

Produksi Karya Musik “The Story of Tapa Malenggang” (Production of Musical Works "The Story of Tapa Malenggang")

Aby Rahman¹, Yon Hendri², Nora Anggraini³

¹Institut Seni Indonesia Padangpanjang : abyrahman008@gmail.com

²Institut Seni Indonesia Padangpanjang : yok.hendri01@mail.com

³Institut Seni Indonesia Padangpanjang : nora.willy515@gmail.com

ARTICLE INFORMATION

Submitted : 2022-02-16

Review : 2022-06-28

Accepted : 2022-07-06

Published : 2022-07-07

CORRESPONDENCE AUTHOR

Nama : Aby Rahman

E-mail : abyrahman008@gmail.com

ABSTRAK

Tujuan artikel ini adalah untuk menjabarkan proses kerja produksi karya musik The Story of Tapa Malenggang. Tapa Malenggang merupakan sastra lisan yang berasal dari Kabupaten Batanghari, Desa Tanjung, Maruo Provinsi Jambi. Tapa Malenggang mempunyai nama asli yaitu Mambang Diawan yang hidup dipintu langit merupakan sebuah ritual. Dalam ritual Tapa Malenggang, terdapat dendang yang dihadirkan sebagai bentuk syukur dan terima kasih atas kebaikan Tapa Malenggang yang telah menjaga kedamaian masyarakat disekitar sungai Batanghari. Pengkarya tertarik untuk mengangkat cerita Tapa Malenggang dengan mengadopsi sepenggal melodi dendang ke dalam konsep musik elektro-akustik dan menggunakan beberapa teknik-teknik sound design. Elektro-akustik merupakan suara atau bunyi yang terdengar, tidak lagi terlihat sumber aslinya. Metode yang di gunakan dalam artikel ini adalah pengolahan elektro-akustik menggunakan beberapa teknik sound design seperti audio synthesis yang meliputi wave shape, LFO dan volume envelope. Hasil yang diperoleh dalam artikel ini adalah gambaran proses kerja dalam produksi karya musik The Story of Tapa Malenggang.

Kata Kunci: Electro-acoustic; Tapa Malenggang; Sound design

ABSTRACT

The purpose of this article is to describe the work process of producing the musical work The Story of Tapa Malenggang. Tapa Malenggang is an oral literature originating from Batanghari Regency, Tanjung Village, Maruo, Jambi Province. Tapa Malenggang has a real name, namely Mambang Diawan, who lives at the door of the sky as a ritual. In the Tapa Malenggang ritual, there is a song that is presented as a form of gratitude and thanks for the kindness of Tapa Malenggang who has kept the peace of the community around the Batanghari river. The authors are interested in bringing up the story of Tapa Malenggang by adopting a piece of dendang melody into the concept of electro-acoustic music and using several sound design techniques. Electro-acoustic is a sound or sound that is heard, no longer seen the original source. The method used in this article is electro-acoustic processing using several sound design techniques such as audio synthesis which includes wave shape, LFO and volume envelope. The results obtained in this article are an overview of the work process in the production of the musical work The Story of Tapa Malenggang.

Keywords: Electro-acoustic; Tapa Malenggang; Sound design

PENDAHULUAN

Tapa Malenggang merupakan sastra lisan yang berasal dari Desa Tanjung Maruo, Kabupaten Batanghari, Provinsi Jambi. Tapa Malenggang merupakan mitologi jelmaan seekor ikan legenda dalam masyarakat Kabupaten Batanghari. Ikan ini bergerak di dalam air dengan meliuk-liukan badannya, sehingga masyarakat Batanghari menyebut ikan ini dengan ikan Tapa Malenggang. Menurut kepercayaan masyarakat Batanghari, ikan ini merupakan jelmaan dari dewa yang bernama Mambang Diawan yang merupakan putra pertama dari ibu Sicindai Laut dan seorang ayah bernama Sati Manggung. Mambang diawan memiliki dua saudara laki-laki yaitu Mambang Dibulan (Tapa Kudung), Mambang Sakti (Tapa Tima) ke tiga kakak beradik ini tinggal di pintu langit (kerajaan langit). (Hasil wawancara Datuk Zainal selaku kepala adat desa Tanjung Maruo pada tanggal 29 januari 2019 pukul 17.27 WIB).

