

## Musik Program sebagai Alternatif Pendokumentasian Peristiwa Masa Lalu (Programme Music as an Alternative for Documenting Past Events)

Vindo Alhamda Putra<sup>1</sup>, Hafif HR<sup>2</sup>, Ahmad Zaidi<sup>3</sup>

<sup>1</sup>Institut Seni Indonesia Padangpanjang, E-mail: [vindoalhamda18@gmail.com](mailto:vindoalhamda18@gmail.com)

<sup>2</sup>Institut Seni Indonesia Padangpanjang, E-mail: [hafif74hr@gmail.com](mailto:hafif74hr@gmail.com)

<sup>3</sup>Institut Seni Indonesia Padangpanjang, E-mail: [abiezed05@gmail.com](mailto:abiezed05@gmail.com)

### ARTICLE INFORMATION

**Submitted** : 2021-08-18  
**Review** : 2021-11-11, 2021-11-19  
**Accepted** : 2021-11-22  
**Published** : 2021-11-22

### CORRESPONDENCE AUTHOR

Nama : Vindo Alhamda Putra  
E-mail: [vindoalhamda18@gmail.com](mailto:vindoalhamda18@gmail.com)

### ABSTRAK

Artikel ini memuat tentang karya musik program yang berangkat dari peristiwa *galodo* yang terjadi di *Bukik Tui* Padangpanjang pada tanggal 4 Mei 1987. Peristiwa ini terjadi pada sore menjelang magrib dan memakan korban 133 jiwa. Pengkarya menghadirkan suasana sesuai alur cerita sebelum terjadinya *galodo* sampai setelah terjadinya peristiwa tersebut. Konsep garapan yang dihadirkan berupa musik multimedia, dengan menggunakan *software Digital Audio Workstation*. Masalah dalam artikel mencakup tentang bagaimana produksi musik digital yang dalam menjadi alternatif pendokumentasian peristiwa. Metode yang digunakan pada karya ini adalah eksplorasi dan eksperimen dari *sample* audio yang diolah, dimana bahan bakunya bersumber dari suara *sound fx* dan *Virtual Sound Technology (VST)* dengan menggunakan *Cubase Pro 10.5* sebagai wadah pengolahannya. Tujuan penulisan artikel ini adalah menjabarkan karya *Music of Screen: Galodo Bukik Tui* yang dapat menjadi alternatif pendokumentasian peristiwa. Hasil dari artikel ini adalah gambaran langkah kerja produksi *Music of Screen: Galodo Bukik Tui* sebagai alternatif pendokumentasian peristiwa.

**Kata kunci:** Peristiwa; Musik Program; Musik Multimedia; Sound fx; Virtual Sound Technology

### ABSTRACT

*This article describes a musical program that started from the Galodo incident that occurred in Bukik Tui Padangpanjang on May 4, 1987. This incident occurred at sunset and claimed 133 lives. The author presents the atmosphere according to the storyline before the Galodo event until it occurs after the event. The concept presented is in the form of multimedia music, using Digital Audio Workstation software. The problem in the article covers how digital music production is an alternative for documenting events. The method used in this work is exploration and experimentation of processed audio samples, where the raw materials are sourced from sound fx and Virtual Sound Technology (VST) using Cubase Pro 10.5 as the processing container. The purpose of writing this article is to describe the work of Music of Screen: Galodo Bukik Tui which can be an alternative for documenting events. The result of this article is an overview of the steps in the music production of Music of Screen: Galodo Bukik Tui as an alternative for documenting events.*

**Keywords:** Incident; Program Music; Multimedia Music; Sound fx; Virtual Sound Technology

## PENDAHULUAN

Musik Programa adalah musik instrumental yang besar pada abad ke-19 berhubungan dengan cerita, puisi, ide atau adegan. Bagian instrumental pada programa dapat mewakili emosi, karakter dan peristiwa cerita tertentu, atau dapat membangkitkan suara dan gerakan alam (Kamien, 2008).

Bagaian yang akan dibahas pada artikel ini adalah sebuah karya dari penulis yang menghadirkan suasana – suasana pada peristiwa pada masa lalu. Karya yang diberi judul *Music of Screen: Galodo Bukik Tui* berbentuk *free form* atau bentuk bebas berisikan cerita sehingga strukturnya tidak memiliki bentuk yang baku. Walau berbentuk *free form*, karya ini mempunyai 3 bagian dan diawali dengan *introduction* yang masing masingnya menginterpretasikan emosi dan suasana dari alur cerita.

