

METODE PENGGARAPANMUSIK ILUSTRASI *THE SOUND OF CRUSADES*

M. Iqbal Widiyanto
Emridawati
Hafif HR

Program Studi Seni Musik Fakultas Seni Pertunjukan
Institut Seni Indonesia Padangpanjang
iqbalwidiyanto007@gmail.com
watiemrida@gmail.com
hafif74hr@gmail.com

ABSTRAK

The Sound of Crusades merupakan sebuah komposisi musik ilustrasi yang dibuat untuk mengekspresikan dan menghadirkan suasana perang salib melalui musik kepada para pendengarnya. Penggarapan komposisi ini berasal dari peristiwa perang salib, yaitu perang agama antara umat Islam dengan Kristen Eropa selama dua abad (akhir abad ke-11 sampai abad ke-13). Musik ini diolah dengan menggunakan perangkat elektronik seperti; *hardware* dan *software* untuk memproduksi musik multimedia, diantaranya; komputer, speaker monitor, *midi controller*, *headset monitor*, *software Digital Audio Workstation*, *Virtual Studio Technology* dan *Virtual Studio Technology Instrument* serta fitur *Automation*, *Velocity* dan *Fx*. Musik ini tergolong musik program, dimana di dalamnya terdapat adegan dan cerita dengan visual slide gambar. Komposisi musik ini dibagi menjadi tiga bagian sesuai dengan alur cerita yang terjadi pada perang salib. Hasil akhir dari komposisi musik ilustrasi ini, berupa visualisasi video yang berisikan slide ilustrasi gambar perang salib.

Kata kunci: *Musik Ilustrasi, Musik Program, Slide Ilustrasi Gambar Perang Salib, Teknologi Musik.*

ABSTRACT

The Sound of Crusades is an illustrated musical composition created to express and present the atmosphere of the crusade through music to its listeners. The composition stems from the crusade, a religious war between Muslims and European Christians for two centuries (late 11th to 13th centuries). This music is processed using electronic devices such as; *hardware* and *software* to produce multimedia music, including; *Computers*, *Speaker Monitors*, *midi controllers*, *headset monitors*, *Software Digital Audio Workstation*, *Virtual Studio Technology* and *Virtual Studio Technology Instrument* as well as features *Automation*, *Velocity* and *Fx*. This music is classified as program music, where there are scenes and stories with visual slide images. The composition of this music is divided into three parts according to the storyline that occurred during the crusades. The end result of this illustrated music composition, in the form of a video visualization containing a slide illustration of a crusader image.

Keywords: *Music Illustration, Program Music, Crusade Picture Illustration Slide, Music Technology.*

PENDAHULUAN

The Sound of Crusades merupakan sebuah komposisi musik multimedia yang berangkat dari peristiwa Perang Salib, yang terjadi di negara bagian Eropa dan Timur Tengah hampir selama dua abad (mulai akhir abad ke-11 sampai abad ke-13). Dimana kaum kristen Eropa memberi nama perang ini dengan sebutan *Crusade* (Perang Salib dalam bahasa Indonesia).

Perang Salib bertujuan membebaskan kota suci Baitul Maqdis (Yerusalem) dari orang Islam (Mas'ud, Abdurrahman, 2009: 231). Kota dan tempat suci Kristen diduduki Islam sejak 632M, seperti; Suriah, Asia Kecil, Spanyol dan Sicilia. Pada peperangan ini, militer Kristen menggunakan simbol salib dalam perang mereka, mereka menganggap perang ini adalah suci, karena setiap prajurit Kristen yang mati berperang di medan perang dianggap mati syahid. Demikian juga dengan orang Islam yang berperang, menganggap prajurit Islam yang mati saat berperang, maka mereka menganggap mati syahid karena telah berhasil mengalahkan orang kristen.

Peristiwa penting dalam gerakan ekspansi yang dilakukan oleh Alp Arselan yang hanya berkekuatan 15.000 prajurit, berhasil mengalahkan tentara

Romawi (tentara salib) yang berjumlah 200.000 orang, terdiri dari tentara; Romawi, Ghuz, Al-Akraj, Al-Hajr, Prancis dan Armenia. Peristiwa peperangan ini, menanamkan benih permusuhan dan kebencian orang-orang Kristen terhadap umat Islam, kemudian mencetuskan Perang Salib (Yatim, Badri: 2008,76).

Komposisi musik *The Sound of Crusades* ini digarap dalam bentuk musik ilustrasi, dengan teknik garapan musik multimedia. Penggarapan komposisi ini menggunakan; *software Digital Audio Workstation (DAW)*, *Virtual Studio Tecnology instrument (VSTi)*, *Midi Controller* dan beberapa *sound effect* sebagai fitur *mixing*. Komposisi ini tidak menggunakan pemain seperti pertunjukan musik lainnya, tetapi Pengkarya berperan sebagai pemain pada instrument yang terdapat pada fitur elektronik.

