

Teknik Garapan dalam Komposisi Musik “The Sound of Gasiang Tangkurak” (Techniques in the Musical Composition of “The Sound of Gasiang Tangkurak”)

Andre Dwi Wibowo¹, Yusnelli², Sastra Munafri³

¹Institut Seni Indonesia Padangpanjang, e-mail: andredwibowo@gmail.com

²Institut Seni Indonesia Padangpanjang, e-mail: yusnelli15@gmail.com

³Institut Seni Indonesia Padangpanjang, e-mail: s.munafri@gmail.com

ARTICLE INFORMATION

Submitted : 2022-02-09
Review : 2022-06-25, 2022-07-04
Accepted : 2022-07-06
Published : 2022-07-07

CORRESPONDENCE AUTHOR

Nama : Andre Dwi Wibowo
E-mail : andredwibowo@gmail.com

ABSTRAK

Artikel ini bertujuan untuk menjabarkan teknik dalam penggarapan komposisi musik multimedia yang berjudul The Sound of Gasiang Tangkurak. Gagasan komposisi musik ini berangkat dari ritual magis basirompak, yang terdapat di Nagari Taeh Baruah Kabupaten Limapuluh Kota. Musik ini digarap menjadi sebuah karya musik electroacoustic. Penggarapan karya bertujuan untuk menjabarkan Teknik dalam menggunakan software Digital Audio Workstation (DAW), Virtual Studio Tecnology (VST), midi controller, sample atau library sound dan beberapa event fx, yaitu berupa tahapan mixing seperti balancing (Volume, Panning, Autamation), Dinamic fx (Compressor, Multiband compressor, Limiter), Modulation fx -(Chorus, Phaser, Delay) dan Stereo Imager (Left-Right, dan Mid-Side) hingga menghasilkan karya musik. Selain itu karya ini juga menggunakan teknik-teknik sound design, yaitu pengolahan audio shyntesis yang meliputi wave shape (sine, square, triangle, sawtooth), LFO (low frekuensi oscillator) dan juga envelope (attack, decay, sustain dan relase). Metode yang digunakan dalam karya dan dijabarkan dalam artikel ini adalah eksplorasi, eksperimentasi, dan perwujudan. Hasil dalam artikel ini berupa teknik yang digunakan dalam membuat karya musik electroacoustic berjudul The Sound of Gasiang Tangkurak

Kata Kunci: Multimedia; Komposisi; Teknik Multimedia

ABSTRACT

This article aims to describe the techniques in composing a multimedia music composition entitled The Sound of Gasiang Tangkurak. The idea of this musical composition departs from the magical ritual of the basirompak, which is found in Nagari Taeh Baruah, Limapuluh Kota Regency. This music was made into a work of electroacoustic music. The purpose of this work is to describe techniques for using Digital Audio Workstation (DAW) software, Virtual Studio Technology (VST), midi controllers, sound samples or libraries and several fx events, namely in the form of mixing stages such as balancing (Volume, Panning, Authentication), Dynamic fx (Compressor, Multiband compressor, Limiter), Modulation fx (Chorus, Phaser, Delay) and Stereo Imager (Left-Right, and Mid-Side) to produce music. In addition, this work also uses sound design techniques, namely audio synthesis processing which includes wave shape (sine, square, triangle, sawtooth), LFO (low frequency oscillator) and envelope (attack, decay, sustain and release). The methods used in this work and described in this article are exploration, experimentation, and embodiment. The results in this article are the techniques used in making electroacoustic music entitled The Sound of Gasiang Tangkurak.

Keywords: Multimedia; Composition; Multimedia Techniques

PENDAHULUAN

The Sound of Gasiang Tangkurak merupakan sebuah karya komposisi musik multimedia yang berangkat dari ritual magis *basirompak*, yang terdapat di Nagari Taeh Baruah Kabupaten Limapuluh Kota. *Basirompak* adalah suatu aktivitas ritual magis yang dipimpin oleh pawang. Dalam melaksanakan tugasnya, pawang (*tukang sirompak*) dibantu oleh dua orang yang masing-masing bertindak sebagai *tukang ombuh saluang sirompak* (peniup *saluang sirompak*) dan sebagai *tukang sog*, sedangkan pawangnya bertugas mendendangkan mantra-mantra sekaligus memainkan *gasiang tangkurak* (Marzam, 2002).

Musik ini digarap menjadi sebuah karya musik *electroacoustic*, dengan teknik garapan komposisi musik multimedia. Musik *electroacoustic* adalah musik yang dalam proses penciptaannya dilakukan dengan menggunakan peralatan elektronik. Pada awalnya penggunaan peralatan elektronik dalam penciptaan musik dilakukan pada aktivitas eksperimen oleh kelompok yang disebut *Groupe de Recherches Musicales* (GRMC) di *Office de Radiodiffusion Televisio Francales* (ORTF) di Paris pada awal tahun 1950-an (Sidarta, 2018). GRMC didirikan oleh komponis Perancis Piere Schaefer, komponis/perkusonis Piere Henry dan *sound engineer* Jacquest Poulin adalah studio *electroacoustic* pertama di ORTF. Mereka bereksperimen dengan menggunakan perangkat elektronik, terutama alat perekam dengan pita magnetic. Istilah musik *electro-acoustic* menunjukkan semua jenis musik dimana listrik memiliki peran selain penggunaan sederhana mikrofon atau amplifikasi untuk produksi musik (Leigh, 1999).

Musik *electroacoustic* dipromosikan sebagai istilah yang lebih baik untuk mewakili kohabitasi dari musik konkret dan musik elektronik. Adapun yang dimaksud musik

konkret adalah musik elektronik yang menggunakan sumber suara natural yang ada di lingkungan sekitar sebagai materi yang diolah menjadi sebuah komposisi musik dengan warna suara baru (Emmerson, Simon., Smalley, 2007). *Electroacoustic* secara bertahap menjadi istilah yang dominan, meskipun elektronik masih digunakan. Selain itu *electroacoustic* adalah ilmu yang diukur dari interaksi manusia dan seni. Bahkan, hubungan terdekat antara manusia dan sebagian besar instrument musik maupun ruang dimana mereka beroperasi bisa menjadi sangat emosional (Russ, 2004).

