

Software sibelius: Eksplorasi Teknik Arransemen Lagu Indonesia Pusaka Karya Ismail Marzuki di Masa Pandemi Covid 19

Mulyadi Cahyaraharjo¹, Hery Supiarza²

¹Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Yogyakarta, Indonesia

²Universitas Pendidikan Indonesia, Jawa Barat, Indonesia
lamigafirst@gmail.com, Kaimoengan03@gmail.com.

Abstrak

Penelitian ini mengkaji eksplorasi teknik aransemen orkestrasi melalui penggunaan software sibelius pada lagu Indonesia Pusaka karya Ismail Marzuki. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengidentifikasi teknik dan keputusan yang perlu dilakukan dalam penyusunan aransemen dan untuk menguji keefektifan software sibelius dalam mendukung suatu orkestrasi. Metode yang digunakan adalah metode kualitatif dengan pendekatan eksploratif. Analisis teks musik digunakan untuk mendapatkan gambaran umum terkait aspek musik dan teknis, sedangkan analisis data dilakukan melalui reduksi data. Dalam penelitian ini ditentukan 3 nara sumber utama untuk mendapatkan informasi mengenai tanggapan karya virtual aransemen Indonesia Pusaka di masa pandemic covid 19. Penelitian ini menemukan bahwa aransemen Indonesia Pusaka mewakili nasionalisme, keberagaman dan alternatif tontonan di masa pandemi, kemudian terdapat 3 elemen dasar dalam eksplorasi aransemen orkestrasi lagu Pusaka Indonesia, yaitu: 1) bentuk aransemen, 2) idiom musik yang dimunculkan, 3) Softwaresibelius memiliki tingkat kesesuaian yang tinggi. efisiensi dalam membantu siswa membuat aransemen dan orkestrasi, juga dapat membantu arranger untuk membuat aransemen orkestrasi tanpa harus melibatkan pemain musik. Penelitian ini dapat menjadi acuan bagi dunia pendidikan musik dalam penggunaan softwaremusik khususnya penggunaan sibelius untuk orkestrasi dan keperluan kreasi musik lainnya.

Kata kunci: : eksplorasi; aransemen; Indonesia Pusaka; Ismail Marzuki; *Software Sibelius*.

Abstract

Sibelius Software: Exploration of The Technique of Arranging Indonesian Songs Pusaka by Ismail Marzuki in the Covid 19 Pandemic. This study examines orchestration arrangement techniques through Sibelius software in the song Indonesia Pusaka by Ismail Marzuki. This research aims to identify the methods and decisions that need to be arranged and test the Sibelius software's effectiveness in supporting an orchestration. The method used is a qualitative method with an exploratory approach. Music text analysis is used to get an overview regarding musical and technical aspects, while data analysis is done through data reduction. In this study, three primary sources were determined to obtain information about the response to the virtual work of the Indonesian Pusaka arranger during the Covid 19 pandemic. This study found that the Indonesia Pusaka arrangement represented nationalism, diversity and alternative spectacle during the pandemic, then there were three essential elements in exploration. Pusaka Indonesia song orchestration arrangements, namely: 1) arrangement form, 2) musical idioms that appear, 3) Sibelius software has a high level of conformity. Efficiency in helping students make arrangements and orchestration can also help the arranger make orchestration arrangements without involving music players. This research can be a reference for the world of music education in the use of music software, especially the use of Sibelius for orchestration and other musical creation purposes.

Keywords: exploration; arrangement; Indonesia Pusaka; Ismail Marzuki; Sibelius software

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi musik sekarang ini telah memasuki era digital, untuk

mempelajari dan bermain musik kini tidak lagi selalu harus menggunakan instrumentasi asli yang mungkin sangat banyak jumlahnya. Hal ini bisa dilakukan dengan menggunakan

