

Lisunagara: Karya Kolaborasi Rebab dan Musik Digital

Gelar Seftiyana
SMA Yayasan Atikan Sunda (SMA YAS)
Jl. PH.H. Mustofa No.115, Sukapada, Kec. Cibeunying Kidul,
Kota Bandung, Jawa Barat 40125
gelar.sefti@gmail.com

ABSTRACT

This paper is aimed to analyze a collaborative musical work between rebab and digital music. The analysis will be both on the content of the work and the media used, as well as the influence of technology on the composer's work process involving their ideas. The work is entitled Lisunagara which means introducing fiddle to a broader realm. The research method used in this paper is a qualitative research method focusing on the description and analysis of the work. McLuhan's theory of technological determination is considered in accordance with the object of this study where technology is able to influence human behavior. The results of this research prove that the fiddle cannot only be played in a convention (tradition) setting but can also be played through a digital approach so that it can be juxtaposed with other genres.

Keywords: rebab, lisunagara, technological determinism, tradition, digital

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan rebab Sunda terbagi menjadi dua bagian, yaitu berdasarkan kualitas dan kuantitas. Menurut Ismet Ruchimat pada wawancara personal tanggal 5 Juni 2020, kualitas berarti perkembangan rebab dalam ranah-ranah konvensi yang masih mempertahankan komposisi tradisi namun jika pun ada penambahan atau sentuhan baru tidak mengubah komposisi aslinya. Seperti perubahan motif, *senggol*, dan idiom-idiom rebab lainnya. Perubahan berdasarkan kualitas ini biasanya berasal dari institusi-institusi seni seperti sekolah seni. Contoh-contoh karya dari perkembangan rebab berdasarkan kualitas seperti sajian-sajian dalam *kliningan*, *tembang sunda*, *jaipongan*, *ketuk tilu*, dan *wayang golek*.

Sementara perkembangan rebab berdasarkan kuantitas yaitu banyaknya karya-karya yang menggunakan rebab Sunda dalam sajian komposisi di luar ranah konvensi, salah satunya Yoyon Darsono dalam grup musik Krakatau yang mengusung rebab dalam sajian musik jazz.

Tidak hanya dalam musik jazz, perkembangan rebab secara kuantitas mulai merambah dunia musik digital. Salah satunya karya yang berjudul *Lisunagara*.

Lisunagara adalah sebuah karya yang dibuat atas dasar perkembangan teknologi yang semakin pesat. Semakin banyaknya perangkat lunak pendukung dalam proses pembuatan karya musik membuat para komposer dimudahkan untuk lebih mengeksplorasi ide bermusiknya. Salah satunya perangkat lunak DAW yang digunakan pengkarya *lisunagara* untuk

mengorientasikan rebab ke dalam ranah kerja digital. Dengan bantuan *plug in* yang bernama VST untuk menambah ragam instrumen musik mancanegara, akhirnya perpaduan tersebut mampu mewujudkan sebuah karya yang menggabungkan antara musik tradisi dan musik digital. *Lisunagara* dianggap mampu memberi warna baru dalam perkembangan sajian rebab Sunda. Karya ini juga sejauh ini menjadi karya rebab Sunda pertama yang dikolaborasikan dengan unsur musik digital.

B. Metode

Tulisan ini menggunakan metode penelitian kualitatif yang dipaparkan melalui penjelasan dan narasi. Pengumpulan data dilakukan melalui pengumpulan data primer dan sekunder. Data primer merupakan data yang didapat melalui wawancara dengan narasumber atau informan. Data sekunder merupakan data yang didapat dari literatur-literatur dan video-video di kanal *YouTube*.

Fokus utama dalam penelitian kualitatif yang digunakan adalah untuk mengumpulkan data dan analisis. Menurut Hebert dalam Nabila (2018: 8) metode merupakan berbagai teknik yang digeneralisasikan secara baik sehingga bisa diterima serta dipergunakan secara sama dalam suatu ketentuan seperti satu disiplin, praktek, atau bidang disiplin dan praktek.

Metode kualitatif menurut Sugiyono dalam Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D (2011: 8), sebagai berikut:

“Metode kualitatif sering disebut metode penelitian naturalistik karena penelitiannya dilakukan pada kondisi yang alamiah (*natural setting*); etnografi, karena pada awalnya metode ini lebih banyak digunakan untuk penelitian bidang antropologi budaya; disebut sebagai metode kualitatif karena data yang terkumpul dan analisisnya lebih kualitatif.

Hasil analisis data disajikan secara deskriptif yang menjelaskan secara

keseluruhan dari karya tersebut. Penelitian kualitatif ini diharapkan mampu mendeskripsikan karya *Lisunagara*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Masyarakat Indonesia adalah masyarakat yang majemuk dalam berbagai hal, seperti keanekaragaman budaya, lingkungan alam, dan wilayah geografisnya. Keanekaragaman masyarakat Indonesia ini dapat dicerminkan juga dalam berbagai ekspresi kesenian. Dapat dikatakan pula bahwa berbagai kelompok masyarakat di Indonesia bisa dan mampu mengembangkan keseniannya yang sangat khas.

