

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Jembatan Sultan Abdul Jalil Alamudin Syiah atau jembatan yang dikenal jembatan Rumbai ini diambil dari nama pendiri kota Pekanbaru yang menjadi salah satu *icon* Kota Pekanbaru, Jembatan Rumbai membentang di atas sungai terdalam di Indonesia yaitu sungai Siak yang mana sungai itu menjadi salah satu tempat mata pencarian masyarakat dan menjadi jalur transportasi penting di Riau yang turut menunjang pasokan kebutuhan barang hingga ke Pekanbaru.

Seiring berkembangnya zaman musik tidak hanya berbentuk instrument *analog*, bermodalkan *laptop*, *Soundcard*, *Speaker flat*, *microphone* dan *headphone* pun sudah bisa untuk mengaplikasikan ide garapan kita kedalam bentuk *Digital Audio Workstation (DAW)* dalam bentuk *music digital* dengan garapan *Sound Design*, *Sound Design* itu sendiri menurut Alessandro Cipriani dan Maurizio, *Music and Sound Design* 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).

Dari pernyataan di atas pengkarya tertarik untuk menggarap suatu komposisi musik digital dengan suara yang diambil dari aktivitas sekitar jembatan Rumbai Pekanbaru seperti bunyi klakson kapal kapal besar (tanker, tongkang, jelatik, tugboat dan kapal nelayan), bunyi kendaraan bermotor yang melintas di jembatan

Rumbai, bunyi masyarakat yang beraktivitas dengan kapal, juga bunyi dari masyarakat yang berjualan dan menunggu di pelabuhan sungai Duku Pekanbaru.

selain menjadi *icon* dari Pekanbaru, sejarah dibelakangnya serta status pengkarya sebagai putra daerah ingin menunjukkan bagaimana suasana jembatan Rumbai ke masyarakat dalam bentuk *music digital* dengan menggunakan teknik-teknik pengolahan musik ( *Sound Design*).

Beberapa teknik *Sound Design* yang digunakan pengkarya untuk mengubah sample suara seperti menjadi bunyi yang pengkarya butuhkan untuk karya *Sound Of Rumbai Bridge* yaitu penambahan *Reverb, Delay, looping, Cut off, Equalizer/EQ* yang terdapat pada Fruity Loops *Digital Audio Workstation (DAW)*.

## **B. Rumusan Penciptaan**

Berdasarkan latar belakang didapatkan rumusan penciptaan Bagaimana cara pengkarya menggambarkan aktifitas di jembatan Rumbai Pekanbaru dengan menggunakan media *Music Elektronik* menciptakan karya *Sound Of Rumbai Bridge* dengan menggunakan elemen bunyi dari aktifitas disekitar Jembatan Rumbai yang telah diolah di *DAW Fruity Loops*.

## **C. Tujuan Dan Manfaat Penciptaan**

### **1. Tujuan Penciptaan**

Sebagai langkah konkrit untuk menjawab tujuan manfaat penciptaan ini ialah:

Menarik minat masyarakat untuk lebih mengenal dan datang ke jembatan Rumbai dengan mengetahui apa saja aktivitas dan sarana prasarana yang ada di

jembatan Rumbai yang telah pengkarya wujudkan dalam bentuk musik *digital* dan teknik pengolahan *Sound Design* yang diolah dengan menggunakan *DAW Fruity Loops*.

Juga menjadi masukan bagi mahasiswa lain untuk ikut mengangkat lingkungan yang kiranya menarik dan dijadikan semenarik mungkin di daerah mereka masing masing dengan memanfaatkan keahlian pengolahan dibidang musik multimedia.

## **2. Manfaat Penciptaan**

- a. Sebagai ajang memperkenalkan jembatan Rumbai Pekanbaru dalam bentuk Musik Digital agar mampu mendongkrak pariwisata masyarakat dengan cara menarik minat *audience*.
- b. Sebagai acuan dan referensi dalam mengembangkan minat musik multimedia untuk kedepannya.
- c. Sebagai bentuk trobosan bagi mahasiswa lain yang akan mengangkat multimedia khususnya dengan garapan *SoundDesign*

## **D. Tinjauan Karya**

Tinjauan ini dilakukan agar tidak ada terdapat kesamaan dalam menggarap karya tugas akhir ini, akan tetapi terdapat beberapa karya yang memiliki kemiripan secara konsep dan penggarapan, antara lain:

Karya “*Sorak Rang Kuantan*” karya Dandi Munawar Lutfi (2022) yang merupakan garapan dengan konsep *Soundscape* yang mengangkat pergelaran tradisi Pacu Jalur di Kuantan Singingi, memiliki kesamaan mengambil sampel

bunyi dari suatu aktifitas akan tetapi memiliki perbedaan dari segi teknik garapan yaitu Dandi Munawar Lutfi dengan *Soundscape* dan pengkarya sendiri dengan menggunakan teknik *Sound Design*.