perangkat *software* sebagai sarana pendukung untuk proses pembelajaran atau menuangkan kreatifitas dalam bidang musik (Wallmark, 2007), (Rosen, Schmidt, & Kim, 2013). Salah satu bentuk multimedia yang sangat membantu dalam bidang penulisan atau pengkaryaan musik adalah *software* sibelius. Pada tahun 1986 Ben dan Jonathan Fin, saudara kembar yang berasal dari Britania Raya, memulai membuat perancangan program sibelius (Rothman, 2015). Penamaan sibelius berasal dari nama seorang komposer Finlandia Jean Sibelius, yang merupakan salah satu komposer favorit mereka. Alasan mengapa mereka menciptakan program tersebut karena mereka adalah mahasiswa musik dari Britania yang kurang menyukai proses menulis dengan tangan. Oleh karena itu mereka membuat sebuah program yang dapat mempermudah penulisan secara efektif. Sibelius itu sendiri adalah sebuah program software khusus untuk mengetik notasi musik berupa not balok. Program ini dipakai oleh para penggubah lagu, arranger, musisi, komposer, dan penerbit lagu. Biasanya digunakan dalam menggubah atau mengedit musik dari berbagai genre. Sibelius dapat mengedit partitur dan memainkan hasil lagunya sebelum dicetak/*print out*. Sesuai perkembangan teknologi yang semakin pesat, maka sumber daya manusia pun dituntut untuk *good scale* dalam segala bidang, khususnya pendidikan musik pun akan terbantu dengan *software* sibelius (Sinaga, Maestro, Marzam, & Yensharti, 2019).

Memasuki era milenium, *software* ini bukan lagi sebagai fasilitas asing untuk dimanfaatkan dalam bidang pendidikan, namun justru sangat membantu sumber daya manusia, khususnya para pelaku musik, arranger, komposer dalam menyelesaikan setiap tugas-tugas yang diembanya, apapun pekerjaan itu, baik untuk pribadi, kelompok maupun institusi (Setyawan, 2017). *Software* ini berguna sebagai fasilitas yang

memudahkan dalam melakukan kegiatan musik terutama untuk menulis dan mendengarkan (Widodo, 2015).

Dalam buku Sibelius 7 (Spreadbury, Daniel. Finn, 2012) memaparkan, program *software* sibelius mengalami perkembangan yang signifikan dengan berbagai versi, mulai dari sibelius 1,0 dirilis bulan September 1998, untuk windows, dan sibelius 1.2 di bulan Maret 1999 untuk Mac. Selanjutnya sibelius 2 pada tahun 2001, mulai banyak fitur baru. Kemudian sibelius 3 pada 2003, dengan fitur baru seperti kemampuan untuk membuat file audio dan CD. Sibelius 4 dirilis bulan Juli 2005, dengan fitur baru seperti kemampuan menulis musik yang disinkronisasikan ke video. Sibelius 5 mulai bulan Juni 2007, dengan fasilitas instrumentasi yang lebih lengkap, sampel *library* baru (*sound essential*). Sibelius 6 bulan Mei (2009), menampilkan '*Magnetic Layout*' (dapat memosisikan partitur secara komprehensif dan efektif), '*version*' (perubahan kontrol revisi yang dibuat untuk partitur). Sibelius 7 pada bulan Juli (2011) dengan ribbon-based interface. Versi sibelius ini sudah tidak lagi menyokong Mac OS X v10.5 dan komputer Mac dengan Prosesor PC. Kemudian yang terbaru adalah Sibelius 8 yang semakin dilengkapi dengan berbagai fasilitas (Spreadbury, Daniel. Finn, 2012).

Keunggulan dari *software* sibelius ini memiliki banyak fitur yang sangat efisien dalam teknis penulisan maupun penggubahan serta penyuntingan lagu. Berikut adalah fitur-fitur yang dimiliki sibelius: *dynamic Part*, jenis fitur ini secara otomatis dapat mentranspose bagian suatu instrumen, mengelompokkan birama-birama menjadi satu. *Magnetic Layout*, fitur ini menangani dengan detail setiap partitur yang sedang dibuat. Ketika sedang memasukkan not ke dalam garis paranada, *magnetic layout* dengan sendirinya memberikan ruang yang cukup antara satu not dengan not lain atau antara satu birama dengan birama lain. Panorama, fitur ini mempermudah cara

