

Komposisi Musik Digital Dalam Konsep Soundscape ISI Padang Panjang (Digital Music Composition In The ISI Padang Panjang Soundscape Concept)

Eki Sukria¹, Murniati², Ibnu Sina³, Yon Hendri⁴, Bambang wijaksana⁵

¹Institut Seni Indonesia Padangpanjang, E-mail: exshuky@gmail.com

²Institut Seni Indonesia Padangpanjang, E-mail: murniisi15@gmail.com

³Institut Seni Indonesia Padangpanjang, E-mail: rozalfa69@gmail.com

⁴Institut Seni Indonesia Padangpanjang, E-mail: yonhen64@gmail.com

⁵Institut Seni Indonesia Padangpanjang, E-mail: wijaksanabambang@gmail.com

Article Information

Submitted : 2024-05-15
Review : 2024-05-18
Accepted : 2024-06-29
Published : 2024-06-30

Correspondence Author

Nama : Eki Sukria
E-mail :
exshuky@gmail.com

ABSTRACT

The ISI Padangpanjang Sounds work is a digital music composition with a soundscape concept created from the sounds of activities around the ISI Padangpanjang campus which were recorded using the Zoom H1n Handy Recorder mic device. The sound recordings of activities and objects around the campus will be sampled and processed using Digital Audio Work Station (DAW) Studio One 5. This work tells about activities on the ISI Padang Panjang campus. On this campus there are two faculties, namely the performing arts faculty and the fine arts and design faculty. In the Suara ISI Padangpanjang work there are 3 parts with a duration of 7.10 minutes, the first part is morning activities, the second part is afternoon activities and the third part is evening activities which closes with afternoon activities. the sound of the Isha call to prayer at the end.

Keywords: *soundscape, digital, music, composition*

PENDAHULUAN

Sounds of ISI Padangpanjang, merupakan sebuah karya musik dengan konsep suara aktivitas di kampus *ISI Padangpanjang* dan suara di dalam lingkungan kampus, dimana memiliki berbagai macam sumber suara sebagai elemen dalam komposisinya, seperti; aktivitas seni, pbm, suara alam dan suara aktivitas manusia. Aktivitas di kampus *ISI Padangpanjang*, pada umumnya dilingkupi dengan berbagai aktivitas seni yang terkait dengan lingkungan.

Pengkarya membuat komposisi multimedia dari, *sample* suara yang dihasilkan pada aktivitas kampus *ISI Padangpanjang*, dengan mengambil konsep *soundscape* sebagai garapan karya. Istilah *Soundscape* pertama sekali di perkenalkan oleh komponis asal Kanada, *R. Murray Schafer* yang juga seorang penulis, edukator musik dan *environmentalis* yang berkecimpung dalam bidang akustik ekologi. (Schafer, R. Murray, 2012, 1).

Istilah ini dipinjam *Schafer* dari geografer *Michael Southworth*, yang menggunakan istilah *soundscape* dalam artikelnya '*The Sonic Environment of Cities*', kemudian *Schafer* mengembangkan definisi *soundscape* dan mengangkatnya sebagai isu internasional (Schafer, 2012:120).

Aniisak Suci Adzkie (2019), dibuat dalam skripsi untuk memperoleh gelar sarjana (S-1) dengan judul karya "*Eksperimentasi Surrender dalam Soundscape*", karya ini berangkat dari cerita pribadi pengkarya mengenai ibu pengkarya yang berjuang melawan kanker payudara dengan alur cerita yang dimulai dengan suasana bagaimana keadaan ibu pengkarya dalam keadaan sehat dan belum terjangkit kanker payudara hingga suasana saat ibu pengkarya terjangkit kanker dan berjuang melawan penyakitnya meskipun dalam keadaan tidak sadarkan diri atau koma dan pada akhirnya sampai pada suasana ibu pengkarya dilanda keputusasaan dan perasaan menyerah namun tetap berusaha keras untuk bangkit.

Pendekatan yang digunakan pengkarya dalam karya ini adalah

soundscape dan dipadukan dengan musik *programma*. Kemudian pengkarya juga menggunakan metode eksperimen dalam penggarapan musik ini.

Dalam pemilihan jenis musik yang akan dipakai untuk mewujudkan karya ini, pengkarya tertarik kepada jenis musik *soundscape* yang merupakan musik yang berasal dari *lanskap* atau pemandangan untuk diolah kembali. Hal ini didukung oleh Almo Farina yang menuliskan tentang musik ilustrasi:

"The soundscape is defined as the entire sonic energy produced by a landscape and is the result of the overlap of three distinct sonic sources: geophonies, biophonies, and anthrophonies."(Almo Farina, 2014 : 1).

Jika diartikan dalam Bahasa Indonesia adalah "*Soundscape* didefinisikan sebagai seluruh energi sonik yang dihasilkan oleh lanskap dan adalah hasil dari tumpang tindih tiga sumber sonik yang berbeda, *geophonies*, *biophonies*, dan *antroponi*".

Dalam buku "*Musik dan Kosmos*" *Soundscape* menurut *Shin Nakagawa* berasal dari dua kata, yaitu *sound* dan *scape*. *Sound* artinya suara sedangkan *scape* merupakan singkatan dari *landscape* berarti pemandangan. Dapat disimpulkan *soundscape* adalah pemandangan atau bunyi (Shin Nakagawa, 2000:106).

METODE

Munculnya ide untuk menggarap karya *Sounds of ISI Padangpanjang* bertolak dari pengkarya yang berkuliah di kampus *ISI Padangpanjang* dan melihat banyaknya beragam aktivitas seni yang ada di kampus ini dan keanekaragaman aktivitas yang ada di lingkungan kampus. Penciptaan karya yang berjudul *Sounds of ISI Padangpanjang* menggunakan Konsep *Soundscape* berawal dari ketertarikan pengkarya dengan aktivitas yang terdapat di kampus *ISI Padangpanjang*.

Sounds of ISI Padangpanjang merupakan karya musik yang digarap melalui alat multimedia dengan konsep *Soundscape*, yang menggambarkan suasana alami dengan

unsur-unsur seperti aktivitas di dua fakultas seni pertunjukan dan fakultas seni rupa dan desain.

Munculnya ide untuk menggarap karya *Sounds of ISI Padangpanjang* bertolak dari pengkarya yang berkuliah di kampus *ISI Padangpanjang* dan melihat banyaknya beragam aktivitas seni yang ada di kampus ini dan keanekaragaman aktivitas yang ada di lingkungan kampus. Penciptaan karya yang berjudul *Sounds of ISI Padangpanjang* menggunakan Konsep *Soundscape* berawal dari ketertarikan pengkarya dengan aktivitas yang terdapat di kampus *ISI Padangpanjang*.

Sounds of ISI Padangpanjang merupakan karya musik yang digarap melalui alat multimedia dengan konsep *Soundscape*, yang menggambarkan suasana alami dengan unsur-unsur seperti aktivitas di dua fakultas seni pertunjukan dan fakultas seni rupa dan desain.

Aktivitas seni atau kondisi yang terjadi di lingkungan kampus seperti latihan menari oleh jurusan tari, musik, karawitan, tv & film, teater dan bermacam macam jurusan lainnya, serta kegiatan yang ada di lingkungan kampus sehari-hari. Hal inilah yang mendasari pengkarya buat menjadikan aktivitas seni menjadi inspirasi pokok pada penggarapan karya musik multimedia. Mendukung ide tersebut, pengkarya melibatkan kegiatan di kampus *ISI Padangpanjang*, sebagai objek karya dengan suasana aktivitas yang mereka lakukan di lingkungan kampus *ISI Padangpanjang*.