Materi utama dari musik *electro-acoustic* adalah apa yang disebut dengan *acousmatic sounds*, yaitu bunyi-bunyi yang terdengar tapi tidak terlihat lagi sumber aslinya (Collins, 2006). Dengan demikian, bunyi yang dijadikan sebagai bahan dalam proses pengolahan musik *electro-acoustic* bisa dari rekaman alat musik, rekaman vocal, bunyi lingkungan yang sudah direkam atau apapun, tidak terkecuali bunyi *synthesizer* atau *digital signal processing* seperti yang dihasilkan oleh computer dan diproses secara elektronik. Maka dari itu, bunyi apapun yang didengar tanpa melihat atau terlihat sumber utama penyebab bunyinya disebut sebagai *acousmatic sounds*.

Dari peralatan yang digunakan serta tata cara yang dilakukan pada proses penciptaan karya musik *electroacoustic*, semua peralatan harus diperlakukan secara tepat dan terstruktur dengan seksama. Hal inilah yang menjadikan sifat musik *electro-acoustic* menjadi *fixed music* dengan tingkat ketepatan yang hampir sempurna.

METODE

Dengan mengambil tema dari ritual *basirompak* ini, *The Sound Of Gasiang Tangkurak* sebagai karya musik multimedia

dibawakan secara *playback* dengan merekam beberapa instrumen dan sumber bunyi secara live atau langsung. Penggarapan karya ini menggunakan *software Digital Audio Workstation (DAW)*, *Virtual Studio Technology (VST)*, *midi controller*, *sample* atau *library sound* dan beberapa *event fx*, yaitu berupa tahapan mixing seperti *balancing (Volume, Panning, Automation)*, *Dinamic fx (Compressor, Multiband compressor, Limiter)*, *Modulation fx (Chorus, Phaser, Delay)* dan *Stereo Imager (Left-Right, dan Mid-Side)*. Selain itu karya ini juga menggunakan teknik-teknik *sound design*, yaitu pengolahan audio *shyntesis* yang meliputi *wave shape (sine, square, triangle, sawtooth)*, *LFO (low frekuensi oscillator)* dan juga *envelope (attack, decay, sustain dan release)*.

Dengan penggarapan dan pengolahan musik secara multimedia, karya ini tidak membutuhkan banyak pemain, sehingganya karya ini dibawakan secara *playback* dan *live record*. Pengarapan komposisi musik multimedia *The Sound of Gasiang Tangkurak* ini menggunakan beberapa metode. Metode yang dimaksud dalam penggarapan komposisi ini adalah eksplorasi, eksperimentasi, dan perwujudan.

1. Eksplorasi

Pada tahap ini pengkarya memilah-milah dan mencoba membuat dengan cara mengeksplorasi tema-tema melodi dengan menggunakan *VSTi*, *shyntesis*, *sample* atau *library sound* dan *loop designer*. Hal tersebut dimaksudkan agar tercipta suasana dan gambaran ekspresi pada karya ini. Setelah itu melodi yang dieksplorasi tersebut diinputkan dan direkam melalui *audio interface* dan menggunakan *midi controller* ke dalam *track* yang terdapat pada *DAW (Digital Audio Worksession)*. Berdasarkan hal tersebut pengkarya dapat menemukan tema dan *acousmatic sounds* yang diinginkan untuk mendapatkan suasana yang akan dimunculkan.

2. Eksperimentasi

Setelah dilakukan eksplorasi, tahapan selanjutnya adalah bereksperimen terhadap audio yang akan dihasilkan seperti memberi *event fx*. Salah satunya adalah melakukan pengolahan audio *shyntesis* pada *oscillator (wave shapes, LFO, dan envelope)* menggunakan teknik-teknik *sound design*. Adapun dalam hal ini pengkarya menggunakan *VSTi* dan *VST* yaitu *Arturia Pigments 2*, *Phase-Misters* dan *Action Phase*. Selain itu pengkarya juga memakai teknik *sampling* dengan menggunakan *VSTi* yaitu *Sample One*.

3. Perwujudan

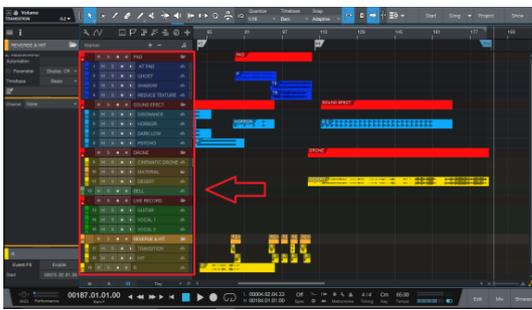
Perwujudan adalah tahap perealisasiian atau proses final dalam mewujudkan apa yang telah dipersiapkan pada dua proses sebelumnya (Putra, HR, & Zaidi, 2021). Perwujudan dalam karya ini adalah menyelesaikan karya menjadi sebuah pertunjukan musik yang beberapa tracknya direkam secara langsung (*live record*). Tahap ini merupakan tahap dimana komposisi musik multimedia *The Sound of Gasiang Tangkurak* dipublikasikan, maka pengkarya menyajikannya kepada penonton di sebuah ruang pertunjukan. Adapun perwujudan pada karya ini adalah menyelesaikannya menjadi sebuah musik *electroacoustic* yang beberapa sumber bunyinya direkam secara langsung (*live record*) yang diantaranya yaitu *guitar* dan *vocal*, serta dipertunjukkan secara *playback*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada pengarapan karya *The Sound of Gasiang Tangkurak* ini pengkarya menggunakan *DAW Studio One 5.4 Windows Version*.

- Audio file and I/O resolution up to 24-bit/192kHz.