Musik ilustrasi yang dimaksud seperti yang dijelaskan oleh Pono Banoe, bahwa musik ilustrasi adalah musik yang ditampilkan secara visual dari suasana dan di dalamnya terdapat objek, adegan atau cerita tertentu, yang disebut sebagai musik pengiring *background* (suara latar). Ini sangat berperan penting, terutama sebagai latar belakang pada sebuah pertunjukan visual tertentu. Disamping itu musik ilustrasi juga dikenal dengan

sebutan musik program (2003:344). Jadi komposisi *The Sound of Crusades* tergolong kepada musik program, karena di dalamnya terdapat slide gambar yang menggambarkan cerita perang salib dan musik sebagai pengiring *background* (suara latar).

Gaya musik ilustrasi atau program ini berbeda dari gaya musik mutlak. Musik mutlak mempunyai aturan yang harus diikuti, sedangkan musik program lebih bebas dan sesuai keinginan komponisnya (Tria Amelia, 2016:1).

Musik iringan dapat disebut sebagai musik ilustrasi, tetapi ilustrasi musik tidak selalu berupa iringan (Heni Kusumawati, 2009:3), Begitu jugadengan musik film yang dapat dikatakan sebagai musik ilustrasi, karena dapat memberikan pengertian emosional dan drama psikologikal melalui musik (Davis, Richard, 1999:25).

Jadi dalam membuat musik yang digunakan untuk mengilustrasikan suatu objek, kejadian ataupun cerita seorang Pengkarya tidak hanya membuat musik melainkan membuat musik yang dapat mengekspresikannya.

Musik ilustrasi dapat membangun suasana yang dapat mempengaruhi emosi seseorang. Musik yang gembira, akan dapat menghasilkan peningkatan suasana hati yang positif. Demikian

sebaliknya, musik yang sedih akan dapat menghasilkan peningkatan suasana hati yang negative. Maka dapat disimpulkan bahwa sebuah musik cenderung menimbulkan suasana hati yang berbeda dalam diri pendengarnya (Djohan, 2009:109).

Menurut Christ Billy Aryanto seorang akademisi dan ahli psikologi musik (<https://www.cnnindonesia.com>), mengatakan bahwa manfaat musik dapat terasa secara fisik, sosial dan juga psikologis. Billy juga mengatakan “musik yang tepat dan dimainkan di saat yang tepat dapat mempengaruhi seseorang secara psikologis. *Scoring* sempurna yang cocok dengan suatu adegan tertentu dapat memperkuat emosi dan suasana hati, sebuah adegan tidak hanya dapat dilihat berupa visual video tetapi sebuah adegan juga dapat dilihat pada visual gambar.

Komposisi *The Sound of Crusades* sebagai komposisi musik multimedia, yang mengambil tema dari perang salib dibawakan secara *playback* melalui video slide gambar perang salib sebagai visualnya. Penciptaan komposisi ini bertujuan untuk mengenang kembali sejarah perang penting umat Islam dan Kristen yang pernah menjadi bagian dalam kehidupan manusia dan juga sebagai pelestarian sejarah masa lalu .

Agar lebih jelasnya musik ilustrasi *The Sound of Crusades*, dapat dilihat uraiannya secara rinci melalui metode penggarapan pada bagian bahasan di bawah ini.

PEMBAHASAN

Seperti penjelasan sebelumnya di atas, komposisi musik ilustrasi *The Sound of Crusades* lebih rinci akan dibahas pada bagian pembahasan ini. Sebelum membahas penulisan ini, Pengkaryamenjelaskan hal-hal yang terkait dengan penggarapan komposisi antara lain; gagasan atau ide penciptaan, kajian sumber penciptaan, pendekatan konseptual penciptaan dan metode penciptaan komposisi, proses penggarapan komposisi.

1. Gagasan atau Ide Penciptaan

Ide penciptaan komposisi *The Sound of Crusades* berasal dari peristiwa perang salib berbentuk *Narrative*, yaitu dengan cara menghadirkan suasana perang salib melalui musik ilustrasi untuk disampaikan kepada audient.

Dalam menciptakan gambaran suasana dan ekspresi, komposisi musik ilustrasi ini dipadukan dengan musikalitas dan imajinasi Pengkarya dan dengan visual slide ilustrasi gambar perang salib. Ide penggarapan komposisi *The Sound of Crusades* ini, juga memanfaatkan teknologi sebagai instrument virtual

dan menyusun beberapa instrument musik virtual melalui VSTi yang terdapat pada DAW.

VSTi tersebut berfungsi sebagai pengganti sumber suara pada instrument *analog* (nyata), antara lain; Violin1, Violin2, Viola, Cello, Contrabass, Horn, Trompet, Trombone, Tuba, Duduk (alat musik tiup tradisional Armenia), Timpani, Cymbal, Tubular Bells, Tambourine, Gong, Floor Toms, Octoban, Taiko Drum dan Bass Drum.