Dalam komposisi *Sounds of ISI Padangpanjang* terdapat beberapa materi yang diabstraksikan melalui teknik *filtering reverb* dan *delay* namun konteksnya masih bisa dikenali. Seperti yang terdapat pada *sample* bansi dan cs yang sedang menyapu di lingkungan kampus dengan sapu lidi. Karya musik *Sounds of ISI Padangpanjang*, tidak dapat diatur dengan banyak kemiripan dengan musik *instrumental* atau aturan musik pada umumnya seperti *melodi*, *harmoni*, *ritme* dan sebagainya. Untuk itu musik *soundscape* seperti karya *Sounds of ISI Padangpanjang* termasuk dalam kategori musik *eksperimental*.

Instrumen dalam karya *Sounds of ISI Padangpanjang* ini bersumber dari aktivitas lingkungan di kampus *ISI Padangpanjang*. Komposisi musik ini memanfaatkan suara suara aktivitas seni mahasiswa, orang orang dan aktivitas lingkungan sebagai elemen-elemen yang mendasarinya seperti suara, *samples* angin, cs menyapu, cafe dw, tari, mesin gerinda, pustaka, uniang, gendang, jentikan jari, bunyi klik kamera, potong kayu, karawitan, vokal, pbm, marimba, pukulan besi, hujan, bansi, randai, air, mancur depan rektorat, teater, suara pejalan kaki, azan, hewan, sampler yang didapatkan pengkarya dari aktivitas yang terdapat di lingkungan kampus. Awal kemunculan komposisi *soundscape* ini hanya dari hasil *recording* (hasil perekaman langsung) melalui susana nyata.

Adapun perangkat *digital* yang dipakai adalah *zoom h1n handy recorder*. Pengkarya menggunakan teknik *sampling audio* yang direkam melalui *mic*, direkam secara manual menggunakan *zoom h1n handy recorder* yaitu mikrofon berjenis *condenser* yang memiliki *outpot* atau sensitifitas yang sama pada semua sudut suara dari segala arah untuk mendapatkan audio terbaik.

Pada karya ini, pengkarya memfokuskan *soundscape* bunyi aktivitas yang ada di lingkungan kampus *ISI Padangpanjang*, sebagai objek proses perekaman audio (*sampling*). Dalam penyajiannya komposisi musik ini pengkarya akan memperdengarkannya di sebuah ruangan dengan format *stereo sound*. Karya ini digarap secara digital dan instrumen musik pada karya ini semua berasal dari audio yang di *record* dan diolah kembali secara digital dengan memanfaatkan serta fitur pada (*DAW*) untuk membuat karya *Sounds of ISI Padangpanjang*. Metode penciptaan adalah tahapan kerja atau cara kerja yang ditempuh untuk mewujudkan karya seni, dengan susunan tahapan yang dilaksanakan secara sistematis, terstruktur dan kronologis.

Alma M. Haukins mengemukakan bahwa ada tiga tahapan yang dilaksanakan dalam proses penciptaan karya seni yaitu:

Exploration (eksplorasi), (2) *Improvisation* (percobaan), dan (3) *Forming* (pembentukan) (Gustami, 2004: 13-15).

Dalam penggarapan komposisi *Sounds of ISI Padangpanjang* ini menggunakan beberapa metode. Metode yang digunakan dalam pengolahan bunyi pada komposisi ini adalah eksplorasi dan eksperimen. Secara harafiah kata eksplorasi adalah penjelajahan lapangan dengan tujuan mendapatkan pengetahuan lebih banyak, sedangkan eksperimen adalah percobaan yang tersistem dan terencana. Penjelasan mengenai metode penciptaan yang digunakan dalam karya *Sounds of ISI Padangpanjang* adalah sebagai berikut:

1. Eksplorasi

Dalam penciptaan *Sounds of ISI Padangpanjang* memerlukan tahapan-tahapan yang panjang. Tahapan pertama dalam penciptaan karya ini adalah penentuan objek. Untuk objek yang pengkarya pilih sebagai acuan karya ialah aktivitas di kampus *ISI Padangpanjang*. setelah mendapatkan *sound sampler* yang tepat, maka tahapan selanjutnya adalah mencocokkan satu sama lain, pengkarya memilah-milah dan berimajinasi tentang tema yang sesuai dengan suasana yang akan di munculkan sehingga mendapatkan bunyi yang di harapkan. Setelah mendapatkan *sound* yang akan digunakan, maka *sound* tersebut digabungkan dalam proses kerja di (*DAW*).

2. Eksperimentasi

Setelah melakukan eksplorasi dalam membuat garapan karya ini tahapan selanjutnya adalah bereksperimen terhadap audio yang akan dihasilkan seperti melakukan *balancing* atau menyeimbangkan *volume* antar *track*, kegunaan *balancing* dalam musik untuk mengatur level atau intensitas suara-suara dari masing masing *track* yang terdapat dalam sebuah lagu, sehingga tercipta keseimbangan yang harmonis dan enak di dengar.

Pada tahap ini pengkarya mencoba bereksperimen dengan melakukan percobaan merekam suara aktivitas dan suara lingkungan di dalam kampus *ISI Padang panjang* yang

berlalu lalang, namun dengan media itu yang berbeda untuk mendapatkan hasil rekaman yang paling bagus untuk dijadikan sebuah karya. Pengkarya juga melakukan eksperimentasi dengan *plug in instrument* dengan cara menjadikannya *pattern melody, rythm, chord, harmony* dan sebagainya untuk menciptakan suasana pada karya *Sounds of ISI Padangpanjang*.

Pada tahap bagian ini pengkarya menerapkan beberapa teknik pengolahan *sample* audio yaitu menggunakan *Pro Eq, Reverd, Compressor*. Pada bagian ini pengkarya menggunakan *Pro Eq* pada *track 1* bertujuan untuk *cutting* pada *range frequency higt* dan *low*, pada *track sample* suara azan pengkarya menggunakan *Reverd* bertujuan memberi dimensi ruang pada *track* tersebut, dan pada bagian mesin pemotong kayu pengkarya menggunakan *compressor* bertujuan memberi *dinamika* terhadap *track*, untuk memberi perbedaan *volume* pelan dan keras.

3. Perwujudan

Perwujudan adalah tahap perealisasiian atau proses final dalam mewujudkan apa yang telah dipersiapkan pada dua proses sebelumnya. Pada tahap ini karya musik *Sounds of ISI Padangpanjang* dipublikasikan, maka pengkarya memperdengarkan di sebuah ruangan dengan *format stereo sound*. *Stereo* adalah suara yang menggunakan lebih dari satu saluran melalui susunan konfigurasi penguat suara yang simetris. Tujuannya untuk mendapatkan suara yang natural pada 2 sisi saluran *audio* fase R (kanan) dan fase L (kiri).

