



SWARA :Jurnal Antologi Pendidikan Musik

SWARA
JURNAL ANTOLOGI PENDIDIKAN MUSIK

Journal homepage: <https://ejournal.upi.edu/index.php/antomusik/index>

Proses Kreatif Aditya Pratama Dalam Karya Aransemen Lagu Buah Kawung

Wanda Purnama Azis*

Fakultas Pendidikan Seni dan Desain, Universitas Pendidikan Indonesia, Indonesia

*Correspondence: E-mail: wandapurnamaazis@gmail.com

ABSTRAK	INFOARTIKEL
<p>Penelitian berjudul “Proses Kreatif Aditya Pratama Dalam Karya Aransemen Lagu Buah Kawung” ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana tahapan yang dilakukan Aditya Pratama dalam mengaransemen lagu Buah Kawung, bagaimana strategi Aditya Pratama dalam proses kreatif aransemen lagu Buah Kawung, serta bagaimana hasil proses kreatif Aditya Pratama dalam mengaransemen lagu Buah Kawung. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif analitis. Data yang dianalisis berupa data yang diperoleh dari hasil penelitian dilapangan seperti informasi lisan, tulisan, dokumentasi berupa rekaman. Hasil akhir dari penelitian ini adalah bagaimana hasil proses kreatif Aditya Pratama dalam mengaransemen lagu Buah Kawung diantaranya menganalisis perubahan dari simulasi audio sampai hasil akhir yang dibawakan secara langsung, menjelaskan fitur dan ke-khasan virtual instrumen. © 2024 Kantor Jurnal dan Publikasi UPI</p>	<p>Riwayat Artikel : <i>Diserahkan 8 Agustus 2024</i> <i>Revisi Pertama 11 September 2024</i> <i>Diterima 10 Oktober 2024</i> <i>Tersedia online 10 November 2024</i> <i>Tanggal Publikasi 1 Desember</i></p> <hr/> <p>Kata Kunci: <i>Creative Process, Arrangement, Creation.</i></p>

1. PENDAHULUAN

Saat ini teknologi dalam bidang apapun terus mengalami perkembangan, terutama di bidang teknologi musik digital. Pacey dalam Habibi (2020:24) melihat teknologi lebih sebagai pemuas kebutuhan manusia. Musik adalah salah satu bidang yang di pengaruhi oleh perkembangan teknologi. Apabila berbicara mengenai hubungan antara musik dan teknologi, tentu sudah dapat dipastikan bahwa banyak perubahan besar yang terjadi akibat pengaruh dari perkembangan teknologi tersebut.

Maraknya kemajuan teknologi membuat pengaruh pada musik karena dengan teknologi saat ini memudahkan seseorang untuk dapat berkarya khususnya di bidang musik dengan bermodalkan media komputer, *speaker*, pengetahuan tentang software dan hardware rekaman untuk membuat karya musik berdasarkan genre yang mereka suka. Ramadhan dan Murniati (2022:3) Perkembangan teknologi saat ini memberikan banyak manfaat dan kemudahan pada musisi untuk dapat menggarap sebuah karya musik secara mandiri. Selain itu musisi juga dapat bereksperimen secara luas dalam menciptakan garapan – garapan musik yang baru.

Berdasarkan pendapat Kribs dalam Ruddin, dkk (2022:125) Kesepakatan rekaman tidak lagi menjadi kebutuhan untuk bisa hidup dengan musik atau peralatan studio yang mahal untuk mewujudkan visi artistik seseorang. Bercita-cita apa saja musisi dapat membuat dan mendistribusikan produk artistik mereka dengan kekuatan internet. Dalam teknologi musik terdapat perkembangan dari segi software yang kini melahirkan software pembuat musik yang mudah di operasikan tanpa harus menggunakan hardware tambahan dan juga mudah didapatkan secara gratis di internet. Adapun beberapa software pembuat musik yang populer di internet dan banyak di akses ataupun diperjual belikan di pasaran seperti Cubase, Logic PRO, FL Studio, Ableton Live dan masih banyak lagi. Teknologi yang berkembang dalam bidang musik melahirkan kecerdasan buatan atau A.I (*artificial intelegant*), juga di dukung dengan adanya VSTi (*Virtual Audio Technology Instrument*) yang mana para komposer dapat menuangkan imajinasi musikalnya kedalam bentuk bunyi-bunyian yang terdapat pada VSTi tersebut. VSTi ini dibuat oleh grup ataupun perorangan di berbagai kalangan masyarakat yang tujuannya untuk mengkomersilkan produk dari VSTi tersebut. Sehingga bisa dimanfaatkan oleh para komposer sebagai bentuk dari pemanfaatan kecerdasan buatan atau A.I.

Software Digital Audio Workstation/DAW adalah proses rekam audio yang menggantikan fungsi peralatan rekaman audio/musik analog menjadi rekaman digital berbasis computer (Andriyanto, 2020). VST dan teknologi serupa menggunakan pemrosesan sinyal digital untuk mensimulasikan perangkat keras studio rekaman tradisional dalam perangkat lunak. VST instrument merupakan *plugin* yang dibuat untuk dapat berbunyi semirip mungkin dengan instrument musik aslinya, Karyawanto, dkk. (2023:353). Berdasarkan data yang didapatkan dari penelitian Andriyanto (2021:145) yang menyatakan bahwa keunggulan dari midi track adalah data dapat diedit lebih leluasa, dapat diubah bunyi/suara VST instrumennya, dan mampu mendapatkan bunyi timpani atau alat musik lainnya tanpa perlu membayar/ menyewa alat ataupun pemain timpani aslinya. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh Putra, dkk (2022:204) VST mampu membuat musik bertemakan tradisional menggunakan instrument tradisional melalui aplikasi DAW.

