
Voice Note: Karya Kontemporer Musik Melalui Aplikasi Modulasi *Effect* Terhadap Media Bambu

Nandri Ahmad Fauzi¹, Ismet Ruchimat², Ipit S. Dimiyati³

¹ Pascasarjana Institut Seni Budaya Indonesia (ISBI) Bandung.

² Pascasarjana Institut Seni Budaya Indonesia (ISBI) Bandung.

³ Pascasarjana Institut Seni Budaya Indonesia (ISBI) Bandung.

| Diterima 17 Januari 2021 | Ditetujui 3 Mei 2021 | Diterbitkan Juni 2021 |

Abstrak

Voice Note diartikan sebagai catatan-catatan verbal yang di abstraksikan menjadi sebuah aspek musik kontemporer, implementasi verbal menjadi sebuah musik kontemporer tersebut dibentuk oleh kerangka-kerangka teoritikal komposisi. Adapun aspek-aspek yang menjadi wujud dari komposisi *Voice Note* ini juga dipenuhi secara konstruktif oleh metode garap. Metode garap secara umum merupakan sebuah sistem yang melibatkan beberapa unsur atau pihak yang masing-masing saling terkait dan membantu. Beberapa unsur garap tersebut dapat disebut sebagai berikut: a. Materi garap atau ajang garap; b. Penggarap; c. Sarana garap d; Prabot atau piranti garap;be. Penentu garap; dan f. Pertimbangan garap. Secara praktikal metode garap ini memuat unusr-unsur konvensi dalam Tradisi Musik Bambu. Aspek material yang terdapat dalam Musik Bambu terbentuk secara Asimetrik. Dari aspek penentu dan Pertimbangan Garap komposisi ini dihadirkan atas dasar kontekstual dari cara berpikir penggarap yang berlatar belakang musisi yang berupaya memahami prinsip-prinsip media pada konvensi alat Tradisional. Oleh karena itu kehadiran karya ini lebih di orientasi kepada gaya musik kontemporer melalui pemahaman-pemahaman konvensi Tradisi musik Bambu

Kata Kunci: *Voice Note* , Kontemporer Musik, Kreativitas Garap

Abstract

Voice Note is defined as verbal notes abstracted into an aspect of contemporary music. The verbal implementation into a piece of contemporary music is form by the theoretical frameworks of the composition. As for the aspects that become the manifestation of the composition of the Voice Note. This composition is also fulfilled constructively by the working method, which is generally defined as a system that involves several elements. Each of which is interrelated and helps each other, some of the elements of this work can be referred to as follows: a. Cultivating material or working area; b. Cultivators; c. Working facilities; d. Prabot or working tools; e. Working determinant; and f. Consideration of the work. Practically this working method contains elements of convention in the Bamboo Music Tradition. The material aspects contained in Bamboo Music have formed asymmetrically. From the determinants and considerations to work on this composition, this composition is presented based on the contextual way of thinking of the cultivator with a musical background who seeks to understand the principles of the media in the traditional tool conventions. Therefore, the presence of this work is more oriented towards contemporary musical styles through the understandings of the Bamboo music disciplines.

Keywords: *Voice Note, Contemporary music, Creativity, Garap.*

fauzinandri@gmail.com

Pascasarjana Institut Seni Budaya Indonesia (ISBI) Bandung.

JL. Buah Batu No 212 Bandung

A. PENDAHULUAN

Dunia kreativitas musik bambu telah mengalami perkembangan yang sangat signifikan. Dari sisi pertunjukan keberadaan angklung dimaknai pada kadar-kadar nilai sosial baik dari konsepsi penggunaan hal seperti ritual, sosial, dan digitalisasi. Namun pada hakikatnya angklung dimaknai penggunaannya dengan nilai spiritual seperti Masyarakat Adat Cipta Gelar, Sukabumi, Kanekes Baduy, dan masyarakat adat lainnya yang masih menggunakan angklung tersebut sebagai sarana spiritual dan sosial.

Dalam konteks instrumen, Bambu mempunyai karakteristik bunyi tersendiri dan khas. Khususnya angklung, untuk mendapatkan *sustain* bunyi yang panjang angklung dibunyikan dengan teknik getar yang berarti dibunyikan berulang-ulang atau pengulangan. Berbeda jika dibunyikan dengan satu kali getaran maka bunyi angklung akan terdengar statis atau pendek. Dibalik perkembangan instrumen angklung yang mendunia, terdapat keterbatasan unsur bunyi di dalamnya yaitu sulitnya memainkan dinamika pada alat musik angklung. Jika teknik dinamika dimainkan maka suara angklung tidak terdengar sempurna, tetapi menjadi bentuk bunyi yang terputah-putah, apalagi dimainkan pada tempo irama musik yang begitu lambat. Dalam situasi tersebut penggarap memandang bahwa sangat sulit memasukan teknik dinamika pada angklung, hal ini senada dengan yang dikatakan oleh praktisi musik bambu.

