

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), musik dapat diartikan sebagai ilmu atau seni dalam mengorganisir bunyi atau nada untuk menghasilkan sebuah komposisi (suara) yang memiliki kesatuan dan berkesinambungan. Musik merupakan suatu wujud yang hidup dari beberapa kumpulan ilusi dan alunan suara atau nada yang berjiwa sehingga dapat menggerakkan isi hati penikmatnya (Sylado, 1983).

Saat ini, perkembangan teknologi bertumbuh dengan sangat cepat. Dorongan manusia yang selalu mencari cara agar mendapat berbagai kemudahan telah membawa kita di era yang serba digital. Inovasi teknologi terus dilakukan dalam berbagai sektor perindustrian seperti kesehatan, transportasi, pertambangan, hingga hiburan. Dalam produksi musik juga tidak luput dari perkembangan teknologi. Kalau pada zaman dahulu proses perekaman sebuah karya musik dilakukan menggunakan media analog yang penggunaannya cukup sulit, memakan banyak waktu dan biaya, sekarang proses produksi rekaman sebuah karya musik dapat dilakukan di rumah secara mandiri atau biasa sering disebut *home recording*.

Kehadiran studio rekaman digital atau yang sering disebut *Digital Audio Workstation* (DAW) memudahkan proses menciptakan dan merekam sebuah karya musik tanpa menggunakan alat ‘asli’(Gamelab Indonesia, 2020). Dengan menggunakan DAW, proses membuat dan merekam sebuah karya musik dapat dilakukan dengan harga yang murah dibandingkan dengan media analog dan lebih hemat waktu karena dapat dilakukan di rumah. Adapun kekurangan dari media DAW adalah rawan *crash* apabila komputer yang digunakan kurang memadai, data yang *corrupt* juga menjadi salah satu kelemahan dari DAW (Ottewill, 2015)

Salah satu perangkat lunak pendukung yang ada di dalam DAW adalah *Virtual Studio Technology* (VST) yang merupakan sebuah perangkat lunak yang mengimitasi perangkat keras analog dalam studio rekaman seperti *compressor*,

*equalizer*, hingga *amplifier* (Jarot, 2008). *Virtual Studio Technology Instrument* (VSTi) merupakan salah satu jenis VST yang dapat meniru suara instrumen analog seperti piano, gitar, drum, bass, dan berbagai macam instrumen musik lainnya. Dengan demikian, keberadaan VSTi tentu sangat berguna dalam menekan biaya produksi rekaman karena suara dari instrumen akustik tersebut dapat di-virtualisasikan dalam DAW. VSTi dibunyikan melalui perintah bahasa MIDI. *Musical Instrument Digital Interface* (MIDI) adalah sebuah protokol komunikasi untuk menghubungkan alat musik secara digital kepada komputer dan agar bisa saling berkomunikasi antara satu dengan yang lainnya (Manufacturers Association, 2009).

Penciptaan musik juga bisa diartikan sebagai suatu sarana untuk menginterpretasikan suatu hal yang berkaitan dengan pengalaman hidup penciptanya yang dikemas atau disampaikan melalui penciptaan musik. Misalnya pencipta pernah mengalami suatu hal yang ingin diceritakan namun pencipta lebih nyaman untuk menceritakannya secara singkat dan padat melalui musik, pencipta akan menyampaikannya melalui penciptaan musik untuk menunjukkan gambaran seperti apa pengalaman atau kisah yang pernah dialami oleh penciptanya dengan membuat suasana atau dinamika tertentu sesuai kisah penciptanya itu sendiri.

Penciptaan musik tak lepas dari peran seorang komposer (Michel Hogenes et al., 2014). Komposer atau juga sering disebut komponis adalah seseorang yang menciptakan sebuah karya musik. Untuk menjadi seorang komposer tentunya dibutuhkan kemampuan bermusik dan kreativitas yang cukup tinggi. Maka tak jarang, komposer juga merupakan seorang musisi yang dapat memainkan sebuah instrumen musik untuk menciptakan karyanya. Di Indonesia sendiri sudah banyak komposer yang telah berkiprah hingga kanca internasional seperti Gesang dengan ciri khas keroncongnya, Erwin Gutawa yang populer dengan musik orkestra. Salah satu komposer Indonesia tersebut adalah Iwan Gunawan yang juga merupakan seorang akademisi. Sebagai seorang komposer, Iwan Gunawan sudah banyak menciptakan karya musik yang baru dan unik. Sebagian besar karya musik tersebut diciptakan oleh Iwan Gunawan menggunakan media VSTi. Apabila didengarkan secara seksama maka pendengar akan berpikir bahwa karya yang dibuat oleh Iwan Gunawan adalah rekaman dari instrumen musik asli yang dimainkan orang. Namun, sebenarnya karya tersebut adalah hasil dari pemanfaatan VSTi yang telah melalui banyak proses pengolahan oleh Iwan Gunawan sehingga terdengar sangat nyata. Karya-karya dari Iwan Gunawan tersebut dapat diakses melalui kanal *youtube* miliknya dengan nama Iwan Gunawan.