Komposisi musik *Sounds of ISI Padangpanjang* ini bukanlah datang begitu saja, tetapi dilakukan dengan proses secara bertahap sebagaimana layaknya seorang mencipta karya. Menciptakan sebuah karya musik, perlu halnya sebuah “ide” yang dimana sangat diperlukan dalam proses berkarya, tentu saja ide itu datang karena “inspirasi”. Inspirasi merupakan faktor pendorong seseorang untuk menciptakan sesuatu yang berkualitas. Inspirasi ini datang berdasarkan pengalaman ketika pengkarya berada pada kondisi minim inspirasi untuk menciptakan

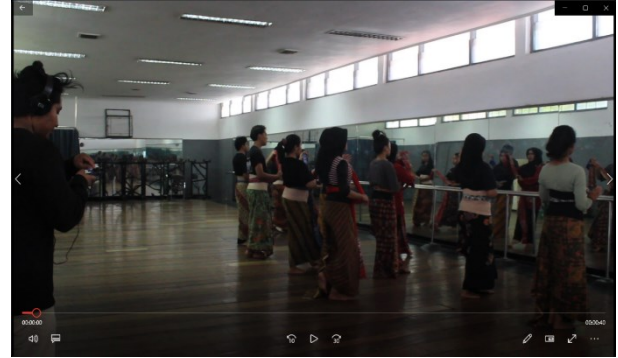
sebuah karya, namun hal tersebut membuat pengkarya semakin serius untuk mencari solusi atau jalan dalam pembuatan pencarian inspirasi. Langkah awal yang dilakukan adalah melihat pertunjukan musik yang berkaitan dengan multimedia sambil mencari-cari inspirasi untuk karya pengkarya sendiri. Setelah beberapa lama pengkarya terhubung dengan komposisi musik dengan pendekatan *soundscape*.

Setelah mendengarkan salah satu karya komposisi musik *soundscape*, pengkarya terinspirasi untuk membuat karya musik dengan pendekatan *soundscape*. Namun, terlebih dahulu penggarap mencari referensi tentang *soundscape* melalui buku dan *e-book* dan skripsi terdahulu, terlepas dari itu pengkarya juga mendengarkan *you tube* yang membahas musik *soundscape*. Setelah pengkarya mencari referensi tentang *soundscape*, pengkarya kembali mendengar karya musik *soundscape* yang didengar sebelumnya, kemudian muncul kembali idea tersendiri oleh pengkarya untuk menjadikan suara yang dihasilkan dari *soundscape* dapat di eksplorasi menjadi *instrument* dan dikemas menjadi sebuah musik, *mic* dan proses tersebut dapat dilihat pada gambar pada di bawah ini:



Gambar 1. Studio kriya
(Dokumentasi Giant Tanjung)

Proses pertama pengambilan *sound samples zoom h1n handy recorder* di dalam *studio* prodi kriya *sample* suara mesin pemotong kayu.



Gambar 2. Tari
(Dokumentasi Giant Tanjung)

Proses ke kedua pengambilan *sound samples (zoom h1n handy recorder)* saat latihan tari di dalam ruangan. Pada penggarapan karya *Sounds of ISI Padangpanjang* ini dibuat dengan menggunakan *(DAW)Studio One 5*.



Gambar 3. Presonus Studio One 5 (Sumber : Google, 18 januari 2023)

Pada penggarapan karya ini pengkarya menggunakan *track* yang terdiri 5 *midi SampleOne*, *track audio samples* aktivitas dan lingkungan kampus *ISI Padang panjang* diantaranya: (1) *samples* angin, (2) CS menyapu, (3) cafe dw, (4) tari, (5) mesin gerinda ,(6) pustaka, (7) uniang, (8) gendang, (9) jentikan jari, (10) bunyi klik kamera, (11) potong kayu, (12) karawitan vocal, (13) PBM, (14) (15) *SampleOne*, (16) marimba, (17) karya besi, (18) hujan,(19) bansi, (20) randai, (21) air mancur depan rektorat, (22) teater, (23) suara langkah kaki, (24) azan, (25) jangkrik. Sedangkan untuk *track midi* terdiri dari 3 *track* yang berasal dari *sound samples* bunyi *marimba piano drum* yang disusun kembali menjadi sebuah *instrumen* sesuai kebutuhan baik itu *rhythm* maupun *melody*.

Karya ini terdiri dari bagian I, bagian II, dan bagian III, tiga bagian yang mana masing-masing menginterpretasikan suasana aktivitas lingkungan di kampus *ISI Padangpanjang* suasana aktivitas pagi, siang, malam. Dengan durasi dan teknik yang berbeda-beda, karya ini menginterpretasikan suasana yang sesuai dengan yang pengkarya inginkan dan sesuai dengan karya *Sounds of ISI Padangpanjang*. Konsep bentuk karya *Sounds of ISI Padangpanjang* ini diawali dengan *introduction* yang masing-masingnya menginterpretasikan aktivitas dan suasana lingkungan. Pada bagian I menggambarkan suasana lingkungan kampus *ISI Padangpanjang*, dengan suara-suara aktivitas *cleaning service* yang sedang berkerja.

HASIL DAN PEMBAHASAN

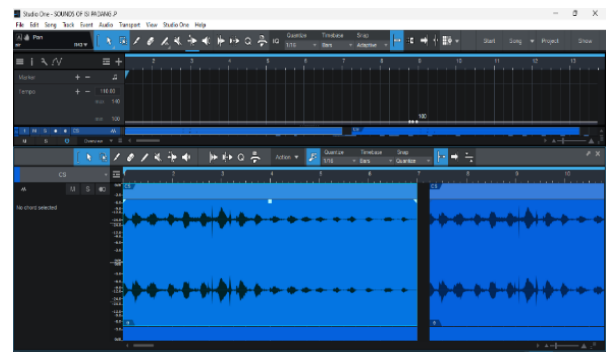
Komposisi musik *Sounds of ISI Padangpanjang* ini merupakan sebuah karya musik yang penggarapannya menggunakan teori musik *soundscape*. Kemudian disusun kedalam beberapa konsep yaitu pemilihan *sound sample* yang diinginkan, pemilihan instrument berdasarkan dari *sound samples* yang sudah ada dengan menggunakan teknik *sampling* dari sampel *sample* yang dikumpulkan dari aktivitas dan lingkungan kampus *ISI Padangpanjang*. Setelah karya selesai penyajian yang digunakan menggunakan *format stereo sound*. Secara keseluruhan karya ini terdiri 3 bagian.

A. Bagian I

Pada bagian I sebagai mengawali pengkarya memunculkan aktivitas yang ada di kampus *ISI Padangpanjang*, yang pengkarya ambil dari *sound samples* suara angin dan *cleaning service* yang sedang membersihkan lingkungan kampus *ISI Padangpanjang*. Bagian ini terdiri dari 13 bar dengan durasi 30.00 detik yang dimulai dengan *time signature* 4/4 dan tempo 100.

