

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Musik hadir di lingkungan masyarakat dalam berbagai peran. Ada musik yang dipertunjukkan di panggung besar yang dapat membuat para penggemar bersorak kagum, ada musik yang dimainkan melalui handphone untuk mengiringi aktivitas bekerja, ada musik yang dimainkan untuk memeriahkan acara pesta bahkan ada musik yang digunakan untuk memberi efek dramatis dalam film-film. Musik hadir di lingkungan masyarakat dengan peran dan bentuk yang berbeda-beda yang diciptakan melalui proses kreativitas dalam mengolah nada atau suara. Hal ini sesuai dengan pengertiannya bahwa musik adalah nada atau suara yang disusun demikian rupa sehingga mengandung irama, lagu dan keharmonisan terutama menggunakan alat-alat yang dapat menghasilkan bunyi-bunyi itu (KBBI V, 2020).

Musik dapat disusun melalui suara-suara, atau bunyian yang ada di lingkungan sekitar, baik yang bersumber dari suara manusia, alat musik, suara hewan, suara petir, bunyi kendaraan, bunyi peralatan atau benda yang mengiringi berbagai aktivitas sehari-hari. Hal ini telah dilakukan oleh beberapa seniman musik salah satunya yaitu Gourski (2021) seorang *Youtuber* yang menciptakan karya musik dengan mengubah suara atau bunyi yang dihasilkan oleh berbagai aktivitas yang terjadi di *bandara*, kereta api bawah tanah, kota dan jalan. Hasilnya menjadi sebuah video musik instrumental yang bisa menggambarkan kehidupan atau

suasana dari lokasi-lokasi tersebut, yang menggunakan konsep *soundscape* dan teknik *sound design*.

Berdasarkan hal tersebut pengkarya tertarik untuk menciptakan suatu karya musik multimedia berbentuk musik video (*audio visual*) yang bisa menggambarkan kehidupan dari suatu kawasan dengan menggunakan suara ataupun bunyi dan footage video yang terdapat di sekitar kawasan tersebut. Kawasan yang dikelola menjadi sumber ide dari sampel suara ataupun bunyi yang dijadikan sebagai idium musikal dalam pembuatan karya musik pada penulisan skripsi ini adalah di area Jam Gadang, Bukittinggi. Jam Gadang merupakan salah satunya objek wisata yang populer dan juga ikonik. Jam Gadang sendiri adalah sebuah nama menara jam yang merupakan simbol atau ikon dari Kota Bukittinggi, Sumatera Barat. Selain sebagai simbol kota, Jam Gadang dijadikan sebagai objek wisata dengan diperluasnya taman di sekitarnya yang menghipnotis kedatangan para wisatawan, baik domestik maupun asing. Kehadiran para wisatawan menjadikan aktivitas di area Jam Gadang beragam dan ramai yang tentunya juga menghasilkan berbagai suara yang berbeda-beda.

Keunikan suara dari area Jam Gadang adalah pada suara *ambience* yang timbul dari banyaknya penjual kaki lima yang bertambah terus menerus. Faktanya, Jalan Lereng yang dulunya menjadi pejalan kaki, sekarang malah menjadi pasar tempat para PKL menjajakan dagangannya sehingga kondisi jalan lereng tidak memiliki ruang untuk pejalan kaki. Sedangkan di pasar atas Kota Bukittinggi, fenomena ini dapat dilihat dari banyaknya PKL yang berjualan di pelataran landmark kota Bukittinggi yaitu “JAM GADANG” (Dian Azhari, 2017:04).

Pedang kaki lima ini memang cukup mengganggu bagi wisatawan yang berkunjung ke Jam Gadang dikarenakan banyaknya pedangan kaki lima, tetapi dari banyaknya pedangan kaki lima membuat banyaknya suara yang menjadi ciri khas Jam gadang, seperti : suara dari penjual kaki yang menjajakan jualanannya dengan menggunakan bahasa Minangkabau dan kadang kadang pedagang kaki lima menjualnya dengan nyanyian (dendang). Ciri khas suara berikutnya terdapat pada mainan-mainan yang dijual oleh pedagang kaki lima yang juga mendominasi suara di Jam Gadang. Hal ini terjadi dikarenakan mainan yang jajakan kebanyakan memiliki suara dari mainan tersebut dan saat menjajakannya penjual biasanya mempraktekkan mainnan tersebut agar menarik perhatian pembeli.