Dalam pengamatan peneliti, sebelum adanya A.I (*artificial intelegant*), DAW (*Digital Audio Worktesion*), dan VSTi (*Virtual Audio TechnologyInstrument*). Proses seorang Komposer dan *Arranger* masih menggunakan Metode konvensional salah satu contohnya mengumpulkan

musisi dan menggarap karya secara alami ditempat, dan juga seorang komposer dan *arranger* dalam tahap proses rekaman masih terbatas dari segi pemilihan *software* musik dan virtual instrumen yang akan digunakan serta masih terbatas dalam simulasi audio. Simulasi audio merupakan suatu bentuk tiruan dalam bentuk rekaman suara (audio) yang mirip/sama dengan keadaan aslinya.

Damar (2022:103) mengatakan bahwa pemanfaatan teknologi pada musik mencakup banyak hal, mulai dari penulisan, penciptaan, penyajian bahkan pemasaran. Berdasarkan sifat-sifat cara kerjanya penciptaan musik menghasilkan tiga bentuk Dalam suatu proses penciptaan karya musik, yakni lagu, aransemen, dan komposisi. Sebagaimana yang dikemukakan Wilson dalam Febrianto (2019:299) Umumnya, pembuat aransemen melakukan modifikasi pada sebuah lagu dengan menguraikan karya asli dengan detail hingga memperoleh makna yang baru dan menambah materi-materi baru yang tidak ada dalam karya aslinya.

Dengan demikian terdapat kecenderungan dari creator musik dalam mengubah dan menyusun ulang sebuah lagu atau komposisi musik berupa inovasi secara musikal berdasarkan pengalaman-pengalaman yang didapat ketika mengapresiasi sebuah karya musik. Pernyataan tersebut sesuai dengan fenomena perkembangan re-aransemen lagu-lagu sunda yang berlangsung hingga saat ini. Bahkan terdapat beberapa lagu lama (sunda) yang digarap kembali hingga menghasilkan kreasi yang baru. Firmansyah dalam Sapardani (2021:269) mengatakan bahwa Arransemen merupakan cara yang digunakan untuk dapat mengolah ritme, melodi, harmoni, dinaika, timbre dan ekspresi. Berdasarkan pendapat Juwita, dkk (2019:37) Arransemen berasal dari bahasa Belanda Arrangement, yang artinya penyesuaian komposisi musik dengan nomor suara penyanyi atau instrumen musik yang didasarkan atas sebuah komposisi yang telah ada sehingga esensi musiknya tidak berubah. Orang yang melakukan arransemen lagu dikenal dengan sebutan Arranger adalah orang mengetahui pengetahuan tentang ilmu harmoni. (1) Teknik *Re-Rythimization*, merupakan pengembangan pola rythim yang baru sehingga memunculkan ide-ide yang baru. Arranger akan memakai teknik ini ke dalam aransemen lagu Rumah Kita (2) Teknik *Re-Melodyzation*, merupakan perubahan dan penambahan nada yang terjadi pada melodi, mengenspasikan interval yang sempit atau mengkontraksikan interval yang lebar. (3) Teknik *Re-Harmonization*, merupakan kemungkinan latar harmoni yang lain, maksudnya harus ditulis terlebih dahulu atau dicobakan secara langsung dengan instrumen sehingga dapat menciptakan sebuah arransemen yang lebih matang.

Adapun lagu Buah Kawung yang digunakan untuk sajian iringan tari jaipongan yang dinyanyikan oleh Cichih Cangkurileng pada aransemen grup Ronggeng Midang. Selain itu lagu Buah Kawung biasanya dibawakan dalam kesenian tradisional Sunda yaitu pencak silat. Terdapat kecenderungan musisi dalam mengolah atau mengaransemen sebuah karya musik berdasarkan kebutuhan, baik secara fungsional seperti pada aransemen lagu Buah Kawung yang dipergunakan untuk pencak silat tersebut ataupun secara kebutuhan pertunjukan yang membutuhkan esensi perkembangan instrument dengan menggunakan teknologi instrument musik saat ini. Etno-organologi berusaha memahami bagaimana instrument memantapkan diri sebagai bagian dari budaya, dari mana asalnya, bagaimana instrument tersebut bergerak melalui sejarah dan bagaimana instrument tersebut bermanifestasi dalam praktik di era digital, (Magnusson, 2021).

Kecenderungan kebutuhan pertunjukan tersebut peneliti temukan dalam aransemen lagu Buah Kawung oleh Aditya Pratama, peneliti menemukan inovasi lagu Buah Kawung yang

diaransemen oleh Aditya Pratama dengan konsep format instrumen yang menarik dan berbeda dari lagu aslinya. Menurut Sanjaya dalam Satria (2022:56-57) terdapat lima langkah aransemen yaitu: konsep aransemen, aransemen awal penciptaan ide baru, aransemen lanjut, dan evaluasi serta revisi. Langkah-langkah tersebut bukanlah suatu langkah baku untuk melakukan proses aransemen, namun sebuah alternatif yang bisa dilakukan secara tidak berurutan.

