technology instrument*) sebagai pengganti instrumen, diantaranya : *string section*, piano dan lain lainnya. Karya ini juga menggunakan beberapa *sample* dan *library sound*, seperti *sound ambience* dan *loop designer*. Adapun instrumen yang direkam secara langsung (*live record*) adalah *guitar*, dan *vocal*.

C. Metoda Penciptaan

Dalam penciptaan karya *The Story Of Tapa Malenggang* ada beberapa metode yang digunakan dalam pengolahan dan penggarapan karya ini seperti eksplorasi, eksperimentasi, dan perwujudan.

1. Persiapan

Pengkarya mempersiapkan alat-alat yang menjadi media untuk membuat sebuah karya seperti : komputer, *DAW* (*digital audio workstation*), *audio interface*, *microphone*, kabel *jacks TRS*, speaker sub, speaker monitor, *mixer*, *DI box* dan beberapa instrumen yang akan dipakai pada karya *The Story Of Tapa Malenggang*.

Selanjutnya karya ini menggunakan beberapa teknik-teknik *sound design* dalam pengolahan suara seperti *audio synthesis* pada *oscillator* (*waveshape*, *LFO*, dan *envelope*) yang diterapkan pada karya *The Story Of Tapa Malenggang* ini.

2. Teknik Penggarapan Karya

Pengkarya menggarap karya *The Story Of Tapa Malenggang* kedalam konsep musik *elektro-akustik* dengan menggunakan *DAW* (*digital audio station*) dan teknik-teknik *sound design* untuk menggambarkan tiga bagian dari cerita *Tapa Malenggang*. Instrumen yang telah direkam diolah lagi dengan *plug-in VSTfx* yang bertujuan untuk menggambarkan suasana pada setiap bagian karya dan di dukung dengan *visualiasasi* video.

Menurut Andy Farnel dalam bukunya yang berjudul *designing Audio* memberikan keterangan bahwa *sound design* memiliki tiga pilar yaitu *Physical*, *Matematis* dan *Psikologis*, yang menjadi landasan utama untuk *technique* dan *design*. Selain itu esensial teknik dalam *sound design* diantaranya yaitu *waveshapes* atau *waveform*, *envelope* (*ADSR*) serta *LFO* (*low frequency oscillator*).

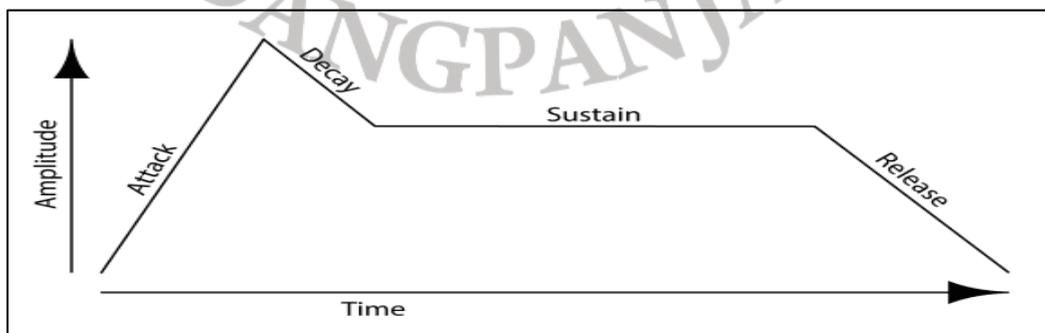
a. *Physical* Suara dapat dilihat sebagai fenomena fisik atau sebagai getaran yang melibatkan pertukaran energi pada subjek mekanik, dinamika material, osilator dan akustik.

b. *Matematis* Pilar berikutnya di dalam *sound design* adalah pilar *mathematical* atau matematik. Matematika memainkan peranan penting

didalam pilar *sound design* untuk memahami bagaimana pembuatan dinamika dunia nyata melalui *sound design*.

c. *Psychological* merupakan pilar psikologis yang ada pada *sound design*. Segala suara yang ditangkap oleh indra pendengaran manusia merupakan fenomena psikoakustik yang menghubungkan sifat fisik dari geombang sura yang dapat diukur, seperti *amplitude* dan frekuensi yang dapat diukur dengan persepsi suara dan fenomena subjektif seperti kenyaringan dan nada. Semua aspek tersebut merupakan bagian dari psikologi suara. Aspek-aspek tersebut harus dikombinasikan dengan menggunakan *sound design* atau rancangan suara untuk mendapatkan sebuah gambaran besar. Gambaran yang dimaksud oleh Andy Farnel itu adalah gambaran yang ada di dalam pikiran manusia ketika mendengar sebuah suara yang merupakan sebuah hasil dari rancangan suara. (Andy Farnell. 2010 : 33-34)

Menurut Leonard (1987 : 64) dalam bukunya yang berjudul *syntheszier technique*, menjelaskan bahwa *envelope* memiliki 4 buah parameter yaitu *attack*, *decay*, *sustain* dan *release*. Sedangkan yang istilah *envelope* adalah bagaimana suara berubah dari waktu ke waktu.



Gambar 3. *Envelope*

Penggarapan musik elektro-akustik ini pengkarya menggarapnya pada software *digital audio work station (DAW) studio one* sebagai wadah tempat

penggarapan musik dan pengolahan audio dari hasil *live record* maupun *sample sound* pada *track-track instrumen*, dan *sound ambience* yang dipakai pada karya ini. Adapun proses selanjutnya adalah proses *mixing* dengan menggunakan *VSTFX* pada setiap *even fx* dari *track-track* tersebut. Tahapan *mixing* tersebut diantaranya *balancing*, *dynamic fx*, *equalizer fx* dan *stereo imager*.

3. Pemilihan Instrumen Penciptaan

Karya musik multimedia membutuhkan *system* kerja *elektronik* seperti *Digital Audio Workstation (DAW)*, *Virtual Studio Technology Multi Effect (VSTfx)*, *Virtual Studio Technology Instruments (VSTi)*, dan perangkat keras lainnya yang dapat mendukung perwujudan dari sebuah karya musik multimedia.

Adapun Perangkat lain yang dibutuhkan dalam pembuatan pada karya ini adalah :

- Komputer : Sebagai sarana untuk menyusun dan mengolah data audio menjadi sebuah musik.
- Earphone : Sebagai sarana monitor untuk pengkarya supaya audio yang diolah lebih detail terdengar.
- Microphone : Sebagai media perekam dari beberapa instrument
- Speaker monitor : Sebagai media pengeluaran suara yang dihasilkan untuk diperdengar.
- Audio Interface : Sebagai penerima dari instrument yang diteruskan ke dalam komputer diolah lebih ke dalam *DAW*.

- Mixer : Untuk mencampur beberapa sumber suara menjadi satu atau dua output suara.

Pemilihan instrument di atas seperti komputer, audio *interface*, *microphone*, dan earphone sebagai media pendukung dalam pengolahan karya ini. ada beberapa instrumen musikal yang digunakan seperti gitar, vokal, bass drum dan snare drum, alat-alat instrument tersebut merupakan media pendukung dalam penggarapan karya dipergunakan untuk mengisi bagian suasana yang akan dibangun dalam karya tersebut. Alasan memilih gitar, vokal, bass drum dan snare drum dikarenakan merupakan instrument yang mudah dijumpai dan sumber bunyi berasal dari akustik instrument itu sendiri bukan berasal dari sinyal elektronik atau listrik.

4. Pemilihan Pemain

Dalam pertunjukan karya *The Story Of Tapa Malenggang* ini, Pengkarya menggunakan 2 orang pemain, yaitu pengkarya sendiri dan maulana ahsan. Instrumen gitar, vokal, bass drum, snare drum, dan jentik jari yang akan direkam dan mengolah sumber bunyi secara langsung dengan melakukan *playback* kepada *audiens* (pendengar).

5. Proses Penciptaan

a. Eksplorasi

Proses eksplorasi pada karya *The Story Of Tapa Malenggang* mencari suara-suara yang dihasilkan oleh setiap instrumen dan diolah di *VSTfx* untuk mendapatkan hasil sesuai yang diinginkan pengkarya Setelah mendapat settingan *VSTfx* dan *sound effect* yang tepat, maka tahap

selanjutnya adalah mencocokkan satu sama lainnya, pengkarya memilah-milah, berimajinasi tentang tema yang sesuai dengan suasana yang akan dimunculkan sehingga mendapatkan bunyi yang diharapkan. Setelah mendapatkan sound yang akan digunakan, maka *sound* tersebut digabungkan dalam proses kerja di *Digital Audio Workstation*.

b. Eksperimentasi

Setelah melakukan tahapan eksplorasi, tahapan selanjutnya ialah eksperimentasi dengan bereksperimen terhadap instrumen yang telah di rekam dan memilah instrumen yang memiliki karakter yang cocok pada karya ini.

Pengkarya menggunakan beberapa *plug-in VSTfx* untuk pengolahan dari beberapa *sample* yang udah direkam melalui *audio interface*. *VSTfx* yang dipakai seperti *analog delay*, *Hdelay*, dan beberapa *plug-in* seperti *chorus*, *abbey road saturation*, *doubler*, *stereo imager*, *layering*, *compressor*, *equalizer*, dan *de esser*. Pengkarya menggunakannya untuk proses teknik-teknik *sound design* terhadap instrumen-instrumen dan diolah ke dalam *DAW*. Pada karya ini, pengkarya memfokuskan elektro-akustik sebagai konsep karya musik ini dengan menjadikan suara-suara yang dihasilkan oleh instrumen akustik untuk melengkapi karya musik elektro-akustik. Alat-alat instrumen direkam dan dimainkan ke dalam konsep elektro-akustik dengan judul “*The Story Of Tapa Malenggang*”

Instrumen-instrumen akustik direkam dan diolah secara langsung menghasilkan suara yang baru berdasarkan eksperimen pengkarya

sendiri, dan di hadirkan secara *live* elektro-akustik dengan *visualisasi video* sebagai media pendukung.

Berikut gambar dan penjelasan dari proses-proses yang akan di pertunjukan dalam karya The Story Of Tapa Malenggang :

a. Reverb, delay:



Gambar 4. Reverb, delay

Menciptakan rasa persatuan atau perpaduan antara sumber suara yang datang dari asal yang berbeda, dan cara yang efektif untuk melapiskan rasa baru ruang pada rekaman.

b. Panning :

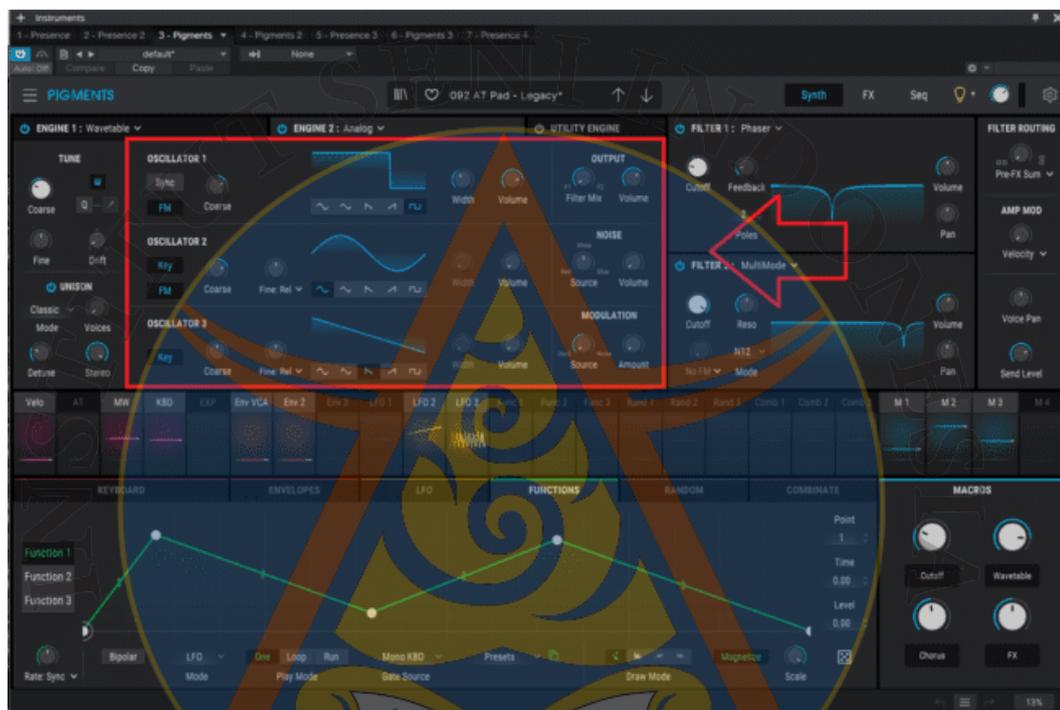


Gambar 5. Panning Tools

Menempatkan suara dalam *stereo* atau *multichannel*.

c. *Oscillator engine dan waves table*

Oscillator Engine merupakan tempat melakukan atau *designing audio* yang di dalamnya memiliki *filter fx*, *Coarse*, *Width*, *Volume*, *Modulation*, *Noise*, *Wavetable* dan *fx modular*.



Gambar 6. *Oscillator Engine*

Pada gambar di atas merupakan *Oscillator engine* yang berfungsi dimana *audio synthesis* diolah bentuk gelombangnya (*waveshape*) dan audio diolah sesuai dengan bagian suasana pada karya *The Story Of Tapa Malenggang*.



Gambar 7. Wavetable 3D

Dapat dilihat pada gambar di atas merupakan *wave table*, dimana bentuk gelombang ditampilkan dalam bentuk tiga dimensi (3D). Selain itu gelombang juga dapat diolah dengan menggunakan *amplitude modulation*, yang pada hal ini pengkarya memilih pengolahan *phase modulation*.

d. Envelope (attack, decay, sustain dan release)

Adapun *envelope* terdiri dari *attack*, *decay*, *sustain*, dan *release* atau disingkat *ADSR*, yang keseluruhannya menentukan seberapa cepat dan lambat sebuah gelombang akan datang dan bertahan hingga menghilang. Hal ini dapat dilihat pada gambar di bawah ini :



Gambar 8. Envelope

e. Low Frequency Oscillator (LFO)

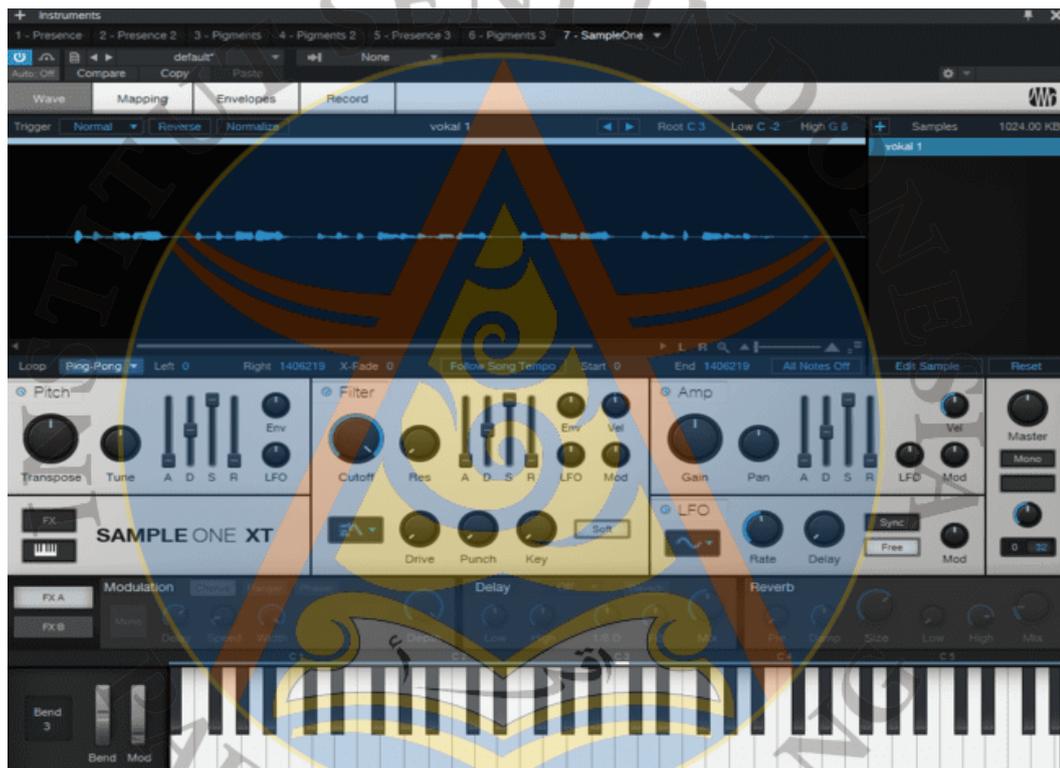


Gambar 9. LFO

LFO atau *Low Frequency Oscillator* berfungsi sebagai *automation* yang dapat digunakan pada *filter fx*, selain itu LFO juga memiliki

waveform, *phase modular*, serta *rate hertz* yang ketiganya merupakan pengolahan gelombang secara *amplitude modulation (AM)* dan *frequency Modulation (FM)*.

f. *Sampling*



Gambar 10. *Filter, LFO, dan Envelope* pada *Sample one*

Pada tahap ini pengkarya melakukan sampling pada material *audio synthesis* maupun material yang direkam secara langsung menggunakan *VSTi Sample One XT*. Adapun teknik pengolahannya menggunakan *filterfx*, *envelope*, serta *LFO*. Selain itu pengkarya juga menggunakan *event fx* yang diantaranya *modulation (chorus, flanger, dan phaser)*, serta *delay* dan *reverb*.

g. Phase Modulation

Phase modulation merupakan teknik mengubah sinyal gelombang yang tergolong kepada *amplitude modulation*. Adapun *phase modulation* terbagi menjadi dua yaitu *chorus* dan *flanger*. Serta kerja dari *phase modulation* adalah mengubah sinyal input secara bertahap. Berikut adalah *VST plug-in* yang digunakan oleh pengkarya.