Pada bagian ini pengkarya menggunakan 1 *track* yaitu, suara sapu lidi. Pada bagian ini pengkarya memasukan audio ini untuk menyampaikan bahwa karya *Sounds of ISI Padangpanjang* ini merupakan murni karya dari *sound samples* para aktivitas yang

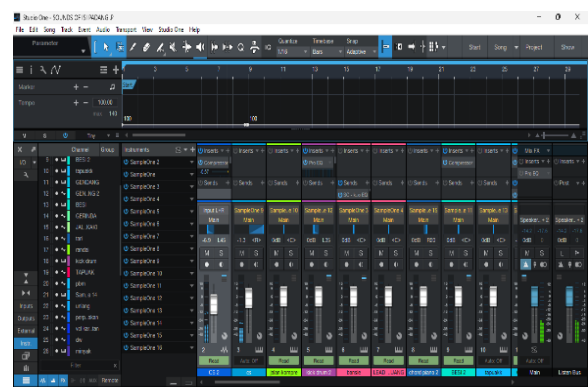
ada di kampus *ISI Padangpanjang*, dan sesuai dengan judul pengkarya bahwa karya ini merupakan *Sounds of ISI Padangpanjang*. Setelah itu diakhiri oleh *audio* suara angin sebelum memasuki bagian pertama dari karya *Sounds of ISI Padangpanjang*. Di tunjukan melalui gambar berikut :



Gambar 4. *sample audio Cleaning Service* (Dokumentasi Eki Sukria)

1. *Cleaning Service* (CS)

Cleaning Service merupakan salah satu bagian terpenting di sebuah kampus, kaerna perkerjaan seorang CS biasanya ada bagiannya masing-masing, dari membersihkan lingkungan sampai menyapu perkarangan dalam kampus. Jam kerja *Cleaning service* biasanya ada 3 kali dalam sehari yaitu diwaktu pagi, siang, dan sore. Di sini pengkarya tanpa sengaja merekam suara aktivitas cs di pagi hari saat menyapu didepan kantor prodi musik, dari sini lah *sample* bunyi suara sapu lidi didapatkan dan untuk mendukung suasana dipagi hari. Dalam *range frequency* pada *track* ini sekitar -22.2 dB seperti yang di tunjukan pada gambar 10 dibawah ini :



Gambar 5. Tampilan gambar *panning track* (Dokumentasi Eki Sukria)

Kemudian pengaturan *panning* dilakukan melalui *automation clip* yang membuat suara berpindah dari sisi kiri (L) ke sisi kanan (R) secara otomatis secara berulang ulang. Hasil dari pengolahan dan eksperimen diatas, membuat suara terdengar bergerak dari sisi kiri (L) ke sisi kanan (R) secara bergantian.

Audio 1 *Cleaning Service* berasal dari sampel audio CS yang menyapu halaman kampus ISI Padang Panjang. Untuk pengolahan, pengkarya melakukan *cutting* melalui *Pro EQ* pada *low cut* di area 75.0 Hz dengan *filter slope* 12dB/Oct, *low middle frequency* di area 504 Hz (-4.56dB), *middle frequency* di area 1.87 kHz (-4.96dB), *high middle frequency* di area 4.68 kHz (+7.74dB). Untuk lebih detailnya pengolahan tersebut dapat dilihat pada gambar 11 di bawah ini.



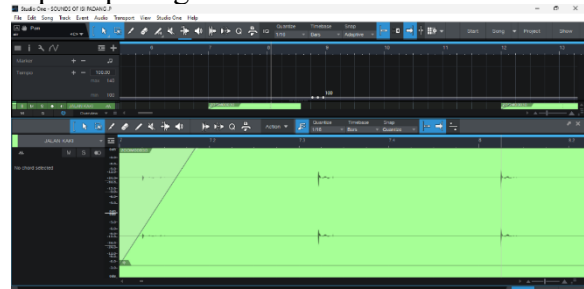
Gambar 6. Pro Eq sample audio *Cleaning Service* (Dokumentasi Eki Sukria)

Pengkarya menggunakan teknik *Pro Eq* untuk menyesuaikan frekuensi suara dalam proses *mixing* suara, untuk meningkatkan atau memotong frekuensi tertentu dan untuk memperbaiki *balance* suara atau memperkaya suara dengan cara menambahkan warna atau karakter.

2. Langkah kaki

Langkah kaki merupakan aktivitas yang sangat dijumpai dimanapun, termasuk di lingkungan kampus, suara yang mendominasi pada waktu di pagi hari karna aktivitas di pagi hari biasa nya jam sibuk dengan kegiatan berkeja. Hal ini mendasari pengkarya memilih suara langkah kaki sebagian dari komposisi *Sounds of ISI Padangpanjang*. Pada *sample*

langkah kaki pengkarya menerapkan teknik *fade-in*, teknik ini dilakukan melalui penempatan sinyal suara dari kecil ke besar seperti pada gambar 12 dibawah ini :



Gambar 7. Langkah kaki (Dokumentasi Eki Sukria)

Dari pengolahan diatas, suara terdengar seperti nyata yang ditimbulkan oleh sinyal suara dari kecil sampai besar. *Volume* tertinggi pada *sample* ini -23.5 dB dan pada *fade-in* 508 ms. *SampleOne* langkah kaki berasal dari sampel aktivitas orang- orang yang sedang berjalan di dalam lingkungan kampus *ISI Padangpanjang*, yang sedang berbicara dan diolah kembali dengan mempersempit frekuensi yang ada pada *sample*, dari 25 - 2.10 menit. *SampleOne audio* langkah kaki menggunakan *Loop Off* yang dimulai dari *start marker* 6672 dan di akhiri pada *end marker* 75191, kemudian dilakukan pengaturan *Filter (Cutoff : 20.00 kHz*.

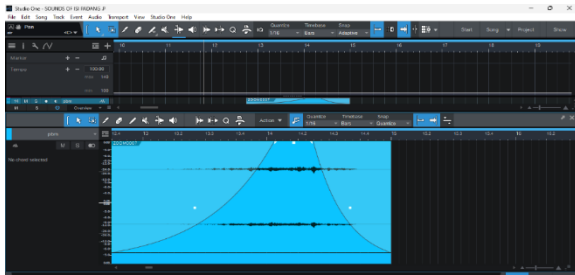
Kemudian pengkarya menambahkan *delay* yang ada pada *SampleOne* bertujuan untuk pengolahan suara yang memperlambat ulang suara asli dan membuat suara dulpikat yang berulang dengan interval waktu yang ditentukan, dengan *low* 142.8 Hz dan *high* 4.71 kHz. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar di bawah ini:



Gambar 8. Pengolahan *audio* langkah kaki di *SampleOne* (Dokumentasi Eki Sukria)

3. Proses Belajar Mengajar (PBM)

PBM adalah hal yang dilakukan sehari-hari di setiap kampus, untuk menambahkan suasana pagi, pengkarya merekam suara aktivitas pbm yang dilakukan di dalam lokal. Pada *sample* pbm pengkarya melakukan teknik *fade-in* dan *fade-out*. Teknik ini menimbulkan dari suara kecil sampai besar dan besar ke suara kecil. Pada pengolahan diatas *fade-in* 3.144 s dan pada *fade-out* 1.509 s.

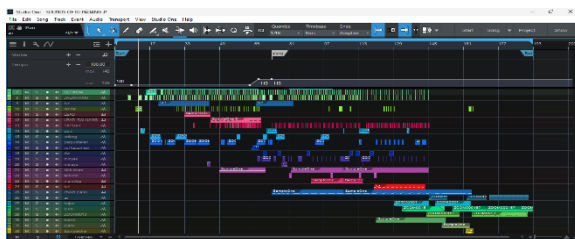


Gambar 9. Track 14 proses belajar mengajar (Dokumentasi Eki Sukria)

Pada gambar diatas *fade-in* ditunjukkan dengan tanda panah dan *fade-out* dengan tanda garis, dengan *volume* tertinggi -22.0 dB.