2. Kajian Sumber Penciptaan

Agar *The Sound of Crusades*, dapat diciptakan menjadi sebuah komposisi, terlebih dahulu dilakukan kajian sumber penciptaan melalui kajian referensi mengenai cerita peristiwa perang salib. Kajian sumber yang dimaksud antara lain:

a. Buku dan Internet

Buku dan Internet berguna untuk mendapatkan sejarah dan cerita dari peristiwa perang salib.

b. Musik Elektronik.

Musik elektronik dipergunakan untuk mengeksplorasi bermacam-macam sumber bunyi. Menurut Ben M Pasaribu, musik elektronik adalah salah satu cara untuk mengeksplorasi keragaman sumber bunyi natural maupun *artificial* atau buatan, tiruan (2006:19).

Biasanya penyajian musik elektronik diperdengarkan melalui konsep *live performance* dan *autoplay*.

Berdasarkan pendapat Ben M Pasaribu inilah yang menjadi landasan untuk menggunakan VSTi pada DAW dalam komposisi ini, yang bisa berfungsi sebagai instrumen musiknya.

Penciptaan komposisi ini dilakukan dengan menerapkan perpaduan musik dan visual. Menurut Christ Billy Aryanto seorang akademisi dan ahli psikologi musik, mengatakan dalam CNN Indonesia pada tahun 2016. Musik yang tepat dan dimainkan disaat yang tepat, akan dapat memengaruhi seseorang secara psikologis. Bukan cuma perkara suasana hati, namun juga kemampuan untuk membuat pikiran lebih fokus ataupun lebih santai.

Berdasarkan hal tersebut, Pengkarya ingin membuat musik ilustrasi dari peristiwa Perang Salib dengan menggunakan VSTi, *Sound effect* pada DAW yang berfungsi sebagai komponen musik multimedia dan menyesuaikan gambar dengan musik pada komposisi yang dibuat tersebut.

Inilah yang menjadi sumber ide komposisi ini, dan sangat menantang untuk mewujudkannya dengan munculkan musik bertema perang salib.

3. Pendekatan Konseptual Penciptaan

Pendekatan konseptual penciptaan *The Sound of Crusades* menggunakan konsep musik ilustrasi, dimana prinsip dari musik Ilustrasi ini adalah menggambarkan suatu suasana sebagai musik latar yang mengiringi adegan dan aksis selama cerita berjalan,

Menurut M. Bayu Widagdo dan Winastwan Gora S (2007:3) dengan judul bukunya yaitu "*Bikin Film Indie itu Mudah*" dijelaskan bahwa musik ilustrasi berguna untuk menciptakan *mood* atau suasana kejiwaan.

4. Metode Penciptaan

Metode atau cara-cara menciptakan komposisi *The Sound of Crusa* ini memiliki beberapa tahap persiapan seperti; mencari, mendownload atau mengumpulkan berbagai *Software Pulgin* dan VSTi tambahan untuk melengkapi instrument musik yang dibutuhkan seperti; mengumpulkan file-file library pada VSTi yang bernama *Kontakt*, atau file library sebagai data suara instrument musik yang terdapat pada *Kontakt*.

Metode yang dilakukan Pengkarya ini adalah, mencari dan mengumpulkan data tersebut melalui internet. Berguna untuk kebutuhan yang terkait dengan apa saja yang dibutuhkan oleh library

Kontakt, seperti kebutuhan *hardware* antara lain; Komputer atau Laptop, *Midi Controller*, Speaker Monitor dan Headset Monitor.

Secara keilmuan, komposisi musik multimedia *The Sound of Crusades* ini, menggunakan beberapa metode penggarapan. Metode yang dimaksud; metode eksplorasi, eksperimentasi, dan perwujudan (Alma M.Hawkins dalam Muljiyono, 2010:80).

(a) Eksplorasi.

Pada tahap eksplorasi ini, Pengkarya melakukan eksplorasi terhadap melodi yang dibuat guna mengekspresikan suasana dan menggambarkan kedua belah pihak yang terdapat pada peristiwa perang salib.

Pada komposisi *The Sound of Crusades* dilakukan penggarapan melodi dengan dua cara yaitu; Style Arab dipergunakan untuk mengeksplorasi penggambaran kaum muslim atau umat Islam, sedangkan penggambaran kaum Kristen dipergunakan melodi choir melalui bunyi-bunyian melodi ala nyanyian Gregorian Romawi Kuno. Begitu juga mengeksplorasi pola ritem pada instrumen perkusi, yang akan membawa ekspresi suasana action pada komposisi ini.

Eksplorasi juga dilakukan pada pemilihan VS, seperti VSTi (*Virtual*

Studio Technology instrument), pemilihan VSTi ini berguna untuk mencari karakter bunyi yang cocok untuk komposisi ini. Selain itu eksplorasi juga dilakukan pada pergerakan dan posisi visualisasi slide gambar, yang akan mendukung secara estetika visual pada komposisi ini.