Kesenian yang dikembangkannya itu menjadi model-model pengetahuan dalam masyarakat. Salah satu aspek yang terpengaruh adalah kebudayaan. Terkait dengan kebudayaan, kebudayaan dapat diartikan sebagai nilai-nilai (*values*) yang dianut oleh masyarakat ataupun persepsi yang dimiliki oleh warga masyarakat terhadap berbagai banyak hal. Atau kebudayaan juga dapat didefinisikan sebagai wujudnya, yang mencakup gagasan atau ide, kelakuan dan hasil kelakuan (Koentjaraningrat, 2002: 11), di mana hal-hal tersebut terwujud dalam kesenian tradisional Indonesia. Sebagai salah satu hasil pemikiran dan penemuan seseorang adalah kesenian, yang merupakan subsistem dari kebudayaan. Bagi bangsa Indonesia aspek kebudayaan merupakan salah satu kekuatan bangsa yang memiliki kekayaan nilai yang beragam, termasuk keseniannya. Kesenian rakyat, salah satu bagian dari kebudayaan bangsa Indonesia tidak luput dari pengaruh globalisasi. Dengan adanya globalisasi dalam kebudayaan, tidak bisa dielakkan lagi perkembangan budaya semakin cepat.

Tidak dapat dipungkiri lagi bahwa teknologi komunikasi dan globalisasi kini menjadi satu kesatuan yang

santer terdengar di seluruh dunia sejak awal abad 21. Pro-kontra pun selalu mewarnai perjalanannya sebagai sebuah fenomena. Perubahan yang terjadi secara menyeluruh, dirasakan secara kolektif, dan memengaruhi banyak orang (lintas wilayah, lintas negara, lintas budaya) yang memengaruhi gaya hidup dan lingkungan. Dunia memang selalu berubah dan globalisasi adalah dunia yang terhubung (*connected world*) seolah tanpa ada batasanya; atau meminjam istilahnya McLuhan sebagai *global village* (McLuhan, 1994: 12).

Globalisasi telah menimbulkan percepatan dan kemudahan dalam memperoleh akses berkomunikasi dan mendapatkan informasi apa pun. Tidak pelak semua ini justru menjadi bumerang tersendiri dan menjadi suatu masalah yang paling krusial dalam globalisasi. Kenyataannya bahwa memang benar hingga saat ini perkembangan ilmu pengetahuan lebih didominasi oleh negara-negara maju dan bukan negara-negara berkembang seperti Indonesia. Sejalan dengan pendapat John Huckle (Miriam Steiner dalam Wihardit, 2014: 11) bahwa globalisasi merupakan suatu proses dengan mana kejadian, keputusan, dan kegiatan di salah satu bagian dunia, menjadi konsekuensi (menimbulkan efek) yang signifikan bagi individu dan masyarakat yang jauh.

Globalisasi yang dibahas tersebut mengacu pada teori determinasi yang dikemukakan oleh Marshall McLuhan pada tahun 1962 dalam tulisannya yang berjudul *The Gutenberg Galaxy: The Making of Typographic Man*. Ide dasar teori ini adalah bahwa perubahan yang terjadi pada berbagai macam cara berkomunikasi akan membentuk pula keberadaan manusia itu sendiri. Teknologi membentuk individu bagaimana cara berpikir, berperilaku dalam masyarakat.

Salah satu kelompok masyarakat yang terdampak dengan adanya pengaruh

teknologi adalah para seniman. Hal ini menimbulkan efek kreativitas yang signifikan. Dengan bantuan teknologi, para seniman bisa lebih mengeksplorasi dalam membuat sebuah karya seni.

Beberapa contoh karya yang kini dapat ditemui dalam era globalisasi adalah karya yang berjudul "Lathi" karya Weird Genius. Karya tersebut merupakan hasil kreativitas seniman yang mengemas ulang seni tradisi dalam bentuk yang lebih mudah diterima masyarakat yang kini lebih tertarik pada musik-musik kontemporer. Sehingga, musik ini lebih banyak peminatnya. Hal ini dapat dibuktikan dengan banyaknya penonton di kanal *YouTube* yang mencapai tujuh belas juta sejak satu bulan dari tanggal perilisannya.

