

**KOMPOSISI MUSIK SECARA VIRTUAL
DENGAN MENGGUNAKAN SAMPLING
PADA KARYA “*The Journey*”**

Tugas Akhir

Program Studi S1 Penciptaan Musik



Diajukan oleh:

Alief Aditya Subekti

NIM. 17100690 133

**PROGRAM STUDI PENCIPTAAN MUSIK
FAKULTAS SENI PERTUNJUKAN
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2022**

**KOMPOSISI MUSIK SECARA VIRTUAL
DENGAN MENGGUNAKAN SAMPLING
PADA KARYA “*The Journey*”**

Diajukan oleh:

Alief Aditya Subekti
NIM. 17100690 133



**Tugas Akhir ini diajukan kepada Tim Penguji Program Studi
Penciptaan Musik, Fakultas Seni Pertunjukan, Institut Seni
Indonesia Yogyakarta sebagai salah satu prasyarat untuk
mengakhiri jenjang studi sarjana**

**PROGRAM STUDI PENCIPTAAN MUSIK
FAKULTAS SENI PERTUNJUKAN
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2022**

LEMBAR PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul **Komposisi Musik Secara Virtual dengan Menggunakan Sampling pada karya "The Journey"** diajukan oleh Alief Aditya Subekti, NIM 17100690133, Program Studi S1 Penciptaan Musik, Jurusan Penciptaan Musik, Fakultas Seni Pertunjukan Institut Seni Indonesia Yogyakarta (Kode Prodi : 91222), telah dipertanggungjawabkan di depan Penguji Tugas Akhir pada tanggal 22 Desember 2022 dan dinyatakan telah memenuhi syarat dan diterima

Ketua Jurusan Program Studi /Ketua Penguji


Dr. Kardi Laksono, M.Phil.

NIP 19760410 200604 1 028 / NIDN 001007605

Pembimbing I / Anggota


Drs. Kristiyanto Christinus, M.A.

NIP 19590131 198601 1 001 / NIDN 0031015902

Pembimbing II / Anggota


Dr. Royke Bobby Koapaha, M.Sn.

NIP 19611119 198503 1 004 / NIDN 0019116101

Penguji Ahli / Anggota


Ovan Bagus Jatmika, S. Sn., M.Sn.

NIP 19850703 201404 1 002 / NIDN 0003078502

Yogyakarta,
Mengetahui

**Dekan Fakultas Seni Pertunjukan
Institut Seni Indonesia Yogyakarta**


Dr. Dra. Suryati, M.Hum

NIP 196409012006042001 / NIDN 0001096407

PERSEMBAHAN

When you are surviving, you cannot dream



Karya tulis ini kupersembahkan kepada :

Ayah, Ibu, Keluarga, para
Dokter yang merawat saya,
Teman-teman, Guru besar
Institut Seni Indonesia, dan
Kampus ISI Yogyakarta.

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT Tuhan Semesta Alam atas segala rahmat, berkat dan karuniaNya, sehingga Tugas Akhir Skripsi yang berjudul “KOMPOSISI MUSIK SECARA VIRTUAL DENGAN MENGGUNAKAN *SAMPLING* PADA KARYA MUSIK *The Journey*“ dapat diselesaikan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan Program Studi Penciptaan (S1) di Jurusan Musik Fakultas Seni Pertunjukan Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Tugas Akhir ini tentu dapat diselesaikan berkat bantuan doa dan motivasi dari berbagai pihak. Penulis pada kesempatan ini akan menyampaikan ucapan terima kasih kepada semua pihak yang turut serta dalam memberi doa dan motivasi pada proses Tugas Akhir. Ucapan terima kasih disampaikan kepada :

1. Ayah dan Ibu beserta keluargaku.
2. Dr. Kardi Laksono, M.Phil.. selaku Kaprodi Penciptaan Musik.
3. Maria Octavia Rosiana Dewi, S.Sn., M.A. selaku Sekretaris Prodi Penciptaan Musik.
4. Drs. Kristiyanto Christinus, M.A. selaku Dosen Wali dan juga sebagai Pembimbing I dalam proses penyelesaian tugas akhir ini.