Gambar 11. VST Phaser



Gambar 12. VST Flanger

Setelah itu tahapan selanjutnya adalah proses *mixing* yang meliputi *balancing* atau menyeimbangkan volume antara track dan menjaganya agar tidak terjadi *clipping* atau pecahan suara yang dihasilkan akibatkan oleh *amplitude* yang terlalu besar. Selanjutnya eksperimentasi terhadap *vst-plugin* pada tahap *dynamic*

fx seperti *compressor*, *multiband compressor*, *limiter*. Adapun proses yang dilakukan pada tahap ini adalah merapikan *dynamic range* pada *frequency* dan *amplitude* tertentu.

Selanjutnya adalah *equalizer* dan memilih *frequency* yang akan dipilih seperti *sub bass*, *low*, *mid*, dan *high* agar cocok untuk membuat ekspresi musik dan agar menciptakan audio pada setiap instrumen musik dapat terdengar lebih rapi dan tidak bertabrakan *frequency*-nya. Setelah itu melakukan eksperimentasi pada *modulation fx* seperti *phaser*, *flanger* yang bertujuan untuk menambah karakter pada audio. Selanjutnya adalah mengatur *stereo imager* dan mengatur *velocity* pada setiap instrumen dimana pada tahap ini cukup penting dalam membuat dinamika ekspresi permainan dalam musik.

Teknik-teknik tersebut diaplikasikan pada pengolahan karya musik *The Story Of Tapa Malenggang*, tahap *eksperimen* ini pengkarya mendengarkan hasil dari olahan tersebut melalui *Speaker*.

6. Perwujudan

Dalam tahapan ini adalah proses final dalam mewujudkan apa yang telah dipersiapkan pada proses sebelumnya. Pada penggarapan musik multimedia *The Story Of Tapa Malenggang* di pertunjukan disebuah ruang pertunjukan dan adapun perwujudan pada karya ini adalah meyelesaikan menjadi music *elektro-akustik* yang beberapa sumber bunyinya direkam secara langsung (*live record*) yang diantaranya yaitu gitar, vokal, bass drum, snare drum, dan jentik jari serta dipertunjukan secara *playback* dan didukung dengan *visualisasi* video.

BAB III

DESKRIPSI KARYA

A. Analisis Karya

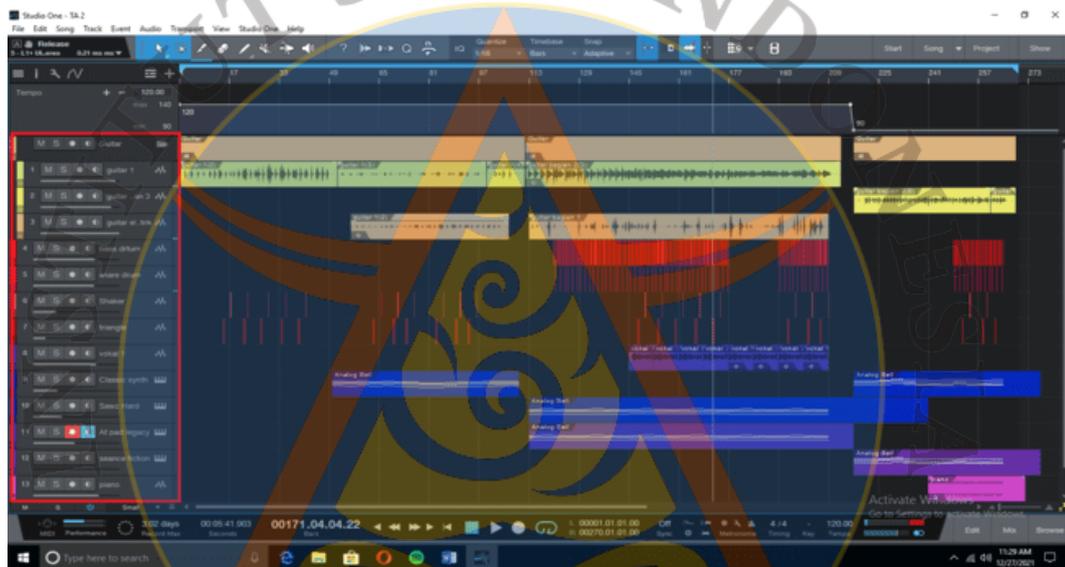
Cerita *Tapa malenggang* menjadi ide garapan dalam melahirkan karya *The Story Of Tapa Malenggang* yang diolah dengan berbagai teknik *sound design* yang tergolong kepada pendekatan musik *elektronik* karya *The Story Of Tapa Malenggang* pada dasarnya memiliki bentuk dan struktur yang diterapkan kedalam beberapa bagian yang telah diolah di *DAW*.

Beberapa teknik dan manipulasi suara yang diantaranya adalah:

No	Suasana	Materi VSTi dan instrument Yang Diolah	Materi Sound Sampler Yang Diolah	Teknik Pengolahan	Durasi
1.	Suasana dipintu langit (kerajaan langit)	<i>Gitar, Pad Classic synth, Shaker, dan Triangle</i>	<i>Ambience, Atmos,</i>	<i>Panning, Re verbs, Delay Equalizer Filtering Modulation</i>	3 menit 48 detik
2.	Suasana tegang yang dilalui mambang diawan ketika turun kebumi	<i>Gitar, Pad at legacy, Bass drum, Snare, Shaker, Triangle, dan Pad</i>	<i>Atmos, Ambience,</i>	<i>Panning, Re verbs, Delay Equalizer Filtering Modulation</i>	3 menit 66 detik
3.	Suasana bahagia pertemuan mambang diawan dan putri kesuma ampai	<i>Gitar, Pad at legacy, Bass drum, Snare, Shaker, Triangle, dan Pad</i>	<i>Ambience, Atmos,</i>	<i>Panning, Re verbs, Delay Equalizer Filtering Modulation</i>	2 menit 29 detik

Tabel 2. Skema alur karya *The Story Of Tapa Malenggang*

Selanjutnya untuk kebutuhan karya, maka instrumen-instrumen akustik menjadi pattern yang disusun dan setiap instrument disumming ke dalam folder yang telah disediakan. *Summing track* adalah gabungan dari beberapa track yang digolongkan pada divisi yang sama. Karya musik *The Story Of Tapa Malenggang* digarap secara elektronik ke dalam bentuk musik tiga bagian atau *The Three part song form*.



Gambar 13. *Summing track Studio one*

Dapat dilihat pada gambar diatas berwarna merah ada 13 *track* yang tergabung dalam beberapa divisi atau *summing track* yang merupakan keseluruhan *track* pengkarya, selanjutnya pada karya *The Story Of Tapa Malenggang* pengkarya menyusun pada jendela *playlist* dan mengolah masing-masing *track* dengan berbagai *VSTfx* sesuai dengan maksud dan tujuan pengkarya dalam menciptakan karya *The Story Of Tapa Malenggang*.

Karya ini juga ditulis ke dalam Sibelius berupa bentuk partitur yang terdapat pada gambar dibawah ini :

Bagian 1

The Story Of Tapa Malenggang

Composer : Aby Rahman

Allegro

The musical score is arranged in a vertical stack of staves. From top to bottom, the staves are: Jentik Jari (percussion), Bass Drum (percussion), Snare Drum (percussion), Piano (melodic), Acoustic Guitar (melodic), Acoustic Guitar (melodic), Vokal Dendang (vocal), Pad 1 Classic Synth (synth), Pad 2 At Pad Legacy (synth), Pad 3 Sawz Hard (synth), Pad 4 Seance Fiction (synth), Atmosphere Aura (synth), Atmosphere Depth (synth), and Atmosphere Electro (synth). The tempo is marked as 'Allegro' at the beginning and end of the score. A large, semi-transparent watermark for 'INSTITUT SENI INDONESIA PAJANG PANJANG' is overlaid on the score.

Jentik Jari

Bass Drum

Snare Drum

Piano

Acoustic Guitar

Acoustic Guitar

Vokal Dendang

Pad 1 Classic Synth

Pad 2 At Pad Legacy

Pad 3 Sawz Hard

Pad 4 Seance Fiction

Atmosphere Aura

Atmosphere Depth

Allegro

Atmosphere Electro

2

ff

Jentik Jari

B. D.

S. D.

Pno.

A. Gtr.

A. Gtr.

Vokal Dendang

Pad 1 Classic Synth

Pad 2 At Pad :ehacy

Pad 3 Sawz Hard

Pad 4 Sceance Fiction

Atmosphere Aura

Atmosphere Depth

Atmosphere Electro

The image displays a musical score for a piece titled "Jentik Jari". The score is arranged in a vertical stack of staves. At the top, there are three staves labeled "Jentik Jari", "B. D.", and "S. D.", each with a double bar line and a dynamic marking of *ff*. Below these are several staves for instruments: "Pno.", two "A. Gtr." staves, "Vokal Dendang", "Pad 1 Classic Synth", "Pad 2 At Pad :ehacy", "Pad 3 Sawz Hard", "Pad 4 Sceance Fiction", "Atmosphere Aura", "Atmosphere Depth", and "Atmosphere Electro". The "A. Gtr." and "Vokal Dendang" staves contain musical notation, including notes, rests, and accidentals. The "Atmosphere" staves contain sustained notes. A large, semi-transparent watermark for "INSTITUT SENI INDONESIA PADJANG PANJANG" is overlaid on the score.

21

Jentik Jari

B. D.

S. D.

Pno.

A. Gtr.

A. Gtr.

Vokal Dendang

Pad 1 Classic Synth

Pad 2 At Pad :chacy

Pad 3 Sawz Hard

Pad 4 Sceance Fiction

Atmosphere Aura

Atmosphere Depth

Atmosphere Electro

The image shows a musical score for page 21. It consists of 13 staves. The top three staves are labeled 'Jentik Jari', 'B. D.', and 'S. D.'. The next three staves are 'Pno.', 'A. Gtr.', and 'A. Gtr.'. The seventh staff is 'Vokal Dendang'. The remaining six staves are labeled 'Pad 1 Classic Synth', 'Pad 2 At Pad :chacy', 'Pad 3 Sawz Hard', 'Pad 4 Sceance Fiction', 'Atmosphere Aura', 'Atmosphere Depth', and 'Atmosphere Electro'. A large, semi-transparent watermark for 'INSTITUT SENI INDONESIA PADANGPANJANG' is overlaid across the center of the page.

4

30

Jentik Jari

B. D.

S. D.

Pno.

A. Gr.

A. Gr.

Vokal Dendang

Pad 1 Classic Synth

Pad 2 At Pad :ehacy

Pad 3 Sawz Hard

Pad 4 Sceance Fiction

Atmosphere Aura

Atmosphere Depth

Atmosphere Electro

The image shows a musical score for page 30. It consists of 14 staves. The first three staves are for percussion: 'Jentik Jari', 'B. D.', and 'S. D.'. The next three staves are for piano and guitar: 'Pno.', 'A. Gr.', and 'A. Gr.'. The seventh staff is for 'Vokal Dendang'. The remaining seven staves are for various synthesizer pads and atmospheres: 'Pad 1 Classic Synth', 'Pad 2 At Pad :ehacy', 'Pad 3 Sawz Hard', 'Pad 4 Sceance Fiction', 'Atmosphere Aura', 'Atmosphere Depth', and 'Atmosphere Electro'. A large, semi-transparent watermark for 'INSTITUT SENI INDONESIA JEMBER' is overlaid across the center of the page.

39

Jentik Jari

B. D.

S. D.

Pno.

A. Gtr.

A. Gtr.

Vokal Dendang

Pad 1 Classic Synth

Pad 2 At Pad :ehacy

Pad 3 Sawz Hard

Pad 4 Sceance Fiction

Atmosphere Aura

Atmosphere Depth

Atmosphere Electro

The image shows a musical score for page 39. It consists of 14 staves. The top three staves are for percussion: 'Jentik Jari', 'B. D.', and 'S. D.'. The next three staves are for guitar: 'Pno.', 'A. Gtr.', and 'A. Gtr.'. The fourth staff is for 'Vokal Dendang'. The remaining seven staves are for various synthesizer pads and atmospheres: 'Pad 1 Classic Synth', 'Pad 2 At Pad :ehacy', 'Pad 3 Sawz Hard', 'Pad 4 Sceance Fiction', 'Atmosphere Aura', 'Atmosphere Depth', and 'Atmosphere Electro'. A large, semi-transparent watermark for 'INSTITUT SENI INDONESIA MESIA PADANGPANJANG' is overlaid across the center of the page.

6

49

Jentik Jari

B. D.

S. D.

Pno.

A. Gtr.

A. Gtr.

Vokal Dendang

Pad 1 Classic Synth

Pad 2 At Pad :ehacy

Pad 3 Sawz Hard

Pad 4 Sceance Fiction

Atmosphere Aura

Atmosphere Depth

Atmosphere Electro

The musical score for page 49 consists of 14 staves. The top three staves are for percussion: 'Jentik Jari', 'B. D.', and 'S. D.'. The next three staves are for guitar: 'Pno.', 'A. Gtr.', and 'A. Gtr.'. The 'Vokal Dendang' staff contains vocal notation. The remaining eight staves are for various synthesizer pads: 'Pad 1 Classic Synth', 'Pad 2 At Pad :ehacy', 'Pad 3 Sawz Hard', 'Pad 4 Sceance Fiction', 'Atmosphere Aura', 'Atmosphere Depth', and 'Atmosphere Electro'. A large, semi-transparent watermark for 'INSTITUT SENI INDONESIA JEMBER' is centered over the score.

58

Jentik Jari

B. D.

S. D.

Pno.

A. Gtr.

A. Gtr.

Vokal Dendang

Pad 1 Classic Synth

Pad 2 At Pad :ehacy

Pad 3 Sawz Hard

Pad 4 Sceance Fiction

Atmosphere Aura

Atmosphere Depth

Atmosphere Electro

The musical score for page 58 consists of 14 staves. The top three staves are for percussion: Jentik Jari, B. D., and S. D. The fourth staff is for Piano (Pno.). The fifth and sixth staves are for Acoustic Guitar (A. Gtr.). The seventh staff is for Vokal Dendang. The remaining seven staves are for various pads and atmospheres: Pad 1 Classic Synth, Pad 2 At Pad :ehacy, Pad 3 Sawz Hard, Pad 4 Sceance Fiction, Atmosphere Aura, Atmosphere Depth, and Atmosphere Electro. A large watermark for Institut Seni Indonesia Cirebon is overlaid on the score.

8

64

Jentik Jari

B. D.

S. D.

Pno.

A. Gr.

A. Gr.

Vokal Dendang

mam bang di a wan mam bang di bu lan mam bang sak ti

Pad 1 Classic Synth

Pad 2 At Pad :ehacy

Pad 3 Sawz Hard

Pad 4 Sceance Fiction

Atmosphere Aura

Atmosphere Depth

Atmosphere Electro

70

Jentik Jari

B. D.

S. D.

Pno.

A. Gtr.

A. Gtr.

Vokal Dendang
mam bang di a wan mam bang di bu lan mam bang sak ti mam bang di a

Pad 1 Classic Synth

Pad 2 At Pad :ehacy

Pad 3 Sawz Hard

Pad 4 Sceanee Fiction

Atmosphere Aura

Atmosphere Depth

Atmosphere Electro

10

75

Jentik Jari

B. D.

S. D.

Pno.

A. Gtr.

A. Gtr.

Vokal Dendang
wan mam bang di bu lan mam bang sak ti

Pad 1 Classic Synth

Pad 2 At Pad :ehacy

Pad 3 Sawz Hard

Pad 4 Sceance Fiction

Atmosphere Aura

Atmosphere Depth

Atmosphere Electro

82

Jentik Jari

B. D.

S. D.

Pno.