- Maximum project length greater than 6 hours at 96kHz; 13 hours at 44.1kHz.
- Professional dithering algorithms (POW-r, Apogee UV22HR).
- 64-bit summing engine.
- 1929 definable key and MIDI commands.
- 90 recallable screens.
- 200-step undo history, including plug-in and mixer editing undo.
- Full plugin latency compensation, also for external *audio* and *MIDI* gear 1/3840-note resolution for *MIDI events*.



Gambar 1. *Track playlist*

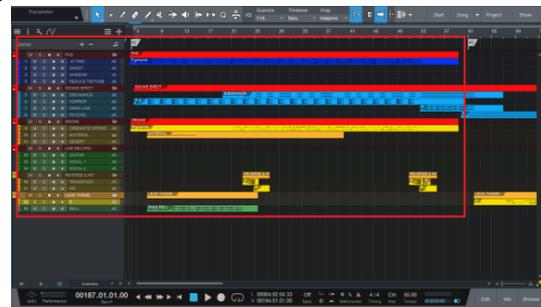
Dapat dilihat pada gambar di atas ada sembilan belas track yang tergabung dalam beberapa divisi yang merupakan keseluruhan *track* pengkarya, Selanjutnya pada karya *The Sound of Gasiang Tangkurak* pengkarya menyusun pada jendela *playlist* dan mengolah masing-masing track dengan beberapa *VSTi* sesuai dengan maksud dan tujuan pengkarya dalam menciptakan karya *The Sound Of Gasiang Tangkurak*.

1. Bagian Satu (Permulaan Ritual)

Pada bagian satu dari karya *The Sound of Gasiang Tangkurak* ini pengkarya mencoba menghadirkan suasana atau prosesi awal dari ritual magis basirompak. *Patern* pada setiap *track playlist* dalam karya ini menggunakan *Vsti Arturia Pigments V3* dengan golongan *audio shyntesis* yang diantaranya yaitu *Pad* dan *Sound Efect*. Selain itu pengkarya juga menggunakan *Vsti Kontakt Library Sampler* yaitu *Legendary Bus* dengan jenis *audio sampler* yang

diantaranya adalah *Reverse* dan *Hit*. Selain itu pada bagian satu ini pengkarya juga akan melakukan *live record* proses yang dilakukan untuk mengambil *audio sampler* yang dilakukan secara langsung, pada *Guitar* dan *Vocal*.

Adapun pada bagian satu ini berdurasi 3 menit 51 detik, dengan jumlah bar sebanyak 61 bar. Selain itu jumlah *track playlist* pada bagian satu ini berjumlah 8 track. Bagian satu pada karya *The Sound Of Gasiang Tangkurak* ini dapat dilihat pada gambar di bawah ini :

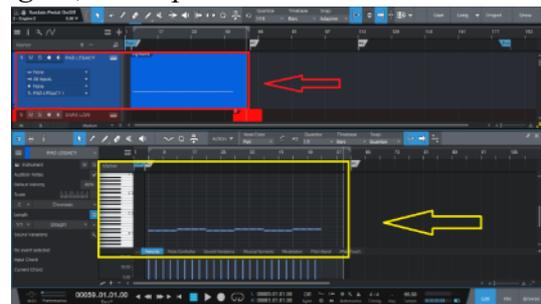


Gambar 2. Keseluruhan karya *The Sound Of Gasiang Tangkurak*

a. *PAD* Bagian 1

PAD atau *Passive Attenuation Device* adalah lapisan atau bantalan audio yang mengisi harmoni, sustain dan ruang dalam sebuah music yang biasanya berasal dari *keyboard* dan *string*.

Dapat dilihat pada gambar di bawah merupakan *track playlist* dari *AT PAD Legacy* serta notasi dari *midi track* pada *piano roll*. Pada track ini pengkarya melakukan pengolahan pada *oscillator engine*, *envelope*, dan *LFO*.



Gambar 3. *Track AT Pad Legacy* dalam bentuk *Midi Track*

Selanjutnya pengkarya menggunakan *Horor Pad* pada *track playlist* bagian 1 dalam karya ini. Hal ini dikarenakan untuk memunculkan nuansa mistis pada awal prosesi dari ritual magis *basirompak* ini. Adapun notasi dalam bentuk *midi track* dapat dilihat pada gambar berikut :



Gambar 4. Track *Horor Pad* dalam bentuk *Midi Track*

Pada track ini pengkarya menggunakan *VSTi Arturia Pigment V2* dengan beberapa pengolahan pada *oscillator engine*, *filtering*, *envelope* dan juga *LFO*.



Gambar 5. *Wavetable* dan *filter engine* pada *Horor Pad*

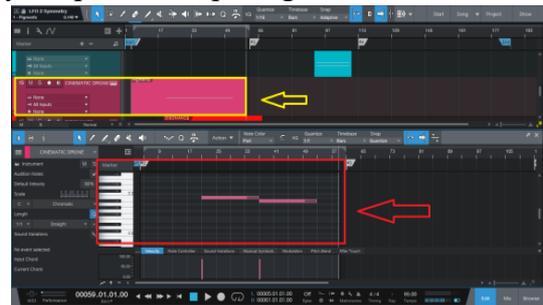
Dari gambar di atas dapat dilihat tahap pengolahan yang dilakukan pengkarya pada *oscillator engine* dan *filtering engine*.

b. *Sound effect* dan *Drone* bagian 1

Adapun golongan dari track ini adalah termasuk jenis *sound effect*. Adapun yang dimaksud dengan *sound effect* yaitu suara-suara tiruan atau sebenarnya yang menampilkan daya imajinasi dan penafsiran pengalaman tentang situasi yang sedang ditampilkan. Selain itu *sound effect* juga menjadi suara suasana atau latar belakang yang bisa diambilkan dari *original sound* suara lain yang sengaja ditambahkan.