melihat tampilan *score* dalam satu strip yang lebar, dimana hal ini sangat mudah untuk membaca dan menavigasi. Pilihan panorama adalah opsional, bisa dipilih antara panorama view atau normal view, atau panorama dapat dikombinasikan dengan focus on staves jika hanya ingin melihat beberapa instrumen. Midi Input, Fitur ini dapat menginput musik dari *microphone* dengan audio *score lite*. Proses 3 penginputan dapat dilakukan dengan cara memainkan sebuah instrumen ke *microphone* yang sudah disambungkan ke PC/komputer. *Sound Library*, fitur ini dapat menyimpan lebih dari 36 GB suara mulai dari satu instrumentasi hingga simfoni orkestra (Widodo, 2015). Semua instrumentasi orkestra dapat terakumulasi dengan baik, seperti memasukan instrumentasi jaman barock hingga modern. Ideas hub, ketika terlintas ide tentang melodi, ritme, tanda kunci dan unur musik lainnya, ideas hub dapat membantunya dengan cara menyimpan ide tersebut didalamnya. Jendela ideas hub dapat menelusuri dan mencari melalui semua ide yang tersedia dengan menuliskan kata kunci, instrumen, tempo, kunci, dan sebagainya yang dapat digunakan dan dimainkan kembali.

Berkenaan dengan hal tersebut di atas, maka karya ini perlu diangkat dalam penelitian. Kajian penelitian dengan judul eksplorasi aransemen orkestrasi melalui elaborasi *softwaresibelius* pada lagu Indonesia Pusaka karya Ismail Marzuki belum pernah dilakukan. Sebagai tokoh musik Nasional, banyak hal yang menarik untuk membahas Ismail Marzuki terutama dari sudut karya musik dalam konteks perjuangan bangsa Indonesia (Supiarza, 2019). Salah satu karya tulisan yang membahas musik Ismail Marzuki dalam konteks perjuangan telah dilakukan oleh (Hardani, 2006). Dalam tulisan ini diterangkan otobiografi serta pemikiran musikal sehingga Ismail Marzuki dilegitimasi sebagai tokoh musik lagu-

lagu perjuangan Indonesia, namun dalam penelitian ini lebih spesifik menggunakan salah satu karya Ismail Marzuki berjudul Indonesia Pusaka dengan alasan lagu ini sesuai dengan kondisi Indonesia saat ini dan juga tingkat popularitasnya serta bentuk musiknya yang sangat memungkinkan untuk diaransemen dalam format orkestra. Selain itu, semangat Ismail Marzuki yang terwujud dalam karya musiknya mampu mempengaruhi dan memiliki andil besar dalam perkembangan musik Indonesia hingga hari ini (Hardani, 2006). Karya musik Ismail Marzuki tidak saja memiliki bentuk dan unsur musik yang baik, lirik pada musik yang ia ciptakan memiliki kedalaman makna dan nilai-nilai perjuangan yang tinggi (Purba, 2020).

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah mengetahui sejauh mana efektivitas *software sibelius* dalam melakukan tugas aransemen orkestrasi. Penelitian ini juga bertujuan untuk mengidentifikasi teknik dan eksekusi yang perlu dilakukan dalam menyusun aransemen orkestrasi. Selain itu, penelitian ini menawarkan manfaat teknis yang baik dan efektif bagi peningkatan kemampuan mengaransemen musik.

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif dengan pendekatan eksploratif. Pendekatan eksploratif merupakan suatu pendekatan yang bertujuan menggali secara luas tentang sebab-sebab atau hal-hal yang mempengaruhi terjadinya sesuatu dan dipakai manakala kita belum mengetahuinya. Bertujuan untuk memetakan suatu objek secara mendalam (Moleong, 2008).

Topik penelitian ini adalah eksplorasi aransemen orkestrasi melalui elaborasi *softwaresibelius* pada lagu Indonesia Pusaka Karya Ismail Marzuki. Dengan demikian objek materialnya berupa risalah-risalah

yang berhubungan dengan proses penggarapan lagu Indonesia Pusaka, bagaimana bentuk aransemen yang digarap, idiom musikal apa saja yang akan dimunculkan, dan bagaimana pemanfaatan *software* sibelius sebagai piranti lunak yang dipergunakan untuk menyusun aransemen tersebut. Instrumen yang digunakan berupa piranti lunak yang disebut *software* sibelius, jenis *software* ini digunakan sebagai alat bantu dalam pengerjaan maupun penyusunan aransemen orkestrasi lagu Indonesia Pusaka yang kemudian hasil aransemen tersebut di print out sebagai materi repertoar. Untuk kegiatan ini diperlukan pula alat perekam suara maupun perekam visual. Dilihat dari sisi materi, kegiatan penelitian ini meliputi proses sebagai berikut: (1) Penulisan notasi, langkah pertama yang dilakukan yakni menulis tema Indonesia Pusaka dalam bentuk notasi balok, yang dituangkan ke PC dengan menggunakan *software* sibelius. Sebelum menentukan instrumentasi, terlebih dahulu menulis piano secara SATB sebagai *score* dasar, hal ini untuk mengetahui progresive chord, harmoni, serta unsur-unsur musik lainnya, (2) Teknik penggarapan aransemen orkestrasi setelah *score* dasar berupa notasi tema dan chord/harmoni tertulis dalam piano, maka mempermudah proses penggarapan aransemen orkestrasi, (3) Menganalisis data, (4) Evaluasi dilakukan dengan menggunakan ilmu musikologi, yang dimaksud terdapat analisis teks dalam bentuk partitur dan analisis konteks dalam bentuk hasil wawancara yang dilakukan pada 3 informan penting berdasarkan kompetensinya. Secara singkat proses penelitian ini dapat dilihat pada gambar sebagai berikut:



