

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Indonesia memiliki beragam alat musik dari berbagai daerah yang berbeda. Alat musik tersebut dapat dibedakan dalam beberapa klasifikasi. Menurut klasifikasi alat musik Sach dan Hornbostel (1941), alat musik terbagi menjadi: aerofon, kordofon, idiofon, dan membranofon. Taganing yang merupakan alat musik pukul yang berasal dari Sumatera Utara merupakan alat musik yang termasuk ke dalam klasifikasi dari alat musik membranofon. Membranofon didefinisikan sebagai alat musik yang terbuat dari kulit hewan sebagai sumber getaran yang menghasilkan bunyi (Goshen, 2020). Sebagai contoh, Tambor yang berasal dari Turki, Djembe yang berasal dari Afrika Barat, dan taganing yang berasal dari Sumatera Utara, Indonesia.

Taganing merupakan salah satu alat musik tradisional Batak yang sering digunakan dalam beragam ritual agama serta acara yang memiliki unsur-unsur ritual adat. Alat musik taganing merupakan alat musik pukul yang dimainkan dengan dua pemukul kayu yang disebut dengan palu-palu. Taganing terdiri dari beberapa bagian yaitu, *ting-ting*, *paidua ting-ting*, *painonga*, *paidua odap*, *odap- odap*. Namun, beberapa pemain taganing menambahkan dua instrumen pada set dari taganing yaitu, Odap dan Gondang (Purba, 2002).

Alat musik taganing Batak kini tidak digunakan untuk ritual adat saja namun sudah berkembang menjadi alat musik yang dapat digunakan dalam hiburan dan produksi musik Batak. Dalam produksi musik Batak bunyi taganing

dapat diproses melalui dua metode. Metode yang pertama berupa perekaman alat musik taganing itu sendiri dengan meletakkan mikrofon mengarah ke membran pada taganing. Metode yang kedua dilakukan dengan cara memproses secara digital menggunakan VST (Virtual Studio Technology). Menurut wawancara yang dilakukan dengan Viky Sianipar VST “Taganing Batak by ArtSonica” merupakan salah satu VST yang digunakan sejak tahun 2014.

Proses perekaman dapat dilakukan dengan menggunakan mikrofon, antarmuka, perangkat lunak (DAW); komputer, dan penyuaran jemala. Dalam perekaman terdapat beberapa metode yang dapat digunakan. Metode yang pertama adalah perekaman stereo. Perekaman stereo adalah teknik perekaman dengan meletakkan mikrofon dengan konfigurasi tertentu. Perekaman stereo dipengaruhi oleh letak mikrofon serta karakteristik ruangan. Perekaman stereo memiliki lima teknik perekaman yaitu XY, NOS, ORTF, AB, dan Mid Side, (Huber, 2010). Metode perekaman kedua adalah perekaman *spot-based*. Metode yang disebut perekaman *spot-based* adalah perekaman menggunakan mikrofon dinamik, kondensor, atau *ribbon* yang diletakkan pada derajat dan posisi yang sudah ditentukan.

Proses secara digital menggunakan VST dilakukan dengan menghubungkan MIDI Musical Instrument Digital dengan VST yang ingin digunakan. MIDI merupakan sebuah protokol yang sudah dikembangkan sejak tahun 1980 yang dapat menjadi alat komunikasi antar instrumen elektronik dan alat musik digital lainnya. MIDI tidak menghasilkan bunyi, melainkan menghasilkan pesan seperti “*note on*”, “*note off*”, “*note/pitch*”, dan sebagainya. MIDI dapat berbentuk perangkat keras (*keyboard* elektronik, synthesizer) atau

berbentuk perangkat lunak (DAW) (Instructables, 2017). VST merupakan sistem yang pertama kali diciptakan oleh Steinberg yang dapat mengakses studio secara komplet dalam perangkat lunak (Tanev & Božinovski, 2014). Dalam proses pembuatan VST perlu dilakukan sampling audio dengan cara merekam bunyi

Menurut wawancara yang dilakukan dengan Viky Sianipar, VST “Taganing batak by ArtSonica” dibuat dengan tujuan mendapatkan bunyi taganing yang maksimal ketika dibawa dalam tur keliling negara Eropa yang memiliki perubahan suhu ekstrim. Suhu ekstrim dapat mengubah kualitas kayu dan membran pada taganing sehingga memengaruhi bunyi pada taganing. Pembuatan VST “Taganing by ArtSonica” dilakukan dengan cara merekam lima sampel dari tiap nada pada taganing. Kelima sampel tersebut direkam dengan perbedaan dinamika dimulai dari *pianissimo*, *piano*, *mezzo piano*, *mezzo forte*, dan *forte*. Kelima sampel tersebut diproses lebih lanjut sehingga bisa digunakan dalam proses produksi musik.