Karya “Culinary Palace” karya Detra Mulia (2023) yang mengangkat tema aktifitas Pasar Kuliner Padang Panjang, mengambil bunyi-bunyi yang didapat dari aktifitas Pasar Kuliner dan mengaplikasikannya pada komposisi musik *digital* dengan garapan *Soundscape*, sama sama mengangkat tema aktifitas masyarakat akan tetapi berbeda secara teknik garapan,

Karya “Jalan Pintas” Karya dari Ariza Fabiano Ayubi (2023) juga memiliki kesamaan dari bentuk pengolahan *Sound Design* dengan menggunakan teriakan manusia yang diolah dengan teknik *sound design* sehingga bisa menghasilkan bunyi monster yang berakhir dengan bunyi yang Ariza Fabiano Ayubi butuhkan. Akan tetapi memiliki perbedaan di tema garapan yang mana karya “Jalan Pintas” sendiri merupakan karya dengan tema garapan “*Song Writing*”

Karya “Skateboard Music” karya Rahmad Fadil (2023) memiliki kesamaan dengan *Sound Of Rumbai Bridge* yaitu mengangkat tema dari aktifitas para masyarakat, “Skateboard Music” mengambil focus pada pemain *Skateboard* yang menghasilkan bunyi saat papan *skateboard* menggesek (*Floor*) atau permukaan yang berbeda seperti di aspal, taman kota dan taman *skate*, akan tetapi memiliki perbedaan dari teknik garapan dan aktifitas yang diambil.

## **E. Landasan Teori**

### **1. Landasan Teori *Sound Design***

Menurut Alessandro Cipriani dan Maurizio, *Sound Design* yaitu tentang cara memanipulasi suara dengan menggunakan *Software* pada *computer* dan memungkinkan *composer* untuk mengolah suara selain dari *Music instrument*.  
Cipriani Alessandro *et al.* (2014)

Teori *Sound Design* di atas memperkuat teori dari kegiatan pengkarya dalam menggarap *Sound Of Rumbai Bridge*, dengan teknik *Sound Design* dengan menggunakan *DAW Fruity Loops* pengkarya melakukan pengolahan bunyi yang sebelumnya telah pengkarya rekam.

Beberapa teknik *Sound Design* yang akan dilakukan pengkarya untuk karya *Sound Of Rumbai Bridge* yaitu:

a. *Splicing*

Yaitu teknik untuk mengubah urutan materi, atau untuk memasukkan bunyi baru pada track yang pengkarya pilih.

b. *Reverb*

Merupakan teknik untuk menambahkan efek (*Room*) atau ruangan pada materi yang akan pengkarya ubah.

c. *Panning*

Proses untuk menempatkan posisi suara dalam stereo apakah posisi suara akan berada di kiri, tengah atau kanan.

d. *Looping*

Teknik untuk mengulang-ulang materi sesuai yang pengkarya inginkan.

e. *Equalizer/EQ*



Digunakan untuk mengubah bunyi dengan cara mengubah Frekuensi suara dari sampel agar terdengar seperti yang pengkarya butuhkan.

## **2. Landasan Teori *Soundscape***

*Soundscape* adalah pemandangan bunyi yang membahas bagaimana bunyi-bunyian mengambil bagian dalam konteks suara dalam suatu lingkungan dengan pemandangan suara yang baginya adalah ide dalam bentuk *non-visual*, yakni pemandangan akustik atau pemandangan untuk telinga (Nakagawa, 2000:106).

Teori tersebut menjelaskan tentang bagaimana konsep yang akan pengkarya gunakan untuk karya *Sound Of Rumbai Bridge* dengan memanfaatkan suara yang berada di dalam lingkungan jembatan rumbai pengkarya akan mampu menciptakan pemandangan akustik atau pemandangan untuk telinga menurut Nakagawa.

Suara dalam lingkungan yang dibutuhkan pengkarya untuk memperkuat teori Nakagawa yaitu: suara kendaraan yang melintas di jembatan rumbai, suara kapal dan *speedboat* yang melewati sungai dibawah jembatan, suara air siak yang mengalir, suara nelayan mencari ikan, suara pemukiman disekitar jembatan rumbai dan juga suara angin saat berada di atas jembatan rumbai.

## **3. DAW Fruity Loops**

Pengkarya menggunakan DAW Fruity Loops untuk menciptakan karya *Sound Of Rumbai Bridge*, FL Studio sendiri adalah stasiun kerja audio digital yang dikembangkan oleh perusahaan perangkat lunak Image-Line. FL Studio menampilkan antarmuka pengguna grafis dengan *Music Sequencer* berbasis pola.

Dikutip dari Techopedia, DAW adalah *Software* yang digunakan untuk merekam dan mengedit *file* audio, biasanya *Software* ini digunakan sepaket dengan *Hardware* seperti *Soundcard* yang menjadi penyambung antara *Software* dan alat rekaman.

DAW memiliki banyak fitur yang jauh lebih lengkap, beberapa diantaranya adalah:

- a. Merekam dan monitor langsung dari *Software*
- b. Merekam suara instrument virtual
- c. Mengedit *track* yang direkam dan menggabungkannya dengan *file* lain
- d. Menghilangkan *noise* yang ada saat merekam
- e. Memberikan filter ke dalam hasil rekaman
- f. Mixing mastering dan mempermudah produksi audio sari satu tempat