



Komposisi Musik Digital Lukisan Biru Dayang Ayu (A Story Of Dieng) (Sebuah Interpretasi Cerita Sastra Lisan *Dideng* Provinsi Jambi Dalam Bentuk Musik Digital)

Mutia Ramadhan¹, Murniati²

^{1,2} Program Studi Seni Musik Fakultas Seni Pertunjukan, Institut Seni Indonesia Padangpanjang

ABSTRAK

Musik adalah bentuk lain dari bercerita, banyak komposer menggunakan cerita sebagai kerangka dalam membentuk musiknya. Menginterpretasikan cerita kedalam musik menjadi suatu konsep dalam menciptakan komposisi musik atau disebut musik program. Cerita dapat berasal dan diciptakan dari mana saja, baik sebuah dongeng sampai sajak – sajak sastra seperti sastra lisan yang menjadi warisan budaya di Indonesia. *Dideng* adalah salah satu sastra lisan dari Provinsi Jambi yang memiliki cerita. Lukisan Biru Dayang Ayu adalah sebuah penciptaan karya komposisi musik digital dengan bentuk musik program, terinspirasi dari cerita sastra lisan *Dideng* dari Provinsi Jambi. Karya ini berupa interpretasi pengkarya terhadap emosi dan suasana dari alur cerita *Dideng* tanpa meninggalkan esensi musikalnya yang terbagi menjadi 5 bagian dimana masing – masing bagiannya merupakan gambaran dari urutan cerita *Dideng*. Perkembangan teknologi memungkinkan penggarapan dilakukan dengan proses kreatif pengolahan ekspresi musik pada audio dengan memanfaatkan teknologi musik seperti menggunakan *software Digital Audio Workstation* dan *Virtual Sounds Technology* serta fitur *Automation* dan *Event Fx*. Pengkarya menggunakan metode eksplorasi, eksperimentasi dan perwujudan dalam penggarapannya. Hasil akhir komposisi musik ini didukung dengan visualisasi video dengan materi tari hingga menjadi video musik.

Riwayat Naskah

Submitted : 15-4-2022
Revised : 09-08-2022
Accepted : 10-10-2022

Korespondensi:
mutia.ramadhano4@gmail.com

Kata Kunci:

Musik program; *Dideng*;
Teknologi musik; Video musik.



Pendahuluan

Lukisan Biru Dayang Ayu, adalah judul penciptaan komposisi musik program yang terinspirasi dari sastra lisan Jambi bernama *dideng*, berasal dari Desa Rantau Pandan Kabupaten Muaro Bungo Provinsi Jambi. “Lukisan” dalam Kamus Bahasa Indonesia pada makna kiasan berarti cerita atau uraian yang melukiskan sesuatu (Tim redaksi kamus Bahasa Indonesia:2008,882). Penggunaan kata “lukisan” ditujukan untuk melukiskan

suasana, emosi serta perasaan suatu cerita sehingga tidak semata – mata gambaran alur cerita. Kata “lukisan” menggambarkan bahwa karya ini adalah ilustrasi dari suatu cerita. “Biru” merupakan warna yang mengiaskan kesedihan terinspirasi dari karakter bernama *Sadness* pada film produksi Pixar *Inside Out* (2015), dimana *Sadness* adalah suatu karakter yang berperan sebagai emosi sedih.

Pengkarya menggunakan kata “Lukisan Biru” untuk mewakili dan menggambarkan kisah sedih dari inti cerita sajak *dideng*, dimana *dideng* bercerita tentang seorang gadis miskin bernama Puti Dayang Ayu yang tersakiti oleh perkataan dan perlakuan calon suaminya bernama Dang Bujang yang merupakan putra mahkota kerajaan. Akibat pernikahan yang dipaksakan, Dayang Ayu dirundung kesedihan hingga diselamatkan oleh Nenek Rubiah dengan membantunya terbebas dari Dang Bujang walaupun dia tidak merasakan kebahagiaan lagi setelah kejadian tersebut.