Berdasarkan pengamatan peneliti, lagu Buah Kawung yang telah diaransemen oleh Aditya Pratama memiliki konsep yang menarik yakni mengangkat satu isu multikulturalisme dalam artian pencampuran antar budaya dalam estetika musiknya. Lagu Buah Kawung yang diaransemen oleh Aditya Pratama menggunakan gamelan salendro dan alat musik barat meliputi (*keyboard, drum, trumpet, alto saxophone, tenor saxophone, gitar, dan bass*). Secara kompositoris Karya aransemen lagu Buah Kawung oleh Aditya Pratama memiliki point menarik yaitu Format Instrument yang bervariasi tidak hanya alat musik sunda tetapi ada juga musik barat. Sejalan dengan pendapat Wicaksono dan Mariasa (2024:93) Bentuk penyajian mencakup pola ritmis, melodi, harmoni, dan struktur musik secara keseluruhan.

Apa yang dikerjakan oleh Aditya Pratama dalam menggarap lagu Buah Kawung memiliki cara kerja yang kekinian. Yaitu dengan dilakukannya banyak pemanfaatan teknologi digital musik dalam proses penciptaan karyanya, hingga proses transformasi gagasan kepada para pemainnya. Hal tersebut pernah diterapkan dalam beberapa garapan musik sebelumnya seperti lagu Bahagiamu Adalah Asaku, Hirup Akur Tur Rea Dulur, dan Nyawang Lampah ka Alam Baqa yang dinyanyikan oleh Prof. Dr. H. M. Solehuddin, M.Pd (Rektor UPI) yang dalam proses pembuatannya melibatkan teknologi musik seperti DAW dan VSTi. Konsep ini dapat dijadikan sebagai proses kreatif pencipta musik di era sekarang. Pemusik profesional menggunakan beberapa sistem perangkat lunak untuk sintesis musik, pengambilan sampel dan pencampuran. Beberapa dari mereka memiliki desain grafis untuk pengeditan musik yang disederhanakan. Beberapa musisi menampilkan instrumen virtual di mana seseorang dapat memainkan musik menggunakan keyboard (Reneta P. Barneva, 2021).

Berdasarkan fakta tersebut maka peneliti tertarik untuk meneliti bagaimana proses kreatif penciptaan aransemen yang dilakukan. Oleh karena itu, peneliti memiliki gagasan untuk mengadakan penelitian dengan judul **“PROSES KREATIF ADITYA PRATAMA DALAM KARYA ARANSEMEN LAGU BUAH KAWUNG”**.

2. METODE

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif analitis. Penelitian kualitatif merupakan penelitian yang bersifat deskriptif dan analisis. Berdasarkan pendapat Waruwu (2023:2898) Deskriptif dalam penelitian kualitatif berarti menggambarkan dan menjabarkan peristiwa, fenomena dan situasi sosial yang diteliti. Analisis berarti memaknai dan menginterpretasikan serta membandingkan data hasil penelitian. Metode deskriptif dilakukan berdasarkan pengalaman empiris yang dapat didapat dan melaporkan keadaan objek atau subjek yang diteliti sesuai dengan apa adanya yang memperhatikan karakteristik, kualitas, keterkaitan antara kegiatan.

Peneliti menggunakan penelitian dengan pendekatan deskriptif ini karena berdasarkan permasalahan yang diamati dan ditemukan secara langsung di lokasi penelitian dengan pertimbangan bahwa penelitian dapat dilaksanakan secara efektif dengan waktu yang dimiliki oleh peneliti. Penelitian deskriptif yang dimaksud dalam penelitian ini merupakan suatu bentuk penelitian paling dasar yang ditujukan untuk mendeskripsikan atau menggambarkan fenomena-fenomena yang bersifat ilmiah ataupun tanpa rekayasa. Untuk itu, peneliti terlebih

dahulu mengumpulkan data yang diperlukan sebanyak-banyaknya, kemudian menganalisis, menggambarkan serta mendeskripsikan data secara sistematis dan akurat. Data yang dianalisis berupa data yang diperoleh dari hasil penelitian lapangan seperti informasi lisan, tulisan, dokumentasi berupa rekaman yang menginformasikan bagaimana Proses Kreatif Aditya Pratama Dalam Karya Aransemen Lagu Buah Kawung. Semua data diolah secara kualitatif, kemudian dianalisis dengan tujuan untuk mengurai masalah yang berhubungan dengan penelitian.