Bukit Tui adalah bukit kapur yang berjajar di selatan Padangpanjang, letaknya berada antara *Rao-Rao* hingga Tanah Hitam. Banyak kisah yang terjadi di bukit ini, mulai dari penduduknya, mitos yang beredar hingga peristiwa bencana alam yang terjadi, salah satunya *galodo*. Peristiwa *galodo* terjadi pada 4 Mei 1987 dimana kejadian tersebut memakan banyak korban jiwa dan pemukiman warga yang tertimbun reruntuhan akibat peristiwa tersebut. Dari peristiwa ini pengkarya memiliki ketertarikan dan imajinasi untuk menciptakan sebuah karya musikal yang berangkat dari sebuah peristiwa *galodo* di *Bukik Tui*.

Karya yang dihadirkan merupakan musik ilustrasi yaitu musik latar yang mengiringi aksi selama cerita berjalan. Musik latar tersebut sering berupa musik tema. Musik tema membentuk, memperkuat mood dan cerita serta tema utama (Pratista, 2008). Ilustrasi adalah sebuah citra yang dibentuk untuk memperjelas sebuah informasi dengan memberi representasi secara visual. Esensi dari ilustrasi adalah

pemikiran; ide dan konsep yang melandasi apa yang ingin dikomunikasikan gambar (Witabora, 2012)

Maka, dapat di simpulkan bahwasanya musik ilustrasi merupakan musik yang mengiringi cerita berjalan atau sebuah cerita baik dalam bentuk visual, tarian atau teater. Dalam hal ini cerita yang akan pengkarya jadikan ide musikal ialah “*Galodo Bukik Tui*” dengan menggunakan bentuk musik programa.

Karya *Music of screen* : *Galodo Bukik Tui* ini dihadirkan dalam konsep musik multimedia dimana tahapan proses penciptaan menggunakan *software* DAW (*Digital Audio Workstation*) dan menggunakan VSTi serta *sound effect*. Dalam penggunaan *software* pengkarya memilih *DAW Cubase Pro 10.5*. Proses penyajian/pertunjukan yang pengkarya pilih adalah kerja labor. Pengkarya menerjemahkan karya yang diinginkan melalui proses digital. Hal ini bertujuan untuk menyampaikan interpretasi pengkarya terhadap emosi cerita dengan melakukan proses kreatif terhadap *automation*, *panning*, *reverb* dan *event fx*. Karya ini didukung oleh visualisasi video, video yang digunakan adalah berupa cerita yang mendukung musik untuk menyampaikan interpretasi pengkarya.

Secara prinsip musik multimedia merupakan sebuah musik elektronik yang menjadikan sarana penyampai dalam membuat (mewujudkan) sebuah komposisi musik atau lagu, yang menggunakan banyak media pendukung. Media tersebut dapat berupa audio “suara” saja, maupun musik animasi, video, teks, grafik dan gambar dalam proses kerjanya, musik multimedia membutuhkan sebuah sistem elektronik yang dirancang khusus untuk proses rekaman yaitu *Digital Audio Workstation (DAW)* sebagai media pengolah (Wahyudi, Sidik, & Supriando, 2019).

*Music of Screen* : Galodo Bukik Tui yang pengkarya sajian merupakan musik program dalam bentuk musik multimedia. Masalah dalam artikel adalah bagaimana menciptakan karya musik program yang berangkat dari tragedi “*Galodo Bukik Tui*” yang dikemas ke dalam bentuk musik multimedia.

Penulisan artikel bertujuan sebagai penciptaan karya ini ialah menerapkan ilmu musik yang telah dipelajari terkhusus dalam bidang musik multimedia selama menjalankan studi program studi musik di Institut Seni Indonesia Padangpanjang yang diwujudkan dalam sebuah karya dan menciptakan karya musik ilustrasi yang berangkat dari tragedi “*galado bukit tui*” dengan bentuk musik program dan menggunakan konsep musik multimedia.

Penulisan artikel untuk penciptaan karya *Music of Screen*: Galodo Bukik Tui memiliki kerangka pendekatan yang dijadikan sebagai landasan dalam penciptaan ini dimaknai sebagai dasar pemikiran dalam perwujudan penciptaan karya seni. Landasan teori musik ilustrasi menjadi salah satu kerangka pendekatan yang dipakai oleh pengkarya.

Teori tersebut dikemukakan oleh Himawan Pratista yang menuliskan tentang musik ilustrasi Musik ilustrasi adalah musik latar yang mengiringi aksi selama cerita berjalan. Musik latar tersebut sering berupa musik tema. Musik tema membentuk dan memperkuat mood cerita serta tema utama filmnya. Musik tema yang dihasilkan dari orkestra besar tentunya berbeda dengan musik tema yang hanya dihasilkan dari beberapa macam instrument atau hanya ansamble kecil, kuartet maupun kwintet. Tidak semua musik tema sebuah film menuntut ilustrasi musik orkestra berskala besar. Banyak film yang menggunakan musik tema hanya dengan satu atau dua instrumen untuk membangun mood. Selain ilustrasi musik dalam film, lagu juga mampu membentuk karakter serta mood film, seperti halnya ilustrasi musik, sebuah film juga

sering memiliki lagu tema seperti lagu tema dalam film yang menampilkan tokoh James Bond yang selalu dilantunkan pada awal filmnya (Pratista, 2008)

