



SWARA : Jurnal Antologi Pendidikan Musik

SWARA
JURNAL ANTOLOGI PENDIDIKAN MUSIK

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

Pemanfaatan VSTi sebagai Media Penciptaan Musik oleh Iwan Gunawan

Gilang Maulana, Dody Mohamad Kholid, Febbry Cipta*

Fakultas Pendidikan Seni dan Desain, Universitas Pendidikan Indonesia, Indonesia

*Correspondence: E-mail: raihan.rizki44@upi.edu

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi ketertarikan peneliti terhadap karya-karya musik yang dibuat oleh Iwan Gunawan dalam menggunakan teknologi *virtual instruments* dan hasil dari karya tersebut terdengar sangat realistis meskipun menggunakan *virtual instruments* yang umumnya terdengar kaku dan monoton. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui VSTi apa saja yang digunakan Iwan Gunawan dalam membuat karya "*Migrations*" dan apa saja tahapan yang dilalui oleh Iwan Gunawan dalam memanfaatkan VSTi sebagai media penciptaan musik. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif dengan pendekatan kualitatif dengan teknik pengumpulan data yaitu analisis dokumen, observasi, wawancara, dan studi literatur yang bertujuan untuk memberikan gambaran apa saja VSTi yang digunakan dan bagaimana tahapan yang dilalui dalam membuat karya "*Migrations*" tersebut oleh Iwan Gunawan. Temuan yang peneliti dapatkan adalah penggunaan sebanyak 13 VSTi yang beragam serta tahapan yang dilalui Iwan Gunawan dalam membuat karya "*Migrations*" menggunakan teknologi VST. Kesimpulan dari penelitian ini adalah kualitas dari VSTi sangat mempengaruhi kesan realistis dari instrumen tersebut, kreativitas dari pengguna VSTi juga mempengaruhi apakah VSTi tersebut akan terdengar realistis atau tidak dan dibutuhkan perangkat yang mumpuni agar VSTi dapat berjalan dengan baik. © 2024 Kantor Jurnal dan Publikasi UPI

INFO ARTIKEL

Riwayat Artikel :

Diserahkan 6 Maret 2024

Revisi Pertama 18 Maret 2024

Diterima 1 April 2024

Tersedia online 1 Juni 2024

Tanggal Publikasi 1 Agustus 2024

Kata Kunci:

Virtual Instruments, Penciptaan Musik, VSTi

1. PENDAHULUAN

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 terbentuk dari konektifitas manusia dengan perasaan maupun pengalaman hidup manusia itu sendiri (Swara, 2022).

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. Proses perekaman sebuah karya musik pada zaman sebelum sekarang, dilakukan menggunakan media analog yang penggunaannya cukup sulit, memakan banyak waktu dan biaya, sekarang proses produksi rekaman sebuah karya musik dapat dilakukan dirumah secara mandiri atau biasa sering disebut *home recording*.

Kehadiran studio rekaman digital atau yang sering disebut *Digital Audio Workstation* (DAW) memungkinkan setiap orang dapat membuat musik dimanapun dia berada dan lebih efisien (Reaso dkk., 2022). 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.

Salah satu perangkat lunak pendukung yang ada di dalam DAW adalah *Virtual Studio Technology* (VST) adalah perangkat lunak *plug-in audio* yang berintegrasi antara *synthesizer* perangkat lunak dan unit efek ke dalam *Digital Audio Workstation* (DAW) dengan *plugin reverb, chorus, stereo, echo* dan *auto-panner* (Karyawanto dkk., 2023). *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) merupakan sebuah teknik protokol komunikasi, *digital interface* serta konektor elektrik yang membawa pesan serta data spesifikasi instruksi pada musik seperti notasi, nada, kecepatan, getaran, stereo dan sinyal tempo (Alvandra dkk., 2020).

Penciptaan musik juga bisa diartikan sebagai suatu sarana untuk menginterpretasikan suatu hal yang berkaitan dengan pengalaman utuh dalam melibatkan perasaan, pikiran, penginderaan dan sebagai intuisi diri manusia itu sendiri yang dikemas dan disampaikan melalui penciptaan musik (Herdiyanto dkk., 2021). 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.

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. Di dalam proses penciptaan karya itu sendiri musik dibuat dari ide maupun gagasan dari komposer itu sendiri dengan cara yang berbeda-beda (Pramudya, 2019). 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.

Dari latar belakang yang telah dijabarkan di atas, diperoleh rumusan masalah “Bagaimana pemanfaatan VSTi sebagai media penciptaan musik oleh Iwan Gunawan?”. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui, menganalisis, dan mendeskripsikan proses penggunaan VSTi dalam membuat musik yang dilakukan oleh Iwan Gunawan dan untuk mengetahui hasil dari penggunaan VSTi dalam penciptaan musik yang dilakukan oleh Iwan Gunawan.

Diharapkan penelitian ini 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.

