

PENGAPLIKASIAN AUDIO SAMPLING PADA PERTUNJUKAN MUSIK MULTIMEDIA DALAM KARYA *BANDUNG LAUTAN API*

Hal | 305

Isra Wahyudi
Hadaci Sidik
Supriando

Prodi Seni Musik -Fakultas Seni Pertunjukan
Institut Seni Indonesia Padangpanjang
Jl. Bahder Johan Padangpanjang 27128 Sumatera Barat

ABSTRAK

Karya ini terinspirasi dari peristiwa sejarah yang terjadi pada sebuah peperangan di Provinsi Jawa Barat, yang dijadikan menjadi lagu Bandung lautan Api. Sejarah mencatat, bahwa terdapat hingga ratusan ribu rakyat yang tinggal di kota Bandung mengungsi ke pegunungan setelah aksi membakar kota guna menghindari dipergunakannya kota oleh penjajah. Pengkarya menghadirkan suasana perang dengan menggunakan perangkat multimedia berupa software dan hardware, karya ini pada dasarnya adalah eksplorasi dan eksperimen dari suara-suara yang sudah diolah, dimana bahan bakunya bersumber dari suara *Virtual Sound Technology (VST)* dengan menggunakan *Ableton live* sebagai wadah pengolahannya.

Kata kunci: *Bandung Lautan Api, Virtual Sound Technology (VST), Ableton live.*

PENDAHULUAN

Musik merupakan sebuah karya bunyi dalam bentuk lagu atau komposisi yang mengungkapkan pikiran dan perasaan penciptanya melalui unsur-unsur musik yaitu; irama, melodi, harmoni, bentuk/struktur lagu dan eksplorasi sebagai satu kesatuan.¹ Lagu (komposisi musik) itu baru merupakan hasil karya seni saat diperdengarkan dengan menggunakan (suara nyanyian), instrumen atau media lainnya.² Sebagaimana disampaikan oleh *Suka Harjana* mengatakan bahwa; Misteri musik terjadi bukan ketika simbol-simbol, tanda-tanda, dan isyarat-isyarat musik ditorehkan diatas papan partitur. Partitur hanyalah abstraksi gagasan karya seni dalam bentuk komposisi, bukan musik itu sendiri. Oleh karena itu, partitur bersifat netral. Ia baru menjadi musik ketika dimainkan oleh seorang pemain–vokal–instrumental atau dirigen–yang bertindak sebagai interpreter komposisi seorang komponis. Dengan demikian dapat dipahami bahwa musik itu benar-benar menjadi nyata saat ia telah dimainkan.³

Karya yang penyaji hadirkan merupakan sebuah pertunjukan musik

multimedia yang digubah dengan mengusung konsep perjuangan yang mengiringi visual video *animation* dalam bentuk *combo band* serta aplikasi dari penggunaan audio sampling dari laptop maupun *midi controller*. Dan Lavry mengatakan telinga manusia yang paling luar biasa hanya bisa mendengar sampai pada frekuensi 40KHz, itulah alasannya mengapa instrument musik, mikrofon dan speaker di design hanya mampu menghasilkan audio pada frekuensi berkisar 40KHz kebawah. Karena hal tersebut pengkarya akan memproduksi dan menggunakan audio sampling dalam pemrosesan 44.1 Bitrate dan 24 Bitdeep sehingga akan memenuhi kelayakan sebuah audio sampling⁴.

Proses penggarapan musik ini pengkarya menggarap ide musikal dengan mempertimbangkan atau bertitik tolak pada visual video animation sehingga tercipta suatu integrasi yang jelas antara musik dan visual video animation. Eksplorasi yang berpatokan pada ketepatan antara hasil proses pengolahan bunyi dengan ide yang diusung pada visual video animation.

Terkait dengan judul karya yang pengkarya gubah, fokus utama (ide penciptaan) karya adalah melahirkan sebuah karya dengan judul bandung lautan api yang merupakan sebuah proses kreatif

¹ Suka Harjana, *CORAT-CORET MUSIK KONTEMPORER DULU dan KINI*, (Jakarta: kerjasama Ford Foundation & Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia, 2003) hlm. 73

²Jamalus, *PENGAJARANMUSIKMELALUI PENGALAMANMUSIK*, (Jakarta: Departemenpendidikan dan Kebudayaan, 1998)hlm.i

³ Suka harjana, *op.cit.* hlm, 83 -84

⁴ Dan Lavry, 2004. *Sampling Theory For Digital Audio*. Lavry Engineering,inc

pengkarya dalam bentuk pertunjukan musik multimedia serta bagaimana pengaplikasian audio sampling yang telah di produksi pada karya tersebut.