(b) Eksperimentasi.

Setelah dilakukan eksplorasi, maka tahapan selanjutnya adalah bereksperimen terhadap audio yang akan menghasilkan *sound effect*. Kemudian dilakukan *balancing* atau menyeimbangkan volume antar *track*, dan menjaganya agar tidak terjadi *clipping* atau pecahnya suara akibat amplitudo yang terlalu besar. Proses ini terdapat pada proses *mixing* dan *mastering*.

Selanjutnya dilakukan eksperimentasi pada *plugin* dan VST *sound effect* seperti; *reverb*, *compressor* dan *equalizer* yang cocok untuk membuat ekspresi musik. Cara ini dilakukan agar tercipta audio pada setiap instrumen musik dapat terdengar lebih bagus, lalu penggunaan *automation* atau otomatisasi ekspresi dinamika dan mengatur *velocity* pada setiap *instrument track*. Dimana pada tahapan tersebut cukup penting dalam membuat dinamika ekspresi permainan instrument musik. Cara ini

sangat berpengaruh pada ekspresi musik agar dapat menciptakan permainan instrumen pada VSTi terdengar lebih realistis.

(c) Perwujudan.

Perwujudan adalah tahapan proses final atau perealisasi komposisi dalam mewujudkan apa yang telah dipersiapkan pada dua proses sebelumnya. Perwujudan dalam komposisi adalah menyelesaikan komposisi menjadi sebuah video musik, yang didukung oleh visualisasi video slide gambar.

Pada komposisi musik *The Sound of Crusades* dilakukan dengan cara sebuah publikasi, yaitu dengan menyajikan komposisi tersebut kepada audiens (penonton) pada sebuah ruang pertunjukan.

5. Lebih rincinya, bahwa perwujudan komposisi ini berbentuk musik ilustrasi yang didukung oleh visual slide gambar, gambar yang digunakan adalah beberapa gambar perang Salib. Slide gambar diurut berdasarkan ekspresi musik yang sesuai dengan adegan yang terdapat pada gambar perang Salib, slide gambar yang telah disesuaikan dengan musik dibuat menjadi format video. Kemudian digabungkan dengan musik yang telah digarap, sehingganya menjadi sebuah komposisi digital yang dapat dipertunjukan dan dipertontonkan. Komposisi *The Sound of*

Crusades ini dipertunjukan secara *play back*. Proses Penggarapan Komposisi

Penggarapan komposisi musik *The Sound of Crusades* ini memiliki tahap-tahap proses yaitu: (a). mencari ide atau materi. (b). menentukan konsep. (c). mencari *Software* VSTi yang dibutuhkan. (d). menulis notasi. (e) mixing. dan (f) mastering.

(a). Mencari Ide atau Materi Penciptaan.

Seperti dijelaskan sepintas di atas, ide atau materi Penciptaan berangkat dari peristiwa perang salib antara prajurit Kristen dengan prajurit Islam. Peristiwa ini, ceritanya diwakili oleh gambar slide perang salib ini.

(b). **Menentukan Konsep Penciptaan.**

Setelah ide atau materi Penciptaan dicari, maka langkah selanjutnya menentukan konsep penciptaan, berikut metodenya diuraikan dibawah ini:

1) **Bagian I**

Bagian I komposisi *The Sound of Crusades* ini adalah persiapan perang yang mengekspresikan dan menggambarkan tempat serta suasana perang salib sesuai cuplikan gambar yang ditampilkan. Bagian I ini meliputi, birama 1 sampai birama ke 61 atau dari menit awal sampai menit ke 4.

Bagian I ini memiliki 2 slide gambar, pada saat awal mulai bagian ini akan muncul gambar ilustrasi seorang prajurit yang memegang pedang seperti memberi aba-aba untuk bersiap menuju medan pertempuran seperti terlihat di bawah ini:



Gambar 1.
Ilustrasi Gambar Slide Satu Bagian I

Kemudian disini terdapat ribuan tentara berbaris di depannya. seperti terlihat di bawah ini:



Gambar 2.
Ilustrasi Gambar Slide Dua Bagian I

Kedua Gambar Slide ini merupakan gambaran ilustrasi dari persiapan perang.