B. Bagian II

Pada bagian siang hari aktivitas yang ada dikampus *ISI Padangpanjang*, ditemui banyaknya kegiatan dari pbm sampai beberapa aktivitas lainnya. Keanekaragaman aktivitas tersebut pengkarya mengambil beberapa *sample* untuk digunakan kedalam komposisi *Sounds of ISI Padangpanjang*, dan memilih beberapa materi yang dijadikan komposisi, di sini pengkarya melakukan menaikkan tempo dari 100 menjadi *time signature* 4/4 dan tempo 110. Pada bagian II pengkarya menggunakan beberapa materi yaitu, pada jam 10.00 sampai jam 3 sore, seperti gambar 15 berikut dibawah ini :

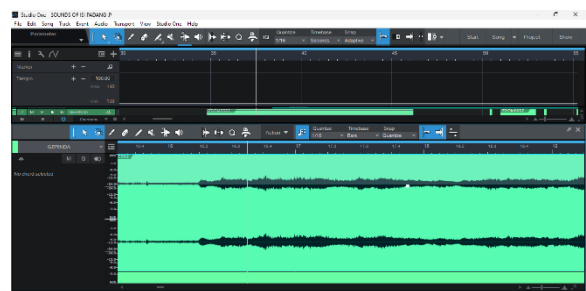


Gambar 10. Bagian II (Dokumentasi Eki Sukria)

Pada di menit tempo naik menjadi 110 sampai akhir dari suasana siang sampai malam hari, seperti yang ditunjukkan pada tanda panah diatas.

1. Studio Seni Kriya

Prodi kriya adalah bagian dari fakultas di seni rupa dan desain. Di prodi kriya terdapat elemen untuk membuat sebuah karya seni seperti elemen besi, kayu, kulit, dan tekstil. Fungsi dari elemen itu untuk menentukan minat mahasiswa yang ada di prodi kriya untuk membuat sebuah karya. Di sini pengkarya secara tidak sengaja merekam suara aktivitas di dalam studi kriya, yang sedang memotong kayu memakai mesin. Di sini lah pengkarya menjadikan *sample* suara bunyi mesin potong menjadikan sebuah komposisi di dalam karya *Sounds of ISI Padangpanjang*, seperti pada gambar 16 dibawah ini :



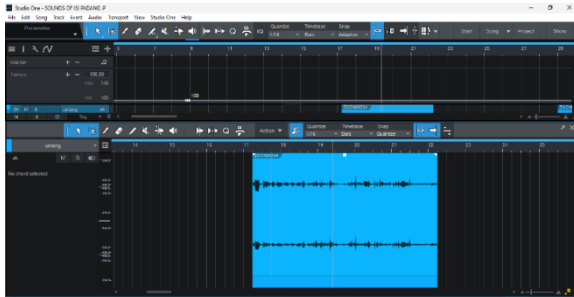
Gambar 11. Track 7 sample mesin potong (Dokumentasi Eki Sukria)

Disample track 7 ini pengkarya melakukan diff- 10.4dB (Diff + 0.0 dB) untuk menurunkan *volume*, dalam track ini seperti yang di tanda panah pada gambar di atas ini. Pada *sample* mesin pemotong kayu, pengkarya memotong frekuensi *low* dengan bentuk *low cut* di area 75.0 Hz dengan *filter slope* 24dB/Oct dengan menurunkan *gain* sekitar-3.57 dB, dan melakukan *boosting* pada frekuensi *high-cut* 14.16 k sebanyak 12 dB/Oct.

2. Uniang

Di kampus *ISI Padangpanjang* ada seseorang jualan, yang sering dipanggil uniang oleh mahasiswa, panggilan uniang, biasanya panggilan ini berasal dari Kota Pariaman. Di laga-laga tari, biasanya uniang ini berjualan disana pada pukul 10.11 sampai selesai. Di bagian ini pengkarya tertarik

mengambil *sample* suara uniang untuk karya *Sounds of ISI Padangpanjang*, di dalam komposisi ini pengkarya menjadikan *sample* dari vokal uniang, *track* vokal berikut bisa dilihat pada gambar 18 dibawah ini:



Gambar 12. *Sample track 15 vokal uniang*
(Dokumentasi Eki Sukria)

Pada *sample* suara uniang, pengkarya memotong frekuensi dengan tujuan untuk mengatur low dan high frekuensi, dengan bentuk *low cut* di area 75.0 Hz dengan *filter slope* 24dB/Oct dengan menurunkan *low midle frequency* di area 490 Hz (-3.77dB), *midle frequency* di area 126kHz (-3.97dB), *high midle frequency* di area 2.69 kHz (0.48 dB).

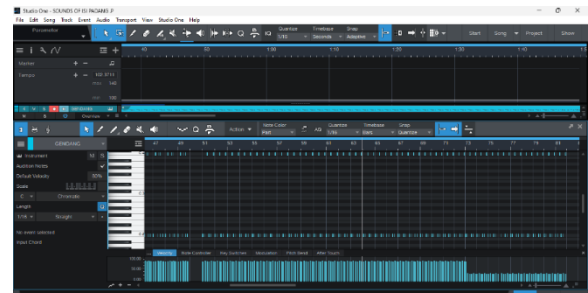
3. karawitan

Karawitan adalah sebuah jurusan yang berada di fakultas seni pertunjukan, di kampus *ISI Padangpanjang* jurusan karawitan ini berkaitan dengan alat musik etnik atau melayu dan sebahagiannya, seperti *randai*, *vokal etnik*, alat musik minang dan melayu. Pengkarya mengambil *sample* suara etnik dan gendang pada saat merekam aktivitas pbm, dan memasukan kedua materi untuk dijadikan karya dari *Sounds of ISI Padangpanjang*, seperti pada gambar 19 di bawah ini:

Gambar 13. *SampleOne*
(Dokumentasi Eki Sukria)

Pada gambar *SampleOne* diatas pengkarya melakukan *cutting* pada audio wave seperti yang ditunjukkan pada tanda panah diatas, dengan memotong dari bagian *track* pengakarya dapat mengambil bunyi yang

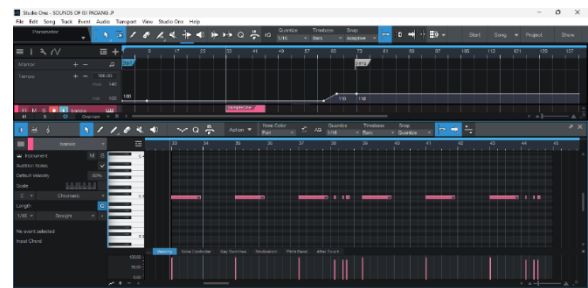
diingin kan oleh pengkarya dan diolah untuk menjadikan *beat*, seperti gambar 21 di bawah ini:



Gambar 14. Tampilan *piano roll* pada bar 15 – 125
(Dokumentasi Eki Sukria)

4. Bansi

Bansi adalah alat musik *tradisional* yang berasal dari Minangkabau, alat musik ini sering ditemui di prodi karawitan karena di sana lebih memfokuskan ke pada hal tradisi dan budaya Melayu dan Minangkabau di komposisi karya ini pengkarya menjadikan bansi sebagai *lead* melodi seperti yang terlihat pada gambar 22 di bawah ini:



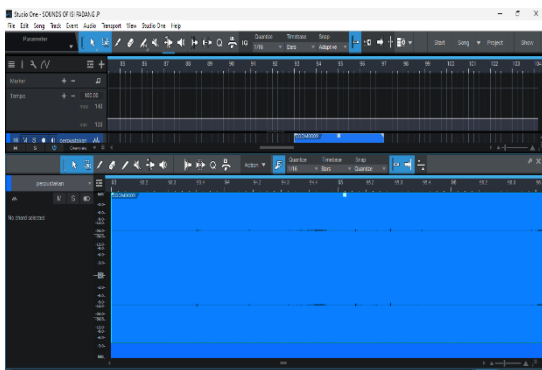
Gambar 15. *Piano roll bansi sebagai lead*
(Dokumentasi Eki Sukria)

Audio bansi berasal dari *sample audio* orang yang meniup bansi saat acara di kampus *ISI Padangpanjang*. Untuk pengolahan, pengkarya melakukan *cutting* melalui *Pro EQ* pada *low cut* di area 75.0 Hz dengan *filter slope* 12dB/Oct, *low midle frequency* di area 514 Hz (-6.15dB), *midle frequency* di area 2.38 kHz (-2.88B), *high midle frequency* di area 2.98 kHz (+3.12dB).

