

ABSTRAK

Batu Kuncang merupakan sebuah komposisi musik programa yang berangkat dari permainan KIM. KIM merupakan suatu permainan tradisi masyarakat Minangkabau yang menggunakan pantun dan angka yang didendangkan dengan iringan musik. Materi yang identik pada permainan KIM yaitu, suara *batu kuncang*, artikulasi goyang, ungkapan lah coki sanak serta pantun KIM, lagu Main KIM, dan pola ritme joget gamat, yang semuanya diungkapkan oleh *tukang dendang*. Materi yang terdapat pada permainan KIM dijadikan sebagai unsur musikal. Pengolahan unsur musikal dilakukan dengan menggunakan teknik *sampling*. Penggarapan *sampling* menggunakan *keyboard KORG PA* dan *DAW Studio One 3*. Metode penciptaan dilakukan dengan *sampling record*, *multisample*, *sound edit*. Karya ini secara keseluruhan menggunakan struktur tiga bagian yang masing-masing diberi judul: *Bamain*, *Bapantun*, dan *Dapek Hadiah*. Karya *Batu Kuncang* diwujudkan dalam format musik elektronik, dan telah ditampilkan di pelataran Jam Gadang Bukittinggi pada tanggal 27 Januari 2020.

Kata Kunci : *Batu Kuncang, sampling, musik elektronik*

ABSTRACT

Batu Kuncang is a musical composition program that departs from the *KIM* game. *KIM* is a traditional game of the *Minangkabau* people who uses rhymes and numbers that are sung with musical accompaniment. The material that is identical in the *KIM* game is the sound of the rock, the articulation of the rock, the expression of *KIM*'s relatives and rhymes, the song *Main KIM*, and the *gamat* dance rhythm pattern, all of which are expressed by the drummer. The material contained in the *KIM* game is used as a musical element. The processing of musical elements is done by using a sampling technique. Cultivation of sampling using the KORG PA keyboard and DAW Studio One 3. The creation method is done by sampling records, multisample, sound edit. This work as a whole uses a three-part structure, each of which is given the title: *Bamain*, *Bapantun*, and *Dapek Prize*. *Batu Kuncang*'s works are realized in electronic music format, and has been displayed in the Bukittinggi Clock Tower on January 27, 2020.

Keywords: *Batu Kuncang*, sampling, electronic music

DAFTAR ISI

	halaman
COVER LUAR	i
COVER DALAM	ii
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING	iii
PENGESAHAN DEWAN PENGUJI	iv
PERNYATAAN KOMPOSER	v
KATA PENGANTAR	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN	viii
ABSTRAK	ix
ABSTRACT	x
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR NOTASI	xviii
GLOSARIUM	xix
 BAB I. PENDAHULUAN	 1
A. Latar Belakang Penciptaan	1
B. Rumusan Penciptaan	6
C. Tujuan Penciptaan	7
D. Manfaat Penciptaan	7
BAB II. KONSEP DAN METODE PENCIPTAAN	8
A. Tinjauan Karya	8
B. Observasi dan Data Lapangan	10
C. Rancangan Konsep Garapan	14
D. Metode Penciptaan	17
1. Metode mengembangkan konsep	17
a) <i>Sample record</i>	17
b) <i>Multisample</i>	21
c) <i>Sound edit</i>	22
2. Metode mewujudkan konsep	26
E. Konsep Pertunjukan	32
 BAB III. BENTUK KARYA SENI	 34
A. Struktur Karya Seni	34
a. Bagian I Bamain	36
1. Analisis struktur materi	36
2. Analisis deskriptif materi	37
b. Bagian II Bapantun	46
1. Analisis struktur materi	47
2. Analisis deskriptif materi	48

c. Bagian III Dapek Hadiah	53
1. Analisis struktur materi	53
2. Analisis deskriptif materi	55
B. Organisasi Pelaksana	57
 BAB IV. PENUTUP	59
A. Simpulan	59
B. Saran	59
 DAFTAR PUSTAKA	61
WEBTOGRAFI	62
DAFTAR INFORMAN	63
LAMPIRAN	64

