

KOMPOSISI SOUND DESIGN RUMAH POTONG HEWAN PADANGPANJANG

Risky Riyadi¹, Sastra Munafri^{*2}, Ibnu Sina³, Yon Hendri⁴, Ahmad Zaidi⁵

Program Studi Seni Musik Fakultas Seni Pertunjukan, Institut Seni Indonesia Padangpanjang
Jl. Bahder Johan, Guguk Malintang, Kec. Padang Panjang Tim., Kota Padang Panjang

Email: riskyriyadi099@gmail.com¹, sastramunafri5@gmail.com²
ibnusina@isi-padangpanjang.ac.id³, yonhen64@gmail.com⁴, ahmadzaidi0506@gmail.com⁵

Submitted : 14 Februari 2025

Revised : 10 Juni 2025

Accepted : 22 Juni 2025

*Corresponden Author

ABSTRAK

Komposisi Sound Design Rumah Potong Hewan Padangpanjang adalah karya musik multimedia yang menggabungkan elemen bunyi organik dan buatan untuk menciptakan suasana yang menggambarkan aktivitas di Rumah Potong Hewan (RPH) Padangpanjang. Proses penciptaan melibatkan eksplorasi dan pengembangan bunyi, di mana berbagai suara lingkungan seperti jeritan hewan, asahan pisau, dan aktivitas pekerja direkam dan diolah menggunakan perangkat lunak Digital Audio Workstation (DAW) Studio One 6. Teknik sound design seperti splicing, equalizer, reverb, dan delay diaplikasikan untuk menghasilkan suara yang dinamis dan emosional. Karya ini terbagi menjadi dua bagian: pertama, menggambarkan semangat para pekerja melalui suara ritmis dan ceria; kedua, menciptakan suasana mencekam dari perspektif hewan yang dipotong. Dengan memadukan elemen alami dan teknologi, karya ini tidak hanya menghadirkan pengalaman audio yang mendalam tetapi juga memperkenalkan potensi sound design dalam musik digital kepada masyarakat luas. Selain itu, karya ini diharapkan menjadi referensi bagi mahasiswa seni musik untuk mengembangkan teknik sound design dalam komposisi multimedia

Kata Kunci : Desain suara, Rumah Jagal Hewan, Stasiun Kerja Audio Digital, komposisi musik multimedia

ABSTRACT

The Sound Design Composition of the Padangpanjang Slaughterhouse is a multimedia musical work that combines organic and artificial sound elements to create an atmosphere that depicts the activities at the Padangpanjang Slaughterhouse (RPH). The creation process involves the exploration and development of sound, where various environmental sounds such as animal screams, knife sharpening, and worker activity are recorded and processed using Studio One 6 Digital Audio Workstation (DAW) software. Sound design techniques such as splicing, equalizer, reverb, and delay is applied to produce a dynamic and emotional sound. This work is divided into two parts: first, it depicts the spirit of the workers through rhythmic and cheerful sounds; secondly, it creates a tense atmosphere from the perspective of the slaughtered animal. By combining natural and technological elements, this work not only provides an immersive audio experience but also introduces the potential of sound design in digital music to the wider public. Apart from that, it is hoped that this work will become a reference for music students to develop sound design techniques in multimedia composition

Keywords : sound design, Slaughterhouse, Digital Audio Workstation, multimedia music composition

PENDAHULUAN

Komposisi Sound Design Rumah Potong Hewan Padangpanjang adalah proses penyusunan musik yang menggunakan teknologi digital. Komposisi musik ini bersumber dari aktifitas kegiatan disekitar Rumah Potong Hewan Padangpanjang. Dengan DAW studio one 6, sebagai alat untuk mengolah suara-suara yang disampling dari kegiatan RPH tersebut, lalu diolah sedemikian rupa sehingga menjadi sebuah komposisi musik sound design.

Rumah Potong Hewan (RPH) Padangpanjang merupakan tempat pemotongan hewan terutama sapi. Suasana di rumah potong hewan adalah campuran antara kegiatan industri yang berlangsung secara teratur dengan nuansa ketegangan dan kesedihan yang melingkupinya. Tidak hanya itu, kebisingan dari suara mesin, suara sapi, serta aroma yang khas juga mencakup suasana rumah potong tersebut.

