

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. LATAR BELAKANG

*“Trip To Culinary Palace”* yang berarti perjalanan di istana kuliner merupakan karya yang berisi konten video log tentang keadaan pasar kuliner yang berlokasi di Jalan Bahder Johan, Padangpanjang Barat, Kota Padangpanjang, Sumatera Barat. Tempat ini merupakan lokasi kuliner terbesar di pusat kota yang beroperasi dalam rentang waktu yang cukup panjang mulai dari sore hari sampai tengah malam, Pasar kuliner ini menghadirkan makanan khas Sumatera Barat yang telah dikenal masyarakat Indonesia dari dulu karena enak dan porsi makanan yang banyak seperti rendang dan nasi padang.

Lokasi yang dekat dengan jalan raya membuat pasar kuliner ini banyak dikunjungi oleh masyarakat dan wisatawan. Jarak menuju ke lokasi yang dekat juga memudahkan pengkarya dalam mengambil *sample sound* untuk menciptakan karya *“Trip To Culinary Palace”*, Karya multimedia dengan *sample* yang bersumber dari aktivitas masyarakat yang ada di pasar kuliner diantaranya suara memasak, suara kendaraan, dan suara pembeli. Dari suara-suara dan ramainya pasar kuliner yang dikunjungi masyarakat dan wisatawan menjadi ketertarikan pengkarya untuk menggarap karya ini. Karya ini diusung dalam bentuk genre *Electronic Dance Music* (EDM). Adapun sub genre dari karya multimedia yaitu *Slap Bass*, *Slap Bass* sendiri merupakan *Electronic Dance Music* dengan tempo 120-125 *Bpm* yang mengutamakan permainan sinkopasi bassline pada beat drumnya.

Musik dapat disusun melalui suara-suara di lingkungan sekitar, seperti suara manusia, suara kendaraan, maupun benda yang mengiringi aktivitas sehari-hari yang ada di sekitar Pasar kuliner Padangpanjang, selain untuk dinikmati musik juga digunakan untuk mengekspresikan suatu keadaan atau tempat seperti yang dinyatakan menurut

Jamalus (1988 : 1), musik adalah suatu hasil karya seni berupa bunyi dalam bentuk lagu atau komposisi yang mengungkapkan pikiran dan perasaan penciptanya melalui unsur-unsur pokok musik yaitu irama, melodi, timbre dan ekspresi sebagai suatu kesatuan, Karya multimedia ini memberitahu pendengar bahwa musik dapat diciptakan dari bunyi apapun yang ada di sekitar lingkungan sekitar.

Dari pernyataan di atas, timbul ketertarikan bagi pengkarya untuk menggarap karya multimedia dari suara-suara yang terdapat di pasar kuliner dengan menggunakan pendekatan *sound desain*. Suara - suara yang bersumber dari aktivitas masyarakat di pasar kuliner dengan waktu yang lama memudahkan pengkarya mengambil *Sample Sound*, *Sample Sound* ini yang akan diimplementasikan ke dalam karya ***“Trip To Culinary Palace”***. Karya ini digarap dalam bentuk audio visual yang menampilkan keadaan dan situasi pasar kuliner Padangpanjang, Proses pengambilan *sample sound* dan video dilakukan pada sore hari sampai tengah malam pada pukul 16.00-22.00 WIB Pengambilan *sample sound* dilakukan selama 3 hari pada waktu yang sama. Proses penggarapan karya ini, diawali dari proses pembentukan kerangka karya sampai tahap penambahan *layer* pada *track audio* yang akan di olah menjadi *sample sound*, dengan tahapan sebagai berikut.

1. *Sample* ritme yang diambil dari aktivitas memasak martabak, dan blender jus buah. Suara yang dihasilkan bersifat ritmis maka pengkarya mengimplementasikan *sample* tersebut untuk kick, snare, percussion, dan transisi pada karya.
2. *Sample* melodi dan *chord* yang diambil yaitu bunyi adonan martabak dan klakson yang akan di olah menjadi chord, lead, *bass acoustic* dan melodi gitar pada karya.