Karya "Lathi" ini juga banyak digunakan dalam aplikasi *TikTok* yang kini tengah digandrungi oleh masyarakat di era kemajuan teknologi. Selain itu, dampak berkembangnya teknologi juga dirasakan oleh para seniman di masa pandemi untuk lebih dimudahkan dan mengembangkan kreativitasnya. Dikarenakan adanya imbauan pemerintah untuk diam di rumah saja dan adanya pemberlakuan Pembatasan Sosial Berskala Besar atau PSBB. Oleh karena itu, para seniman dituntut untuk tetap berkarya dalam ruang lingkup sosial yang lebih kecil. Hal ini mendorong para seniman untuk membuat kolaborasi jarak jauh dengan seniman lainnya. Penggunaan media sosial pula semakin meningkat untuk menampilkan karya-karya tersebut. Baik *Instagram*, *YouTube*, dan media sosial lainnya. Ini merupakan suatu pembuktian bahwa teknologi mampu menjadi pemicu berkembangnya pola pikir dan tingkah laku manusia, tidak terkecuali dalam hal kreativitas.

Dampak positif lainnya, yaitu adanya aplikasi gamelan virtual yang memudahkan masyarakat dalam mempelajari gamelan tanpa harus membeli seperangkat gamelan

yang notabene harga seperangkat gamelan masih terbilang sangat mahal. Hal ini membuat masyarakat lebih praktis dalam memenuhi kebutuhannya. Selain itu, hal ini berdampak baik bagi mahasiswa seni yang ingin belajar atau melatih kemampuan dalam bermain gamelan di rumah tanpa harus bersusah payah membeli atau pergi ke kampus untuk memainkan gamelan tersebut.

Meskipun teknologi terkesan memberikan dampak positif yang sangat banyak, namun tidak dipungkiri adanya teknologi pula membawa dampak yang kurang baik bagi masyarakat terutama bagi para seniman yang menjadikan hasil karya mereka sebagai sumber penghidupan.

Salah satu dampak negatif dari berkembangnya teknologi bagi para seniman adalah maraknya pengunduhan ilegal terutama bagi industri musik dan sastra. Banyaknya situs-situs yang memberikan akses unduh gratis dari hasil karya seniman tanpa mengindahkan hak cipta yang sudah susah payah dibuat oleh para seniman. Hal ini berdampak bagi pendapatan para seniman yang bertumpu dari karya-karya tersebut. Karena dengan adanya pengunduhan ilegal membuat pemasukan bagi para seniman menjadi berkurang. (Ramadhan, 2017: 339)

Namun menurut vokalis *Kicking Monday*, Gitya mengungkapkan pengunduhan ilegal dapat dilihat dari dua perspektif. Dari perspektif proses produksi musik yang membutuhkan biaya yang tidak sedikit, menurut Gitya tentu unduh ilegal akan menimbulkan kerugian. Namun di sisi lain, Gitya melihat bahwa fenomena "download gratis" merupakan bentuk ketertarikan publik terhadap karya mereka. Sehingga, Gitya lebih memilih untuk melihat dari perspektif positif fenomena tersebut. (Ramadhan, 2017: 340)

Dampak negatif lain yang timbul adalah adanya perubahan sosial dalam

masyarakat, terutama bagi para seniman yang sebelumnya harus melakukan tatap muka untuk melakukan proses berkarya bersama. Kini, para seniman juga menjurus ke arah yang lebih individualis, yang semula seniman dikenal dengan kekompakannya dalam memainkan alat-alat musik terutama bagi seniman di bidang musik. Kini melakukan proses berkarya sendiri tanpa harus bertatap muka bahkan mampu membuat karya yang semula harus melibatkan banyak orang seperti musik kliningan dalam karawitan Sunda. Sekarang bisa dilakukan seorang diri melalui aplikasi-aplikasi digital yang mendukung.

Menurut Soerjono Soekanto, perubahan sosial memiliki rumusan, yaitu segala perubahan-perubahan pada lembaga-lembaga kemasyarakatan di dalam suatu masyarakat, yang mempengaruhi sistem sosialnya, termasuk di dalamnya nilai-nilai, sikap, dan pola perilaku di antara kelompok-kelompok dalam masyarakat. (Soekanto, 2009: 259). Pernyataan tersebut sejalan dengan adanya perkembangan teknologi yang kian pesat, yang membuat perilaku manusia semakin individualis karena merasa segala sesuatu mampu teratasi dengan adanya teknologi. Baik berkomunikasi maupun membuat sebuah karya bagi para seniman. Hal ini menyebabkan dampak negatif bagi kehidupan para seniman yang mengubah sikapnya untuk cenderung lebih egois dan tidak memikirkan orang banyak. Meskipun hal tersebut tidak terlalu berdampak besar, namun pada beberapa seniman sudah mulai terbukti.

Meskipun dengan adanya pengaruh teknologi tidak terlepas dari adanya dampak positif dan negatif. Namun hal tersebut tergantung dari bagaimana manusia menyikapi adanya perkembangan

teknologi tersebut. Berbeda halnya dengan sebuah karya yang berjudul *Lisunagara*. Pengkarya menganggap bahwa teknologi mampu memberikan dampak yang sangat baik bagi dirinya dan juga penonton dari karyanya. Karya *Lisunagara* ini dirilis di kanal *YouTube* pada tanggal 19 April 2020.

