

Pengembangan Alat Musik Panting Melalui Bentuk VSTi

Muhammad Budi Zakia Sani & Andi Muhammad Ramadhani

Program Studi Pendidikan Sendratasik FKIP ULM

Email: mbudizakiasani@ulm.ac.id; ramadhani.am15@gmail.com

Intisari

Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan proses dan hasil pengembangan alat musik Panting melalui bentuk VSTi (*Virtual Studio Technology Instrument*). Jenis penelitian yang digunakan adalah deskriptif-kualitatif. Teknik pengumpulan data dengan observasi, wawancara dan dokumentasi. Analisis datanya melalui tahap reduksi, penyajian, menarik kesimpulan, kemudian diuji dengan triangulasi teknik dan sumber. Hasil penelitian yang didapat adalah berupa *virtual instrument* yang berekstensi "nki" atau *native kontakt instrument* yang dapat diaplikasikan dalam *software* computer Kontakt Player. Hasil dari penelitian ini dapat digunakan dengan baik, karena suara yang dihasilkan menyerupai suara alat musik aslinya, dan dapat mempermudah dari segi cara memainkannya dan membantu dalam pengenalan kesenian tradisi Kalimantan Selatan.

Kata kunci: alat musik virtual, Panting, VSTi

Abstract

The purpose of this study was to describe the process and results of the development of a Panting musical instrument through the VSTi (Virtual Studio Technology Instrument) form. The type of research used is descriptive-qualitative. Data collection techniques with observation, interviews and documentation. Data analysis through the stages of reduction, presentation, drawing conclusions, then tested by triangulation of techniques and sources. The results obtained are in the form of virtual instruments with the extension "nki" or native contact instruments that can be applied in the Kontakt Player computer software. The results of this study can be used properly, because the sound produced resembles the sound of the original musical instrument, and can make it easier in terms of how to play it and help in the introduction of traditional South Kalimantan arts.

Keywords: virtual musical instrument, Panting, VSTi

PENDAHULUAN

Salah satu kesenian musik tradisional yang ada di Kalimantan Selatan adalah musik Panting. Panting juga berarti sebuah alat musik petik berbentuk menyerupai gambus Arab, tetapi dengan ukuran yang lebih kecil. Pada zaman dulu, musik Panting dimainkan secara perorangan atau individu. Karena

semakin majunya zaman, bentuk musik Panting mengalami perubahan dengan penambahan beberapa alat musik seperti *babun*, gong, dan biola, pemainnya juga terdiri dari beberapa orang.

Penamaan musik Panting berasal dari nama alat musik tersebut, yaitu “panting”. Demikian karena pada musik Panting, yang lebih menonjol peran alat musiknya adalah Panting, sehingga musik tersebut dinamai musik Panting. Tokoh seniman yang pertamakali memberi nama sebagai musik panting adalah A. W. Sarbaini. Sampai sekarang, musik Panting di Kalimantan dikenal sebagai musik tradisional yang berasal dari Kalimantan Selatan. Ciri khas alat musik Panting yaitu tidak memiliki fret-fret pengatur nada seperti pada gitar. Jika dilihat sekilas, Panting memiliki bentuk yang hampir mirip dengan gitar. Biasanya, senar atau dawai Panting terbuat dari bahan nilon (Rahma, 2015).

VST (*Virtual Studio Technology*) adalah *plugin software* yang mensimulasikan berbagai jenis perangkat keras untuk produksi audio seperti *compressor*, *equalizer*, dan *amplifier* (Jarot, 2008). VSTi (*Virtual Studio Technology Instrument*) atau lebih dikenal dengan *software synthesizer* adalah perkembangan *hardware synthesizer* yang cukup populer di era 80-90an. VSTi memvirtualisasikan alat musik seperti drum, piano, gitar dan masih banyak lagi. Tugas utama dari perangkat ini adalah sebagai *sound generator/bank* suara yang dibunyikan melalui perintah bahasa MIDI (Pasadena, 2012). MIDI adalah singkatan dari Musical Instrument Digital Interface. MIDI dapat diartikan sebagai protokol komunikasi yang diciptakan dengan tujuan untuk menghubungkan alat musik secara digital kepada komputer, dan sebaliknya agar dapat berkomunikasi satu dengan yang lainnya (Petterson, 1996).