Dalam pelaksanaan penelitian, peneliti menggunakan beberapa teknik pengumpulan data yaitu wawancara, observasi, dan studi dokumentasi. Selain melakukan penelitian lapangan, dilakukan juga studi pustaka untuk menambah literatur yang relevan dengan penelitian yang dilakukan. Literatur tersebut dapat berupa buku-buku, jurnal, artikel, skripsi dan tulisan-tulisan ilmiah lainnya mengenai hal-hal yang berkaitan dengan penelitian yang dilakukan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. Tahapan Aditya Pratama Dalam Mengaransemen Lagu Buah Kawung

a. Penentuan Ide

Tidak dapat dipungkiri bahwa setiap *arranger* dalam membuat karya atau aransemen memiliki penentuan ide, yang dimana ide tersebut menjadi tahap awal dari pembuatan karya atau aransemen yang akan dikerjakan. Pendapat Pamungkas (2020:108) Tercpainya proses eksistensi seniman sebagai panggilan jiwa dengan melakukan usaha merealisasikan ide atau gagasan dari karyanya untuk dibagikan kepada masyarakat luas. Penentuan ide dalam karya aransemen lagu Buah Kawung oleh Aditya Pratama ini, saat UMB (Unit Minat bakat) Kyai Fatahillah membuka kesempatan untuk mahasiswa terkhususnya Pendidikan Seni Musik UPI dalam membuat karya yang akan ditampilkan atau dimainkan di konser Ruang Musik With Ensemble Kyai Fatahillah dalam youtube TV UPI. Oleh karena itu munculah ide-ide kreatif Aditya Pratama untuk membuat aransemen lagu. ide/pemikiran menjadi nyata. Terlebih lagi, kreativitas dicirikan sebagai kemampuan untuk menciptakan pemikiran/gagasan-gagasan baru.

b. Observasi Lagu

Setelah tahapan penentuan ide, selanjutnya Aditya Pratama melakukan observasi dengan cara mencari beberapa referensi lagu untuk dijadikan bahan awal dalam pembuatan aransemen. Hal ini dilakukan untuk mencari tahu sejauh mana sumber acuan atau rujukan yang digunakan dalam berbagai bidang.

Pada hasilnya Aditya Pratama menemukan inspirasi dari karya aransemen lagu Buah Kawung oleh grup Ethno Progressive, lagu Wanda Omar – Pretty, dan lagu Anthony Brancati – Neo Funk. Dari ketiga karya lagu tersebut sudah cukup bagi Aditya Pratama untuk dijadikan sumber referensi dalam membuat karya aransemen. Dalam mencari referensi lagu, hal itu berkaitan dengan teori kreativitas menurut Amabile dalam Wingstrom (2024:177) yaitu kreativitas biasanya dianggap sebagai proses interaktif dimana seniman menciptakan hasil baru sebagai bagian dari domain berbeda.

c. Menentukan Lagu

Setelah tahapan penentuan ide, dan observasi lagu dilakukan, tahapan selanjutnya ialah menentukan lagu yang akan diaransemen. Dalam membuat karya aransemen, seorang *arranger* harus mempertimbangkan lagu yang dipilih sesuai dengan kapasitas dan kemampuan musikal sebagai seorang *arranger*.

Dengan demikian berdasarkan hasil observasi peneliti terhadap Aditya Pratama, beliau memilih lagu Buah Kawung untuk diaransemen karena lagu Buah Kawung cukup

fleksibel dari isi akornya dan memiliki hubungan secara musikal dengan referensi lagu yang Aditya Pratama dapatkan sebelumnya.

d. Proses Membuat Simulasi Audio

Berdasarkan hasil observasi yang telah peneliti temukan dapat di simpulkan bahwa dalam proses pembuatan simulasi audio terdapat beberapa aspek yang diperlukan, hal tersebut meliputi :

- 1) Diperlukan seorang operator yang menguasai pengetahuan dan keterampilan dibidang : *DAW, VSTi, Mixing, dan Mastering*.
- 2) Diperlukan perangkat komputer yang memiliki spesifikasi yang mendukung, agar bisa menjalankan aplikasi yang dibutuhkan untuk melakukan proses pembuatan simulasi audio.
- 3) Diperlukan perangkat tambahan seperti : soundcard, midi controller, headphone, dan mic condensor.
- 4) Operator memiliki pengalaman dalam pertunjukan musik
- 5) Menguasai karakteritik alat musik yang digunakan
- 6) Menguasai materi lagu

Selain itu, terdapat tahapan yang dilakukan dalam proses pembuatan simulasi audio yaitu :

- 1) Tahapan pra *recording* dengan membuat *guide* musik
Tujuan membuat *guide* musik ialah untuk mempermudah dalam pembuatan harmonisasi, penentuan *chord*, dan sebagai patokan bagan.
- 2) Menyiapkan sample suara atau sound *library* dan menyiapkan alat musik yang dibutuhkan untuk memulai ke tahap rekaman.

Aditya Pratama menggunakan *DAW (Digital Audio Workstation)* yang bertujuan untuk membuat Simulasi Audio. Didalam proses pembuatan simulasi audio dan aransemen terdapat penggunaan perangkat lunak dimana Aditya Pratama menggunakan Cubase 10.5 sebagai perangkat utama dalam proses pembuatan simulasi audio. Tahapan proses membuat simulasi audio tersebut di atas sejalan dengan apa yang disampaikan oleh Eny dalam Suganda (2019: 64) Proses kreativitas melalui kegiatan seni adalah jalan sebaik-baiknya yang dapat dilakukan sebab me-lakukan kegiatan seni berarti terjadi suatu proses kreatif.

e. Rekaman Audio dan Video

Berdasarkan hasil temuan peneliti dalam proses rekaman audio meliputi instalasi sound system yang digunakan, penggunaan mixer audio, loudspeaker, dan perangkat rekam bunyi.

