



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh isi karya tulis tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber
2. Pengutipan diperbolehkan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, serta karya tulis ilmiah lainnya
3. Dilarang memperbanyak, memperjualbelikan, menyebarkan sebagian atau seluruh karya tulis dalam bentuk apapun tanpa seizin ISI Padangpanjang

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Gema di Waktu Subuh kreatif idenya terinspirasi dari saat terbangun dari tidur pada subuh hari kemudian terdengar fenomena bunyi-bunyian alam subuh hari di perkampungan daerah selayo tanang bukit sileh kecamatan lembang jaya kabupaten solok, yang beriklim cukup dingin.

Disamping itu pengkarya juga menggeluti bidang minat Multimedia di Institut Seni Indonesia Padang panjang yang ingin menuangkan gagasan pada sebuah fenomena alam sekitar. Fenomena-fenomena bunyi yang terjadi di subuh hari tersebut sehingga mendorong pengkarya tertarik untuk membuat sebuah karya musik yang bernuansakan suasana di waktu subuh.

Karya ini merupakan sebuah pengolahan dari Musik *Digital*. Musik digital merupakan musik atau *audio* yang dihasilkan dari proses modulasi kode pulsa (*Pulse Code Modulation*) dan sinyal-sinyal *digital*. Dalam Proses selanjutnya, sinyal ini diolah melalui proses *Analog to Digital Conversion* (ADC) maupun *Digital to Analog Conversion* (DAC), untuk selanjutnya disimpan dalam format WAV¹. WAV adalah singkatan dari istilah dalam bahasa Inggris *Wave Frome Audio Format* berkas audio yang dikembangkan oleh Microsoft dan IBM.

¹ Andi dan Prabawai Arie. *Kreatif membuat musik dengan studio digital sendiri* (Semarang: Wahana Komputer, 2011), hlm. 2.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Melalui perangkat lunak (*software*) atau aplikasi musik digital berupa DAW (*Digital Audio Workstation*)², alat yang bersifat digital yang memudahkan komposer atau arranger, *sound engineer* (SE) dalam melakukan pekerjaannya. Dengan nama aplikasi pengolahan nya *Cubase 5*. Di dalam *Cubase 5* ini terdapat VST (*Virtual Sound Technology*) yang membantu dalam proses pengolahan pengolahan atau penambahan suara, bagian VST (*Virtual Sound Technology*) yang pengkarya gunakan adalah *Waves 9* , berfungsi sebagai pengembang dan pemrosesan sinyal *audio* dan efek *audio* untuk digunakan dalam pengolahan bunyi rekaman. langkah langkah pengoperasian melalui beberap *software* tersebut kemudian diolah menjadi sebuah suasana subuh yang terdengar *3d sound*.

Dengan proses *Mixing, mastering* di perangkat yang menunjang untuk mengimbangi bunyi yang sumbang. *Mixing, mastering*, dan produksi, yang didirikan pada tahun 1992 oleh Gilad Keren dan Meir Sha'ashua³, sebelum proses *mixing, mastering* pengkarya mengolah bunyi yang telah di gabungkan menggunakan *Sequencer*, aplikasi yang memiliki fungsi untuk merekam, mengedit, dan mengolah menjadi beberapa *track* sehingga proses pembuatan karya bisa berjalan. *Sequencer* yang pengkarya gunakan berupa *Cubase 5*. Pengolahan dari *Cubase 5* dan memanfaatkan VST (*Virtual Sound Technology*) akan menghasilkan bunyi seperti suasana

² Y Wardhana, "DIGITAL AUDIO WORKSTATION (DAW)", diakses dari https://www.academia.edu/4857282/DIGITAL_AUDIO_WORKSTATION_DAW_ , pada tanggal 9 maret 2017 pukul 08.30.