...Bahwa karakter timbre suara yang dihasilkan dari musik bambu cenderung memiliki karakter suara yang sama dan *sustain* yang sangat terbatas sehingga jika membentuk ansamble musik bambu sulit untuk membangun warna suara yang diinginkan seperti halnya gamelan di karenakan musik bambu memiliki timbre atau warna suara yang terbatas (Iyon Supiyono, wawancara 24 September 2019).

Pada zaman digital saat ini, kreativitas musik bambu mulai merambah pada aktivitas-aktivitas kekinian terutama munculnya musik kolaborasi angklung dengan musik elektronik yang bersifat populis. Ruang pertunjukan dari yang bersifat alami hingga mencapai bentuk-bentuk artifisial menunjukkan sebuah proses pengembangan atau dapat dipandang sebagai sebuah cara berpikir intelektual di bidang musik. Upaya-upaya praktisi tersebut dilakukan untuk mencapai standarisasi karya yang berkualitas selalu memiliki kecenderungan untuk mengkaji dan memilih media sebagai metode untuk merealisasi unsur-unsur bunyi, karakteristik, dan fungsi menjadi kesatuan konsep.

Konsep yang dimunculkan pada karya ini memiliki karakteristik yang bersifat “absolut” yaitu musik yang dicirikan oleh karakteristik bunyi sebagai substansi dasar dari seluruh kompositoris karya. Dalam perkembangannya, musik bambu baik dalam tradisi dan modern selalu berkecenderungan melakukan adaptasi terhadap ragam perubahan. Dengan pesatnya kemajuan media elektronik dalam bidang musik, timbre suara yang dihasilkan dari alat musik bisa

direkayasa dengan sedemikian rupa agar bisa memenuhi kebutuhan suara yang dibutuhkan dalam membuat sebuah karya, hingga bisa memenuhi ekspektasi suara yang diinginkan. Seperti halnya gitar untuk memenuhi karakter suara yang diinginkan maka digunakan perangkat elektronik yang biasa disebut efek.

Istilah *Effect* adalah modul yang dimanipulasi satu bagian dari signal. Dalam modul ini sinyal dibagi menjadi dua: satu bagian mencapai output secara langsung, sedangkan bagian yang lain melalui rangkaian dan dimanipulasi (Endy Daniyanto, 2008:7). Pada pelaksanaannya ruang-ruang yang alami dapat ditarik kedalam musik konseptual seperti halnya musik kontemporer yang tetap membutuhkan nuansa-nuansa yang konvensional serta para komposer membutuhkan karakteristik timbrenya saja untuk diproses unsur bunyi atau memproses unsur bunyi menjadi sebuah model pertunjukan yang baru.

Kerangka-kerangka pemikiran ini menjadi satu pemikiran dasar penggarap untuk mendekati karya kontemporer. Penggarap berkeinginan mengolah potensi timbre yang dihasilkan media elektronik (*effect unit*) yang diterapkan pada media alat musik bambu yang menghasilkan karakter suara yang baru menjadi suatu pertunjukan karya musik kontemporer dengan judul karya *Voice Note*. Bentuk karya *Voice Note* ini adalah sebagai bagian dari representasi musik kontemporer melalui proses daur ulang tradisi dengan pendekatan digitalisasi.

B. METODE

Pembentukan karya *Voice Note* mengacu pada teori komposisi Sitompul (1985:28) yang menyatakan bahwa komposisi adalah proses memadukan ide musikal dari berbagai sumber inspirasi musik, baik sebelumnya yang sudah, akan, atau belum dituliskan. Melalui proses eksplorasi, ide musikal bisa lahir dengan bercermin dari pengalaman dan suasana hati. Dalam proses pembentukan karya landasan teori ini di implementasi melalui pendekatan garap Rahayu Supanggah yang secara umum didefinisikan sebagai sebuah sistem yang melibatkan beberapa unsur yang masing-masing saling terkait dan membantu. Beberapa unsur garap tersebut adalah: a. Materi garap atau ajang garap, b. Penggarap, c. Sarana garap d. Prabot atau piranti garap, e. Penentu garap, dan f. Pertimbangan garap (Supanggah, 2009: 4).