Pada *track playlist* selanjutnya pengkarya menggunakan *cinematic drone*, yang bertujuan

sebagai alas dan sebagai *ambience* dari karya ini. Pada *track playlist* kali ini pengkarya memakai *VSTi Arturia Pigments V2* dengan melakukan pengolahan pada *sample engine*, *filter*, *envelope* dan juga *LFO*. Selain itu pengkarya juga melakukan teknik *automation* yang berupa *modulation routing* pada pengolahan *cinematic drone* ini. Adapun penjelasan dan proses pengolahannya dapat dilihat pada gambar dibawah ini :

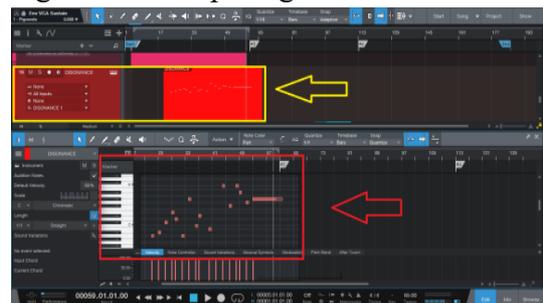


Gambar 6. *Midi track* dari *Cinematic Drone*

Dapat dilihat pada gambar di atas merupakan tampilan dari *track playlist* yang masih berupa *midi track*. Selanjutnya pengkarya melakukan pengolahan pada *sample engine*, *filter*, *envelope* dan *LFO*.

Selanjutnya, pada track *dissonance* pengkarya menggunakan track yang masih tergolong ke dalam *sound effect*. Adapun tujuan pengkarya adalah untuk menimbulkan kesan mencekam pada karya *The Sound Of Gasiang Tangkurak* ini.

Selain itu *VSTi* yang digunakan adalah *Arturia Pigments V2* dengan menerapkan teknik pengolahan pada *audio sample* tersebut. Berikut merupakan tampilan track *disonace* ini yang masih berupa *midi track*, yang bias dilihat pada gambar di bawah ini.



Gambar 7. *MIDI Track* dari *dissonant C*

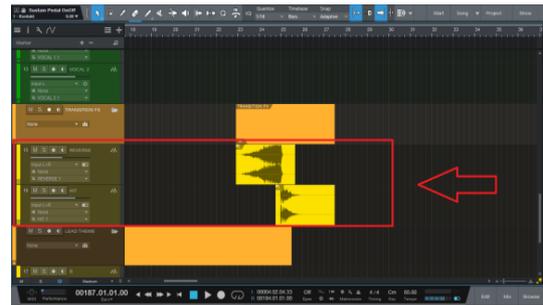
Adapun proses pengolahan pada track *dissonance* ini dapat meliputi beberapa teknik pengolahan yang meliputi : *sample engine*, *filtering*, *envelope* dan *LFO*.

c. Lead theme Bagian 1

Pada bagian 1 karya *The Sound Of Gasiang Tangkurak* ini pengkarya menggunakan track *lead theme* sebagai pemegang melodi utama dari karya ini. Melodi tersebut merupakan nada-nada dari mantra yang didendangkan pada ritual *basirompak*. Setelah itu pengkarya memasukkannya pada *midi track* serta mengolahnya kedalam *audio synthesis process*. Selain itu pengkarya juga ingin menimbulkan kesan magis pada *lead theme*, agar suasana mistis dalam karya ini dapat dirasakan. Hal tersebut dikarenakan mantra tersebut didendangkan oleh sang *pawing* sembari memainkan *gasiang tangkurak*. Adapun mantra tersebut ditujukan untuk memanggil *cibabau* sebagai perantara untuk menyakiti perempuan yang dituju. Pengolahan pada track *lead theme* ini menggunakan teknik-teknik *sound design* yang meliputi pengolahan pada *waveform*, *filtering*, *envelope*, *LFO* serta *modulation routing*.

d. Transition fx pada Bagian 1

Pada bagian 1 ini pengkarya memakai *transition fx* yang diantaranya adalah *reverse* dan *hit*. Hal tersebut bertujuan sebagai transisi atau perpindahan antar subbagian. Adapun *VSTi* yang digunakan pada *transition fx* ini adalah *Bus Legendary Sample Library*, yang dijalankan dengan menggunakan *VSTi Native Instrumen Kontak 6*. Berikut merupakan tampilan *track playlist* dari *transition fx*, yang dapat dilihat pada gambar berikut ini.



Gambar 8. Track Transition pada Jendela Kerja



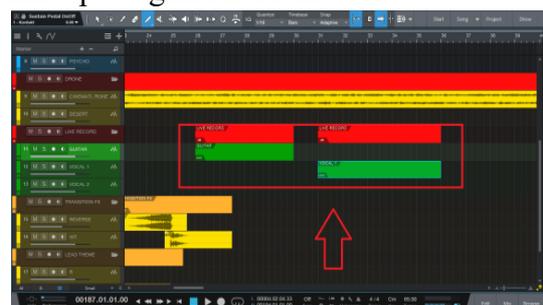
Gambar 9. VSTi Buzz Legendary Library

Dapat dilihat pada gambar di atas merupakan tampilan dari *VSTi Bus Legendary* yang digunakan pada track *reverse* dan *hit*.

e. Live Record Bagian 1

Pada bagian 1 ini pengkarya akan melakukan *live record* atau merekam secara langsung beberapa track yang diantaranya adalah *Guitar* dan *Vocal*. Hal tersebut sekaligus melakukan pengambilan *sample audio* yang akan diolah menjadi *acousmatic sound* dengan menggunakan teknik *sound design* dan *amplitude modulation*. Adapun teknis yang digunakan adalah *phase modulation*, *waveform*, *envelope* serta *LFO*.

Berikut merupakan tampilan dari track *live record* yang telah disediakan oleh pengkarya pada *track playlist*, yang dapat dilihat pada gambar berikut :



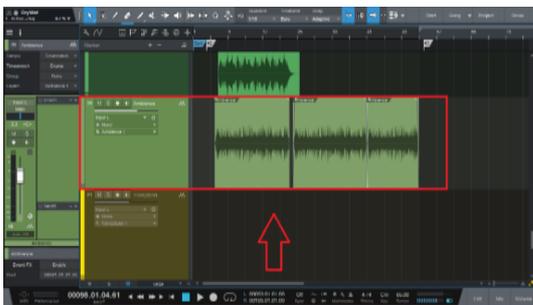
Gambar 10. Track yang disediakan untuk live record

Setelah itu, proses kerja yang akan dilakukan adalah mengolah *audio sample* dengan menggunakan *VSTi Sample One* serta juga *Vst Plugin* yang diantaranya yaitu *phasemistres* dan *action phase*.



