

## GEMA DI WAKTU SUBUH

**Yogi Elga Riinggi, Rafiloza, dan Wilma Sriwulan**

Minat Penciptaan Seni Musik, Program Pascasarjana,  
Institut Seni Indonesia Padangpanjang, Sumatera Barat, Indonesia.

Email: 40913r@gmail.com, HP. 081319112165

### ABSTRACT

*Gema di Waktu Subuh (in English, it's translated into Echo at the Dawn Time) is the work of multimedia music with the method of sound exploration in the form of sound-design composition. This composition consists of manipulative sounds that describe the atmosphere occurring at the time of Subuh prayer in Salayo Tanang Bukit Sileh, Lembang Jaya sub-district, Solok district. This composition includes in illustration music that explores the sounds of nature at dawn such as river sound, cicada's sound, rooster's sound, vehicle sound, the sound of people's reciting verses in Quran, and Shalawat Tahrim as the sign of the entrance of Subuh prayer time. Gema di Waktu Subuh was processed through the application of Digital Audio Workstation (DAW) cubase5 with the assistance of Virtual Sound Technology (VST) namely Waves 9, processed with producing 3d sound.*

**Keywords:** *Multimedia Music, Manipulation, Exploration, Breaking Dawn Echo.*

### ABSTRAK

*Gema di Waktu Subuh merupakan karya musik multimedia dengan metode eksplorasi bunyi dalam bentuk penggarapan Sound Design. Karya ini merupakan suara-suara manipulasi yang menggambarkan suasana yang terjadi ketika akan masuknya waktu sholat subuh di daerah Salayo Tanang Bukit Sileh Kecamatan Lembang Jaya Kabupaten Solok. Karya ini termasuk musik ilustrasi mengeksplorasi suara-suara Alam diwaktu subuh, seperti: bunyi sungai, bunyi jangkrik, bunyi ayam berkokok, bunyi kendaraan, bunyi orang yang membacakan Tilawah ayat suci Al-Qur'an, dan Shalawat Tahrim sebagai penanda masuknya waktu sholat Subuh. Gema di Waktu Subuh diolah melalui sarana pengaplikasian Digital Audio Workstation (DAW) cubase5 dengan bantuan Virtual Sound Technology (VST) yaitu Waves 9, diolah dengan menghasilkansuara 3d sound.*

**Kata kunci:** *Musik-Multimedia, Manipulasi, Eksplorasi, Gema-Shubuh.*

### 1. PENDAHULUAN

Secara umum *audio* merupakan salah satu elemen penting yang bersifat dapat di dengar dan ikut berperan dalam membangun sebuah sistem komunikasi dalam bentuk suara, berupa sinyal elektrik yang akan membawa unsur bunyi di dalamnya. Seiring

dengan perkembangan teknologi dan pemikiran saat sekarang ini banyak ditemukan berbagai pengolah *audio*, baik dibidang musik maupun di bidang *audio* lainnya.

Seorang professor *mechanical and aerospace engineering*, Edgar Choueiri, di Princeton University

mengembangkan sistem *recording binaural* bisa menangkap detail suara lebih tajam, hasil tangkapan dari *recording binaural* ini terdengar lebih hidup. Sistem *binaural recording* atau disebut juga *audio 3D* bisa di dengar melalui perangkat *oculist rift*, *soni murpeus Samsung gear* dan beberapa versi dengan merek lainnya, teknologi dari *3D sound* ini unik karena mampu meniru cara kerja kepala manusia. *3D sound* merupakan hasil sebuah rekaman *audio* manipulasi yang jika di dengarkan melalui *headphone monitoring* atau *speaker* yang mendukung kapasitas *binaural* akan terdengar seolah olah kejadian tersebut sedang dialami oleh pendengar.

*Gema di Waktu Subuh* kreatif idenya terinspirasi dari keadaan terbangun dari tidur pada subuh hari kemudian terdengar fenomena bunyi-bunyian alam subuh hari, di perkampungan daerah selayo tanang Bukit Sileh Kecamatan Lembang Jaya Kabupaten Solok. Karya yang merupakan sebuah pengolahan dari Musik *Digital*. Musik *digital* merupakan *audio* yang dihasilkan dari proses modulasi kode pulsa (*Pulse Code Modulation*) dan sinyal-sinyal *digital*. Dalam Proses selanjutnya, sinyal ini diolah melalui proses *Analog to Digital Conversion* (ADC) maupun *Digital to Analog Conversion* (DAC), untuk selanjutnya disimpan dalam format *WAV* (Prabawai, 2011:4).