Dideng sendiri telah terdaftar sebagai salah satu warisan budaya tak benda Indonesia pada tahun 2019, namun kesenian ini masih tidak terlalu mendapatkan perhatian dari masyarakat luas walaupun sekarang sudah mulai dikembangkan dengan melatih anak anak kecil melantunkan *dideng*. Pengkarya tertarik mengangkat *dideng* menjadi sebuah karya musik program karena memiliki alur cerita yang menarik untuk diolah dengan memanfaatkan teknologi musik.

Zaman sekarang dunia telah dipermudah dengan berbagai macam teknologi. Dalam dunia musik sebuah karya sudah menjadi sangat ringkas sehingga dapat didengarkan dimanapun kapanpun pendengar inginkan. Dalam hal ini pengkarya ingin mengolah karya komposisi *Lukisan Biru Dayang Ayu* ini secara digital dengan konsep musik program.

Musik program adalah musik yang menginterpretasikan sebuah cerita, dongeng, lukisan dan lain lain, disamping itu musik program juga dikenal dengan istilah *illustrative music* atau musik ilustrasi (Pono Banoe,2003:344). Musik ilustrasi digunakan sebagai latar belakang audio suatu pertunjukan atau cerita seperti halnya musik film. Pengkarya ingin menginterpretasikan cerita *dideng* ini melalui musik dengan mengolah ekspresi musik dimana berarti mengolah dinamika, tempo, *timbre*, dan *phrasing*.

Untuk mengilustrasikan cerita dengan baik musik harus dapat membuat kesan *mood* yang tepat dan membuat rasa dari tempat dan waktu (Machlis,Forney:2003). Seperti yang dituliskan pada buku psikologi musik (Djohan:2009,119), musik dengan kategori gembira menghasilkan peningkatan suasana hati yang positif demikian pula musik yang sedih juga menghasilkan peningkatan suasana hati negatif, maka dapat disimpulkan bahwa sebuah musik cenderung menimbulkan suasana hati yang berbeda dalam diri pendengarnya.

Pada buku Djohan juga disebutkan bagaimana ekspresi musik seperti tempo dan dinamika serta tangga nada dan warna suara (*timbre*) dapat mempengaruhi emosi yang dibawa pada suatu musik. Sehingga pada karya ini pengkarya melakukan pengolahan pada ekspresi musik agar dapat mewakili interpretasi pengkarya dengan baik. Karya musik ini digarap dengan menggunakan teknik leitmotif dan tranformasi tematik. Kemudian diproduksi secara digital dengan menggunakan teknologi musik seperti *software Digital*

Audio Workstation (DAW) Studio One, Virtual Sounds Technology (VST) serta mengolah ekspresi musik menggunakan fitur *automation* dan *event fx* yang telah tersedia pada software Studio One. Perkembangan teknologi saat ini memberikan banyak manfaat dan kemudahan pada musisi untuk dapat menggarap sebuah karya musik secara mandiri. Selain itu musisi juga dapat bereksperimen secara luas dalam menciptakan garapan – garapan musik yang baru.

Hasil akhir karya ini berupa video musik yang memiliki visualisasi berupa tarian yang ditujukan untuk memberikan gambaran imajinasi pengkarya yang menunjang penyampaian interpretasi melalui karya musik ini. Penciptaan karya ini bertujuan untuk menginterpretasikan cerita dari sastra lisan *dideng* kedalam sebuah bentuk garapan karya musik multimedia serta membuat sebuah bentuk karya musik baru dengan objek material *dideng*.

Metode

Sebelum mewujudkan karya ini pengkarya melakukan tahapan persiapan seperti, melakukan wawancara dengan petugas kantor bahasa Provinsi Jambi yaitu Bapak Nukman. Kemudian melakukan studi pustaka dan mencari referensi serta membentuk tim produksi yang terdiri dari penari dan tim video untuk membuat visualisasi video. Pengkarya menggunakan tiga metode dalam menggarap karya ini yaitu eksplorasi, eksperimentasi dan perwujudan. (1) Eksplorasi, pada tahap ini pengkarya melakukan eksplorasi terhadap esensi melodi *dideng* untuk dikembangkan dan dibuat menjadi motif leitmotif serta garapan komposisi yang memiliki nuansa berbeda disetiap bagiannya. Bagian I dengan nuansa yang megah berperan sebagai pembuka seperti pengenalan latar cerita dan pengenalan tokoh utama Dayang Ayu. Bagian II menggambarkan kebahagiaan Dayang Ayu mendengar kabar pernikahannya. Bagian III menggambarkan kekecewaan dan kesedihan Dayang Ayu setelah mendapat perlakuan yang kasar dari Dang Bujang. Bagian IV menggambarkan Dayang Ayu yang ceria kembali setelah dihibur oleh Nenek Rubiah dan Bagian V menggambarkan perasaan takut dan sedih Dayang Ayu ketika dipaksa kembali pada Dang Bujang.