2. METODE

Penelitian ini akan menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode analisis dokumen. Analisis dokumen dilakukan dengan cara pengkajian serta penilaian terhadap berbagai dokumen yang relevan terhadap penelitian maupun topik tertentu (Rifa’l, 2023). Dapat diartikan bahwa metode analisis dokumen sangat bergantung terhadap dokumen-dokumen baik berupa dokumen cetak ataupun dokumen elektronik. Metode ini sangat cocok untuk menganalisis *project file* dari narasumber untuk mengetahui dan menganalisis proses apa saja

yang dilalui dalam pemanfaatan VSTi sebagai media penciptaan musik oleh Iwan Gunawan tersebut.

Pada tahap awal peneliti melakukan perencanaan penelitian, lalu melakukan observasi terhadap karya apa yang akan dipilih. Selanjutnya peneliti merumuskan apa yang akan diangkat menjadi permasalahan dan tujuan dari penelitian. Kemudian peneliti menentukan metode apa yang akan digunakan dalam melakukan penelitian terhadap karya tersebut.

Pada tahap perencanaan penelitian, peneliti memilih dan merencanakan topik apa yang akan diteliti dan diputuskan bahwa peneliti akan melakukan penelitian yang berkaitan dengan musik komputer dan pilihannya adalah penggunaan *virtual instruments*. Langkah selanjutnya pada tahap ini adalah peneliti memilih siapa yang akan dijadikan subjek penelitian ini. Eksistensi Iwan Gunawan di bidang musik komputer dan penciptaan musik di lingkungan Universitas Pendidikan Indonesia membuat peneliti memutuskan untuk meneliti salah satu karya yang dibuat oleh Iwan Gunawan menggunakan *virtual instruments*. Langkah selanjutnya adalah melakukan observasi terhadap karya-karya yang telah Iwan Gunawan ciptakan dan ditemukan pertanyaan penelitian yang berkaitan tentang VSTi apa saja yang digunakan Iwan Gunawan dalam menciptakan karya *Migrations* dan bagaimana cara Iwan Gunawan menggunakan VSTi tersebut dalam proses penciptaan karya *Migrations* tersebut yang kemudian diperoleh tujuan penelitian yaitu mengetahui, menganalisis, dan mendeskripsikan VSTi apa saja yang digunakan oleh Iwan Gunawan pada karya *Migrations* dan bagaimana hasil dari penggunaan VSTi dalam menciptakan karya musik yang dilakukan oleh Iwan Gunawan tersebut.

Tahap selanjutnya adalah melakukan penelitian. Dalam penelitian ini peneliti hanya akan berfokus pada mengidentifikasi DAW apa yang digunakan oleh Iwan Gunawan dalam membuat karya *Migrations*, kemudian mengidentifikasi VSTi apa saja yang digunakan Iwan Gunawan dalam membuat karya tersebut dan mengidentifikasi bagaimana cara Iwan Gunawan menggunakan VSTi yang digunakan tersebut dalam membuat karya *Migrations* tersebut. Pelaksanaan penelitian dimulai dengan memperoleh *file project* karya *Migrations* dari Iwan Gunawan untuk diteliti menggunakan perangkat *laptop* peneliti yang kemudian akan dilakukan identifikasi terhadap DAW apa yang Iwan Gunawan gunakan pada saat membuat karya *Migrations* tersebut, kemudian mengidentifikasi VSTi apa saja yang digunakan pada saat membuat karya *Migrations* tersebut dan mengidentifikasi bagaimana cara Iwan Gunawan mengolah VSTi yang digunakan dalam karya *Migrations* tersebut.

Tahap akhir adalah melakukan pengolahan data yang telah diperoleh dari hasil penelitian dan melakukan reduksi data, menyajikan data yang telah di reduksi, lalu melakukan verifikasi data yang kemudian akan dilakukan penyusunan data hasil temuan tersebut.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