³ Wikipedia, "Waves Audio Ltd", diakses dari https://en.wikipedia.org/wiki/Waves_Audio, pada tanggal 9 maret 2017 pukul 10.30.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh isi karya tulis tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber
2. Pengutipan diperbolehkan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, serta karya tulis ilmiah lainnya
3. Dilarang memperbanyak, memperjualbelikan, menyebarkan sebagian atau seluruh karya tulis dalam bentuk apapun tanpa seizin ISI Padangpanjang

di subuh hari yaitu bunyi sungai, bunyi jangkrik, bunyi ayam berkokok, bunyi kendaraan, bunyi orang yang membacakan Tilawah ayat suci Al-Qur'an, Shalawat Tahrim yang menandakan sebentar lagi waktu shalat akan masuk, dan dilanjutkan suara azan yang di dalam lafas pada azan subuh terdapat bacaan *Ash-Sholatu Khoirum Minan Naum* yang menjadi ciri khas dan pembeda antara waktu azan dalam penanda waktu shalat lainnya di Masjid dan Mushalla. Yang kemudian diolah dan menghasilkan bunyi fenomena alam subuh secara *3d sound*.

*"The fact that audio in the real world is heard spatially is the initial impetus for including this aspect within a simulation scenario. For a desirable audio interface, this fact can be combined along with criteria for eliminating the fatiguing aspects of noise and distortion. In some circumstances, control over these quality issues can make a human interface a safer environment"*⁴. Fakta bahwa audio dalam dunia nyata terdengar spasial adalah dorongan awal untuk termasuk aspek ini dalam skenario simulasi. Untuk audio interface diinginkan, fakta ini bisa dikombinasikan bersama dengan kriteria untuk menghilangkan aspek melelahkan dari kebisingan dan distorsi. dalam beberapa keadaan, kontrol atas masalah kualitas ini dapat membuat antar muka manusia lingkungan yang lebih aman.

Kutipan diatas mengarah bahwa *3d sound* disini dapat menghilangkan aspek kelelahan pendengaran dari kebiasaan mendengar kebisingan bunyi yang selalu membebani pendengaran.

Banyak jenis dari *DAW (Digital Audio Workstation)* yang saat ini beredar di pasaran musik *studio recording* di dunia, antara lain; *protool, albeton live, FruityLoops, Cubase* dan lain-lain nya, tetapi hakikatnya banyak

⁴ Durand R. Begault, *3-D Sound for Virtual Reality and Multimedia*, (California: Research Center, Moffett Field, 2000), hlm. 13.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh isi karya tulis tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber
2. Pengutipan diperbolehkan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, serta karya tulis ilmiah lainnya
3. Dilarang memperbanyak, memperjualbelikan, menyebarkan sebagian atau seluruh karya tulis dalam bentuk apapun tanpa seizin ISI Padangpanjang

karya musik multimedia terinspirasi dari sebuah fenomena alam, ilustrasi dalam pengolahan latar pendukung bunyi sebuah tempat atau *back ground* latar belakang yang lebih menggambarkan keadaan di sebuah tempat dalam perfilman.

Karya musik multimedia yang berjudul *Gema di Waktu Subuh*. ini pada awalnya terinspirasi dari sebuah lagu nasyd yang berjudul *The Land of al-Haram* dari *Muhammad al Muqid*, dari lagu nasyd ini diawali suasana saat bunyi jangkrik kemudian sahutan-sahutan azan, kemudian berlanjut dengan sebuah nyanyian nasyd, pada bagian nyanyian nasyd tersebut terdapat banyak efek-efek ilustrasi yang di gunakan seperti pengembangan delay, efek angin, efek suara menyerupai string pada suara penyanyi di peruntukkan sebagai pengiring.

Karya *Gema di Waktu Subuh* ini, pengkarya terpacu untuk mengembangkan bunyi suatu karya dengan penyatuan sampel bunyi-bunyian diantaranya; bunyi sungai, bunyi jangkrik, bunyi ayam berkokok, bunyi kendaraan, bacaan Tilawah Al-Quran, Shalawat Tahrim dan suara Azan subuh yang awal bunyi sampel tersebut masih *mono* dan *stereo* atau belum diolah.