*WAV* adalah singkatan dari istilah bahasa Inggris *Wave Frome Audio Format* berkas *audio* yang dikembangkan oleh *Microsoft* dan *IBM*. Melalui perangkat lunak (*software*) atau aplikasi

musik digital berupa *DAW* (*Digital Audio Workstation*), alat yang bersifat digital yang memudahkan komposer atau arranger, *sound engineer* (SE) dalam melakukan pekerjaannya. Dengan nama aplikasi pengolahannya *Cubase5*.

Di dalam *Cubase5* ini terdapat *VST* (*Virtual Sound Technology*) yang membantu dalam proses pengolahan pengolahan atau penambahan suara, bagian *VST* (*Virtual Sound Technology*) yang pengkaryanya gunakan adalah *Waves 9*, berfungsi sebagai pengembang dan pemrosesan sinyal *audio* dan efek *audio* untuk digunakan dalam pengolahan bunyi rekaman. langkah langkah pengoperasian melalui beberapa *software* tersebut kemudian diolah menjadi sebuah suasana subuh yang terdengar *3d sound*.

## 2. STUDI LITERATUR

Studi literatur ini berkaitan dengan berbagai tulisan yang berkaitan dengan ketertarikan karya di antaranya Amin (2016) dengan judul "Pembuatan Audio Untuk Mengolah Sinyal Input dari Handphone "Amin memaparkan pendengaran merupakan indra yang sangat penting untuk manusia, karena dengan kemampuan mendengar ini manusia bisa saling bertukar informasi melalui bunyi. Selain sebagai jalan bertukar informasi, bunyi juga sering dipakai untuk hiburan melalui musik.

Kim dan Park (2008) dalam judul artikelnya "*3D Sound Manipulation: Theory and Application*" Kim dan Park berasumsi tujuan manipulasi suara 3 dimensi (manipulasi suara 3D) adalah untuk menghasilkan bidang suara yang diinginkan atau kesan yang diinginkan

pada posisi atau wilayah yang kita inginkan.

Kutipan dari Fiantika, Budayasa dan Lukito (2017) yang berjudul "Membangun Defenisi Genetis Kubus Melalui Distorsi Dan Manipulasi Objek Spasial" mereka menulis Manipulasi menurut Buss (1992), *Manipulation, the third proposed class of mechanisms, is defined as the means by which individuals intentionally (although not necessarily consciously) influence, alter, or shape those selected environments*. Artinya manipulasi adalah sarana dimana individu dengan sengaja (walaupun tidak harus sadar) mempengaruhi, mengubah, atau bentuk yang dipilih lingkungan. Pendapat ini mengisyaratkan terdapat suatu cara atau teknik yang sengaja digunakan oleh seseorang untuk mempengaruhi, mengubah objek untuk tujuan tertentu.

### 3. METODE PENELITIAN

Dalam penggarapan karya musik multimedia yang berjudul *Gema di Waktu Subuh*, pengkarya menggunakan beberapa metode diantaranya:

- a. Metode awal persiapan yaitu metode yang sebelumnya dirancang dan difikirkan jauh-jauh hari dengan tujuan bagaimana karya ini akan dibentuk.
- b. Metode Eksperimentasi yaitu pengkarya mencoba bereksperimen dengan percobaan yang bersistem dan sudah di persiapkan secara terencana. Maksudnya pengkarya mulai mengerjakan dan bereksperimen dengan medianya untuk membuat sebuah karya bunyi yang diolah

sampai karyanya selesai dikerjakan (Poerwadarminta, 2008: 350).

- c. Metode Perwujudan yaitu merupakan suatu proses penyampaian dalam bentuk atau rupa yang dapat dirasakan dan didengarkan. Dalam metode inilah, karya ini akan ditampilkan dan diperdengarkan kepada pendengar sehingga karya tersebut bisa bermanfaat, bisa menjadi suatu bunyi yang memanipulasi keadaan menjadi menenangkan dari berbagai kombinasi bunyi yang di gabungkan. terutama menjadi apresiasi bagi pendengar nantinya.