Kisah awalnya, Mambang Diawan mendapat sebuah mimpi dan bertemu dengan seorang nenek. Mambang Diawan melihat keramaian didesa tersebut Mambang Diawan bertanya kepada nenek, ternyata seorang raja sedang mengadakan sayembara dengan mencari pasangan hidup untuk anaknya yang bernama Putri Kesuma Ampai. Mambang Diawan penasaran dan meminta bantuan kepada nenek tersebut untuk bertemu Putri Kesuma Ampai. Setelah terbangun dari mimpi, Mambang Diawan meminta izin keayahnya untuk turun ke bumi. Ketika turun kebumi ayahnya Sati Manggung bilang kalau Mambang Diawan akan menjelma menjadi seekor ikan yang disebut oleh masyarakat kabupaten Batanghari ikan Tapa Malenggang. (Hasil wawancara Datuk Zainal selaku kepala adat desa Tanjung Maruo pada tanggal 29 januari 2019 pukul 17.27 WIB).

Tapa Malenggang selalu dihadirkan setiap tahunnya difestival Tapa Malenggang di Kabupaten Batanghari, Tapa Malenggang

dihadirkan dengan pertunjukan teater, tari, dan musik. Berdasarkan hasil wawancara dan pengamatan difestival Tapa Malenggang, maka pengkarya tertarik untuk mengangkat cerita dan melodi dendang Tapa Malenggang ke dalam konsep musik elektro-akustik.

Musik Elektro-Akustik adalah musik yang dalam proses penciptaannya dilakukan dengan menggunakan peralatan elektronik dan menggunakan sumber bunyi yang berasal dari benda atau instrumen akustik (Sidarta, 2018). Akustik sendiri merupakan salah satu cabang fisika yang mempelajari suara getaran dan sifat-sifatnya serta aplikasinya dalam kehidupan sehari-hari. Defisini lain dari akustik adalah perubahan tekanan pada atmosfer udara yang disebabkan oleh suatu getaran (Kristianto, 2008). Instrumen akustik digunakan dalam penggarapan dengan konsep elektro-akustik dan diolah dengan peralatan elektronik.

Elektro-akustik sendiri merupakan ilmu yang diukur dari interaksi manusia dan seni. Bahkan, hubungan terdekat antara manusia dan sebagian besar instrumen musik, maupun ruang dimana mereka beroperasi bisa menjadi sangat emosional. musik elektro-akustik berusia kurang dari satu abad dan synthesizer yang berusia kurang dari 50 tahun. Elektro-akustik relatif baru (Russ, 2004). Istilah musik electro-acoustic menunjukkan semua jenis musik dimana listrik memiliki peran selain penggunaan sederhana mikrofon atau aplikasi untuk produksi musik (Leigh, 1999)

Materi utama dari musik elektro-akustik adalah apa yang disebut dari acousmatic sound, yaitu bunyi-bunyi yang terdengar tapi tidak terlihat lagi sumber aslinya (Collins, 2006). Dengan demikian, bunyi yang dijadikan sebagai bahan dalam proses pengolahan musik elektro-akustik bisa dari rekaman alat musik, rekaman vokal,

bunyi lingkungan yang sudah direkam atau apapun, tidak terkecuali digital signal processing seperti yang dihasilkan oleh computer dan diproses secara elektronik.

Musik elektro-akustik umumnya dianggap sebagai kumpulan genre seni-musik yang berevolusi dari teknik komposisi dan pendekatan estetika yang dikembangkan di Eropa, Jepang dan Amerika pada 1950-an. Selama dekade ini semakin tersedianya pita magnetik yang ditawarkan komposer media rekaman berkualitas tinggi yang memungkinkan eksperimen yang lebih besar dan memanipulasi suara yang direkam. Musik ini berusaha untuk memperluas sumber daya komposisi di luar suara yang tersedia dari instrumen dan suara, untuk menjelajahi bentuk suara dan timbre baru baik dengan mengubah sumber rekaman dan dengan mensintesis suara baru, dan untuk memecahkan batasan nada tetap dan pendekatan berbasis metrik terhadap ritme (Peter, 1993).