A. Gtr.

A. Gtr.

Vokal Dendang

Pad 1 Classic Synth

Pad 2 At Pad :ehacy

Pad 3 Sawz Hard

Pad 4 Sceance Fiction

Atmosphere Aura

Atmosphere Depth

Atmosphere Electro

The musical score for page 11 (measure 82) features the following components:

- Jentik Jari:** A staff with a double bar line at the start, followed by a series of vertical tick marks.
- B. D. and S. D.:** Similar to Jentik Jari, these staves contain vertical tick marks.
- Pno.:** A piano staff with a treble clef, mostly containing rests.
- A. Gtr. (Acoustic Guitar):** Two staves. The top staff contains a melodic line with some accidentals and slurs. The bottom staff contains rests.
- Vokal Dendang:** A vocal staff with a treble clef, mostly containing rests.
- Pad 1 Classic Synth:** A staff with a treble clef containing sustained chords.
- Pad 2 At Pad :ehacy:** A staff with a treble clef containing sustained chords.
- Pad 3 Sawz Hard:** A staff with a treble clef containing sustained chords.
- Pad 4 Sceance Fiction:** A staff with a treble clef containing sustained chords.
- Atmosphere Aura, Depth, and Electro:** Three staves with a treble clef, each containing sustained chords.

12

90

Jentik Jari

B. D.

S. D.

Pno.

A. Gtr.

A. Gtr.

Vokal Dendang

Pad 1 Classic Synth

Pad 2 At Pad :ehacy

Pad 3 Sawz Hard

Pad 4 Sceance Fiction

Atmosphere Aura

Atmosphere Depth

Atmosphere Electro

The musical score for page 12, measures 90-97, features the following instruments and parts:

- Jentik Jari**: Percussion part with a series of vertical stems.
- B. D.**: Percussion part with a series of vertical stems.
- S. D.**: Percussion part with a series of vertical stems.
- Pno.**: Piano part with a series of horizontal lines.
- A. Gtr.**: Acoustic guitar part with a series of horizontal lines.
- A. Gtr.**: Acoustic guitar part with a series of horizontal lines.
- Vokal Dendang**: Vocal part with a series of horizontal lines.
- Pad 1 Classic Synth**: Pad part with a series of horizontal lines.
- Pad 2 At Pad :ehacy**: Pad part with a series of horizontal lines.
- Pad 3 Sawz Hard**: Pad part with a series of horizontal lines.
- Pad 4 Sceance Fiction**: Pad part with a series of horizontal lines.
- Atmosphere Aura**: Atmosphere part with a series of horizontal lines.
- Atmosphere Depth**: Atmosphere part with a series of horizontal lines.
- Atmosphere Electro**: Atmosphere part with a series of horizontal lines.

98

Jentik Jari

B. D.

S. D.

Pno.

A. Gtr.

A. Gtr.

Vokal Dendang

Pad 1 Classic Synth

Pad 2 At Pad :ehacy

Pad 3 Sawz Hard

Pad 4 Sceance Fiction

Atmosphere Aura

Atmosphere Depth

Atmosphere Electro

14

105

Jentik Jari

B. D.

S. D.

Pno.

A. Gtr.

A. Gtr.

Vokal Dendang

Pad 1 Classic Synth

Pad 2 At Pad :ehacy

Pad 3 Sawz Hard

Pad 4 Seance Fiction

Atmosphere Aura

Atmosphere Depth

Atmosphere Electro

The musical score for page 14 begins at measure 105. It features a variety of instruments and sound effects. The percussion section includes Jentik Jari, B. D., and S. D. The piano (Pno.) and two acoustic guitar (A. Gtr.) parts provide harmonic support. The vocal line (Vokal Dendang) is present but contains no lyrics. The score is heavily layered with pads and atmospheres, including Classic Synth, At Pad :ehacy, Sawz Hard, Seance Fiction, Aura, Depth, and Electro. A large, semi-transparent watermark for Institut Seni Indonesia Padangpanjang is centered over the page.

110

15

Jentik Jari

B. D.

S. D.

Pno.

A. Gtr.

A. Gtr.

Vokal Dendang

Pad 1 Classic Synth

Pad 2 At Pad :ehacy

Pad 3 Sawz Hard

Pad 4 Sceance Fiction

Atmosphere Aura

Atmosphere Depth

Atmosphere Electro

INSTITUT SENI INDONESIA
PADANGPANJANG

Gambar 14. Notasi Full Score Bagian 1

Bagian 2

The Story Of Tapa Malenggang

Composer : Aby Rahman

Allegro

The musical score is arranged in a vertical stack of staves. From top to bottom, the staves are: Jentik Jari (percussion), Bass Drum (percussion), Snare Drum (percussion), Piano (melodic), Acoustic Guitar (melodic), Acoustic Guitar (melodic), Vokal Dendang (vocal), Pad 1 Classic Synth (synth), Pad 2 At Pad Legacy (synth), Pad 3 Sawz Hard (synth), Pad 4 Seance Fiction (synth), Atmosphere Aura (synth), Atmosphere Depth (synth), and Atmosphere Electro (synth). The tempo is marked as 'Allegro' at the top and bottom of the score. A large, semi-transparent watermark for 'INSTITUT SENI INDO NESIA PADANG PANJANG' is overlaid on the score.

Jentik Jari

Bass Drum

Snare Drum

Piano

Acoustic Guitar

Acoustic Guitar

Vokal Dendang

Pad 1 Classic Synth

Pad 2 At Pad Legacy

Pad 3 Sawz Hard

Pad 4 Seance Fiction

Atmosphere Aura

Atmosphere Depth

Allegro

Atmosphere Electro

9

Jentik Jari

B. D.

S. D.

Pno.

A. Gtr.

A. Gtr.

Vokal Dendang

Pad 1 Classic Synth

Pad 2 At Pad :ehacy

Pad 3 Sawz Hard

Pad 4 Sceance Fiction

Atmosphere Aura

Atmosphere Depth

Atmosphere Electro

The image shows a musical score for page 44, starting at measure 9. The score is arranged in a vertical stack of staves. At the top, there are three staves for percussion: 'Jentik Jari', 'B. D.', and 'S. D.', each with a single bar line. Below these are two staves for piano ('Pno.') and two staves for acoustic guitar ('A. Gtr.'). The 'Vokal Dendang' staff contains a vocal line with notes and rests. The lower section of the score consists of seven pad and atmosphere staves: 'Pad 1 Classic Synth', 'Pad 2 At Pad :ehacy', 'Pad 3 Sawz Hard', 'Pad 4 Sceance Fiction', 'Atmosphere Aura', 'Atmosphere Depth', and 'Atmosphere Electro'. A large, semi-transparent watermark for 'INSTITUT SENI INDONESIA PASURUAN' is overlaid across the center of the page, with a stylized logo in the background.

16

Jentik Jari

B. D.

S. D.

Pno.

A. Gtr.

A. Gtr.

Vokal Dendang

Pad 1 Classic Synth

Pad 2 At Pad :ehacy

Pad 3 Sawz Hard

Pad 4 Sceance Fiction

Atmosphere Aura

Atmosphere Depth

Atmosphere Electro

The image shows a musical score for page 16. It consists of 14 staves. The top three staves are for percussion: 'Jentik Jari' (a single note on a high staff), 'B. D.' (bass drum), and 'S. D.' (snare drum). The fourth staff is for piano ('Pno.'). The fifth and sixth staves are for acoustic guitar ('A. Gtr.'). The seventh staff is for 'Vokal Dendang' (vocals). The remaining seven staves are for various synthesizer pads: 'Pad 1 Classic Synth', 'Pad 2 At Pad :ehacy', 'Pad 3 Sawz Hard', 'Pad 4 Sceance Fiction', 'Atmosphere Aura', 'Atmosphere Depth', and 'Atmosphere Electro'. A large, semi-transparent watermark for 'INSTITUT SENI INDONESIA PASURUAN PANJANG' is overlaid across the center of the page.

23

Jentik Jari

B. D.

S. D.

Pno.

A. Gtr.

A. Gtr.

Vokal Dendang

Pad 1 Classic Synth

Pad 2 At Pad :ehacy

Pad 3 Sawz Hard

Pad 4 Sceance Fiction

Atmosphere Aura

Atmosphere Depth

Atmosphere Electro

The image shows a musical score for page 23. It consists of 14 staves. The first three staves are for Jentik Jari, B. D., and S. D. The next three staves are for Pno., A. Gtr., and A. Gtr. The following three staves are for Vokal Dendang, Pad 1 Classic Synth, and Pad 2 At Pad :ehacy. The last five staves are for Pad 3 Sawz Hard, Pad 4 Sceance Fiction, Atmosphere Aura, Atmosphere Depth, and Atmosphere Electro. A large watermark for Institut Seni Indonesia Pajang Panjang is overlaid on the score.

29

Jentik Jari

B. D.

S. D.

Pno.

A. Gtr.

A. Gtr.

Vokal Dendang

Pad 1 Classic Synth

Pad 2 At Pad :ehacy

Pad 3 Sawz Hard

Pad 4 Sceance Fiction

Atmosphere Aura

Atmosphere Depth

Atmosphere Electro

mam bang di a

Detailed description of the musical score: The score is for page 29 and consists of 13 staves. The top three staves are for Jentik Jari (percussion), B. D. (bass drum), and S. D. (snare drum). The fourth staff is for Piano (Pno.). The fifth and sixth staves are for Acoustic Guitar (A. Gtr.). The seventh staff is for the vocal line (Vokal Dendang) with lyrics 'mam bang di a'. The eighth staff is for Pad 1 Classic Synth. The ninth staff is for Pad 2 At Pad :ehacy. The tenth staff is for Pad 3 Sawz Hard. The eleventh staff is for Pad 4 Sceance Fiction. The twelfth staff is for Atmosphere Aura. The thirteenth staff is for Atmosphere Depth. The fourteenth staff is for Atmosphere Electro. A large watermark for Institut Seni Indonesia is visible across the score.

34

Jentik Jari

B. D.

S. D.

Pno.

A. Gr.

A. Gr.

Vokal Dendang

wan mam bang di bu lan mam bang sak ti mam bang di a wan mam bang

Pad 1 Classic Synth

Pad 2 At Pad :ehacy

Pad 3 Sawz Hard

Pad 4 Scence Fiction

Atmosphere Aura

Atmosphere Depth

Atmosphere Electro

39

Jentik Jari

B. D.

S. D.

Pno.

A. Gtr.

A. Gtr.

Vokal Dendang

di bu lan mam bang sak ti mam bang di a wan mam bang di bu lan

Pad 1 Classic Synth

Pad 2 At Pad :ehacy

Pad 3 Sawz Hard

Pad 4 Sceance Fiction

Atmosphere Aura

Atmosphere Depth

Atmosphere Electro

The image shows a musical score for page 39. It includes staves for Jentik Jari, B. D., S. D., Pno., two A. Gtr. parts, Vokal Dendang (with lyrics: di bu lan mam bang sak ti mam bang di a wan mam bang di bu lan), Pad 1 Classic Synth, Pad 2 At Pad :ehacy, Pad 3 Sawz Hard, Pad 4 Sceance Fiction, Atmosphere Aura, Atmosphere Depth, and Atmosphere Electro. A large watermark for Institut Seni Indonesia Padangpanjang is overlaid on the score.

44

Jentik Jari

B. D.

S. D.

Pno.

A. Gtr.

A. Gtr.

Vokal Dendang

mam bang sak ti mam bang di a wan mam bang di bu lan

Pad 1 Classic Synth

Pad 2 At Pad :ehacy

Pad 3 Sawz Hard

Pad 4 Sceance Fiction

Atmosphere Aura

Atmosphere Depth

Atmosphere Electro

The image shows a musical score for page 44. It includes staves for Jentik Jari, B. D., S. D., Pno., two A. Gtr. parts, Vokal Dendang with lyrics, and several synth pads (Pad 1 to Pad 4) and atmosphere tracks (Atmosphere Aura, Depth, Electro). A large watermark for Institut Seni Indonesia Jember is overlaid on the score.

48

Jentik Jari

B. D.

S. D.

Pno.

A. Gr.

A. Gr.

Vokal Dendang

mam bang sak ti mam bang di a wan mam bang di bu lan mam bang sak ti

Pad 1 Classic Synth

Pad 2 At Pad :ehacy

Pad 3 Sawz Hard

Pad 4 Sceance Fiction

Atmosphere Aura

Atmosphere Depth

Atmosphere Electro

53

Jentik Jari

B. D.

S. D.

Pno.

A. Gr.

A. Gr.

Vokal Dendang

mam bang di a wan mam bang di bu lan mam bang sak ti

Pad 1 Classic Synth

Pad 2 At Pad :ehacy

Pad 3 Sawz Hard

Pad 4 Sceance Fiction

Atmosphere Aura

Atmosphere Depth

Atmosphere Electro

57

Jentik Jari

B. D.

S. D.

Pno.

A. Gtr.

A. Gtr.

Vokal Dendang

mam bang di a wan mam bang di bu lan mam bang sak ti

Pad 1 Classic Synth

Pad 2 At Pad :ehacy

Pad 3 Sawz Hard

Pad 4 Sceance Fiction

Atmosphere Aura

Atmosphere Depth

Atmosphere Electro

61

Jentik Jari

B. D.

S. D.

Pno.

A. Gtr.

A. Gtr.

Vokal Dendang

mam bang di a wan mam bang di bu lan mam bang sak ti mam bang di a

Pad 1 Classic Synth

Pad 2 At Pad :ehacy

Pad 3 Sawz Hard

Pad 4 Scεance Fiction

Atmosphere Aura

Atmosphere Depth

Atmosphere Electro

66

Jentik Jari

B. D.

S. D.

Pno.

A. Gtr.

A. Gtr.

Vokal Dendang

wan mam bang di bu lan mam bang sak ti mam bang di a wan mam bang

Pad 1 Classic Synth

Pad 2 At Pad :ehacy

Pad 3 Sawz Hard

Pad 4 Sceance Fiction

Atmosphere Aura

Atmosphere Depth

Atmosphere Electro

71

Jentik Jari

B. D.

S. D.

Pno.

A. Gtr.

A. Gtr.

Vokal Dendang

di bu lan mam bang sak ti mam bang di a wan mam bang di bu lan

Pad 1 Classic Synth

Pad 2 At Pad :ehacy

Pad 3 Sawz Hard

Pad 4 Sceance Fiction

Atmosphere Aura

Atmosphere Depth

Atmosphere Electro

76

Jentik Jari

B. D.

S. D.

Pno.

A. Gtr.

A. Gtr.

Vokal Dendang

mam bang sak ti mam bang di a wan mam bang di bu lan mam bang sak ti

Pad 1 Classic Synth

Pad 2 At Pad :ehacy

Pad 3 Sawz Hard

Pad 4 Sceance Fiction

Atmosphere Aura

Atmosphere Depth

Atmosphere Electro

The image shows a musical score for page 76. It consists of multiple staves for different instruments and a vocal line. The instruments listed are Jentik Jari, B. D., S. D., Pno., A. Gtr., Vokal Dendang, Pad 1 Classic Synth, Pad 2 At Pad :ehacy, Pad 3 Sawz Hard, Pad 4 Sceance Fiction, Atmosphere Aura, Atmosphere Depth, and Atmosphere Electro. The vocal line includes the lyrics: 'mam bang sak ti mam bang di a wan mam bang di bu lan mam bang sak ti'. A large watermark for 'INSTITUT SENI INDONESIA PADANG PANJANG' is overlaid on the score.

81

Jentik Jari

B. D.

S. D.

Pno.

A. Gtr.

A. Gtr.

Vokal Dendang
mam bang di a wan mam bang di bu lan mam bang sak ti mam bang di a

Pad 1 Classic Synth

Pad 2 At Pad :ehacy

Pad 3 Sawz Hard

Pad 4 Sceance Fiction

Atmosphere Aura

Atmosphere Depth

Atmosphere Electro

The image shows a musical score for page 81. It consists of 13 staves. The top three staves are for Jentik Jari, B. D., and S. D. The fourth staff is for Pno. The fifth and sixth staves are for A. Gtr. The seventh staff is for Vokal Dendang with the lyrics 'mam bang di a wan mam bang di bu lan mam bang sak ti mam bang di a'. The eighth staff is for Pad 1 Classic Synth. The ninth staff is for Pad 2 At Pad :ehacy. The tenth staff is for Pad 3 Sawz Hard. The eleventh staff is for Pad 4 Sceance Fiction. The twelfth staff is for Atmosphere Aura. The thirteenth staff is for Atmosphere Depth. The fourteenth staff is for Atmosphere Electro. A large watermark for Institut Seni Indonesia Pasuruan Panjang is overlaid on the score.

86

Jentik Jari

B. D.

S. D.

Pno.

A. Gtr.

A. Gtr.

Vokal Dendang
wan mam bang di bu lan mam bang sak ti mam bang di a wan mam bang

Pad 1 Classic Synth

Pad 2 At Pad :ehacy

Pad 3 Sawz Hard

Pad 4 Sceance Fiction

Atmosphere Aura

Atmosphere Depth

Atmosphere Electro

The image shows a musical score for page 86. It includes staves for Jentik Jari, B. D., S. D., Pno., two A. Gtr. parts, Vokal Dendang with lyrics, and several Pad and Atmosphere tracks. A large watermark for Institut Seni Indonesia Padangpanjang is overlaid on the score.

