

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Dewasa ini, perpaduan musik populer atau yang biasa disebut dengan musik pop (*pop music*) dan musik elektronik sudah semakin tenar belakangan ini ditelinga masyarakat penikmat musik *modern*. Dikarenakan mulai banyaknya penikmat musik ini berasal dari berbagai kalangan, musik elektronik biasanya lekat akan dunia malam yang biasanya beraliran musik dansa, kini bertransformasi yang kemudian diusung dalam industri aliran musik populer. Beberapa musisi yang bukan beraliran elektronik, kini kerap melakukan eksperimen dengan musik elektronik sehingga kini banyak melahirkan jenis aliran musik baru, hasil dari perpaduan aliran musik populer dan musik elektronik.

Karya musik multimedia dengan judul “Jalan Pintas” merupakan karya musik yang dikemas dengan mengusung aliran musik elektronik utama yaitu *Future Bass*. Lalu terdapat lirik dalam karya musik ini, serta penambahan gabungan eksplorasi sampel suara efek yang nantinya menghasilkan *Sound Bank* (bahan suara yang digunakan dalam sampel suara musik), yang nantinya digunakan sebagai suara efek atau suara efek pada melodi atau *chord*, serta pendukung suara lainnya yang terdapat pada produksi musik elektronik dikarya ini. *Sound Bank* yang digunakan dalam produksi musik pada karya ini diproduksi menggunakan pendekatan teknik *Audio Sampling* dan *Foley*.

“Jalan Pintas” merupakan sebuah judul yang digunakan dalam karya ini yang berangkat dari ide serta tema utama dalam lirik atau syair. Isi lirik berangkat dari sebuah pengalaman pribadi serta pemikiran pribadi yaitu sebuah pengalaman terjebak oleh *deadline* yang terus mendesak dari pihak manapun, seperti contohnya yaitu membantu tugas akhir teman dengan segala kegiatannya, serta tuntutan wajib dari individu pengkarya juga mendesak seperti revisi karya dan tulisan, serta proyek dari pihak luar membuat pengkarya menjadi terpuruk, lalu pengkarya pun tetap menjalaninya dengan seksama hingga ia mencari sebuah jalan pintas agar semua urusan terselesaikan dengan maksimal. Dari pengalaman tersebut, pengkarya terinspirasi untuk melakukan penulisan lirik lagu (*Song Writing*) yang menjadi bagian dalam komposisi musik multimedia “Jalan Pintas” tersebut.

Foley merupakan kegiatan pembuatan suara efek yang berasal dari produksi industri film dan teater. Asal nama pada teknik ini berasal dari seorang *Foley artist*, sebutan bagi pelaku pembuatan suara dengan teknik ini, yaitu adalah seorang Jack Foley (1891-1967) yang merupakan kreator suara pertama yang melakukan teknik ini untuk melakukan pembuatan suara efek tambahan atau *dubbing* pada aktivitas pada film yang terkadang tidak jelas atau tidak terekam dengan baik, dengan tujuan untuk memperjelas maksud serta menambah kesan dramatis pada setiap aktivitas pada sebuah film atau teater. Orang yang membuat efek suara tersebut disebut dengan seorang *Foley artist*. (Aden Russel. 2022).

Bahan materi yang digunakan pada pendekatan teknik *Foley* ini dapat menggunakan suara dari benda atau Dokumentasi suara apapun. Dengan mempertimbangkan benda apa yang digunakan, cara membunyikannya, serta

dilakukan *Sound Design* agar dapat menghasilkan suara dengan kebutuhan dan tujuan tertentu. Contohnya yaitu membuat suara efek monster dengan menggunakan suara teriakan manusia. Lalu dilakukan *Sound Design* (yaitu proses desain sebuah sampel suara dengan menggunakan *software* pengolahan audio di komputer) lebih lanjut, sehingga dapat menghasilkan suara dengan tujuan yaitu contohnya seperti pembuatan suara monster yang berasal dari suara manusia.

Audio Sampling merupakan proses yang dilakukan oleh produser musik terutama pada kalangan produser musik elektronik dan DJ (*Disk Jockey*) yaitu memproses ulang dan menggunakan kembali *audio* yang ada menjadi bahan yang digunakan kembali untuk membuat sebuah rekaman baru. (Masterclass. *How to Sample Music*. 2021). *Sound Bank* merupakan bahan suara yang digunakan sebagai suara yang digunakan dan disimulasikan dalam membentuk alunan suara melodi ataupun dengan menggunakan *midi*.