Kerangka pendekatan selanjutnya yaitu tentang teori musik program yang dikemukakan oleh seorang yang musikolog asal Inggris yaitu Stanley Sadie yang menuliskan Musik program adalah istilah untuk musik yang berhubungan dengan cerita, puisi, dogeng atau sumber lainnya. Musik Program diilhami oleh cerita, dan cerita itu menjadi sebuah “program”. Istilah musik program diperkenalkan oleh Franz Liszt (1811-1860), seorang komponis dan pianis asal Hungaria. Liszt tidak menggunakan musik secara langsung sebagai alat untuk menggambarkan objek, tetapi lebih kepada tujuan bahwa musik dapat membawa pendengar ke dalam suatu pola pikir yang sama sebagaimana objek itu sendiri, seperti halnya ketika mereka melihat objek itu secara langsung (Grove & Sadie, 2002)

Disisi lain, Rhoderick J. McNeill menuliskan tentang bentuk dari musik program yaitu Musik program termasuk dalam kategori freeform atau komposisi musik bentuk bebas. Tidak ada aturan atau gaya penulisan yang ditetapkan, karena komposisi secara keseluruhan didasarkan pada cerita dan puisi. Motif melodi musik program dibuat sesuai dengan imajinasi komposer untuk mengekspresikan dan menggambarkan karakter, suasana, atau karakter tertentu. Musik program berbeda dari musik absolut, seperti terlihat dalam metode dan upaya menjelaskan objek. Musik absolut adalah musik murni yang tidak ada hubungannya dengan pemikiran eksternal seperti pemikiran sastra komposer itu sendiri dan sikap emosional subjektif. (McNeill, 2000).

## METODE

Untuk mencapai tujuan yang diinginkan dalam sebuah karya secara maksimal, diperlukan metode pendekatan keilmuan dalam proses penggarapan karya. Beberapa metode yang perlu dilakukan dalam proses penggarapan karya ini adalah penentuan objek. Dalam karya ini pengkarya memilih objek peristiwa *galodo* yang terjadi di *Bukik Tui*. Setelah itu, pengkarya melakukan tahapan observasi dimana pengkarya melakukan *study* pustaka dengan mencari sumber-sumber data akurat tentang peristiwa *galodo* tersebut. Mulai dari pencarian data tentang penyebab terjadinya *galodo* lalu mencari data tentang suasana dan kronologi kejadian dari sebelum terjadinya peristiwa tersebut sampai sesudah kejadian.

Langkah berikut yang dilakukan pengkarya ialah pemetaan bentuk karya. Dalam karya ini pengkarya memilih musik ilustrasi yang dikemas kedalam bentuk musik programma dengan konsep musik multimedia dan pengkarya melakukan kerja labor dalam proses penciptaan karya ini. Langkah awal yang dilakukan pengkarya dalam penciptaan karya yaitu pemilihan peralatan, *software*, beserta instrument yang dipakai dan pemilihan *sound effect* untuk dijadikan materi garapan.

Langkah berikut yang dilakukan pengkarya yaitu melakukan tahapan penciptaan. Adapun tahap-tahap penciptaan karya ini sebagai berikut.

### 1. Eksplorasi

Eksplorasi adalah kerja lapangan dengan tujuan memperoleh lebih banyak pengetahuan dan penemuan, penemuan tersebut adalah pekerjaan kreatif. Adapun eksplorasi ini dituangkan bersama perangkat lunak multimedia terbagai sebagai berikut:

- *Digital Audio Workstation* (DAW) CUBASE 10.5 Pro.

Software besutan STEINBERG asal Jerman, yang bersifat multifungsi dimana

berperan penting dalam pengolahan data MIDI yang diakses secara bersamaan melalui *Virtual Sound Technology* (VST) hingga sampai tahap *Recording*. Melalui Software *Digital Audio Workstation* (DAW) diatas-lah pengkarya melakukan penjajakan terhadap proses pembuatan melalui media *Personal Computer* (PC) yang dikemas kedalam musik multimedia.

- *Virtual Sounds Technology* dan *VSTi Virtual Studio Technology* Merupakan antarmuka perangkat lunak plug-in audio yang mengintegrasikan perangkat lunak *synthesizer* dan unit efek ke dalam *workstation audio digital*. *Virtual Sounds Technology* dan teknologi serupa menggunakan proses sinyal digital untuk mensimulasikan perangkat keras studio rekaman tradisional dalam perangkat lunak.