Dalam *live* musik elektronik, suara yang dihasilkan oleh pemain dimodifikasi atau diolah secara elektronik. Pada akhir tahun 1960-an, kinerja biasanya menggunakan perangkat yang mengubah karakteristik spektral (filtering, ring modulation, flanging dan phasing), pemosisian instrumen (panning) dan bentuk envelope, serta sistem gema (echo) dan delay, yang memungkinkan perubahan pada posisi instrumen dan pengulangan materi pada instrumen. (B. Vercoe, 1984 : 199).

Dari penjelasan diatas pengkarya menggunakan konsep musik elektro-akustik. Alasan pengkarya menggunakan elektro-akustik sebagai konsep dikarenakan elektro-akustik dilakukan secara fixed music atau ketepatan waktu dan tempo, yang digarap dengan instrumen akustik dan diolah secara langsung (*live*) dengan peralatan elektronik. Dalam penggarapan karya ini, elektro-akustik itu sendiri bagaimana memanfaatkan dua instrumen akustik menjadi suatu karya yang terdengar banyak dan luas. penggarapan karya

ini menggunakan software digital audio workstation (DAW), Virtual Studio Technology (VST), sound sample, atau library sound dan beberapa even fx, yaitu berupa tahapan mixing seperti balancing (Volume, Panning, Automation), Dynamic fx (Copressor, 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 synthesis yang meliputi wave shape (sine, square, triangle, sawtooth), LFO (low frequency Oscillator) dan juga volume envelope (attack, decay, sustain, dan release).

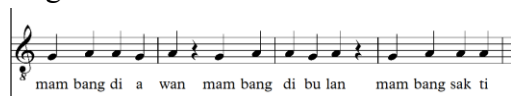
Pengkarya menggunakan cerita Tapa Malenggang sebagai ide gagasan pada karya *The Story Of Tapa Malenggang*, mengadopsi cerita dan sepenggal melodi dendang pada ritual tapa malenggang. Pada penciptaan sebuah karya, sangat membutuhkan sebuah ide atau gagasan dalam penciptaan karya musik sebagai dasar musik itu sendiri. Pengkarya mendapatkan sumber referensi cerita Tapa Malenggang dari beberapa sumber yaitu dari dinas kebudayaan dan masyarakat Batanghari. Video lantunan asli Tapa Malenggang oleh Datuk Zainal sebagai ketua adat, yang digunakan pengkarya untuk mengamati sebuah alur cerita Tapa Malenggang dan digarap ke dalam bentuk musik elektro-akustik.

Untuk membuat karya ini pengkarya menggunakan teknik sound design yang diproduksi secara labor didukung dengan visualisasi video dan diproses dengan DAW (Digital audio workstation) memakai plug-in VSTfx untuk membuat dan mengolah ekspresi pada karya *The Story Of Tapa Malenggang*.

Karya ini bertemakan cerita perjalanan Tapa Malenggang dan mengambil sedikit bagian dari melodi dendang yang dimainkan

pada ritual Tapa Malenggang dipadu dengan imajinasi musikalitas pengkarya untuk menciptakan sebuah musik elektro-akustik yang beberapa instrument dan sumber bunyinya direkam secara langsung. Selain itu peralatan yang digunakan dan tata cara yang dilakukan harus tepat dan seksama, guna menyatukannya dengan tema dari karya ini. Berikut adalah notasi dari dendang yang dimainkan dalam ritual Tapa Malenggang:

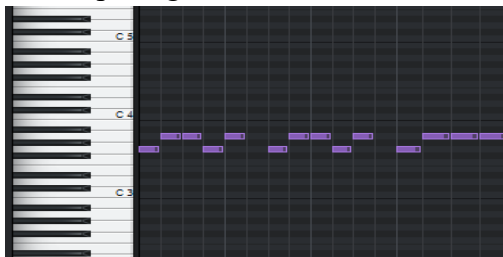
“Mambang diawan, mambang dibulan, mambang sakti”