Berdasarkan observasi langsung pengkarya sebagai seniman rebab sekaligus pengguna perangkat lunak digital. Muncul suatu gagasan untuk membuat suatu karya dengan mengkolaborasikan instrumen rebab dengan komposisi-komposisi musik yang ada dalam perangkat digital.

Lisunagara merupakan akronim dari *Ligar*, Sunda, *Mancanagara*, yang jika diartikan secara bahasa *Ligar* merupakan istilah dalam permainan rebab. Sunda merupakan salah satu suku bangsa di Indonesia. *Mancanagara* artinya mendunia, yang jika digabungkan memiliki arti bahwa rebab bisa diperkenalkan dalam cakupan yang lebih luas, bukan hanya dalam tatanan konvensi (tradisi).

Lisunagara seolah ingin menampilkan bahwa rebab mampu bersanding dengan instrumen-instrumen mancanegara tidak hanya alat musik tradisi Jawa Barat. Sehingga rebab mampu dikenal oleh masyarakat dunia.

Karya ini menggabungkan instrumen rebab dengan perangkat lunak digital yang menghasilkan karya musik dengan berbagai genre. Hal ini terjadi akibat adanya perkembangan teknologi yang saat ini sangat cepat. Perkembangan teknologi ini sebenarnya sejalan dengan kehidupan masyarakat sehingga mampu mempengaruhi gaya hidup manusia. Teknologi membentuk individu bagaimana cara berpikir, berperilaku dalam masyarakat, dan teknologi tersebut mengarahkan manusia bergerak dari satu abad teknologi ke teknologi lain. (Nurudin, 2011:

184). Hal tersebut biasa dikatakan sebagai determinisme teknologi.

Menurut Smith (Saefullah, 2007: 28) determinasi teknologi berasal dari asumsi bahwa teknologi adalah kekuatan kunci dalam mengatur masyarakat. Teori determinasi teknologi sendiri pertama kali dikemukakan oleh Marshall McLuhan pada tahun 1962 dalam tulisannya yang berjudul *The Gutenberg Galaxy: The Making of Typographic Man*. McLuhan berpikir bahwa budaya dibentuk oleh bagaimana cara masyarakat berkomunikasi. Ada beberapa tahapan yang dikemukakan McLuhan. Pertama, penemuan dalam teknologi menyebabkan perubahan budaya. Kedua, perubahan di dalam jenis-jenis teknologi akhirnya membentuk kehidupan manusia. Ketiga, sebagaimana yang dikatakan McLuhan bahwa kita membentuk peralatan untuk berkomunikasi dan akhirnya peralatan tersebut membentuk atau mempengaruhi hidup kita.

Sejalan dengan karya *Lisunagara* yang ingin menyampaikan bahwa perubahan teknologi mampu mengubah sudut pandang masyarakat yang sebelumnya menganggap bahwa rebab merupakan alat musik yang terpaku dalam ranah konvensi (tradisi) menjadi menilai rebab sebagai alat musik yang mampu dimainkan di ruang lingkup yang lebih luas. Jika seniman rebab mampu bereksplorasi, menurut Mustika Iman Zakaria dalam sebuah wawancara, "rebab merupakan alat musik *fretless*¹ sama halnya seperti biola dan cello yang memiliki peluang untuk dieksplor lebih luas karena segala jenis nada dan melodi dapat dimainkan dalam alat musik rebab."

A. Karya

Lisunagara merupakan karya musik yang berbentuk instrumental, instrumental menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah musik yang dibawakan dengan

memakai alat-alat musik dan tidak dinyanyikan (tanpa vokal). Dengan menyajikan motif-motif atau permainan khas rebab yang diiringi oleh seperangkat gamelan laras² salendro³ yang digabungkan dengan alat musik dan genre lainnya. Seperti, *dubstep*, *EDM*, *Disco*, dan etnik musik mancanegara. Serta dipadukan dengan media visual (video) yang berbentuk *footage*⁴ Kota Bandung, dan *live performance* dari pengkarya yang memainkan alat musik rebab dan alat musik digital. Dalam perspektif antropologi, bahwa media mempengaruhi pola pikir dan gaya hidup generasi milenial dan generasi setelahnya. Sejalan dengan pernyataan Kirdi bahwa seiring dengan berjalannya waktu, akses tak terbatas pada media dapat menjadi hal yang mempengaruhi bagi perkembangan perilaku manusia terutama anak muda. Luasnya informasi yang tersedia di media, lanjut Kirdi, perlu didampingi oleh kehadiran orang tua agar informasi yang terserap anak muda dari media merupakan informasi yang baik untuk pembentukan perilaku anak muda dan kepribadiannya kedepannya. (Rezkiari, 2016: 61)

Hal tersebut seiring dengan tujuan pengkarya dalam membuat karya *Lisunagara* ini, yang dimana pengkarya ingin memberikan stimulan bagi para generasi milenial dan generasi setelahnya untuk lebih mencintai budaya dan kesenian khas daerah kelahirannya. Karena hal tersebut merupakan suatu identitas bagi suatu bangsa.