Suara kehidupan yang dialami di saat mengunjungi destinasi wisata Jam Gadang, sangat beragam, seperti suara mesin Jam Gadang, suara lonceng jam gadang, suara orang-orang saat menjajakan jualanannya, suara mainan-mainan, suara anak-anak, suara tukang parkir, suara telapak kuda yang berjalan atau juga suara ringkikannya, suara kendaraan yang lalu lalang seperti suara klakson, suara peluit, suara musik jalanan, dan suara dari aktivitas lainnya.

Karakteristik suasana di kawasan Jam Gadang dari pagi sampai malam berbeda-beda, pada pagi hari suasana di kawasan Jam Gadang belum terlalu ramai dikunjungi sehingga suasana yang dihasilkan masih teduh, sedangkan suasana di siang hari sudah dipenuhi oleh suara keramaian oleh banyaknya kegiatan para wisatawan yang berkunjung. Untuk itu pengkarya membagi komposisi menjadi 2 bagian yaitu pagi sampai siang hari dan sore sampai malam hari untuk menggambarkan situasi dari pukul 06.00 – 21.00 WIB saat berada di Jam Gadang.

Suara-suara yang dihasilkan dari aktivitas dan suara alam di sekitar Jam Gadang yang dijadikan sebagai sumber idiom musikal yang menjadi sampel suara biasanya disebut juga dengan *soundscape*. Menurut Daniel de Fretes (2016:119) *soundscape* adalah komposisi musik yang mengambil suara-suara alam sebagai elemen-elemen yang mendasarinya, seperti suara rintik hujan, suara kendaraan, suara jangkrik di malam hari, suara aliran air sungai, suara hembusan angin di pegunungan hingga suara peradaban manusia di pedesaan maupun perkotaan. Pada karya *The Soundscape of Jam Gadang Area* sampel suara yang ditemukan di area Jam Gadang akan diolah menggunakan teknik yang terdapat dalam *sound design*.

Cipriani dan Maurizio mengemukakan, bahwa “*Music and Sound Design* memberikan keterangan tentang cara memanipulasi suara dengan menggunakan *software* pada komputer dan memungkinkan *composer* untuk mengolah suara selain dari *music instrument*” (Cipriani dan Maurizio, 2014:69). *Sound design* dalam karya ini akan berperan dalam proses menentukan, memanipulasi, atau memodifikasi sampel suara dengan cara seperti *reverse*, *looping*, *cut short* atau *extend sample*, *reverb*, *transposing* dan lain-lainnya dengan menggunakan *VST (Virtual Studio Technology)* di *software DAW Ableton Live 11*.

Karya ini berbentuk audio visual, yang mana audio dalam karya ini ditujukan bagi pendengar yang sudah pernah berada di Jam Gadang sehingga bisa merasakan kembali suasana Area Jam Gadang dengan garapan komposisi multimedia, tetapi tidak menutup kemungkinan juga bagi pendengar yang belum pernah ke Jam Gadang sebelumnya. Kemudian pada *visual* pada karya ini berperan untuk mempermudah pendengar dalam membayangkan suasana di area Jam

Gadang melalui sampel-sampel video yang diambil dari Jam Gadang. Dengan hal ini, tentunya penonton pada umumnya akan dapat merasakan suasana yang ada di Jam Gadang.

Berdasarkan uraian di atas, pengkarya tertarik untuk mengajukan destinasi objek wisata Jam Gadang di Bukittinggi, sebagai ide dari penciptaan karya musik komposisi multimedia yang berjudul: *“The Soundscape of Jam Gadang Area”*.

B. Rumusan Penciptaan

Adapun rumusan penciptaan dalam karya ini diambil berdasarkan latar belakang yaitu bagaimanakah cara mewujudkan sebuah komposisi musik multimedia dengan sample audio soundscape di sekitar Jam Gadang yang dimodifikasi menggunakan perangkat multimedia menggunakan DAW Ableton Live 11.

C. Tujuan dan Manfaat Penciptaan

1. Tujuan Penciptaan

Tujuan penciptaan dalam karya ini, diambil berdasarkan rumusan masalah yaitu untuk mengetahui cara mewujudkan komposisi musik multimedia dengan *sample audio soundscape* di sekitar Jam Gadang yang dimodifikasi menggunakan perangkat multimedia menggunakan *DAW Ableton Live 11*.

2. Manfaat Penciptaan

Adapun manfaat dari penciptaan karya ini yaitu:

- a. Sebagai referensi lembaga untuk menjadikan bahan *perbandingan* bagi karya-karya selanjutnya.
- b. Sebagai motivasi untuk berkarya kepada mahasiswa khususnya minat utama musik multimedia.
- c. Mempromosikan suatu objek wisata.
- d. Terobosan baru bagi mahasiswa Prodi Seni Musik khususnya minat multimedia bidang digital, bahwa kita bisa menggunakan apa saja sebagai alat musik.