Penelitian ini berawal latar belakang peneliti sebagai pelaku seni yang berkecimpung di dunia musik tradisional. Permasalahan yang sering muncul di lingkungan peneliti ialah, ketika musisi tradisional musik Panting yang ingin merekam karyanya dalam bentuk file digital, biasanya mereka mengalami kesulitan dalam proses rekaman. Demikian karena jika terdapat kesalahan dalam proses rekaman, maka proses tersebut harus diulang dari awal sampai mendapatkan hasil yang diinginkan. Selain itu, dalam beberapa perlombaan tari tradisi, biasanya para peserta diminta membuat iringan musik dalam bentuk *file digital* atau rekaman, yang dalam istilah lingkungan seni biasa

disebut “musik mati”. Hal tersebut menimbulkan persoalan dalam hal efektivitas proses, karena pembuatan musiknya memerlukan banyak waktu.

Oleh karena persoalan di atas, maka pembuatan *virtual instrument* Panting menjadi berguna, dan diharapkan dapat membantu serta mempermudah proses pembuatan musik Panting atau musik tari tradisional. Pembuatan *virtual instrument* Panting yang dipilih adalah dalam bentuk VSTi (*Virtual Studio Technology Instrument*) dengan program Kontakt 5. Penelitian ini tidak berarti melakukan mengembangkan *software*, namun mengembangkan VSTi dalam Kontakt 5. Artinya hasil penelitian ini akan menambah fungsi dari Kontakt 5, yaitu penambahan suara Panting dalam bentuk VSTi.

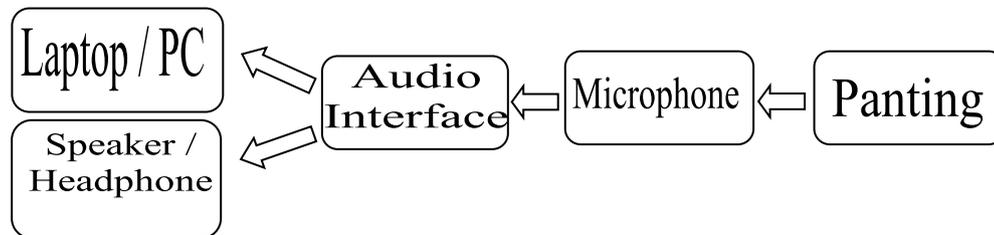
Pengembangan alat musik virtual Panting ke dalam bentuk VSTi ini juga akan memengaruhi perluasan informasi kepada masyarakat luas. Dan yang lebih berguna, hasil penelitian ini akan memudahkan para seniman di Kalimantan Selatan dalam mengeksplorasi bunyi di dunia rekaman. Upaya peneliti untuk mengemas alat musik Panting agar dapat dinikmati oleh kalangan luas ini sangat bergantung pada bantuan teknologi komputer. Harapannya, kemasan teknologi sebagai hasil penelitian ini dapat membangkitkan minat generasi muda terhadap musik tradisi.

PEMBAHASAN

Pengolahan data adalah suatu proses menerima dan mengeluarkan data menjadi bentuk lain berupa informasi. Sedangkan *virtual instrument* adalah simulasi dari alat musik dalam program komputer, namun dapat dibunyikan sebagaimana alat musik aslinya. Pengolahan data *virtual instrument* adalah proses untuk menerima data dari alat musik asli kemudian mengeluarkan hasil berupa simulasi dari alat musik tersebut (Hadi & Irfansyah, 2017). *Virtual instrument* Panting dikembangkan dengan teknik *sampling* dan melalui beberapa langkah. Langkah yang dipakai adalah merupakan langkah menurut Sam McGuire-Roy Pritts dalam bukunya yang berjudul *Audio Sampling A Practical Guide* (2007). Langkah-langkah yang ditulis adalah langkah yang sudah disesuaikan dengan tujuan membuat *virtual intrumen panting*. Berikut adalah langkah-langkah atau tahapan tersebut.