### 4. HASIL PEMBAHSAN

Dengan proses *Mixing, mastering* di perangkat yang menunjang untuk mengimbangi bunyi yang sumbang. *Mixing, mastering*, dan produksi, yang didirikan pada tahun 1992 oleh *Gilad Keren* dan *Meir Sha'ashua*, sebelum proses *mixing, mastering* pengkarya mengolah bunyi yang telah di gabungkan menggunakan *Sequencer*, aplikasi yang memiliki fungsi untuk merekam, mengedit, dan mengolah menjadi beberapa *track* sehingga proses pembuatan karya bisa berjalan.

*Sequencer* yang pengkarya gunakan dalam mengolah sound yaitu *Cubase 5*, Pengolahan dari *Cubase 5* dan memanfaatkan *VST (Virtual Sound Technology)* akan menghasilkan bunyi seperti suasana di subuh hari yaitu bunyi sungai, bunyi jangkrik, bunyi ayam berkokok, bunyi kendaraan, bunyi orang yang membacakan Tilawah ayat

suci Al-Qur'an, Shalawat Tahrir yang menandakan sebentar lagi waktu sholat akan masuk, dan dilanjutkan suara azan yang di dalam lafas pada azan subuh terdapat bacaan *Ash-Sholatu Khoirum Minan Naum* yang menjadi ciri khas dan pembeda antara waktu azan dalam penanda waktu sholat.

Bagian-bagian bunyi yang akan dibentuk kemudian dijadikan fokus penyusunan dan diolah menjadi pokok tujuan pada karya *Gema di Waktu Subuh* diantaranya:

a. Bunyi Sungai

Pada bagian sampel bunyi sungai, bunyi sungai yang pengkaryanya olah menghasilkan bunyi yang terdengar sayup-sayup, selain juga terdengar suara jangkrik di dekat rumah, bunyi sungai disini berjarak kira-kira 7 meter dari jarak pendengaran. Bunyi sungai menjadi patokan yang dikaitkan sebagai bunyi pengiring keadaan tempat sebelum bunyi-bunyi lainnya.

b. Bunyi Jangkrik

Pada bagian sampel bunyi jangkrik, pengolah merangkap sebagai bunyi hias, pengembangan yang menekankan bunyi jangkrik tersebut menjadi bagian pokok pertama yang harus di munculkan dalam mendukung suasana dikala subuh di lokasi perkampungan atau perdesaan.

c. Bunyi ayam berkokok

Pada bagian sampel bunyi ayam berkokok ini, hasil bunyi yang pengkaryanya olah terdengar cukup kompetibel yakni terdengar sesuai lingkup tempat perumahan

yang lokasinya berjarak-jarak. Dan menjadi hal pokok kedua untuk mendukung keadaan subuh hari, dimana bunyi ayam berkokok akan menandakan waktu subuh dan menggantikannya dengan waktu fajar yang akan terbit.

d. Bunyi Kendaraan

Pada bagian sample bunyi kendaraan, dihadirkan untuk menambah kesan nyata dari sebuah keadaan lokasi. Diolah dengan bunyi jarak yang terdengar samar-samar yang pada awalnya sedikit terdengar kemudian makin keras kemudian berlalu seperti kendaraan lewat di jalan.

e. Bacaan Tilawah Al-Quran

Pada bagian sample bunyi Tilawah Al-Quran, hasil bunyi seperti halnya ketika orang membacakan Al-Quran dari beberapa Masjid dan Mushalla yang diolah secara tahapan menghadirkan bunyi dari beberapa Masjid dan Mushalla yang berlainan jarak dan tempat.

f. Shalawat Tarhim

Pada bagian sampel bunyi Shalawat Tarhim, bunyi ini akan menandakan azan sebentar lagi akan berkumandang sekaligus waktu sholat telah masuk. Bunyi Shalawat Tahrir sama dengan pembacaan Tilawah Al-Quran yang di dengar dari Masjid dan Mushalla yang berlainan jarak dan Tempat.

## g. Azan

Pada bagian sampel bunyi Azan adalah bunyi pada bagian terakhir yang menggambarkan bunyi keadaan subuh sebagai penanda waktu sholat telah masuk. Bunyi ini dihadirkan hampir sama dengan Shalawat Tarhim dan pembacaan Tilawah Al-Quran yang di dengar dari Masjid dan Mushalla yang berlainan jarak dan Tempat.