D. Tinjauan Karya

Keaslian suatu karya referensi adalah dengan memeriksa sumber-sumber yang relevan dengan penciptaan karya tersebut agar tidak terjadi duplikasi atas ciptaan karya seni yang sudah pernah dilakukan oleh pihak lain. Pengkarya mengamati beberapa karya multimedia, dan menyimpulkan belum ada terdapat sebuah karya *soundscape* yang digarap ke dalam musik komposisi multimedia di sebuah objek wisata Jam Gadang dengan mengolah suara-suara alam dan aktivitas di sekitarnya menjadi sebuah karya musik yang didukung dengan *audio visual*.

Perbedaan dari karya-karya yang berjenis musik digital dapat dilihat dari karya seperti yang dijelaskan di bawah ini. Pertama karya yang telah ada yaitu : Hutan Musik *Concrete* dengan konsep *soundscape* dalam format *surround sound* 5.1: karya seni oleh Khairiza Rizki Pratama. Karya Musik Hutan merupakan karya musik elektronik yang menggunakan konsep *soundscape* dan teknologi *surround sound*. Karya musik hutan tergolong genre musik konkret, yang merupakan salah satu genre musik elektronik. Kemudian diproses dalam format suara *surround* 5.1

dengan konsep *soundscape* natural, suasana hutan. Pada dasarnya bentuk dan struktur musik beton hutan ini disesuaikan dengan beberapa potongan suasana hutan yang diperoleh dari sampel suara dan efek suara yang direkam secara manual. Perbedaan dalam karya ini terletak pada ide garapan, *DAW* yang digunakan dan pada karya Khairiza pengambilan *sample* audio dengan teknik musik *concrete* yang membunyikan suatu benda dengan disengaja, berbeda dengan yang dilakukan pengkarya yang melakukan pengambilan *sample* audio yang memang sudah terjadi atau tidak dibuat buat.

Kedua karya musik multimedia oleh Fadhlán yang berjudul *Soundscape Jam Gadang (surround sound)*. Karya ini memaparkan bagaimana suasana di lokasi wisata ketika ini hari, dengan memanfaatkan media teknologi untuk melakukan recording dalam rangka mendokumentasikan suasana alam yang sesungguhnya sehingga suasana itu bisa terwujud sebagaimana aslinya. Berbeda dengan *The Soundscape of Jam Gadang Area*, dari bentuk karya, *The Soundscape of Jam Gadang Area* digolongkan ke dalam bentuk musik komposisi multimedia yang digarap menggunakan teknik rekaman audio dan eksplorasi bunyi, sedangkan karya *Soundscape Jam Gadang* tergolong dalam bentuk suasana musik. Kegunaan karya ini sebagai bahan *bandingan* untuk menggarap karya *The Soundscape of Jam Gadang Area*.

Berikutnya adalah karya dari Ghani Sanjaya yang berjudul *The Forest Music*. Karya ini berbentuk komposisi komposisi musik digital yang digarap dari bunyi benda-benda di sekitar kawasan hutan pinus daerah Tabek Patah, Kabupaten Tanah Datar, Sumatera Barat. Hasil sampel suara tersebut kemudian digabungkan

dengan duet gitar akustik yang direkam menggunakan peralatan multimedia, dengan *hardware* (perangkat keras) antara lain *microphone condenser*, *soundcard*, peralatan komputer, *headphone* dan *software* menggunakan *Cubase 5*. Berbeda dengan *The Soundscape of Jam Gadang Area*, pengkarya hanya menggunakan *sample audio* dari *soundscape* menjadi komposisi multimedia. Perbedaan dari penggunaan *software* (Perangkat lunak) pengkarya menggunakan *Ableton Live 11* dan *hardware* (perangkat keras) *hand recorder*.

Jadi secara umum, menurut pengamatan pengkarya terhadap karya-karya multimedia di atas seperti karya Khairiza Rizki Pratama yang cara pengambilan *sample audio* dengan teknik musik *concrete* sedangkan pengkarya yang melakukan pengambilan *sample audio* yang memang sudah terjadi atau tidak dibuat buat. Kemudian, pada karya Fadlan yang tempat karya sama tetapi teknik pengaran karya yang berbeda, karya Fadlan berfokus pada suasana lokasi sedangkan pengkarya berfokus kepada musik komposisi multimedia. Kemudian pada karya Ghani Sanjaya yang berfokus kepada *duet guitar* dan *sample sound* hanya sebagai pengiring perkusi sedangkan pengkarya menggunakan ide garapan yang berbeda dan *sound sample* pada karya ini sebagai bahan utama komposisi.