Secara praktikal metode garap ini memuat unsur-unsur konvensi dalam tradisi musik bambu. Aspek material yang terdapat dalam musik bambu terbentuk secara asimetrik. Garapan musik bambu ini didukung oleh tiga pemain yang masing-masing memiliki peran ganda. Selanjutnya, dari aspek sarana garap kompositoris ini menggunakan dua gambang pentatonis dan satu set angklung toel kromatik. Sarana lainnya menggunakan modulasi *effect*, baik yang berupa *hardware* maupun *software* serta dua buah *mixer* analog. Selanjutnya dari aspek sarana perabot atau piranti garap menggunakan aspek seperti dinamika, ritmik, dan teknik dasar pukul, untuk

memenuhi aspek tersebut diterapkan modulasi *effect* untuk mendukung ketiga aspek yang disebutkan. Dari aspek penentu dan pertimbangan garap komposisi ini dihadirkan atas dasar konteks berpikir penggarap yang berlatar belakang musisi yang berupaya memahami prinsip-prinsip media pada konvensi alat tradisional. Oleh karena itu, kehadiran karya ini lebih berorientasi terhadap gaya musik kontemporer melalui pemahaman-pemahaman konvensi tradisi musik bambu

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Proses Penciptaan

Pengumpulan data dalam menunjang proses pembentukan karya ini adalah dengan mengkaji permasalahan yang muncul dalam sebuah instrumen bambu serta menganalisis peluang yang dapat tercipta untuk menjadi sebuah karya. Proses pengumpulan data dilakukan dengan penelitian, yaitu: eksplorasi, wawancara, apresiasi serta membaca sumber tulisan (artikel atau buku). Dalam apresiasi penggarap menonton video pertunjukan musik kontemporer yang terdapat pada platform youtube, salah satunya seniman dari India yaitu Trilok Gurtu. Karya tersebut mengemas musik kontemporer dengan konsep perpaduan perkusi dan sound *effect*. Dari video tersebut penggarap menemukan segi pola tabuh serta pengemasan sound *effect* yang kemudian diadaptasi menjadi bagian dari karya *Voice Note*.

Dari eksperimen yang dilakukan tersebut menghasilkan data bahwa sound yang di-mixing (disatukan) dapat menghasilkan warna sound yang baru dari perangkat elektronik *effect*. Percampuran sound diambil dari beberapa preset yang tersedia pada fitur modulasi *effect* seperti compressor, ampli, noise gate dan, modul. Dari fitur ini dapat menghasilkan jenis-jenis sound yang diinginkan untuk diterapkan pada karya *Voice Note*.

Karya *Voice Note* merupakan karya kontemporer dengan kemasan musik elektronik dari pola ritmis yang telah dibentuk. Musik elektronik membutuhkan perpaduan sound yang relative baru, apalagi karya ini mengambil sumber suara dari instrumen bambu yang mempunyai sifat akustik dan karakter bunyi yang pendek atau statis. Oleh karena itu, untuk memenuhi kebutuhan bunyi yang didinginkan diperlukan media elektronik yang bisa memanipulasi sound yang dengan perangkat yang disebut modulasi *effect*.

Effect dapat mengubah suatu sinyal suara untuk dijadikan gelombang sinyal baru. Sinyal tersebut disalurkan melalui kabel output dengan membentuk jenis suara yang baru. *Effect* sering digunakan untuk memenuhi kebutuhan suara dalam berkarya, misalnya kebutuhan sound gitar yang pada umumnya sering digunakan dalam menciptakan karya musik. Seiring perkembangannya jenis teknologi *effect* makin berkembang dengan munculnya jenis-jenis *effect*

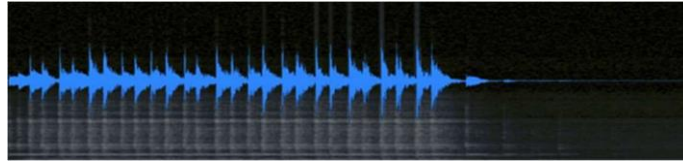
baru. Hal ini sangat membantu para pencipta lagu dalam memenuhi ekspektasi suara dalam bermusik.

Menurut Lutfi fuad (wawancara, 21 oktober 2019) praktisi digitalisasi dan media elektronik audio menyatakan bahwa jenis *effect* terbagi menjadi tiga jenis, yaitu: 1. gain structure yang memproses amplitude, 2. modulasi yang memproses tune suara, 3. time based yang mengolah repetisi sinyal yang berdasarkan waktu. Dalam mengolah suara angklung biasanya hanya menggunakan time based dan modulasi sifatnya mengolah sinyal dengan menangkap tonal dari frekuensi bunyi angklung itu sendiri. Jenis *effect* modulasi ialah menggabungkan beberapa sinyal audio dalam rangka menciptakan suara dengan sifat tonal yang tidak biasa. Beberapa *effect* modulasi campuran antar sinyal audio instrumen dengan sinyal yang dihasilkan oleh *effect* disebut gelombang pembawa. *Effect* modulasi lainnya membagi sinyal audio instrumen dalam dua gelombang, yaitu mengubah satu bagian dari sinyal dan mencampurnya dengan bagian jenis *effect* yang telah dicompose sebelumnya.. Jenis *effect* modulasi ini meliputi chorus, flanger, phaser, ring modulator, tremolo, dan vibrato. Dari hasil riset di lapangan jenis-jenis *effect* yang dapat diterapkan pada karya *Voice Note* adalah sebagai berikut:

Chorus: *effect* ini menirukan harmonisasi paduan suara yang dihasilkan secara alami, dengan memiliki sedikit variasi dalam timbre dan pitch, dengan mencampur suara dan tonal yang diserap. Sebuah *effect* chorus membagi sinyal audio instrumen ke amplifier, dan menambahkan penundaan dan frekuensi sedikit variasi sehingga menghasilkan jenis suara yang merangkap dalam satu waktu tanpa mengubah karakter suara asli yang telah diserap. (www.smosyumusic.com, diakses 24 agustus 2020)



Gambar. 1
Bentuk fisik effect jenis Chorus
(Dokumen www.smosyumusic.com)



Gambar 2
Sinyal suara effect Chorus
(Dokumen Pribadi. 2019)

Jika dianalisa dari sinyal audio jenis *effect* ini menjadikan dua suara yang sama hadir dalam waktu yang bersamaan, sehingga terdengar seperti suara yang merangkap, pemikiran ini dapat ditangkap dari hasil audio dan gambar sinyal yang menunjukkan grafik gelombang yang sejajar namun ketinggian grafik sinyal yang tidak rata. Dari hasil eksperimen yang telah dilakukan jenis *effect* ini sangat bisa diterapkan pada angklung dan gambang sehingga dapat menghasilkan jenis suara antara paduan karakter bambu dan *effect* chorus ini. Jenis *effect* ini akan diterapkan pada karya *Voice Note*.

Berikutnya jenis *effect* vibrato: *effect* ini menghasilkan getaran. *Effect* vibrato sering membiarkan sumber suara untuk mengendalikan tingkat variasi serta mengubah kemampuan suara tonal yang dihasilkan. Sebuah vibrato dengan pengaturan “depth” yang ekstrim (misalnya, setengah sem / tone atau lebih) akan menghasilkan suara yang berkepanjangan dengan bentuk suara gelombang yang berdekatan. Gitaris sering menggunakan istilah “vibrato” dan “tremolo” atau sesuatu yang disebut “vibrato unit” dalam amplifier gitar. Jadi jenis ini dapat menghasilkan suara tremolo atau vibrato. (www.smosyusic.com, diakses 24 agustus 2020)



Gambar 3
Bentuk fisik effect Vibrato
(Dokumen www.smosyusic.com)

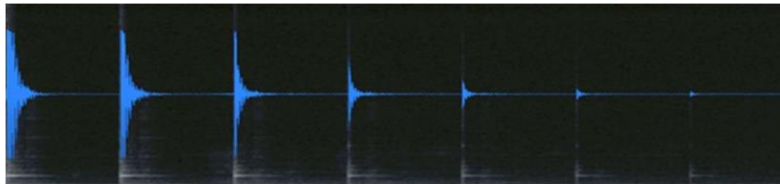


Gambar 4
Sinyal suara effect Vibrato
(Dokumen Pribadi, 2019)

Jika dianalisa dari sinyal audio di atas jenis *effect* vibrato ini akan menghasilkan suara yang bergelombang atau berulang-ulang, bisa juga seperti suara bayangan. Jenis *effect* ini juga dapat diterapkan pada instrumen Gambang Bambu dan dapat menunjang terbentuknya karya *Voice Note*. *Effect* delay/echo: *Effect* ini menghasilkan *effect* gema dengan menjadikan duplikat instrumen untuk penguat sinyal listrik ke sinyal asli pada delay dengan waktu yang pendek. Jenis *effect* ini bisa menjadi seperti pantulan suara yang berulang-ulang. (<https://kursusaudio.wordpress.com/>, diakses 24 agustus 2020)



Gambar 5
Bentuk fisik effect Delay



Gambar 6
Sinyal suara effect Delay
(Dokumen Pribadi, 2019)

Dari analisa yang dilakukan jenis *effect* ini menghasilkan suara yang saling mengikuti, atau mengulang beberapa kali pantulan suara. Hasil pemikiran tersebut disimpulkan dari hasil audio jenis *effect* delay dan analisa pada sinyal grafik hasil eksperimen. Jenis *effect* ini sering digunakan pada instrumen gitar untuyk keperluan sound dalam pembuatan lagu bergenre pop. Untuk itu jenis *effect* ini bisa diterapkan pada gambang bambu sebagai penunjang terbentuknya karya *Voice Note*.

