

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang**

*Hujan di ISI Padangpanjang* adalah sebuah karya musik multimedia yang bersumber dari bunyi-bunyian yang terjadi pada saat persitiwa hujan di sekitar Kampus ISI Padangpanjang. Peristiwa hujan ini berangkat dari pengalaman pengkarya selama enam (6) tahun menempuh pendidikan strata satu di Kampus ISI Padangpanjang. Latar belakang pengkarya memilih untuk menggarap bunyi-bunyian ini, karena kota Padangpanjang memiliki curah hujan yang tinggi yang sesuai dengan letak geografisnya. Kondisi tersebut menghasilkan bunyi-bunyian yang bervariasi, yang mana menurut pengkarya menarik dan penting untuk digarap karena terdengar bunyi-bunyian di alam yang mengandung unsur musical.

Daniel de Fretes mengungkapkan, bahwa alam memiliki kekayaan bunyi-bunyian dan irama musical yang khas. Bunyi gemercik riak yang mengaliri sungai, deru ombak yang menyapu lautan, hembusan angin yang menembus pepohonan, tetesan embun yang menerpa dedaunan, rintik hujan hingga gemuruh petir yang menyambar hamparan sawah, secara keseluruhan merupakan gejala alam yang memiliki suara dan irama yang hidup. Begitu pula dengan denyut jantung, desahan nafas hingga pita suara manusia yang secara alami menghasilkan bunyi-bunyian. Ini menggambarkan keintiman manusia dan alam semesta dengan musik sebagai kesatuan yang tidak dapat dipisahkan, yang keseluruhannya selalu bertransformasi sesuai dengan peradaban manusia dari masa ke masa (2016).

Menurut PEMKO kota Padangpanjang, geografis kota Padangpanjang berada di daerah ketinggian 650 m - 850 m di atas permukaan laut. Kota ini diapit beberapa gunung yaitu: Gunung Marapi, Gunung Singgalang, dan Gunung Tandikek. Kota ini memiliki suhu maksimum 26.1 °C dan suhu minimum 21.1 °C (<https://padangpanjangkota.bps.go.id/statictable/2015/04/23/10/letak-geografis-kota-padang-panjang.html>). Data BMKG Padangpanjang mengatakan, bahwa kota ini memiliki curah hujan yang cukup tinggi dengan rata-rata 3.295 mm/tahun (<https://www.bmkg.go.id/cuaca/prakiraan-cuaca.bmkg?Kota=Padangpanjang&AreaID=501547&Prov=32>).

Berdasarkan kondisi geografis kota Padangpanjang, dan peristiwa hujan di ISI Padangpanjang pengkarya tertarik menjadikan fenomena hujan ke dalam karya musik multimedia. Oleh sebab itu, pengkarya menjadikan hujan sebagai ide dari karya musik multimedia berjudul *Hujan di ISI Padangpanjang*.

*Hujan di ISI Padangpanjang* digarap dalam bentuk musik multimedia. Musik multimedia merupakan sebuah musik yang penyampaian dan proses pembuatannya, menggunakan perangkat pendukung yang terdiri dari perangkat lunak (*software*) dan perangkat keras (*hardware*). Dalam penggarapannya membutuhkan aplikasi *software* yang disebut *Digital Audio Workstation (DAW)*. Menggunakan *software Ableton live*, dengan penggarapan *music concrete* dan pendekatan penciptaan *sound design*.

*Music concrete* adalah sejenis musik multimedia menggunakan rekaman suara (*stereo audio recorder*) sebagai *hardware* untuk menangkap bahan mentah yang akan diolah. Bentuk pengolahannya melalui penerapan proses sinyal audio,

teknik rekaman musik, dan dapat dirangkai menjadi bentuk sampel suara (kolase). Suara yang direkam kemudian diolah, meliputi: suara yang berasal dari rekaman alat musik, suara manusia, dan suara lingkungan yang berasal dari alam. Suara-suara tersebut, dibuat menggunakan proses sinyal digital berbasis komputer. Sedangkan pengertian *sound design* secara umum pada penggarapan karya ini, adalah teknik memodifikasi atau menyusun bunyi menggunakan *hardware* dan *software* pada pengolahan musik multimedia.