5. Dr. Royke Bobby Koapaha, M.Sn. selaku Dosen Pembimbing II yang telah membimbing hingga penulisan ini selesai dan layak untuk dipertimbangkan.
6. Teman-teman Fakultas Pertunjukan.
7. Teman-teman Prodi Penciptaan Musik.

Penulis berharap dapat memberi kontribusi yang baik melalui karya tulis ini, penulis pun menyadari bahwa penulisan ini masih jauh dari kesempurnaan, oleh karena itu kritik dan saran dapat membantu dalam mengembangkan karya tulis ini.



Yogyakarta, Desember 2022

Alief Aditya Subekti

ABSTRAK

Karya *The Journey* ini secara emosional menggambarkan perjalanan hidup yang berkaitan dengan penyakit penulis, merupakan karya dalam bentuk empat bagian *movement* atau empat periode yang berhubungan dengan perjalanan penulis. Sebuah orkestrasi yang diproses melalui program komputer dengan menggunakan musik instrumen elektronik dan pertimbangan bunyi melalui *setting* dinamika dengan menggunakan teknologi *sampling*.

Cubase 12 adalah perangkat lunak yang dipakai oleh penulis sebagai DAW (*Digital Audio Workstation*) yang menurut penulis paling memadai dan menghasilkan ketebalan suara yang cukup. Selain itu Cubase12 juga banyak dipakai oleh para *sound engineer* dan komposer, sehingga memudahkan penulis dalam proses kolaborasi.

Adapun VST (*Virtual Studio Technology*) atau *soundbank instrument* yang penulis pakai adalah East West Library.

Dorico 4 adalah perangkat lunak yang penulis pakai dalam 2 tahun terakhir ini menggantikan Sibelius sebagai aplikasi notasi, mengingat fiturnya lebih memudahkan penulis dalam pemindaian dari musik berbentuk midi menjadi notasi..

Secara spesifik penulis membatasi masalah dalam penciptaan karyanya dengan fokus terhadap instrumen elektronik pada media digital (DAW) yang memanfaatkan MIDI sebagai korespondensi ide dari komposer dengan aspek yang signifikan dalam proses merealisasikan bunyi secara nyata, yaitu dengan menggunakan *sampling* instrumen virtual dari *East West Library*. Karya penulis yang berjudul *The Journey* merupakan karya musik yang dipertimbangkan secara teknis dalam bentuk penyajian musik elektronik sebagai pembawa ide komposer ke instrumen elektronik dan *sampling* sebagai representasi bunyi dengan *setting* dinamika yang dilakukan secara spesifik agar karya menjadi terdengar lebih dinamis. Manfaat dari penciptaan ini ialah menambah pemahaman dalam ruang penciptaan musik yang berbasis musik virtual dimana hasil dari penciptaan karya *The Journey* membuat suara yang dihasilkan menjadi tampak seperti bunyi dari instrumen aslinya melalui teknologi *sampling*.

Kata kunci : Musik Virtual, Cubase12, East West Library, Dorico, *Sampling*, *The Journey*

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
PERSEMBAHAN	iii
KATA PENGANTAR	iv
ABSTRAK	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	viii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Penciptaan	1
B. Rumusan Ide Penciptaan	8
C. Tujuan Penciptaan	9
D. Manfaat Penciptaan	9
E. Sistematika Penulisan	10
BAB II KAJIAN SUMBER DAN LANDASAN PENCIPTAAN	11
A. Kajian Pustaka	11
B. Kajian Karya	14
C. Landasan Penciptaan	17
BAB III PROSES PENCIPTAAN	26
A. Ide/Gagasan	26
B. Inspirasi	27
C. Eksplorasi	28
D. Eksperimentasi	29
E. Bagian dan Struktur	30
F. Tahapan Teknis	34
BAB IV ANALISIS KARYA	35
A. <i>Movement</i> Pertama	35
B. <i>Movement</i> Kedua	38
C. <i>Movement</i> Ketiga	40
D. <i>Movement</i> Keempat	43
BAB V PENUTUP	52
A. Kesimpulan	52
B. Saran	53
DAFTAR PUSTAKA	56
LAMPIRAN KARYA	