Eksplorasi juga dilakukan pada pemilihan VST seperti VSTi (*Virtual Sounds Technology instrument*). Pengkarya memilah VSTi untuk mendapatkan VSTi yang memiliki karakter bunyi yang cocok untuk karya ini. Selain itu eksplorasi juga dilakukan pada bentuk visualisasi video, pengkarya memberikan gambaran tema dan interpretasi kepada tim produksi.

(2)Eksperimentasi, pada tahap ini pengkarya melakukan eksperimen terhadap pengaturan audio. Pengkarya 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 yang musik yang baik.

Kemudian penggunaan *automation* atau otomatisasi 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, Tahap Perwujudan adalah tahap perealisasiian atau proses final dalam mewujudkan apa yang telah dipersiapkan pada dua proses sebelumnya. Perwujudan dalam karya ini adalah menyelesaikan karya menjadi sebuah video musik.

Hasil dan Pembahasan

Gagasan Ide Karya Dan Penerapan Komposisi

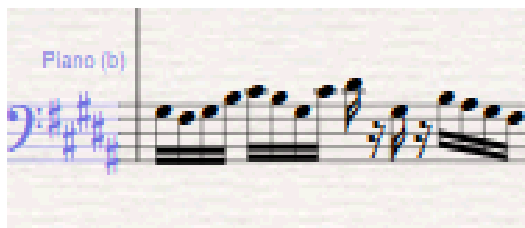
Lukisan Biru Dayang Ayu adalah sebuah karya musik multimedia dengan konsep musik program yang menggunakan cerita *dideng* sebagai inspirasi utama dan bagian – bagian dalam musik dan esensi dari melodi *dideng* sebagai tema utama. Melodi tema utama karya ini dapat dilihat pada notasi 1 berikut :



Gambar 1.

Melodi utama dideng

Notasi di atas adalah esensi dari melodi *dideng* yang ditulis pada tangga nada G kress minor dengan sukat 4/4. Karya komposisi musik ini dikembangkan dari melodi sastra lisan *dideng* dengan menggunakan teknik leitmotif dan transformasi tematik, leitmotif atau *lead motif* adalah motif musik yang terkait dengan karakter, pengaturan, tema naratif, atau ide filmik lainnya. Leitmotif seperti ide tetap (*fixed idea*) dalam sebuah karya dimana dapat mengingatkan pendengarnya kepada suatu karakter, dalam film sendiri kemunculan leitmotif menjadi tanda bahwa suatu karakter akan muncul. Pengkarya ingin menggunakan teknik ini untuk memberikan ciri khas kepada karakter utama yaitu Dayang ayu dengan menggunakan melodi yang singkat dan mudah diingat untuk menggambarkan karakter Dayang Ayu yang anggun dan gemulai.



Gambar 2. Leitmotif Dayang Ayu

Selain menggunakan teknik leitmotif pengkarya juga akan menggunakan teknik transformasi tematik. Transformasi tematik juga dikenal sebagai metamorfosis tematik atau pengembangan tematik. Teknik ini pada dasarnya adalah salah satu variasi, tema dasar diulang di seluruh karya musik, tetapi mengalami transformasi konstan dan dimunculkan dalam beberapa peran yang berbeda. Pengkarya menggunakan teknik transformasi tematik seperti transposisi atau modulasi, inversi dan retrograde bertujuan untuk mempertahankan melodi asli dari tema pokok karya ini dan mengembangkannya menjadi variasi yang berbeda dengan sebaik mungkin. Pengkarya mengerjakan karya ini dengan *software DAW Studio One* dan berbagai macam *VSTi* sebagai instrumennya. Untuk dapat membuat ekspresi musik yang cocok dengan cerita *dideng* ini pengkarya menggunakan efek – efek dari *plugin* dan mengatur *automation* dan *event fx* pada efek, *panning*, *volume*.