Dari semua hasil riset yang telah dilakukan tentu saja akan menjadi bahan dasar untuk membentuk suatu karya yang berjudul *Voice Note*, semua fungsi *effect* akan diolah dan difungsikan sesuai kebutuhan dalam memenuhi kriteria sound dalam karya ini. Selain menganalisis jenis-jenis *effect*, masih ada data-data lain yang telah didapat yaitu tentang pembentukan beat. Beat adalah ketukan yang terikat atau tersusun secara organisir. Namun artikata beat yang lebih luas adalah kecepatan dari sebuah musik atau lagu yang diciptakan dan akan dimainkan secara bersama-sama, yang pada akhirnya menjadi suatu unsur irama yang

begitu kompak dan sama-sama dalam mengatur kecepatan pada beat atau tempo yang teratur. (Fihal Fachrullah, Atikel: Teknik dasar memainkan drum, 2020).

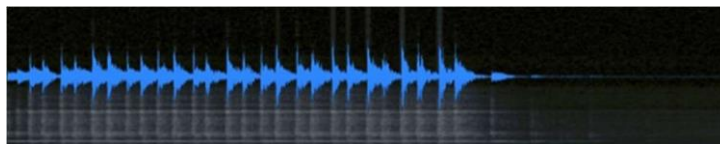
Dari berbagai ragam teknik beat atau pukulan, penggarap mengambil teknik dasar yang biasa disebut rudiment dari latihan dasar bermain drum. *Rudiment* adalah (catatan kaki) penggabungan teknik dasar bermain Drum diantaranya adalah Single Stroke, Double Stroke, Paradiddle, Flam.

2. Pembentukan *Sound Effect*

Sebelum memasuki latihan, ada tahapan-tahapan yang harus dilewati yaitu memadukan preset *effect* untuk menemukan komposisi *effect* yang tepat, hal ini dilakukan sebelum memasuki tahapan pembentukan bagan karya dan motif yang akan dibuat. Sebeleum memasuki proses menyusun preset *effect* penggarap menentukan alat musik yang akan digunakan diantaranya satu set Angklung Toel, dua Gambang pentatonic berlaras pelog. Selanjtunya media lain yang dipakai seperti dua buah laptop berfungsi untuk menjadikan *effect* melalui software yang telah ditentukan, dua buah mixer dan satu unit *effect*. Pada setiap alat musik bambu diterapkan satu unit *effect*. Berikut proses pembentukan sound *effect*:

a. Angklung

Tahapan pembentukan sound *effect* pada angklung menggunakan software Guitar rig. Dalam software tersebut terdapat fitur-fitur berbagai jenis *effect* yang akan sangat mendukung dalam pembentukan karya *Voice Note*. Dari software Guitar Rig5 dihubungkan melalui kabel input ke sound card, lalu dihubungkan ke input mic dan disalurkan ke kabel output ke mixer untuk terhubung ke Speaker. Ini merupakan rangkaian jalur dari angklung, *effect*, mixer. Tahapan awalnya mencoba tes input mic angklung ke *effect* tanpa *effect* apapun atau disebut bypass



Gambar 15
Sinyal Audio bypass
Sumber: Dokumen Pribadi

Pada tahapan awal ini terlihat sinyal stabil terbentuk dari suara angklung asli. Tahap kedua mencoba mengcompose preset *effect* yang terdapat pada *software* Guitar Rig 5. *Effect* pertama yang berhasil terbentuk adalah Airy Vokal *effect* ini membuat suara angklung lebih bergema dan sedikit sentuhan delay, berikut grafik sinyal perubahannya.



Gambar 16
Sinyal angklung+airy vocal
Sumber: Dokumen Pribadi



Gambar 17
Rangkaian komposisi preset effect Airy

Dari gambar diatas terlihat perubahan sinyal setelah memakai *effect* Airy Vocal sinyal berubah semakin melebar, hal ini menjadikan suara angklung lebih bergema dengan sentuhan delay. Preset komposisi yang dipakai pada jenis *effect* ini seperti yang tertera pasda gambar diatas.

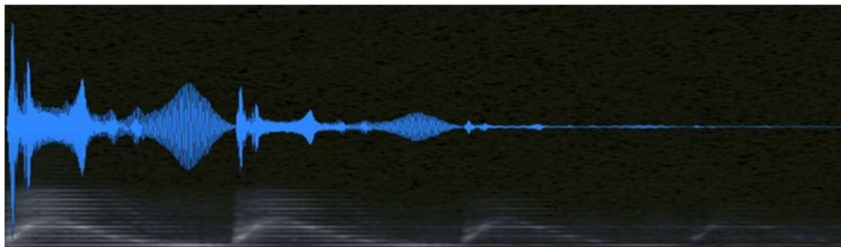
b. Gambang

Tahapan awal pada gambang adalah mengcompose *effect* pada Gambang, jenis *effect* yang digunakan adalah *effect* digital dengan fitur-fitur preset yang tersedia. Rangkaian input yang dipergunakan yaitu menghubungkan kabel input pada mixer dengan empat chanel, jalur ini bertujuan untuk membagi chanel agar satu input *effect* bisa dibagi menjadi dua mic. Selanjutnya kabel output masuk pada mixer VOH. Penerapan *effect* pada gambang ini memakai tiga jenis *effect* yaitu *envelope filter*, *phaser*, dan *listen chorus* yang semua termasuk ke dalam kategori *effect time based*.