Pertama penentuan posisi *FoH (front of house)* yang terletak didepan alat musik yang digunakan, di *FoH* terdapat *mixer* audio yang digunakan yaitu mixer analog yamaha MGP 24X yang memiliki 24 input *channel* dan juga *Soundcard* Steinberg UR824 sebagai penunjang mixer analog dalam proses perekaman audio agar hasil dari perekaman audio dapat menjadi multi track.

Setelah dari *FoH* beralih kepada penempatan dan penggunaan *loudspeaker*. Peneliti tidak mendapatkan settingan ekualisasi mixer audio. Hanya saja berdasarkan temuan melewati proses wawancara peneliti mendapati proses amplifikasi yaitu dengan tidak diberikanya amplifikasi pada gamelan di seluruh loudspeaker, mengapa demikian bila microphone yang digunakan pada gamelan diberi amplifikasi di dalam

loudspeaker, akan terjadi *feedback* karena bocoran dari alat *combo* yang tertangkap di microphone condensor.

Loudspeaker yang digunakan adalah dua buah antara lain RCF NX 12 SMA dan dua buah Huper 15Ha400. Loudspeaker RCF digunakan sebagai monitor untuk pemain gamelan, sedangkan Huper digunakan sebagai monitor pemain *combo*.

Didalam proses rekaman tidak akan terlepas dari penggunaan perangkat rekam bunyi yaitu microphone dan juga *direct* kabel TRS kepada input *channel* dalam mixer. Alat musik yang digunakan dalam lagu Buah Kawung, ada yang menggunakan microphone sebagai perangkat rekam bunyi dan ada yang tidak. Alat yang menggunakan microphone sebagai perangkat rekam bunyi meliputi set gamelan, drum, suling, brass dan vokal.

Terdapat juga alat yang tidak menggunakan microphone sebagai perangkat rekam bunyi yaitu gitar, bass, keyboard, dan violin. Selanjutnya alat instrumen brass menggunakan satu buah mic condensor MXL 990 sedangkan set gamelan menggunakan dua buah mic condensor SAMSON C01. Berikutnya pada instrumen suling menggunakan mic dynamic SHURE BETA 57A satu buah, lalu pada vokal menggunakan mic dynamic SHURE BETA 58. Selanjut pada drum menggunakan AKG Microphone Drum SET. Selebihnya seluruh alat instrumen musik yang tidak menggunakan microphone sebagai perangkat rekam bunyi.

Selanjutnya temuan peneliti dalam proses rekaman video meliputi memilih kamera, mencari referensi, dan memaksimalkan kualitas video. Langkah awal ialah mengetahui kebutuhan sehingga dapat mencari *equitmen* kamera yang cocok. Pertama, perhatikan resolusi menjadi salah satu patokan utama dalam menentukan kualitas kamera yang berujung pada hasil. Kedua, dengan perkembangan jenis kamera yang memungkinkan beberapa produk memiliki lebih dari satu lensa, pastikan konfigurasi yang cocok untuk kebutuhan. Ketiga, mengetahui jenis sensor dan fitur penunjang, dimana hal ini menjadi sangat penting karena akan memberikan solusi atau jawaban untuk tantangan-tantangan video saat acara.

Selanjutnya mencari referensi sebelum datang ke acara tersebut merupakan persiapan yang sangat penting. Dengan pencahayaan yang tidak menentu hingga mencari referensi atau melihat video konser sebelumnya dapat memberikan pengetahuan akan *pattern lighting*, *setting* panggung, gerakan para musisi tersebut.

Memaksimalkan kualitas video yaitu dengan cara memastikan cahaya, jarak fokus hingga kestabilan memang tidak mudah dengan gerakan dinamis dan ragam pencahayaan dalam konser. Tetapi dengan menguasai dan mengetahui fitur dari kamera yang dimiliki dapat membantu mengatur jarak fokus dan kestabilan. Selain itu, dapat memprediksi mode apa yang harus digunakan saat mendapatkan kondisi cahaya yang sangat terang atau gelap.

f. Tahap *Mixing* dan *Mastering*

Dalam proses perekaman, *mixing*, dan *mastering* audio, peran operator sangat menentukan kualitas musik yang akan dihasilkan. Untuk menyempurnakan proses garap musik menggunakan *DAW (Digital Audio Workstation)* maka memerlukan proses *mixing* dan *mastering*. Dalam industri rekaman, banyak faktor yang berandil besar dalam membentuk kualitas sebuah karya musik. Setelah menjalani tahapan seperti memikirkan ide, gagasan atau inspirasi lagu dan lirik, lalu merangkainya menjadi sebuah komposisi, lalu memainkannya di instrumen hingga akhirnya merekamnya, ternyata masalahnya tidak selesai sampai di situ saja. Masih ada tahapan *mixing* dan *mastering* yang harus dilalui.

Pada tahap *mixing* dan *mastering* ini dibutuhkan keahlian secara teknis dan diperlukan pengalaman yang memadai. Pengalaman ini terkadang dipengaruhi oleh latar belakang musikal dari kreator (*sound engineer*) itu sendiri, seorang *engineer* juga dituntut paham di berbagai aspek dalam urusan mengumpulkan sebuah hasil rekaman musik, sehingga bisa memenuhi selera pemesan atau pemilik karya rekaman.