Future Bass merupakan salah satu aliran musik elektronik yang sejalan dengan aliran musik *Trap* dan *Dubstep* dikarenakan ketiga aliran tersebut memiliki kesamaan seperti pada pola ketukan *drum* yang muncul pertama kali dipertengahan tahun 2000. (Masterclass. *What is Future Bass. 4 Characteristics of Future Bass Music*. 2021). *Future Bass* menjadi aliran musik utama yang diusung pengkarya dalam menggarap karya musik multimedia “Jalan Pintas” ini. Alasan aliran musik ini diusung pengkarya dikarenakan tema utama dalam bentuk musik yaitu elektronik musik *future bass* yang merupakan tema aliran musik dansa atau yang biasa disebut dengan *Electronic Dance Music* (EDM).

Melihat alur kerja pembuatan suara efek tersebutlah yang menjadi ketertarikan pengkarya dan mengaplikasikannya dalam proses produksi karya musik multimedia ini. Contohnya yaitu membuat suara melodi dengan menggunakan suara manusia sebagai sampel suara, lalu dilakukan manipulasi tempo, serta suara efek (*Sound Design*), sehingga hasil suara tersebut menghasilkan suara efek yang mirip atau mendekati suara *instrument synthesizer* (contohnya dalam karya musik multimedia ini yaitu *Sampling* suara untuk meniru atau mendekati seperti suara efek *synthesizer*, alat tiup, atau gitar elektrik pada bagian *drop*, serta suara efek lainnya yang dieksplorasi yang akan digunakan dalam objek materi musik nantinya pada karya musik “Jalan Pintas” ini.

Dengan hal tersebut, pengkarya mendapatkan kebebasan eksplorasi serta eksperimentasi pada pengolahan sampel suara dengan menggunakan objek benda bukan instrumen musik, menjadi bahan eksplorasi suara pada objek materi musik, seperti menurut kutipan dari Mariana dan Gavin (2022: 2) yang dikutip ulang dari Skripsi Yusak JP. Rumahorbo (2022: 9) menjelaskan bahwa *Sound Design* dapat menolong kita dalam mengembangkan setiap ide dan memaksimalkan dengan lebih mudah. *Sound Design* pada *software Digital Audio Workstation (DAW)* menolong pengkarya dalam perbedaan dari bentuk-bentuk suara sesuai dengan kebutuhan sesuai dengan kebutuhan pengkarya.

Khususnya pada karya musik multimedia ini, pengkarya akan menggarap musik elektronik dengan aliran musik *Future Bass* (salah satu jenis aliran dalam musik elektronik) dengan menambahkan *Sound Bank* yang diproduksi dengan

pendekatan teknik *Audio Sampling* dan *Foley*, serta penambahan bebunyian *instrument* musik pendukung dengan menggunakan *virtual instrument synthesizer*.

Setelah musik telah rampung diproduksi, pengkarya menambahkan sebuah konsep akhir yaitu musik video klip yang mengiringi serta bentuk kemasan sajian akhir pada karya musik multimedia ini. Menurut Moller (2011: 34), menjelaskan bahwa musik video adalah sebuah film pendek atau video yang mendampingi alunan musik. Hal ini dipertegas dalam situs milik Phyrman (2008), dijelaskan bahwa video klip adalah kumpulan potongan-potongan visual yang dirangkai dengan atau tanpa efek-efek dan disesuaikan ketukan-ketukan pada irama lagu, nada, lirik, *instrument* musik dan penampil *band* untuk mengenalkan atau memperkuat arti atau makna dari lagu. Tujuan ditambahkan musik video klip yaitu hanya sebagai memperkuat arti atau makna dari lirik atau syair dalam karya musik ini.

A. Rumusan penciptaan

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka didapatkan sebuah rumusan masalah yaitu:

Bagaimana langkah penggarapan karya musik multimedia dengan judul “Jalan Pintas” yang mengusung sebuah aliran musik elektronik utamanya yaitu *Future Bass*, serta penambahan *Song Writing*, eksperimentasi serta eksplorasi sampel suara (*sound effect*) sehingga menghasilkan sebuah *Sound Bank* yang diproduksi dengan pendekatan teknik *Audio Sampling* dan *Foley* sebagai pelengkap dalam karya musik multimedia ini?