Peratama adalah *Signal Chain*, tahap ini sangat penting untuk dipahami sebelum melakukan *sampling* dalam membuat *virtual intrumen* Panting.

Pengetahuan dan pemahaman tentang peralatan yang dibutuhkan dan bagaimana merangkai semua peralatan menjadi langkah awal melakukan *sampling*. *Sampler* yang dipakai untuk *sampling* alat musik Panting adalah *sampler software Kontakt 5*. Bagan rangkaiannya adalah sebagai berikut.



Bagan *Signal Chain*

Tahap kedua adalah memilih metode penangkapan suara. Oleh karena *Panting* adalah alat musik berjenis akustik, maka perlu digunakan metode yang melibatkan mikrofon untuk menangkap sumber suara. Setelah itu adalah tahap memilih mikrofon. Penggunaan mikrofon dalam perekaman suara *Panting* menggunakan dua jenis mikrofon yang berjenis *dynamic* dan *condenser*. Demikian karena fungsi mikrofon dinamik untuk menangkap bunyi suara *Panting* secara langsung di dekat lubang resonansinya, sedangkan mikrifin *condenser* untuk “menambakkan” efek suara *room* agar hasil suara *Panting* lebih jelas. Perbedaan penggunaan kedua mikrofon tersebut menjadi dasar perekaman bunyi *Panting*. Dalam perekaman atau pengambilan *sample* suara *Panting* pun menggunakan kedua mikrofon tersebut, supaya detail suara *Panting* dapat ditangkap dengan baik, shingga hasilnya dapat menyerupai bunyi aslinya.

Tahap selanjutnya adalah memilih *Audio Interface/Soundcard*. *Audio interface* ataupun *soundcard* adalah alat yang fungsi dasarnya menjadi pengubah sinyal digital ke data digital. Istilah *soundcard* biasanya dipakai untuk jenis internal. Misal pada laptop yang fungsinya memutar suara dan meneruskannya ke *speaker*. Istilah *audio interface* sendiri digunakan pada *soundcard* eksternal yang biasa dipakai untuk keperluan rekaman. Sebenarnya laptop/PC pada umumnya sudah dilengkapi dengan *soundcard* yang dapat digunakan untuk memutar musik, namun kurang maksimal apabila digunakan untuk proses rekaman. Menggunakan mikrofon *condenser* memerlukan *phantom power*, *preamplifier*. *Phantom power* merupakan *power* tambahan

yang diperlukan untuk menjalankan sebuah mikrofon *condenser*. Oleh karena itu perlu pemilihan *Audio Interface* yang tepat. Dengan pertimbangan tersebut *audio interface* yang dipakai dalam pengembangan produk ini adalah Focusrite Scarlett 2i2 karena memiliki fitur-fitur yang dibutuhkan.



Audio interface Focusrite Scarlett 2i2 (Focusrite, 2017)

Tahap selanjutnya adalah memilih dan mempersiapkan sumber suara. Sumber suara yang digunakan dalam pengembangan alat musik virtual ini adalah alat musik *Panting*. Alat musik *Panting* memiliki beberapa jenis, yaitu *Panting Pambawa*, *Panting Panggulung*, dan *Panting Gambus*. Jenis *Panting* yang dipilih untuk proses rekaman ini adalah *Panting Gambus*. Alasannya karena *range*/jarak jangkauan nada yang didapat dari bunyi *Panting Gambus* diketahui lebih luas.