DAFTAR TABEL

	halaman
Tabel 1. Formasi Instrumentasi	33
Tabel 2. Skema bagian I	36
Tabel 3. Struktur bagian I	37
Tabel 4. Skema bagian II	47
Tabel 5. Skema bagian II	48
Tabel 6. Skema bagian III	54
Tabel 7. Struktur bagian III	54
Tabel 8. Tim Produksi	57
Tabel 9. Pendukung Karya	58

DAFTAR GAMBAR

	halaman
Gambar 1. Bentuk kupon KIM. (Dokumentasi: Diandra Ramadhani Alifa, 2019)	2
Gambar 2. Bentuk <i>Batu kuncang</i> (Dokumentasi: Diandra Ramadhani Alifa, 2019)	3
Gambar 3. <i>Sampling batu kuncang</i> pada <i>keyboard Korg PA</i> . (Dokumentasi: Diandra Ramadhani Alifa, 2019)	18
Gambar 4. <i>Sampling batu kuncang</i> pada <i>DAW Studio One 3</i> . (Dokumentasi: Diandra Ramadhani Alifa, 2019)	18
Gambar 5. <i>Sampling artikulasi Goyang</i> pada <i>DAW Studio One</i> . (Dokumentasi: Diandra Ramadhani Alifa, 2019)	19
Gambar 6. <i>Sampling artikulasi Coki</i> pada <i>DAW Studio One</i> . (Dokumentasi: Diandra Ramadhani Alifa, 2019)	19
Gambar 7. <i>Audio artikulasi Ganti kupon</i> . (Dokumentasi: Diandra Ramadhani Alifa, 2019)	20
Gambar 8. <i>Audio artikulasi Op</i> . (Dokumentasi: Diandra Ramadhani Alifa, 2019)	20
Gambar 9. <i>Audio artikulasi Lah dapek kupon</i> . (Dokumentasi: Diandra Ramadhani Alifa, 2019)	21
Gambar 10. <i>Multisample</i> hasil <i>sampling</i> Kaleng KIM pada <i>keyboard Korg PA</i> . (Dokumentasi: Diandra Ramadhani Alifa, 2019)	22
Gambar 11. Menu <i>Basic</i> pada <i>keyboard Korg</i> . (Dokumentasi: Diandra Ramadhani Alifa, 2019)	23
Gambar 12. Menu <i>Pitch</i> pada <i>keyboard Korg</i> . (Dokumentasi: Diandra Ramadhani Alifa, 2019)	23
Gambar 13. Menu <i>Filter</i> pada <i>keyboard Korg</i> . (Dokumentasi: Diandra Ramadhani Alifa, 2019)	24

Gambar 14.	Menu <i>Amp</i> pada <i>keyboard Korg</i> . (Dokumentasi: Diandra Ramadhani Alifa, 2019)	24
Gambar 15.	Menu <i>Lfo</i> pada <i>keyboard Korg</i> . (Dokumentasi: Diandra Ramadhani Alifa, 2019)	25
Gambar 16.	Menu <i>Effects</i> pada <i>keyboard Korg</i> . (Dokumentasi: Diandra Ramadhani Alifa, 2019)	25
Gambar 17.	Hasil <i>sampling Batu kuncang</i> yang sudah diedit pada <i>keyboard Korg</i> . (Dokumentasi: Diandra Ramadhani Alifa, 2019)	26
Gambar 18.	<i>Effect Analog delay</i> digunakan pada hasil <i>sampling batu kuncang, goyang, lah coki, ganti atau lanjut, dan op</i> . (Dokumentasi: Diandra Ramadhani Alifa, 2019)	27
Gambar 19.	<i>Equalizer</i> yang digunakan pada hasil <i>sampling batu kuncang, goyang, lah coki, ganti atau lanjut, dan op</i> . (Dokumentasi: Diandra Ramadhani Alifa, 2019)	28
Gambar 20.	Skema penyajian karya.	33
Gambar 21.	Skema bentuk karya	35
Gambar 22.	Sound Double Sweep. Menggunakan MFX1 Reverb Smooth Hall, send 40, amount 40:60, MFX2 St. Auto Fade Mod, send 100, amount 50:50. (Dokumentasi: Diandra Ramadhani Alifa, 2019)	38
Gambar 23.	Hasil <i>sampling</i> yang digunakan pada bagian intro pada <i>DAW Studio One 3</i> . (Dokumentasi: Diandra Ramadhani Alifa, 2019)	38
Gambar 24.	Hasil <i>sampling</i> pada bagian A yang sudah dikombinasikan dengan instrument musik Barat pada <i>DAW Studio One 3</i> . (Dokumentasi: Diandra Ramadhani Alifa, 2019)	40
Gambar 25.	Hasil <i>sampling</i> pada bagian B yang sudah dikombinasikan dengan instrument musik barat pada <i>DAW Studio One 3</i> . (Dokumentasi: Diandra Ramadhani Alifa, 2019)	41