B. Tujuan dan Manfaat Penciptaan

A. Tujuan Produksi

Pengkarya membuat sebuah karya musik multimedia dengan mengung musik elektronik utama yaitu *Future Bass*, yang merupakan salah satu aliran musik yang ada pada aliran musik elektronik. Dengan ditambahkannya suara efek atau sampel suara yang telah diolah dan suara efek dengan melakukan *Sound Design* (*Audio Sampling*), pengkarya akan mengolah sampel suara bertujuan menghasilkan sebuah *Sound Bank*, serta *sound effect* serta menambahkan bebunyian *synthesizer* yang satu-satunya yang bukan dari benda sehari-hari, dengan tujuan agar musik yang dihasilkan terdengar lebih kaya, yang ditambahkan dalam objek materi penggarapan musik pada karya ini.

Sound Bank juga diproduksi dengan teknik *Foley*, yang bertujuan untuk pembuatan suara efek dari benda dan bunyi dalam sehari-hari terhadap objek benda yang bukan *instrument* musik yang juga sebagai *Sound Bank*. Dimana teknik ini memerlukan kreativitas dalam ekplorasi, dan eksperimen pengkarya terhadap sampel suara yang akan diolah (*Sound Design*) lalu ditambahkan dalam materi musik dalam karya musik “Jalan Pintas” ini.

B. Manfaat Penciptaan

Sebagai referensi produksi musik multimedia dari segi ekplorasi pada sampel suara serta suara efek (*Sampling & Sound Design*) yang akan dijelaskan dalam tulisan ini, serta sebagai bahan baku pendukung dalam produksi musik dikampus Institut Seni Indonesia Padangpanjang, khususnya prodi seni musik dan musik film dengan minat musik multimedia.

D. Tinjauan Karya

Melakukan peninjauan karya musik yang menjadi digunakan sebagai referensi serta perbandingan karya perlu dilakukan agar menghindari kesamaan atau duplikat pada penciptaan sebuah karya. Pengkarya juga melakukan peninjauan literatur dan karya musik lainnya yang berhubungan dengan karya musik “Jalan Pintas” ini, yaitu diantaranya:

Karya *Sample Pack Sound* berjudul *Sound of KSHMR (2012)* oleh Niles Hollowell Dhar. Dalam karya ini, Niles melakukan *Sampling* terhadap bunyi pada *instrument* musik tradisional seperti India, Timur tengah, Jepang, dan lain-lain yang bertujuan untuk produksi sampel suara untuk musik dansa atau EDM (*Electronic Dance Music*). Pada karya ini, Niles juga melakukan eksperimentasi terhadap berbagai macam suara pendukung lainnya dengan teknik *Foley*.

Berbeda dengan karya musik “Jalan Pintas”, pengkarya menjadikannya referensi dan bertujuan pada pembuatan sampel suara (*Sound Bank*) yang bukan berfokus terhadap *Sampling* suara *instrument* tradisional. Tetapi dari beberapa sisi, pengkarya menjadikan sebuah referensi dengan mencoba membuat eksperimentasi terhadap sampel suara yang meniru atau mendekati karakter dari suara instrument *synthesizer* seperti contohnya membuat suara efek untuk bunyi melodi yang berasal dari bunyi apapun, ter-khususnya pada karya musik elektronik *future bass* “Jalan Pintas” ini dengan salah satu metode teknik produksi suara efek yang sama yaitu pada teknik *Foley*.

Karya “*Where Are Ü Now*” (2015) oleh Jack U (ber-anggotakan musisi elektronik Skrillex dan Diplo) serta penyanyi populer Justin Bieber. Dalam karya

ini, terdapat Jack U melakukan manipulasi suara vokal Justin dengan mengubahnya menjadi suara *instrument* seperti violin. Dalam teknik ini, pengkarya terinspirasi untuk melakukan eksplorasi menggunakan suara manusia menjadi seperti suara *instrument* musik konvensional yaitu membuat instrumen seperti alat musik tiup, atau seperti suara gitar seperti pada bagian intro, *Drop* kedua, serta ketiga dalam karya musik “Jalan Pintas” ini.