Setelah itu dilanjutkan ke tahap pemahaman sumber suara. Pemahaman mengenai sumber suara suatu instrumen musik, khususnya alat musik *Panting*, menjadi hal penting. Misalnya pemahaman alat musik *Panting* dalam hal organologi, kondisi ruangan, dan teknik permainan, adalah faktor berpengaruh terhadap proses rekaman. Misalnya pada proses pemilihan dan peletakan mikrofon dalam proses rekaman.

Tahap penting selanjutnya adalah penempatan mikrofon. Di sini, setelah memahami organologi alat musik *Panting* dan teknik permainannya, selanjutnya adalah memilih peletakan posisi mikrofon yang tepat, pada saat proses rekaman. Hal ini perlu dilakukan untuk mendapatkan suara yang paling jelas. Teknik penempatan mikrofon dinamik diletakkan di lubang resonansi agar mendapatkan *wood tone* dari *Panting* secara langsung, sedangkan mikrofon *condenser* kegunaannya untuk menciptakan efek suara *room*.

Selanjutnya adalah tahap merekam sumber suara, yaitu alat musik Panting. Untuk melakukan proses rekaman, diperlukan persiapan yang telah direncanakan. Sebagaimana menurut McGuire (2008), hal-hal penting yang harus dipertimbangkan dalam proses rekaman adalah: *how*/bagaimana, *where*/di mana, dan *when*/kapan. Setelah tahap ini, baru lanjut ke tahap *editing*.

Pada tahap *editing*, setelah data suara alat musik Panting direkam dengan menggunakan *Cubase 8*, maka selanjutnya adalah proses pengeditan. Pengeditan yang dilakukan di sini adalah pengeditan dasar. Menurut McGuire (2008) beberapa pengeditan yang perlu dilakukan yaitu *cut*. Artinya *file* data suara alat musik Panting yang telah direkam perlu dipotong-potong untuk diambil bagian yang diperlukan. Data suara alat musik Panting harus langsung berbunyi, hal ini untuk menghindari jeda ketika suara tersebut diputar. Kemudian pengeditan *fade out*. *Fade out* ini dimaksudkan agar hasil suara yang diinginkan bersih dari suara-suara yang tidak diinginkan. Lalu kemudian pengeditan *pitch corection*.

Mengoreksi pitch perlu dilakukan sebelum proses pengeditan lebih lanjut. Hal ini dilakukan karena Panting merupakan alat musik yang proses penalaannya rumit dan tidak biasa, maka perlu dilakukan standarisasi pitch. Standar yang dipakai adalah frekuensi 441.0 Hz. Setelah koreksi pitch, barulah ke tahap *mastering*. Data suara Panting yang akan dipakai harus melalui tahap *mastering* untuk memperoleh hasil suara yang jelas, keras dan tidak terdengar pecah/*peak*. Setelah proses pengeditan selesai, selanjutnya data rekaman bunyi Panting dijadikan data *wave* dengan spesifikasi sound 44.100 kHz dengan 32 Bit. Setelah data suara Panting dengan format *wave* telah siap, selanjutnya adalah proses membuat instrumen. Berikut adalah urutan prosesnya.

Pertama, *importing files into zone*. Setelah merekam suara Panting dan data suaranya telah diedit, berikutnya adalah tahap untuk mengimpor data suara ke *sampler* yaitu *Kontakt 5* dengan teknik *mapping*. *Mapping* adalah proses untuk menempatkan data suara per individu untuk ditempatkan di *tuts* tertentu sesuai dengan nada data suara tersebut. Misalnya, nada C harus ditempatkan di *tuts* nada C dalam *Kontakt 5*. Tempat data suara dan seluruh parameter yang terkait itu disebut *zona*. Tahap ini dimulai dengan

memasukkan *file* tiap nada yang telah diedit dan dijadikan dalam bentuk format *wave* ke dalam *software Kontakt 5*. Langkahnya dengan cara *drag and drop* dari tab *file* ke *multitrack*. Kemudian pilih semua *file* yang ada dalam tiap *folder* nada, lalu *drag and drop*. Berikut ini adalah visual tampilan cara *drag and drop* dari tab *file* ke *multitrack*.