2) Bagian II

Bagian ini dimulai pada birama 62-204, pada bagian ini menggambarkan dan mengekspresikan suasana saat peperangan terjadi. Dibagian ini terjadi perubahan tempo pada birama ke 70 dari tempo *largo* 55 Bpm menjadi *moderato* 110 Bpm dan pada bagian ini memiliki 15

slide gambar yang berisikan ilustrasi gambar peperangan perang salib, sebelumnya pada birama 62-70 menjadikan transisi dari bagian I ke bagian II, transisi tersebut juga akan menggambarkan pasukan salib yang berjalan menuju medan perang. seperti terlihat di bawah ini:



Gambar 3.
Ilustrasi Gambar Slide Satu Bagian II

Pada gambar berikutnya berpindah ke gambar yang memperlihatkan rombongan pasukan kuda pasukan Islam yang siap untuk menyerbu pasukan salib seperti di bawah ini:



Gambar 4.
Ilustrasi Gambar Slide Dua Bagian II

Gambar slide berlanjut ke tampilan gambar rombongan pasukan kuda tentara salib yang juga mulai menyerang seperti di bawah ini:



Gambar 5.
Ilustrasi Gambar Slide Tiga Bagian II

Kemudian gambar slide berubah memperlihatkan rombongan pasukan kuda tentara Islam yang juga mulai menyerbu pasukan salib seperti berikut ini:

Gambar 6.
Ilustrasi Gambar Slide Empat Bagian II

Selanjutnya gambar slide kembali berganti ke rombongan pasukan berkuda salib seperti berikut:



berganti ke ilustrasi gambar yang memperlihatkan banyaknya rombongan pasukan berkuda umat Islam yang semakin bertambah dalam penyerangan ini seperti yang terlihat di bawah ini:



Gambar 8.
Ilustrasi Gambar Slide Enam Bagian II

Kemudian gambar slide berganti memperlihatkan serangan dari kedua belah pasukan salib dengan Islam yang akhirnya saling bertempur satu sama lain seperti gambar berikut:



Gambar 9.
Ilustrasi Gambar Slide Tujuh Bagian II

Selanjutnya gambar slide berganti memperlihatkan pertarungan tentara salib dengan tentara Islam seperti di bawah ini:

Gambar 10.
Ilustrasi Gambar Slide Delapan Bagian II

Selanjutnya gambar slide berubah memperlihatkan pertarungan yang berfokus satu lawan satu antara pasukan kuda salib dengan pasukan kuda Islam seperti di bawah ini:



Gambar 11.
Ilustrasi Gambar Slide Sembilan Bagian II

Selanjutnya gambar slide kembali berganti memperlihatkan pertarungan antara keduabelah pihak berfokus pada satu lawan satu seperti di bawah ini:



Gambar 12.
Ilustrasi Gambar Slide Sepuluh Bagian II

Selanjutnya gambar slide berubah memperlihatkan gerombolan pasukan keduabelah pihak yang semakin bertambah, memicu bertambah besar jumlahnya seperti di bawah ini:



Selanjutnya gambar slide mulai berubah- ubah memperlihatkan perang besar antara keduabelah pihak seperti di bawah ini:



Gambar 14.
Ilustrasi Gambar Slide Duabelas Sampai Slide Limabelas Bagian II

3) Bagian III

Bagian ini dimulai pada birama 204 sampai birama terakhir yaitu birama ke 257, dan untuk tempo kembali turun dari tempo *allegro* 130 Bpm menjadi *moderato* 110 Bpm, dan pada bagian ini memiliki 4 slide gambar yang berisikan ilustrasi gambar yang memperlihatkan pasukan-pasukan yang gugur dan terluka parah dan memperlihatkan kekalahan pada pasukan salib dengan musik yang mengekspresikan suasana setelah usai peperangan dan dampak dari peperangan tersebut.

Bagian III ini memperlihatkan ekspresi suasana sedih dan duka seperti di bawah ini:

Gambar 15.
Ilustrasi Gambar Slide Satu Bagian III

Gambar slide berikut bertukar ke ilustrasi yang memperlihatkan seorang

prajurit sekarat dan terluka parah oleh anak panah seperti berikutini:



Gambar 16.
Ilustrasi Gambar Slide Dua Bagian III

Selanjutnya gambar slide berpindah memperlihatkan seorang tentara salib menyerah dan tersimpuh diantara segerombolan pasukan Islam seperti berikut ini:



Gambar 17.
Ilustrasi Gambar Slide Tiga Bagian III

Pada gambar slide terakhir, muncul seorang tentara salib terlihat menyerah di antara mayat-mayat pasukannya, dan terdapat gerombolan tentara Islam dan seorang prajurit Islam berkuda yang berperan menangkap seorang tentara salib yang telah menyerah seperti di bawah ini:

Gambar 18.

Ilustrasi Gambar Slide Empat Bagian III

(C). Mencari Software Vsti Yang Dibutuhkan Penciptaan.

Setelah Pengkarya mencari ide atau materi, menentukan konsep penciptaan, maka langkah selanjutnya mencari *Software VSTi library* kontak yang dibutuhkan komponis sebagai suara instrumen musik yang digunakan untuk komposisi ini antara lain; *Ilya Efimov Duduk, Tina Guo Artist Series, String Ensemble Symphony Series, The Giant, Brass Ensemble Symphony Series, Cine Brass Core, Vandria Epic Cinematic Vocal Library, Voxos Epic Virtual Choirs, Voices of War Men of the North, Bravo, Cine Perch, Epic Taiko Ensemble, Damage, Keepforest Evolution Devastator, Drums of War2*

(d). Menulis Notasi Penciptaan.