3. *Ambient* dan *background*, *sample* ini digunakan sebagai pengisi diantara *sample* sebelumnya, *sample* digunakan adalah bunyi minyak yang sedang digoreng, lalu lintas kendaraan dan transaksi jual beli yang terdapat di pasar kuliner.

Selanjutnya, *sample* dikumpulkan dan dirangkai menggunakan pendekatan *sound desain*, pada setiap *sample* menggunakan *plugin* bawaan yaitu *sample one* yang terdapat di Studio One 6. Menurut Alessandro Cipriani dan Maurizio, “*Music and Sound Desain* memberikan keterangan tentang cara memanipulasi suara dengan menggunakan *software* pada *computer* dan memungkinkan *composer* untuk mengolah suara selain dari *music instrument*” Cipriani Alessandro et al. (2014).

Adapun perangkat *digital* yang dipakai dalam penggarapan karya ini adalah *personal computer*, *speaker flat monitor*, *soundcard*, *headphone*, *microphone*, *iphone*, dan menggunakan *software digital audio workstation (DAW)*.

Berdasarkan uraian di atas, pengkarya tertarik untuk membuat karya yang bersumber dari suara-suara dan aktivitas yang terdapat di pasar kuliner yang akan digarap ke dalam musik multimedia dengan pendekatan *sound desain* dan *soundscape* dengan judul karya “*“Trip To Culinary Palace”*”.

## **B. RUMUSAN PENCIPTAAN**

Berdasarkan latar belakang di atas maka rumusan penciptaan, yaitu bagaimana mewujudkan karya multimedia “*Trip To Culinary Palace*” dari aktivitas masyarakat yang ada di pasar kuliner sebagai *sample* utama sehingga menjadi *Electronic Dance Music (EDM)* untuk menunjang video log dari karya *audio visual*.

## **C. TUJUAN DAN MANFAAT PENCIPTAAN**

### **1. Tujuan penciptaan**

Tujuan penciptaan karya ini, diambil berdasarkan rumusan masalah yaitu melakukan pengolahan dan penggarapan pada *sample sound* dari aktivitas masyarakat

pasar kuliner menjadi karya multimedia dengan pendekatan *sound desain* dan ditampilkan dengan bentuk *audio visual*.

## 2. Manfaat Penciptaan

Adapun manfaat dari penciptaan karya ini adalah sebagai berikut :

- a. Sebagai referensi bagi pendengar untuk berkarya dengan *sample sound* yang diambil dari lingkungan terdekat sehingga menghasilkan sebuah karya multimedia.
- b. Sebagai bahan masukan bagi pendengar dan musisi yang ingin membuat sebuah karya yang terinspirasi dari lingkungan sekitar.

## D. TINJAUAN KARYA

Dalam penggarapan karya ini dilakukan dengan objektif, tanpa meniru karya dari siapapun. Terdapat referensi untuk penggarapan karya ini baik secara laporan, video, karya, jurnal, dan lainnya. Tinjauan karya dimaksudkan untuk memastikan keaslian suatu karya, agar tidak terdapat kesamaan dalam menggarap karya musik dengan konsep karya sebelumnya. Hal ini dilakukan untuk memastikan tidak adanya unsur *plagiat* dalam menciptakan sebuah karya berjudul “*Trip To Culinary Palace*” sebagai komposisi karya yang orisinal.

Karya *The Soundscape of Jam Gadang* oleh Yusak JP Rumahorbo (2022), karya ini berangkat dari pengamatannya terhadap aktivitas manusia yang berada disekitar kawasan Jam Gadang Kota Bukittinggi, Sumatera Barat. Dengan penggarapan karya dalam bentuk *Soundscape* dengan *Virtual Studio Technology* (VST) menggunakan teknik *sound desain*, kesamaan karya ini pada karya “*Trip To Culinary Palace*” terletak pada pengolahan *Sound desain* dengan media yang digunakan seperti *Digital Audio Workstation* (DAW), dan *virtual studio Technology* (VST), dan ada perbedaan objek yang akan diangkat yaitu

aktivitas masyarakat saat berada di pasar kuliner. Teknik yang dilakukan pada karya ini adalah *sound desain* hal ini menjadi referensi bagi pengkarya untuk diimplementasikan ke dalam komposisi multimedia.