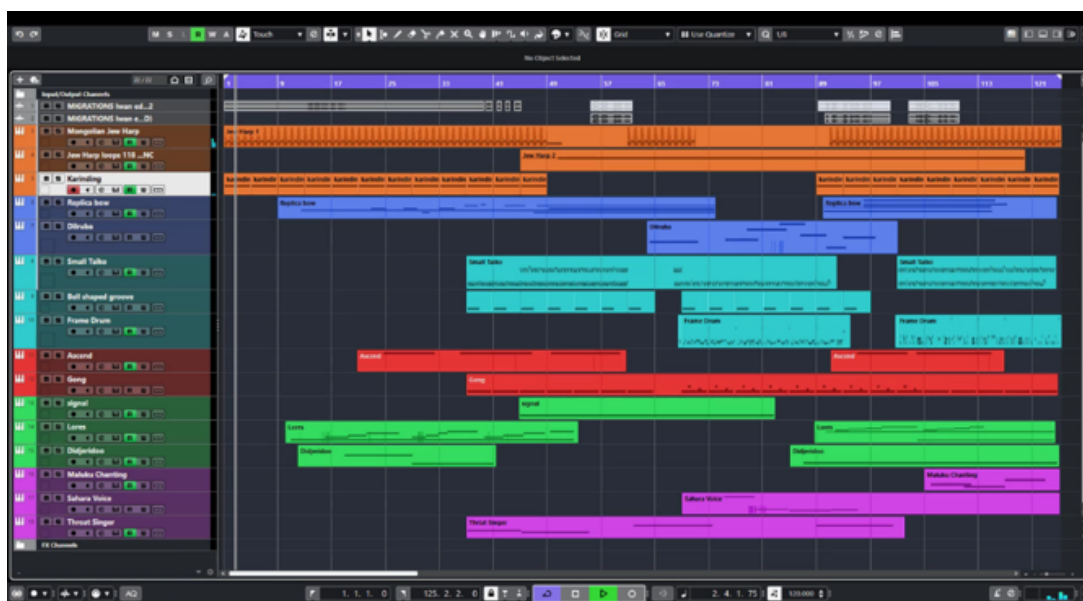
3.1. DAW yang Digunakan Iwan Gunawan

Pada saat membuat *scoring* film "*Migrations*", Iwan Gunawan menggunakan Cubase 12. Cubase merupakan salah satu DAW yang paling banyak digunakan dipasaran industri musik (Levine, 2019). Peneliti sendiri merupakan pengguna Cubase, jadi awalnya penelitian ini hendak dilakukan pada perangkat peneliti sendiri. Namun, setelah memperoleh *project file* dari *scoring* film "*Migrations*" terjadi *error* dikarenakan peneliti tidak memiliki VSTi yang digunakan oleh Iwan Gunawan pada *project file* tersebut. Hal ini menyebabkan *project file* tersebut tidak mengeluarkan suara dan akhirnya peneliti melakukan penelitian secara langsung pada perangkat komputer Iwan Gunawan. Dengan adanya kejadian tidak terduga ini, peneliti melakukan perubahan metode penelitian pada tahap penelitian yaitu dengan

melakukan observasi secara langsung terhadap *project file* karya “Migrations” tersebut pada perangkat Iwan Gunawan dan melakukan wawancara tidak terstruktur.

3.2. Jumlah *Track* pada Karya “Migrations”

Dari hasil observasi ditemukan terdapat delapan belas *track* ini terbagi menjadi dua *audio track* dan enam belas *MIDI track*. Dua *audio track* tersebut adalah suara narator yang menjadi narasi dari film pendek tersebut. Sedangkan ke enam belas *MIDI track* tersebut adalah VSTi yang digunakan oleh Iwan Gunawan. Adapun delapan belas *track* tersebut adalah *Mongolian Jew Harp*, *Karinding Maluku*, *Jew Harp Loops 118 TM Sync*, *Jew Harp*, *Bending Metal*, *Didjeridoo*, *Ascend*, *Small Taiko*, *Bell Shaped Groove*, *Gongs*, *Signal*, *Throat Singer*, *Dilruba*, *Sahara Voice*, *Frame Drum*, *Voices from Kei Maluku*, dan dua trek terakhir berupa *track audio* yang merupakan narasi dari film tersebut yang mana kedua trek tersebut merupakan duplikasi. Iwan Gunawan melakukan duplikasi pada beberapa kalimat narasi guna menghilangkan *background noise* dari *audio file* yang diperoleh dari produser film tersebut.

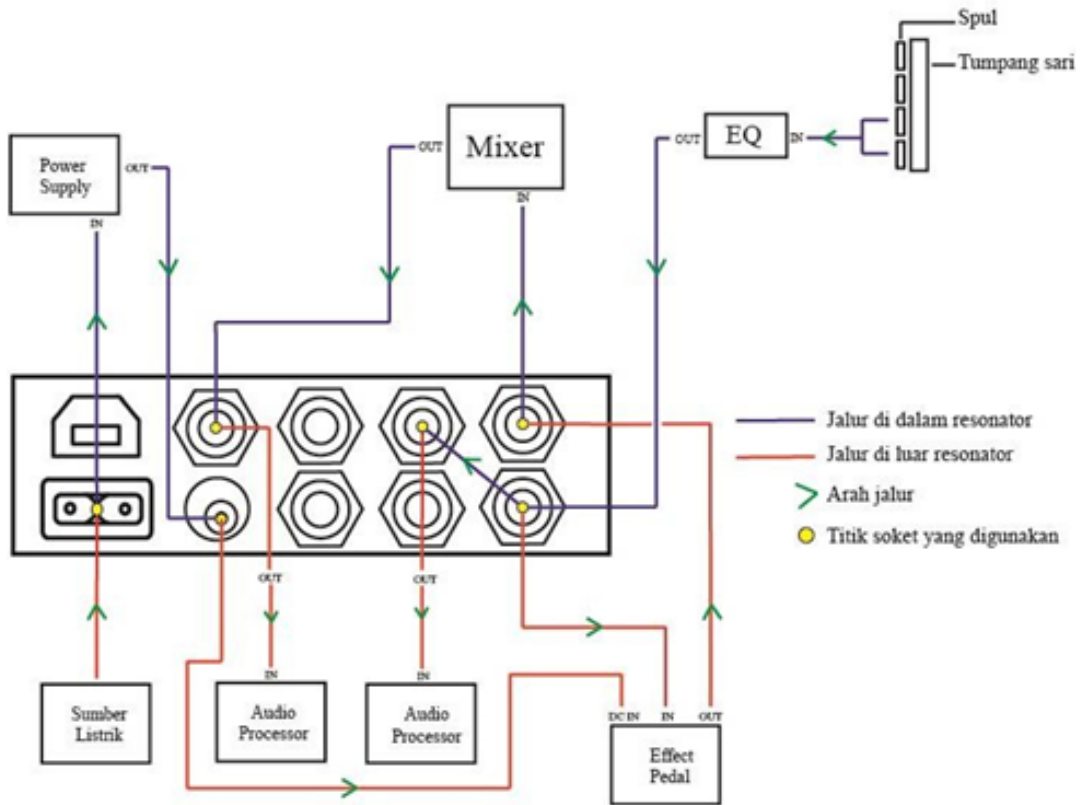


Gambar 1. Cuplikan DAW Cast karya “Migrations”