Menggarap komposisi secara digital cukup berbeda dengan biasanya. Komposer harus mampu menerjemahkan karya yang diinginkan melalui proses digital seperti mengurutkan nada – nada pada *piano roll* sampai dengan mengolah suatu *track* agar terdengar padu. Hal ini bertujuan untuk menyampaikan interpretasi pengkarya terhadap emosi cerita *dideng* dengan melakukan proses kreatif terhadap *automation* dan *event fx*. Kemudian karya ini digabungkan dengan visualisasi video *dance film* sebagai pelengkap.

Kajian Sumber Penciptaan

Dideng merupakan salah satu warisan budaya yang penting untuk dijaga pelestariannya, meski sekarang sudah banyak diperelajari dan diajarkan kepada anak – anak generasi muda, apresiasi dan pengetahuan masyarakat akan sastra lisan *dideng* masih minim. Perkembangan zaman dan globalisasi menjadi hal yang patut disaring secara hati – hati agar kelestarian budaya tetap terjaga. Mengolah *dideng* menjadi sebuah musik digital diharapkan menjadi upaya pelestarian budaya walaupun digarap dengan bentuk yang berbeda.

Musik program tidak hanya menggambarkan dunia luar yang dapat didengar dan dilihat saja, tetapi juga dunia yang didalam yaitu, suasana hati, emosi, dan ide dari pelukis dan lainnya (Niecks:1904,163-165). Berdasarkan pendapat dari Professor Niecks tersebut pengkarya ingin membuat musik yang dapat menyampaikan cerita *dideng*. Melalui interpretasi pengkarya untuk menyampaikan emosi dan suasana cerita tersebut kepada pendengar dengan baik.

Musik program juga kerap digunakan pada industri film untuk membuat adegan pada film lebih dramatis dan sesuai dengan alur cerita pada film itu. Teknik – teknik garapan komposisi juga diterapkan dalam musik film seperti leitmotif dan transformasi tematik yang turut mendukung tujuan dari suatu musik program yaitu menyampaikan emosi dan suasana dari suatu cerita.

Untuk penggunaan leitmotif pengkarya mengambil sumber inspirasi dari musik film *Jaws* (1975) produksi Universal Pictures John William menggunakan dua nada yang bergantian sebagai pertanda pada suatu adegan ketika hiu akan muncul. Pada film *Star Wars* (1977) produksi 20th Century Fox leitmotif muncul pada beberapa karakter seperti pada karakter *Dart Vader* atau yang

dikenal dengan judul *The Imperial March*. Kedua leitmotif pada film ini memberikan kesan dan ingatan pada pendengarnya terhadap karakter yang diwakilinya. Pengkarya menggunakan teknik ini untuk memberikan ciri khas kepada karakter utama yaitu Dayang ayu.

Pengkarya juga menggunakan teknik transformasi tematik yang juga bersumber dari musik film yaitu film *Up* (2009) produksi Pixars dimana tema pada *soundtrack Marriage Life* yang dikomposisi oleh Michael Giacchino ini memiliki tema utama yang ceria namun mengalami perubahan menjadi sedih dan sendu ketika adegan beralih kepada kematian karakter Ellie. Pengkarya menggunakan teknik transformasi tematik bertujuan untuk mempertahankan melodi utama dari tema pokok karya ini dan mengembangkannya menjadi variasi yang berbeda dengan nuansa dan emosi berbeda.

Selain teknik garapan komposisi, objek penciptaan pengkarya adalah musik digital atau musik multimedia yang dipadukan dengan musik film. Penerapan karya ini bersumber pada karya kolaborasi Hans Zimmer dan Alan Walker. Pada karya ini komposisi musik film Hans Zimmer berjudul *Time* pada film *Inception* (2010) dalam versi *remix*nya berkolaborasi dengan produser rekaman Alan Walker dengan menggunakan VSTi atau instrumen digital dan menjadi gabungan musik film yang dibuat secara digital.