Gambar 1. Notasi dendang

(Transcrip : Aby Rahman)

Setelah itu pengkarya membuat dan memindahkan notasi mantra ke dalam DAW yang akan diolah menggunakan piano roll pada track yang terdapat pada DAW. Notasi tersebut dapat dilihat pada gambar berikut :



Gambar 2. Notasi mantra dipiano roll

Bentuk karya *The Story Of Tapa Malenggang* pada dasarnya memiliki bentuk dan struktur yang diterapkan ke dalam tiga alur tahapan cerita. Sedangkan ide penggarapannya, bersumber dari cerita tersebut (descriptive). Dalam memanfaatkan media teknologi, difungsikan untuk merekam, memproduksi, membuat, memanipulasi dan mendistribusikan suara pada musik ini terdapat pada DAW (digital audio workstation). Selain itu karya ini juga memakai beberapa tahapan mixing yaitu balancing, dynamic fx, equalizer fx dan stereo imager. 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 diolah pada bagian eksplorasi (Hendra & Hariamansyah, 2021).

Karya ini menggunakan VSTfx dalam pengolahan seperti compressor, multiband compressor, limiter, equalizer, chorus, flanger, phaser, delay dan imaging stereo. Beberapa VSTfx tersebut digunakan dalam proses pengolahan dan penambahan fx dari material dalam karya *The Story Of Tapa Malenggang* ini. Selain itu dalam karya ini menggunakan VSTi (virtual studio technology instrument) sebagai pengganti instrumen, diantaranya : string section, piano dan lain lainnya. Karya ini juga menggunakan beberapa sample dan library sound, seperti sound ambience dan loop designer. Adapun instrumen yang direkam secara langsung (live record) adalah gitar, dan vocal.

METODE

Pengkarya menggarap karya *The Story Of Tapa Malenggang* kedalam konsep musik elektro-akustik dengan menggunakan DAW (digital audio station) dan teknik-teknik sound design untuk menggambarkan tiga bagian dari cerita Tapa Malenggang. Instrumen yang telah direkam diolah lagi dengan plug-in VSTfx yang bertujuan untuk menggambarkan suasana pada setiap bagian karya dan di dukung dengan visualiasasi video.

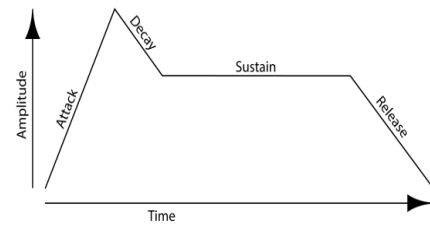
Menurut Andy Farnel dalam bukunya yang berjudul *designing Audio* memberikan keterangan bahwa sound design memiliki tiga pilar yaitu Physical, Matematis dan Psikologis, yang menjadi landasan utama untuk technique dan design. Selain itu esensial teknik dalam sound design diantaranya yaitu waveshapes atau waveform, envelope (ADSR) serta LFO (low frequency oscillator).

- a. *Physical* Suara dapat dilihat sebagai fenomena fisik atau sebagai getaran yang melibatkan pertukaran energi pada subjek mekanik, dinamika material, osilator dan akustik.
- b. *Matematis* Pilar berikutnya di dalam sound design adalah pilar *mathematical* atau matematik. Matematika memainkan peranan penting didalam pilar *sound design* untuk memahami bagaimana pembuatan dinamika dunia nyata melalui *sound design*.

c. *Psychological*

Merupakan pilar psikologis yang ada pada *sound design*. Segala suara yang ditangkap oleh indra pendengaran manusia merupakan fenomena psikoakustik yang menghubungkan sifat fisik dari geombang sura yang dapat diukur, seperti *amplitude* dan frekuensi yang dapat diukur dengan persepsi suara dan fenomena subjektif seperti kenyaringan dan nada. Semua aspek tersebut merupakan bagian dari psikologi suara. Aspek-aspek tersebut harus dikombinasikan dengan menggunakan *sound design* atau rancangan suara untuk mendapatkan sebuah gambaran besar. Gambaran yang dimaksud oleh Andy Farnel itu adalah gambaran yang ada di dalam pikiran manusia ketika mendengar sebuah suara yang merupakan sebuah hasil dari rancangan suara (Farnell, 2010).