Gambar 1: Alur Penelitian

Jika dilihat dari gambar di atas, proses dalam penelitian ini bersifat saling berkaitan, masing-masing langkah saling berhubungan untuk mendapatkan validitas data yang akurat. Sehingga ditemukan bahwa dalam penelitian ini terdapat dua variable utama, yakni: proses pengerjaan aransemen dalam teks musik dan efektivitas *software* sibelius dalam konteks penelitian ini.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Landasan arransemen

Ide atau gagasan dapat muncul dengan sendirinya atau karena adanya rangsangan awal yang dapat ditemukan oleh seorang arranger atau pengkarya itu sendiri (Pudjasworo, Prasetya, & Senen, I Wayan, Rokhani, Umilia, 2017). Rangsangan awal yang dimaksudkan meliputi rangsang dengar (*auditif*), rangsang penglihatan (*visual*), rangsang gerak (*kinestik*), rangsang peraba, rangsang gagasan atau *idea* (Daulay & Adlin, 2019). Setiap karya seni dipengaruhi oleh berbagai keadaan yang berkaitan dengan berbagai pilihan seorang pengkarya selama dalam proses penggarapan atau penciptaan karya seninya. Diantara berbagai pilihan itu bisa saja muncul dari *inner self* sang seniman itu sendiri, misal latar belakang pribadi dan latar belakang profesinya, kehidupan sehari-hari, peristiwa yang sedang terjadi, perasaan yang sedang dialami, apapun bentuknya yang kemudian bisa diwujudkan dalam sebuah karya seni. Begitu pula dengan adanya gagasan membuat aransemen lagu Indonesia Pusaka ini, oleh adanya sebuah peristiwa yang sedang terjadi tentang maraknya virus pandemi yang kemudian diekspresikan dalam sebuah garapan aransemen secara kolaboratif.

Cara-cara dalam mengkomunikasikan ide atau gagasan masing-masing personal memiliki perbedaan dan keunikan. Dalam menyampaikan pesan karyanya, seorang seniman berbicara bukan secara verbal, melainkan lewat rasa dalam bentuk simbol-

simbol(Dr. Preeti Bala Sharma, 2013). Jika seniman musik, maka bahasa yang digunakan adalah dengan bahasa musik seperti ritme, melodi, harmoni dan sebagainya. Hal ini terjadi karena disatu sisi musik dianggap sebagai sarana untuk mengungkapkan perasaan, disisi lain musik dapat menggugah perasaan(Juslin, 2013). Sebuah karya musik tidak dapat dipisahkan dari gejala penciptanya, sementara bagi mereka yang menyukai musik setiap rangkaian melodi, irama, timbre, dan dinamika sangat mungkin menimbulkan perasaan tertentu yang berbeda-beda.

Dalam penelitian ini, implementasi dari ide dan gagasan itu diungkapkan dalam sebuah karya dengan menggunakan sebuah *software* musik yakni sibelius untuk mewujudkan suatu karya kolaborasi kemudian hasilnya menjadi sajian audio dan visual dalam bentuk virtual.

Proses Penggarapan

Inspirasi dalam penggarapan aransemen suatu musik dipengaruhi oleh pengalaman penggarap sebagai wujud intuisi dalam kehidupannya. Intuisi merupakan ilmu pengetahuan yang paling hakiki yang diperoleh seorang penggarap, salah satunya dari seberapa banyak ia mendengarkan dan mengapresiasi karya orang lain (Natanael, Dewanta, & Yogatama, 2020). Berdasarkan hal tersebut, proses penggarapan karya ini merupakan sebuah wujud pengalaman estetis peneliti berdasarkan apa yang pernah dilihat dan didengar.