Pengembang konsep ini di tujukan untuk mengilustrasikan sebuah kejadian atau musik itu sendiri, Musik Ilustrasi adalah sebuah karya musik untuk melengkapi serta menghidupkan suasana dari sebuah acara baik siaran radio maupun televisi. Ketika video dan radio belum ada, musik ilustrasi biasanya digunakan untuk mengiringi sebuah pertunjukan seperti drama, teater, tablo, tarian, pergelaran muppet (wayang) dan lain lain. Musik iringan juga dapat berarti ilustrasi, tetapi ilustrasi musik tidak selalu berupa iringan dari sebuah eksplorasi bunyi dan yang lainnya (Kusumawati, 2009: 3).

Ismet (2015) Skripsi. *Ilustrasi Tupai Janjang* I SI Padangpanjang. Karya *ilustrasi tupai janjang ini* memberikan nuansa musik yang menarik, karena pengkarya mencoba memadukan unsur-unsur musik konvensional dan musik tradisional Minangkabau dengan menggunakan teknik-teknik dari orkestrasi musik yang menggunakan komputer sebagai tempat pengolahannya dengan menciptakan sebuah musik ilustrasi dari cerita Tupai Janjang di mana musik tersebut seolah-olah menceritakan kembali Tupai Janjang dengan mengembangkan sebuah tema pokok yang

diambil dari melodi kesenian Tupai Janjang.

Zaini (2015) Skripsi *War of Imagination World* ISI Padangpanjang Karya ini berbentuk komposisi musik elektronik yang mencoba menghadirkan suasana perang dengan menggunakan perangkat multimedia berupa *software* dan *hardware*. Karya ini mengangkat fenomena yang terjadi pada sebuah peperangan dimasa lampau yaitu *Perang Paderi*. Karya ini pada dasarnya adalah eksplorasi dan eksperimen dari suara-suara yang sudah diolah, dengan bahan bakunya bersumber dari suara *VST (VirtualSound Technology)* dengan menggunakan *Nuendo* sebagai wadah pengolahannya dengan *output* menggunakan teknologi *surround sound* yaitu suara yang berputar vertikal dan horizontal.

Kuswari (2017) Skripsi *Suasana Pantai Dari Pengembangan Metode Petikan Gitar* ISI Padangpanjang Karya ini menjadikan eksplorasi sebagai metode penciptaan dengan mengembangkan bunyi gitar menjadi musik fenomena pantai.

Merekam *sound* langsung dari sebuah instrumen, dengan cara mentransfer bunyi langsung ke dalam *souncard* komputer atau laptop yang digunakan, misalkan ; gitar elektrik, dan bass elektrik, atau pilih *Add Midi Track*, jika ingin merekam *sound* yang berbentuk *midi* file, contoh; keyboard dan midi controller, atau dengan cara *drag* atau tarik *sampling* dari file yang sudah ada sebelumnya ke jendela kerja *Cubase 5*, sehingga nantinya *Cubase 5* akan secara otomatis membuat sebuah *track* baru yang sesuai dengan format dari

data *audio* yang di tarik tersebut, untuk lebih jelas lihat gambar di bawah ini :



**Gambar 1**

Jendela *Cubase 5 Track* dan *tool navigasi*



**Gambar 2**

Jendela *Cubase 5 insert VST Plugin Efek*

Di bawah ini pengolah bunyi menggunakan *Virtual Sound Technology (VST) Waves 9* Sebagai wadah manipulasi ruang dan warna bunyi, pada *Cubase 5* diantaranya:

1. Bunyi sungai

Mengolah bunyi sungai atur volume suara yang dikeluarkan sebesar 37.02m dan rata penyeimbang suara kiri (L) 2 kemudian pilih *icon edit chanel settings*, kemudian atur equalizer seperti:

- a. titik eq1 mengarah pada - 14.6/41.0 Hz
- b. titik eq2 mengarah pada - 4.0/3436.0 Hz
- c. titik eq3 mengarah pada - 13.8/184.0 Hz

- d. titik eq1 mengarah pada - 8.6/845.0 Hz



**Gambar 3**

Mengolah *Edit Channel Settings* bunyi sungai



**Gambar 4**

Mengolah *Equalizers* bunyi sungai

2. Bunyi jangkrik

Mengolah bunyi jangkrik, atur volume suara sebesar -1.41 dan rata penyeimbang suara kiri (L) 19, pilih *icon Edit Channel Settings*, kemudian atur *Equalizers* seperti:

- a. titik eq1 mengarah pada - 20.4/63.0 Hz
- b. titik eq2 mengarah pada - 16/283.0 Hz
- c. titik eq3 mengarah pada - 14.8/3680.0 Hz
- d. titik eq4 mengarah pada - 14.8/10806 Hz



Gambar 5

Mengolah *Edit Channel Settings* bunyi jangkrik



Gambar 7

Memasukkan effect Vst



Gambar 6

Mengolah *Equalizers* bunyi jangkrik

Pengolahan *Equalizers* selanjutnya mengolah bunyi dengan memasukkan VST (*Virtual Sound Technology*) pada kolom *inserts*, akan muncul menu effect VST (*Virtual Sound Technology*) pilih *surround* kemudian pilih R360 Stereo/5.0. pada kolom R360 Stereo/5.0 pilih effect *sound* selanjutnya *A: Long Dark\** lalu atur titik yang ada seperti:

- a. *Reverb Damping (Hz)* pada arah tanda putih menjadi *Freqnya 16 Rationya 0.10* arah tanda kuning *Freqnya 1000 Rationya 0.11*
- b. *Time Response (ms) Reverb Time 0.26*
- c. *Reverb Eq (Hz)* pada arah bintang orange menjadi *Freqnya 996 Gainnya -24.0* arah bintang hijau *Freqnya 7191 Gainnya 0.0*



Gambar 8

Pilihan effect dari Vst



Gambar 9

Pengaturan *R360 Stereo/5.0* bunyi jangkrik

### 3. Bunyi ayam

Terdapat empat bunyi yang akan diolah, cara pengolahannya masih sama tetapi perbedaannya terdapat pada pengaturan volume suara, rata keseimbangan kiri-kanannya. kemudian mengatur kecocokan pembentukan angka Equalizer dan effect *Vst Waves 9*.

### 4. Bunyi kendaraan

Terdapat 2 buah bunyi yang akan diolah, yaitu bunyi motor dan truck, cara pengolahannya masih sama tetapi perbedaannya juga terdapat pada pengaturan volume suara, rata keseimbangan kiri-kanannya. Kemudian mengatur kecocokan pembentukan angka Equalizer dan efek *Vst Waves9*. Lebih lengkapnya sebagai berikut:

a. Pada bagian bunyi kendaraan 1 (bunyi motor), volume suaranya sebesar -17.31 rata keseimbangan kanan (R) 13, mengatur Equalizer Bunyi ayam 1 menjadi:

- 1) titik eq1 mengarah pada -2.6/25.0 Hz
- 2) titik eq2 mengarah pada -7.4/66.0 Hz
- 3) titik eq3 mengarah pada -9.6/347.0 Hz
- 4) titik eq4 mengarah pada -24.0/1319.0 Hz



**Gambar 1**

Mengolah *Edit Channel Settings* bunyi kendaraan 1



**Gambar 11**

Mengolah *Equalizer* bunyi bunyi kendaraan 1 Pada pengembangan *Masararti GRP stereo Effect sound A:Setup\**



**Gambar 12**

*Masararti GRP stereo* bunyi kendaraan 1

### 5. Bacaan Tilawah Al Qur'an

Terdapat 4 buah bunyi yang akan diolah, cara pengolahannya masih sama tetapi perbedaannya terdapat pada pengaturan volume suara, rata keseimbangan kiri-kanannya. kemudian mengatur kecocokan pembentukan angka Equalizer dan efek *Vst Waves9*. Lebih lengkapnya sebagai berikut.



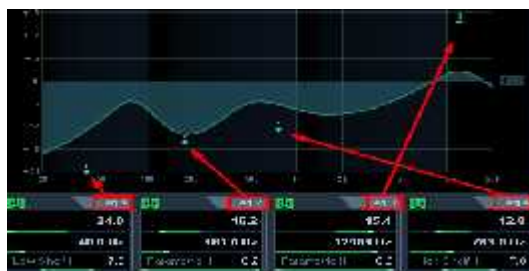
a. Pada bagian Tilawah 1, volume suaranya sebesar -18.59 rata keseimbangan kiri (L) 26, menga-tur Equalizer Bunyi ayam 1 menjadi:

- 1) titik eq1 mengarah pada - 24.0/40.0 Hz
- 2) titik eq2 mengarah pada - 16.2/181.0 Hz
- 3) titik eq3 mengarah pada - 15.4/12181.0 Hz
- 4) titik eq4 mengarah pada - 12.8/763.0 Hz