91

Jentik Jari

B. D.

S. D.

Pno.

A. Gtr.

A. Gtr.

Vokal Dendang

di bu lan mam bang sak ti mam bang di a wan mam bang

Pad 1 Classic Synth

Pad 2 At Pad :ehacy

Pad 3 Sawz Hard

Pad 4 Scance Fiction

Atmosphere Aura

Atmosphere Depth

Atmosphere Electro



95

Jentik Jari

B. D.

S. D.

Pno.

A. Gtr.

A. Gtr.

Vokal Dendang

di bu lan mam bang sak ti

Pad 1 Classic Synth

Pad 2 At Pad :chacy

Pad 3 Sawz Hard

Pad 4 Sceance Fiction

Atmosphere Aura

Atmosphere Depth

Atmosphere Electro

Gambar 15. Notasi Full Score Bagian 2

Bagian 3

The Story Of Tapa Malenggang

Composer : Aby Rahman

Andante

The musical score is arranged in a vertical stack of staves. From top to bottom, the instruments and parts are: Jentik Jari (percussion), Bass Drum (percussion), Snare Drum (percussion), Piano (melodic), Acoustic Guitar (melodic), Acoustic Guitar (melodic), Vokal Dendang (vocal), Pad 1 Classic Synth (synth pad), Pad 2 At Pad Legacy (synth pad), Pad 3 Sawz Hard (synth pad), Pad 4 Seance Fiction (synth pad), Atmosphere Aura (atmosphere), Atmosphere Depth (atmosphere), and Atmosphere Electro (atmosphere). The tempo is marked as 'Andante'. A large, semi-transparent watermark for 'INSTITUT SENI INDONESIA ANGGEPANJANG' is overlaid on the score.

Jentik Jari

Bass Drum

Snare Drum

Piano

Acoustic Guitar

Acoustic Guitar

Vokal Dendang

Pad 1 Classic Synth

Pad 2 At Pad Legacy

Pad 3 Sawz Hard

Pad 4 Seance Fiction

Atmosphere Aura

Atmosphere Depth

Andante

Atmosphere Electro

2

12

Jentik Jari

B. D.

S. D.

Pno.

A. Gtr.

A. Gtr.

Vokal Dendang

Pad 1 Classic Synth

Pad 2 At Pad :ehacy

Pad 3 Sawz Hard

Pad 4 Sceance Fiction

Atmosphere Aura

Atmosphere Depth

Atmosphere Electro

The image shows a musical score for track 2, starting at measure 12. The score is arranged in a vertical stack of staves. At the top, there are three percussion staves: 'Jentik Jari', 'B. D.', and 'S. D.', each with a double bar line and a vertical line indicating a pulse. Below these are two piano staves, 'Pno.', which are mostly empty. The next two staves are 'A. Gtr.', with the top one containing a sequence of chords. The 'Vokal Dendang' staff contains a vocal line with lyrics 'u' and 'u' written below the notes. Below the vocal line are four 'Pad' staves: 'Pad 1 Classic Synth', 'Pad 2 At Pad :ehacy', 'Pad 3 Sawz Hard', and 'Pad 4 Sceance Fiction'. The 'Pad 1' and 'Pad 4' staves contain a repeating sequence of chords. The 'Atmosphere' staves ('Atmosphere Aura', 'Atmosphere Depth', and 'Atmosphere Electro') are mostly empty. A large, semi-transparent watermark for 'INSTITUT SENI INDONESIA PADANG PANJANG' is overlaid on the score.

23

Jentik Jari

B. D.

S. D.

Pno.

A. Gtr.

A. Gtr.

Vokal Dendang

Pad 1 Classic Synth

Pad 2 At Pad :ehacy

Pad 3 Sawz Hard

Pad 4 Sceance Fiction

Atmosphere Aura

Atmosphere Depth

Atmosphere Electro

4

30

Jentik Jari

B. D.

S. D.

Pno.

A. Gtr.

A. Gtr.

Vokal Dendang

Pad 1 Classic Synth

Pad 2 At Pad :ehacy

Pad 3 Sawz Hard

Pad 4 Sceance Fiction

Atmosphere Aura

Atmosphere Depth

Atmosphere Electro

The musical score for page 65 begins at measure 30. It features a variety of instruments and textures: Jentik Jari (percussion), B. D. (bass drum), S. D. (snare drum), Pno. (piano), two A. Gtr. (acoustic guitar) parts, Vokal Dendang (vocals), and several pads and atmospheres (Pad 1 Classic Synth, Pad 2 At Pad :ehacy, Pad 3 Sawz Hard, Pad 4 Sceance Fiction, Atmosphere Aura, Atmosphere Depth, Atmosphere Electro). The score is overlaid with a large watermark for Institut Seni Indonesia Padangpanjang.

36

Jentik Jari

B. D.

S. D.

Pno.

A. Gr.

A. Gr.

Vokal Dendang

Pad 1 Classic Synth

Pad 2 At Pad :ehacy

Pad 3 Sawz Hard

Pad 4 Sceance Fiction

Atmosphere Aura

Atmosphere Depth

Atmosphere Electro

The image shows a musical score for track 36, page 5. The score is written for a variety of instruments and sounds. At the top, there are three staves for 'Jentik Jari', 'B. D.', and 'S. D.'. Below these are staves for 'Pno.', two 'A. Gr.' parts, 'Vokal Dendang', and four 'Pad' parts: 'Pad 1 Classic Synth', 'Pad 2 At Pad :ehacy', 'Pad 3 Sawz Hard', and 'Pad 4 Sceance Fiction'. At the bottom, there are three 'Atmosphere' parts: 'Atmosphere Aura', 'Atmosphere Depth', and 'Atmosphere Electro'. A large watermark for 'INSTITUT SENI INDONESIA PADANGPANJANG' is overlaid on the score.

6

42

Jentik Jari

B. D.

S. D.

Pno.

A. Gtr.

A. Gtr.

Vokal Dendang

Pad 1 Classic Synth

Pad 2 At Pad :chacy

Pad 3 Sawz Hard

Pad 4 Sceance Fiction

Atmosphere Aura

Atmosphere Depth

Atmosphere Electro

The image shows a musical score for a piece titled "Jentik Jari". The score is arranged in a vertical stack of staves. At the top left, the number "6" is written. The first staff is labeled "Jentik Jari" and has a measure number "42" above it. Below it are three staves labeled "B. D.", "S. D.", and "Pno.". The next two staves are labeled "A. Gtr.". Below that is a staff labeled "Vokal Dendang". The following four staves are labeled "Pad 1 Classic Synth", "Pad 2 At Pad :chacy", "Pad 3 Sawz Hard", and "Pad 4 Sceance Fiction". The final three staves are labeled "Atmosphere Aura", "Atmosphere Depth", and "Atmosphere Electro". A large, semi-transparent watermark for "INSTITUT SENI INDONESIA PADANGPANJANG" is overlaid across the center of the page, featuring a stylized logo with a yellow and blue design.

46 7

The image displays a musical score for the piece 'Jentik Jari'. The score is arranged in a vertical stack of staves. At the top, the title 'Jentik Jari' is written above the first staff. The score includes the following parts: Jentik Jari (percussion), B. D. (bass drum), S. D. (snare drum), Pno. (piano), two A. Gtr. (acoustic guitar) staves, Vokal Dendang (vocal), Pad 1 Classic Synth, Pad 2 At Pad :ehacy, Pad 3 Sawz Hard, Pad 4 Sceance Fiction, Atmosphere Aura, Atmosphere Depth, and Atmosphere Electro. The score is marked with a measure number of 46 at the beginning and a page number of 7 at the top right. A large, semi-transparent watermark for 'INSTITUT SENI INDONESIA PADANG PANJANG' is overlaid on the score.

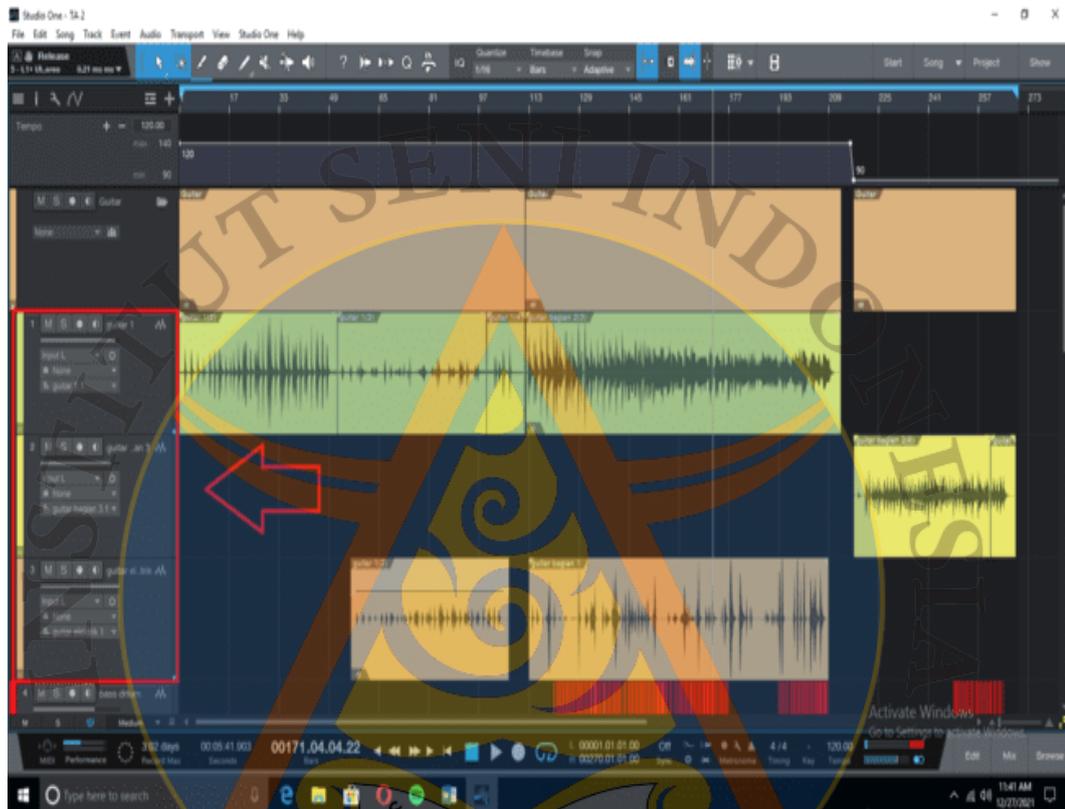
Gambar 16. Notasi Full Score Bagian 3

1	Gitar akustik	Instrumen Musik
2	Gitar akustik 2	Instrumen Musik
3	Jentik Jari	Instrumen Musik
4	Vokal	Instrumen Musik
5	Gitar akustik 3	Instrumen Musik
6	Bass Drum	Instrumen Musik
7	Snare Drum	Instrumen Musik
8	<i>Pad Classic Synth</i>	<i>VSTi</i>
9	<i>Pad at Legacy</i>	<i>VSTi</i>
10	<i>Pad Sawz Hard</i>	<i>VSTi</i>
11	<i>Pad Sceance Fiction</i>	<i>VSTi</i>
12	Piano	<i>VSTi</i>
13	<i>Atmosphere Aurora</i>	<i>Sound Effect</i>
14	<i>Atmosphere Depth</i>	<i>Sound Effect</i>
15	<i>Atmosphere Elektro</i>	<i>Sound Effect</i>

Table 3. Daftar Track *The Story Of Tapa Malenggang*

1. Struktur Karya

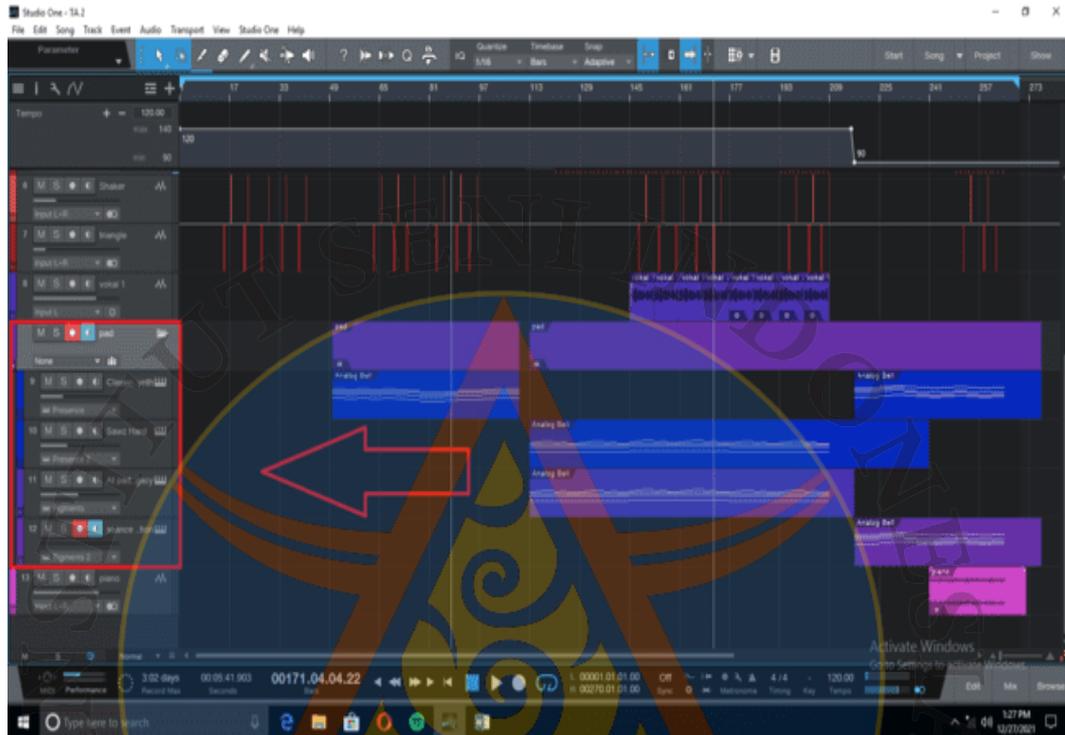
a. Summing Gitar



Gambar 17. *Summing* Gitar

Dapat dilihat diatas pada *summing* gitar terdapat 3 *track* gitar yang pengkarya gunakan dan diolah menggunakan *VSTfx reverb* bertujuan untuk melahirkan suara yang luas dan lebar dari pada aslinya, juga untuk menambah kesan suara perkusi lebih jauh atau lebih kebelakang dari pada suara yang lainnya.

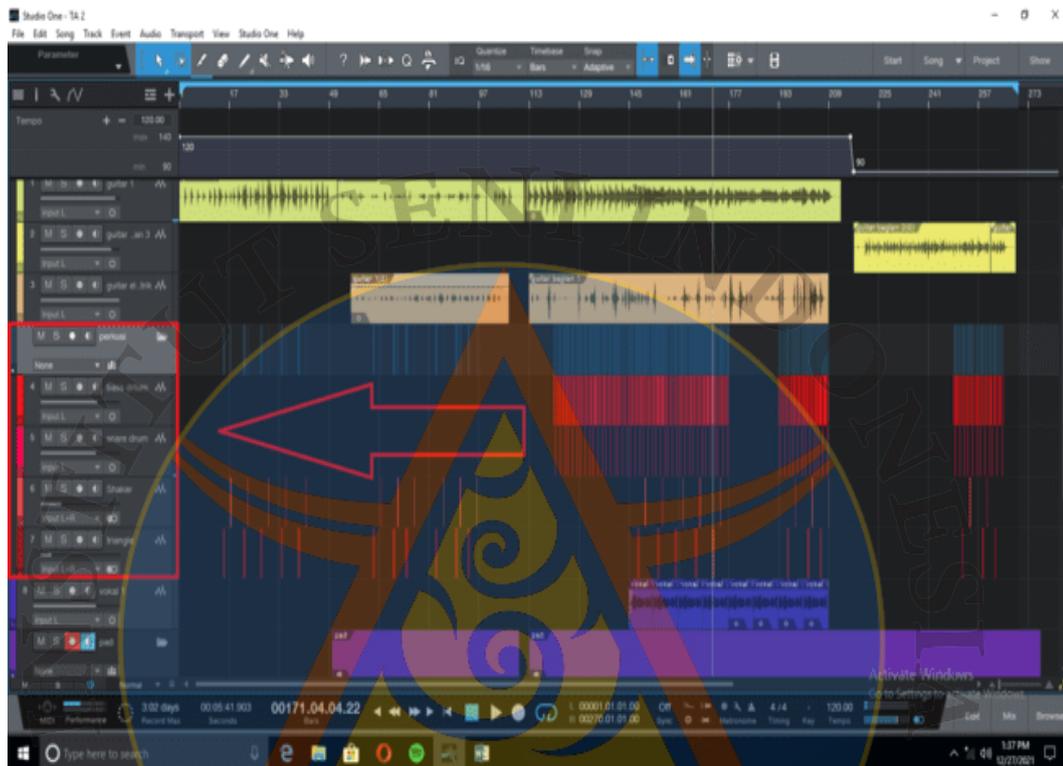
b. Summing pad



Gambar 18. *Summing Pad*

Pada gambar di atas merupakan jumlah *track* yang terdapat 4 Pad dalam *summing track Pad*. Untuk mengolah frekuensi suatu *audio*, pengkarya menggunakan *VSTfx* dari *Pro EQ* untuk membersihkan frekuensi yang bertabrakan dan menyatukan *audio* dengan *audio* yang lainnya. Disini Pad berperan sebagai alas akord disetiap bagian karya *The Story Of Tapa Malenggang*.