Pendekatan Konseptual Penciptaan

Lukisan Biru Dayang Ayu adalah interpretasi pengkarya terhadap cerita *dideng* yang digarap dengan konsep musik program. Karya ini terdiri dari 5 bagian dimana pada bagian pertama berisikan pembuka, pada bagian ini dihadirkan suasana dan seperti apa cerita tersebut serta pengenalan tokoh Dayang Ayu yang jelita dan baik dengan musik yang megah. Pada bagian kedua digambarkan bagaimana bahagiannya Dayang Ayu ketika mendapatkan berita pernikahannya dengan musik yang besemangat dan gembira.

Bagian ketiga adalah dimulainya konflik yang mana pada bagian ini dihadirkan bagaimana suasana emosi kecewa karakter Dayang Ayu ketika mulai mendapatkan permasalahan atas perlakuan Dang Bujang dengan musik yang bernuansa gelap. Kemudian bagian keempat adalah suasana bahagia Dayang Ayu ketika bertemu dengan Nenek Rubiah dengan musik yang lembut dan ceria, terakhir bagian kelima adalah gambaran emosi takut Dayang Ayu ketika dipaksa untuk kembali pada Dang Bujang walaupun akhirnya Dayang Ayu kembali diselamatkan Nenek Rubiah, Dayang Ayu masih selalu merasa sedih walaupun masih ada senyuman diwajahnya dengan menghadirkan musik yang kompleks.

Untuk membuat karya ini pengkarya menggarap komposisi secara konvensional dengan teknik leitmotif dan transformasi tematik yang kemudian diproduksi secara digital dengan memanfaatkan VST dan fitur pada DAW untuk membuat ekspresi musiknya.

VST atau *Virtual Sound Technology*, menyediakan keuntungan untuk menghasilkan bunyi instrumen yang terdengar nyata dan baik tanpa seorang musisi asli, sehingga sangat praktis digunakan untuk orang – orang yang ingin membuat musik secara mandiri. Begitu pula dengan fitur pada DAW seperti *automation* dan *event fx* yang memberikan kemudahan pada pengkarya untuk mengotomatisasi penggunaan parameter untuk menghasilkan dinamika, *timbre* dan efek yang diperlukan untuk membentuk ekspresi musik yang baik.

Pada proses pengerjaannya pengkarya menggunakan perangkat seperti berikut :

- a. Laptop : sebagai sarana untuk menyusun, mengolah dan menyunting data audio menjadi sebuah musik.

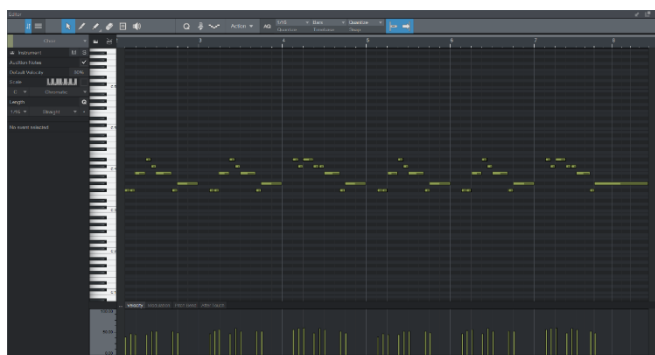
- b. Keyboard Midi controller : sebagai sarana untuk mempermudah pengkarya dalam mentraskripkan dan menuliskan melodi ke dalam sebuah DAW.
- c. Headphone : sebagai sarana untuk membantu pengkarya mengolah audio dengan detail.

Dalam menggarap karya ini pengkarya menggunakan software DAW Studio One, Studio One adalah aplikasi *digital audio workstation* (DAW), yang digunakan untuk membuat, merekam, mencampur dan menguasai musik dan audio lainnya, dengan fungsionalitas yang juga tersedia untuk video. Pengkarya memilih menggunakan software ini karena memiliki tampilan dan fungsi yang sederhana dan mudah untuk dioperasikan. Seperti yang telah dipaparkan di atas, karya ini dibantu oleh video berupa *dance film* sebagai visualisasinya. Karena itu diperlukan penari dan tim produksi untuk membuat video ini.