**Gambar 13**

MengolahEdit Channel Settings Tilawah 1



**Gambar 14**

Mengolah Equalizer Tilawah 1

Pada kolom R360 Stereo/5.0 pilih effect *soundA: Boom Hall* \* dengan mengatur polo titik efeknya seperti:

- 1) *Reverb Damping (Hz)* pada arah tanda putih menjadi *Freqnya 20.7 Rationya 0.10*

arah tanda kuning *Freqnya 1003 Rationya 0.10*

2) *Time Response (ms) Reverb Time 2.38*

3) *Reverb Eq (Hz)* pada arah bintang orange menjadi *Freqnya 646 Gainnya -24.0* arah bintang hijau *Freqnya 1025 Gainnya -23.7*



**Gambar 15**

Pengaturan R360 Stereo/5.0 Tilawah 1

## 6. Shalawat Tahrir

Terdapat 4 buah bunyi yang akan diolah, cara pengolahannya masih sama tetapi perbedaannya terdapat pada pengaturan volume suara, rata keseimbangan kirikanannya. kemudian mengatur kecocokan pembentukan angka Equalizer dan efek Vst *Waves 9*. Lebih lengkapnya sebagai berikut.

a. Pada bagian Shalawat Tahrir 1, volume suaranya sebesar -24.98 rata keseimbangan kiri (L) 26, mengatur Equalizer Bunyi ayam 1 menjadi:

- 1) titik eq1 mengarah pada - 24.0/40.0 Hz
- 2) titik eq2 mengarah pada - 16.2/181.0 Hz

- 3) titik eq3 mengarah pada - 15.4/12181 Hz
- 4) titik eq4 mengarah pada - 12.8/763.0 Hz

*Freqnya 646 Gainnya -24.0*  
arah bintang hijau *Freqnya 1025 Gainnya -23.7*



**Gambar 16**

Mengolah *Edit Channel Settings* Shalawa Tarhim 1



**Gambar 17**

Mengolah *Equalizer* Shalawat Tarhim 1

Pada kolom R360 Stereo/5.0 pilih effect *soundA: Boom Hall\** dengan mengatur polo titik efeknya seperti:

- 1) *Reverb Damping (Hz)* pada arah tanda putih menjadi *Freqnya 207 Rationya 0.10* arah tanda kuning *Freqnya 1003 Rationya 0.10*
- 2) *Time Response (ms) Reverb Time 2.38*
- 3) *Reverb Eq (Hz)* pada arah bintang orange menjadi



**Gambar 18**

Pengaturan *R360 Stereo/5.0* Shalawat Tahrim 1

## 7. Azan

Terdapat empat bunyi yang akan diolah, cara pengolahannya masih sama tetapi perbedaannya terdapat pada pengaturan volume suara, rata keseimbangan kiri-kannya. kemudian mengatur kecocokan pembentukan angka *Equalizer* dan efek *Vst Waves 9*. Lebih lengkapnya sebagai berikut.

a. Pada bagian Adzan 1, volume suaranya sebesar -18.59 rata keseimbangan kiri (L) 26, mengatur *Equalizer* Adzan 1 menjadi:

- 1) titik eq1 mengarah pada - 24.0/40.0 Hz
- 2) titik eq2 mengarah pada - 24/45.0 Hz
- 3) titik eq3 mengarah pada - 23.0/542.0 Hz
- 4) titik eq4 mengarah pada - 24.0/1093.0 Hz



Gambar 19

Mengolah *Edit Channel Settings* adzan 1



Gambar 21

Pengaturan *R360 Stereo/5.0* adzan 1



Gambar 20

Mengolah *Equalizer* adzan 1

Pada kolom *R360 Stereo/5.0* pilih effect *soundA: Boom Hall\** dengan mengatur polo titik efeknya seperti :

- 1) *Reverb Damping (Hz)* pada arah tanda putih menjadi *Freqnya 207 Rationya 0.10* arah tanda kuning *Freqnya 1003 Rationya 0.10*
- 2) *Time Response (ms) Reverb Time 23.8*
- 3) *Reverb Eq (Hz)* pada arah bintang orange menjadi *Freqnya 646 Gainnya -24.0* arah bintang hijau *Freqnya 1025 Gainnya -23.7*

## 5. KESIMPULAN

Begitu banyak pengaturan dan jenis *sound* yang dapat menghasilkan sebuah karya yang disediakan oleh *Virtual Sound Tehnology (VST)* yang digarap dengan media laptop atau komputer melalui *Digital Audio Workstation (DAW)*, tidak semua orang dapat mengolahnya secara akademis, diperlukan keahlian dalam pemahaman penggunaan dan ilmu musik yang cukup mampuni untuk membuat sebuah karya, demi mendapatkan suasana yang ingin diciptakan.