Selain itu, pengkarya juga ingin mengenalkan budaya dan kesenian khas daerahnya pada ruang lingkup yang lebih luas. Sehingga tidak hanya masyarakat asli Jawa Barat yang mengenal alat musik rebab, tapi juga mampu dikenal oleh seluruh lapisan masyarakat di seluruh dunia.

Pengkarya juga mengharapkan manfaat dari adanya karya ini, yang dimana karya tersebut mampu menambah pengetahuan mengenai musik tradisi dan musik digital secara bersamaan. Selain bagi penonton karya tersebut. Karya ini juga mampu memberi manfaat bagi pengkarya itu sendiri, yaitu sebagai dokumentasi karya hasil ciptaannya. Lampiran foto dalam karya Lisunagara:



Gambar 1.
Jumlah Alat/tampilan seluruhnya
(Dokumentasi: Gelar Seftiyana, April 2020)



Gambar 2.
Alat Musik Rebab Sunda
(Dokumentasi: Gelar Seftiyana, April 2020)



Gambar 3.
Launchpad (Instrumen Digital)
(Dokumentasi: Gelar Seftiyana, April 2020)



B. Medium Seni



Gambar 4.
Rebab Sunda

(Sumber: <https://images.app.goo.gl/m4PN2MN1unnNBwnCA>, 2020)

1. Rebab Sunda

Rebab merupakan salah satu instrumen yang termasuk dalam ensambel gamelan, baik gamelan *salendro* maupun gamelan pelog. Rebab juga waditra yang ada dalam ensambel ketuk tilu, *celempungan*, dan kadang-kadang ada dalam ensambel tembang sunda cianjuran. Menabuh rebab diperlukan bunyi nyaring dan bersih. Selain itu menabuh rebab harus menghasilkan nada yang tepat, maksudnya tidak sumbang. Untuk melakukan hal tersebut tidaklah mudah, karena memerlukan kepekaan *titilaras* serta kelincahan tangan untuk *menengkep* dan menggesek kawat. Dengan demikian dalam menabuh rebab diperlukan kesungguhan dan kesabaran. (Upandi dkk, 1998).

Waditra rebab dibuat dari bahan; kayu, kawat dan kulit, dengan tambahan kain dan *pelintur*. Adapun bagian-bagian bentuk rebab terdiri dari; pucuk, *pureut*, *tihang*, *beuheung gereng*, *beuti cariang*, *bitis* dan *rangkung*, terbuat dari bahan kayu jeruk. Bagian lainnya seperti; *wangkis* terbuat dari bahan kayu nangka, tumpang sari dari bahan-bahan kayu jati, *pangeset* dari bulu ekor kuda putih, *dampit* dari bahan karet atau benda yang empuk dan sisir dari *tandung* atau tulang binatang.

Fungsi rebab berperan penting bagi seorang sinden, baik sebagai pijakan nada dasar *senggol* ataupun sebagai penghias melodi *senggol* yang dibuat oleh juru sinden. Garap rebab pada jenis kesenian wayang golek, ketuk tilu, *kliningan*, dan tembang sunda cianjuran itu sangat berbeda, itu dipengaruhi oleh konsep garap rebab pada masing-masing kesenian. Konsep garap pada garap kesenian ketuk tilu, rebab dituntut untuk membawa suasana yang menumbuhkan semangat atau dalam istilah Sunda disebut dengan *hegar*. Konsep garap rebab pada kesenian wayang golek dituntut untuk lebih gesit, jelas, dan mengikuti alur cerita, baik itu sedih, *hegar*, maupun bahagia. Konsep garap rebab pada *kliningan*, *pelem*, dituntut harus jelas, rata, tertata, dan mengikuti alur suasana karakter lagu yang dibawakan. Sementara pada tembang sunda cianjuran, garap rebab harus tertata, jelas, jangan terlalu melilit lagu, sederhana dan memberikan ornamentasi pada karakter lagu yang dibawakan.

Sesuai dengan fungsinya yang telah dijelaskan pada uraian di atas, Uus Karwati menyatakan:

“Garap rebab pada jenis kesenian baik itu pada kesenian wayang golek, *kliningan*, ketuk tilu, dan tembang sunda cianjuran, peranan rebab sangat jelas fungsinya untuk menuntun sinden, juru kawih, atau juru *mamaos*, membuat melodi, menghias dari

alunan sinden itu sendiri, serta dengan adanya rebab gairahnya akan berbeda, gairah suasana musikal akan lebih terasa: (Wawancara Uus Karwati dalam Permana, 2019: 87).