Dari data hasil temuan penelitian terdapat banyak perangkat yang terdapat pada kacapi sitertone. Mengacu pada data yang ditemukan peneliti membagi perangkat pada kacapi sitertone menjadi dua bagian besar, yaitu perangkat inti dan perangkat pendukung. Perangkat inti ini diantaranya adalah resonator, inang, tumpang sari, tuning gitar, mata itik, dawai, controler, master, equalizer, mixer, panel, laptop, kabel power, kabel USB, kabel jumper dan power supply. kemudian perangkat pendukungnya adalah LED display, pedal efek, dan stand. perangkat inti merupakan perangkat utama dalam kacapi sitertone, jika salah satu perangkat tersebut tidak ada maka permainan kacapi sitertone tidak akan bekerja secara optimal. sementara perangkat pendukung merupakan perangkat yang bersifat opsional, ada atau tidak nya perangkat ini kacapi sitertone masih bisa dimainkan dan dioprasikan (Murfi dkk., 2020).

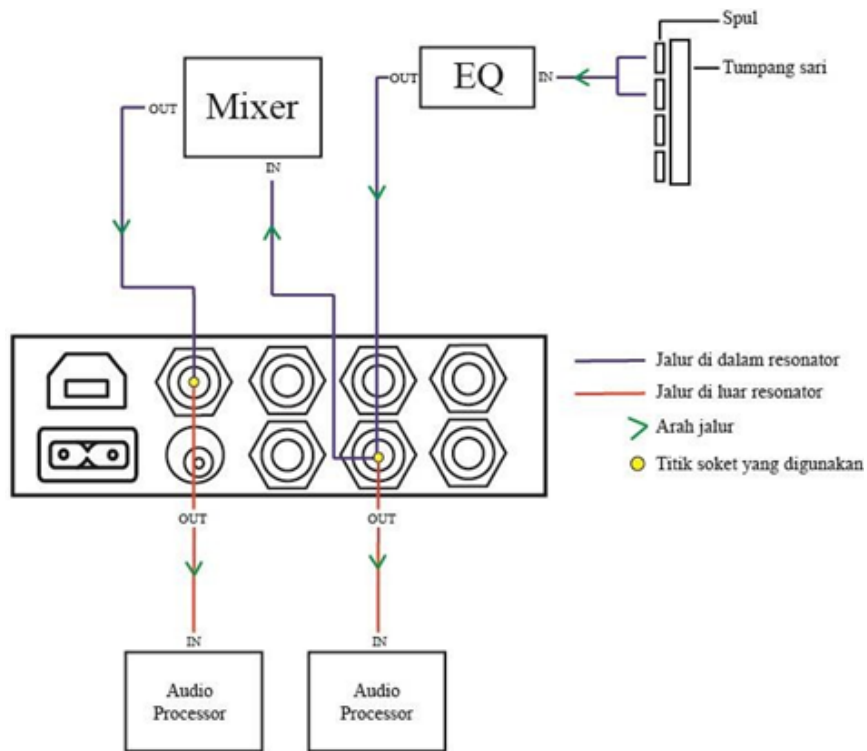
Untuk memaksimalkan kualitas permainan, pengguna harus menggunakan seluruh perangkat pendukung (Maritsa dkk., 2021). Ketika seluruh perangkat pendukung digabungkan dengan perangkat inti maka akan membentuk jalur- jalur penghubung yang baru untuk menggabungkan seluruh kinerja antar perangkat. Setiap perangkat memiliki perannya

masing-masing pada setiap jalur, ada perangkat yang memiliki peran pada satu jalur, dan ada juga perangkat yang memiliki peran lebih dari satu jalur (Susanto, 2020). Keseluruhan jalur tersebut masih menggunakan jalur wire tidak menggunakan jalur wireless. Penulis membagi jalur kinerja antar perangkat kedalam 4 rancangan, agar lebih memudahkan pembaca untuk memahami. Ke-4 jalur tersebut adalah jalur kinerja dawai melodi, dawai bass, electone, dan kelistrikan.