Karya ini membutuhkan beberapa metode untuk menjadikan sebuah karya utuh yakni, menggunakan metode eksplorasi, eksperimen dan perwujudan. Secara teknis karya ini adalah proses dari kegiatan *laboratorium*. Kelebihan dari musik multimedia, disini pengkarya dapat memanipulasi *sound* menjadi *soundgabungan* yang menyerupai suara terdengar seolah olah nyata terjadi.

Pencapaian dari penciptaan karya 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 ataupun kebutuhan musik itu sendiri, maka dari itu pengkarya

mencoba mengimajinasikan komposisi musik multimedia ini sebagai musik ilustrasi. Karya ini diperdengarkan pada sebuah ruang dengan menggunakan beberapa buah headphone untuk menghasilkan capaian suara yang bernuansa subuh secara nyata.

Selanjutnya menggunakan metode eksplorasi, eksperimen dan perwujudan yang mengawali munculnya ide penggarapan sebuah karya. Hal ini menjadi modal utama atau modal dasar agar karya tersebut lebih bisa dipahami dan ditemukan sebagai sesuatu hal yang baru terhadap penggunaan *software* dan *hardware* di dalam musik multimedia.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Amin, M. (2016) Pembuatan Audio Untuk Mengolah Sinyal Input Dari Handphone. *Jurnal Teknik Mesin Politeknik Negeri Balikpapan* vol. 4 nomor 2 Oktober, hal 120-129.
- Andi, A. P. (2011). *Kreatif membuat musik dengan Studio Digital sendiri*. Semarang: Wahana Komputer.
- Fiantika, F. R, Budayasa, K. dan Lukito, A (2017). Membangun Defenisi Genetis Kubus Melalui *Distorsi Dan Manipulasi Objek Spasial*. *Jurnal elemen Universitas Nusantara PGRI Kediri, Pascasarjana Universitas Negeri Surabaya* vol. 3 Nomor 2 Juli 2017, hal. 130 – 137
- Kim, Y.H. dan Park, Y (2008). *3D Sound Manipulation Theory And Application*. Daejeon Korea, 15 th International Congress on Sound and Vibration 6-10 Juli, hal 1
- Harjana, S. (2004). *Esai dan Kritik Musik*. Yogyakarta: Galang Press.
- Wati, H. (2009). *Musik Ilustrasi*. Yogyakarta: artikel tidak diterbitkan.
- Poerwadarminta. (1976). *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.

#### DOKUMEN

- Ismet, W. (2015). *"Ilustrasi Tupai Jang-jang"*. *Skripsi*. Fakultas Pertunjukan: Institut Seni Indonesia Padangpanjang.
- Kuswari, R. (2017). *Suasana Pantai Dari Pengembangan Metode Petikan Gitar*. *Skripsi*. Fakultas Pertunjukan: Institut Seni Indonesia Padangpanjang.
- Zaini, A. (2015). *"War of Imagination World"*. *Skripsi*. Fakultas Pertunjukan: Institut Seni Padangpanjang.

#### WEBSTOGRAFI

- Arif Hutria, E. M. " *Ekspresoria*". diakses dari <http://download.portalgaruda.org/article.php?article=24941&val=1538>, pada tanggal 16 maret 2017
- Wikipedia. "Waves Audio Ltd". diakses dari [https://en.wikipedia.org/wiki/Waves\\_Audio](https://en.wikipedia.org/wiki/Waves_Audio). pada tanggal 9 maret 2017.
- Y Wardhana, " *DIGITAL AUDIO WORKSTATION (DAW)*". diakses dari [https://www.academia.edu/4857282/DIGITAL\\_AUDIO\\_WORKSTATION\\_DAW](https://www.academia.edu/4857282/DIGITAL_AUDIO_WORKSTATION_DAW). pada tanggal 9 maret 2017.