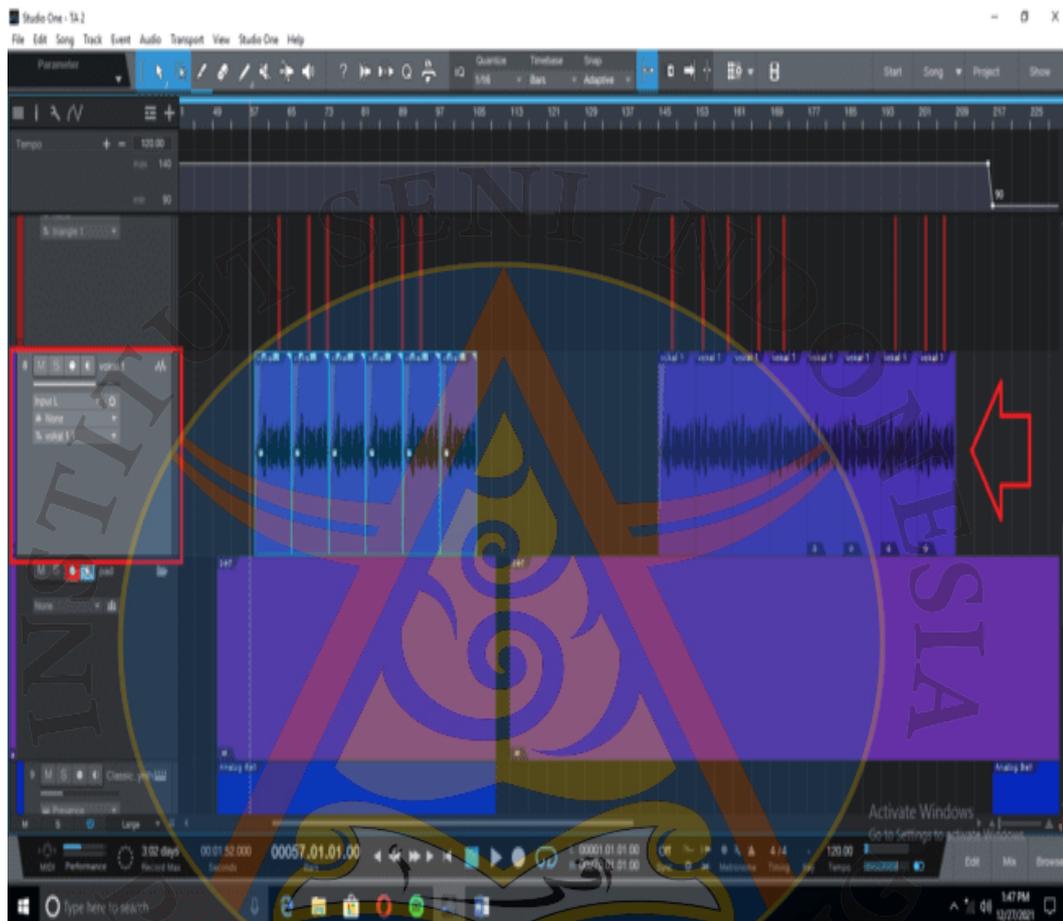
c. Summing perkusi



Gambar 19. *Summing* Perkusi

Selanjutnya pada gambar di atas merupakan keseluruhan isi dari *summing track* perkusi, pengkarya merekam suara perkusi guna memberi kesan Tegang dan dramatis, pada folder *summing* ini pengkarya menambahkan *plugin VSTfx Room Reverb* bawaan dari *DAW Studio One*, guna untuk memberi kesan terdengar jauh dibelakang dan menyatu antara semua *track* yang ada pada folder *summing* perkusi.

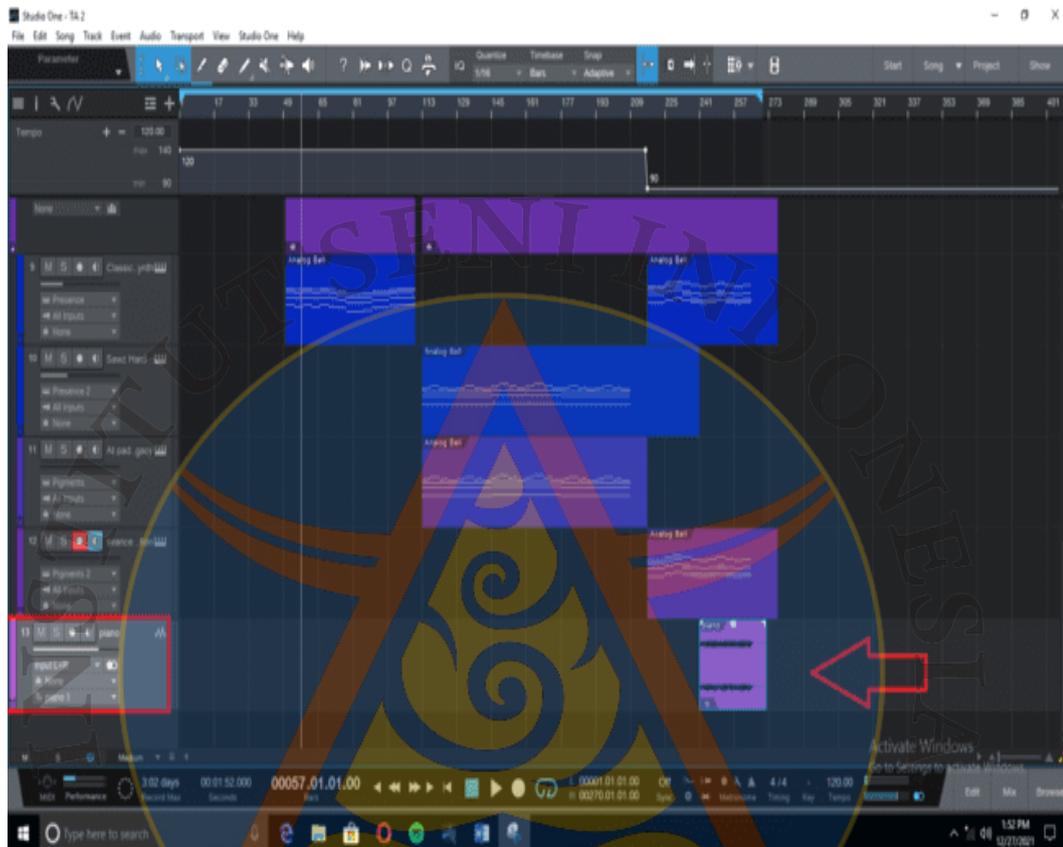
d. Summing vokal



Gambar 20. *Summing Vokal*

Selanjutnya pada folder *summing track* vokal, pengolahan yang pengkarya lakukan mengirim semua data *audio* ke bagian *bus Channel* vokal menambah beberapa *VSTfx*, dan juga pengkarya sedikit memotong frekuensi dengan menggunakan *Pro EQ* bawaan *Studio one* menggunakan metode *Low cut* sekitar frekuensi *low 95.0 Hz* agar suara vokal tidak bertabrakan dengan instrumen lainnya.

e. Summing Piano

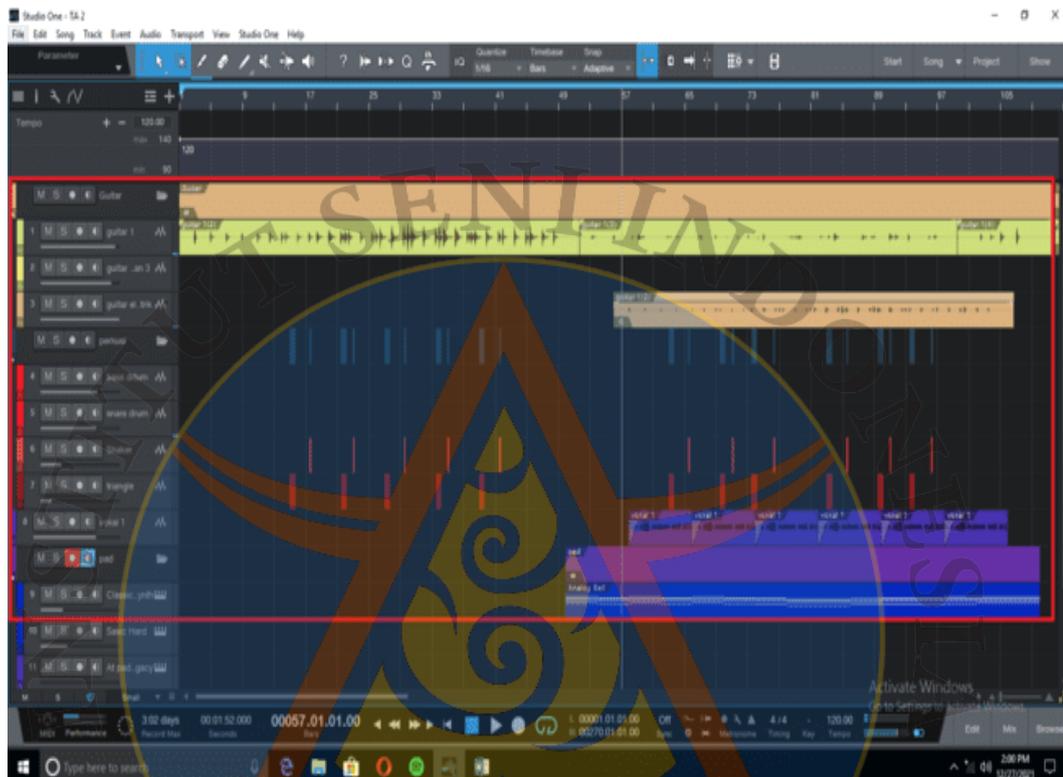


Gambar 21. *Summing Piano*

Selanjutnya pada *summing piano*, dapat dilihat pada gambar di atas pengkarya susun pada urutan ke 13 dari urutan *summing*, hal ini menandakan bahwa piano disini juga sangat berperan penting dalam mendukung karya *The Story Of Tapa Malenggang*. Dalam penambahan *plug-in VSTfx* pada *summing track* piano pengkarya mengolah menggunakan *Pro EQ* dan sedikit memotong frekuensi *high* pada frekuensi 100 Hz bertujuan untuk mengurangi frekuensi yang tidak dibutuhkan dalam karya *The Story Of Tapa Malenggang*.

2. Bagian Karya

a. Bagian Satu The Story Of Tapa Malenggang



Gambar 22. Tampilan bagian satu *The Story Of Tapa Malenggang*

Pada bagian ini awal dari karya musik *The Story Of Tapa Malenggang* di mana pengkarya mencoba memunculkan suasana dipinto langit (kerajaan langit). pada bagian ini terdiri dari 110 bar berdurasi 0 – 3.38 menit berisi materi bunyi Instrument yang direkam langsung dan diolah dengan beberapa *plug-in VSTfx*. Akord yang dipakai pada bagian satu ini adalah A minor 3, G mayor 7, F mayor 7, dan D mayor 7.

1. Pengolahan Gitar



Gambar 23. Pengolahan Gitar Bagian satu

Selanjutnya masuk pada bagian satu, dapat dilihat pada gambar di atas, pengolahan yang pengkarya lakukan adalah mengubah *audio* yang awalnya pengkarya *record* hanya untuk mengambil suara *flat* saja, dan kemudian diolah menggunakan *plugin H-delay, Room Reverb, Filterstation2, dan Flanger*, untuk *setting* pada menit 0:02 detik bisa dilihat dibawah ini :



Gambar 24. H-delay dipengolahan Gitar

H-delay merupakan *Vendor* dari *Waves*, yang tergolong ke dalam Plug-in *VSTfx*. *H-delay* berfungsi untuk memperlama waktu dan jarak suatu getaran. Untuk settingan *H-delay* bisa dilihat di bawah ini :

- *Setting H-delay* : *Delay* $\frac{1}{4}$, *Feedback* 60, *Modulation* *Depth* 30, dan *Rate* 408.



Gambar 25. *Room Reverb* dipengolahan Gitar

Room Reverb merupakan vendor dari bawaan *Studio one* yang berfungsi untuk memberi atau menambah kesan ruang pada suatu audio. Reverb bisa difungsi kan untuk memposisikan instrumen terdengar dibelakang atau terkesan samar kehadiran instrument tersebut. Untuk setting reverb dimenit 0:10 detik bisa di lihat di bawah ini :

- *Setting Room Reverb* : *Pre* 0.00 ms, *Length* 17.70 s, *mix* 0.50, *Room type* Long Hall, *Size* 10.11 m, *width* 0.80 dan *height* 0.40.



Gambar 26. Flanger dipengolahan Gitar

Flanger Merupakan vendor dari *Studio one* yang berfungsi untuk mensimulasi suara jet agar menambah kesan dramatis pada sound yang dihasilkan. Untuk settingan *Flanger* dimenit 0:25 detik bisa di lihat di bawah ini :

- *Setting Flanger* : *Feedback 16.2 %*, *Delay 1.61 ms*, *LFO Amount 36.0 %*, dan *Speed 1 bars*.

2. Pengolahan Pad



Gambar 27. Pengolahan Pad Classic Synth Bagian satu

Selanjutnya masuk pada bagian satu *Pad Classic synth* dapat dilihat pada gambar di atas. Untuk *modulation* diberi warna merah, untuk *delay* diberi warna kuning, *reverb* hijau dan *filter* ungu. pengolahan yang pengkarya lakukan dimenit 1:40 detik ialah :

- *Setting Modulation* : *Flanger beats 0.02 ms, Flanger Beats 1 bars, Width 56%, Feedback 86%, Depth 95 %*,
- *Setting Filter* : *Resonance 100%, dan Cutoff 2.05 kHz*,
- *Setting delay* : *Delay time 1/4, Delay Feedback 40%, Delay Mix 40%*.

- *Setting volume envelope* : Attack 1.003 s, Decay 337 ms, Sustain 0 db, dan release 3.372 s.
- *Setting reverb* : Pre delay 112.0 ms, Size 1.10 s, Dampign 40 %, dan mix 40 %

3. Pengolahan Gitar akustik



Gambar 28. Pengolahan Gitar akustik

Selanjutnya pada bagian pengolahan gitar akustik, dapat dilihat pada gambar di atas, pengolahan yang pengkarya lakukan hampir sama dengan gitar akustik yaitu mengubah *audio* yang awalnya pengkarya *record* hanya untuk mengambil suara *flat* saja, dan kemudian diolah menggunakan *plug-in VSTfx*. Seperti *H-delay*, *Room Reverb*, *Phaser* dan *Flanger*, untuk *setting VSTfx* dimenit 1:56 detik bisa dilihat dibawah ini :



Gambar 29. H-delay di pengolahan Gitar dua

- *Setting H-delay : Delay 1/4, Feedback 60, Modulation Depth 30, dan Rate 408*



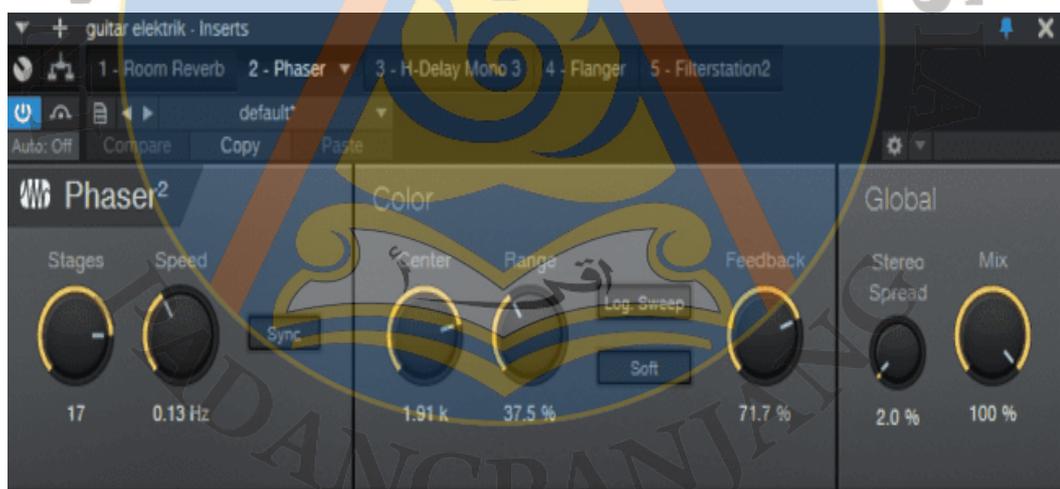
Gambar 30. Room Reverb di pengolahan Gitar dua

- *Setting Room Reverb : Pre 0.00 ms, Length 17.70 s, mix 0.50, Room type Long Hall, Size 10.11 m, width 0.80 dan height 0.40.*



Gambar 31. *Flanger* di pengolahan Gitar dua

- *Setting Flanger* : *Feedback 16.2 %, Delay 1.61 ms, LFO Amount 36.0 %, dan Speed 1 bars.*



Gambar 32. *Phaser* di pengolahan Gitar dua

- *Setting Phaser* : *Stages 1, speed 0.13 Hz, Center 1.91k, 37.5%, dan feedback 71.7%.*

4. Pengolahan Jentik jari



Gambar 33. Pengolahan jentik jari

Selanjutnya pengolahan pada jentik jari, ini merupakan pemilihan instrument dengan memanfaatkan bagian tubuh manusia yaitu jari dan dimainkan dengan cara dijentik. Jentik jari direkam dan dilakukan pengolahan dengan 2 VSTfx yaitu *Room Reverb* dan *H-delay*. Untuk setting dimenit 0:29 detik bisa di lihat di bawah ini :



Gambar 34. Room Reverb di pengolahan jentik jari

- Setting Room Reverb : Length 9.60 s, mix 0.50, room type long hall, size 4.36 m, width 0.80, dan height 0.50.