### 2. Eksperimentasi

Setelah melakukan eksplorasi dalam membuat garapan karya ini tahapan selanjutnya adalah bereksperimen terhadap audio yang akan dihasilkan seperti melakukan *balancing* atau menyeimbangkan volume antar *track* dan menjaganya agar tidak terjadi *clipping* atau pecahnya suara yang dihasilkan akibat amplitudo yang terlalu besar. Pada proses ini juga dilakukan eksperimentasi pada *plugin* dan efek yang cocok untuk membuat ekspresi musik yang baik.

Kemudian penggunaan *automation* atau otomatisasi, *panning*, *reverb* dan *event fx* dimana pada tahapan ini cukup penting dalam membuat dinamika ekspresi musik. Tahapan ini sangat berpengaruh dalam menghadirkan suasana cerita, tidak hanya otomatisasi pada volume, pengkarya juga melakukan otomatisasi pada *panning*, dan efek.

### 3. Perwujudan



Perwujudan adalah tahap realisasi atau proses akhir realisasi dari apa yang telah disiapkan dalam dua proses sebelumnya. Perwujudan dalam karya ini adalah menyelesaikan karya menjadi sebuah pertunjukan musik multimedia.

Karya ini adalah musik ilustrasi yang akan didukung oleh visualisasi video, video yang akan digunakan adalah berupa cerita yang akan mendukung musik untuk menyampaikan interpretasi pengkarya.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada 4 Mei 1987, bukit tui diguyur hujan lebat yang mengakibatkan tanah didataran tinggi tersebut mengalami longsor dahsyat sehingga menyapu bersih semua pemukiman warga yang tinggal dibawahnya dan tambang kapur di lokasi tersebut. Hujan yang turun selama seminggu sebelum peristiwa tersebut mengakibatkan kondisi tanah tidak mampu menahan curah hujan yang tinggi dan lapisan tanah yang mulai keropos akibat penggalian kapur juga menjadi penyebab terjadinya peristiwa tersebut. Peristiwa tersebut memakan korban jiwa, tercatat 133 korban jiwa akibat peristiwa *galodo* tersebut (SATKORLAK, 1987)



Gambar 1. Runtuhan rumah akibat galodo  
Repro: Vindo Alhamda Putra, 11 Juli 2021  
Sumber: Dokumentasi SATKORLAK



Gambar 2. Pencarian korban galodo  
Repro: Vindo Alhamda Putra, 11 Juli 2021  
Sumber: Dokumentasi SATKORLAK



Gambar 3. Penampakan bukit tui setelah galodo  
Juni 1987  
Sumber: Nursyirwan

Berangkat dari Tragedi “*Galodo Bukit Tui*” tersebut menjadi ketertarikan serta kekuatan generatif atau daya penggerak yang mendorong pengkarya untuk menjadikan peristiwa tersebut sebagai objek dan ide karya. Hal ini didukung oleh Bambang sunarto yang menguraikan tentang objek dalam penciptaan karya seni ialah Pertemuan dan/atau persentuhan itu menimbulkan proses berfikir, sehingga terbentuk pengertian, putusan dan penuturan. Terbentuknya pengertian, putusan, dan penuturan dalam penalaran seniman pencipta ketika berkarya didahului peristiwa bertemunya pencipta seni (subjek) dengan objek tertentu. Peristiwa ini menjadi dasar munculnya kekuatan generatif atau daya penggerak seniman untuk terus melakukan dan mengembangkan penalaran dan pemikiran untuk berkarya (Ahmad, 2018).

Bentuk musikal yang dihadirkan oleh pengkarya menggunakan bentuk musik programma. Istilah musik programma mulai

diperkenalkan pada periode romantis oleh Hector Berlioz, dimana hal ini didukung oleh Rhoderick J. McNeill yang menuliskan istilah musik program mulai diperkenalkan pada periode romantis oleh Hector Berlioz. Hector Berlioz lahir pada tahun 1803 dan wafat pada tahun 1869. Hector merupakan komponis Perancis dari zaman Romantik dengan karyanya yang terkenal adalah *Symphonie Fantastique* dan pertama kali ditampilkan pada tahun 1830. Karya tersebut mengisahkan tentang seorang seniman yang berbakat yang meracuni dirinya sendiri karena cinta yang tidak berpengharapan. Itulah awal terbentuknya istilah musik program. Hakekat dari musik program adalah suatu peristiwa, cerita, situasi yang dilukiskan melalui sarana musik sehingga terciptalah asosiasi kepada peristiwa yang diangkat saat musik dibunyikan (McNeill, 2000)

Serta di Jerman Frans List dalam Leon Stein menjelaskan musik program sebagai setiap kata pengantar dalam bahasa yang dapat dimengerti yang ditambahkan ke sepotong musik instrumental yang dengannya komposer bermaksud untuk menjaga pendengar dari interpretasi puisi yang salah dan untuk mengarahkan perhatiannya pada ide apoetis dari keseluruhan atau bagian tertentu darinya (Stein, 1979).