Gambar 24
Rangkaian gambang dan fx
(Dokumen pribadi, 2021)

Setelah itu meng-*compose* jenis *effect* envelope filter, jenis *effect* ini menghasilkan suara sejenis *synthesizer*. Namun penggarap mengolah preset agar estetika bunyi bambu tidak hilang jika digabungkan dengan *effect* ini. Rangkaian preset yang tergabung pada *effect* ini adalah kompresor level 62 – distorsi 44 fuzz – cabinet – EQ – modulasi – delay – time 397 second = revabe level 68. Rangkaian ini mengatur dan menghasilkan jenis sound yang berkarakter tanpa menghilangkan tonal dari gambang. Perubahan suara bambu dengan gabungan *effect* dapat terlihat dari grafik sinyal.



Gambar 25
Sinyal FX Envelope filter
Sumber: Dokumen pribadi

Karya ini akan mengolah potensi bunyi pada gambang dan angklung yang tadinya timbre suara yang dihasilkan sederhana atau statis seperti sustain yang terbatas serta sulitnya memainkan dinamika pada angklung, akan direkayasa dengan menggunakan seperangkat alat elektronik (*effect*) dan dapat dikembangkan menjadi lebih kompleks dan variatif baik dari segi nada, ritme, dinamika, timbre maupun unsur bunyi. Hal tersebut akan diwujudkan dalam sebuah ensemble yang dibentuk oleh sejumlah instrumen gambang dan seperangkat media elektronik dalam karya musik kontemporer. Pertunjukan komposisi karya ini akan mewujudkan sebuah

karya musik kontemporer yang dibalut dengan gaya musik elektronik. Gaya musik konseptual digarap dengan memunculkan permainan musik bambu yang disentuh ranah digitalisasi, pengolahan sound *effect* dimunculkan dengan berbagai macam variasi suara gabungan bambu dan modulasi *effect* yang terstruktur dalam wujud karya. Musikal yang digarap berupa musik instrumen dengan memainkan motif-motif sederhana, karena karya *Voice Note* lebih memainkan nuansa dengan berbagai jenis sound *effect* yang telah di compose tanpa mengkesampingkan estetika bunyi dari Bambu itu sendiri, artinya karya *Voice Note* mewujudkan perkembangan dalam karya musik bambu dengan sentuhan dunia digital.

Dalam bukunya, Banoe (2003: 3) menjelaskan bahwa ensemble dapat diartikan dalam dua makna, yaitu: (1) Ensemble sebagai kelompok musik dalam satuan kecil; (2) Ensemble adalah kesatuan, kebersamaan, dalam musik yang dimainkan bersama-sama, dengan tidak memperdulikan jumlah sedikit maupun jumlah banyak pemain. Karya musik yang disajikan berupa musik kontemporer berupa paduan musik bambu dan modulasi *effect* yang akan memunculkan warna bambu dimanipulasi oleh *effect* yang terdapat pada modulasi, yaitu perangkat elektronik serta dengan sentuhan iringan backing track. Sebagaimana yang dikatakan Supanggah (1996) bahwa kontemporer menyangkut masalah kontekstual, contemporary dalam bahasa Inggris berarti zaman sekarang atau kini. Musik kontemporer semestinya musik adalah musik yang bersifat mengkini, sesuai dengan zaman yang berlaku kini. Dengan demikian seni kontemporer tidak mempermasalahkan bentuk fisik atau wadahnya, tetapi lebih pada sifat dan pesan atau isi yang disampaikan, yang mesti mengkini, berlaku atau sesuai dengan zamannya. Secara kontekstual gagasan ini menampilkan sumber-sumber bunyi alami media bambu yang direkayasa melalui proses digitalisasi. Aspek- aspek yang menyangkut produksi digitalisasi salah satunya diwujudkan oleh media elektronik berupa *effect*.