Dalam melakukan penggarapan aransemen, hal utama yang peneliti lakukan adalah mengamati dan memahami tema yang akan digarap. Tema itu sendiri bisa dilihat dari berbagai aspek. Begitu pula dengan apa yang dikerjakan pada saat mengerjakan aransemen ini, langkah awal yang dilakukan adalah menentukan tema yang dipilih, dalam penelitian ini tema yang dipilih adalah Indonesia pusaka lebih

jelasan dapat dilihat pada gambar dibawah ini:

Indonesia Pusaka
Ismail Marzuki

Gambar 2: Partitur lagu Indonesia Pusaka (Dokumentasi: <https://www.seputarmusikal.com/2017/12/indonesia-pusaka.html>)

Gambar di atas merupakan Lagu Indonesia Pusaka karya Ismail Marzuki dikategorikan sebagai lagu nasional yang sering dibawakan dalam setiap upacara HUT RI. Lagu ini diciptakan dalam tempo sedang, memakai sukut 4/4, pada umumnya lagu ini ditulis dalam tangga nada C Mayor dan awalnya diciptakan untuk solo vokal, namun sering juga dibawakan paduan suara. Diawali dari tema utama ini kemudian peneliti menelaah lebih lanjut bagaimana struktur kalimat lagunya, bagaimanasusunan melodinya, bagaimana progresive akordnya, kemudian liriknya akan menyampaikan pesan apa. Sebuah penggarapan aransemen akan menjadi lebih efektif dan maksimal, apabila sebelum melakukan pengolahan terlebih dahulu dengan melihat beberapa aspek diatas. Dalam konteks penelitian ini, struktur kalimat lagu, susunan melodi serta progresi kord peneliti tentukan berdasarkan pertimbangan kebutuhan arransemen lagu Indonesia Pusaka.

Langkah kedua setelah menentukan tema dan memahami makna tema itu sendiri,

lalu tema tersebut ditulis dalam notasi balok, menggunakan *software* sibelius yang diwujudkan dalam bentuk *fullscore*. Dalam penggarapan lagu Indonesia Pusaka ini *software* yang digunakan adalah sibelius 6. Tema lagu ini dipilih, karena lirik lagunya dianggap cukup mewakili untuk menggugah semangat atas situasi dan keadaan yang sedang terjadi khususnya di Indonesia saat ini. Perwujudan atau bentuk aransem lagu Indonesia Pusaka yang disajikan ini menekankan konsep kolaborasi, yakni dengan menggunakan instrumentasi musik barat seperti : biola, cello, flute, oboe, klarinet serta seperangkat alat keroncong yang kesemuanya itu dipadukan dengan idiom tradisi, seperti tembang maskumambang dan narasi yang dibawakan secara variatif dengan memunculkan adegan narator dalang dan narator dengan gaya secara teatrikal. format instrumentasi yang digunakan oleh peneliti sebagai berikut:

Tabel 1: Format Alat Musik

Alat musik Barat	Alat musik Jawa
Violin	1,2 keroncong
Bonang	
Viola	Sitar
Cello	
Kemanak	
Contrabass	
Flute	
Oboe	
Clarinet	
Trumpet	
Trombone Horn	
Drumset	
Timpani	
Piano	
Bass electric	
Pianika	
Cak/banjo	
Ukulele	
Cello	

Adapun format yang akan disajikan tersebut dikemas dalam sebuah audio visual dengan format semi kolosal/orkestra. Melalui ragam bunyi-bunyian dengan mengusung idiom-idiom Nusantara tersebut diharapkan mampu menunjukkan warna serta cirikhas

Ke-Indonesiaannya. Setelah menentukan tema, memahami isi tema lalu menuangkannya kedalam *fullscore*. Kemudian langkah berikutnya yakni membuat perencanaan dengan tujuan agar dalam teknis pengerjaan aransem nantinya bisa lebih sistematis dan terarah. Isi dari perencanaan tersebut seperti lazimnya sebuah bentuk garapan musik yang meliputi introduksi, interlude dan koda, dengan beberapa isian sebagai berikut:

