

## ABSTRAK

“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. 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, Karya multimedia ini memberitahu pendengar bahwa musik dapat diciptakan dari bunyi apapun yang ada di sekitar lingkungan sekitar. Kesimpulan yang pengkarya rangkum disini adalah proses bagaimana pengkarya menguasai bidang multimedia dan mewujudkannya ke dalam karya musik multimedia dengan ilmu pengetahuan yang dipelajari selama berada di kampus Institut Seni Indonesia Padangpanjang, kiat – kiat yang pengkarya lakukan mulai dari pencarian ide karya, eksperimentasi dan mewujudkannya dalam sebuah karya multimedia berbentuk audio dan visual, karya ini sudah ditampilkan di ruang Flam Percussion pada tanggal 25 Januari 2023.

**Kata Kunci:** Sound Design ; Experimental music ; dan Soundscape.

## ABSTRACT

“Trip To Culinary Palace” which means a trip to the culinary palace is a work that contains video log content about the state of the culinary market located on Jalan Bahder Johan, West Padang Panjang, Padang Panjang City, West Sumatra. This place is the largest culinary location in the city center which operates for quite a long time from the afternoon to midnight. From the statement above, there is an interest in the creators to work on multimedia works from the sounds that exist in the culinary market by using the approach sound design. Sounds originating from community activities in the culinary market for a long time make it easier for creators to take Sample Sounds. This multimedia work tells listeners that music can be created from any sound in the surrounding environment. The conclusion that the author summarizes here is the process of how the artist masters the multimedia field and turns it into a multimedia music work with the knowledge learned while on the campus of the Padang Panjang Indonesian Art Institute, tips - tips that the artist does starting from finding ideas for works, experimenting and realizing them in a multimedia works in the form of audio and visual, this work has been displayed in the Flam Percussion room on January 25 2023.

**Keywords:** Sound Design; Experimental music; and Soundscapes.

## DAFTAR ISI

|                                                           |      |
|-----------------------------------------------------------|------|
| HALAMAN JUDUL .....                                       | i    |
| LEMBAR PENGESAHAN .....                                   | ii   |
| HALAMAN PERNYATAAN .....                                  | iii  |
| HALAMAN PERSEMBAHAN .....                                 | iv   |
| KATA PENGANTAR .....                                      | v    |
| DAFTAR ISI .....                                          | viii |
| DAFTAR GAMBAR .....                                       | x    |
| DAFTAR TABEL .....                                        | xii  |
| <b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....                            | 1    |
| A. LATAR BELAKANG .....                                   | 1    |
| B. RUMUSAN MASALAH .....                                  | 4    |
| C. TUJUAN DAN MANFAAT PENCIPTAAN .....                    | 4    |
| D. TINJAUAN KARYA .....                                   | 5    |
| E. LANDASAN TEORI .....                                   | 7    |
| <b>BAB II KONSEP DAN METODE PENCIPTAAN</b> .....          | 9    |
| A. KONSEP PENCIPTAAN .....                                | 9    |
| B. METODE PENCIPTAAN .....                                | 10   |
| C. JADWAL PELAKSANAAN .....                               | 15   |
| D. ORGANISASI PELAKSANA .....                             | 15   |
| <b>BAB III DESKRIPSI KOMPOSISI MUSIK MULTIMEDIA</b> ..... | 16   |
| A. SAMPLE SUMBER IDE GARAPAN KARYA .....                  | 16   |
| B. TEKNIK PENGELOLAAN SAMPLE .....                        | 17   |
| C. DESKRIPSI KARYA .....                                  | 43   |
| D. MASALAH KARYA .....                                    | 43   |
| <b>BAB IV PENUTUP</b> .....                               | 44   |
| A. KESIMPULAN .....                                       | 44   |
| B. SARAN .....                                            | 44   |
| <b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....                               | 45   |
| <b>LAMPIRAN</b> .....                                     | 46   |
| <b>GLOSARIUM</b> .....                                    | 47   |
| <b>BIODATA</b> .....                                      | 48   |