Secara prinsipil Musik Multimedia merupakan sebuah musik elektronik yang menjadikan sarana penyampai dalam membuat (mewujudkan) sebuah komposisi musik atau lagu, yang menggunakan banyak media pendukung. Media tersebut dapat berupa audio “suara” saja, maupun musik animasi, video, teks, grafik dan gambar dalam proses kerjanya, musik multimedia membutuhkan sebuah sistem elektronik yang dirancang khusus untuk proses rekaman yaitu *Digital Audio Workstation* (DAW) sebagai medium (pengolah). Terdapat beberapa jenis software dalam proses kerja kreatif musik multimedia seperti Ableton live.

Penciptaan karya musik multimedia yang berjudul *Bandung Lautan Api* ini, yang bersumber dari peristiwa kebakaran hebat tanggal 23 maret 1946 di Kota Bandung, Provinsi Jawa Barat, Indonesia itu, dalam literatur sejarahnya, selama berselang waktu kurang-lebih 7-jam, ada sekitar 200.000 penduduk bandung membakar rumah mereka dan meninggalkan Kota menuju pegunungan di daerah Selatan Bandung. Hal ini dilakukan untuk mencegah tentara sekutu dan tentara NICA Belanda yang hendak menjadikan Kota Bandung sebagai markas strategis

militer dalam perang kemerdekaan Indonesia. Bandung sengaja di bakar oleh TRI dan rakyat setempat dengan maksud agar sekutu tidak dapat menggunakan Bandung sebagai markas militer. Asap hitam mengepul membubung tinggi di udara dan semua listrik mati. Tentara Inggris mulai menyerang sehingga pertempuran sengit terjadi, pertempuran paling besar terjadi di Desa *Dayeuhkolot* sebelah selatan Bandung, dimana terdapat gudang amunisi besar milik tentara sekutu.

Pertempuran ini *Muhamad Toha* dan *Ramadhan*, dua anggota milisi BRI (Barisan Rakyat Indonesia) terjun dalam misi penghancurkan gudang amunisi tersebut. Dari literatur kisah pembakaran hampir seluruh Kota Bandung ini pengkarya memiliki ketertarikan untuk menggubah sebuah karya, yang ide penciptaan berawal epik sejarah Bandung Lautan Api. Dimana pada tragedi ini pengkarya merasakan banyaknya emosi yang terkandung seperti, semangat kemerdekaan, kesedihan, senang dan berbagai suasana heroik. *Suka Harjana* mengatakan bahwa “musik adalah ton dichtung atau puisi bunyi, bukannya nada berpuisi.⁵ Untuk pengertiannya diperlukan pemahaman yang tidak cukup dinikmati dan dialami. Para pemikir bahkan berusaha

⁵ Suryajaya, Martin—*SEJARAH ESTETIKA: Era Klasik Sampai Kontemporer*. Gang Kabel. Jakarta, 2016 p 64-66

membedakan seni sastra, seni rupa dan seni musik secara ekstrim.

Musik adalah bahasa ekspresi yang harus diterjemahkan. Penerjemahan musik dilakukan melalui pengertian dan pemahaman. Tidak cukup melalui emosi. Rasa dan selera tidak akan sampai pada pengertian dan pemahaman yang tertinggi. Sebagai salah satu bentuk seni ekspresif musik mulai dimana bahasa berhenti. Apa yang tidak dapat dijelaskan oleh kata-kata akan diyakinkan oleh bahasa bunyi, musik”

Berdasarkan kutipan tersebut, jelas bahwasanya karya *Bandung Lautan Api* ini, adalah ekspresi rasa (emosi) dari epik sejarah Bandung Lautan Api dengan kesan heroik pada tragedi kebakaran hebat tanggal 23 maret 1946 di Kota Bandung. Untuk itu pengkarya menghadirkan (menggambarkan) suasana tragedi Bandung Lautan Api dalam sebuah pertunjukan musik multimedia, yang pengkarya gubah ke dalam suatu karya musik multimedia dengan bertemakan perjuangan yang menggunakan media *Digital Audio Workstation* (DAW) dengan *Ableton live*, *Virtual Sounds Technology Instrument* (VSTI) dan juga beberapa *sound effect* serta *sound sampler*.