Gambar 26.	Hasil <i>sampling</i> pada bagian AB yang sudah dikombinasikan dengan instrument musik barat pada <i>DAW Studio One 3</i> . (Dokumentasi: Diandra Ramadhani Alifa, 2019)	42
Gambar 27.	Sound Pop Synth Pad 1, MFX1 Reverb Wet Plate, send 50, amount 20:80. MFX2 Multitap Cho/Delay, send 127, amount 50:50. (Dokumentasi: Diandra Ramadhani Alifa, 2019)	43
Gambar 28.	Sound Sforzato Brass, MFX1 Reverb Smooth Hall, send 70, amount 22:78, MFX2 Stereo Chorus, send 11, amount Wet. (Dokumentasi: Diandra Ramadhani Alifa, 2019)	44
Gambar 29.	Sound Hip Hop Lead, MFX1 Reverb Smooth Hall, send 70, amount 20:80, MFX2 Multitap Cho/Delay, send 50, amount 50:50. (Dokumentasi: Diandra Ramadhani Alifa, 2019)	44
Gambar 30.	Sound Next Morph Y+, MFX1 Reverb Wet Plate, send 80, amount 20:80, MFX2 St. Bpm Long Dly, send 20, amount 50:50. (Dokumentasi: Diandra Ramadhani Alifa, 2019)	45
Gambar 31.	Sound Pizz Section, MFX1 Reverb Smooth Hall, send 50, amount 20:80, MFX2 Stereo Chorus, send 50, amount 50:50. (Dokumentasi: Diandra Ramadhani Alifa, 2019)	45
Gambar 32.	Sound Synchro City, MFX1 Sequence BPM Dly, send 60, amount 25:75, MFX2 St. Harmonic Chorus, send 127, amount 50:50. (Dokumentasi: Diandra Ramadhani Alifa, 2019)	46
Gambar 33.	Sound Fat Synth, MFX1 S. Multitap Delay, send 40, amount 35:65. (Dokumentasi: Diandra Ramadhani Alifa, 2019)	49
Gambar 34.	Sound DL Guitar Ballad 2 A. (Dokumentasi: Diandra Ramadhani Alifa, 2019)	50
Gambar 35.	Sound DL Lofi Beatbox. (Dokumentasi: Diandra Ramadhani Alifa, 2019)	50

Gambar 36.	Sound Ballad E Piano. Pengkarya menggunakan sound set library internal dari <i>keyboard KORG PA</i> . (Dokumentasi: Diandra Ramadhani Alifa, 2019)	51
Gambar 37.	Sound Real Strings 1, MFX1 Reverb Smooth Hall, send 65, amount 29:71. (Dokumentasi: Diandra Ramadhani Alifa, 2019)	52
Gambar 38.	Sound Real Strings 1, MFX1 Reverb Smooth Hall, send 40, amount 50:50. MFX2 Stereo Chorus, send 50, amount 70:30. (Dokumentasi: Diandra Ramadhani Alifa, 2019)	52
Gambar 39.	Foto disaat cek sound pada jam 16.30 tanggal 27 Januari 2020 di Pelataran Jam Gadang Bukittinggi. (Dokumentasi: M. Farhan Aulia, 2020)	64
Gambar 40.	Foto disaat GR pada jam 17.15 tanggal 27 Januari 2020 di Pelataran Jam Gadang Bukittinggi. (Dokumentasi: M. Farhan Aulia, 2020)	65
Gambar 41.	Foto disaat pertunjukan karya pada jam 20.15 tanggal 27 Januari 2020 di Pelataran Jam Gadang Bukittinggi. (Dokumentasi: Moge StudioMF Project, 2020)	66
Gambar 42.	Foto disaat pertunjukan karya pada jam 20.15 tanggal 27 Januari 2020 di Pelataran Jam Gadang Bukittinggi. (Dokumentasi: Moge StudioMF Project, 2020)	67
Gambar 43.	Foto bersama bapak ibu pembimbing dan penguji sekaligus orang tua pengkarya disaat berakhirnya pertunjukan karya pada jam 21.20 tanggal 27 Januari 2020 di Pelataran Jam Gadang Bukittinggi. (Dokumentasi: M. Farhan Aulia, 2020)	68
Gambar 44.	Foto bersama bapak ibu pembimbing dan penguji disaat berakhirnya pertunjukan karya pada jam 21.20 tanggal 27 Januari 2020 di Pelataran Jam Gadang Bukittinggi. (Dokumentasi: M. Farhan Aulia, 2020)	69