Rumah Potong Hewan (RPH) Padangpanjang yang berdiri sejak 1990 ini terletak di Jl. RPH, RT 9, Kelurahan Silaing Bawah Padangpanjang Barat, Kota Padangpanjang. Suasana di rumah potong hewan memiliki keunikan tersendiri yang dapat diangkat ke dalam sebuah komposisi musik. Suasana di rumah potong hewan seringkali menciptakan kontras emosional yang kuat. Di satu sisi, ada kegiatan rutin dan industri yang berlangsung, seperti suara mesin dan aktivitas pekerja. Namun, di sisi lain, ada juga nuansa kesedihan dan ketegangan, terutama terkait dengan pengorbanan hewan dan suasana kematian yang terasa terbayang-bayang. Ditambah dengan suasana Kota Padangpanjang yang dominan dingin dan sering hujan. Semua ini dapat direfleksikan dalam musik dengan

kombinasi elemen yang dinamis dan dramatis. Suara-suara organik, seperti jeritan hewan dan helaan napas, bersama dengan suara mekanis dari mesin, menciptakan lapisan kompleks dalam komposisi musik. Kombinasi suara alami dan suara buatan manusia, logat dan bahasa memberikan dimensi yang unik dan menarik, mencerminkan perpaduan antara kehidupan, budaya dan teknologi.

Dari pernyataan diatas, pengkarya tertarik untuk mengangkat suara atau ambience sekitar Rumah Potong Hewan (RPH) Padangpanjang sebagai objek utama. Keberagaman suara ini dapat menciptakan suasana yang unik, memungkinkan untuk eksplorasi berbagai elemen dalam karya ini. Seperti suara ketika sapi ditarik, suara asahan pisau, suara sapi ketika dipotong, suara pekerja memotong bagian-bagian sapi, suara rel pengangkat sapi, suara pekerja yang beraktivitas dan materi scape lain jika di temukan saat proses pengambilan sample. Selain menjadikan ambience Rumah Potong Hewan (RPH) Padangpanjang sebagai bahan dasar untuk menciptakan Komposisi Sound Design Rumah Potong Hewan Padangpanjang. Pengkarya ingin membawa dan menunjukkan bagaimana suasana ketika berada di RPH tersebut dengan melalui musik multimedia garapan sound design.

Seiring berkembangnya zaman, musik tidak hanya berbentuk instrument konvensional, bermodalkan laptop, audio interface, near-field speaker, microphone dan headphone pun sudah bisa untuk mengaplikasikan ide garapan kita kedalam bentuk Digital Audio Workstation (DAW) dalam bentuk music digital dengan garapan Sound Design.

Menurut Alessandro Cipriani dan Maurizio Giri, dalam buku mereka yang berjudul "Music and Sound Design". Sound Design melibatkan penggunaan perangkat lunak komputer untuk mengolah suara. Ini memungkinkan komposer atau desainer suara untuk memanipulasi suara dengan cara yang tidak mungkin dilakukan dengan alat musik konvensional.

Dari sini pengkarya ingin menunjukkan bagaimana suasana Rumah Potong Hewan (RPH) Padangpanjang kepada masyarakat dalam bentuk music digital dengan menggunakan teknik-teknik pengolahan musik (Sound Design).

Beberapa teknik Sound Design yang digunakan pengkarya untuk mengubah sample suara seperti menjadi bunyi yang pengkarya butuhkan untuk karya Komposisi Musik Multimedia Rumah Potong Hewan Padangpanjang yaitu penambahan Equalizer/EQ, Reverb, Delay, looping, Cut off yang terdapat pada Studio One 6 Digital Audio Workstation (DAW).

METODE

Beberapa teknik Sound Design yang akan dilakukan pengkarya untuk karya Komposisi *Sound Design* Rumah Potong Hewan Padangpanjang yaitu:

a. *Splicing*

Yaitu teknik untuk mengubah urutan materi, atau untuk memasukkan bunyi baru pada *track* yang pengkarya pilih.

b. *Equalizer/EQ*

Yaitu *elektronik filter* yang berguna untuk mengubah dan mengatur *frekuensi* bunyi.

c. *Reverb*

Merupakan teknik yang berfungsi untuk menambahkan efek (*Room*) atau ruangan pada materi yang akan pengkarya ubah. Seperti memperkecil atau memperluas dimensi suara yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas *audio*.

d. *Delay*

Digunakan untuk menambahkan pengulangan sinyal suara yang terrekam dan dikeluarkan kembali dengan penundaan waktu sehingga menciptakan efek suara yang umumnya disebut sebagai gema.

e. *Panning*

Proses untuk menempatkan posisi suara dalam *stereo* apakah posisi suara akan berada di kiri, tengah atau kanan.

f. *Looping*

Teknik ini merupakan urutan perintah untuk merekam cuplikan dari apa yang pengkarya mainkan yang terus-menerus diulang sampai dengan kondisi yang diinginkan tercapai. Seperti menekan nada C pada midi, audio akan mutar dari awal sampai akhir dan dari akhir sampai kembali lagi ke awal.