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Struktur <i>First Movement (The Beach)</i>	31
Tabel 3.2 Struktur <i>Second Movement (Episode)</i>	31
Tabel 3.3 Struktur <i>Third Movement (Lullaby)</i>	32
Tabel 3.4 Struktur <i>Fourth Movement (T29D)</i>	33

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.5 <i>East West Symphonic Orchestra</i>	24
Gambar 3.1 <i>Skema Tahapan Teknis</i>	34
Gambar 4.1 <i>Track Movement Pertama</i>	35
Gambar 4.2 <i>Room Work 1</i>	36
Gambar 4.3 <i>Room Work 2</i>	37
Gambar 4.4 <i>Room Work 3</i>	37
Gambar 4.5 <i>Track Movement Kedua</i>	38
Gambar 4.6 <i>Room Work 1</i>	39
Gambar 4.7 <i>Room Work 2</i>	39
Gambar 4.8 <i>Room Work 3</i>	40
Gambar 4.9 <i>Track Movement Ketiga</i>	41
Gambar 4.10 <i>Room Work 1</i>	42
Gambar 4.11 <i>Room Work 2</i>	42
Gambar 4.12 <i>Room Work 3</i>	43
Gambar 4.13 <i>Track Movement Keempat</i>	44
Gambar 4.14 <i>Room Work 1</i>	45
Gambar 4.15 <i>Room Work 2</i>	45
Gambar 4.16 <i>Room Work 3</i>	46
Gambar 4.17 <i>Room Work 4</i>	46
Gambar 4.18 <i>Room Work 5</i>	47
Gambar 4.19 <i>Room Work 6</i>	47
Gambar 4.20 <i>Room Work 7</i>	48
Gambar 4.21 Notasi dalam aplikasi Cubase	51
Gambar 4.22 Notasi dalam aplikasi Dorico	51

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Musik merupakan bunyi yang merepresentasikan ekspresi diri atau ungkapan yang menggambarkan nuansa perasaan maupun suasana subjektif yang direalisasikan melalui alat instrumen bunyi, semisal piano, gitar, drum, violin dan sebagainya. Ada berbagai cara dalam merealisasikan musik, baik itu secara langsung ataupun secara tidak langsung (Virtual dalam bentuk audio mp3, MIDI, dll). Musik yang ditampilkan secara langsung yaitu musik yang dapat diamati oleh subjek pendengar dengan cara subjek menyaksikan langsung pemusik yang sedang memainkan alat instrumen musiknya, sedangkan musik virtual yaitu musik yang dikemas oleh pemusik melalui teknologi rekaman dengan proses rekaman yang menggunakan aplikasi rekaman berupa *Cubase12*, *Nuendo*, *Mixcraft*, *Reaper*, dll. Realisasi musik tersebut dapat disajikan di tempat pertunjukan atau dengan media internet, dan untuk menyajikan musik kini dapat dilakukan secara langsung ataupun tidak langsung, bahkan dapat disajikan dengan cara memadukan antara realisasi musik langsung dan tidak langsung (virtual).

Dalam proses menyajikan musik diketahui suatu istilah yaitu komposer, *arranger*, produser, editor, dsb. Namun, fokus utama penulis dalam karya penciptaan ini adalah proses penyajian musik oleh komposer musik itu sendiri.

Dunia musik di masa kini telah berkembang dengan sangat pesat, terutama pada proses produktivitas yang bergerak secara dinamis berkat kemajuan teknologi yang terus diperbaharui dan juga adanya media internet sebagai wahana publikasi karya musik yang memungkinkan untuk memberikan peluang bagi pemusik untuk terus berkreaitivitas dan produktif dalam menciptakan atau mengkomposisikan karya musik dalam bentuk apapun, bahkan untuk menuai penghasilan dari hasil bermusiknya.