Analisis karya

Garapan komposisi ini dituliskan dalam bentuk notasi grafik pada software Studio One dengan menggunakan VSTi yang beragam. VSTi yang digunakan adalah *The Orchestra, Peruvian Ocarina, Gambus Tingkulan Kutai, Presence* yang disusun dalam format orchestra. Proses pengurutan melodi dilakukan pada *piano roll* dalam halaman kerja Studio One menggunakan *midi controller*, proses pengurutan ini sama pada setiap VSTi atau track.

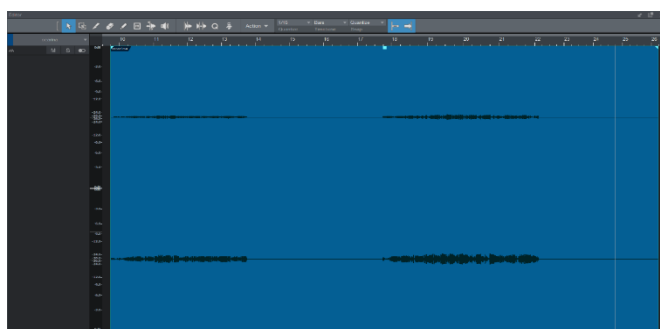
Berikut adalah yang telah diurutkan dalam *piano roll*.



contoh notasi diurutkan dalam

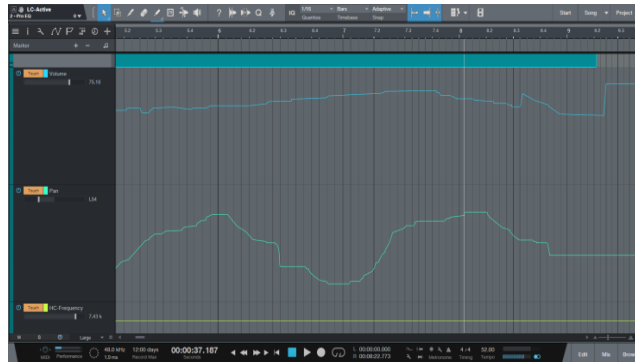
Gambar 3. Notasi vokal

Selain dalam bentuk *track MIDI*, track yang digunakan juga ada yang berbentuk audio. Tujuan melakukan perubahan menjadi track audio adalah untuk menambahkan efek melalui *event fx*, track audio dapat dilihat pada gambar 3.

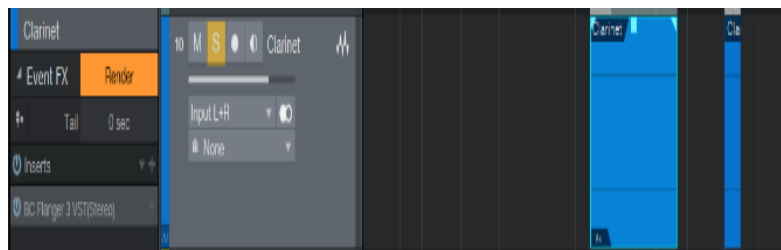


Gambar 4. Audio Ocarina

Setelah disusun kemudian susunan *track* diedit secara digital pada *software studio one*. Proses ini berisikan *balancing*, penulisan *automation* atau otomatisasi pada berbagai parameter seperti volume, pan dan level efek. *Automation* ditujukan untuk membentuk ekspresi musik yang baik dalam permainan dinamika, tempo dan level efek. Selain itu *event fx* juga digunakan pada bagian yang memerlukan efek tanpa harus memasang *plugin* pada satu *channel track*.



Gambar 5 .Automation pan dan volume pada instrument



Gambar 6. Event Fx pada instrument

Pada tahap ini memerlukan proses kreatif yang maksimal dimana tidak hanya membuat ekspresi musik yang baik, pengkarya juga harus dapat memilih *plugin* atau *VST* apa saja, dengan pengaturan yang seperti apa yang dapat menjadikan musik ini terdengar lebih baik.

Pengkarya menggunakan *plugin* seperti *reverb*, *chorus*, *multiply*, *compressor*, *equalizer*, *bitcrusher*. Analisis per bagian akan dijelaskan sebagai berikut.

Bagian I, pada bagian ini pengkarya menggambarkan pembukaan cerita *dideng*. Pengkarya menginterpretasikan latar tempat cerita di tempat yang luas seperti di alam bebas, dengan memberikan efek ruang pada instrumen yang dimainkan pada awal lagu. Selain itu pengkarya juga mengolah frekuensi instrument yang dirasa memerlukan pengolahan seperti melakukan *boosting* atau *cutting* frekuensi pada suatu instrument.