Tabel 2: Perencanaan Garapan Arransem

No	Bagian	Idiom yang dimunculkan	Implementasi
1	Introduksi	Narasi Dalang dengan <i>background</i> simbol gunung	Narasi dalang menceritakan tentang situasi pandemi yang terjadi saat ini
2	Interlude	Tembang Maskumambang	Pesinden disambung dengan narator secara teatrikal
3	Koda	Keroncong orkestra modulasi	Para solist masing-masing bergantian memainkan instrument, yang diakhiri secara <i>unisono</i>

Tabel perencanaan tersebut di atas sangat membantu dalam teknis pengolahan aransem tentang ide-ide musikal apa saja yang akan dimunculkan, harmoni yang akan ditulis, korelasi antar bunyi, perubahan dan pengembangan ritme, sampai dengan instrumentasi apa saja yang akan dipakai.

Langkah terakhir adalah pengolahan tema atau teknis penggarapan aransem. Dalam hal ini, penggarap yang bertindak sebagai peneliti menuangkan gagasan, pikiran serta daya kreatifitas dengan seoptimal mungkin. Kreatifitas seseorang tentu berbeda-beda, tergantung bagaimana mengembangkan serta mengimajinasi segala hal yang berkaitan dengan sumber inspirasinya yang kemudian diwujudkan

kedalam sebuah karya seni. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat dan didengarkan pada link *google drive* di bawah ini:



Gambar 3: Screen shoot bentuk video virtual dan link *googledrive*. (Sumber: https://drive.google.com/file/d/15DmE04NJHV-FlAxe4poYwFh7k1AIK_GH/view)

Sebagaimana yang dikatakan Hawkins, untuk mempermudah mengembangkan daya kreatifitas, setiap orang harus memahami dan mengetahui bagaimana mengembangkan tipe aktifitas itu kedalam bermacam-macam tingkatan pengembangan kreatif (Hawkins, 1991). Terkait dalam konteks penggarapan aransemen ini unsur kreatifitas dapat diklasifikasikan menjadi dua hal utama: Eksplorasi dan Improvisasi:

Eksplorasi

Dalam aransemen ini lagu Indonesia Pusaka digarap secara instrumentalia yang diimplementasikan atau dibawakan oleh beberapa solis instrumentalis. Tonika ditulis dalam Tangga nada F mayor, kemudian pada bagian interlude ada transisi menuju modulasi ke G mayor yang ditandai dengan masuknya irama keroncong orkestra. Pada *fullscore* bisa terlihat saat modulasi ada di birama 25 pada saat sinden masuk itu masih memakai tangga nada F mayor, kemudian

saat terjadi modulasi yang terdapat pada birama 51 di mana pada saat itu ada repetisi atau pengulangan tema, kemudian melodi utama dibawakan kembali oleh para solis secara bergantian sampai menuju koda.

Melalui eksplorasi ini, penggarap yang dalam hal ini sebagai peneliti dengan leluasa dapat mengolah dan mengembangkan tema yang ada untuk digarap secara lebih berani, dengan mengeksplorasi ruang-ruang imajiner, menggali ide-ide yang menarik untuk dimunculkan, dan melakukan terobosan baru pada wilayah yang potensi untuk digarap. Eksplorasi juga dilakukan terhadap instrumentasi yang menjadi pilihan peneliti untuk dicermati tentang karakter suara yang dihasilkan. Karena dengan kejelian mengamati instrumen secara detail akan membantu menyatukan ide serta media sebagai bahan penuangan sebuah karya. Dalam tahapan ini penulis mengamati berbagai ragam instrumentasi yang dipilih, sebagai contoh instrumen snare drum dan bonang. Jika dicermati secara detail kedua instrumentasi tersebut memiliki perbedaan karakter dan timbre yang jauh, akan tetapi jika perbedaan itu bisa dipadukan dan digarap dengan baik, maka akan menjadi sesuatu yang menarik. Hal ini nampak pada bagian interlude dimana instrumen bonang yang dominan mengisi celah-celah kekosongan ditimpali dengan suara snare drum.

Langkah ini ditempuh sebagai upaya untuk melakukan pengembaraan ruang imajiner dalam bereksplorasi. Sebagaimana dikatakan Marianto, proses kerja kreatif yang sebenarnya tidak pernah lepas dari imajinasi, rasa dan pemikiran-pemikiran yang menerobos, serta membebaskan orang dari belenggu-belenggu teoritikal yang terkadang justru reduktif dan membekukan aliran ide-ide cemerlang (Marianto, 2007). Melalui eksplorasi ini penulis menemukan berbagai kemungkinan dalam memperkuat imajinasi,

mengembangkan gagasan dan kemudian menuangkannya kedalam sebuah karya.