Drag and drop file

Dari visual di atas maka keluarlah tampilan baru. Kemudian pilih *setting* lalu *mapping editor*, dan letakkan *file* tadi pada *tuts* nada yang sama untuk menghasilkan nada yang diinginkan. Lalu sesuaikan urutan *velocity* nada dengan urutan nada yang paling atas adalah *hi down pick*, setelahnya *hi up pick*, lalu pada bagian tengah dilanjutkan dengan *low down pick* dan *low up pick*, dan urutan terakhir di zona *velocity* adalah teknik bunyi *pick* yaitu, *pick down* dan *pickup*.



Visual tampilan zona *velocity*

Fitur *sampler* tambahan yang tersedia di dalam *sampler* dapat digunakan untuk meningkatkan kualitas dan memberikan fitur tambahan untuk *virtual instrument* Panting. Fitur tambahan tersebut antara lain *built-in* efek untuk membedakan bunyi Panting menjadi lebih mirip dengan bunyi aslinya. Setelah semua proses di atas, maka tahap akhirnya adalah melakukan proses *save as*. Proses ini bertujuan agar *virtual instrument* Panting yang dibuat dapat tersimpan dalam bentuk *kontakt file*, dan dapat dibuka kembali sesuai keinginan pengguna. Berikut ini adalah tampilan *virtual instrument* Panting dalam *Kontakt 5* setelah dilakukan proses *save as instrument*.



Tampilan *virtual instrument* Panting

PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian yang telah di selesaikan, dapat diambil simpulan bahwa pengembangan alat musik *Panting* melalui bentuk *VSTi* (*Virtual Studio Technology Instrument*) dilakukan dalam beberapa tahapan, yaitu : memilih alat musik yang dijadikan *virtual instrument*, melakukan persiapan terhadap perangkat rekaman dalam proses pengambilan sampel suara, dan pengolahan sampel yang sudah didapat menjadi *virtual instrument*. Hasil dari pengembangan *Panting* melalui bentuk *VSTi* dapat digunakan dengan sangat baik, dikarenakan suara yang dihasilkan menyerupai alat musik aslinya. Hasil dari pengembangan *Panting* melalui bentuk *VSTi* dapat mempermudah dari segi alat, kemudahan dalam rekaman musik jika tidak memiliki alat musik *Panting* dan membantu dalam pengenalan kesenian tradisional Kalimantan Selatan. Hasil penelitian ini juga dapat dijadikan materi pembelajaran pada mata kuliah *MIDI* dan Teknik Rekam atau Musik Komputer,

karena terdapat pembahasan tentang teknik dasar rekaman hingga membuat sebuah *virtual instrument*.

REFERENSI

- Arisasanka, Inung K. 2002. *FruityLoops 2 "Bermain Musik Tanpa Instrumen"*. Jakarta : PT Elex Media Komputindo
- Baruna, S. 2015. *Pengembangan Plug-In Angklung Dalam Software Kontakt 5*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Gibson, B. 2002. *Sound Advise on Microphone Techniques*. Auburn Hills: ProAudioPerss.
- Hadi & Irfansyah. 2017. *Pengembangan Instrumen Virtual Gamelan Banjar*. *Jurnal Pelataran Seni* 1(2).
- Jarot Pamungkas, A. 2008. *Dasar dan Aplikasi Musik Digital*. Yogyakarta: CV Andi Offset
- McGuire, Sam., and R. Pritts. 2007. *Audio Sampling: A Practical Guide*. United State: Focal Press.
- Pejrolo, A. 2011. *Creative Sequencing Techniques for Music Production A Practical Guide to Pro Tools, Logic, Digital Performer and Cubase Second Edition*. Waltham: Elsevier.
- Rahma, Hania. 2015. *Alat Musik Tradisional Kalimantan Selatan*. Bogor: CV Ghina Walafafa.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.