Gambar 7. Boosting frekuensi pada plugin Pro Eq



Gambar 8. Cutting frekuensi pada plugin Pro Eq

Untuk mempertebal dan membuat seolah olah suatu instrumen dimainkan oleh banyak pemain pengkarya memasang *plugin chorus* yang menciptakan kesan harmoni pada suatu instrument, pada bagian ini leitmotif muncul untuk pertama kali dan dimainkan di instrument piano. Bagian I bermula pada menit 1 sampai dengan menit 3.03 dengan tempo yang berubah – ubah.

Bagian II, bagian ini menggambarkan kebahagiaan Dayang Ayu ketika mendapatkan berita tentang pernikahannya. Untuk menggambarkan kebahagiaan, pengkarya melakukan modulasi ke B mayor, bagian II dimulai dari menit 3.04 sampai 4.06 pada bagian ini juga terdapat perubahan tempo. Dalam proses pengolahan audionya, pengkarya memasang *plugin* yang memiliki efek *spatial* pada instrument yang memegang melodi utama agar *phrasing* terdengar jelas. *Compressor* juga digunakan pada instrument perkusi untuk menekan bunyi agar terdengar padu dengan instrument lainnya tanpa menghilangkan ciri dari perkusi itu sendiri.

Bagian III, bagian ini menggambarkan perasaan kecewa dan sedih Dayang Ayu ketika mendapatkan perlakuan yang tidak menyakitkan dari Dang Bujang. Pengkarya menginterpretasikan bagian ini dengan musik yang memiliki suasana suram dengan melakukan modulasi ke G kress minor, untuk itu pada proses pengolahan audionya pengkarya mengaktifkan *high cut filter*. *High cut filter* memotong frekuensi tinggi pada suatu instrument,



Gambar 9. High cut filter aktif

pada bagian ini pengkarya menggunakan filter ini pada instrument biola yang memiliki tipe suara yang *sparkle* atau berkilau di rentang area frekuensi tinggi. Bagian III dimulai pada menit 4.07 sampai 5.04.

Bagian IV, bagian ini menggambarkan perasaan Dayang Ayu yang kembali ceria ketika dihibur oleh Nenek Rubiah. Bagian ini dimulai pada menit 5.05 sampai 6.07, terjadi modulasi kembali ke B mayor disertai beberapa perubahan tempo, di bagian ini pengkarya mematikan *high cut filter* untuk mengembalikan karakter suara *sparkle* oleh biola dan menambahkan efek *reverb* pada piano.

Bagian V, bagian ini menggambarkan kembalinya mimpi buruk Dayang Ayu. Raja yang marah karena Dang Bujang memperlakukan Dayang Ayu dengan kejam menyuruh Dang Bujang untuk kembali membawa Dayang Ayu. Pengkarya menginterpretasikan emosi sedih, takut, dan kecewa Dayang Ayu dengan melakukan modulasi kembali ke G kress minor dan melakukan perubahan tempo. Untuk proses audio pengkarya kembali mengaktifkan *high cut filter* dan memasang *plugin bitcrusher* untuk menghasilkan bunyi yang kompleks. Bagian ini dimulai pada menit 6.07, pada menit 7.00 sampai 8.25 pengkarya menggambarkan Dayang Ayu yang kembali diselamatkan Nenek Rubiah namun ia tidak bisa merasakan kebahagiaan lagi. Pengkarya menginterpretasikan bagian ini dengan memberikan efek *reverb* pada clarinet solo yang memainkan melodi utama.

Total birama dalam karya ini adalah 164 bar dengan durasi 8 menit 25 detik. Memiliki format audio WAV dan format video MP4.

Deskripsi Sajian

Karya *Lukisan Biru Dayang Ayu* ini memiliki hasil akhir yaitu video musik yang akan diputarkan secara *playback*, untuk pertunjukannya pengkarya menggunakan ruangan yang dapat memberikan efek bunyi yang baik pada *playback*. Peralatan yang diperlukan adalah *speaker*, *soundcard*, *mixer* dan proyektor. *Speaker* yang akan digunakan adalah *speaker* aktif yang memiliki jangkauan frekuensi yang luas agar audio yang diputarkan dapat keluar

dengan kualitas yang baik, hal ini juga didukung dengan penggunaan *soundcard*. Karya ini dapat diputar pada perangkat gawai seperti *smartphone*, laptop atau komputer.