Setelah karya aransemen lagu Buah Kawung secara kompositoris telah rampung, didalam file proyek cubase 10.5 aditya pratama melakukan tahap selanjutnya yaitu *mixing* dan *mastering*. Proses *mixing* dan *mastering* merupakan bagian akhir dalam pembuatan simulasi audio dimana terdapat proses *balancing*, *panning*, dan ekualisasi dalam proses *mixing*. Sedangkan dalam proses *mastering* memiliki proses penggunaan plugin yang bersifat equalizer, compresor, limiter, dan pengaturan level suara secara keseluruhan.

3.2. Strategi Aditya Pratama Dalam Proses Kreatif Aransemen Lagu Buah Kawung

Strategi yang digunakan Aditya Pratama dalam mengaransemen lagu Buah Kawung memiliki tujuan utama yaitu mengaransemen lagu Buah Kawung dimana terdapat upaya kreatif dalam aspek kompositoris dengan menggabungkan gamelan salendro dengan alat musik barat. Dalam karya aransemen tersebut dilakukan penggabungan antar gamelan salendro dengan alat musik barat yaitu diawali dengan menyesuaikan tuning dari alat musik barat yang disesuaikan dengan nada gamelan salendro. Tuning tersebut bertujuan agar alat-alat musik barat memiliki kesesuaian nada secara frekuensi, sebab tidak mungkin merubah tuning yang ada pada gamelan. Sedangkan untuk alat-alat musik barat masih bisa dilakukan dengan cara melalui aplikasi maupun tuning key. Selain itu satu jenis tuning hanya dapat digunakan untuk memainkan dua nada dasar. Untuk dapat bermain dari nada dasar yang lain harus dilakukan penyeteman ulang untuk mendapatkan susunan nada yang sesuai dengan nada dasar yang ingin digunakan, Edonsasando dalam Maggang (2022:31). Terdapat juga penggunaan sistem multi laras dimana Salendro modulasi ke Madenda 4 = Panelu, Dalam karya aransemen lagu Buah Kawung oleh Aditya Pratama, sistem tonal disesuaikan Salendro 1= Tugu dengan nada dasar Am serta Madenda 4 = Panelu dengan nada dasar Dm.

Upaya pertama Aditya Pratama dalam mencapai tujuan utama mengaransemen lagu Buah Kawung adalah menyesuaikan tuning. Tuning dari alat musik barat disesuaikan dengan nada gamelan salendro yang digunakan. Standar tuning *well tempered A* = 440 hz disesuaikan dengan menaikkan 40 cent dari standard tuning nada A 440 hz, yang menjadikan standar tuning alat musik barat tersebut menjadi A = 450.28 hz. pendekatan tuning tersebut disesuaikan dengan nada gamelan yang ada di kampus UPI.

Kemudian setelah melakukan tuning terhadap alat musik barat yang disesuaikan dengan nada gamelan salendro, strategi selanjutnya yang dilakukan Aditya Pratama yaitu terdapat pada penerapan dalam pelatihan karya aransemen yang telah dibuat. Dalam kegiatan latihan, strategi yang diterapkan oleh Aditya Pratama ketika latihan dengan para pemain musik, Aditya Pratama menerapkan strategi dengan cara memberikan notasi simulasi audio dari karya aransemen yang telah dibuat. Hal itu dilakukan bertujuan untuk mempermudah pemain musik dalam mempelajari/menguasai karya aransemen tersebut.

3.3. Hasil Proses Kreatif Aditya Pratama Dalam Mengaransemen Lagu Buah Kawung

Berdasarkan temuan yang telah dipaparkan hasil dari proses kreatif yang dilakukan oleh Aditya Pratama ditunjukkan dengan adanya pengubahan ulang atau aransemen terhadap karya lagu buah kawung. Dalam aransemen karya lagu Buah Kawung ini, terdapat beberapa virtual instrumen yang digunakan dan terdapat beberapa fitur agar menimbulkan

ke-khasan dari instrumen yang digunakan sesuai keinginan Aditya Pratama selaku *arranger* dari karya aransemen lagu Buah Kawung ini diantaranya:

- a. Antara Kyai Bawana Lan Bawana

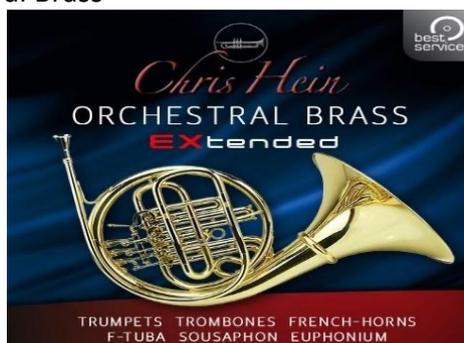


Gambar 1. Virtual Arransemen Kyai Bawana Lan Bawana

Virtual Instrumen gamelan Antara Kyai Bawana Lan Bawana yang digunakan Aditya Pratama dalam tahap proses penggarapan karya aransemen lagu Buah Kawung terdapat fitur artikulasi tabuhan gamelan yang cukup lengkap dalam virtual instrumen tersebut seperti teknik *sustain*, *muted*, penabuhan yang dimainkan secara terbalik, dan teknik menangkap resonansi gamelan dengan mulut untuk menghasilkan suara *wah*.