Karya “*Weird*” (2021) oleh Ghosthack. Dalam karya ini, Ghosthack membuat sebuah komposisi musik dengan aliran musik elektronik *Drum and Bass* (DnB) dengan menggunakan *soundbank* yang dihasilkannya dengan teknik *Foley*. Ia membuat sebuah komposisi musik dengan menggunakan suara yang bukan *instrument* musik seperti menggunakan suara dari oven, yang kemudian ia mengubah suara oven tersebut sehingga menciptakan suara efek seperti suara bass distorsi seperti dimusik elektronik *Dubstep*. Didalam karya “Jalan Pintas”, pengkarya terinspirasi dan membuat sebuah melodi pada bagian *Drop* terakhir dengan menggunakan suara dari mulut manusia, yang kemudian mengubah suara tersebut menjadi seperti suara gitar distorsi.

Karya “*Orang Piaman*” (2022) oleh Rani Jambak. Dalam karya ini, Rani mengeksplorasi suara alami yang berasal dari daerah Pariaman, Sumatera Barat. Ia kemudian merekam suara alami tersebut lalu dilakukannya *Sound Design* serta komposing musik. Berbeda dengan karya ini, pengkarya tidak berkonsep untuk membuat sebuah komposisi musik yang mempresentasikan suara yang berasal sebuah wilayah tertentu secara alami (*Soundscape*), walaupun objek benda tersebut kadang sama-sama berasal dari suara alami (akustik), pengkarya memilih

pendekatan *Foley*, yaitu membuat suara yang dibuat-buat lalu dilakukan pengolahan suara (*Sound Design*), dengan tujuan tertentu, khususnya pada karya ini, pengkarya fokus hanya untuk membuat suara efek untuk objek materi pada musik seperti melodi ataupun *drum*, bukan untuk melakukan pembuatan suara efek untuk produksi ataupun *scoring film*.

E. Landasan Teori

Landasan teori penciptaan merupakan bagian penting dalam menciptakan sebuah karya yang berfungsi untuk mengarahkan pengkarya dan menjadi penguat bagi karya atas korelevanan karya musik ini. Landasan teori yang digunakan yaitu:

Martin Russ (2009: 4) *Sound Synthesis and Sampling* menjelaskan bahwa, Sintesis suara (*Sound Synthesis*) adalah proses menghasilkan suara. Hal ini dapat menggunakan kembali suara yang ada dengan memprosesnya, atau dapat menghasilkan suara elektronik atau mekanis.

Teori tersebut menjelaskan tentang salah satu teknik dalam *Sound Design* yaitu *re-Sampling* yaitu memproses kembali sebuah sampel suara sehingga menghasilkan sampel suara tunggal yang baru. Teknik ini digunakan dalam penggarap karya musik ini dalam melakukan editing suara efek dalam kebutuhan produksi suara dalam musik yang akan digarap. Seperti melakukan *reSampling* sampel suara dari mulut manusia yang kemudian diproses yang digunakan untuk menjadi atau mendekati suara *instrument synthesizer* seperti contohnya pada bagian melodi.

Teknik *Sound Design* tersebut kerap ditemui juga dalam proses pembuatan suara efek dengan pendekatan teknik *Foley* pada film, seperti contohnya yaitu

membuat suara petir, monster, desisan angin, dan lain-lain dengan menggunakan benda-benda tertentu agar menghasilkan bunyi, lalu selanjutnya dilakukan *Sound Design* agar mendapatkan suara yang dimaksud.

Mariana dan Gavin (2022: 2) dikutip dari Skripsi Yusak JP. Rumahorbo (2022: 9) menjelaskan bahwa *Sound Design* dapat menolong kita dalam mengembangkan setiap ide dan memaksimalkanya dengan lebih mudah. *Sound Design* pada *software Digital Audio Workstation (DAW)* menolong pengkarya dalam perbedaan dari bentuk-bentuk suara sesuai dengan kebutuhan sesuai dengan kebutuhan pengkarya, khususnya dalam karya musik multimedia “Jalan Pintas” ini, pengkarya memilih untuk membuat suara efek dengan tekni *Foley* sehingga menghasilkan sebuah *Sound Bank* yang kemudian digunakan dalam objek materi penggarapan musik dalam karya ini.