5. Perpustakaan

Perpustakaan memiliki bagian penting dalam sebuah kampus, fungsi perpustakaan

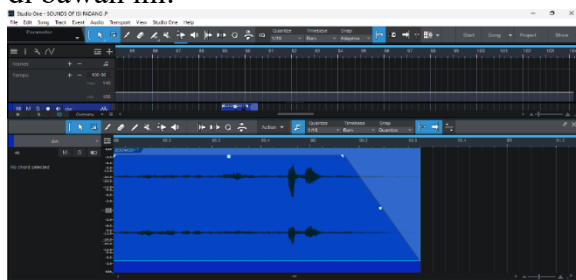
sebagai reverensi mahasiswa untuk mencari jurnal atau skripsi membaca buku. Di kampus *ISI Padangpanjang* perpustakaan buka dari jam 08.00 pagi sampai 16.30, di dalam komposisi karya *Sounds of ISI Padangpanjang*. Pengakrya mengambil suasana pada siang hari di perpustakaan yaitu pada jam 2 di sini pengakrya mengambil *sample* buku yang sedang dibuka dan dibaca mahasiswa seperti pada gambar track dibawah ini :



Gambar 16. Track 16 perpustakaan
(Dokumentasi Eki Sukria)

6. Cafe Dw

Kantin adalah tempat makan dan beristirahatnya bagi mahasiswa, di kampus *ISI Padangpanjang* terdapat sebuah kantin yang bernama *caffé dw*, di kantin tersebut terdapat banyak aktivitas mahasiswa yang sedang makan, mengerjakan tugas dan lainnya. Di sini pengkarya tanpa sengaja merekam suara-suara orang yang lagi makan dan memasak di dalam kantin *dw* tersebut. Pada materi ini pengkarya memasukan *sample* suara-suara yang ada dikantin *dw* untuk menjadikan karya komposisi *Sounds of ISI Padangpanjang*, seperti pada gambar 24 track di bawah ini:



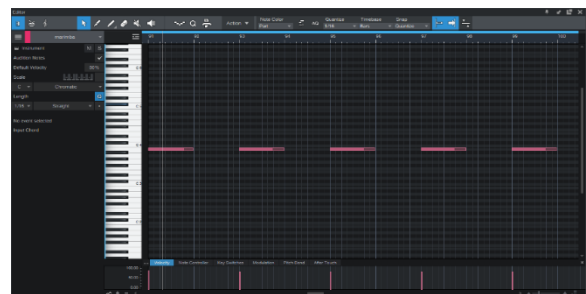
Gambar 17. Track 18 café dw
(Dokumentasi Eki Sukria)

Di track 18 *sample* bunyi *café dw* pengkarya melakukan pengolahan sinyal suara dengan teknik *fade-out* dengan tujuan untuk

mengantur bunyi dari besar ke kecil *fade-out* 843 ms.

7. Marimba

Marimba adalah alat musik perkusi bernada dengan bilahan dari kayu dan resonator pipa, yang banyak dipakai diluar negeri. Penggunaan marimba di Indonesia realtif sedikit. Di prodi musik alat musik ini bisa di temui di ruangan perkusi. Di sini pengkarya menjadikan alat musik marimba sebagai *lead* dikarya *Sounds of ISI Padangpanjang*, seperti pada gambar 25 track dibawah ini :



Gambar 18. Piano roll alat musik marimba
(Dokumentasi Eki Sukria)

Lead melodi alat musik marimba dimulai dari bar 91-113 tujuan pengkarya memasukan *sample* alat musik *marimba* dalam komposisi ini untuk memberi warna dalam karya *Sounds of ISI Padangpanjang*.

8. Piano

Pengkarya melakukan pengolahan pada *sample audio* piano dengan *SampleOne* dengan tujuan untuk membuat *drone chord* yang mengiringi *beat*, di sini pengkarya mengolah dengan melakukan *reverse* pada *audio wave* piano dengan menggunakan *SampleOne* seperti pada gambar dibawah ini:



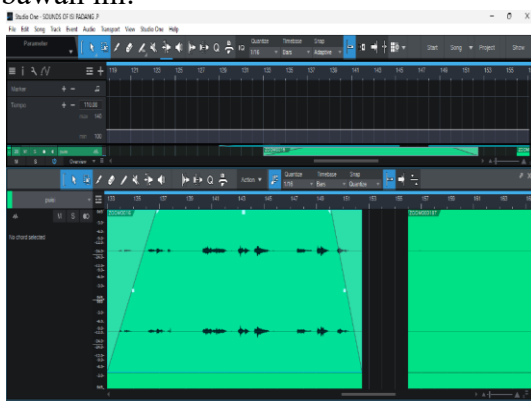
Gambar 19. SampleOne
(Dokumentasi Eki Sukria)

Bisa dilihat pada tanda panah diatas, *reverse* adalah teknik rekayasa dimana suatu media atau objek diatur untuk memulai secara terbalik seperti sebuah lagu yang dimulai dari akhir ke awal. Pengkarya juga memotong *audio* yang ada di *SampleOne*, tujuan untuk mengambil suara yang akan di *reverse* yang sesuai dengan keinginan pengkarya, dan setelah memotong *audio* pengkarya menyusun bunyi dengan *piano roll* yang ada di *SampleOne* seperti gambar 27 di bawah ini:

Gambar 20. *Piano roll*
(Dokumentasi Eki Sukria)

9. Suara puisi (Teater)

Di prodi teater pengkarya mengambil *sample* bunyi pada mahasiswa yang sedang berpuisi di dalam sebuah gedung, pengkarya tertarik mengambil *sample* suara mahasiswa yang sedang berpuisi untuk dijadikan komposisi pengkarya, seperti pada gambar 28 dibawah ini:



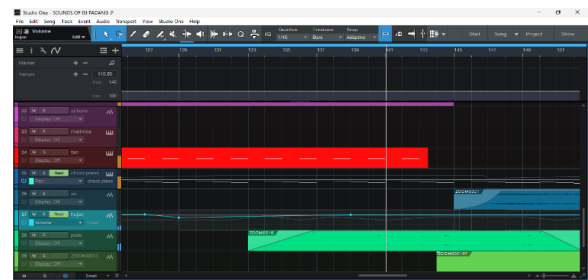
Gambar 21. *Sample* suara puisi
(Dokumentasi Eki Sukria)

Di *track sample* suara puisi ini pengkarya melakukan teknik *fade-in* pada bar-133-137 dan *fade-out* 150-152 dengan *fade-in* 8.246 s dan *fade-out* 5.217 s. Teknik ini pengkarya gunakan untuk mengolah sinyal

suara dari kecil ke besar dan sebaliknya seperti yang di tanda panah diatas ini.