Dalam buku yang berjudul *syntheszier technique*, menjelaskan bahwa envelope memiliki 4 buah parameter yaitu attack, decay, sustain dan release. Sedangkan yang istilah envelope adalah bagaimana suara berubah dari waktu ke waktu (Editors of Keyboard Magazine, 1987).



Gambar 3. *Envelope*

Penggarapan musik elektro-akustik ini pengkarya menggarapnya pada software digital audio work station (DAW) studio one sebagai wadah tempat penggarapan musik dan pengolahan audio dari hasil live record maupun sample sound pada track-track instrumen, dan sound ambience yang dipakai pada karya ini. Adapun proses selanjutnya adalah proses mixing dengan menggunakan VSTFX pada setiap even fx dari track-track tersebut. Tahapan mixing tersebut diantaranya balancing, dynamic fx, equalizer fx dan stereo imager.

Proses eksplorasi pada karya The Story Of Tapa Malenggang mencari suara-suara yang dihasilkan oleh setiap instrumen dan diolah diVSTfx untuk mendapatkan hasil sesuai yang diinginkan pengkarya Setelah mendapat settingan VSTfx dan sound effect yang tepat, maka tahap selanjutnya adalah mencocokkan satu sama lainnya, pengkarya memilah-milah, berimajinasi tentang tema yang sesuai dengan suasana yang akan dimunculkan sehingga mendapatkan bunyi yang diharapkan. Setelah mendapatkan sound yang akan digunakan, maka sound tersebut digabungkan dalam proses kerja di Digital Audio Workstation.

Setelah melakukan tahapan eksplorasi, tahapan selanjutnya ialah eksperimentasi dengan bereksperimen terhadap instrumen yang telah di rekam dan memilah instrumen yang memiliki karakter yang cocok pada karya ini.

Pengkarya menggunakan beberapa plug-in VSTfx untuk pengolahan dari

beberapa sample yang udah direkam melalui audio interface. VSTfx yang dipakai seperti analog delay, Hdelay, dan beberapa plug-in seperti chorus, abbey road saturation, doubler, stereo imager, layering, compressor, equalizer, dan de esser. Pengkarya menggunakannya untuk proses teknik-teknik sound design terhadap instrumen-instrumen dan diolah ke dalam DAW. Pada karya ini, pengkarya memfokuskan elektro-akustik sebagai konsep karya musik ini dengan menjadikan suara-suara yang dihasilkan oleh instrumen akustik untuk melengkapi karya musik elektro-akustik. Alat-alat instrumen direkam dan dimainkan ke dalam konsep elektro-akustik dengan judul “The Story Of Tapa Malenggang”

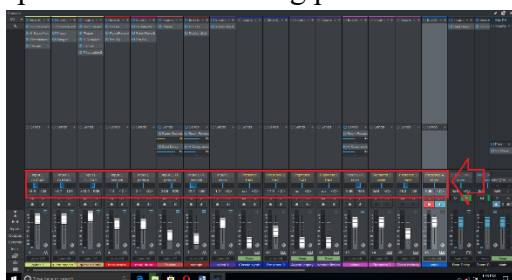
Instrumen-instrumen akustik direkam dan diolah secara langsung menghasilkan suara yang baru berdasarkan eksperimen pengkarya sendiri, dan di hadirkan secara live elektro-akustik dengan visualisasi video sebagai media pendukung.

Berikut gambar dan penjelasan dari proses-proses yang akan di pertunjukan dalam karya The Story Of Tapa Malenggang :



Gambar 4. Reverb, delay

Menciptakan rasa persatuan atau perpaduan antara sumber suara yang datang dari asal yang berbeda, dan cara yang efektif untuk melapiskan rasa baru ruang pada rekaman.