Gambar 5.
Software DAW dan FL Studio 20
(Sumber: <https://www.google.com>, 2020)

2. Software DAW dan FL Studio 20

Pada era digital ini banyak sekali *software* atau perangkat lunak untuk membuat komposisi musik. Salah satunya *Fruity Loop Studio 20* yang termasuk pada kategori *Digital Audio Workstation (DAW)*. FL Studio adalah sebuah aplikasi untuk komputer maupun ponsel yang digunakan untuk merekam, mengubah, dan membuat komposisi audio. FL Studio dikembangkan oleh perusahaan bernama *Image-Line*. Pada tahun 2014 FL Studio termasuk aplikasi yang banyak peminatnya di seluruh dunia. Selain FL Studio, *Image-Line* juga menawarkan produk *VST instrumen* dan aplikasi audio lainnya. FL Studio digunakan oleh komposer-komposer modern diantaranya Allan Walker, Martin Garix, serta komposer-komposer terkenal lainnya.

Fungsi dari DAW atau *Digital Audio Workstation*, adalah sebagai berikut:

- Memproduksi dan mengedit audio (suara) Rekaman
- Scoring*
- Mash Up Beat* (Manipulasi Suara)

Software DAW dapat melakukan *recording*, *mixing*, hingga *mastering*. Masing-masing *software* memiliki kelebihan dan

kekurangan masing-masing. *Software FL Studio 20* ada yang mudah digunakan, ada juga yang sedikit rumit sebab *tools*-nya lebih lengkap. Ada beberapa *software* yang memang diciptakan bagi para pemula, ada juga yang dikhususkan untuk para pengguna profesional.

Setelah itu, fungsi dari FL Studio adalah untuk *audio recording* dan *editing* yang meliputi kemampuan untuk menangkap semua input secara bersamaan pada *audio interface*. FL Studio memiliki fleksibilitas untuk merekam vokalis tunggal, gitar, atau orkes simfoni. Lalu, mengatur audio. Audio dapat diatur dengan kebebasan penuh alam playlist. Fitur mencakup kemampuan untuk *host* yang tidak terbatas jumlah rekaman audio, waktu peregangan, pergantian *pitch*, memotong *beat*, *cropping*, mengedit dan mengatur kembali audio dengan hanya beberapa klik *mouse*.

Fungsi lainnya adalah *mixing* dan *mastering*. Serta memberikan efek-efek suara seperti *delay*, *echo*, dan lain sebagainya.



Gambar 6.
Launchpad MK-2 novation
(Dokumentasi: <https://www.google.com>, 2020)

3. Launchpad

Selain itu perangkat yang diperlukan untuk terciptanya karya ini adalah *Launch Pad*. *Launch Pad* adalah alat musik elektronik untuk mengaransemen ulang sebuah lagu yang diluncurkan oleh Novation pada tahun 2009. Alat ini biasanya digunakan sebagai pengganti atau alternatif bagi DJ yang ahli di bidang *Electronic Dance Music (EDM)*.

Launch pad merupakan alat yang multifungsi. Seperti yang kita ketahui jika biasanya rata-rata DJ memiliki alat berupa *mixer*, *MIDI Controller*, *Effect Generator*, dan lain sejenisnya. Sedangkan *launch pad* dapat menjadi pengganti beberapa alat tersebut sekaligus.

Fungsi dari pad dalam *launch pad* itu beragam, di antaranya *mixing*, *dipping*, *drum pattern*, *mapping*, *trigger loops*, serta bisa menggerakkan suatu parameter layaknya *Fade* dan *Cross*. Semua bisa dilakukan tanpa menggunakan *software*.

Launch Pad memiliki set fleksibel, bukan hanya bisa dipakai untuk *mixing*, *launch pad* juga dapat menghasilkan suara unik dan berbeda dari alat DJ biasa. Seluruh settingnya dapat diatur sesuka hati. Alat ini bisa menyimpan *Preset Function* yang gunanya untuk mengganti efek saat memainkan *live*.

Fitur lainnya dari *launch pad* adalah saat digunakan bisa menampilkan visual cahaya. Setiap tombol *pad* akan menghasilkan pencahayaan yang warnanya, polanya serta intensitasnya bisa diatur sendiri, baik saat menekannya atau tidak. Hal ini dapat membantu visual *perform* bagi yang memainkannya.

4. Virtual Studio Technology

Virtual Studio Technology (VST) adalah suatu perangkat lunak *plug-in* dengan efek audio yang virtual alias berupa *software*. *Software* yang harus dikolaborasi dengan DAW. VST sangat beragam macamnya, dari yang hanya memanipulasi suara bahkan ada yang memiliki sumber suara sendiri. Bila suatu VST memiliki sumber bunyi sendiri layaknya alat musik (instrumen musik) maka VST tersebut berjenis *Virtual Studio Technology* instrumen sesuai yang ditampilkan dalam karya *Lisunagara* menggunakan VST berjenis instrumen.