Dalam karya tersebut Aditya Pratama menggunakan fitur artikulasi yang membuat proses pembuatan simulasi audio tersebut menjadi realistis. Lalu selain pengolahan artikulasi, Aditya Pratama membuat pola tabuhan gamelan tidak menggunakan teknik *quantize* (adalah fitur di *DAW* untuk merapihkan ritmik data midi maupun audio). Supaya *timing* tiap instrumen pada gamelan tidak sama persis sesuai ketukan yang ada pada karya tersebut. Karena pada dasarnya pola tabuhan gamelan antar instrumen tidak berbunyi secara bersamaan, dan hal itulah yang menjadi menarik dan memiliki ciri khas dalam karya aransemen lagu Buah Kawung.

- b. Chris Hein Orchestral Brass



Gambar 2. Christ Hein Orchestra Brass

Orchestral Brass yang digunakan Aditya Pratama dalam proses mengaransemen lagu Buah Kawung terdapat fitur artikulasi *Sustain*, *Crescendo*, *Dynamic Expression Long*, *Dynamic Expression Short*, *Flutter Tounge*, *Short 1*, *Short 2*, *Short 3*, *Short 4*, *Short 5*, *Short 6*, *Scale Run Up*, *Scale Run Down*, *Rip 1*, *Rip 2*, dan *Fall*.

Berdasarkan hasil dari temuan peneliti *vst* tersebut memiliki ciri khas dalam hal artikulasi yang sangat lengkap. Menurut Aditya Pratama *vst* ini adalah yang paling lengkap dalam hal artikulasi dibandingkan *vst* yang lain. Aditya Pratama menggunakan beberapa artikulasi dalam proses aransemen lagu Buah Kawung seperti *fall*, *short*, dan *crescendo*. Karena pada aransemen ini yang dibutuhkan Aditya Pratama hanya artikulasi tersebut

c. Spectrasonics Omnisphere



Gambar 3. Spectrasonics Omnisphere

Dalam hal ini peneliti menguraikan fitur tentang VST Spectrasonics Omnisphere. Spectrasonics Omnisphere 2.8 Fitur: Lebih dari 14.000 suara yang menginspirasi untuk semua jenis produksi musik. Mesin sintesis yang sangat diperluas dengan 4 Layers per patch dan dua kali lipat Mod Matrix. Dalam hal ini Aditya Pratama membuat sendiri *sound synthesizer*. Sound tersebut digunakan untuk *lead keyboard* dalam part solo aransemen lagu Buah Kawung. Sound yang digunakan memakai *type waveform sine lead*. Hal itulah yang menjadi ciri khas *lead keyboard* yang ada pada aransemen lagu Buah Kawung.

Terdapat pula perbedaan terhadap hasil proses kreatif aransemen lagu Buah Kawung oleh Aditya Pratama dalam simulasi audio dengan *Live Performance*. Perbedaan tersebut ditunjukkan dengan adanya tambahan instrumen pada beberapa bagian yang dimana hal tersebut dilakukan oleh Aditya Pratama sebagai *arranger* untuk mengisi beberapa bagian yang kosong agar terdengar lebih padat. Instrumen tambahan tersebut meliputi Suling dan Violin.

Perbedaan selanjutnya terdapat adanya tambahan pada beberapa bagian bagan lagu yang dimainkan oleh beberapa instrumen diantaranya suling, violin, dan drum. Perbedaan tersebut ditunjukkan oleh adanya bagian solo yang dimainkan oleh instrumen tersebut. Bagian solo tersebut dimainkan berdasarkan improvisasi dari masing-masing pemain instrumennya.

Berikutnya terdapat perbedaan pada lirik aransemen lagu Buah Kawung yang terdapat pada simulasi audio dengan *Live Performance*, lirik yang dibawakan pada simulasi audio terdapat pengulangan di bagan kedua sedangkan lirik yang dibawakan secara *live performance* menggunakan lirik lagu Buah Kawung yang secara utuh.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang berjudul Proses Kreatif Aditya Pratama Dalam Karya Aransemen Lagu Buah Kawung ini dapat diambil beberapa kesimpulan. Yang pertama, tahapan yang dilakukan oleh Aditya Pratama dalam mengaransemen lagu Buah Kawung yaitu diawali dengan menentukan ide lalu observasi lagu, menentukan lagu, membuat simulasi audio menggunakan *software* musik, rekaman audio dan video saat *live performance*, lalu *mixing* dan *mastering* dan yang terakhir yaitu mengunggah video hasil rekaman ke media sosial.

Yang kedua, strategi yang digunakan Aditya Pratama selama proses berlangsung yaitu dengan *men-tuning* alat musik barat yang disesuaikan dengan gamelan yang digunakan, hal tersebut bertujuan untuk alat-alat musik terkhususnya alat musik barat memiliki kesesuaian nada secara frekuensi. Selanjutnya, penerapan dalam melatih para pemain yang digunakan Aditya Pratama yaitu menggunakan media simulasi audio dan notasi dari karya aransemen tersebut.

Terakhir, berdasarkan hasil dari proses kreatif dalam mengaransemen lagu Buah Kawung yaitu dengan menjelaskan fitur dan karakteristik virtual instrumen yang digunakan dan mengidentifikasi perbedaan dari simulasi audio hingga hasil akhir yang dibawakan secara *live performance*.