Effect merupakan media elektronik yang berfungsi untuk merekayasa sumber bunyi yang diproduksi untuk menghasilkan kebaruan bunyi. Dalam perkembangannya *effect* menjadi metode yang wajib untuk memenuhi karakteristik bunyi yang dibutuhkan. Peran *effect* terhadap media bambu pada karya ini sangat memiliki urgensi tinggi yang tidak hanya memproduksi karakter-karakter bunyi yang eksploratif akan tetapi sekaligus menghasilkan impresi-impresi estetik musikal. Independensi yang khas dalam arti bahwa sifat musik baik secara elementer maupun secara holistik menjadi sebuah konstruksi bangunan musikal yang ditujukan sebagai produksi musikal yang lebih estetis (tidak ditujukan secara ganda dalam tujuan-tujuan tertentu). Secara naratif objek-objek yang direkayasa sumber bunyi oleh modulasi *effect* terdiri dari waditra bambu diantaranya gambang pentatonis dan angklung toel. Alasan ini lebih spesifik digunakan karena jarang orang-orang mengeksplor unsur bunyi dari waditra bambu dan menjadi sebuah bentuk

tawaran alternatif. Dalam pengembangan unsur bunyi musik bambu Artikelnya yang berjudul "Multimedia: Sebuah Tawaran Pada Prodi Angklung Musik bambu ISBI Bandung" Dyah Murwaningrum (2015: 44), mengatakan bahwa multimedia adalah teknologi yang ditawarkan bagi perkembangan musik, tidak terkecuali musik tradisi, digital dan tradisi bukanlah hal yang berlawanan namun saling melengkapi.

Karya *Voice Note* memakai alur instrumenal dan dibagi menjadi empat bagian, empat bagian tersebut berlangsung secara utuh menjadi satu kesatuan karya pertunjukan. Menurut Eka Setiyani (2012:40) mengatakan bahwa musik instrumenal adalah alunan murni alat musik yang tidak diiringi dengan suara penyanyi atau vokal, menurut Pornomo (2010:45) bahwa musik instrumenal merupakan suatu rekaman musik tanpa memiliki lirik lagu yang mengiringkannya. Jadi bisa disimpulkan bahwa musik instrumenal merupakan alunan musik yang tercipta dari pola nada, ritme tanpa adanya unsur vokal atau lirik lagu didalamnya dengan berbagai makna yang tersirat dalam alunan musik tersebut.

Dalam proses pembentukan karya landasan teori komposisi Sitompul di implementasi melalui pendekatan garap Rahayu Supanggah yang secara umum didefinisikan sebagai sebuah sistem yang melibatkan beberapa unsur yang masing-masing saling terkait dan membantu. Beberapa unsur garap tersebut adalah: a. Materi garap atau ajang garap, b. Penggarap, c. Sarana garap d. Prabot atau piranti garap, e. Penentu garap, dan f. Pertimbangan garap (Rahayu Supanggah, 2009: 4). Tema yang diusung dalam karya ini adalah musik absolut yang dikemas dengan genre kontemporer. Setiap bagan pada karya ini memunculkan karakter masing-masing sound *effect* adapun sound *effect* yang dipakai adalah phaser, flanger, delay, vocoder, delay flanger, crystalline, airy vocal, NO attack, jenis-jenis *effect* tersebut diterapkan pada setiap ritme yang diciptakan dan dikembangkan atau variasi ritme. Variasi ritme adalah panjang pendeknya nada dirubah atau birama (hitungannya dirubah, atupun tempo dirubah (Prier, 2013: 38). Sehingga menghasilkan olahan sound *effect* pada setiap bagannya dengan alur musik yang telah ditentukan. Pada setiap Karya musik, alur berlangsungnya komposisi karya sangat penting diperhatikan karena untuk menghindari perasaan bosan atau monoton bagi para apresiator.

Bagan satu menggambarkan nuansa musik sedang dengan sedikit hentakan pada permainan ritmik, masuk bagan kedua dimulai dengan permainan gaya angklung buhun yaitu gogoyongan dan permainan semakin cepat dibalut dengan menerapkan sound *effect* pada setiap angklung maka alur grafik terlihat naik. Bagan ketiga ditandai dengan jembatan dari gong dan dimulai dengan permainan gambang satu, lalu dilanjutkan dengan gambang dua yang saling tanya jawab, angklung masuk dengan pola yang tidak terstruktur namun dengan konsep tangga nada yang telah direncanakan, permainan semakin cepat sehingga timbul *feedback* dari sound *effect*

menandakan akan masuk ke bagan terakhir, jika dilihat dari alur gambar, grafik semakin naik turun menandakan musik semakin bergejolak. Masuk bagan terakhir dengan permainan looping dan permainan semakin klimaks dengan munculnya suara intensitas tinggi dari sound *effect* yang digunakan. Maka terlihat dari grafik alur musik yang semakin melebar luas.

Pada karya ini penggarap tidak mentitik fokuskan pada permainan nada, melainkan lebih mengkomposisi sound *effect* yang distruktur menjadi pertunjukan karya musik kontemporer. Pemilihan nada yang dipakai sangat sederhana pada gambang hanya memakai nada la-re-la sedangkan pada gambang dua memakai nada re-la-re, pada angklung memakai nada diatonic dan nada yang di pakai hanya permainan oktaf.