Setelah dilakukan pemilihan *Software VSTi* sesuai kebutuhan komposisi ini, kemudian dilakukan penulisan notasi. Penulisan notasi komposisi *The Sound of Crusades* ini berbentuk *free form* atau bentuk bebas, karena musiknya sejalan

den... buah
peri... nya
tida... alau
kom... etapi
mempunyai 3 bagian yang masing-masingnya menginterpretasikan emosi,



suasana dan ekspresi. Ekspresi berguna untuk suasana terjadinya perang. Dalam mewujudkan komposisi music ilustrasi perang salib ini, harus dapat menyatukan suatu peristiwa yang ditemakannya dengan musik. Salah satu cara adalah dapat menggambarkan suasana tempat, ekspresi dan emosionalnya.

Disamping itu, melodi dan instrumen musik harus memiliki ciri khas dari Timur Tengah dan Eropa sebagai bentuk penggambaran karakter antara umat Islam dan Kristen Eropa. Selain itu, melodi yang diciptakan dapat menggambarkan suasana dan tempat. Sedangkan ritem-ritemnya dapat mengekspresikan emosional aksi dari kejadian perang salib ini.

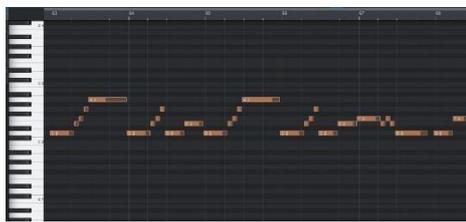
Ciri khas dari instrumen dan melodi yang terdapat dibagian Timur Tengah yaitu, alat musik tiup kuno Armenia yang bernama *Duduk* dan pola melodinya Arab. Dengan menciptakan tema-tema melodi yang terinspirasi dari style dan pola melodi Arab ini, pengkarya mengembangkan dan eksplorasi pada tanggana D minor harmonik untuk mendapatkan suasana dan ekspresi pada adegan visual yang diekspresikan. Juga sebagai simbol yang menggambarkan umat Islam pada komposisi ini.

Disamping itu, pada instrumen cello dan suara choir dengan irama-iramanya yang memiliki karakter seperti ala nyanyian Gregorian Gereja Romawi yang diciptakan dari hasil eksplorasi pengkarya, akan menggambarkan tentara salib sebagai kaum kristen Eropa dan karakter suara instrumen musik Taiko dan Floor tom dengan ritem- ritem yang digarap, akan mewujudkan ekspresi aksi dari perang tersebut.

Sedangkan pada instrument Brass, akan memperkaya suara untuk menambah ekspresi suasana perang pada komposisi ini. Secara keseluruhan komposisi ini berjumlah 257 birama dengan durasi 12 menit 25 detik, memiliki tempo yang ber beda pada setiap bagiannya. Pada bagian pertama memiliki tempo 55 Bpm (*Beats per minute*) atau disebut tempo *largo*, lalu pada bagian kedua pada birama ke 70 tempo berubah menjadi *moderato* 110 Bpm. Kemudian tempo kembali naik pada birama ke 106 menjadi *Allegro* 130 bpm, terakhir pada bagian ketiga pada birama ke 204 tempo kembali turun menjadi *moderato* 110 Bpm. Tempo juga berperan dalam mewujudkan ekspresi suasana pada musik. Berikut metode komposisi perbagian.

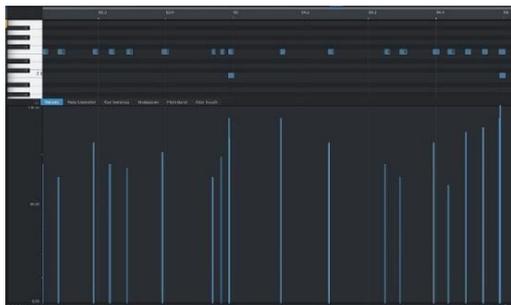
Dengan teknik garapan komposisi secara multimedia ini, notasi

dituliskan dengan menggunakan *midi controller* secara langsung berbentuk notasi grafik (*not midi*) pada *software* Studio One 5 dengan menggunakan *VSTi kontakt library* yang beragam. *VSTi* yang digunakan disusun dalam format orchestra. Berikut adalah contoh notasi berbentuk grafik *not midi* yang telah ditulis dalam *piano roll*.



Gambar 19.
Contoh Notasi Not Midi pada Instrumen Cello Section

Selanjutnya terdapat teknik penulisan *automation* atau otomatisasi



pada berbagai parameter seperti; volume, *modulation* dan tempo. *Automation* dapat ditujukan untuk membentuk ekspresi yang menjadikan instrumen musik virtual yang baik dalam permainan dinamika, agar permainan instrumen virtual pada DAW berbentuk *software VSTi* tersebut akan terdengar seperti nyata dimainkan

oleh manusia. Berikut ini contoh grafik *automation* pada *instrument track*.