Gambar 5. Panning Tools

Menempatkan suara dalam stereo atau multichannel.

Oscillator Engine merupakan tempat melakukan atau designing audio yang di dalamnya memiliki filter fx, Coarse, Width, Volume, Modulation, Noise, Wavetable dan fx modular.



Gambar 6. Oscillator Engine

Pada gambar di atas merupakan Oscillator engine yang berfungsi dimana audio synthesis diolah bentuk gelombangnya (waveshape) dan audio diolah sesuai dengan bagian suasana pada karya The Story Of Tapa Malenggang.



Gambar 7. Wavetable 3D

Dapat dilihat pada gambar di atas merupakan wave table, dimana bentuk gelombang ditampilkan dalam bentuk tiga dimensi (3D). Selain itu gelombang juga dapat diolah dengan menggunakan amplitude modulation, yang pada hal ini pengkarya memilih pengolahan phase modulation.

Adapun envelope terdiri dari attack, decay, sustain, dan release atau disingkat ADSR, yang keseluruhannya menentukan seberapa cepat dan lambat sebuah gelombang akan datang dan bertahan hingga menghilang. Hal ini dapat dilihat pada gambar di bawah ini



Gambar 8. Envelope



Gambar 9. LFO

LFO atau Low Frequency Oscillator berfungsi sebagai automation yang dapat digunakan pada filter fx, selain itu LFO juga memiliki waveform, phase modular, serta rate hertz yang ketiganya merupakan pengolahan gelombang secara amplitude modulation (AM) dan frequency Modulation (FM).



Gambar 10. Filter, LFO, dan Envelope pada Sample one

Pada tahap ini pengkarya melakukan sampling pada material audio synthesis maupun material yang direkam secara langsung menggunakan VSTi Sample One XT. Adapun teknik pengolahannya menggunakan filterfx, envelope, serta LFO. Selain itu pengkarya juga menggunakan event fx yang diantaranya modulation (chorus, flanger, dan phaser), serta delay dan reverb.

Phase modulation merupakan teknik mengubah sinyal gelombang yang tergolong kepada amplitude modulation. Adapun phase modulation terbagi menjadi dua yaitu chorus dan flanger. Serta kerja dari phase modulation adalah mengubah sinyal input secara bertahap.

Berikut adalah VST plug-in yang digunakan oleh pengkarya.



Gambar 11. VST Phaser



Gambar 12. VST Flanger

Setelah itu tahapan selanjutnya adalah proses mixing yang meliputi balancing atau menyeimbangkan volume antara track dan menjaganya agar tidak terjadi clipping atau pecahan suara yang dihasilkan akibatnya oleh amplitude yang terlalu besar. Selanjutnya eksperimentasi terhadap vst-plugin pada tahap dynamic fx seperti compressor, multiband compressor, limiter. Adapun proses yang dilakukan pada tahap ini adalah merapikan dynamic range pada frequency dan amplitude tertentu.

Selanjutnya adalah equalizer dan memilih frequency yang akan dipilih seperti sub bass, low, mid, dan high agar cocok untuk membuat ekspresi musik dan agar menciptakan audio pada setiap instrumen musik dapat terdengar lebih rapi dan tidak bertabrakan frequency-nya. Setelah itu melakukan eksperimentasi pada modulation fx seperti phaser, flanger yang bertujuan untuk menambah karakter pada audio. Selanjutnya adalah mengatur stereo imager dan mengatur velocity pada setiap instrumen dimana pada tahap ini cukup penting dalam membuat dinamika ekspresi permainan dalam musik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Cerita Tapa malenggang menjadi ide garapan dalam melahirkan karya *The Story Of Tapa Malenggang* yang diolah dengan berbagai teknik sound design yang tergolong kepada pendekatan musik elektronik karya *The Story Of Tapa Malenggang* pada dasarnya memiliki bentuk dan struktur yang diterapkan kedalam beberapa bagian yang telah diolah di DAW.