Sudah ada beberapa yang meneliti mengenai VST dan perekaman alat musik tradisional seperti penelitian yang dilakukan oleh Shriver (2003), yang bertujuan untuk memberikan pilihan-pilihan bunyi yang berisikan alat musik *native* yang nantinya dapat menjadi pilihan baru untuk musisi dan komposer gunakan menggunakan *conventional triggering device* seperti *keyboard*, komputer, atau *drum trigger*. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen yang melibatkan proses pemutaran ulang audio terhadap responden. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa banyaknya sampel yang direkam membuat tiap instrumennya menghasilkan setidaknya satu bunyi yang dapat digunakan. Penelitian lain yang dilakukan oleh Reynisson dan Haukur (2015), penelitian yang

dilakukan dengan metode kuantitatif ini bertujuan untuk mendapatkan perbedaan dari perekaman dan pengumpulan sampel menggunakan VST dengan perbandingan bunyi, rasa dan proses pengerjaannya. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa dari bunyinya penggunaan VST dapat memberikan impresi yang serupa pada aliran tertentu. Sedangkan pada rasa, bunyi harus diproses lebih lagi. Penelitian dengan metode kualitatif yang dilakukan oleh Simanjuntak (2017), dilakukan dengan tujuan untuk menentukan aspek akustik yang penting dalam perekaman ansambel Celempung menggunakan metode kategorisasi semantik. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa aspek terpenting dalam teknik perekaman ansambel Celempung adalah timbre. Selain itu, aspek spasial juga menjadi aspek yang perlu dikaji dalam mengevaluasi kualitas perekaman.

Ketiga penelitian yang telah disebut di atas menunjukkan bahwa berbagai penelitian yang meneliti mengenai VST dan perekaman alat musik di Indonesia telah dilakukan. Namun, belum ada penelitian yang menginvestigasi perbandingan perekaman alat musik tradisional taganing dengan penggunaan VST “Taganing Batak by ArtSonica”.

Tujuan dari penelitian ini adalah menganalisis preferensi pendengar terhadap metode yang digunakan dalam produksi musik Batak. Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian kualitatif deskriptif. Pendekatan secara kualitatif deskriptif digunakan untuk mendapatkan preferensi subjektif terhadap kualitas bunyi, rasa, dan efisiensi waktu pengumpulan bunyi yang diadaptasi dari penelitian Reynisson dan Haukur (2015).

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah pada penelitian ini adalah:

1. Metode apakah yang menjadi preferensi pendengar terhadap alat musik taganing Batak?
2. Apa yang membedakan persepsi bunyi dengan menggunakan perekaman dibandingkan dengan proses imitasi menggunakan VST?
3. Apa kelebihan dan kekurangan dari setiap metode dari sudut pandang kualitas serta rasa bunyi?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis preferensi pendengar terhadap kualitas bunyi dari kedua metode yang digunakan yaitu perekaman alat musik taganing dengan VST “Taganing batak by ArtSonica”.

1.4 Ruang Lingkup

Ada beberapa batasan yang diciptakan dalam penelitian ini.

1. VST yang akan digunakan hanya “Taganing Batak by ArtSonica”.
2. Menggunakan mikrofon dinamik dengan pola polar cardioid dengan posisi *off-axis* 60° sesuai dengan metode yang dilakukan saat membuat sampel VST “Taganing Batak by ArtSonica”.
3. Proses pencampuran yang akan dilakukan hanya berupa penyeimbangan bunyi dan perubahan filter.

1.5 Manfaat penelitian

Adapun beberapa manfaat dalam penelitian ini.

1) **Manfaat Teoritis**

Penelitian ini diharapkan dapat memberi pengetahuan mengenai proses pembuatan VST serta menambah wawasan tentang alat musik taganing Batak serta proses perekaman alat musik tersebut.

2) **Manfaat Praktis**

Penelitian ini diharapkan dapat memberi kontribusi mengenai penempatan mikrofon dalam perekaman alat musik taganing Batak serta penggunaan VST dalam proses pembuatan musik Batak.