Fungsi VST adalah mampu menghasilkan suara tiruan suatu alat musik tanpa harus memainkan alat musik tersebut. Selain itu, VST bisa memberikan berbagai efek seperti yang dilakukan di studio musik.

Pada umumnya VST digolongkan menjadi 2 macam, yaitu:

a. VST Instrumen (VSTi)

VSTi merupakan modul program yang mensimulasikan tampilan fisik dan suara instrumen musik. Dengan VSTi bisa membuat tiruan-tiruan yang menyerupai suara suatu instrumen atau alat musik yang telah diubah menjadi data MIDI.

b. VST Effect

VST ini mengolah dan memberi *effect* pada suatu data audio. Seperti *reverb*, *delay*, *distorsi*, dan efek lainnya. Beberapa VST jenis ini bisa dipakai bersamaan, dimana *output* dari VST *plug in* yang satu bisa menjadi input untuk VST *plug-in* yang lain yang dikenal dengan sebutan *chaining*.

C. Isi Karya

Struktur karya atau alur dalam karya tersebut dibagi menjadi 4 bagian. Pada bagian pertama menampilkan mengenai pengaruh globalisasi yang mulai masuk pada ranah musik tradisi sehingga mulai menarik perhatian masyarakat. Dengan diwakilkan oleh instrumen piano yang dikolaborasi dengan vokal tanpa lirik atau mirip dengan teknik vokal *humming* yang berpola melodi tradisi. Kedua, mulailah perhatian masyarakat terhadap seni tradisi sedikit berkurang karena beranggapan bahwa seni tradisi dianggap tidak mampu berkembang mengikuti zaman, yang diwakilkan oleh musik-musik instrumental bergenre *dub-step*. Ketiga, seni tradisi mulai melakukan gebrakan-gebrakan di luar tatanan

konvensi atau tradisi yang diwakilkan oleh solois rebab dengan pola melodi tradisi dicampur dengan nada-nada kromatik. Pengkarya mengacu pada teori Laras yang dikemukakan Raden Machyar. Menurut Machyar (169: 1-139) dalam konsep laras 17 swara interval laras salendro adalah beda antara (beda jarak) antara nada yang satu dengan nada yang lainnya. Terakhir, mulailah seni tradisi memasuki ranah-
ranah di luar konvensi dan memasuki genre-genre musik lain di dunia sehingga menghasilkan *The Brand New Tradisi* yang diwakilkan oleh instrumen rebab dan seperangkat gamelan yang berkolaborasi dengan genre *disco, dubstep*, dan EDM.

D. Proses Penciptaan

1. Eksplorasi

Dalam tahap eksplorasi, pengkarya mencari berbagai referensi dari video, tulisan yang dianggap memiliki kolerasi dengan karya yang diciptakan pengkarya. Pada tahap ini juga pengkarya melakukan wawancara dengan narasumber.

Pengkarya mencari sumber video dari para seniman yang mengusung konsep kolaborasi antara musik tradisi dan musik modern. Seperti video-video dari grup musik *Krakatau* dan *Weird Genius feat. Sara Fajira*.

2. Komposisi

Setelah menemukan beberapa bahan baik berupa hasil wawancara, tulisan, maupun karya. Pada akhirnya mulai merumuskan tahapan-tahapan pembentukan karya sesuai dengan struktur *Conceptual Knowledge*.

a. *Describe* (melukiskan, menggambarkan, dan membuat) pada tahapan ini pengkarya menuliskan struktur garap ke dalam bentuk virtual. Di dalamnya berisikan mengenai garap musikal dimulai dari awal sajian hingga sajian berakhir.

b. *Interpret* (Menerjemahkan) Setelah memperoleh bahan-bahan dan menuangkannya ke dalam *software* DAW. Pengkarya mulai menerjemahkannya kemudian pengkarya menyesuaikan bagian-bagian yang dirasa kurang tepat.

c. Eksperimen

Pada tahapan ini pengkarya mencoba menyatukan motif-motif rebab Sunda dengan motif-motif orkestra dalam sebuah sajian EDM.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Teknologi berpengaruh sangat signifikan bagi perilaku manusia. Termasuk dalam proses penciptaan karya musik. Pemikiran komposer-komposer muda semakin maju seiring perangkat-perangkat yang mereka gunakan semakin mudah digunakan akibat adanya pengaruh teknologi. Hal ini berdampak baik bagi kelangsungan musik tradisi yang notabene lebih banyak dikenal di daerahnya masing-masing, kini hal tersebut bukan tidak mungkin akan mengubah stigma masyarakat bahwa musik tradisi mampu dikenal dalam ruang lingkup yang sangat luas.