Maka dapat disimpulkan bahwasanya List tidak menganggap bahwa musik merupakan media yang dapat mendeskripsikan suatu objek secara langsung, namun ia menganggap bahwa musik dapat menuntun pendengar untuk berada dalam suatu pemikiran yang sejalan dengan karakter objek yang diangkat, artinya musik dapat mempresentasikan hal tersebut secara langsung dengan tujuan agar pendengar tidak menciptakan interpretasi yang salah atas karya yang diciptakan.

Musik program pada umumnya tidak terikat oleh aturan bentuk yang baku seperti Sonata, Fuga, atau komposisi baku lainnya.

Bentuk yang dihasilkan akan menyesuaikan alur cerita yang diangkat.

Jika mematri dari segi jenis, musik program memiliki jenis bentuk dan struktur cerita yang dapat dikategorikan sebagai berikut: (1). *Narrative*, bentuk musik yang disusun berdasarkan rangkaian kejadian secara berurutan. (2). *Descriptive*, bentuk musik yang menggambarkan keadaan suatu bentuk, ruang, dan waktu. (3). *Appelative*, bentuk musik yang terdiri dari karakter yang tersirat. (4). *Deational*, bentuk musik yang mengenspresikan suatu filosofi dan psikologi (Stein, 1979).

Dalam hal ini, pengkarya mengambil jenis alur *narrative* untuk penggarapan karya ini. *Narrative* merupakan aspek terpenting dalam sebuah cerita, berbicara mengenai naratif adalah teks yang di dalamnya terdapat agen yang menyampaikan dan menceritakan sebuah kisah melalui media tertentu, seperti dalam gambar, suara, teks dan lainnya. Mengenai naratif, Eriyanto menulis bahwa naratif tersebut berasal dari bahasa Latin *narre*, artinya "membuat tahu". Oleh karena itu, narasi merupakan upaya untuk menyampaikan suatu peristiwa. Apa pun atau peristiwa yang dimaksud adalah seperangkat peristiwa yang terdiri dari serangkaian peristiwa. Oleh karena itu, jika menceritakan urutan atau sesuatu tanpa urutan, seperti tanda jalan, acara TV dan surat kabar, atau posting di media sosial, kita tidak bisa menyebutnya narasi. Naratologi adalah teori yang membahas tentang cara dan kebiasaan dalam bernarasi. Cerita yang dimaksud dapat dikategorikan sebagai fiksi beraturan atau fakta. Sehingga penonton dapat berpartisipasi dalam cerita (Eriyanto, 2013).

Karya *Music of Screen*: Galodo Bukik Tui menggunakan konsep musik multimedia. Pada awalnya musik berkembang melalui upacara adat dan keagamaan sebagai instrument latar dalam proses ritual. Namun,

dalam perkembangannya industrialisasi musik mengubah fungsi musik menjadi panggung hiburan dengan hiruk *pikuk* dan ornamennya. Pertumbuhan zaman yang terus melahirkan media teknologi secara kolektif, membuat hadirnya instrument musik yang bersifat (*akustik, elektro akustik, elektronik*) serta reproduksi suara dari sinyal digital yang telah diubah keasliannya menjadi sinyal analog yang bermula dari perekaman suara digital dengan cara pengkodean angka biner hasil dari perubahan sinyal suara analog dengan bantuan frekuensi sampling dan berasal dari suara sintesis.

Sebagai contoh, peralatan sumber suara sintesis MIDI (*Musical Instrument Digital Interface*) merupakan sumber suara digital berbagai instrumen musik yang bisa dimainkan oleh pemusik. Sedangkan bentuk penyimpanan sinyal digital dalam media berbasis teknologi komputer. Format digital dapat menyimpan data dalam jumlah besar. Secara prinsip musik multimedia merupakan sebuah musik elektronik yang menjadikan sarana penyampai dalam membuat (mewujudkan) sebuah komposisi musik atau lagu, yang menggunakan banyak media pendukung. Media tersebut dapat berupa audio “suara” saja, maupun musik animasi, video, teks, grafik dan gambar dalam proses kerjanya, musik multimedia membutuhkan sebuah sistem elektronik yang dirancang khusus untuk proses rekaman yaitu Digital Audio Workstation (DAW) sebagai media pengolah (Wahyudi et al., 2019).