Ada 2 cara untuk merekam data pada orkestrasi berbentuk MIDI, yaitu dengan *sequencing* DAW dan dengan program notasi seperti Finale, Sibelius, Dorico dll.¹

Pemanfaatan teknologi dalam dunia musik dapat berupa aspek *sound*, instrumen, *DAW (Digital Audio Workstation)*, dll. Penulis menggunakan aspek pemanfaatan *DAW* sebagai perangkat atau program dalam proses menciptakan karya musik yang kemudian disajikan dalam bentuk virtual-MIDI². Dalam

¹ Paul Gilreath, *The Guide to Midi Orchestration*, UK : Elsevier, 2010, hal 215

² "MIDI (*Musical Instrument Digital Interface*) didirikan pada tahun 1983 sebagai protokol yang membolehkan perangkat berbeda untuk bertukar data. Secara

proses menciptakan karya musik secara virtual-MIDI tentunya memiliki tantangan yang sangat kompleks, terutama pada bunyi yang hendak disampaikan oleh komposer, sebab MIDI hanya berperan sebagai pesan yang diinstruksikan oleh pengguna ke alat musik elektronik yang kemudian instrumen musik elektronik tersebut dapat mengimplementasikan sebuah pesan dari si pengguna MIDI.

Setiap bunyi dari instrumen musik elektronik yang dihasilkan melalui MIDI memiliki kualitas suara yang jauh dari realitas bunyi instrumen aslinya. Oleh karena itu, untuk dapat membuat hasil MIDI menjadi tampak terdengar seperti realitas atau bunyi aslinya, maka pengguna instrumen musik elektronik menggunakan teknik *sampling*.

Sampling merupakan teknologi yang memungkinkan seseorang untuk mengambil *sound* dari sumber yang diinginkan kemudian dijadikan sebagai *sound* pada keyboard dengan proses *editing* tertentu³. Dengan adanya teknologi *sampling* bunyi yang dihasilkan melalui MIDI dapat menjadi lebih bervariasi serta dapat menyerupai bunyi dari instrumen aslinya. Penggunaan

khusus produsen musik elektronik tertarik untuk mengadopsi standar yang memungkinkan keyboard dan synthesizer dari perusahaan yang berbeda untuk saling berinteraksi. Standar MIDI telah menjadi solusinya. Dengan protokol MIDI konsep umum “interfacing” (yaitu membangun koneksi antara dua atau lebih komponen sistem) diterapkan pada musik elektronik.” (Andrea Pejrolo and Richard DeRosa, 2012 : 2).

³ Tinjauan dari buku *Composition for Computer Musicians* by Michael Hewitt.

teknologi *sampling* membutuhkan DAW (*Digital Audio Workstation*) sebagai *interface*-nya. DAW merupakan kategori perangkat lunak yang digunakan untuk merekam suara, menyunting audio, memanipulasi audio dan MIDI *programming*, Aplikasi DAW dijalankan menggunakan komputer dan memiliki pengaturan yang berbeda-beda satu dengan lainnya, tetapi umumnya DAW bekerja dengan unit perangkat elektronik yang terintegrasi ke aplikasinya, seperti audio *interface* atau *konsol audio*, DAW digunakan untuk memproduksi dan merekam musik, lagu, suara manusia, radio, televisi, *soundtrack*, *podcast*, efek suara dan situasi dimana dibutuhkan perekaman suara dan pengolahan audio yang kompleks.⁴

Secara spesifik penulis membatasi masalah dalam penciptaan karyanya dengan fokus terhadap instrumen elektronik pada media digital (DAW⁵) dengan pemanfaatan MIDI sebagai korespondensi ide dari komposer dengan instrumen elektronik yang kemudian direalisasikan sebagai karya komposisi musik yang utuh. Adapun aspek yang signifikan dalam proses merealisasikan bunyi secara nyata, yaitu dengan menggunakan *sampling* instrumen virtual dari *East West Library*.

⁴ Wikipedia, *Stasiun kerja audio*, http://id.m.wikipedia.org/wiki/stasiun_kerja_audio_digital, diakses tgl 05 Agustus 2022, pukul 07:25.

⁵ *Digital Audio Workstation* sebagai interface dalam proses penciptaan penulis, jenis DAW yang digunakan adalah *Cubase 12*.