Gambar 20.
Contoh Grafik Automation pada Instrumen French Horn

Berikutnya dengan menuliskan melodi dan ritem menggunakan *midi controller*, maka dengan otomatis akan membentuk *velocity* yang juga akan membentuk dinamika dan ekspresi permainan instrumen musik virtual terdengar lebih nyata, tetapi *velocity* lebih membentuk dinamika pada tiap-tiap *not midi*. Berikut contoh grafik *velocity* pada *instrument track*.

Gambar 22.
Contoh Grafik Velocity pada Instrumen Taiko Drum

Setelah selesai melakukan garapan komposisi melalui alur proses produksi musik atau *audio production* secara umum dinamai dengan tahapan *post production* atau *audio post-production* (tahapan akhir setelah produksi). Maka tahap selanjutnya adalah Proses Mixing dan Mastering. Pada tahap ini memerlukan proses kreatif yang maksimal dimana tidak hanya membuat ekspresi musik yang baik, pengkomposisi juga

harus dapat memilih *plugin* atau *VST* dengan pengaturan dan setingan yang diterapkan seperti apa yang dapat menjadikan kualitas audio musik terdengar lebih baik.

(e) **Mixing Penciptaan.**

Proses awal yang dilakukan saat *mixing* adalah *balancing* yaitu mengatur volume antar *instrumen track* yang terdapat pada menu *fader track* dan melakukan balance pada masing- masing *fader track* tersebut tanpa menggunakan *effect* atau *plugin* apapun, agar dapat berfokus terlebih dahulu untuk menyeimbangkan suara antar *instrumen track*. Proses ini disebut dengan sebutan proses *balancing*.

Proses *balancing* yaitu dimana pada proses ini volume pada setiap *instrumen track* akan diatur tingkat volumenya, agar seluruh instrumen terdengar secara *balance*. Pada proses ini Pengkarya harus menghindari volume suara yang *peak* (suara yang tingkat volume melebihi 0dB), suara ini dapat mengakibatkan hasil suara menjadi pecah atau rusak, dB atau Desibel adalah satuan untuk mengukur intensitas suara. Berikut contoh hasil setingan *fader track* pada tiap-tiap *instrument track* yang telah di *balance* oleh Pengkarya.



Gambar 23.
Hasil Setingan Fader Track pada Tiap Instrumen

Proses selanjutnya yaitu mengatur balance frekuensi suara pada setiap instrumen track, proses ini dilakukan agar tidak terjadinya suara frekuensi yang saling bertabrakan yang mengakibatkan gangguan pada audio yang dihasilkan. Selain itu dengan mengatur frekuensi disetiap instrument, maka suara dominan pada instrumen terdengar jelas. Mengatur frekuensi pada disetiap instrument, membutuhkan fitur *software Equalizer*, pada *software DAW Studio One 5* ini terdapat *VST Equalizer* bawaannya. Berikut contoh *VST Equalizer Pro EQ* bawaan *DAW Studio One 5* di bawah ini:



Gambar 24.
Contoh Bentuk VST Equalizer Pro EQ

Selanjutnya Pengkarya melakukan penyatuan dinamika pada audio, agar dinamika suara antara audio instrumen musik menyatu dengan baik. Maka dari

itu, dibutuhkan penggunaan VST yang bernama *compressor*, kompresor sesuai dengan namanya adalah untuk memampatkan atau mengecilkan dinamika audio atau secara mudahnya mengecilkan level suara audio. Apabila telah melewati suatu nilai ambang batas (*threshold*) level suara tertentu sesuai yang diatur oleh pengguna, tugas dari kompresor ini adalah mengecilkan sinyal suara jika level sinyal itu melebihi nilai *threshold* yang diatur oleh pengguna dan akan membiarkan sinyal audio itu keluar apa adanya jika level sinyal itu kurang dari nilai *threshold*. Maka dari itu sinyal suara atau dinamika suara yang keras dari beberapa instrumen dapat dikompres atau ditekan agar dibagian dinamika suara tersebut tidak menutupi suara instrumen yang lain dan membuat dinamika suara menyatu antar instrumen. Berikut contoh VST *compressor*.

Gambar 25.
Contoh Bentuk VST Compressor

Selanjutnya untuk memberi efek suara instrumen terkesan di dalam ruangan dibutuhkan VST yang bernama *Room Reverb*, dengan menggunakan *fx*

reverb maka terciptalah simulasi akustik ruangan.

Instrumen yang diberi *fx reverb*, akan terdengar seperti di ruangan yang besar. Fungsi reverb juga untuk dapat membuat kesan dimensi dari sebuah musik pada produksi audio, contoh pada instrumen *strings* seperti viola. Disini Pengkarya menerapkan *fx Room Reverb*, dengan cara priset *Concert Hall* maka suara pada instrumen tersebut akan terkesan seperti berada pada ruangan konser. Berikut contoh bentuk VST *fx Room Reverb*.