Gambar 35. H-delay di pengolahan jentik jari

- Setting H-delay : delay $\frac{1}{4}$, feedback 90, modulation depth 49, dan rate 40.6

5. Pengolahan Vokal



Gambar 36. Pengolahan vokal

Selanjutnya pengolahan pada vokal, vokal disini mengambil bagian melodi dendang yang direkam dan diolah kedalam DAW. Pengolahan dilakukan dengan beberapa VSTfx yaitu *Room reverb*, *Beat delay*, dan *Amplitude 4*. Untuk setting dimenit 2:11 detik bisa di lihat di bawah ini :



Gambar 37. Room Reverb di pengolahan vokal bagian dua

- Setting reverb : pre 0.00 ms, length 9.00 s, mix 0.50,

type room long hall, size 4.36 m, width 0.80, dan weicht 0.80.



Gambar 38. Beat delay di pengolahan vokal bagian dua

- Setting delay : beats $\frac{1}{4}$, offset 9.60 ms, feedback 78 % , modulation width 50 % , cross delay R 18 ms.



Gamabr 39. Amplitude 4 di pengolahan vokal bagian dua

- Setting ampli tube 4 : effect flanger dengan rate 4.53, depth 10.00, dan feedback 7.03.

1. Pengolahan Gitar akustik



Gambar 41. Pengolahan *audio* Gitar bagian dua

Seperti yang terlihat pada gambar diatas untuk bagian kedua pengkarya tidak melakukan banyak perubahan yang signifikan pada gitar, akan tetapi pengkarya lebih fokus pada vokal, pad dan perkusi sebagai alas untuk mendukung instrumen lain pada bagian kedua. untuk setting *VSTfx* dimenit 3:45 detik bisa dilihat dibawah ini :



Gambar 42. *H-delay* di pengolahan Gitar bagian dua

- *Setting H-delay* : *Delay 1/4, Feedback 60, Modulation Depth 30, dan Rate 408*



Gambar 43. Room Reverb di pengolahan Gitar bagian dua

- Setting Room Reverb : Pre 0.00 ms, Length 17.70 s, mix 0.50, Room type Long Hall, Size 10.11 m, width 0.80 dan height 0.40.
- Setting Filter Station2 : Rate 0.01 Hz, Phase 254.16



Gambar 44. Flanger di pengolahan Gitar bagian dua

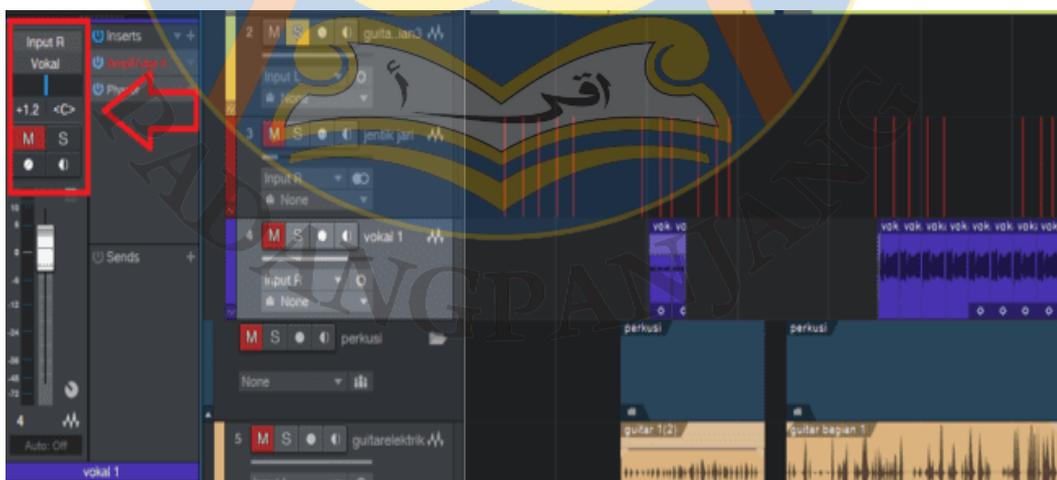
- Setting Flanger : Feedback 16.2 %, Delay 1.61 ms, LFO Amount 36.0 %, dan Speed 1 bars

2. Pengolahan vokal



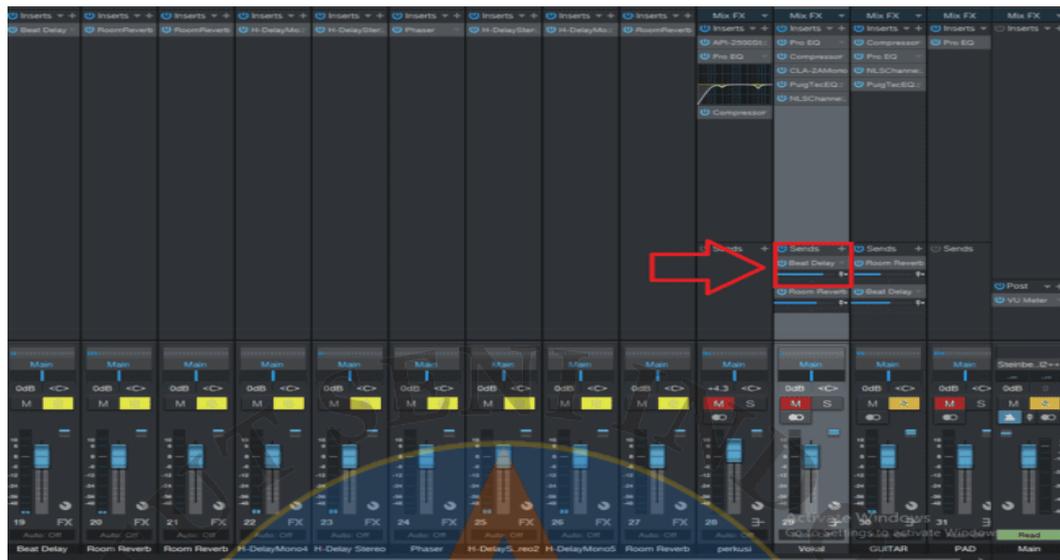
Gambar 45. Pengolahan Vokal bagian dua

Selanjutnya pada bagian kedua vokal lebih memiliki peran penting untuk menambah kesan dramatis dan pengkarya lebih menitik beratkan di *room reverb* dan *delay*, pengkarya tidak melakukan *panning* pada *track* ini dan *gain* tertingi masih berada di $-1,2\text{dB}$.



Gambar 46. *Send Gain* Vokal

Pengolahan dilakukan di beberapa *Plug-in* dimenit 4:52 detik yaitu *room reverb*, *delay* dan *amplitude 4* dengan *effect flanger*. pada bars 177, *send level delay* yang semula di -2.1 db menjadi $+10.0\text{ db}$.



Gambar 47. Send level delay dibus channel Vokal bagian dua



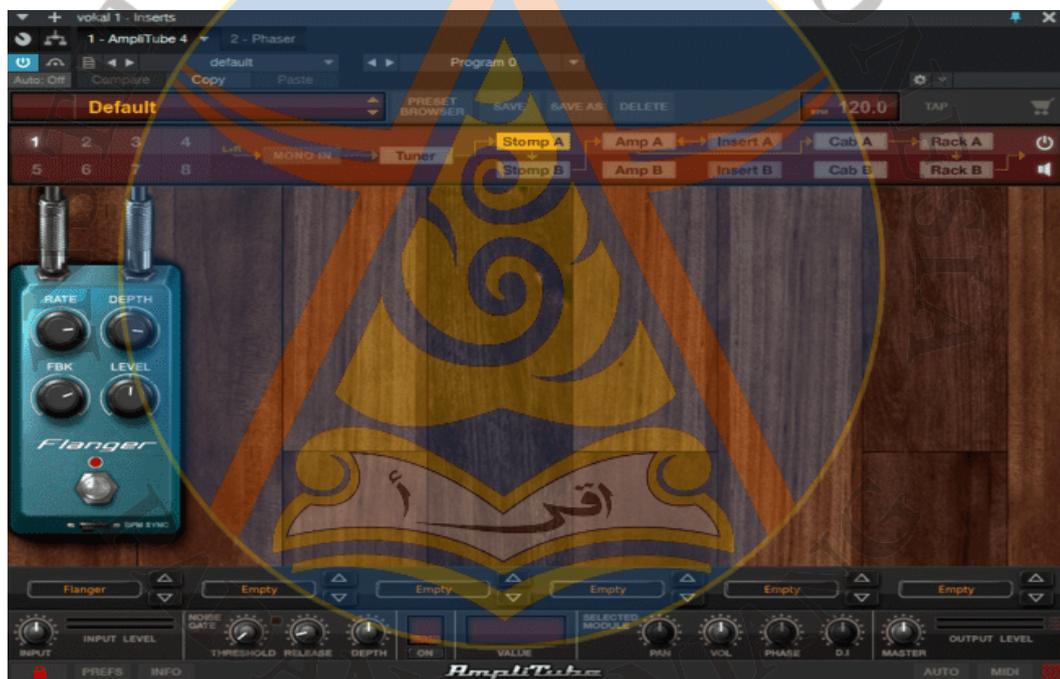
Gambar 48. Room Reverb di pengolahan Vokal bagian dua

- *Setting reverb* : pre 0.00 ms, length 9.00 s, mix 0.50, type roomlong hall, size 4.36 m, width 0.80, dan weih 0.80.



Gambar 49. *Beat delay* di pengolahan Vokal bagian dua

- *Setting delay* : *beats* $\frac{1}{4}$, *offset* 9.60 ms, *feedback* 78 % ,
modulation width 50 % , *cross delay* R 18 ms.



Gamabr 50. *Amplitude 4* di pengolahan Vokal bagian dua

- *Setting amplitude 4* : *effect flanger* dengan *rate* 4.53, *depth* 10.00, dan *feedback* 7.03.

3. Pengolahan Gitar akustik



Gambar 51. Pengolahan Gitar akustik bagian dua

Selanjutnya pada bagian gitar akustik pengkarya juga tidak melakukan pengolahan yang berbeda pada gitar akustik bagian satu, gitar tetap menjadi bagian penting pada karya ini tetapi tidak memberikan aksens-aksens yang kuat seperti halnya bagian satu, pengkarya juga masih tetap memfokuskan pada pengolahan audio dengan beberapa *effect* seperti pengolahan yang dilakukan pada audio gitar akustik dimenit 3:58 detik yaitu dengan :Room Reverb, Phaser, flanger, H delay, dan Filterstation2.



Gambar 52. H-delay di pengolahan Gitar dua

- *Setting H-delay* : Delay $\frac{1}{4}$, Feedback 60, Modulation Depth 30, dan Rate 408



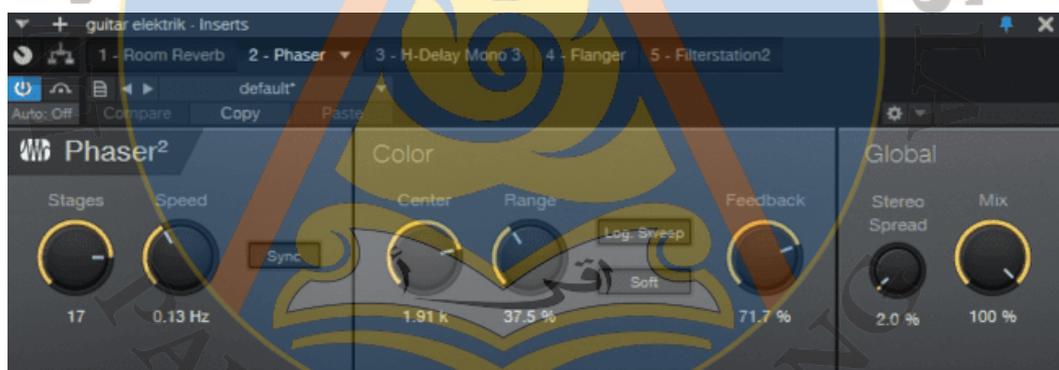
Gambar 53. Room Reverb di pengolahan Gitar dua

- *Setting Room Reverb* : Pre 0.00 ms, Length 17.70 s, mix 0.50, Room type Long Hall, Size 10.11 m, width 0.80 dan height 0.40.



Gambar 54. *Flanger* di pengolahan Gitar dua

- *Setting Flanger* : *Feedback 16.2 %, Delay 1.61 ms, LFO Amount 36.0 %, dan Speed 1 bars.*



Gambar 55. *Phaser* di pengolahan Gitar dua

- *Setting phaser* : *stages 17, speed 0.13 Hz, center 1.91 k, range 37.5 % dan feedback 71.1 %.*
- *Setting filterstation 2* : *LFO type sine dengan rate 1.00Hz, dan phase 180.*

4. pengolahan Bass drum



Gambar 56. Pengolahan Bass drum bagian dua

Selanjutnya pada instrumen Bass drum dengan menambahkan sedikit *delay* dan memotong sedikit di *frequency low* di *frequensi 92.3 Hz* dan menambahkan beberapa *fx* seperti *phaser*, *delay* dan *room reverb*. Untuk *setting* beberapa *effect* di menit 4:22 detik bisa dilihat dibawah ini :



Gambar 57. *Phaser* di pengolahan Bass drum bagian dua

- *Setting phaser* : *stages 20, speed 2 bars, color center 8.00 k, range 84.5 %, dan feedback 48.1 %.*



Gambar 58. *Beat delay* di pengolahan Bass drum bagian dua

- *Setting delay* : *beats* $\frac{1}{4}$, *offset* -9.60 ms, *feedback* 78.00 % ,
modulation width 50.00 % , dan *cross delay* R30.



Gambar 59. *Room Reverb* di pengolahan Bass drum bagian dua

- *Setting Room Reverb* : *pre* 0.00 ms, *length* 8.40 s, *mix* 0.50, *room type* long hall, *size* 19.28 m, *width* 0.80, dan *height* 0.40.

5. Pengolahan Snare drum



Gambar 60. Pengolahan *Snare* drum bagian dua

Selanjutnya pada *audio snare drum* bagian kedua, pengolahan yang pengkarya lakukan menggunakan *plugin VSTfx H delay* dan *Room Reverb* dimenit 4:25 detik .



Gambar 61. *H-delay* di pengolahan *snare* bagian dua

- *Setting H delay* : delay $\frac{1}{4}$ 120 bpm, feedback 60, modulation depth 60, dan rate 5.31.



Gambar 62. Room Reverb di pengolahan *snare drum* bagian dua
 - Setting Room Reverb : pre 0.00 ms, length 12.90 s, mix 0.50, room type long hall, size 7.25 m, width 0.80 dan height 0.40.

6. Pengolahan Pad Sawz Hard



Gambar 63. Pengolahan *Pad Sawz Hard*

Selanjutnya pengolahan pad yang menjadi alas akord pada bagian dua ini.