D. KESIMPULAN

Karya *Voice Note* adalah sebuah pertunjukan musik kontemporer dengan proses digitalisasi yang diterapkan pada media alat musik bambu. Karya ini merupakan sebuah pengembangan intensitas suara bambu yang direkayasa oleh *effect* untuk dijadikan sebuah pertunjukan karya musik kontemporer dengan menampilkan krakter-karakter bunyi yang baru.

Karya *Voice Note* terbentuk melalui pengalaman serta hambatan penggarap dalam duni kreativitas Musik Bambu, hambatan tersebut berupa sulitnya memainkan Dinamika, sulitnya menyeimbangkan kebutuhan suara bambu jika dikolaborasikan dengan alat musik lain. Namun setelah terbentuknya komposisi karya *Voice Note* diharapkan semua hambatan yang menjadi masalah saat berkarya dapat teratasi.

Temuan dari konsepsi karya *Voice Note* ini adalah bunyi yang bersifat natural menjadi musik yang direkayasa untuk menghasilkan bunyi-bunyi yang bersifat artifisial teruma unsur bunyi yang dihasilkan dari produksi sound bambu. Tentu saja temuan ini berbentuk suara sehingga dapat dibuktikan dengan grafik sinyal suara dalam format penulisan ini.

Menemukan solusi dari sebuah persoalan yang menjadi hendikep dalam musik bambu adalah tidak terdapatnya “Dinamika” maka dengan melalui penjabaran kreativitas dengan menggunakan media elektronik persoalan dinamika dapat teratasi. Sehingga kreativitas Musik Bambu mampu berkembang pada era digitalisasi. Kecenderungan habit dalam berkarya pada media bambu saat ini, umumnya berorientasi pada wilayah kekaryaan yang bersifat populis. Didalam bentuk karya *Voice Note* penggarap menemukan fakta bahwa keberadaan media Bambu bukan menjadi sebatas objek, akan tetapi mampu mensejajarkan dengan perkembangan teknologi saat ini. Temuan-temuan ini sangat memberikan sebuah peluang dan harapan untuk dapat terus dikembangkan tidak hanya pada proses perkembangan ilmu diwilayah akademi,

tetapi diharapkan tersosialisasikan sebagai kebutuhan masyarakat seni yang menggeluti bidang kreativitas musik bambu.

DAFTAR PUSTAKA

- Banoe, Pono, (2003). *Kamus Musik*, Yogyakarta: Kanisius
- Mack, Dieter. (1995.) *Sejarah Musik Barat 1*. Yogyakarta: Pusat Musik Liturgi.
- Murwaningrum, Dyah. (2015). Multimedia Sebuah Tawaran pada Musik Bambu ISBI Bandung. *Jurnal Awilaras 2(1)*.
- Prier, Karl Edmund. (1993). *Sejarah Musik Jilid Satu*. Yogyakarta: Pusat Musik Liturgi.
- Prier, Karl Edmund. (1996). *Ilmu Bentuk Musik Yogyakarta*: Pusat Musik Liturgi
- Prier, Karl Edmund. (1991). *Ilmu Harmoni*. Yogyakarta: Pusat Musik Liturgi
- Sadie, Stanley. (1984). *The New Grove Dictionary of Music and Musicians*. London: Macmillan Publishers Limited.
- Sepdwiko, Deria. (2012). Pertunjukan Musik Solis Marimba Dalam Komposisi Rondo allaturko dan Bacarai, Kasiah. *Jurnal Pendidikan Seni dan Seni 4(1)*.
- Sedyawati, Edi dan Sapardi Djoko Damono. (1983). *Seni Dalam Masyarakat Indonesia*. Jakarta: Gramedia
- Setiani, Eka, (2012). *Musik dan Manfaatnya*. Jakarta: Pustaka Pelajar
- Soedarsono, R.M. (1985). *Sejarah Kesenian*. Ygyakarta: Universitas Gadjah Mada.
- Somawijaya, Abun. 2014. "Bambu dalam kontek seni, seniman dan karyanya." *Jurnal Awilaras. 1(2)*.
- Somawijaya, Abun. (1996). *Khazanah Musik Bambu Jawa Barat*. Lapora penelitian, Basndung: Puslitmas STSI.
- Supanggih, Rahayu. (1996). *Dinamika Seni Tradisai, Moderen, dan Kontemporer dalam Konte*. Surakarta: Isi Press Surakarta.
- Supanggih, Rahayu. (2009). *Bothekan Karawitan II*. Surakarta: Isi Pres Surakarta
- Sunarto. (2016). Estetika Musik Autonomis Versus Heteronomis dan Konteks Sejarah Musik. *Jurnal Promusika*.
- Tinungki, C Yohan. (2009). Musik Kontemporer. *Jurnal Jaffray 7(2)*.