Setiap penggunaan perangkat lunak (*software*) memiliki kesulitan masing-masing dalam tingkat pengoperasiannya, tergantung dari penggunaan software musik yang telah biasa digunakan *SE (Sound Engginer)* dalam pembuatan dan pengolahan karya musik di bidangnya, di dalam karya yang berjudul *Gema di Waktu Subuh* ini pengkarya



mengolah bunyi dengan perangkat *Digital Audio Workstation* (DAW) yaitu *Cubase 5*⁵.

Ketertarikan pengkarya menggunakan *Sequencer Cubase 5* adalah perangkat *Sequencer Cubase 5* ini sangat simpel, dan cukup mudah dalam pengoperasian, selain pengkarya juga lebih menguasai *sequencer Cubase 5* dalam menggunakan maupun mengedit sebuah karya dalam konsep musik multimedia.

Hal yang mendorong ketertarikan pengkarya sehingga munculnya ide dari pembuatan karya ini kerana jarang terlihat sebuah karya yang mengangkat sebuah fenomena subuh hari dari pengolahan eksplorasi⁶ bunyi, yakni mengangkat bunyi dari sebuah fenomena alam yang berbentuk suasana di subuh hari, yang diolah dari sampel bunyi sungai, bunyi jangkrik, bunyi ayam berkokok, bunyi kendaraan, bacaan Tilawah Al-Quran, Shalawat Tahrim dan suara Azan subuh, sehingga menghasilkan sebuah karya dengan tema suasana di subuh hari.

Konsep dari karya yang berjudul *Gema di Waktu Subuh* ini bukan bentuk dari sebuah pertunjukan *Live* atau langsung melainkan konsep dari sebuah karya multimedia yang mengarah kepada hasil pembuatan (penciptaan) dengan metode eksplorasi dan kemudian dipertunjukkan di sebuah ruangan tertutup dengan beberapa buah *Headphone* untuk di

⁵ Y Wardhana, "DIGITAL AUDIO WORKSTATION (DAW)", diakses dari https://www.academia.edu/4857282/DIGITAL_AUDIO_WORKSTATION_DAW_, pada tanggal 9 maret 2017 pukul 14.30.

⁶ Penyelidikan; penjelajahan dengan tujuan menemukan sesuatu, Arif Hutria, Esy Maestro, Yensharti," *Ekspresoria*", diakses dari <http://download.portalgaruda.org/article.php?article=24941&val=1538>, pada tanggal 16 maret 2017, pukul 16.30



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh isi karya tulis tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber
2. Pengutipan diperbolehkan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, serta karya tulis ilmiah lainnya
3. Dilarang memperbanyak, memperjualbelikan, menyebarkan sebagian atau seluruh karya tulis dalam bentuk apapun tanpa seizin ISI Padangpanjang

perdengarkan dengan kata lain, pembuatan bunyi yang diolah merupakan sebuah ide yang menggunakan konsep laboratorium.

B. Rumusan Penciptaan

Rumusan penciptaan karya yang berjudul *Gema di Waktu Subuh* antara lain:

Bagaimanakah langkah proses pengolahan menggabungkan dan hasil bunyi *input* suasana di subuh hari yaitu bunyi sungai, bunyi jangkrik, bunyi ayam berkokok, bunyi kendaraan, bacaan Tilawah Al-Quran, Shalawat Tahrim dan suara Azan subuh menggunakan perangkat lunak (*software*) DAW (*Digital Audio Workstation*) berupa *Cubase 5* dengan bantuan peng menggunakan VST (*Virtual Sound Technology*) *Waves 9* yang ada di perangkat lunak (*software*) DAW (*Digital Audio Workstation*) *Cubase 5* yang kemudian menghasilkan bunyi yang terdengar secara *3d sound*.

C. Tujuan dan Kontribusi Penciptaan

Tujuan dari penggarapan karya yang berjudul *Gema di Waktu Subuh*. ini adalah:

1. Mengembangkan dan menciptakan bunyi yang sebelumnya terdengar secara *mono dan stereo* kemudian diolah dari teknik pengembangan bunyi menjadi terdengar secara *3d sound* dengan menggunakan perangkat musik multimedia sehingga



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh isi karya tulis tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber
2. Pengutipan diperbolehkan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, serta karya tulis ilmiah lainnya
3. Dilarang memperbanyak, memperjualbelikan, menyebarkan sebagian atau seluruh karya tulis dalam bentuk apapun tanpa seizin ISI Padangpanjang

Hak Cipta Milik ISI Padangpanjang Hak Cipta Milik ISI Padangpanjang Hak Cipta Milik ISI Padangpanjang Hak Cipta Milik ISI Padangpanjang

terciptanya bunyi fenomena yang terjadi seperti suasana di subuh hari.