Selanjutnya untuk kebutuhan karya, maka instrumen-instrumen akustik menjadi pattern yang disusun dan setiap instrument disumming ke dalam folder yang telah disediakan. Summing track adalah gabungan dari beberapa track yang digolongkan pada divisi yang sama. Karya musik *The Story Of Tapa Malenggang* digarap secara elektronik ke dalam bentuk musik tiga bagian atau *The Three part song form*.

Karya ini terdiri dari 3 bagian yaitu :

Bagian pertama : Pada bagian pertama ini sesuai cerita diatas pengkarya akan menggambarkan suasana dipintu langit (kerajaan langit) tempat tinggal Mambang diawan dan mengalami mimpi bertemu dengan sosok Putri Kesuma Ampai anak kerajaan dibumi. Karena kecantikan Putri Kesuma Ampai, Mambang Diawan memutuskan untuk turun kebumi untuk bertemu dengan sang putri.

Bagian kedua : pada bagian kedua ini menggambarkan perjuangan mambang diawan ketika di izinkan turun kebumi untuk bertemu sang Putri Kesuma Ampai. Banyak sekali rintangan yang harus dilalui mambang diawan, ketika turun kebumi mambang diawan akan menjadi seekor ikan Tapa Malenggang dan turun dirawang sakti Sungai Duren, dengan bertemunya sosok makhluk penunggu sungai-sungai yang kuat. dengan kekuatan yang di miliki Mambang Diawan sebagai keturunan dewa berhasil melewati rintangan yang dihadapinya.

Bagian ketiga : pada bagian ini adalah bagian pertemuan yang sebenarnya di alam nyata. Mambang Diawan berhasil melewati

rintangan yang dilalui, sampai lah dia bertemu sang Putri Kesuma Ampai dengan wujud Mambang Diawan sebagai manusia hingga mereka menikah dan hidup bahagia.

Selanjutnya pada karya *The Story Of Tapa Malenggang* pengkarya menyusun pada jendela playlist dan mengolah masing-masing track dengan berbagai VSTfx sesuai dengan maksud dan tujuan pengkarya dalam menciptakan karya *The Story Of Tapa Malenggang*.

Pada bagian awal dari karya musik *The Story Of Tapa Malenggang* di mana pengkarya mencoba untuk memunculkan suasana dipintu langit (kerajaan langit). pada bagian ini terdiri dari 110 bar berdurasi 0 – 3.38 menit berisi materi bunyi Instrument yang direkam langsung dan diolah dengan beberapa plug-in VSTfx. Akord yang dipakai pada bagian satu ini adalah A minor 3, G mayor 7, F mayor 7, dan D mayor 7.

Bagian kedua dari karya *The Story Of Tapa Malenggang* dimana pengkarya mencoba memunculkan suasana yang tegang dan mencekam. Dibagian dua ini Mambang diawan akan dihadapi dengan sosok makhluk penunggu sungai Batanghari dan Mambang Diawan harus melewati itu dengan cara bertarung melawannya. Akord yang dipakai pada bagian dua ini ialah :A diminished, dan B diminished.

Selanjutnya pada audio yang tergabung pada bagian dua diolah menyesuaikan suasana dan visualisasi yang dihadirkan. Instrumen yang dipakai pada bagian dua ini adalah pad dengan nama effect at pad legacy, pad sawz hard, instrument jentik jari, gitar, dan vokal mantra.

Beralih pada bagian ketiga bagian ending dari karya *The Story Of Tapa Malenggang*, pada bagian ini terdapat beberapa audio diantaranya ada 8 track yang diolah dengan teknik sound design. Dibagian tiga ini, pengkarya menggunakan Pad séance

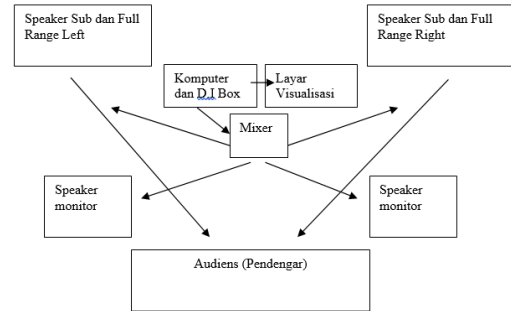
fiction, pad classic synth, shaker, triangle, bass drum, snare drum, dan gitar.