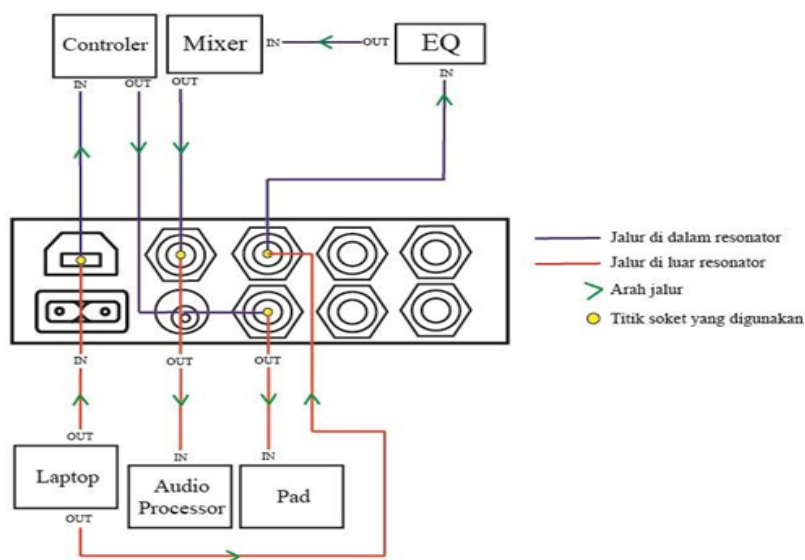
Gambar 2. Jalur Kinerja Panel

Perangkat utama yang ada pada jalur kinerja dawai melodi diantaranya adalah tumpang sari, equalizer, mixer, power supply, pedal efek, dan panel. Sumber suara dalam jalur ini berasal dari dawai melodi pada resonator kacapi, sinyal suara dawai ditangkap oleh perangkat spul pada tumpang sari, setelah itu sinyal suara diolah pada perangkat-perangkat utama yang disebutkan tadi. Pada tahap akhir sinyal suara dihubungkan ke soket output pada panel agar sinyal suara bisa dikirim ke audio processor untuk dikirimkan kembali penguat suara (speakers) (Hutasuhut, 2023).



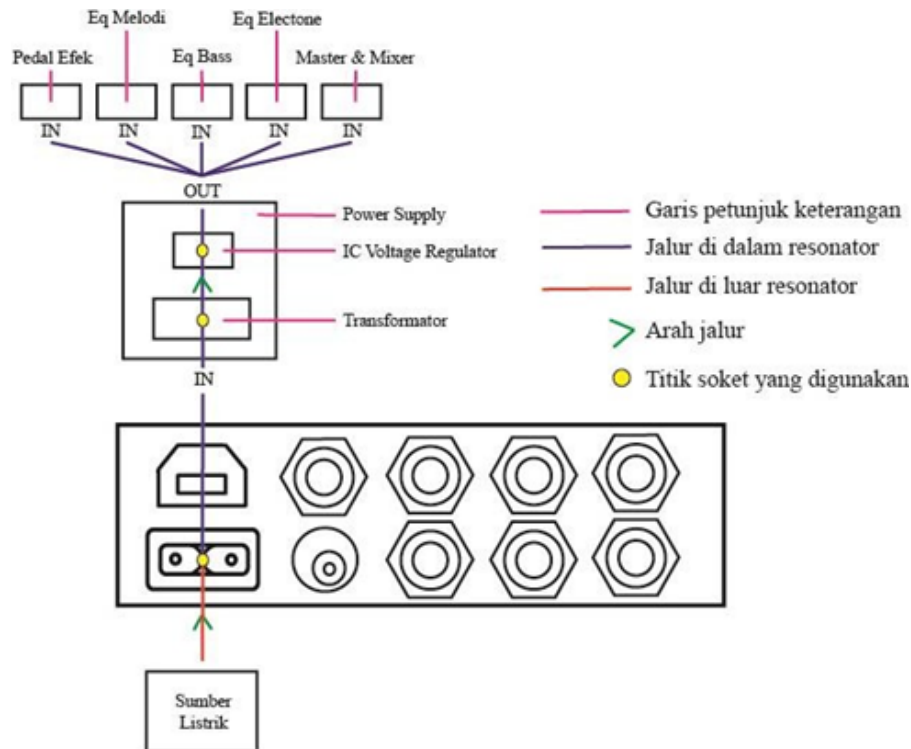
Gambar 3. Jalur Kinerja Panel Bass

Jalur kinerja dawai bass terdapat 4 perangkat utama yaitu tumpang sari, equalizer, mixer, dan panel dengan sumber suara berasal dari dawai bass pada resonator kacapi, sinyal suara ditangkap oleh spul pada tumpang sari. Setelah itu suara diolah pada perangkat utama. Dan tahap akhir sinyal suara dihubungkan pada socket output agar bisa disambungkan ke pengeras suara. Secara keseluruhan proses kinerja pada dawai bass sama dengan jalur kinerja pada dawai melodi (Syaefudin, 2023). Perbedaannya hanya pada perangkat pedal efek yang ditambahkan pada jalur kinerja dawai melodi.



Gambar 4. Jalur kinerja panel *electone*

Jalur kinerja electone terdapat 6 perangkat utama yaitu laptop, controler, equalizer, mixer, pad, dan panel. Dengan sumber suara berasal dari output audio pada laptop untuk diolah pada perangkat utama (Andiko dkk., 2021). tahap akhir sama seperti jalur kinerja yang lain, suara dihubungkan ke soket output pada panel untuk dikirim ke pengeras suara. Pada repertoar pop sunda Perangkat pad dalam jalur ini tidak digunakan.