Gambar 26. Contoh Bentuk VST fx Room



sangat dibutuhkan, karena dapat

membantu hasil mixing menjadi lebih lebar serta agar suara dari data audio masing-masing trac saat dicampur menjadi satu (rendering) tidak bertumpuk

di tengah. Dimana kesan suara tersebut seperti mono channel (satu suara).

Maka dari itu, kerja selanjutnya Pengkarya mengatur *panning* pada masing-masing *track* audio dengan panduan *panning chart orchestra*. Kegunaannya untuk penempatan sumber suara pada tiap masing-masing instrumen musik, sehingga terdengar pada letak posisi masing- masing sesuai letak instrumen pada pertunjukan orkestra dari sudut penonton atau pendengar.

(F) Mastering Penciptaan

Setelah melakukan *mixing* pada penciptaan komposisi, maka dilakukan proses akhir yaitu *mastering*. Menurut Agus Hardiman, *mastering* adalah proses akhir pada produksi musik yang mana proses tersebut bertujuan untuk memaksimalkan kerasnya suatu lagu atau data audio (2020:16). Pada saat *mastering* ini, ada beberapa pekerjaan yang dilakukan antara lain:

1. Menata dinamika (*Dynamic Treatment*)
2. Menata Karakter lagu (*Tonality Shaping*)
3. Mengatur lebar lagu (*Stereo Widening*)
4. Mempertebal lagu (*Coloring & Saturating*)
5. Memaksimalkan kerasnya lagu (*Loudness Maximizing*)
6. Tahapan-Tahapan di atas bukanlah

urutan yang baku, bisa saja urutannya berubah sesuaikebutuhan lagu yang dikerjakan. Namun poin penting yang wajib dilakukan saat proses *mastering* adalah tahap *Loudness Maximizing*.

6. Pertunjukan Komposisi *The Sound of Crusades*

Komposisi *The Sound of Crusades* ini memiliki capaian akhir yaitu musik video dengan visual video yang berbentuk slide ilustrasi gambar perang salib yang diputarkan secara *playback*, untuk pertunjukannya Pengkarya menggunakan ruangan yang layak untuk pemutaran *playback*.

Adapun peralatan yang diperlukan dalam pertunjukan komposisi ini antara lain; *speaker, mixer*, proyektor dan layar proyektor. *Speaker* yang digunakan adalah speaker aktif yang memiliki jangkauan frekuensi yang luas, agar audio yang diputarkan dapat keluar dengan kualitas yang baik dan memiliki estetika yang bagus

PENUTUP

Komposisi *The Sound of Crusades* merupakan garapan komposisi musik ilustrasi yang dibuat secara digital

dengan visualisasi video, berbentuk slide gambar. Komposisi ini terinspirasi dari peristiwa perang salib. Dimana musik ilustrasi ini menggambarkan suasana dan ekspresi gambar-gambar adegan perang salib, demi mendapatkan

Setiap komposisi musik, tidak hanya dimainkan secara *live performance* tetapi juga dapat dalam bentuk *play-back*. Secara teknis komposisi ini adalah proses kegiatan studio, dalam bentuk ciptaan *sound* okestra yang sempurna tanpa melibatkan *player* (pemain musik).

Tujuan dan pencapaian penciptaan komposisi ini adalah musik industri atau bisnis musik, sebab pada zaman sekarang musik sangat berpengaruh dalam berbagai kebutuhan, baik itu sebagai musik film, musik tari, musik teater, musik iklan ataupun kebutuhan musik itu sendiri.

Richard. 1999. *Complete Guide To Film Scoring*. USA: Berklee Press.

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

Kusumawati, Heni. 2009. *Diktat Musik Ilustrasi* yang ingin diciptakan. Penggunaan *software* Universitas Negeri Yogyakarta.

Muljiyono. 2010. *Seni Rupa Dalam Perspektif Metodologi Penciptaan: Refleksi Atas Intuitif dan Metodis*, VI (6).

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

Skripsi

Amelia, Tria. 2016. “Lebih Dari Emas” Komposisi Musik Program Dengan Konsep Penggabungan Musik Barat dan Musik Tradisi Batak Toba. Skripsi Sarjana Universitas HKBP Nommensen Medan.

DAFTAR PUSTAKA

Buku

Agus Hardiman, 2020. *Mastering Kilat Kualitas Internasional dengan Zotope Ozone 9*. Jakarta Utara : PT Sonica Musik Internasional.

Abdurrahman Mas'ud, 2009. *Sejarah Peradaban Islam*. Jakarta : Amzah.

Badri Yatim, 2008. *Sejarah Peradaban Islam Dirasah Islamiyah II*. Jakarta : Raja Grafindo Persada Davis,

Internet

https://en.wikipedia.org/wiki/Thematic_transformation.

<https://www.cnnindonesia.com/gaya-hidup/20161110050155-255-171608/kenali-kejiwaan-dari-kebiasaan-mendengarkan-musik>