Berangkat dari curah hujan yang tinggi dan kondisi geografis yang unik di kota Padangpanjang khususnya di ISI Padangpanjang seperti yang diceritakan di atas, sangat penting bagi pengkarya menjadikan bunyi-bunyian tersebut menjadi karya musik multimedia, karena terdapat bunyi-bunyian musical yang berasal dari peristiwa hujan tersebut. Bunyi-bunyian tersebut diolah ke dalam bentuk musik yang menggunakan teknik-teknik pengolahan dengan pendekatan konsep *sound design* dan *music concrete*. Karya ini pengkarya bagi menjadi tiga bagian suasana yaitu: suasana menjelang hujan, pada saat hujan dan setelah hujan reda.

## **B. Rumusan Penciptaan**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat dirumuskan penciptaan karya musik multimedia ini yaitu bagaimana bentuk penciptaan musik multimedia yang berangkat dari kondisi geografis dan fenomena cuaca di kota Padangpanjang yang memiliki intensitas hujan yang tinggi dengan pendekatan penciptaan *sound design* dan penggarapan *music concrete*.

## C. Tujuan dan Manfaat Penciptaan

Penciptaan karya *Hujan di ISI Padangpanjang*, memiliki tujuan dan manfaat penciptaan sebagai berikut.

### 1. Tujuan Penciptaan

Tujuan penciptaan musik multimedia ini yaitu, untuk mewujudkan garapan penciptaan musik multimedia yang berangkat dari kondisi geografis dan fenomena cuaca di kota Padangpanjang yang memiliki intensitas hujan yang tinggi dengan pendekatan penciptaan *sound design* dan penggarapan *music concrete*.

### 2. Manfaat Penciptaan

Manfaat penciptaan karya *Hujan di ISI Padangpanjang*, dapat dilihat secara teoritis dan secara praktis sebagai berikut.

#### a. Manfaat Penciptaan Secara Teoritis

Memberikan kesadaran bagi manusia (masyarakat) untuk dapat menghargai lingkungan hidup melalui karya musik multimedia.

#### b. Manfaat Penciptaan Secara Praktis

- 1). Bermanfaat bagi mahasiswa jurusan musik khususnya minat musik multimedia, sebagai acuan dan tolak ukur untuk membuat karya musik multimedia dengan pendekatan *Sound design*.
- 2). Manfaat bagi peneliti adalah sebagai uji coba ilmu pengetahuan teori ke dalam praktek, sehingga pengkarya memiliki ilmu pengetahuan dalam bidang aplikasi praktek khususnya karya musik multimedia.

## D. Tinjauan Karya

Tinjauan karya pada penciptaan ini, berguna untuk menelaah referensi atau sumber-sumber yang berkaitan dengan penciptaan karya ini dan digunakan untuk menghindari duplikasi dari penciptaan karya seni yang pernah dilakukan oleh pengkarya lain. Langkah yang pengkarya lakukan adalah mengamati beberapa karya musik multimedia sebelumnya, yang terkait dengan teknik-teknik yang digunakan pada penggarapan tersebut seperti yang peneliti garap pada karya *Hujan di ISI Padangpanjang*. Walau demikian, untuk melihat perbedaan dengan karya musik multimedia yang peneliti garap, dapat dipedomani beberapa karya dari pengkarya lain di bawah ini.

Pertama karya musik multimedia Ghani Sanjaya (2020) yang berjudul *The forrest music*. Karya musik multimedia Jurusan Seni Musik ISI Padangpanjang. Karya musik multimedia ini terinspirasi dari hutan tropis pada saat musim panas dan musim hujan di Indonesia. Di samping itu musik multimedia *The Forrest Music* dipadukan dengan gitar akustik yang ditampilkan melalui cuplikan video, sedangkan karya dipadukan dengan beberapa MIDI instrumen antara lain: *guitar bass*, *string synth* dan *keyboard* kemudian ditampilkan dan dipresentasikan menggunakan software *DAW Ableton Live*. Jadi, karya *The Forrest Music* berbeda dengan karya *Hujan di ISI Padangpanjang* yang berangkat dari hujan di kampus ISI Padangpanjang. Kegunaan komposisi *The Forrest Music* berguna sebagai perbandingan teknik garapan karya musik multimedia *Hujan di ISI Padangpanjang*, yang menggunakan teori musik *concrete* dengan menggabungkan beberapa *sample audio* yang telah direkam menggunakan *audio stereo recorder*,

kemudian *sample audio* tersebut disusun dan diolah menggunakan *software DAW* selain itu *sample audio* yang diolah tadi di sesuaikan ritme dan harmoninya yang nantinya digabungkan dengan instrumen konvensional.