Eksplorasi dan Pengolahan dilakukan dari beberapa *sound effect*, *sound sampling* dan *VSTi* Pengkarya “menghadirkan suasana-suasana yang

terjadi dimedan perang. Eksplorasi dan pengolahan *Sound Effect*, *Sound Sampling*, *VSTi* tersebut pengkarya aplikasikan melalui pertunjukan music multimedia dengan judul karya *Bandung Lautan Api* yang dipertunjukan secara *live performance* dengan format *Combo Band* dan iringan suling sunda, kendang sunda dan dua orang penyinden. Untuk membuat karya ini lebih mudah di pahami *audience* maka pengkarya mempertegas pertunjukan ini dengan media pendukung seperti visualisasi video *animation* dan aplikasi dari *audio sampling*.

PEMBAHASAN

Komposisi musik multimedia *Bandung Lautan Api* ini di garap secara *Konvensional* kedalam bentuk musik tiga bagian atau *the three-part song form* (Leon Stain, 1976, *structure & style-tha study and analysis of musikal forms*. Hal 69. Appleton Century : New York –USA). Struktur bentuk karya ini dapat dilihat pada skema di bawah ini:



A [*Dependent Intro, transisi, a, transisi, a*]

B [*transisi, b, transisi*]

C [*adlibitum, c*]

Karya ini secara keseluruhan berjumlah dua ratus lima puluh empat (254) birama dengan durasi waktu 10 menit 14 detik yang bermain pada tanda mula *B minor*, adapun tanda sukat yang digunakan adalah 4/4, 7/8, 6/8, 5/8, dengan tempo 100 bpm.

Penggarapan musikal karya, pengkarya menggunakan *Ableton Live* dengan *Virtual Sound Technology (VST)*; 4 track chanel *Massive*, 3 track chanel *Kontakt*, 4 track chanel *sound fx*, 5 track chanel *Ambience Fx*, 4 chanel *Spire*. Dapat dilihat pada gambar di halaman berikut.



Gambar 2. KONTAKT.



Gambar 3. Plug-in pada KONTAKT.



Gambar 4. Plug-in Sampler pada Ableton Live.



Gambar 5. VSTi MASSIVE.



Gambar 5. VSTi Massive



Gambar 6. Plug-in pada VSTi MASSIVE.



Gambar 1. Plug-in pada VSTi SPIRE.

Insert (efek untuk pengolahan audio) yang digunakan untuk proses pengolahan *sound* pada komposisi ini adalah *EQ Eight*, *Glue Compressor*, *Compressor*, *Flanger*, *Chorus*, *Limitter*, *Reverb*, dan *Delay*.

Bentuk *EQ Eight*, *Glue Compressor*, *Compressor*, *Flanger*, *Chorus*, *Limitter*, *Reverb*, dan *Delay*.



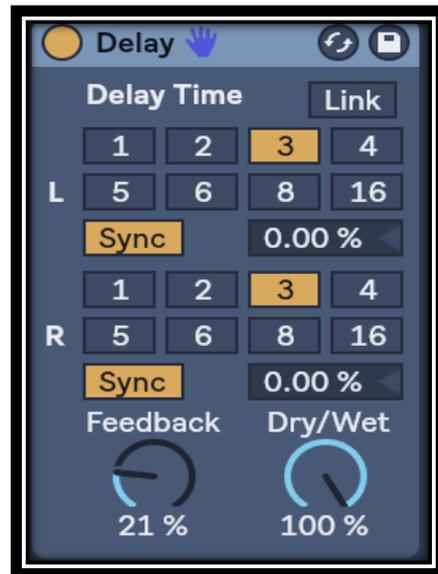
Gambar 7. EQ Eight Ableton



Gambar 11.Reverb.



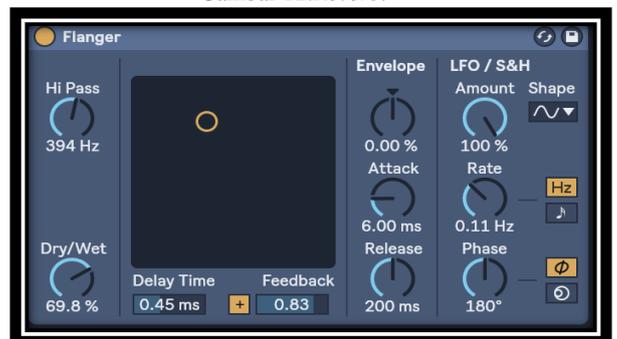
Gambar 8.Glue Compressor.



Gambar 12.Reverb.



Gambar 9.Compressor.



Gambar 13.Flanger.



Gambar 10.Limiter.



Gambar 14. Chorus.