Kesimpulan

Karya *Lukisan Biru Dayang Ayu* merupakan garapan komposisi musik program yang dibuat secara digital dengan visualisasi video, karya ini terinspirasi dari sastra lisan *dideng* Desa Rantau Pandan Kabupaten Muaro Bungo Provinsi Jambi. Dalam penggarapannya pengkarya mengambil cerita *dideng* sebagai bagian – bagian musik dan menginterpretasikan emosi serta suasana dari cerita ini melalui pengolahan ekspresi musik.

Karya ini memiliki 5 bagian yaitu bagian pertama berisikan pengenalan cerita dan tokoh Dayang Ayu, dengan menciptakan musik dengan suasana yang megah. Bagian kedua menggambarkan kebahagiaan Dayang Ayu ketika ia mendapat kabar pernikahannya, digambarkan dengan musik yang memiliki suasana yang bersemangat. Bagian ketiga menggambarkan kesedihan serta kekecewaan Dayang Ayu terhadap Dang Bujang, digambarkan dengan musik bernuansa gelap. Bagian keempat menggambarkan Dayang Ayu yang mulai ceria kembali ketika dihibur oleh Nenek Rubiah, digambarkan dengan musik yang memiliki suasana tenang dan cerita. Terakhir bagian kelima menggambarkan ketakutan dan kesedihan Dayang Ayu ketika dipaksa kembali untuk menikah dengan Dang Bujang digambarkan dengan musik yang memiliki nuansa mencekam dan kompleks, walaupun pada akhirnya ia berhasil diselamatkan oleh Nenek Rubiah, Dayang Ayu hanya bisa bersedih sampai akhir hayatnya.

Dalam menginterpretasikan emosi dan suasana cerita, pengolahan ekspresi musik secara digital memiliki tingkat kesulitan tertentu. Pengkarya harus mampu menciptakan audio musik yang mewakili interpretasi pengkarya dengan melakukan proses kreatif pada *DAW*, seperti dari memilih *VSTi* sampai dengan memanfaatkan fitur *automation* dan *event fx*.

Agar dapat menggarap karya ini dengan baik, dibutuhkan pengalaman serta pengetahuan yang cukup. Oleh karena itu pengkarya melakukan beberapa kegiatan seperti melakukan eksplorasi dan eksperimentasi pada *software DAW*, mencari banyak referensi serta melakukan studi pustaka. Kegiatan ini sangat membantu pengkarya dalam menuangkan interpretasi pengkarya terhadap emosi dan suasana cerita *dideng* melalui karya ini dalam sebuah video musik.

Kepustakaan

Buku

Banoë,Pono.2003. Kamus Musik.Yogyakarta: Kanisius

Dittmar ,Tim. 2018. *Audio Engineer101 A Beginner’s Guide To Music Production*”.New York : Routledge.

Djohan .2009.Psikologi Musik. Yogyakarta :Penerbit Best Publisher.

Forney,Kristine dan Machlis,Joseph.2003.The Enjoyment of Music Ninth Edision.London:W.W. Norton & Company.

Gibson, David.1997. The Art of Mixing A Visual Guide to Recording Engineering and Production,Mixbooks,Michigan.

Stein,Leon. 1979. Structure and style,The study and Analysis of Musical Form USA: Summy-Bichard Music.

Spiers, Bradley (2012) "Adventure is out there!: Pastiche and Postmodernism in the Music of Up," Nota Bene: Canadian Undergraduate Journal of Musicology: Vol. 5: Iss. 1, Article 7

Professor Niecks The Musical Times Vol. 45, No. 733 (Mar. 1, 1904), pp. 163 165

Maidilasari, Eka Putri.2017. "Dideng".skripsi.Padangpanjang: Institut Seni Indonesia Padangpanjang

Sukma,Eggi.2018."Sound of Black Hawk Down".skripsi.Padangpanjang:Institut Seni Indonesia.