Terkait dengan pemanfaatan aspek media digital ataupun instrumen elektronik dalam proses produktivitas komposisi, *editing, arranger, rekaman, sampling*, dsb. Penulis terinspirasi oleh beberapa komposer besar yang menggunakan media elektronik sebagai elemen dalam proses produktivitasnya, beberapa dari komposer tersebut ialah James Roy Horner, James Newton Howard, Alan Silvester, Hans Florian Zimmer, Teddy Castellaci, dll. James Roy Horner⁶ adalah seorang komposer, konduktor dan orkestrator musik film dari Amerika yang memadukan unsur-unsur paduan suara dan elektronik serta memadukan motif-motif yang berkaitan dengan musik Keltik. James Newton Howard⁷ seorang komposer, konduktor, dan produser musik dari Amerika yang dikenal secara luas melalui komposisi musik filmnya, dia telah mengerjakan komposisi lagu lebih dari 100 film berbagai genre. Hans Florian Zimmer⁸ merupakan produser dan komposer film dari Jerman yang telah mengkomposisikan musik untuk lebih dari 150 film, Hans Zimmer dikenal sebagai komposer yang menciptakan dan menggabungkan suara musik elektronik dengan aransemennya.

⁶ Wikipedia, James Horner, http://id.m.wikipedia.org/wiki/James_Horner diakses tgl 05 Agustus 2022, pukul 14.28.

⁷ Wikipedia, James Newton Howard, http://id.m.wikipedia.org/wiki/James_Newton_Howard diakses tgl 05 Agustus 2022, pukul 14.47.

⁸ Wikipedia, Hans Zimmer, http://id.m.wikipedia.org/wiki/Hans_Zimmer diakses tgl 05 Agustus 2022, pukul 14.53.

orquestra tradisional. Beberapa dari komposer tersebut mengilhami penulis dalam proses berkreativitas dalam menciptakan sebuah karya yang berbasis pada media elektronik atau musik elektronik dengan pemanfaatan media DAW untuk mengoperasikan MIDI dengan perangkat lunak lainnya. Penulis juga terinspirasi dengan aspek korelasi antara musik dan visual yang dilakukan oleh komposer-komposer tersebut.

Selain mengkomposisikan musik secara virtual melalui media elektronik dari perangkat-perangkat lunak pada aplikasi komputer, penulis juga mempertimbangkan aspek dinamika dengan menggunakan teknologi *sampling* dari aplikasi *East West Library*. Dinamika⁹ merupakan nuansa bunyi pada musik yang membawa pesan perasaan komposer terhadap karyanya yang identik dengan keras lembutnya bunyi yang dihasilkan atau halus tidaknya bunyi yang dihasilkan, dinamika berkorelasi langsung dengan emosional pencipta musik dan juga dengan jenis instrumen yang merepresentasikan ide maupun perasaannya. Untuk membuat karya komposisi dengan dinamika yang diinginkan, maka penulis memanfaatkan aspek

⁹ Dinamika merupakan tanda yang digunakan untuk memainkan volume nada secara nyaring atau lembut. Dinamika biasanya digunakan oleh komposer untuk menunjukkan kesan perasaan yang terkandung di dalam sebuah komposisi, apakah itu riang, sedih, datar, atau sifat ofensif. tanda dinamika biasanya ditulis dengan menggunakan kata dalam bahasa Italia, seperti *Piano* (lembut) dan *Forte* (nyaring). (Jones, 2007).

sampling agar bunyi yang dihasilkan bisa mendekati bentuk aslinya bahkan menyerupai bunyi yang sebenarnya.

Bunyi sebagai materi terpenting dari musik dapat memenuhi fungsinya sebagai bagian atau keseluruhan materi musik, apabila bunyi telah mengalami modifikasi-modifikasi yang berhubungan dengan tingkat kesadaran dan daya kreasi manusia.¹⁰ Kesadaran dan daya kreasi penulis pada proses penciptaan diimplementasikan dalam bentuk musik virtual yang menggunakan instrumentasi elektronik sebagai materi dari bunyi yang dihasilkan, melalui proses *sampling* bunyi dapat dimodifikasi menjadi bentuk yang diinginkan.