Dengan menggunakan konsep musik multimedia, pengkarya mulai mengimajinasikan peristiwa *galodo* tersebut dari sebelum kejadian sampai sesudah kejadian *galodo*. Karya ini mempunyai 3 bagian dan diawali dengan *introduction* yang masing-masingnya menginterpretasikan emosi dan suasana dari alur cerita. Pada bagian pertama berisikan suasana tenang dan damai dengan alunan musik yang menggambarkan keindahan

alam sebelum cuaca berubah. Pada bagian kedua berisikan suasana keanehan dan kejanggalan seperti akan terjadinya suatu peristiwa yang dimana hujan turun dengan deras dan diiringi dengan petir yang menyambar.

Pada bagian ketiga berisikan suasana kepanikan, ketakutan dan diakhiri dengan suasana kesedihan. Dibagian ketiga ini peristiwa *galodo* tersebut terjadi yang dimana suasana panik dan ketakutan muncul yang dimana orang-orang merasakan langsung kejadian tersebut dan melihat orang-orang, rumah-rumah tertimbun oleh *galodo*. Bagian terakhir pada bagian III ini suasana sedih pun muncul dimana setelah kejadian tersebut dimana orang-orang menangis dan kehilangan rumah serta keluarga mereka.

Pada karya ini pengkarya menggunakan *Digital Audio Workstation* (DAW) sebagai media perwujudan karya *Music of Screen: Galodo Bukik Tui*. DAW yang digunakan oleh pengkarya ialah CUBASE Pro 10.5.



Gambar 4. CUBASE Pro 10.5  
Sumber : Google, Juni 2021

Secara keseluruhan karya ini berjumlah 177 bar dengan durasi 10 menit 35 detik, yang memiliki tempo dan sukut yang berganti ganti. Dalam penggarapan karya *Cubase Pro 10.5* memakai 82 *track* yang terdiri dari *track* MIDI dan *track* audio. *Track* tersebut disusun menjadi folder-folder



sesuai divisi yaitu *strings*, *piano* dan *pad*, *woodwind*, perkusi, *record*, dan *Sound Effect*.

Pada bagian *introduction* pengkarya mencoba untuk memunculkan dan membangun suasana tegang dari peristiwa *galodo*. Pada bagian *introduction* terdiri dari 20 bar berdurasi 0–1.20 menit. Dibagian ini pengkarya memakai beberapa instrument dari VSTi yaitu instrument *contrabass*, *cello* dan *woodwinds*. Instrument tersebut menggunakan VSTi *Amadeus Symphonic Orchestra*. Dan juga beberapa dari sample audio. Dalam memakai *plugin* tersebut pengkarya merangkai melodi dan juga melakukan pengolahan pada *velocity* guna memberikan dinamika yang lebih detail sehingga suara yang dikeluarkan akan terasa lebih rapi dan nyata. Dan pengkarya juga menggunakan beberapa *sound effect* seperti tanah longsor, retakan tanah dan juga bunyi petir yang kemudian diolah kembali oleh pengkarya dengan menambahkan pada *reverb* pada *sound effect* tersebut dan mengolah frekuensi pada *sound effect* yang digunakan.



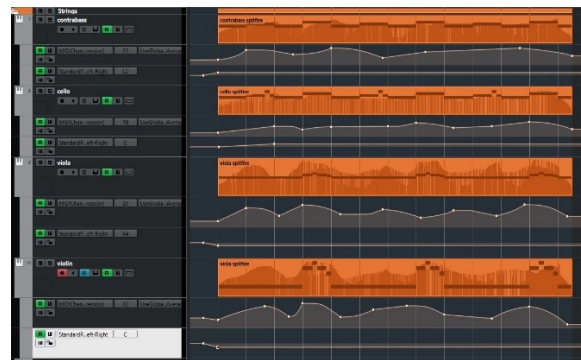
Gambar 5. Pengolahan Frekuensi  
Sumber: Cubase Pro 10.5, Juni 2021



Gambar 6. Pengolahan reverb  
Sumber: Cubase Pro 10.5, Juni 2021

Pada bagian I terdiri dari 29 bar ( bar 21 sampai bar 49) Bagian I ini pengkarya membangun suasana yang tenang dan tenang dimana pengkarya menggambarkan suasana seperti kehidupan sehari-hari masyarakat. Untuk mewujudkan suasana berdasarkan alur peristiwa dibagian I ini pengkarya menggunakan beberapa instrument dari VSTi seperti *strings*, piano, *harp* dan pengkarya menggunakan alat tiup bansi sebagai instrument yang menonjol pada bagian I ini dan juga beberapa *sound effect* seperti kicauan burung.

Pada instrument-instrument VSTi pengkarya melakukan pengolahan dengan mengolah *velocity* dan mengatur volume serta dinamika permainan *strings*. Selain itu pengkarya juga mengatur *panning* dan mengatur ekspresi pada setiap instrument-instrument tersebut dengan menggunakan *automation* pada setiap *track*.