Berikutnya tinjauan karya musik multimedia dari Khairza Riski Pratama (2017) yang berjudul *Hutan*. Karya musik multimedia Jurusan Seni Musik ISI Padangpanjang. Karya musik multimedia ini terinspirasi dari suasana hutan di pagi hari dan fenomena kebakaran hutan. Musik multimedia ini digarap berdasarkan teori penggarapan multimedia yang disebut *concrete* dengan cara mengolah dan menyusun sample audio yang telah direkam menggunakan *audio stereo recorder* dan dipedengarkan menggunakan *headphone* agar suara *Surround Sound 5.1* dapat didengar dengan jelas dan detail. Sedangkan musik multimedia *Hujan di ISI Padangpanjang* tidak diperdengarkan dalam bentuk penyajian *Surround Sound 5.1* melainkan ditampilkan menggunakan *software DAW* lewat fitur *Live Session* yang ada pada *software Ableton Live*. Kegunaan dari karya Khairza Riski Pratama, sebagai acuan menyusun karya musik multimedia *Hujan di ISI Padangpanjang* dengan penggarapan music *concrete* dan pendekatan penciptaan *sound design*.

Selanjutnya karya musik multimedia dari Arfa Zaini (2017) yang berjudul *War of Imagination World*, Karya musik multimedia Jurusan Seni Musik ISI Padangpanjang. Karya musik multimedia ini menghadirkan suasana perang Paderi, dengan menggunakan perangkat multimedia *software* dan *hardware* dengan langkah eksplorasi dan eksperimen dari suara-suara yang sudah diolah. Dimana bahan bakunya bersumber dari suara *virtual sound thecnology (VST)* dengan menggunakan *Nuendo* sebagai wadah pengolahannya, dan juga menggunakan

teknologi *Surround Sound* 5.1. Sedangkan Musik Multimedia *Hujan di ISI Padangpanjang* menggunakan fenomena hujan sebagai sumber dalam penggarapanya. Kegunaan komposisi *War of Imagination World* ini bagi pengkarya, sebagai acuan dalam pengolahan sampel-sampel bunyi yang menggunakan effect pada *software DAW (Digital Audio Workstation)* sebagai wadah pengolahannya.

Terakhir tinjauan karya musik multimedia yang berjudul *Soundscape Jam Gadang* oleh Fadhlwan (2020), karya ini mengacu pada suasana Jam Gadang kota Bukittinggi Sumatera Barat. Dalam bentuk *soundscape* yang dibuat menggunakan teknik *digital recording*. Pada pengolahan *Soundscape Jam Gadang* mengambil *sampling audio* dan *video* pada pukul 01.00-05.00 WIB. Sedangkan karya musik multimedia *Hujan di ISI Padangpanjang* berbentuk sebuah komposisi musik *sound design* yang berasal dari fenomena hujan di ISI Padangpanjang. Kegunaan komposisi *Soundscape Jam Gadang* ini bagi pengkarya, sebagai bandingan terhadap teknik merekam (*sampling audio*) yang menggunakan *audio stereo recorder*.

Disamping keempat tinjauan penciptaan karya musik multimedia yang dipedomani di atas, pengkarya juga mendengar dan mengamati musik multimedia karya Hiroshi Yoshimura di *youtube* yang berjudul *Soundscape Surround 1*. Karya musik multimedia ini, berisikan tentang beberapa segmen lagu yang secara berurutan antara lain: (1) *Time After Time*, (2) *Surround*, (3) *Something Blue*, (4) *Time Forrest*, (5) *Water Planet*, (6) *Green Shower*. Karya ini berangkat dari beberapa sumber bunyi meliputi: marimba, keyboard, efek VST (*virtual sound*

*theecnology*), rekaman bunyi suasana hutan, dan rekaman bunyi dari suasana kamar mandi yang sudah diolah menggunakan *software DAW* (*digital audio workstastion*).