Gambar 11. VSTi Sample One

f. Ambience Bagian 1



Gambar 12. Track ambience pada jendela kerja

Pada gambar di atas merupakan gambar dari track *ambience* yang pengkarya rekam menggunakan *condenser microphone* dan *audio interface*. Adapun mic yang digunakan adalah *iskat100*, dan merekamnya pada malam hari. Selain itu *audio interface* yang digunakan adalah *Behringer UM2*.

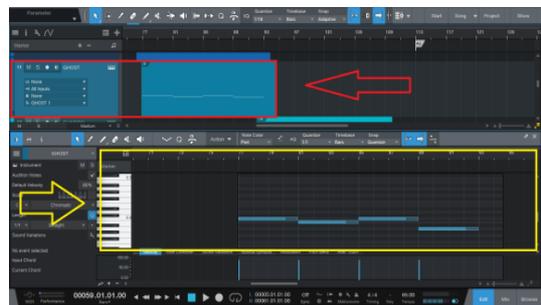
2. Bagian dua (Prosesi Ritual)

Pada bagian dua dari karya *The Sound of Gasiang Tangkurak* ini merupakan perwujudan suasana pada prosesi ritual *basirompak*. Sambil membaca mantra, pawang membakar kemenyan dan dengan asap kemenyan tersebut pawang mengasapi *gasiang tangkurak*, agar dirasuki kekuatan roh-roh yang dipanggil oleh pawang. Adapun bagian dua ini terdiri dari 58 bar dan berdurasi 3,34 menit serta terdiri dari 8 track yang jenisnya terdiri dari *PAD*, *Sound Effect*, *Transition* dan *Lead theme*. Selain itu teknik yang dipakai adalah teknik-teknik *sound*

design yang diantaranya adalah *waveform*, *envelope*, *LFO*, *phase modulation*, serta menggunakan teknik *automation* berupa *modulation routing*.

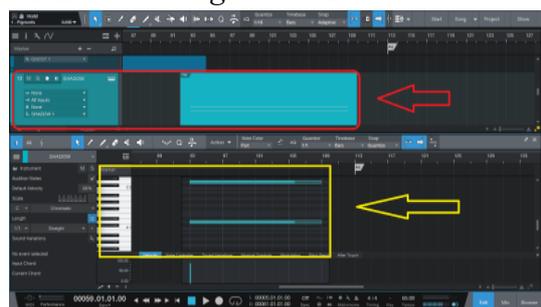
a. PAD bagian 2

PAD yang digunakan pada bagian dua ini terdiri dari 3 track yang diantaranya yaitu *ghost*, *shadow* dan *reduce texture*. Ketiga track tersebut berfungsi sebagai alas suasana sehingga kesan mistis saat pemanggilan roh-roh halus dalam ritual *basirompak* ini dapat dirasakan.



Gambar 13. Midi track dari track ghost

Pada gambar di atas dapat dilihat tampilan dari track *ghost* yang masih berupa *midi track*. Selanjutnya pengkarya melakukan pengolahan yang dilakukan pada *oscillator engine*, *envelope* dan *LFO*. Adapun *VSTi* yang digunakan pada track ini adalah *Arturia Pigments v2*.



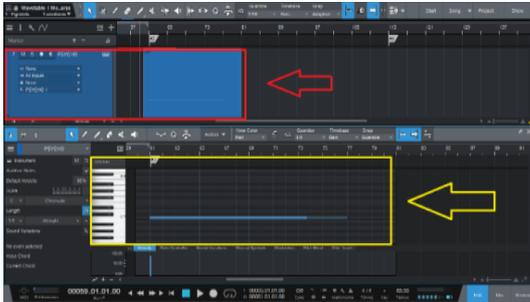
Gambar 14. Midi track dari track Shadow

Track selanjutnya yang pengkarya gunakan adalah *shadow*, dengan menggunakan *VSTi Arturia Pigments v2*.

b. Sound effect dan Drone Bagian 2

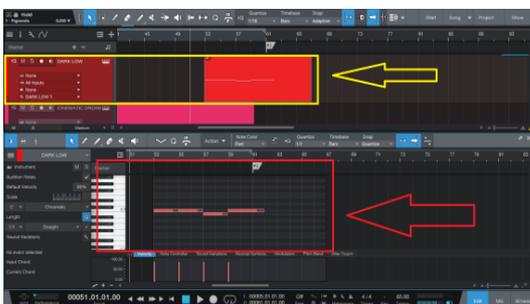
Pada track *playlist* dari *sound effect* ini pengkarya memakai 3 buah track yang diantaranya yaitu *horror*, *psycho* dan *dark low*.

Track *psycho*, dengan pengolahan bentuk gelombang (*waveform*) pada *analog engine*. Adapun tampilan track ini dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 15. Midi track pada track Psycho

Track selanjutnya adalah *dark low* yang tergolong kepada jenis *drone*. Fungsi dari track ini adalah sebagai alas, yang mengambil frekuensi paling rendah. Selain itu *VSTi* yang dipakai pada track ini adalah *Arturia Pigment V2*, dengan teknik pengolahan *sampling*, *filtering*, dan *envelope*. Adapun tampilannya pada *track playlist* yang masih berupa *midi track* dapat dilihat pada gambar di bawah ini :

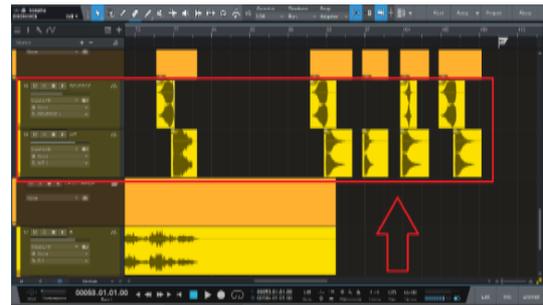


Gambar 16. Midi track pada track Dark Low

c. Transition Bagian 2

Pada bagian dua ini pengkarya memakai *transition fx* yang diantaranya adalah *reverse* dan *hit*. Tujuan dari *reverse* dan *hit* yaitu sebagai transisi atau perpindahan antar subbagian.