2. Untuk menampilkan sebuah karya multimedia yang berangkat dari bunyi keadaan diwaktu subuh yang telah di olah menjadi sebuah bunyi fenomena alam yaitu suasana di subuh hari. yang pada akhir nya bisa juga digunakan untuk *back ground* atau latar pengantar suara tempat di sebuah film.

Kontribusi Penciptaan dari karya yang berjudul *Gema di Waktu Subuh* ini juga bermanfaat untuk diri sendiri, pada kehidupan kesenian dan juga pada lembaga dan masyarakat.

Adapun beberapa manfaat nya yaitu :

1. Sebagai wadah untuk menguji keterampilan pengkarya.
2. Untuk menambah wawasan dan ilmu di bidang musik multimedia dalam mengolah berbagai suara atau bunyi.
3. Sebagai referensi lembaga untuk bahan perbandingan karya-karya berikutnya dan menunjukkan peran pentingnya perkembangan industri musik khusus nya untuk musik multimedia.



D. Keaslian Karya

Sepanjang pengkarya mengamati beberapa karya-karya musik multimedia, pertunjukan musik elektronik seperti ini jarang dijumpai di lingkungan kita, hanya ada beberapa pertunjukan musik elektronik yang dipertunjukkan, walaupun begitu untuk dapat melihat perbedaan dari karya-karya yang berjenis musik elektronik bisa diambil.

Banyak ditemukan karya musik multimedia yang terinspirasi dari sebuah fenomena alam, ilustrasi, "Musik Ilustrasi adalah sebuah karya musik untuk melengkapi serta menghidupkan suasana dari sebuah acara baik siaran radio maupun televisi. Ketika video dan radio belum ada, musik ilustrasi biasanya digunakan untuk mengiringi sebuah pertunjukan seperti drama, teater, tablo, tarian, pertunjukan muppet (wayang) dan lain lain. Musik iringan juga dapat berarti ilustrasi, tetapi ilustrasi musik tidak selalu berupa iringan dari sebuah eksplorasi bunyi dan yang lainnya⁷".

Karya nasyd yang berjudul *The Land of al-Haram* dari Muhammad al Muqid⁸, dari lagu nasyd ini diawali suasana saat bunyi jangkrik kemudian sahutan-sahutan azan, kemudian berlanjut dengan sebuah nyanyian nasyd, pada bagian nyanyian nasyd tersebut terdapat banyak efek-efek ilustrasi yang digunakan seperti pengembangan suara penyanyi.

⁷ Heni Kusumawati, *Musik Ilustrasi*, (artikel tidak diterbitkan, 2009), hlm. 3.

⁸ Merciful servant, "The Land of al-Haram", diakses dari https://www.youtube.com/results?search_query=merciful+servant+the+land+of+al+haram, pada tanggal 15 maret 2016, pukul 14.30



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh isi karya tulis tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber
2. Pengutipan diperbolehkan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, serta karya tulis ilmiah lainnya
3. Dilarang memperbanyak, memperjualbelikan, menyebarkan sebagian atau seluruh karya tulis dalam bentuk apapun tanpa seizin ISI Padangpanjang

Kemudian pengembangan musik suasana dan ilustrasi dari karya mahasiswa Institut Seni Indonesia Padang Panjang di antaranya:

Welni Ismet 2015 Laporan karya musik yang berjudul “*Ilustrasi Tupai Janjang*”.⁹ Karya ilustrasi tupai janjang ini memberikan nuansa musik yang menarik, karena pengkarya mencoba memadukan unsur-unsur musik konvensional dan musik tradisional Minangkabau dengan menggunakan teknik-teknik dari orkestrasi musik yang menggunakan komputer sebagai tempat pengolahannya dengan menciptakan sebuah musik ilustrasi dari cerita Tupai Janjang di mana musik tersebut seolah-olah menceritakan kembali Tupai Janjang dengan mengembangkan sebuah tema pokok yang diambil dari melodi kesenian Tupai Janjang.