Tahap dalam proses penggarapan pengkarya akan menggunakan beberapa tahap penciptaan sebagai metode penulisan dalam karya *Komposisi Sound Design Rumah Potong Hewan Padangpanjang*. Menurut Hawkins, (dalam Gustami 2004:13-15) menjelaskan bahwa penciptaan terdiri atas tahapan penciptaan berupa: eksplorasi ide,

improvisasi/eksperimentasi, dan perwujudan (*application*).

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Eksplorasi Bunyi

Eksplorasi bunyi merupakan langkah awal bagi pengkarya untuk menggarap Komposisi Sound Design Rumah Potong Hewan Padangpanjang, melalui proses berpikir dan pengamatan langsung akan lingkungan Rumah Potong Hewan (RPH) menjadikannya sebagai sumber dari terciptanya sebuah karya, dengan menitik beratkan pada lingkungan terdekat pengkarya, Rumah Potong Hewan (RPH) menjadi tema yang diangkat pengkarya, dengan mengeksplor suara-suara aktifitas pekerja di sekitar dan bunyi-bunyi lain sebagai materi.

Proses eksplorasi ide pada karya Komposisi Sound Design Rumah Potong Hewan Padangpanjang merupakan sebagai pemilihan dan kombinasi berbagai materi. Pada tahap ini pengkarya mengeksplor bunyi-bunyi aktivitas yang terdapat di sekitar Rumah Potong Hewan (RPH). Seperti suara obrolan/komunikasi pekerja, pisau, suara kaki, suara rel pengangkut daging, suara pasak besi, suara sapi, suara saat memotong bagian-bagian sapi, suara mobil. Dengan komposisi multimedia 2 bagian, yaitu spirit atau semangat pekerja dan suramnya tempat pembantaian, juga

emosional kesedihan sapi ketika disembelih yang direkam dalam waktu yang sama sesuai dengan tema komposisi multimedia.

Setelah semua sampel-sampel bunyi dikumpulkan pengkarya dapatkan, selanjutnya akan disusun menjadi komposisi musik multimedia dan mengubah beberapa materi menjadi bunyi yang pengkarya telah imajinasikan diawal dengan proses pengerjaan karya di Digital Audio Workstation melalui studio one 6.

2. Improvisasi/Eksperimen

Tahap improvisasi ini menawarkan lebih banyak kesempatan untuk berimajinasi, memilih dan berkreasi dibandingkan pada tahap eksplorasi. Jumlah keterlibatan diri dapat ditingkatkan karena ada tingkat kebebasan yang baik selama fase improvisasi. Selama tahap improvisasi, berbagai eksperimen dapat dilakukan melalui pemilihan berbagai bahan dan penemuan bentuk seni untuk mencapai keutuhan hasil eksperimen yang telah dilakukan.

Pada tahap ini pengkarya mencoba bereksperimen dengan teknik sound design pada software DAW studio one 6 seperti proses memotong sample, Looping pada sample juga memberi efek pada sample seperti efek delay, reverb, panning, automation, velocity sehingga menciptakan bunyi yang pengkarya inginkan. Kemudian

mengolah sound dengan cara mixing dan mastering. Pada tahap ini pengkarya mencoba bereksperimen dan mengembangkan kreativitas untuk mendapatkan hasil yang diinginkan. Kemudian pengkarya akan mendengarkan hasil dari olahan tersebut menggunakan headphone.

3. Perwujudan

Tahap ini merupakan suatu proses eksekusi dari berbagai percobaan yang telah dilakukan sebelumnya. Sebelum Komposisi Sound Design Rumah Potong Hewan Padangpanjang dipublikasikan, maka pengkarya mencoba memperdengarkannya di sebuah ruangan kedap suara dengan format stereo sound.

DESKRIPSI SAJIAN

Penyajian karya Komposisi Sound Design Rumah Potong Hewan Padangpanjang merupakan salah satu tugas yang membutuhkan kesabaran dan ketelitian, karena pengkarya harus menerapkan beberapa unsur-unsur penting dalam penyajian karya, agar karya yang dihasilkan dapat terwujud dengan baik sesuai dengan tujuan.