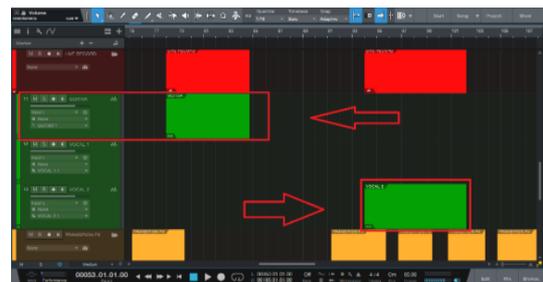
Adapun *VSTi* yang digunakan pada *transition fx* ini adalah *Bus Legendary Sample Library*, yang dijalankan dengan menggunakan *VSTi Native Instrumen Kontak 6*. Tampilan dari track *transition* ini dapat dilihat pada gambar di bawah ini :



Gambar 17. Tampilan Track Transition pada jendela kerja

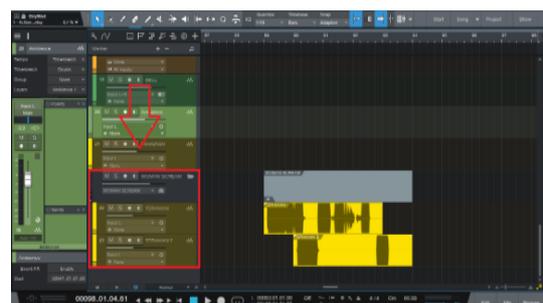
d. Live Record Bagian 2

Pada bagian 2 ini pengkarya melakukan *live record* atau merekam *audio* secara langsung pada beberapa track yang diantaranya adalah *Guitar* dan *Vocal*. Hal tersebut sekaligus melakukan pengambilan *sample audio* yang akan diolah menjadi *acousmatic sound* dengan menggunakan teknik *sound design* dan *amplitude modulation*. Selain itu teknis yang digunakan adalah *phase modulation*, *waveform*, *envelope* serta *LFO*. Berikut merupakan tampilan dari track *live record* yang telah disediakan oleh pengkarya pada *track playlist*, yang dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 18. Track live record yang disediakan pada jendela kerja

e. Woman Scream Bagian Satu



Gambar 19. Tampilan track woman scream

Dapat dilihat pada gambar di atas merupakan tampilan dari track dari *women scream* atau suara teriakan wanita yang terkena *cibaubau*. Adapun pengolahan dari track ini menggunakan *delay fx*, yang dalam hal ini menggunakan *VST Plugin* yaitu *Action Delay*. Berikut merupakan tampilan dari proses pengolahan pada tahap ini menggunakan *delay fx*, seperti pada gambar di bawah ini :



Gambar 20. VST Plugin Action Delay

3. Bagian Tiga (Dampak Ritual)

Pada bagian tiga dari karya *The Sound Of Gasiang Tangkurak* ini merupakan dampak dari ritual magis *basirompak*. Tujuan dari aktivitas ini adalah untuk menjadikan seorang perempuan yang telah menghina dan menolak cinta seorang laki-laki berbalik menjadi tergilagila padanya. Adapun pada bagian tiga karya ini berjumlah 93 Bar, yang terdiri dari 4 track, yang diantaranya adalah *desert, horror, gitar* dan *vocal*. Selain itu pengkarya lebih dominan melakukan pengolahan audio secara langsung dengan *live record* maupun pengambilan *audio sample*.

a. Sound effect dan Drone

Dapat dilihat pada gambar di bawah ini merupakan tampilan dari *VST Library Desert Wind*, yang dijalankan menggunakan *VSTi Engine 2*. Selain itu track ini tergolong kepada *drone*, yakni sebagai alas suasana pada bagian tiga ini.

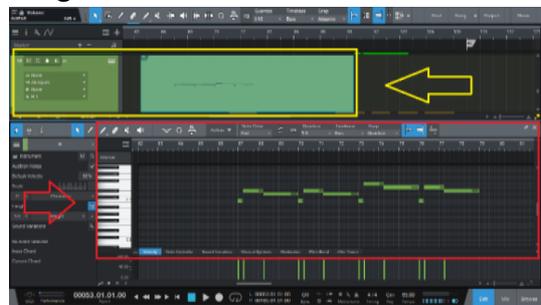


Gambar 21. Vst Engine Library Desert Wind

Adapun teknik pengolahan yang digunakan adalah *envelope*, yang terdiri dari *attack, decay, sustain* dan *release (ADSR)*, yang keseluruhannya menentukan seberapa cepat dan lambat sebuah gelombang akan datang dan bertahan hingga menghilang.

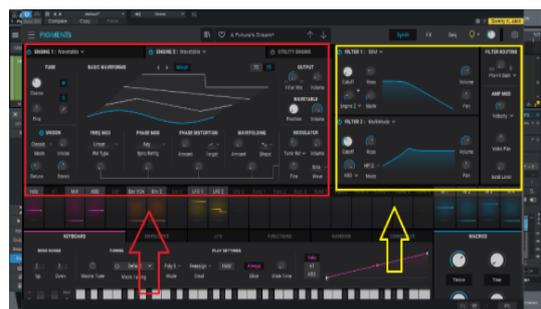
b. Lead theme bagian 3

Pada track kali ini pengkarya menggunakan *VSTi Arturia Pigments v2* dengan melakukan pengolahan pada *wavetable engine*, dan *filter*. Berikut merupakan tampilan dari track ini yang masih berupa *midi track*, yang dapat dilihat pada gambar di bawah ini



Gambar 22. Midi track dari Future Dream

Selanjutnya proses pengolahan dilakukan dengan menggunakan *wavetable engine* dan *filter*. Adapun proses pengolahannya dapat dilihat pada gambar dan tabel berikut :



Gambar 23. Wavetable dan filter pada track Future Dream

c. Live record Bagian Tiga

Pada track ini pengkarya melakukan teknik pengolahan yaitu *waveform, filter, sampling*, serta *phase modulation*. Adapun track yang akan direkam langsung adalah *gitar* dan *vocal*, kemudian diambil *sample* audionya menggunakan *VSTi Sample One*.