Gambar 7. Automation panning dan velocity  
Sumber: Cubase Pro 10.5, Juni 2021

Pada bagian II terdiri dari 47 bar (bar 50 sampai bar 97). Dibagian II ini pengkarya menghadirkan suasana suram dimana banyak keanehan seperti suatu firasat bahwa akan terjadi suatu peristiwa. Pada bagian ini diawali dengan bunyi hujan yang perlahan semakin deras. Pada bagian ini pengkarya menyusun beberapa *sound effect* hujan agar bunyi hujan yang dihasilkan bisa lebih



banyak dan memperkuat suasana yang akan dihadirkan.

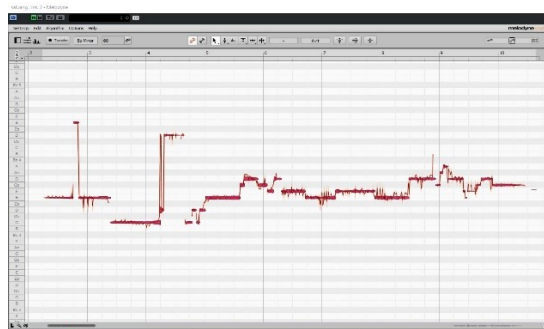
Dalam menyusun *sound effect* hujan, pengkarya juga melakukan pengolahan terhadap bunyi hujan tersebut. Pengolahan yang dilakukan berupa pengaturan frekuensi pada bunyi hujan yang bertujuan agar bunyi yang dihasilkan tidak seperti *noise*. Setelah bunyi hujan muncul pengkarya juga menyusun beberapa *sound effect* petir yang disusun secara hati-hati agar tidak terkesan monoton karena tata letak yang tidak tepat. Dalam bagian ini bunyi petir berperan penting dan sangat berpengaruh karena suasana yang ingin digambarkan lebih tercapai lagi. Pengkarya melakukan pengolahan *panning* pada *sound effect* petir tersebut. Pengkarya juga menggunakan sistem *automation* untuk melakukan *panning*. Proses tersebut dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 8. Automation panning  
Sumber: Cubase Pro 10.5, Juni 2021

Dibagian ini pengkarya juga memakai instrument lain seperti *strings*, *flute* dan *saluang*. Penggunaan instrument tersebut bertujuan agar suasana yang akan dihadirkan pengkarya lebih bisa tercapai. Dalam setiap instrument tersebut pengkarya melakukan pengolahan seperti mengatur *velocity* dinamika dan juga ekspresi pada instrument *strings* dan *flute*.

Pada instrument *saluang* pengkarya melakukan proses pengaturan frekuensi dan *reverb* pengkarya melakukan teknik *pitching* menggunakan *melodyne* bertujuan untuk mengatur *pitch* nada agar terdengar *tuning*.



Gambar 9. Pengolahan pitch saluang  
Sumber: Cubase Pro 10.5, Juni 2021

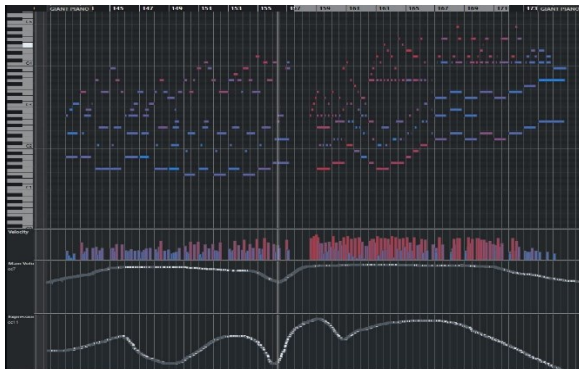
Pada bagian III ini terdiri dari 47 bar. Dibagian ini merupakan bagian utama pada karya *Music of Screen: Galodo Bukik Tui* dimana pada bagian inilah peristiwa *galodo* tersebut terjadi. Pada bagian ini pengkarya ingin menggambarkan dua suasana yaitu pada bagian awal suasana yang ingin digambarkan ialah suasana kepanikan serta ketakutan saat peristiwa *galodo* terjadi dan pada akhir karya suasana yang akan dihadirkan oleh pengkarya ialah suasana sedih saat setelah peristiwa tersebut terjadi dimana banyak nya korban jiwa akibat peristiwa tersebut dan banyak orang yang kehilangan keluarganya. Oleh sebab itu pengkarya membangun suasana sedih pada bagian akhir karya ini.

Bagian III ini pengkarya memilih beberapa instrument yang mendukung untuk mewujudkan suasana yang ingin dihadirkan. Instrument tersebut ialah *strings*, piano, *bansi*, *horn*, *oboe*, vokal dan *effect sub*. Lalu pengkarya juga menyusun *sound effect*. *Sound effect* yang digunakan pada bagian ini ialah tanah longsor, hujan, dan petir. Dan pengkarya juga memberi suara tangisan yang direcord dan diolah kembali.