Gambar 5. Jalur kinerja kelistrikan

Jalur yang terakhir adalah jalur kelistrikan yang didalamnya terdapat perangkat-perangkat elektronik diantaranya power supply, IC voltage regulator, dan transformator (Sakinah dkk., 2022). Perangkat ini merupakan perangkat untuk menampung tegangan utama dari sumber listrik kemudian diolah dan dijadikan tegangan listrik siap pakai untuk digunakan pada perangkat-perangkat dalam jalur kinerja dawai bass, dawai melodi, dan electone (Babys dkk., 2022).

3.2. Permainan Kacapi Sitertone Dalam Repertoar Pop Sunda

Pengguna harus memahami dan menguasai dua teknis pengoprasian yaitu teknis pengoprasian kacapi dan teknis pengoprasian sound electone (Sintaro dkk., 2020). dalam teknis pengoprasian kacapi, pengguna harus menguasai teknik permainan kacapi dan teknik pelarasan dawai kacapi. teknik permainan kacapi yang digunakan yaitu teknik disintreuk-toel dan dijambret. Teknik disintreuk-toel berfungsi untuk memainkan melodi dan teknik dijambret berfungsi untuk mamainkan irama, kedua teknik ini berfungsi sebagai transisi antar bagian lagu dan sebagai pemberi irama bersamaan dengan pattern sound electone. Kemudian teknik yang kedua adalah teknik pelarasan dawai kacapi. jika mengacu pada teori mahjar pada kacapi sitertone menggunakan tiga buah pelarasan yaitu laras degung 2=T, madenda 4=T, dan madenda 4=P. berdasarkan dari studi pustaka yang sudah peneliti lakukan, tidak ada frekuensi khusus yang terdapat pada notasi buhun (tugu, loloran, panelu, galimer,

sorog), namun berdasarkan data primer yang ditemukan peneliti, frekuensi yang terdapat pada nada buhun tersebut disesuaikan dengan frekuensi pada konsep well tempered, penyesuaian ini karena pelarasan harus disesuaikan dengan notasi pada software one man band yang menggunakan konsep well tempered. Jika digambarkan, notasi tugu pada degung 2=T dan madenda 4=T, memiliki nada yang sama dengan notasi G pada well tempered, dan notasi tugu pada degung 4=T memiliki nada yang sama dengan notasi D pada well tempered.

Teknis pengoprasian sound electone diantaranya adalah teknik setting software dan teknik pengoprasian controller (Candra dkk., 2022). Software ini bernama one man band, yang mana fungsi pada software tersebut sama dengan fungsi mesin pada keyboard electone, file style musik yang terdapat pada keyboard electone bisa digunakan juga pada software ini (Wardhana, 2022). Ada dua pengaturan khusus yang harus dipahami dalam setting software, yaitu setting style dan pemilihan virtual instrumen. Untuk mengatur style yang digunakan dalam software, pengguna tidak perlu membuat style sendiri karena sudah ada style musik pop sunda yang sudah dirancang oleh Hendi. dalam pemilihan virtual instrumen pada style, software one man band sudah menyediakan berbagai virtual instrumen yang bisa digunakan. Tetapi jika pengguna ingin menggunakan virtual instrumen yang lain maka pengguna harus meninstal plugin virtual instrumen diluar software tersebut (Saputra, 2020). Pada saat permainan, pattern pada style musik sepenuhnya dioprasikan melalui controler pada resonator kacapi. dalam pengoprasian controler yang paling utama adalah pengguna harus mengetahui fitur setiap tombol pada controler dan harus mengetahui timing yang tepat untuk menekan controller (Sukania dkk., 2023). Karena akan berpengaruh besar apabila pengguna salah menekan tombol controler dan salah timing saat menekan controler.

3.3. Format Penyajian Kecapi Sitertone

Berdasarkan penyajian kacapi sitertone yang sering dipraktikan Hendi di lapangan, umumnya kacapi sitertone ini terbagi kedalam dua penyajian yaitu penyajian landangan (tunggal) dan racikan alit (terdiri dari 3-5 waditra). Penyajian secara tunggal biasanya Hendi selaku pemain kacapi berperan juga sebagai penyanyi, dalam penyajian ini permainan kacapi sitertone sepenuhnya dilakukan oleh satu orang saja. sedangkan penyajian racikan alit biasanya kacapi sitertone dikombinasikan dengan 3-5 waditra yaitu kendang, suling, biola, dan vokal (Sutisna dkk., 2020). Dalam penyajian ini jenis sound virtual intrumen pada software yang sama dengan waditra tersebut dinonaktifkan, agar menghindari penggandaan suara. Permainan pada penyajian ini sepenuhnya dikendalikan oleh kacapi sitertone, karena harus menyesuaikan dengan pattern yang digunakan pada style musik. Waditra pendukung lainnya harus mengikuti pola permainan kacapi sitertone.