Karya *Our song* oleh Riko Eka Hadi Putra (2022), adalah karya musik multimedia yang berangkat dari depresi pasien dengan gangguan kejiwaan menggunakan teori komposisi *concrete* yaitu dibuat dari bagian suara tanpa sebab yang jelas asal usulnya atau disebut juga dengan suara *acousmatic*. mengeksplorasinya menjadi karya multimedia dengan menggunakan VSTi, plugin, *sound sampler* dan *sound effect*. Dari tulisan ini pengkarya dapat mengetahui bagaimana pengolahan sebuah komposisi yang berasal dari *acousmatic sound* dari manusia menjadi karya musik multimedia.

Karya youtuber Gourski asal polandia 07 Maret 2021 adalah karya multimedia dengan mengolah bunyi benda – benda yang ada di club malam menjadi karya multimedia dengan durasi 05:22 menit. Persamaan karya ini adalah pengolahan pada suara dari benda – benda non musikal dengan mengolah menjadi musik dengan teknik *sound desain* pada DAW. Pengkarya menggabungkan dua pendekatan hal ini tentu menjadi perbedaan dengan karya Youtuber Gourski.

Melihat dari karya-karya di atas, tidak terdapat karya yang memilih objek yang sama, adapun terdapat kesamaan dalam penciptaan sebuah karya dengan karya ***“Trip To Culinary Palace”*** yaitu, terdapat pengolahan *sample* pada komposisi *multimedia* yaitu *sampler* yang terdapat dalam *Digital Audio Workstation (DAW)*.

## E. LANDASAN TEORI

Buku *“Sound Desain Science Fiction”* Produksi musik memerlukan serangkaian proses dan pertimbangan produksinya sendiri, Seperti halnya suara, sebuah musik terlihat untuk penempatan dan kesesuaian dalam komposisi. Idealnya, ritme antar elemen

akan dibangun melalui perencanaan melalui proses *recording* menggunakan mic yang memadai tentu akan menghasilkan suara yang berkualitas, Elemen-elemen yang telah dirakit akan masuk ke tahap *mixing audio*. sistem produksi musik digital di saat ini selalu berubah dengan *update software* dan komputer (William Whittington, 2007: 242-243). Pengolahan karya multimedia ini melalui suara yang diambil langsung dari pasar kuliner, oleh karena itu pengkarya menggunakan teknik *sound desain* untuk diaplikasikan sebagai teknik dalam pembuatan karya multimedia.

Buku “*Electronic Music And Sound Desain*” Menurut Alessandro Cipriani dan Maurizio, *Music and Sound Desain* memberikan keterangan tentang cara mengolah suara dengan menggunakan *software* pada *computer* dan memungkinkan *composer* untuk mengolah suara selain dari *music instrument*, Cipriani Alessandro *et al.* (2014: 3-7). Tahapan yang dilakukan dimulai dari mengubah sinyal analog ke sinyal digital melalui proses komputerisasi menjadi gelombang amplitudo. Gelombang amplitudo akan di olah dengan penambahan *delay*, *reverb* yang didapatkan melalui *Vst*. Tujuan dari tahapan adalah menjadikan gelombang suara menjadi karya musik secara utuh, *Sound desain* pada *software DAW* mempermudah pengkarya dalam perbedaan bentuk suara sesuai kebutuhan musik EDM.

Buku “*Musik dan Kosmos*” *Soundscape* menurut Shin Nakagawa berasal dari dua kata, yaitu *sound* dan *scape*. *Sound* artinya suara sedangkan *scape* merupakan singkatan dari *landscape* berarti pemandangan. Dapat disimpulkan *soundscape* adalah pemandangan suara atau bunyi (Shin Nakagawa, 2000:106). Berdasarkan pernyataan ini dapat disimpulkan bahwa *soundscape* merupakan karya multimedia dengan suara – suara yang berasal dari lingkungan sekitar. Pasar kuliner Padangpanjang sebagai perwujudan dari karya “*Trip To Culinary Palace*”.