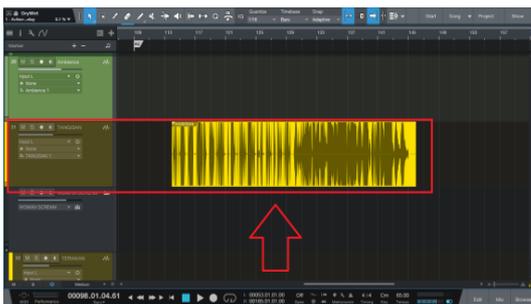
Gambar 24. VSTi Sample One

Selanjutnya proses *filtering* akan dilakukan menggunakan *VST Izotope Trash 2*, serta menambahkan sedikit *saturation fx*. Tahapan setelah itu adalah melakukan pengolahan menggunakan *phase modulation*, dengan menggunakan *VST Plugin* yaitu *phasemistress* dan *action phase*.



Gambar 25. VST iZotope Trash 2

d. Suara Tangisan Bagian 3



Gambar 26. Tampilan track suara tangisan

Pada gambar di atas merupakan tampilan track dari suara tangisan perempuan. Adapun track ini bertujuan untuk membangun suasana dari dampak ritual *basirompak* ini terhadap perempuan yang terkena *cibabau*. Proses pengolahan pada track ini hanya menggunakan *reverb fx*. Selain itu *VST* yang digunakan adalah *Wave 11 IRI Full stereo*.

PROSES MIXING

Mixing menurut Loenard adalah proses mencampur keseluruhan hasil *sound* dari *Virtual Studio Technology (VSTi)* berupa data *midi* yang telah di *ekspor* atau *bounce* ke data *wave* sehingga menjadi data *audio* karena telah digarap pada tahap eksplorasi (Hendra & Hariamansyah, 2021).

Proses *mixing*, yang meliputi *balancing* atau menyeimbangkan volume antar *track* dan menjaganya agar tidak terjadi *clipping* atau pecahnya suara yang dihasilkan akibat *amplitudo* yang terlalu besar dan proses ini terdapat pada proses *mixing* dan *mastering*. Selanjutnya dilakukan eksperimentasi terhadap *Vst-plugin Equalizer* serta pada tahap *dynamic fx* seperti *compressor*. Adapun proses yang dilakukan pada tahap ini adalah merapikan *dynamic range* pada *frekuensi* dan *amplitudo* tertentu. Selain itu *VST Plugin* yang digunakan pada tahap ini adalah *Studio One plugin* dan *Noise Ash Palmarrary Collection*. Berikut merupakan penjelasan proses kerja pada tahapan ini :

1. Equalizer

Equalizer adalah suatu kumpulan elektronik filter yang berguna untuk mengontrol respon *frequency*, baik pada perangkat lunak maupun perangkat keras. Namun demikian, jangkauan *frequency* yang dapat didengar manusia adalah sekitar 20-20.000 *Hz*, dimana semakin dekat atau mendekati batas *frequency* maka suara akan terdengar lebih lembut.

Selanjutnya beberapa track pada karya *The Sound Of Gasiang Tangkurak* ini yang menggunakan *equalizer* diantaranya adalah *reduce texture*, *cinematic drone*, *dissonance* dan juga pada *lead theme*

a. Reduce texture



Gambar 27. Equalizer pada track Reduce texture

Dapat dilihat pada gambar di atas merupakan tampilan *equalizer* dari track *reduce texture*. Adapun *VST Plugin* yang digunakan adalah *PRO EQ* dari *Studio One Plugin*. Pada proses kali ini pengkarya melakukan *Low Cut Frequency* sebanyak 102 Hz, dan *curve* yang digunakan adalah 24Db/Oct.

b. Cinematic drone

Pada tahapan kali ini pengkarya melakukan *Low Cut Frequency* sebanyak 105 Hz. Selain itu *curve* yang digunakan adalah 24Db/Oct. Hal tersebut bertujuan untuk mengurangi *low frequency* dari 20-90 Hz. *VST Plugin* yang digunakan adalah *Pro EQ* dari *studio one plugin*.

c. Dissonance



Gambar 28. Equalizer pada track Dissonance

Pada gambar di atas merupakan tampilan *equalizer* dari track *dissonance*. Adapun *VST Plugin* yang digunakan adalah *PRO EQ* dari *Studio One Plugin*. *Low Cut Frequency* yang dilakukan pada tahap ini adalah sebanyak 253 Hz dengan *curve* sebesar 12dB/Oct.

d. Lead theme

Dapat dilihat pada gambar di bawah merupakan tampilan *equalizer* dari track *lead theme*. Adapun *VST Plugin* yang digunakan adalah

PRO EQ dari *Studio One Plugin*. Pada proses kali ini pengkarya melakukan *Low Cut Frequency* sebanyak 204 Hz. Selain itu *curve* yang digunakan adalah 24Db/Oct.