Karya berikutnya dari Arfa Zaini yang berjudul “*War of Imagination World*”.¹⁰ Karya ini berbentuk komposisi musik elektronik yang mencoba menghadirkan suasana perang dengan menggunakan perangkat multimedia berupa *software* dan *hardware*. Karya ini mengangkat fenomena yang terjadi pada sebuah peperangan di masa lampau yaitu *Perang Paderi*. Karya ini pada dasarnya adalah eksplorasi dan eksperimen dari suara-suara yang sudah diolah, dengan bahan bakunya bersumber dari suara *VST (Virtual Sound Technology)* dengan menggunakan *Nuendo* sebagai wadah pengolahannya dengan *output* menggunakan teknologi *surround sound* yaitu suara yang berputar vertical dan horizontal.

⁹ Welni Ismet. 2015. Skripsi. *Ilustrasi Tupai Janjang*. ISI Padangpanjang

¹⁰ Arfa Zaini. 2015. Skripsi. *War of Imagination World*. ISI Padangpanjang



Karya Rika Kuswari yang berjudul "*Suasana Pantai Dari Pengembangan Metode Petikan Gitar*".¹¹ Karya ini menjadikan eksplorasi sebagai metode penciptaan dengan mengembangkan bunyi gitar menjadi musik fenomena pantai.

Dari pengamatan beberapa karya multimedia diatas maka menjadi bahan acuan terhadap karya multimedia ini yang berjudul *Gema di Waktu Subuh*.

Terdapat beberapa perbedaan yang sangat signifikan yaitu pada karya nasyd yang berjudul *The Land of al-Haram* dari Muhammad al Muqid pada karya ini hasil bunyi yang diolah berupa suara *stereo* dan digunakan untuk kesan awal tempat sebuah lagu.

Karya Welni Ismet yang berjudul *Ilustrasi tupai janjang* pengolahan bunyinya lebih dalam pengembangan teknik dari orkestrasi dengan menggunakan komputer sebagai wadah pengembangan bunyi sebagai musik ilustrasi.

Pada karya dari Arfa Zaini yang berjudul *War of Imagination World* penekanan karya terlihat dari hasil *output* pengeluaran bunyi secara *surround sound* yaitu suara yang berputar *vertical* dan *horizontal*.

Karya Rika Kuswari *Suasana Pantai Dari Pengembangan Metode Petikan Gitar* terdapat pada pengolahan dari sampel bunyi yang dihasilkan. Sampel bunyi yang diambil adalah sebuah bunyi dari

¹¹ Rika Kuswari. 2017. Skripsi. *Suasana Pantai Dari Pengembangan Metode Petikan Gitar*. ISI Padangpanjang



Hak Cipta Milik ISI Padangpanjang Hak Cipta Milik ISI Padangpanjang Hak Cipta Milik ISI Padangpanjang Hak Cipta Milik ISI Padangpanjang

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

beberapa teknik petikan gitar yang diolah sedemikian rupa secara konsep musik multimedia sehingga menghasilkan bunyi suasana di tepi pantai.

Sedangkan karya *Gema di Waktu Subuh* ini menggabungkan sampel bunyi-bunyian atau sampel suara yang dari awalnya *mono* dan *stereo*. pada waktu subuh hari yang diolah menjadi terdengar secara *3d sound* seolah olah nyata terdengar. Persamaan dari karya ini adalah sama-sama berkonsep dari musik *program* atau musik multimedia dengan menggunakan pengolahan effect bunyi yang telah disediakan di perangkat pengoperasiannya.

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh isi karya tulis tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber
2. Pengutipan diperbolehkan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, serta karya tulis ilmiah lainnya
3. Dilarang memperbanyak, memperjualbelikan, menyebarkan sebagian atau seluruh karya tulis dalam bentuk apapun tanpa seizin ISI Padangpanjang