Tata suara merupakan suatu teknik pengaturan yang paling penting pada peralatan multimedia yang digunakan untuk tahap penyajian kepada pendengar/penonton. Penataan *Sound* harus dilakukan dengan teliti, *sound* yang akan dikeluarkan sangat berpengaruh pada empat buah speaker monitor standar *studio recording*.

Penyajian karya ini menggunakan beberapa peralatan multimedia seperti, *laptop*, *sound-card*, *mixer*, *speaker* dan kabel. Pengaturan sistem instalasi pada penyajian karya merupakan hal yang sangat berperan penting untuk kelancaran proses penyajian, sebab ini merupakan tahap yang paling sensitif.

Eksplorasi

Tahap ini merupakan penjajakan yang dilakukan pernkarya terhadap *sound scape*, *sound sampler*, dan *sound effect* yang ada pada *VSTi*, kemudian disusun membentuk beberapa channel midi instrumen. Pada channel-channel inilah rangkaian komposisi ditulis dan disusun dengan menggunakan *graphic notation*. Selanjutnya tahapan mencocokkan *VSTi* satu dengan *VSTi* lainnya, pengkarya memilah-milah dan berimajinasi tentang tema baru

yang sesuai dengan suasana yang akan dimunculkan sehingga mendapat warna dan karakter bunyi yang diharapkan. Setelah itu maka semua *sound* tersebut digabungkan melalui proses kerja *DAW* dengan menggunakan *software Ableton live*.

Eksperimentasi

Pada tahap ini pengkarya bereksperimen dengan menggabungkan beberapa teknik pengolahan *sound* dengan cara mengatur *equalixer*, *gain*, *velocity*, *ratio*, *volume*, *reverb*, *compressor* dan lain sebagainya. Pada tahap eksperimen ini pengkarya mendengarkan hasil dari olahan tersebut *speaker monitor*.

Perwujudan

Perwujudan adalah suatu penyebutan terhadap semua proses yang harus dijalani untuk mengimplementasikan semua yang telah dilalui pada tahap sebelumnya. Hal ini dimaksudkan agar dapat merealisasikan suatu karya yang layak emjadi sebuah karya seni khususnya seni musik sesuai yang diharapkan.

PENUTUP

Berdasarkan uraian yang dijelaskan pada bab-bab sebelumnya, maka kesimpulan dari lapoan karya seni *Pengaplikasian Audio Sampling Pada Pertunjukan Musik Multimedia Dalam Karya Bandung Lautan Api* adalah sebagai berikut: “fenomena kejadian bandung lautan api mampu dijadikan bahan garap atau ide gagasan dari pengkarya untuk mengilustrasikan kejadian bandung lautan api

dan mengaplikasi musik tersebut kedalam bentuk musik multimedia menggunakan beberapa software seperti *Virtual Sound Technology (VST)* dan *Ableton live*. Setelah selesai diolah dalam *software* tersebut, selanjutnya karya ini disajikan kedalam pertunjukan dengan format band dengan penggabungan alat musik tradisional Bandung serta penambahan *Novation Launchpad*.

KEPUSTAKAAN

- Art and Communication. 2011. *The Turkish Online Journal of Design*,- Volume 1: TOJDAC
- Ben M, Pasaribu. 2006. *Musik populer di Indonesia*.
- Cipriani, Alessandro dan Giri, Maurizio. *Electronic Music and Sound Design vol.2* (English version) 5.1 Digitl sound.
- Harjana, Suka. 2003. *CORAT-CORET MUSIK KONTEMPORER DULU dan KINI*. Jakarta: kerjasama Ford Fondation & Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia.
- Jamalus. 1998. *PENGAJARANMUSIK MELALUI PENGALAMAN MUSIK*, Jakarta: Departemenpendidikan dan Kebudayaan.
- Musfiya, Arslan. 2011. *Home recording*. Dunia Komputer Jakarta
- Stain, Leon. 1976. *Structure & Style-The Study and Analysis Of Musical Forms*. New York – USA: Appleton Century.
- Suryajaya, Martin. 2016. *SEJARAH ESTETIKA: Era Klasik Sampai Kontemporer*. Gang Kabel. Jakarta.
- Suryajaya, Martin. 2016. *SEJARAH ESTETIKA:ERA KLASIK SAMPAI KONTEMPORER*. Jakarta: Gang Kabel.

Sumber lain:

- Zain, Arfa. 2015. *War of Imajination World*.
- Zelvi, Zahra. 2016. *Ilustrasi Nina Bobo*.
- Amri, Iran. 2010. *Noice Ambiance*.