3.4. Langkah-Langkah Penggunaan Kacapi Sitertone

Untuk menggunakan kacapi sitertone ini memiliki beragam pengaturan dan perangkatnya maka langkah-langkah untuk mengatur dan menyusun perangkat harus sesuai agar kinerja kacapi sitertone bisa optimal. Langkah-langkah yang benar untuk menggunakan kacapi sitertone menurut penjelasan dari Hendi adalah sebagai berikut:

- Siapkan stand untuk meletakkan kacapi, bisa menggunakan stand keyboard atau stand khusus kacapi sitertone buatan Hendi.
- Kemudian letakan kacapi sitertone pada stand yang sudah disiapkan, jika menggunakan stand khusus yang dibuat Hendi, pada stand tersebut sudah ada dudukan untuk laptop kemudian letakan laptop pada dudukan tersebut. Jika menggunakan stand keyboard artinya harus ada stand tambahan untuk meletakkan laptop.

- Jika menggunakan pedal efek setelah itu buka pedal efek kemudian letakan pada posisi yang diinginkan.
- sambungkan kabel jumper pada panel resonator kacapi, laptop, dan pedal efek.
- selanjutnya sambungkan kabel USB untuk controler dan kabel power ke soket yang ada pada panel.
- Setelah itu sambungkan kabel yang terhubung ke audio processor dan speaker (pengeras suara), pasang kedalam soket output keseluruhan pada panel kacapi sitertone
- Selanjutnya cek sound pada perangkat equalizer melodi, equalizer bass, dan equalizer electone. Pastikan semua sinyal suara dapat terbaca ke audio processor dan dapat dikeluarkan melalui speaker.
- Setelah itu setting pedal efek, sesuaikan dengan efek yang akan dimainkan pada repertoar pop sunda yang dibawakan.
- Kemudian untuk balancing semua level audio putar salah satu pattern pada main. Setelah pattern diputar mainkan dawai kacapi dan seimbangkan keseluruhan level audionya dengan kontrol level audio yang bisa dilihat pada LED display.
- Selanjutnya atur level audio pada master, usahakan level audio master ini tetap berada dalam grafik lampu hijau pada LED display.
- Langkah selanjutnya setelah semua audio siap adalah menyetem dawai kacapi sesuai dengan surupan dan laras pada repertoar pop sunda yang akan dimainkan.
- Kemudian setting software sesuaikan dengan surupan dan laras yang telah di setting pada dawai kacapi.
- Langkah terakhir buka file style musik yang akan dimainkan. Setelah di buka maka kacapi sitertone siap untuk dimainkan.

Ini merupakan langkah-langkah yang benar dalam menggunakan kacapi sitertone. Apabila langkah-langkah tersebut dilakukan oleh pengguna maka kinerja kacapi sitertone dapat optimal serta dapat meminimalisir terjadinya kendala saat permainan kacapi sitertone dilakukan.

4. KESIMPULAN

Kacapi sitertone adalah kacapi siter model electone yang digagas dan dirancang oleh seniman asal Bandung yang bernama Hendi, teknis penggunaan kacapi buatan beliau berbeda dari teknis penggunaan kacapi siter sunda, perbedaan ini merupakan dampak dari penambahan perangkat-perangkat elektronika dan perangkat penunjang lainnya pada kacapi sitertone. perangkat tersebut terbagi menjadi dua kelompok besar, yaitu perangkat inti dan perangkat pendukung. Yang pertama kelompok perangkat inti diantaranya adalah resonator, inang, tumpang sari, tuning gitar, mata itik, dawai, controler, master, equalizer, mixer, panel, laptop, kabel power, label USB, kabel jumper dan power supply. kemudian perangkat pendukung diantaranya adalah LED display, pedal efek, dan stand. Setiap perangkat dalam kelompok perangkat inti memiliki hubungan timbal balik yang membuat perangkat saling mempengaruhi satu sama lain, sedangkan pada kelompok perangkat pendukung bersifat opsional, setiap perangkat tidak mempengaruhi satu sama lain. Jika seluruh perangkat pada kelompok inti dan kelompok pendukung digabungkan, akan menghasilkan 4 jalur penghubung yang baru, Ke-4 jalur tersebut adalah jalur kinerja dawai melodi, dawai bass, electone, dan kelistrikan.

Dalam teknis penggunaannya, pengguna kacapi sitertone harus menguasai dua teknis operasional, yaitu teknis operasionalisasi kacapi yang mencakup teknik permainan serta teknik pelarasan dan teknis operasionalisasi sound electone yang mencakup teknik setting

software dan teknik pengoprasian controler. Untuk teknik permainan pada kacapi sitertone menggunakan teknik dijambret dan disintreuk- toel, kemudian konsep pelarasan pada dawai kacapi menggunakan konsep well tempered karena disesuaikan dengan konsep yang digunakan pada software yang bernama one man band. Pada software ini pengguna harus memahami mekanisme pengaturan style dan pemilihan virtual instrumen. Kemudian ketika pengoprasian controler harus mengetahui fitur setiap tombol pada controler dan harus mengetahui timing yang tepat untuk menekan controler.