Pada bagian akhir dari karya ini pengkarya menggambarkan suasana sedih setelah peristiwa *galodo* terjadi dimana orang-orang kehilangan keluarga mereka akibat peristiwa *galodo* tersebut. Pada bagian akhir ini pengkarya memakai beberapa instrument seperti piano, *strings*, *bansi*, dan

juga teriakan dan tangisan yang beberapa audio direcord dan diolah kembali. Pada awal bagian akhir ini diawali dengan piano dan setelah itu diiringi dengan alunan *bansi* dan *strings*. Pada bagian akhir ini pengkarya menggunakan kekuatan harmoni pada *strings*. Dimana pengkarya mengolah dinamika dan *velocity* serta volume pada setiap instrument *strings*. Pada piano pengkarya juga menggunakan kekuatan harmoni dan *chord* serta melodi yang dirangkai menggunakan *piano roll* pada *DAW*. Dan pengkarya juga melakukan pengolahan dengan mengatur *velocity*, dinamika dan ekspresi pada permainan piano tersebut.

Pada piano pengkarya juga menggunakan kekuatan harmoni dan *chord* serta melodi yang dirangkai menggunakan *piano roll* pada *DAW*. Dan pengkarya juga melakukan pengolahan dengan mengatur *velocity*, dinamika dan ekspresi pada permainan piano tersebut.



Gambar 10. Piano roll, ekspresi dan velocity pada piano  
Sumber: Cubase Pro 10.5, Juni 2021

Pada piano bagian akhir ini diiringi dengan alunan *bansi* yang direcord lalu diolah kembali oleh pengkarya dengan melakukan pengaturan frekuensi dan menambahkan *reverb*.

## KESIMPULAN

*Music of Screen: Galodo Bukik Tui* sebagai karya musik ilustrasi dalam bentuk musik programma dengan konsep musik multimedia dapat menjadi alternatif pendokumentasian peristiwa masa lalu. Karya *Music of Screen: Galodo Bukik Tui* hadir dalam upaya menyajikan kembali tentang alur cerita

dan suasana yang terjadi sebelum peristiwa terjadi sampai setelah kejadian tersebut.

Bagian tiga bagian ini menafsirkan setiap emosi dan suasana hati plot. Bagian pertama adalah musik yang menggambarkan keindahan alam dari perubahan cuaca, dengan suasana yang tenang dan damai. Bagian kedua memiliki suasana yang misterius dan canggung, seperti peristiwa yang disertai dengan hujan lebat dan sambaran petir.

Bagian ketiga berisi suasana panik, takut dan diakhiri dengan suasana sedih. Pada bagian ketiga, terjadi peristiwa *Galodo* sehingga menimbulkan suasana panik dan ngeri dimana masyarakat merasakan langsung kejadian tersebut dan melihat orang-orang dan rumah-rumah terkubur di *Galodo*. Bagian terakhir dari Part III adalah suasana sedih di mana orang-orang menangis dan kehilangan rumah dan keluarga mereka setelah kejadian itu.

## KEPUSTAKAAN

- Ahmad, A. (2018). *Proses Kreatif Penciptaan Lagu Persebaya Kau Tak Akan Sendirian*. Institut Seni Indonesia Surakarta.
- Eriyanto. (2013). *Analisis Naratif: Dasar-Dasar dan Penerapannya dalam Analisis Teks Berita Media*. Jakarta: Kencana.
- Grove, G., & Sadie, S. (2002). *The New Grove Dictionary of Music and Musicians*. New York: Macmillan. Retrieved from <https://books.google.co.id/books?id=8I4YAAAAIAAJ>
- Kamien, R. (2008). *Music: An Appreciation*. Boston: McGraw-Hill Education. Retrieved from <https://books.google.co.id/books?id=58UYAQAIAAJ>
- McNeill, R. J. (2000). *Sejarah Musik 2*. Jakarta: Gunung Mulia.

- Pratista, H. (2008). *Memahami Film*. Yogyakarta: Homerian Pustaka.
- SATKORLAK. (1987). *Penanggulangan Bencana Alam Tanah Longsor "BUKIK TUI."* Padangpanjang.
- Stein, L. (1979). *Structure and Style, The Study and Analysis of Musical Forms*. New Jersey: Summy-Birchard Music.
- Wahyudi, I., Sidik, H., & Supriando. (2019). Pengaplikasian Audio Sampling Pada Pertunjukan Musik Multimedia Dalam Karya Bandung Lautan Api. *LAGA-LAGA: Jurnal Seni Pertunjukan*, 5(2), 305–312.
- Witabora, J. (2012). Peran dan Perkembangan Ilustrasi. *Humaniora*, 03(02), 661.