Dari penjabaran di atas, peneliti ingin mengetahui bagaimana proses yang dilakukan oleh Iwan Gunawan dalam menggunakan VSTi hingga mendapatkan sebuah karya musik yang terdengar sangat nyata meskipun menggunakan VSTi. Sampel karya ciptaan Iwan Gunawan yang peneliti ambil adalah karya yang berjudul *Migrations* yang merupakan scoring film dari film pendek dengan judul yang sama. Film pendek *Migrations* yang berdurasi empat menit delapan detik ini menceritakan migrasi sebuah suku bangsa yang bermigrasi menuju arah barat bumi untuk mencari kuil dan mencari Tuhan. Film ini menggambarkan perjalanan dan penderitaan yang dialami suku yang melakukan migrasi tersebut. Film ini merupakan salah satu episode dari serial yang dibuat oleh seniman asal Amerika Serikat Francesca Borgata yang melakukan kerja sama dengan Iwan Gunawan dalam membuat *scoring* dari serial film pendeknya tersebut. Properti yang digunakan dalam film pendek ini adalah wayang atau *puppet figures* yang dibuat dan dimainkan oleh Francesca Borgata sendiri dan dibuat sinematografi hingga *puppet figures* tersebut dibuat seperti film pendek. Alasan peneliti memilih *Migrations* sebagai karya yang akan dianalisis adalah karena suara *Virtual Instrument* yang digunakan dalam karya ini sangat realistis. Oleh karena itu, karya *Migrations* dapat dijadikan bahan analisis dalam meneliti pemanfaatan VSTi sebagai media penciptaan musik oleh Iwan Gunawan ini. Untuk menjawab judul dari penelitian ini maka, penelitian ini akan berfokus kepada bagaimana Iwan Gunawan mengeksplorasi bunyi dari VSTi yang digunakannya, VSTi apa saja yang digunakan Iwan Gunawan dalam membuat karya *Migrations*, dan bagaimana cara Iwan Gunawan dalam menggunakan VSTi tersebut hingga mendapatkan suara yang realistis.

## 1.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang yang telah dijabarkan di atas, diperoleh rumusan masalah “Bagaimana pemanfaatan VSTI sebagai media penciptaan musik oleh Iwan Gunawan?”, agar penelitian lebih mengerucut dan tidak terlalu meluas, maka perlu dibuat pembatasan masalah dalam bentuk pertanyaan penelitian sebagai berikut:

- 1.2.1 VSTi apa saja yang digunakan oleh Iwan Gunawan dalam karya *Migrations*?
- 1.2.2 Bagaimana penggunaan VSTi oleh Iwan Gunawan dalam proses penciptaan karya *Migrations*?

### **1.3 Tujuan Penelitian**

- 1.3.1 Untuk mengetahui, menganalisis, dan mendeskripsikan proses penggunaan VSTi dalam membuat musik yang dilakukan oleh Iwan Gunawan
- 1.3.2 Untuk mengetahui hasil dari penggunaan VSTi dalam penciptaan musik yang dilakukan oleh Iwan Gunawan

### **1.4 Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan banyak informasi kepada berbagai kalangan, khususnya kepada para mahasiswa seni musik di Universitas Pendidikan Indonesia dan para antusias musik tentang pemanfaatan media VSTi dalam membuat musik, khususnya musik digital. Adapun penjabaran manfaat dari penelitian yang akan dilakukan adalah sebagai berikut:

#### 1.4.1 Manfaat Teoretis

- 1.4.1.1 Menambah pengetahuan peneliti tentang VSTi sebagai media penciptaan musik.
- 1.4.1.2 Dapat dijadikan sebagai informasi bagi para penggiat musik khususnya di bidang produksi musik.
- 1.4.1.3 Dapat dijadikan sebagai rujukan untuk peneliti selanjutnya, khususnya produksi musik menggunakan VSTi.

#### 1.4.2 Manfaat Praktis

Dapat dijadikan sebagai contoh kepada pengguna VSTi lainnya dalam hal pengembangan dan penggunaan VSTi agar terdengar lebih realistis.

### **1.5 Struktur Penulisan**

Untuk mempermudah pembahasan dan penguraian yang lebih terperinci, proposal penelitian ini disusun dengan struktur sebagai berikut:

#### 1.5.1 BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini dibahas tentang latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi penulisan dari proposal penelitian yang akan dilakukan.

### 1.5.2 BAB II KAJIAN PUSTAKA

Bab ini menjabarkan mengenai teori-teori yang berkenaan dengan topik penelitian yang akan dilakukan, yaitu Pemanfaatan VSTI Sebagai Media

Penciptaan Musik oleh Iwan Gunawan dan beberapa penelitian terdahulu yang membahas tema yang terkait dengan penelitian ini.

### 1.5.3 BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Pada bab ini dijelaskan tentang metode-metode yang akan digunakan dalam melakukan penelitian, dari desain penelitian, metode pengumpulan data hingga pengolahan data.

### 1.5.4 BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjabarkan secara rinci data apa saja yang ditemukan saat melakukan penelitian dan membahas secara rinci data dari temuan tersebut.

### 1.5.5 BAB V PENUTUP

Pada bab ini akan dijelaskan kesimpulan apa yang didapat dari keseluruhan penelitian yang dilakukan, implikasi dari penelitian ini, dan rekomendasi apa yang dapat diberikan untuk peneliti selanjutnya yang akan melakukan penelitian dengan topik yang serupa.