6. CATATAN PENULIS

Penulis menyatakan tidak ada konflik kepentingan terkait penerbitan artikel ini. Penulis memastikan bahwa makalah tersebut bebas dari plagiarisme.

7. REFERENCES

- Andiyanto. R.M.A. (2021). Proses Produksi Audio pada Konser Virtual “Colorchestra” Batavia Chamber Orchestra menggunakan Software Digital Audio Workstation Logic Pro. *IMAJI*. 19(2), 143-161.
- Andriyanto. R.M.A. (2020). Peningkatan Kompetensi Mahasiswa Teknologi Musik Melalui Penerapan Pembelajaran Software Digital Audio Workstation. *Grenek: Jurnal Seni Musik*. 9(2), 15-28.
- Damar, Prio Ario, Kharisma Hadi. (2022). Pembelajaran Teknologi Musik sebagai Inovasi pada Pendidikan Musik. *Jurnal Seni Nasional Cikini*. 8(02), 103-114.
- Febrianto, M. Faris. (2024). Analisis Aransemen Dan Proses Kreatif Pada Lagu “Dan Semua Yang Tertinggal” Oleh Grup Musik Zombies Daylight. *Jurnal Repertoar*. 4(2), 297-307.
- Habibi, Cahya Berto, Irwansyah. (2020). *Konsumsi dan Produksi Musik Digital pada Era Industri Kreatif*. *MetaComunication; Journal Of Communication Studies*. 5(1), 23-37.
- Juwita, Lily, Erfan, Irdhan Epria Darma Putra. (2019). Aransemen Musik Sekolah Dengan Judul “Rumah Kita”. *e-Jurnal Sendratasik*. 8(1), 35-44.
- Karyawanto, Harpang Yudha, dkk. (2023). *Pelatihan Musik Sequencer Menggunakan Virtual Studio Technology (VST) di Komunitas Pare String Ensemble Kediri*. Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana Universitas Negeri Semarang. 350-355.
- Maggang, Amin A., Sarlince O. Manu, Molina O. Odja. (2022). Aplikasi Tuner Alat Musik Sasando Real-Time Menggunakan Teknik Fast Fourier Transform (FFT) dan Harmonic Product Spectrum(HPS). *Jurnal Media Elektro*. 7(2), 31-37.
- Magnusson, T. (2021). The migration of musical instruments: On the socio-technological conditions of musical evolution. *Journal Of New Music Research*, 50(2), 175-183.
- Pamungkas, Rangga Jalu. (2020). Hiperealitas Imajinasi Sebagai Ide dalam Penciptaan Lukisan. *Journal of Contemporary Indonesian Art*. 6(2), 107-120.
- Putra, Irdhan Epria Darma, Wimbrayardi, Tulus Handra Kadir. (2022). Talempong VST Instrument Development in the Age of Diigital Music. *Komposisi: Jurnal Pendidikan Bahasa, Sastra, dan Seni*. 23(2), 200-208.
- Ramadhan, Mutia, Murniati. (2022). Komposisi Musik Digital Lukisan Biru Dayang Ayu (A Story of Dieng) (Sebuah Interpretasi Cerita Sastra Lisan Dideng Provinsi Jambi dalam Bentuk Musik Digital). *Bercadik: Jurnal Pengkajian dan Penciptaan Seni*. 6(1). 12-20.

- Reneta P. Barneva, K. K. (2021). Enhancing Music Industry Curriculum with Digital Technologies: A Case Study. *Education Science Journal*, 11(52), 1-16.
- Ruddin, Isra, Handri Santoso, Richardus Eko Indrajit. (2022). Digitalisasi Musik Industri: Bagaimana Teknologi Informasi Mempengaruhi Industri Musik di Indonesia. *Jurnal Pendidikan Sains dan Komputer*. 2(1), 124-136.
- Sapardani, Firman. (2021). Penggunaan Software Encore dalam Menulis Aransemen Lagu bagi Guru Seni Budaya SMP di Kabupaten Serang. *EDUTECH: Jurnal Inovasi Berbantuan Teknologi*. 1(3), 268-277.
- Satria, Eki. (2022). Arransemen Sholawat Syi'ir Tanpo Waton: Sebuah Proses Kreatif. *Grenek: Jurnal Seni Musik*. 11(1), 55-67.
- Suganda, Dadang. (2019). Budaya Sebagai Landasan Kreativitas Seniman. *PARAGUNA: Jurnal Ilmu Pengetahuan, Pemikiran, dan Kajian Tentang Seni Karawitan*. 6(1), 62-73.
- Waruwu, Marinu. (2023). Pendekatan Penelitian Pendidikan: Metode Penelitian Kualitatif, Metode Penelitian Kuantitatif dan Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Method). *Jurnal Pendidikan Tambusai*. 7(1), 2896-2910.
- Wicaksono, Bayu Aji, I Nengah Mariasa. (2024). Estetika Kesenian Musik Gendang Baleq Gending Arje Panji Sukerare. *IMAJI: Jurnal Seni dan Pendidikan Seni*. 22(1), 91-97.
- Wingström, Roosa, Johanna Hautala, Riina Lundman. (2024). Redefining Creativity in the Era of AI? Perspectives of Computer Scientists and New Media Artists. *Creativity Research Journal*. 26(2), 177-193.