Untuk penyajian karya Komposisi Sound Design Rumah Potong Hewan Padangpanjang pengkarya berusaha memaksimalkan terkait instalasi peralatan

dan tata suara/video, instalasi peralatan dan tata suara/video yang baik dan benar akan mempengaruhi hasil karya yang akan didengarkan, penjelasan mengenai dua hal tersebut yaitu :

1. Instalasi Peralatan

Instalasi peralatan pada Komposisi Sound Design Rumah Potong Hewan Padangpanjang menggunakan beberapa peralatan multimedia, pada tahap ini Routing dari perkabelan dan peralatan multimedia berpengaruh penting untuk keberhasilan karya, karna pada proses ini yang menjadi hasil akhir dari karya yang telah pengkarya ciptakan akan didengarkan melalui output Speaker. Instalasi peralatan dan routing kabel dapat dilihat pada skema di bawah.



Gambar 1. Tampilan routing presentasi Komposisi Sound Design Rumah Potong Hewan Padangpanjang
Sumber: Risky Riyadi 2024

2. Tata suara/video

Tata suara dari karya Komposisi Sound Design Rumah Potong Hewan

Padangpanjang akan menggunakan speaker dengan setting stereo agar suara yang didengarkan sesuai dengan karya yang telah pengkarya buat di Studio One, Untuk mendukung dalam menikmati karya Komposisi Sound Design Rumah Potong Hewan Padangpanjang pengkarya juga menambahkan video yang akan ditampilkan dilayar monitor dengan menggunakan infocus.

KESIMPULAN

Karya Komposisi Sound Design Rumah Potong Hewan Padangpanjang merupakan karya komposisi multimedia yang mengangkat aktifitas bunyi di area rumah pemotongan hewan dengan menggunakan teknik Sound Design yang mana pengkarya bisa mengekspresikan keinginan pengkarya untuk mengolah suara menjadi bunyi yang pengkarya inginkan. Dengan menggunakan metode eksplorasi bunyi dan pengembangan bunyi yang mana pengkarya mengambil atau merekam sendiri bunyi dari suatu sampel suara kemudian pengkarya kembangkan dengan menggunakan teknik garapan Sound Design seperti penggunaan Equalizer/Eq, cutting, splicing, reverb, delay dan compressor dan dibungkus dengan karya yang semenarik mungkin

KEPUSTAKAAN

Agung Kurniawan (2024) "Sound Of Rumbai Bridge". Laporan Karya Strata-1 Jurusan

Seni Musik Fakultas Seni Pertunjukan ISI Padangpanjang.

Alessandro Cipriani dan Maurizio Giri (2010), "Electronic Music and Sound Design: Theory and Practice with Max/MSP-volume 1".

Ayubi, A. F. (2023) "Jalan Pintas". Laporan Karya Strata-1 Jurusan Seni Musik Fakultas Seni Pertunjukan ISI Padangpanjang.

Dandi Munawar Lutfi (2022) "Sorak Rang Kuantan". Laporan Karya Strata-1 Jurusan Seni Musik Fakultas Seni Pertunjukan ISI Padangpanjang.

Detra Mulia (2023) "Culinary Palace". Laporan Karya Strata-1 Jurusan Seni Musik Fakultas Seni Pertunjukan ISI Padangpanjang.

Fretes, D. 2016. *Soundscape: Musik dan Lingkungan Hidup*. Pramusika. *Jurnal Penciptaan dan Pengkajian Seni*, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Gustami. 2004. *Proses Penciptaan Seni Kriya: Uraian Metodologis*. Program Pascasarjana Penciptaan dan Pengkajian Seni ISI Yogyakarta. Yogyakarta.

https://berkas.uhn.ac.id/ance_panggabean/FOLDER%20PERBAIKAN%2077%2C5%20KUM%20LK%20700/CORRESPONDING%20REVIEWER%20JURNAL/7.%20Revisi-Komposisi%20Musik%20%20E2%80%98Sampaniara%E2%80%99%20Karya%20Amir%20Pasaribu.pdf

<https://jurnal.univpgri-palembang.ac.id/index.php/prosiding/article/view/557>

Kusumawati, 2004. *Komposisi Dasar*. Yogyakarta : Fakultas Bahasa dan Seni. Universitas Negeri Yogyakarta.

Nakagawa, Shin. 2000. Musik dan Kosmos: Sebuah Pengantar Etnomusikologi. Yayasan Obor Indonesia: Jakarta.