Pad yang dipakai ialah *Sawz hard*. Untuk modulation warna merah, delay

warna kuning, reverb warna merah, dan filter warna biru. Untuk setting dimenit 3:40 detik bisa dilihat dibawah ini :

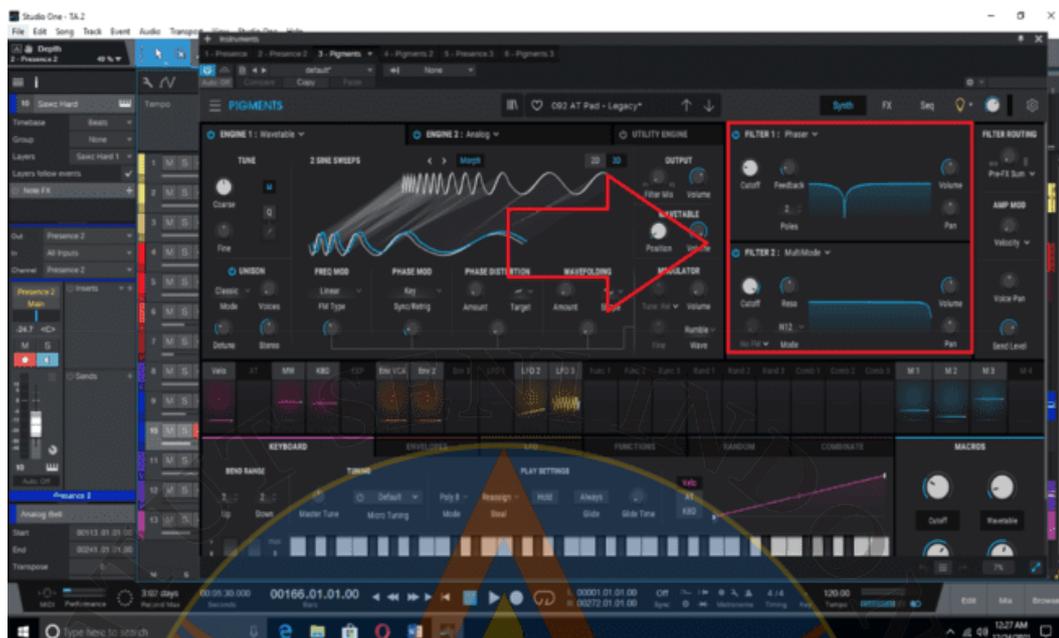
- *Setting volume envelope* : Attack 5.819 s, decay 10.24 s, sustain -100.0 db, dan release 3.279 s.
- *Setting filter* : cut off 846.4 Hz,
- *Setting delay* : delay time $\frac{1}{4}$, delay feedback 40 %, dan mix 30%.
- *Setting Reverb* : pre 0.00 ms, damping 40%, size 100 ms, dan mix 40 %.
- *Setting modulation* : delay 0.4 ms, speed 0.47, flanger width 56 %, feedback 86 %, dan depth 49 %.

7. Pengolahan Pad at pad legacy



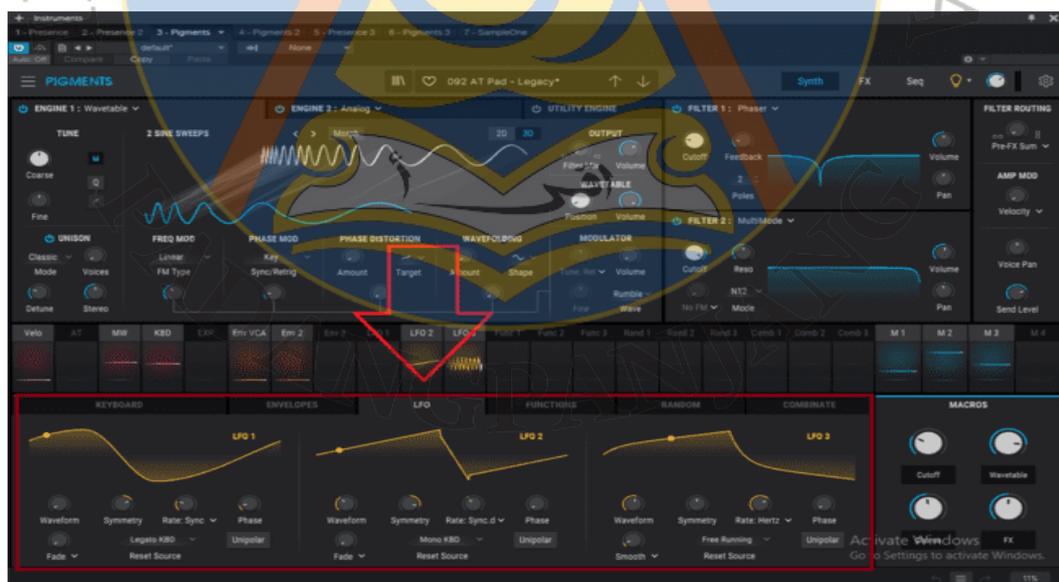
Gambar 64. Pengolahan *Pad at pad legacy*

Selanjutnya adalah pengolahan pada *pad at pad legacy* dengan setting dimenit 3:55 detik : *filter, LFO, Functions, dan FX* dapat di lihat di bawah ini.



Gambar 65. Filter di at pad legacy

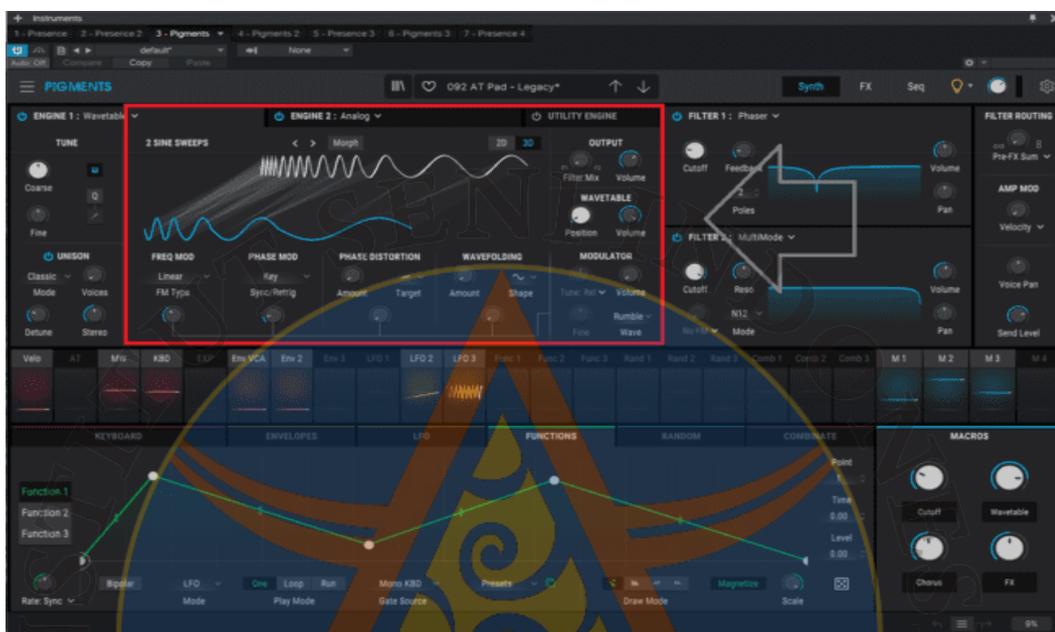
- Setting filter : Filter 1 = Phaser , cutoff 73.7 Hz,
feedback 0.168.



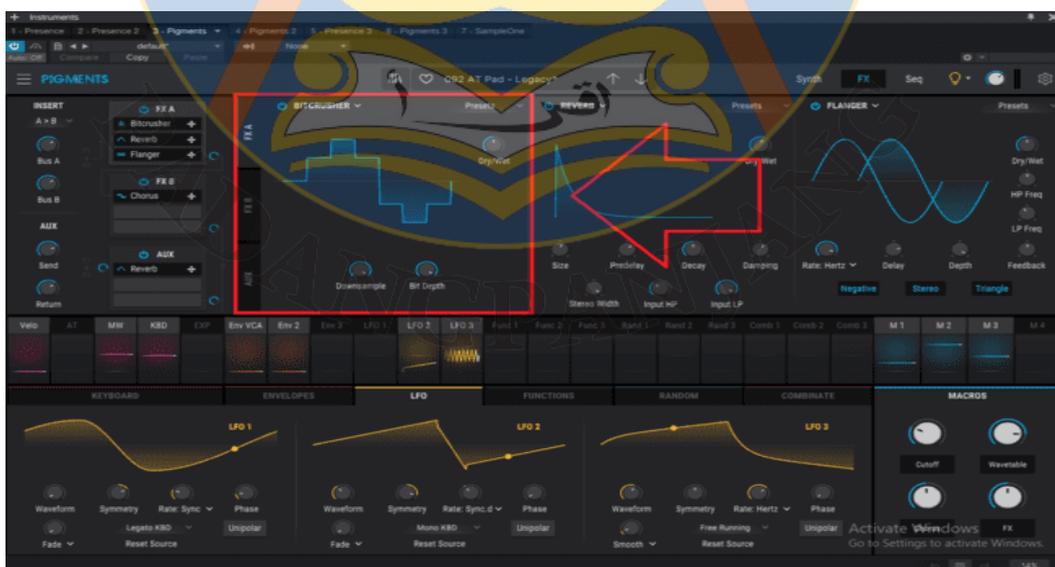
Gambar 66. LFO di at pad legacy

- Setting LFO : LFO 1 = waveform sine 1.20. symmetry
0.716, rate = sync binary 2/1 , phase 50,
LFO 2 = waveform triangle 11.6 %

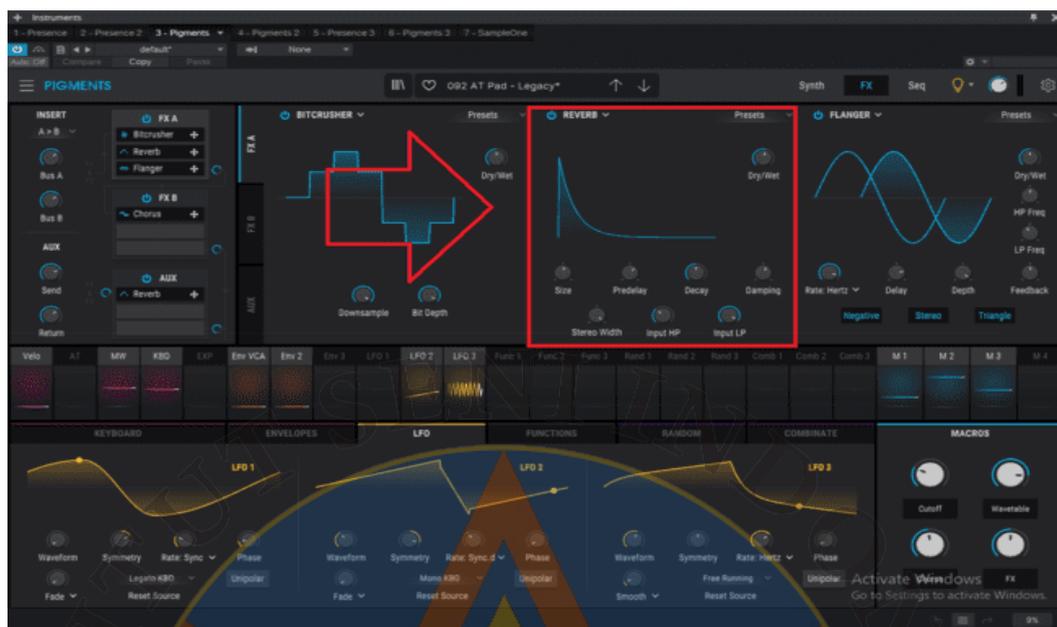
*symmetry 0.884, rate = sync dotted
1/1d, LFO 3 waveform triangle 70.4 %,
symmetry 0.500, rate = hertz 16 Hz.*



Gambar 67. Wavetable di at pad legacy
- Setting wavetable : type 2 sine sweep



Gambar 68. Bitcrusher di at pad legacy
- Setting Bitcruser : downsample 79.0, bit depth 4.98,
dry/wet 50 %.



Gambar 69. Reverb di at pad legacy

- Setting Reverb : dry/wet 56 %, size 1.09 , pre delay 62ms, decay 0.460, damping 0.600.



Gambar 70. Flanger di at pad legacy

- Setting Flanger : dry/wet 50%, rate = hertz 7.29, delay 2.14 ms, depth 3.27 ms.

8. Pengolahan Jentik Jari



Gambar 71. Pengolahan jentik jari bagian dua

Selanjutnya pada *Jentik jari* bagian kedua pengkarya tidak melakukan banyak perubahan, hanya saja diakhir pengkarya menurunkan *gain* volume secara perlahan dari 0 dB menjadi tidak terdengar lagi untuk mendapatkan suasana *fade out* pada *audio*, untuk *panning audio* berada di R (*right*) 20. Bagian ini dilakukan pengolahan audio dengan beberapa fx dimenit 4:49 detik yaitu :



Gambar 72. Room Reverb di pengolahan jentik jari

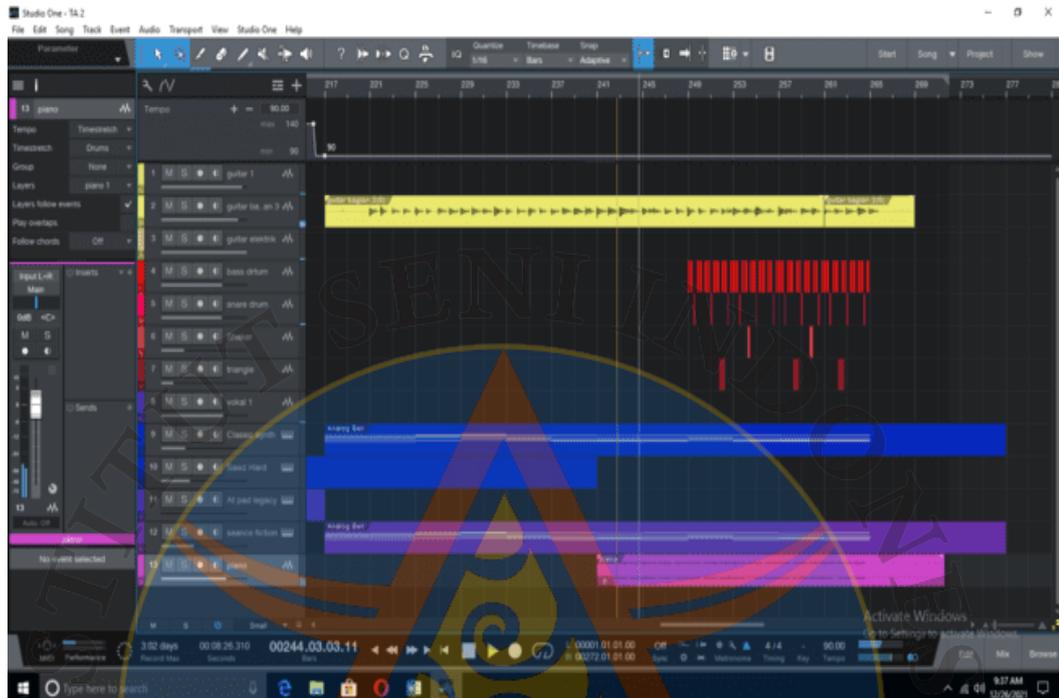
- Setting Room Reverb : Length 9.60 s, mix 0.50, room type long hall, size 4.36 m, width 0.80, dan height 0.50.



Gambar 73. H-delay di pengolahan jentik jari

- Setting H-delay : delay $\frac{1}{4}$, feedback 90, modulation depth 49, dan rate 40.6

c. Bagian Tiga The Story Of Tapa Malenggang



Gambar 74. Tampilan Bagian tiga *The Story Of Tapa Malenggang*

Beralih pada bagian ketiga bagian *ending* dari karya *The Story Of Tapa Malenggang*, pada bagian ini terdapat beberapa *audio* diantaranya ada 8 *track* yang diolah dengan teknik *sound design*. Dibagian tiga ini, pengkarya menggunakan *Pad séance fiction*, *pad classic synth*, *shaker*, *triangle*, *bass drum*, *snare drum*, dan gitar.

Pada bagian ini, pengkarya hanya mengolah instrumen piano dan *pad* dikarenakan dibagian sebelumnya instrumen gitar, Jentik jari, bass drum, dan snare drum telah diolah dibagian satu dan bagian dua. Untuk menambahkan kesan baru, pengkarya mengolah data audio piano yang sebagai pemegang tema *melody* dan *pad séance fiction* sebagai akord pada bagian tiga ini.

1. Pengolahan Gitar



Gambar 75. Pengolahan Gitar bagian tiga

Pada bagian tiga ini, gitar diolah dengan *VSTfx* yang sedikit berbeda dengan bagian satu dan dua. Disini *audio* diolah dengan *fx phaser*, *flanger*, *beat delay* dan *room reverb*. Akord yang dipakai pada gitar adalah C mayor, F mayor, G mayor, F mayor, D mayor, C mayor, D mayor, F mayor, D mayor, C mayor, dan D mayor. Untuk setting di menit 7:20 detik bisa dilihat dibawah ini :



Gambar 76. *Phaser* di pengolahan Gitar bagian tiga

- *Setting phaser* : *stages 14, speed 1/8, Color 8.00 k, range 54.5%, dan feedback 46.1 %.*



Gambar 77. Flanger di pengolahan Gitar bagian tiga

- *Setting flanger : feedback -28.6 %, delay 10.00 ms, modulation amount 52 %, speed 1 bars.*



Gambar 78. Room Reverb di pengolahan Gitar bagian tiga

- *Setting reverb : pre 0.00 ms, length 9.60 s, mix 0.50, room long hall, size 4.36 m, width 0.80, dan height 0.40.*



Gambar 79. Delay di pengolahan Gitar bagian tiga

- *Setting delay : beats 1/4, offset -9.60 ms, feedback 76.00 %, modulation width 50.00 %, cross delay R 30 ms.*

2. Pengolahan Bass drum



Gambar 80. Pengolahan Bass drum bagian tiga

Selanjutnya pada instrumen Bass drum denganmenambahkansedikit delay dan memotong sedikit di *frequencylow* di *frequency 92.3 Hz* dan

menambahkan beberapa fx seperti *phaser*, *delay* dan *room reverb*. Untuk *setting* beberapa *effect* dimenit 8:33 detik bisa dilihat dibawah ini :



Gambar 81. *Phaser* di pengolahan Bass drum bagian tiga

- *Setting phaser* : *stages* 20, *speed* 2 bars, *color center* 8.00 k, *range* 84.5 %, dan *feedback* 48.1 %.



