

## ABSTRAK

Sagita Alisya (00000020775)

### **PENERAPAN REKAYASA ELEKTRONIK TERHADAP ALAT MUSIK MARIMBA UNTUK MENGIMITASI KOTEKAN GAMELAN BALI DALAM KARYA KOMPOSISI “PLUMERIA”**

(xiv + 95 halaman: 41 gambar, 3 tabel, 3 lampiran)

Kotekan merupakan elaborasi dari melodi pokok dalam Gamelan Bali. Kotekan akan menciptakan kesan terdengarnya satu garis melodi dari dua garis melodi yang dimainkan secara bersamaan, dan biasa dimainkan oleh alat musik reyong atau gangsa. Jika kotekan hendak diterapkan pada alat musik lain, keterbatasan dan keistimewaan dari alat musik tersebut harus diperhatikan dan diatasi. Hal yang sama juga berlaku bagi alat musik marimba, yang memiliki keterbatasan dan keistimewaan antara lain jarak nada sejauh kurang lebih empat oktaf yang dapat dimainkan, masalah penahanan nada yang berkaitan dengan singkatnya resonansi marimba, nada maksimum yang dapat dimainkan secara serentak tergantung pada jumlah *mallet* yang digunakan, dan ketepatan serta kecepatan yang terbatas terutama dalam memainkan nada-nada dengan jarak lompatan jauh. Dalam penelitian ini, penulis akan menggunakan metode penelitian terapan untuk menciptakan karya yang memanfaatkan rekayasa elektronik untuk membantu alat musik marimba dalam mengatasi segala keterbatasannya, terutama yang menyangkut kecepatan dan ketepatan. Data yang digunakan dalam penelitian didapatkan melalui proses penciptaan karya yang kemudian dievaluasi dari segi pengolahan materi dan pementasannya. Berdasarkan hasil evaluasi, pemanfaatan rekayasa elektronik dapat digunakan untuk mengatasi beberapa keterbatasan marimba. Meskipun demikian, dalam eksekusinya keterbatasan kecepatan dan ketepatan masih kurang teratasi sehingga membutuhkan rekayasa dengan pendekatan lain.

Kata Kunci: Kotekan, Marimba, Rekayasa Elektronik.

Referensi: 31 (1965 – 2018)