5. REFERENCES

- Alvandra, V. P., & Phetorant, DJ. D. (2020). Groovebox sebagai Media Pembelajaran Musik Digital. *Jurnal Beranda*, 9(1), 2-15.
- Andiko, B., & Denada, B. (2021). Analisis Timbre Rapa'i Buatan Fajar Siddiq di Desa Kayee Lheu, Kecamatan Ingin Jaya, Kabupaten Aceh Besar (Kajian Musik Multimedia). *Gorga: Jurnal Seni Rupa*, 10(2), 495-507.
- Babys, G., Mashar, A., & Mursanto, W. (2022). Rancang Bangun Sistem Pemantauan Daya Listrik Generator Sinkron Tiga Fasa Berbasis Internet of Things. *Jurnal Teknik Energi*, 11(2), 37-42.
- Candra, A. M., Jupriyadi, J., & Samsugi, S. (2022). Perancangan Dan Implementasi Controller Access Point System Manager (Capsman) Mikrotik Menggunakan Aplikasi Winbox. *Telefortech: Journal Of Telematics And Information Technology*, 2(2), 26-32.
- Herdianto, F., Yusnelli, & Antara, F. (2021). Komposisi Musik Badondong Baibo dalam Musik Instrumental. *Gorga: Jurnal Seni Rupa*, 10(1), 115-124.
- Hutasuhut, I. K. A. (2023). Prototype Smart Alarm Automated System Berbasis DFPlayer Mini Untuk Mengefisiensikan Jadwal Waktu. *Jurnal Teknik Informatika*, 9(2), 34-41.
- Maritsa, A., Salsabila, U. H., Wafiq, M., Anindya, P. R., & Ma'shum, M. A. (2021). Pengaruh teknologi dalam dunia pendidikan. *Al-Mutharahah: Jurnal Penelitian Dan Kajian Sosial Keagamaan*, 18(2), 91-100.
- Murfi, M. S., & Rukun, K. (2020). Pengembangan rancangan media pembelajaran augmented reality perangkat jaringan komputer. *INVOTEK: Jurnal Inovasi Vokasional dan Teknologi*, 20(1), 69-76.
- Pramudya, N. A. (2019). Penciptaan Komposisi Musik sebagai Sebuah Penyampaian Makna Pengalaman Emprisi Menjadi Sebuah Mahakarya. *Gelar Jurnal Seni Budaya*, 17(1), 14-23.
- Reaso, S. R., Harto, T. R. P., & Supiarza, H. (2022). Pembuatan Media Berbasis Digital Audio Workstation pada Pelatihan Kreasi Keroncong bagi Pendidik Musik. *Swara: Jurnal Antologi Pendidikan Musik*, 2(1), 57-66.
- Rifa'i, Y. (2023). Analisis Metodologi Penelitian Kualitatif dalam Pengumpulan Data di Penelitian Ilmiah pada Penyusunan Mini Riset. *Cendekia Inovatif dan Berbudaya: Jurnal Ilmu Sosial dan Humaniora*, 1(1), 31-37.
- Sakinah, S. N., Ramdhan, W., & Sumantri, S. (2022). Design and Build a Covid-19 Health Protocol Tool at a Doctor's Practice Based on the Internet of Things. *Jurnal Media Informatika Budidarma*, 6(4), 1924-1939.

- Saputra, D. N. (2020). Peningkatan Kompetensi Mahasiswa Dalam Komposisi Musik Melalui Penggunaan Software Sibelius. *Jurnal Kajian Seni*, 6(2), 142-162.
- Sintaro, S., Surahman, A., & Khairandi, N. (2020). Aplikasi Pembelajaran Teknik Dasar Futsal menggunakan Augmented Reality Berbasis Android. *Telefortech: Journal Of Telematics And Information Technology*, 1(1), 22-31.
- Sukania, I. W., Widodo, L., Juyanto, J., & Yovita, N. G. (2023). Pengukuran Dan Analisis Kecepatan Reaksi Terhadap Perubahan Warna Dan Bunyi Sebagai Dasar Dalam Perancangan Alat Pengendali Ergonomis. *Jurnal Ilmiah Teknik Industri*, 11(2), 155-162.
- Susanto, R. (2020). Rancang Bangun Jaringan Vlan dengan Menggunakan Simulasi Cisco Packet Tracer. *Jurnal Nasional Informatika Dan Teknologi Jaringan*, 4(2), 1-6.
- Sutisna, M. D., Suparli, L., & Budi, D. S. U. (2020). Tiwika: Kolaborasi Musik Kaleran dalam Aransemen Kacapi. *PANTUN: Jurnal Ilmiah Seni Budaya*, 5(2), 106-117.
- Swara, L. P. (2022). Memaknai Ungkapan Musik melalui Dimensi Linguistik. *Ekspresi: Indonesian Art Journal*, 11(1), 36-44.
- Syaefudin, I. (2023). Pengaruh Psikologis Musik Gambus Di Kampung Arab Surabaya. *Repertoar Journal*, 3(2), 195-217.
- Wardhana, K. P. L. (2022). Analisis Bentuk Variasi Musik Jaranan Koplo Pegon Grup Om Arttegas Driyorejo. *Repertoar Journal*, 3(1), 7-16.