DAFTAR NOTASI

	halaman
Notasi 1. Pola ritme joget gamat. (Transkrip notasi: Diandra Ramadhani Alifa, 2019)	28
Notasi 2. Melodi lagu yang pengkarya gunakan. (Transkrip notasi: Diandra Ramadhani Alifa, 2019)	29
Notasi 3. Artikulasi <i>Ganti kupon</i> yang dijadikan dalam bentuk notasi. (Transkrip notasi: Diandra Ramadhani Alifa, 2019)	42
Notasi4. Artikulasi <i>Op</i> yang dijadikan dalam bentuk notasi. (Transkrip notasi: Diandra Ramadhani Alifa, 2019)	42
Notasi 5. Artikulasi <i>Lah dapek kupon</i> yang dijadikan dalam bentuk notasi. (Dokumentasi: Diandra Ramadhani Alifa, 2019)	43

DAFTAR LAMPIRAN

	halaman
Lampiran 1. Dokumentasi	65
Lampiran 2. Full Score	71
Lampiran 3. Biodata Pengkarya	213

GLOSARIUM

B

Batu kuncang : Merupakan aksesoris wajib yang digunakan *tukang dendang* untuk mengambil angka-angka KIM dalam setiap melakukan permainan KIM.

Baralek : Merupakan rangkaian acara adat suku Minangkabau dalam melaksanakan perhelatan/pesta.

Bamain : Merupakan Bahasa minang yang diartikan bermain dalam Bahasa Indonesia. Dalam permainan KIM Bahasa ini sering digunakan pada saat permainan KIM diselenggarakan.

Bapantun : Merupakan Bahasa minang yang diartikan berpantun dalam Bahasa Indonesia. Dalam permainan KIM pantun menjadi bagian pokok dalam alur permainannya.

D

Dapek Hadiah : Merupakan Bahasa minang yang diartikan dapat hadiah dalam Bahasa Indonesia. Dalam permainan KIM hadiah menjadi bagian pokok pada setiap akhir permainannya.

E

Elektronik : Merupakan keragaman sumber bunyi natural maupun artificial dengan proses elektronik.

K

KORG PA : Merupakan *keyboard Profesional Arranger* yang diproduksi oleh perusahaan KORG.

M

Multisample : Fitur untuk mengatur beberapa *sample* di papan *keyboard* pada *keyboard Korg PA*.

P

Programa : Musik *programa* adalah peristiwa dari luar cerita atau situasi yang diwujudkan melalui musik sehingga tercipta asosiasi peristiwa saat musik dibunyikan.

S

Sampling : Merupakan fitur untuk melakukan proses perekaman *audio*.

Studio One 3 : Merupakan wadah untuk melakukan proses kerja dengan menggunakan *VST* yang ada pada *Studio One3*.

Sound edit : Merupakan fitur pada *keyboard Korg PA* yang mampu membuat hasil *sampling* tersebut menjadi lebih nyata atau sebaliknya, menjadi berubah dari karakter aslinya.

V

VST : Virtual Studio Technology yang menghasilkan bunyi alat music melalui perangkat elektronik atau software.