E. Landasan Teori

Musik merupakan sebuah fenomena unik yang dihasilkan oleh bunyi atau suara. Namun seni musik tidak hanya sebatas bunyi atau suara yang dihasilkan dari alat musik, apa pun yang bisa menghasilkan bunyi itu bisa dianggap sebagai musik istilahnya disebut dengan musik alam (*soundscape*), bahkan suara langkah kaki

manusia yang sedang berjalan, suara desiran angin, suara hantaman ombak itu sudah bisa dianggap musik yang tidak ada unsur kesengajaan dari perbuatan makhluk.

Menurut Shin Nakagawa istilah *soundscape* berasal dari dua kata, yaitu *sound* dan *scape*, *sound* artinya suara atau bunyi, sedangkan *scape* merupakan singkatan dari *landscape*, artinya pemandangan. Jadi *soundscape* berdasarkan asal kata dapat berarti pemandangan yang berupa suara atau bunyi (Menurut Shin Nakagawa, 2000:106).

Berdasarkan definisi di atas dapat disimpulkan bahwa *soundscape* merupakan komposisi musik yang diambil dari suara-suara di alam sekitar. Sesuai dengan pernyataan di atas pengkarya membuat sebuah komposisi musik dari *soundscape* di kawasan Jam Gadang yang berpotensi dalam menghasilkan sebuah komposisi musik sebagai sebuah perwujudan dari karya *The Soundscape of Jam Gadang Area*.

Penggarapan karya *The Soundscape of Jam Gadang Area* pengkarya menggunakan teknik yang terdapat dalam *sound design* untuk mengolah sampel dari *soundscape* sehingga menghasilkan karya komposisi musik multimedia yang menarik dengan menggunakan perangkat digital. Sistem produksi musik digital di saat ini selalu berubah dengan *upgrade software* dan teknologi komputer (William Wittington, 2007:242). Pada karya musik ini pengkarya menggunakan *DAW Ableton Live 11* sebagai *software* untuk memodifikasi sampel suara *The Soundscape of Jam Gadang Area*.

Mariana dan Gavin (2022:120) menjelaskan bahwa *sound design* dapat menolong kita dalam mengembangkan setiap ide kreativitas dan memaksimalkannya dengan lebih mudah. *Sound design* pada *software DAW* menolong pengkarya dalam membuat perbedaan bentuk-bentuk suara sesuai dengan kebutuhan yang lebih disukai oleh pengkarya.

DAW (Digital Audio Workstation) adalah kategori perangkat lunak yang digunakan untuk merekam suara, menyunting audio, memanipulasi audio dan *midi programming*. Pada *software DAW*, untuk mengubah atau memanipulasi *sample* suara maka akan menggunakan *VST (Virtual Studio Technology)*. *VST* adalah revolusi dalam audio digital, yang dikembangkan oleh Steinberg (2022) dan pertama kali diluncurkan pada tahun 1996. *VST* itu sendiri adalah suatu perangkat lunak berkaitan dengan efek audio yang virtual alias berupa *software* yang dikolaborasikan dengan *DAW*. *VST* berfungsi memanipulasi *signal* audio yang kita proses dengan mengubah frekuensi, volume, menghasilkan *delay/reverb*, membuat distorsi, *reverse* dan seterusnya.

Menurut Edward & Nerland (2017), *Ableton Live* lebih mudah untuk membuat sesuatu yang terbayangkan dan memudahkan untuk menjadi sebuah lagu ke depannya. Menurut Cocharro, Sioros, Caetano, & Davies (2014), pengguna *Ableton Live* dapat memisahkan instrumen setiap *track* dan dapat memanipulasikan setiap instrumen secara independen. *Ableton Live* memiliki 2 jenis tampilan yaitu *Session View* dan *Arrangement View*. *Ableton Live* dapat memanipulasi dan memainkan musik dengan instrumen virtual. Keuntungan utama dari *Ableton Live* dapat meng-*host plug-in VST* atau unit audio seperti *plug-in Sound Analyzer*.

Jadi menurut pengkarya *Ableton Live* adalah *software DAW* dengan fitur interaktif yang sangat mendukung keperluan elektronik musik. Namun *Live* juga bisa digunakan untuk berbagai jenis musik lainnya. Fungsi dari Ableton juga fleksibel, kreatif dan inovatif, cocok untuk pengkarya yang bereksperimen dengan cara memanipulasi berbagai *sample-sample soundsape*.