Determinisme teknologi menjadi pemicunya. Salah satu karya musik yang berjudul *Lisunagara* membuktikan bahwa determinisme teknologi bisa menjadi peluang besar bagi industri musik tradisi, bahkan mungkin bisa berkolaborasi tanpa batas dengan musik-musik tradisi negara lain. Teknologi dan manusia memang saling pengaruh mempengaruhi terutama terkait kelangsungan hidup di era globalisasi.

Pengaruhnya bagi salah satu kelompok manusia yaitu para seniman yaitu, konsep dari karya *Lisunagara* ini bisa digunakan oleh seniman rebab lainnya dalam mengemas karya-karya hasil ciptaan mereka. Selain bagi seniman rebab, konsep dari sajian karya tersebut juga mampu

mempengaruhi seniman alat musik tradisi lainnya agar melakukan hal yang sama demi memperkenalkan alat musik yang dimainkannya supaya lebih dikenal tidak hanya dalam tatanan konvensi.

SIMPULAN

Ditinjau dari sudut pandang pengkarya bahwa rebab hanyalah sebuah media atau alat, dapat dikategorisasikan dalam ranah konvensi atau tradisi jika diiringi atau disandingkan dengan media tradisi.

Catatan Akhir

¹Tidak memiliki fret seperti gitar ataupun bass sehingga memungkinkan menambah pembendaharaan anda dalam suatu alat musik

²Tangga nada

³Sebutan dari susunan nada dalam musik gamelan dari Jawa dan Sunda

⁴Materi mentah hasil rekaman langsung dari kamera film atau video.

Daftar Pustaka

- Koentjaraningrat. 2015. *Pengantar Ilmu Antropologi*. Yogyakarta: Rineka Cipta.
- McLuhan, Marshall. 1962. *The Guttenberg Galaxy: The Making of Typographic Man*.
- Mulyana, Deddy. 2013. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Rosda.
- Soemardjo, Jakob. 2000. *Filsafat Seni*. Bandung: Institut Teknologi Bandung.
- Soepandi, Atik. 1975. *Dasar-Dasar Teori Karawitan*. Bandung: Lembaga Kesenian Seri A/I
- , 1988/1989. *Kamus Istilah Karawitan Sunda*. Bandung: CV. Satu Nusa.

Namun, rebab juga dapat bertransformasi tergantung dari cara penggunaannya dalam mengeksplorasi rebab. *Lisunagara* merupakan suatu gebrakan karya dengan media utama rebab yang dikolaborasikan dengan seperangkat alat musik digital sehingga mampu memberi alternatif baru dalam sajian pertunjukan rebab. Diharapkan karya ini dapat mengubah sudut pandang masyarakat kurang beranggapan bahwa rebab tidak dapat mengikuti arus perkembangan zaman.

Sugiyono. 2007. *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Wibowo, Wahyu. 2018. *Menulis Artikel Ilmiah Yang Komunikatif: Strategi Menembus Jurnal Akademik Bereputasi*. Jakarta: Bumi Aksara.

Atmadja, A. T.. & Atmadja N. B. 2006. *Profil Manusia pada Zaman Globalisasi (Perspektif Kajian Budaya)*. Denpasar: IKIP Negeri Singaraja.

Ahmad, Tri Yanuar. 2014. "Pemanfaatan Jejaring Sosial Soundcloud sebagai Media Promosi Band Myvoilaine Morning." *Skripsi Ilmu Komunikasi FISIP Universitas Sultan Ageng Tirtayasa*. Serang: FISIP Universitas Sultan Ageng Tirtayasa.

Cahyono, Anang Sugeng. 2017. "Pengaruh Media Sosial Terhadap Perubahan Sosial Masyarakat Indonesia". Jakarta.

Narasumber

- Mustika Iman Zakaria, M.Sn. Dosen ISBI Bandung, Komposer Musik Sunda.
- Caca Sopandi, M.Sn. Dosen Rebab Sunda ISBI Bandung.
- Asep Mulyana. Maestro Rebab Sunda.

Dr. Ismet Ruchimat, S.Sn., M. Hum.
Dosen Pasca Sarjana ISBI Bandung.

Sumber Karya Seni

Sajian pertunjukan 20 seniman rebab yang berjudul "Reang" karya Sofyan Triyana. (<https://youtu.be/3j9YLny2MkE>)

Video *YouTube* "Bumi Terindah" karya Alffy Rev (<https://youtu.be/ByWhpom9dK0>)

Video *YouTube* "Weird Genius-Lathi ft. Sara Fajira" karya Weird Genius. (<https://youtu.be/8uy7G2JXVSA>)

Video *YouTube* "Krakatau-Sufflendang-Sufflending" karya Krakatau (<https://youtu.be/FFiFIQOIyrM>)