Kehidupan dalam musik adalah proses penemuan dan pengembangan yang berkelanjutan, dimana inspirasi terjadi dalam sekejap; sementara keahlian bermusik dikembangkan sepanjang hidup seseorang.

Mozart, ketika ditanya bagaimana seseorang belajar membuat komposisi :

“Here, here and here (pointing to his ear, his head and his heart) is your school.”¹¹⁾

¹⁰ Hardjana, Suka. 2018 :16. *Estetika Musik, Sebuah Pengantar*. Yogyakarta : Art Music Today

¹¹ Gorow, Ron. 2009: 6. Second Edition Fourth Printing. *Hearing and Writing Music. Professional Training for Today’s Musician*. Studio City, California : September Publishing.

Karya penulis yang berjudul *The Journey* Merupakan karya musik yang dipertimbangkan secara teknis dalam bentuk penyajian musik elektronik atau virtual yang memanfaatkan eksplorasi secara mendalam pada perangkat-perangkat aplikasi komputer berbasis MIDI sebagai pembawa ide komposer ke instrumen elektronik dan *sampling* sebagai representasi bunyi dengan *setting* dinamika yang dilakukan secara spesifik agar karya menjadi tampak lebih emosional. Penulis memilih instrumentasi dengan format Orkestrasi, instrumen yang digunakan adalah piano, alat gesek (*strings*), alat tiup kayu, alat tiup logam, suara dan perkusi. Hasil dari karya *The Journey* disajikan dalam bentuk musik virtual dengan berbagai macam pertimbangan pada efektivitas suara yang dihasilkan dari aplikasi program musik virtual.

B. Rumusan Ide Penciptaan

Berdasarkan latar belakang penciptaan di atas, maka dapat ditetapkan rumusan penciptaan sebagai berikut :

1. Bagaimana proses mengekspresikan karya *The journey* melalui MIDI menjadi instrumen virtual?
2. Bagaimana menggunakan *sampling* pada karya *The Journey*?

3. Bagaimana teknologi sampling dapat berperan dalam penulisan *setting* dinamika musik pada karya *The Journey*?

C. Tujuan Penciptaan

Adapun maksud dari tujuan penciptaan, antara lain :

1. Merealisasikan karya *The Journey* melalui MIDI ke dalam bentuk instrumen virtual.
2. Membuat suara yang dihasilkan dari musik virtual menjadi tampak seperti bunyi dari instrumen aslinya melalui teknologi *sampling*.
3. Mengimplementasikan dinamika pada karya *The Journey*

D. Manfaat Penciptaan

Manfaat dari penciptaan ini mencakup tiga aspek yaitu penulis, instansi, dan khalayak umum, sebagai berikut :

1. Manfaat bagi Penulis yaitu menambah khazanah pemahaman dalam ruang penciptaan musik yang berbasis musik virtual.
2. Manfaat bagi Instansi ialah sebagai kontribusi karya cipta berbasis virtual yang dapat dijadikan acuan oleh akademisi yang tertarik atau berminat pada komposisi musik dalam bentuk virtual dengan pemanfaatan aspek

perangkat-prangkat lunak berupa MIDI dan teknologi *Sampling*.

3. Manfaat bagi khalayak umum yaitu untuk menambah wawasan dalam proses penciptaan musik

E. Sistematika Penulisan

1. Bab I berisikan pendahuluan yang berisi latar belakang masalah penciptaan, rumusan penciptaan, tujuan penciptaan, manfaat penciptaan, dan sistematika penulisan.
2. Bab II berisikan kajian sumber dan landasan penciptaan, tinjauan karya, serta proses implementasi dinamika dalam karya musik.
3. BAB III berisikan proses atau langkah-langkah penciptaan karya *The Journey*
4. BAB IV berisikan analisis karya yang menjawab rumusan masalah.
5. BAB V berisikan kesimpulan dan saran.
Bagian akhir adalah penutup yang berisikan daftar pustaka.