Gambar 29. Equalizer pada track Lead Theme

2. Compressor

Compressor berfungsi untuk mengurangi atau menambah *dynamic range* yang berkurang atau berlebih. Selain itu *compressor* adalah alat audio *system* yang berfungsi untuk memberikan efek tekanan bunyi dengan proses control secara otomatis dengan *ratio* tertentu sehingga memberikan kekuatan yang stabil pada *level* atau *volume output* audio. Didalam sebuah *compressor* memiliki *knob control* yang diantaranya yaitu *threshold*, *ratio*, *kne*, *envelope* dan *gain*. Adapun *compressor* yang pengkarya gunakan pada tahap ini adalah *compressor* dari *studio one plugin*. Beberapa track yang menggunakan *compressor* diantaranya yaitu *ghost* dan *lead theme*. Berikut merupakan penjelasan proses kerja pada tahapan ini yang dapat dilihat pada gambar dan tabel berikut :

a. Ghost



Gambar 30. Compressor pada track Ghost

b. Lead theme



Gambar 31. Compressor pada track Lead Theme

3. Delay



Gambar 32. VST Plugin Action Delay pada track Delay

Delay adalah efek yang membuat sinyal input yang masuk, dikeluarkan lebih lama berdasarkan *time* yang ditentukan. Sedangkan seberapa banyak jumlah *delay* yang keluar ditentukan atau dikontrol oleh *feedback*.

Pada tahapan ini pengkarya menggunakan VST Plugin dari Noish Ash Palmarry Collection yaitu *Action Delay*. Adapun track yang menggunakan *delay* pada karya ini adalah *Reverse*. *Delay time* yang digunakan adalah $\frac{1}{2}$ left dan $\frac{1}{4}$ right. Sedangkan *feedback* yang digunakan adalah berjumlah 0,60 left dan 0,70 right.

4. Reverb

Reverb atau *Reverberation* adalah suatu perangkat yang digunakan pada sinyal audio untuk menciptakan atau mensimulasikan sebuah dimensi ruang. Pada prinsip dasarnya *reverb* dapat dibagi menjadi tiga yaitu *digital reverb*, *natural reverb*, dan *plate reverb*.

Track yang menggunakan *reverb* pada karya *The Sound Of Gasiang Tangkurak* ini adalah suara tangisan. Adapun VST Plugin yang digunakan adalah *Wave 11 IRI Full stereo*. Berikut merupakan proses pengolahannya yang

dapat dilihat pada gambar dan tabel di bawah ini.



Gambar 33. VST Plugin IRI full stereo

DESKRIPSI SAJIAN

Penyajian karya *The Sound Of Gasiang Tangkurak* ini memiliki beberapa hal yang cukup penting serta membutuhkan ketelitian khusus untuk mendapatkan hasil yang maksimal. Adapun penjelasan mengenai hal-hal yang terkait pada tahap penyajian karya ini adalah sebagai berikut :

1. Tata Suara

Tata suara merupakan suatu system paling penting, yaitu pada peralatan yang digunakan untuk tahap penyajian karya *The Sound Of Gasiang Tangkurak*. Penataan suara harus dilakukan dengan teliti, agar para pendengar mendapatkan kualitas *suara* yang baik dari *output* menggunakan *speaker* monitor.

2. Instalasi Peralatan

Penyajian karya *The Sound Of Gasiang Tangkurak* menggunakan beberapa peralatan multimedia. Pengaturan instalasi merupakan hal yang sangat berperan penting, sebab ini merupakan tahap yang menentukan keberhasilan dalam penyajian karya ini. Pengaturan instalasi peralatan harus benar-benar memperhatikan *routing* pada instalasi kabel, kesalahan pada *routing* akan menyebabkan kegagalan. Daftar peralatan yang digunakan sebagai pendukung *The Sound Of Gasiang Tangkurak* adalah sebagai berikut:

Tabel. 1 Peralatan yang digunakan

No.	Nama Peralatan	Merek	Tipe	Jml
1	Komputer	Asus	Laptop	1
2	Headphone	Presonus	Flat	1
3	Amplifier	Power play pro	4 Channel	1
4	Mixer	Yamaha	16 Channel	1

KESIMPULAN

Karya *The Sound Of Gasiang Tangkurak* merupakan karya music *digital* yang berangkat dari mantra yang didendangkan pada ritual magis *basirompak*. Selain itu karya ini merupakan perwujudan suasana dari ritual tersebut, dari awal prosesi ritual hingga kepada dampak dari ritual tersebut.

Konsep penggarapan yang digunakan pada karya ini adalah *electroacoustic*, dengan memakai bentuk music yaitu *three part song form*. Sedangkan teknik-teknik pengolahan audio yang digunakan adalah teknik *sound design* yang diantaranya yaitu *waveform*, *envelope*, *LFO*, *sampling*, serta *amplitude modulation*. Secara teknis nya penggarapan karya *The Sound Of Gasiang Tangkurak* adalah proses kegiatan laboratorium, demi menggarap *sound* untuk mencapai suasana yang dituju.

KEPUSTAKAAN

- Collins, N. (2006). *Handmade Electronic Music : The Art of Hardware Hacking*. New York: Roudledge.
- Emmerson, Simon., Smalley, D. (2007). *Electroacoustic Music in Oxford Music*. London: Oxford University Press.
- Hendra, Yos., & Hariamansyah, Ganesh. (2021). Brainwave Stimulation: Konsep Binaural Beats dalam Produksi Musik Digital (Brainwave Stimulation: The Concept of Binaural Beats in Digital Music Production). *MUSICA : Journal of Music*, 1(2), 74–96.

Leigh, L. (1999). *Reviewing the Musicology of Electroacoustic Music*. London: Cambridge University.

Marzam. (2002). *Basirompak : Transformasi Aktivitas Ritual Magis Menuju Seni Pertunjukan*. Yogyakarta: Kepel Press.

Putra, Vindo Alhamda., HR, Hafif., & Zaidi, Ahmad. (2021). Musik Programa Sebagai Alternatif Pendokumentasian Peristiwa Masa Lalu (Programme Music as an Alternative for Documenting Past Events). *MUSICA : Journal of Music*, 1(2), 105–115.

Russ, M. (2004). *Sound Synthesis and Sampling, 2nd edition*. London: Oxford Elsevier's Science & Technology.

Sidarta, O. (2018). *Pekan Komponis Indonesia : Musik Ekperimen-tal Elektronik*. Jakarta: Dewan Kesenian Jakarta.