Pada bagian ini, pengkarya hanya mengolah instrumen piano dan pad dikarenakan dibagian sebelumnya instrumen gitar, Jentik jari, bass drum, dan snare drum telah diolah dibagian satu dan bagian dua. Untuk menambahkan kesan baru, pengkarya mengolah data audio piano yang sebagai pemegang tema melody dan pad séance fiction sebagai akord pada bagian tiga ini.

Pada penyajian karya The Story Of Tapa Malenggang, audio diatur menggunakan format Stereo Sound. Hal ini bertujuan untuk membawa imajinasi dan konsentrasi pendengar pada suasana cerita Tapa malenggang. Keberhasilan dalam proses mixing ini sangat mempengaruhi pencapaian suasana yang dituju. Proses mixing pada karya The Story Of Tapa Malenggang inimggunakan mixer pada Studio One yang merupakan software pengolah audio dan midi. Mixer pada software ini bersifat digital. Proses mixing yang dilakukan ini bertujuan agar audio pada setiap track bisa terdengar lebih jelas dan seimbang (balance).

Mixing adalah sebuah proses mencampur keseluruhan hasil sound dari Virtual Studio Technology (VSTi) berupa data midi yang telah di ekspor ke data wave sehingga menjadi data audio karena telah digarap pada tahap eksplorasi. Mixing adalah salah satu tahapan dimana anda akan menggabungkan atau terciptanya proses balancing pada beberapa track yang ada (multitracks).

Penyajian dalam sebuah karya merupakan hal yang penting, yakni pada peralatan yang digunakan untuk penyajian karya The Story Of Tapa Malenggang. Penataan peralatan suara harus dilakukan dengan teliti, agar pendengar mendapatkan kualitas suara yang baik dari output menggunakan speaker monitor.



Gambar 3. Skema Bentuk Penyajian The Story Of Tapa Malenggang

Penyajian karya The Story Of Tapa Malenggang menggunakan beberapa peralatan multimedia. Pengaturan instalasi alat-alat pendukung seperti speaker monitor dan Speaker sub, instalasi merupakan hal yang sangat berperan penting dalam kelancaran karya ini, sebab ini merupakan tahap yang menentukan keberhasilan dalam penyajian karya The Story Of Tapa Malenggang.

KESIMPULAN

Pencapaian dari penciptaan karya The Story Of Tapa Malenggang adalah mengembangkan konsep musik Elektro-Akustik dengan pendekatan kepada salah satu bagian musik elektronik Sound design dan mengangkat suatu tema cerita Tapa Malenggang menjadi sebuah karya musik elektro-akustik.

Karya ini menggunakan teknik sound design yang diproduksi secara labor didukung dengan visualisasi video dan diproses dengan DAW (Digital audio workstation) memakai plug-in VSTfx untuk membuat dan mengolah ekspresi pada karya The Story Of Tapa Malenggang. Karya ini di produksi dengan terdiri dari tiga bagian utama.

KEPUSTAKAAN

Collins, N. (2006). *Handmade Elektronik Music : The Art Of Hardware Hacking*. New York: Roudledge.

Editors of Keyboard Magazine. (1987).

Synthesizer Technique. *Hal Leonard Corporation*.

Farnell, A. (2010). *Designing Sound*. London: Library Of Congress Cataloging-in-Publication Data.

Hendra, Y., & Hariamansyah, G. (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.

Kristianto, Y. H. sumoro. (2008). *Pengantar Ilmu Akustik : suara, getaran, dan pendengaran*. Jakarta: Remaja Todaskarya.

Leigh, L. (1999). Reviewing The Musicology Of Electroacoustic Music. *Organised Sound*, 4(1).

Peter, M. (1993). *Electronic and Computer Music*. London: Oxford Music Online.

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

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

Wawancara

Zainal, 87 tahun. Wawancara dengan kepala adat desa Tanju Maruo, Kabupaten Batanghari, Jambi . 29 Januari 2019.