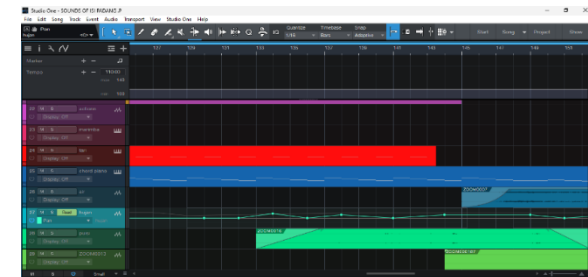
10. Hujan

Pengolahan pada *track* hujan ini diproses dengan mengaplikasikan teknik *automation*. Hasil dari pengolahan pada gambar *track* dibawah ini suara bergerak dari kecil ke-besar dan dari sisi kanan (R) pendengar ke sisi (L), seperti dilihat pada gambar 29 di bawah ini:



Gambar 22. *Track* hujan *automation*
(Dokumentasi Eki Sukria)

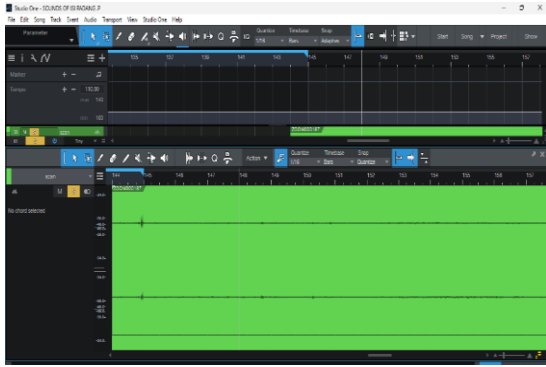
Bisa dilihat dengan tanda panah diatas, kemudian sinyal suara akan menjadi besar dan kecil yang telah diatur pengkarya. Pada gambar *track* hujan di bawah ini bisa dilihat sinyal suara (R) dan (L) bergerak secara otomatis.



Gambar 23. *Automation* pada *track* hujan
(Dokumentasi Eki Sukria)

C. Bagian III

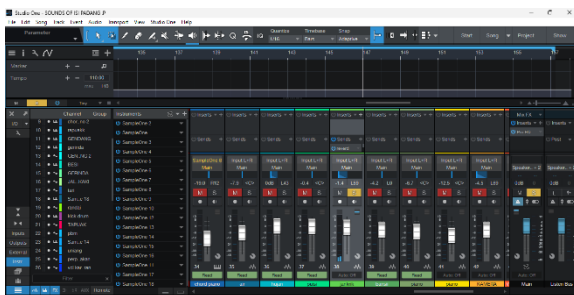
Pada bagian 3 pengkarya mendeskripsikan suasana sepi dan sedikitnya aktivitas mahasiswa yang di kampus *ISI Padangpanjang*. Suasana malam hari dimulai dari bar 145-193 dengan tempo 110. Saat malam hari pengkarya memasukan beberapa materi seperti suara azan, langkah kaki, mesin pemotong kayu, bunyi jangkrik, pbm mahasiswa yang sedang latihan piano diruang string. Pada *track* suasana malam hari pengkarya mulai dengan bunyik jangkrik seperti gambar 31 *track* di bawah ini:



Gambar 24. Bunyi jangkrik
(Dokumentasi Eki Sukria)

1. Jangkrik

Jangkrik merupakan salah satu jenis serangga yang aktif di malam hari hingga pagi hari. Jangkrik memiliki suara nyaring yang dihasilkan dari membran sayapnya. Di lingkungan kampus *ISI Padangpanjang*, suara jangkrik merupakan jenis suara yang selalu terdengar terutama pada malam hari hingga pagi hari. Suara jangkrik dipilih dalam komposisi *Sounds of ISI Padangpanjang* untuk mendukung suasana dimunculkan seperti suasana dini hari. Pada *sample* jangkrik terdapat beberapa suara *noise* yang tertangkap pada saat proses rekaman, dengan *volume* tertingginya pada *track* -49.8 dB seperti di lihat pada gambar berikut ini:



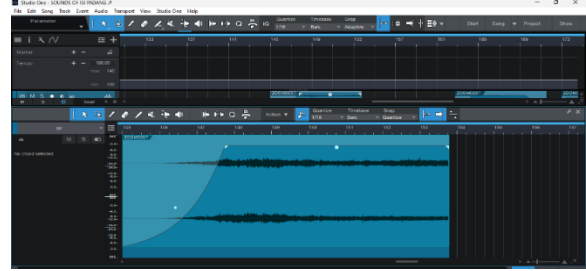
Gambar 25. Tampilan paning pada sample jangkrik
(Dokumentasi Eki Sukria)

Pada bagian *insert track sample* jangkrik pengkarya memulai suara dari sisi kiri dengan (L) 59 dan menurunkan *volume* nya di -1.4.

2. Air mancur gedung rektorat

Suara air dipilih dalam komposisi *Sounds of ISI Padangpanjang*, pada bagian ini *sampel* air terdapat beberapa suara *noise* yang tertangkap pada saat proses rekaman. Suara ini

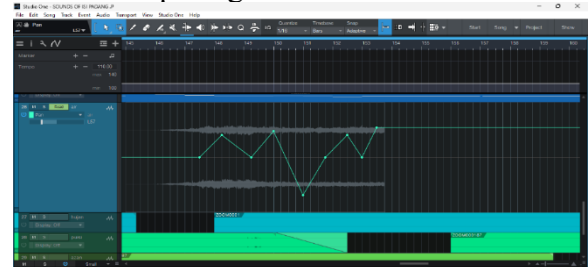
di munculkan pada bar 145 -153 seperti pada gambar 33 dibawah ini:



Gambar 26. Suara air mancur di halaman gedung rektorat
(Dokumentasi Eki Sukria)

Pada *track* ini pengkarya memakai teknik *fade-in* dan *diff* yang digunakan untuk mengatur sinyal suara yang timbul secara bertahap, seperti proses pada gambar diatas ini, yang di tandai dengan tanda panah pada bagian *fade-in* 6. 012 s dan pada bagian *track* yang di *Diff* -3.8 dB (*Diff*: +0.0 dB).

Pada *track* air mancur ini pengkarya juga melakukan teknik *automation* pada bagian *track* tersebut. *Automation* adalah membuat suatu *parameter* dalam pengerjaan *recording* atau dalam suatu *track* tertentu bisa menjadi berubah untuk settingan tertentu. Seperti *track* air mancur pada gambar 34 dibawah ini:



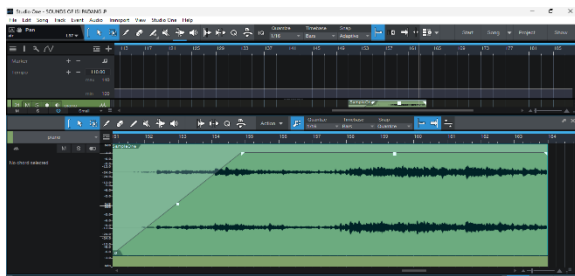
Gambar 27. Automation
(Dokumentasi Eki Sukria)

Seperti yang di tandai dengan tanda panah pada gambar di atas, disini pengkarya menggunakan *automation pan* untuk mendengarkan suara air terdengar dari sisi kanan dan kiri.