Disamping karya musik multimedia dari Hiroshi Yoshimura yang diposting di *youtube*, juga terdapat karya musik multimedia lain yang pengkarya temukan di *youtube* yaitu komposisi Takashi Kokubo yang berjudul *Oasis of the Wind II*. Komposisi ini berisi tentang beberapa bagian lagu yang secara berurutan juga dapat didengar antara lain: (1) *Awakening of the Forrest*, (2) *Memory of Summer*, (3) *Distant Blue Star*. Komposisi ini berangkat dari suasana matahari terbit di hutan yang berisikan beberapa bunyi antara lain: vokalisasi burung, bunyi aliran sungai, bunyi tetesan air di pepohonan, bunyi efek kristal, kalimba, dan keyboard. Setelah itu suasana selanjutnya masuk pada suasana musim panas yang berisikan beberapa suara antara lain: bunyi gemuruh, bunyi hujan, marimba, bunyi lonceng, dan beberapa suara instrumen *string*. Bagian terakhir yang bercerita pada suasana malam hari yang berisikan suara efek kristal, *keyboard*, gitar elektrik, *flute*, dan bunyi aliran sungai. Dua buah karya musik multimedia yang terdapat pada youtube ini, juga berguna sebagai acuan pengkarya dalam penggarapan karya *Hujan di ISI Padangpanjang*.

## E. Landasan Teori

Penciptaan karya musik multimedia yang berjudul *Hujan di ISI Padangpanjang*, menggunakan landasan teori sebagai berikut. Pertama teori musik *concrete*, Musik *concrete* adalah genre dari musik yang dibuat dari bagian suara tanpa sebab yang jelas asalnya atau disebut juga dengan suara *acousmatik*. Suara

tersebut bisa terjadi melalui rekaman alat musik, suara manusia, lingkungan alam maupun yang dibuat menggunakan *synthesizer* dan proses sinyal digital berbasis computer (Murray Schaffer, 2012)

Disamping pengkarya menggunakan teori di atas untuk musik multimedia *Hujan di ISI Padangpanjang*, pengkarya juga menggunakan teori dari Shin Nakagawa yang mengatakan bahwa pemandangan bunyi atau *soundscape* adalah 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 (2000).

Berdasarkan konsep Shin Nakagawa ini pengkarya membuat musik multimedia *Hujan di ISI Padangpanjang*, dengan cara menggambarkan fenomena hujan yang terjadi di sekitar kampus ISI Padangpanjang dan mengambil *sample audio* yang dibutuhkan. Kemudian ditambah dengan instrumen konvensional, guna menambah nilai estetika seperti: gitar elektrik, gitar bass, dan keyboard. Selanjutnya disusun dan diolah sedemikian rupa menjadi musik multimedia yang dapat dipertanggung jawabkan keilmuannya secara akademisi (sesuai ilmu pengetahuan musik), dengan menggunakan *software DAW (Digital Audio Workstation)*.

Menurut Alan P Kefauver *Digital Audio Workstation* atau disingkat *DAW* adalah sistem elektronik yang satu-satunya dirancang untuk proses rekaman, *editing*, dan *playback digital audio*. Perangkat *DAW* ini digunakan melalui perangkat komputer dan memakai *hardware audio interface*. Sedangkan

dalam arti bahasa indonesia adalah stasiun kerja *audio* yang digunakan untuk merekam audio, memanipulasi audio, menyunting audio dan midi programing. *DAW* biasanya digunakan untuk memproduksi dan merekam musik, lagu, suara manusia, radio, televisi, *soundtrack*, *podcast*, efek suara dan juga pengolahan audio yang kompleks seperti: mengatur frekuensi, *compressor*, *delay*, *room*, *volume*, *panning*, dan efek lainnya (2007).

*Software DAW (digital audio workstation)* dipergunakan pengkarya, untuk menyusun sampling audio yang sudah direkam dengan menggunakan *mic condenser*. Kemudian disesuaikan suaranya melaui proses *mixing* seperti memberikan efek *comprisor*, *delay*, *room*, pengaturan frekuensi dan *noise canceling*. Setelah mendapatkan bunyi yang sudah diatur menggunakan software *DAW* tersebut, pengkarya kemudian menyusun dan memadukannya dengan instrumen konvensional yang sudah dipilih sesuai kebutuhan. Setelah dipadukan kemudian di *masteringkan* menggunakan *software DAW*, berguna sebagai penyempurnaan hasil dari *mixing* untuk mengatur dinamika, frekuensi dan volume secara keseluruhan garapan. Cara ini pengkarya lakukan, agar menghasilkan hasil akhir yang dapat didengar sesuai dengan estetika dan yang diinginkan pengkarya.

**(03210818-Raihan Jamil)**