Gambar 82. *Delay* di pengolahan Bass drum bagian tiga

- *Setting delay* : *beats* $\frac{1}{4}$, *offset* -9.60 ms, *feedback* 78.00 %, *modulation width* 50.00 %, dan *cross delay* R 30.



Gambar 83. Room Reverb di pengolahan Bass drum bagian tiga

- Setting Room Reverb : pre 0.00 ms, length 8.40 s, mix 0.50, room type long hall, size 19.28 m, width 0.80, dan height 0.40.

3. Pengolahan Snare drum



Gambar 84. Pengolahan Snare drum bagian tiga

Selanjutnya pada *audio snare drum* bagian kedua, pengolahan yang pengkarya lakukan dimenit 8:40 detik menggunakan *plugin VSTfx H delay dan Room Reverb*.



Gambar 85. *H-delay* di pengolahan *Snare drum* bagian tiga
 - *Setting H delay* : *delay* $\frac{1}{4}$ 120 bpm, *feedback* 60, *modulation depth* 60, dan *rate* 5.31.



Gambar 86. *Room reverb* di pengolahan *Snare drum* bagian tiga
 - *Setting Room Reverb* : *pre* 0.00 ms, *length* 12.90 s, *mix* 0.50, *room type* long hall, *size* 7.25 m, *width* 0.80 dan *height* 0.40.

4. Pengolahan Jentik Jari



Gambar 87. Pengolahan jentik jari bagian tiga

Selanjutnya pada *Jentik jari* bagian kedua pengkarya tidak melakukan banyak perubahan, hanya saja diakhir pengkarya menurunkan *gain* volume secara perlahan dari 0 dB menjadi tidak terdengar lagi untuk mendapatkan suasana *fade out* pada *audio*, untuk *panning audio* berada di R 20. Bagian ini dilakukan pengolahan audio dimenit 8:41 detik dengan beberapa fx yaitu :



Gambar 88. *Room Reverb* di pengolahan jentik jari bagian tiga

- Setting Room Reverb : Length 9.60 s, mix 0.50, room type long

hall, size 4.36 m, width 0.80, dan height 0.50.



Gambar 89. H-delay di pengolahan jentik jari bagian tiga

Setting H-delay : delay $\frac{1}{4}$, feedback 90, modulation depth 49, dan rate 40.6

5. Pengolahan Pad classic synth



Gambar 90. Pengolahan *pad Classic Synth* bagian tiga

Selanjutnya pada *track pad classic synth* hanya melakukan di pengolahan modulation. Dibagian *modulation* dikurangkan sedikit gainnya diperbagian fitur didalamnya seperti *delay*, *flanger*, dan *depth* dimenit 7:09 detik.

Untuk settingnya bisa di lihat di bawah ini :



Gambar 91. Modulation di pengolahan *Classic synth* bagian tiga

Setting modulation : delay yang semula di 0.04 menjadi 0.00 ms,
flanger beats 2 bars menjadi 4 bars, dan *depth*
 95 % menjadi 50 %.

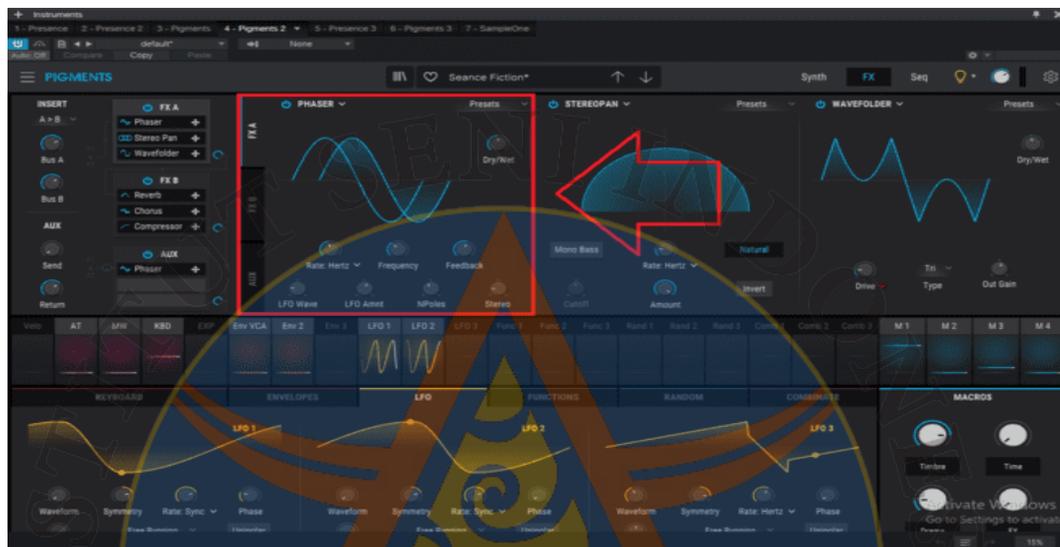
6. Pengolahan *pad séance fiction*



Gambar 92. Pengolahan *pad séance fiction* bagian tiga

Selanjutnya pada bagian *pad séance fiction* hanya 1 track, dari segi panning pengkarya tidak merubahnya begitu juga dari *gain* volume, hanya

menurunkan *gain* dengan automation dimenit 8:00 detik guna memberi efek *Fade in* dan *Fade out*, dan di olah dengan beberapa *VSTfx* yaitu *phaser*, *wavefolder*, dan *stereo pan*.



Gambar 93. *Phaser* di pengolahan *Seance Fiction* bagian tiga

- *Setting phaser* : hertz 0.4446 hz, frequency 357 hz, feedback 0.554, LFO wave triangle, LFO amount 282.



Gambar 94. *Stereo pan* di pengolahan *Seance fiction* bagian tiga

- *Stereo pan* : hertz 0.207, amount 1.00



Gambar 95. Wavefolder di pengolahan *Seance Fiction* bagian tiga
 - Wavefolder : drive 6.05 db, dry/wet 47 %, type = triangle, gain -9.27.

7. Pengolahan piano



Gambar 96. Pengolahan Piano bagian tiga

Selanjutnya pada bagian piano, hanya memainkan melody mantra yang di ulang-ulang (*repeat*) dari keseluruhan *track piano*, hanya menambahkan *delay* dan *reverb* dimenit 8:13 detik.



Gambar 97. *H-delay* di pengolahan Piano bagian tiga

- Setting delay : delay $\frac{1}{4}$, 90 bpm, feedback 90.00, modulation depth 49, dan rate 40.6.



Gambar 98. *Room reverb* di pengolahan Piano bagian tiga

- Setting reverb : pre 0.00, length 9.60 s, mix 0.50, room type long hall, size 4.36 m, width 0.80, dan height 0.40.

3. Mixing

Mixing adalah proses mencampur keseluruhan hasil *sound* dari *Virtual Studio Technology (VSTi)* berupa data *midi* yang telah di *ekspor* ke data *wave* sehingga menjadi data *audio* karena telah digarap pada tahap eksplorasi. *Mixing* adalah salah satu tahapan dimana anda akan menggabungkan atau terciptanya proses balancing pada beberapa track yang ada (multitracks).

Pada penyajian karya *The Story Of Tapa Mambang Diawan*, *audio* diatur menggunakan format *Stereo Sound*. Hal ini bertujuan untuk membawa imajinasi dan konsentrasi pendengar pada suasana cerita *Tapa malenggang*. Keberhasilan dalam proses *mixing* ini sangat mempengaruhi pencapaian suasana yang dituju. Proses *mixing* pada karya *The Story Of Tapa Mambang Diawan* ini menggunakan *mixer* pada *Studio One* yang merupakan *software* pengolah *audio* dan *midi*. *Mixer* pada *software* ini bersifat *digital*. Proses *mixing* yang dilakukan ini bertujuan agar *audio* pada setiap *track* bisa terdengar lebih jelas dan seimbang (*balance*). *Mixer* pada *Studio One* dapat dilihat pada gambar dibawah ini :



Gambar 99. Tampilan jendela kerja Studio One

Selanjutnya tahapan *mixing* karya *The Story Of Tapa Mambang Diawan*, berikut urutan yang pengkarya kerjakan dalam proses *mixing*, *plugin* yang digunakan diantaranya:

Waves plugin



Gambar 100. Waves Plugin

Studio one plugin



Gambar 101. Studio one Plugin

Berikut proses *mixing* yang pengkarya lakukan pada *summing track* Gitar, pengkarya menambahkan *plugin Compressor*, *Pro EQ*, *NLS channel Stereo*, dan *Puigtec EQP1A Stereo* di Track Gitar. Dapat di lihat pada gambar dibawah ini :

Compressor



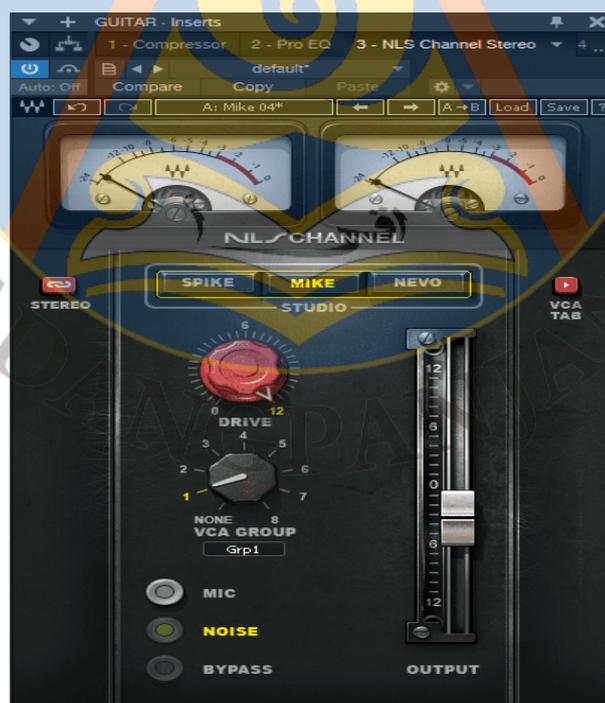
Gambar 102. Compressor Track Gitar

Pro EQ



Gambar 103. Pro EQ Track Gitar

NLS channel mono



Gambar 104. NLS channel Stereo Track Gitar

Puigtec EQP1A Stereo



Gambar 105. Puigtec EQP1A Stereo Track Gitar

Berikutnya proses *mixing* pada *summing track Pad* pengkarya menggunakan plugin *VSTfx Pro EQ* untuk memotong atau memboosting frekuensi. dapat dilihat pada gambar di bawah ini:



Gambar 106. Pro EQ Summing Track Pad

Selanjutnya proses *mixing* pada *summing track* Perkusi pada *track* ini pengkarya menambahkan beberapa efek karena untuk karakter suara dari

Perkusi yang dihasilkan menurut pengkarya masih perlu di olah dengan teknik *sound design* dan *dimixing* dengan *Plug-in VSTfx: compressor, api 2500 stereo*, dan *Pro EQ* supaya hasil audio dapat menyatu atau tidak saling bertabrakan.



Gambar 107. *Mixing summing track perkusi*

Selanjutnya proses *mixing* pada *track* vokal, pada *track* ini pengkarya menggunakan beberapa *plugin VSTfx* diantaranya, *compresor*, *pro EQ*, *Puiqtec EQPIA mono*, *NLS channel mono*. Dapat dilihat pada gambar di bawah ini:



Gambar 108. Plug-in Mixing Vokal



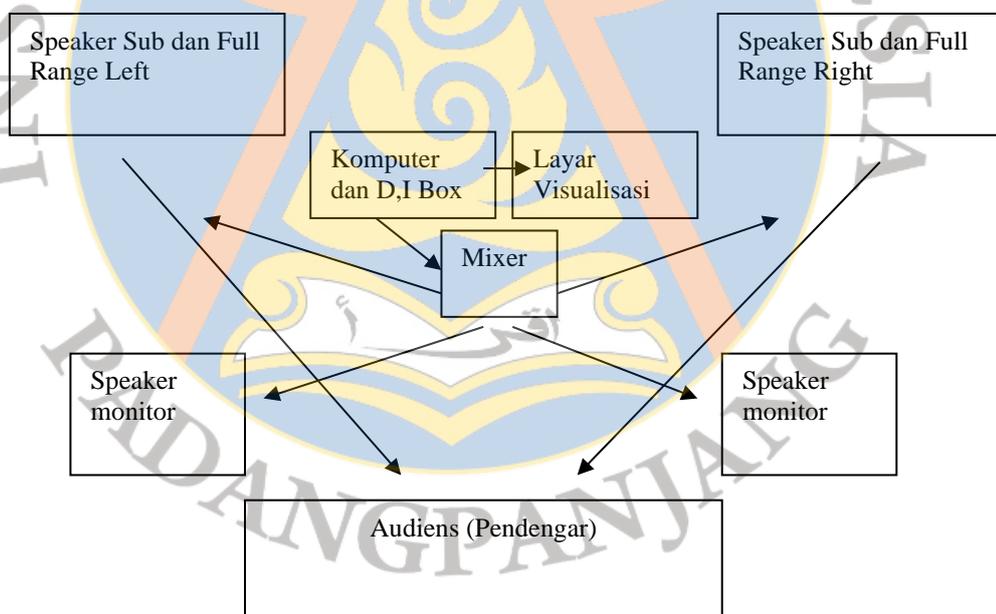
Gambar 109. Pro EQ Mixing Vokal

B. Deskripsi Sajian

Penyajian karya *The Story Of Tapa Malenggang* ini memiliki beberapa hal yang penting serta membutuhkan ketelitian khusus untuk mendapatkan hasil yang maksimal. Adapun penjelasan mengenai hal-hal yang terkait pada tahap penyajian karya ini adalah :

1. Penyajian Karya

Penyajian dalam sebuah karya merupakan hal yang penting, yakni pada peralatan yang digunakan untuk penyajian karya *The Story Of Tapa Malenggang*. Penataan peralatan suara harus dilakukan dengan teliti, agar pendengar mendapatkan kualitas suara yang baik dari *output* menggunakan



Gambar 110. Skema Bentuk Penyajian *The Story Of Tapa Malenggang*

2. Instalasi Peralatan

Penyajian karya *The Story Of Tapa Malenggang* menggunakan beberapa peralatan multimedia. Pengaturan instalasi alat-alat pendukung seperti speaker monitor dan Speaker sub, instalasi merupakan hal yang sangat berperan penting dalam kelancaran karya ini, sebab ini merupakan tahap yang menentukan keberhasilan dalam penyajian karya *The Story Of Tapa Malenggang*. Daftar peralatan yang digunakan sebagai pendukung *The Story Of Tapa Mlenggang* adalah sebagai berikut :

No.	Nama Peralatan	Merek	Tipe	Jumlah
1	Komputer	Asus rock b460m pro4	Motherboard	1
2	Headphone	DS 60	Flat	1
3	Amplifier	Power Play Pro	4 channel	1
4	Speaker Monitor	Yamaha	Speaker	2
5	Audio Interface	Steinberg CI 2+	Audio Interface	1
6	Mixer	Yamaha	16 Channel	1

Tabel 4. Peralatan yang digunakan.

C. Permasalahan Karya

Permasalahan karya adalah hal selalu ditemui dalam setiap proses menuju kesempurnaan sebuah karya seni. Berikut adalah permasalahan dalam proses penggarapan sampai dengan penyajian karya musik *The Story Of Tapa Malenggang*.

1. Terbatasnya buku-buku untuk minat multimedia sehingga kesulitan mencari referensi dalam penulisan maupun acuan pada penggarapan karya.
2. Kurangnya fasilitas peralatan multimedia sehingga untuk proses penggarapan karya hanya menggunakan peralatan terbatas dan seadanya.

Butuh waktu yang cukup lama untuk menyempurnakan *sound* yang telah diolah untuk mencapai suasana dari karya *The Story Of Tapa Malenggang*. Masalah yang ditemukan dapat diatasi untuk menghindari kemungkinan yang tidak diinginkan dengan cara berikut yaitu menggunakan media internet sebagai alternatif jika memang tidak didapatkan solusi karena keterbatasan referensi dan penggunaan alat yang seadanya pada proses pembuatan karya *The Story Of Tapa Malenggang* seperti komputer, audio *interface* dan gitar.