3. Piano

Di kampus *ISI Padangpanjang* bagi para mahasiswanya jam malam sebagai ganti *pbm* dengan latihan mayor mereka masing-masing, karena tidak setiap mahasiswa memiliki alat-alat mayor mereka sendiri, penyebab mahasiswa tidak memiliki alat-alat musik tergantung dengan keadaan ekonomi mereka

masing-masing karena sebuah alat musik piano bukan lah barang yang murah secara materi. Di sini pengkarya secara tidak sengaja merekam proses mahasiswa latihan piano di dalam ruang string saat malam hari pada jam 19.30. pengkarya mengambil sampel bunyi dari piano untuk dimasukkan pada komposisi karya *Sounds of ISI Padangpanjang*, menambah suasana seram di malam hari. Lebih jelasnya bisa di lihat pada gambar 35 track dibawah ini:



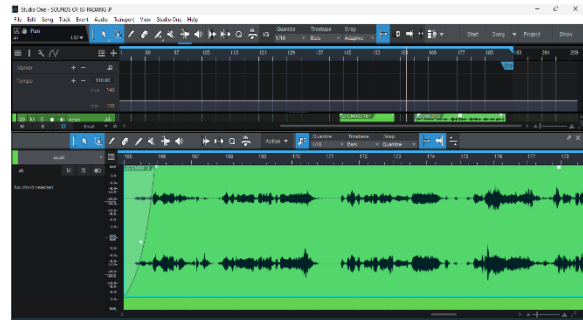
Gambar 28. suara piano di malam hari (Dokumentasi Eki Sukria)

Di *track* ini pengkarya memakai teknik *fade-in* untuk memberi sinyal suara dari kecil ke besar dengan *fade-in* 8.477 s (+0 s) dan pengkarya juga melakukan di *Diff* di *track* ini dengan *Diff* -3.1 dB (*Diff*: + 0. 0 dB) dengan tujuan memakai teknik *Diff* untuk mengurangi *volume* pada *track* tersebut.

4. Suara Azan

Suara azan adalah himbuan untuk umat muslim yang memberikan tanda waktu sholat sudah masuk yang secara tidak langsung memberikan peringatan atau panggilan bagi siapa saja yang merasa ada hubungannya dengan sang pencipta sebagai tanda rasa patuh dan tunduk kepada sang kholik sebagai satu – satunya yang mengendalikan alam semesta untuk semua makhluk ciptaannya. Di kampus *ISI Padangpanjang* terdapat sebuah masjid yang indah, dan bagi mahasiswa, dosen dan perangkat yang ada di kampus biasanya di masjid melakukan sholat berjamaah. Pada dasarnya manusia sibuk apapun dengan aktivitas yang dilakukan sehari-hari, jangan pernah melalaikan kewajibannya terutama bagi umat islam, karna sejati suara azan adalah himbuan beribadah bagi umat islam diseluruh dunia. Di sini suara azan dan komat pengkarya

masukkan dalam komposisi *Sounds of ISI Padangpanjang* untuk sebagai penutup sebuah suasana aktivitas dari pagi, siang dan malam di dalam karya *Sounds of ISI Padangpanjang*, lebih jelas nya bisa dilihat pada gambar 36 track di bawah ini:



Gambar 29. Suara azan (Dokumentasi Eki Sukria)

Pada *track* suara azan ini pengkarya memakai beberapa teknik-teknik yaitu, *fade-in* dan kedua *Reverb*. Proses pertama pengkarya melakukan *fade-in* pada bar 165-166 *fade-in* 2.023 setelah proses pertama pengkarya menambahkan *Reverb*. Fungsi dari sebuah *Reverb* adalah perangkat yang digunakan pada sinyal audio untuk menciptakan atau mesimulasikan sebuah dimensi ruang, seperti pada gambar 37 dibawah ini:



Gambar 30. Tampilan Room Reverb sample audio azan (Dokumentasi Eki Sukria)

Terlihat pada gambar diatas, *plug in* bawaan *studio one 5* yang digunakan pengkarya dalam *track sample* suara azan.

Di sini pengkarya mengurangi *length* nya menjadi -600.0 ms pre 0.00 ms dan *mix* 0.50 fungsinya untuk mengatur panjang demensinya sesuai suara yang di inginkan pengkarya. Pengkarya memberikan *Room Reverb* hanya pada *track* suara azan dengan tujuan untuk memberikan dimensi antar ruang.

Seperti yang ditunjukkan pada gambar 38 dibawah ini :



Gambar 31. Tampilan Room Reverb (Dokumentasi Eki Sukria)



Gambar 39. Room Reverb Dampness (Dokumentasi Eki Sukria)

Pada bagian ini pengkarya mengatur *population* 0.70 *reflexivity* 0.00 dan *dampness* 58.5 % fungsi nya untuk memberi karakter suara yang diinginkan pengkarya. Pada bagian berikutnya pengkarya mengatur *size* 12.79 dan *width* 1.05 *height* 0.40 fungsinya untuk mengatur demensi lebarnya suara yang pengkarya inginkan pada track suara azan ini untuk memberi demensi ruang, seperti pada gambar 39 diatas ini:



Gambar 40. Room Reverb size, width. Height (Dokumentasi Eki Sukria)

Seperti yang ditandai dengan tanda panah pada gambar diatas ini fungsi *size* pada *Room Reverb* untuk memperluas dimensi pada *track audio* azan tersebut. Pada *track* ini *Room Reverb* digunakan untuk memberi dimensi ruang pada audio ini dengan sesuai kebutuhan pengkarya.

KESIMPULAN

Selama proses pembuatan hingga menjadi sebuah karya dengan judul *Sounds of ISI Padangpanjang* banyak pelajaran yang dapat diambil dari karya ini. Pertama dari segi penggarapan karya, bahwa segala sesuatu yang memiliki bunyi dapat kita jadikan sebuah alunan musik tergantung dari kreatifitas dan media yang digunakan dalam menggarap bunyi tersebut.

Sounds of ISI Padangpanjang merupakan karya musik dengan konsep *soundscape* di lingkungan kampus *ISI Padangpanjang*, dimana dalam komposisinya bersumber dari aktivitas yang ada di kampus seperti: azan, langkah kaki, puisi, suara klik kamera, randai, uniang, suara roll kamera action, marimba, gendang, bansi, mesin potong kayu, dan suara air mancur depan rektorat. Karya *Sounds of ISI Padangpanjang* digarap dalam bentuk format stereo yakni dua buah saluran sinyal suara fase L (kiri) dan fase R (kanan) kemudian dipendengarkan diruangan perkusi kampus *ISI Padangpanjang*.

KEPUSTAKAAN

Buku

Berg, Christopher. (2008). *Mastering Guitar Technique*. USA: Mel Bay Publication Inc.

Interpretasi Repertoar Asturias Ditinjau pada Aspek Era. Retrieved January 15, 2017, dari <https://guitar Asturias.com/>

Laplace, P. S. (1951). *Esai filosofis tentang probabilitas*. (Rosmegawaty & Irwan, terjemahan.). Padangpanjang: ISI Press. (Original work published 1814)

Nursyirwan. (2011). "Varian Teknik Penalaan Talempong Logam di Minangkabau".

Disertasi (Dr.). Universitas Gadjah Mada, Yogyakarta.

Postlewate, Charles. (2001). *Right-Hand Studies for Five Fingers*. USA: Mel Bay Publication Inc.

Sina, Ibnu. (2020). Concerto for Cello. Padangpanjang: ISI Record Studio.

Supriando. (2020). 120 Arpeggio Op. 1 Mauro Giuliani: Pengaruhnya Terhadap Kualitas Petikan Gitar Klasik Mahasiswa Prodi Seni Musik ISI Padangpanjang. *Ekspresi Seni* (24), 123-131.

Wawancara

Desmawati, 56 tahun. Wawancara dengan Guru SMPN Kamang Mudik Kabupaten Agam Sumatera Barat. 12 Februari 2021.