Improvisasi

Pada tahap Improvisasi terdapat kebebasan yang lebih, melalui improvisasi seorang arranger diberikan kebebasan sepenuhnya dalam mengolah dan menciptakan apa saja yang ada dalam gagasan pikirannya, melepaskan ikatan yang membelenggu untuk bebas bergerak, menuangkan ide serta melakukan berbagai alternatif, baik pada instrumentasi yang dipergunakan dalam merealisasikan karya maupun mencoba hal-hal baru dari berbagai kemungkinan. Dalam tahap improvisasi ini selain penulis menentukan idiom-idiom musikal yang dipilihnya juga memberi kesempatan kepada pemain untuk melakukan kebebasan berekspresi. Seperti contoh pada bagian introduksi; pada bagian ini penulis menentukan tema melodi sepanjang 9 birama yang dimainkan instrumen string, namun pada bagian ini dirasa masih ada celah kekosongan, alternatif yang dilakukan yaitu dengan memberikan ruang narasi oleh dalang. Dimana pada bagian ini dalang diberi kebebasan mengekspresikan gagasan pikirannya melalui narasi yang akan disampaikan. Contoh lain nampak pada bagian interlude, pada bagian ini notasi, harmoni, serta unsur musikal lainnya juga sudah ditulis dan ditentukan, namun agar terasa lebih dinamis dan lebih hidup, penulis memberi kapling kebebasan berekspresi untuk sinden yang kemudian disambung dengan narator secara teatral. Dalam tahap improvisasi ini semua dilakukan secara spontanitas dan dilakukan secara berulang-ulang sampai menemukan hasil yang diinginkan. Proses ini dilakukan dengan cara menyimak dan mendengarkan secara bersama-sama dari hasil rekaman, kemudian pada bagian yang dirasa masih kurang baik ditata dan diperbarui kembali sampai tercapai hasil yang diinginkan.

Efektivitas Software sibelius di masa pandemi

Untuk melihat sejauh mana efektifitas penggunaan *software* sibelius dalam pembuatan aransemen musik terutama di masa pandemic covid 19, peneliti melakukan wawancara atas 3 orang informan penting. Informan ini peneliti pilih berdasarkan kompetensi dan sebagai representasi dari bidang keahlian yang dapat dipertanggung jawabkan. Informan yang peneliti pilih sebagai sumber pendapat dalam wawancara untuk melegitimasi pandangannya terhadap bentuk aransemen lagu Indonesia Pusaka dengan menggunakan *software* sibelius dan aktivitas musik di masa pandemi. Wawancara peneliti lakukan di bulan desember 2020 dengan cara mengirimkan hasil rekaman untuk dilihat dan di apresiasi kemudian peneliti mengajukan beberapa pertanyaan melalui pesan *whassap*. Pertanyaan itu berhubungan dengan tanggapan informan terhadap apa yang dia lihat dan rasakan lalu dihubungkan dengan masa pandemi. Dari hasil wawancara kepada 3 informan kunci tersebut, dihasilkan beberapa statemen atas karya arransemen yang dibuat oleh peneliti.

Hasil wawancara dari informan pertama, yakni seorang tokoh musik Indonesia yang dikenal sebagai arranger ternama dan juga seorang dosen musik bernama Singgih Sanjaya. Dalam konteks kekaryaan, dikatakan Singgih Sanjaya dalam wawancaranya (28/12/2020), menyebutkan: "Mencermati bagian per bagian, dalang, sinden, narasi kebangkitan, ending dengan keroncong modulasi naik. Dalang dan sinden itu bagus sekali, merespon pandemi dari datangnya "*pagebluk*" yang kemudian diperkuat saat sinden membawakan maskumambang dalam bentuk "*dunga*". Dilihat dari sisi kolaborasi yang menggabungkan unsur dalang, orkestra, sinden, narasi, keroncong, mencerminkan aranjeer kreatif dan mumpuni dalam

penggabungan masing-masing genre tersebut, selanjutnya Singgih memberi kesimpulan dalam wawancara ini, yakni: (1) kolaborasi menarik dari aspek: pedalangan, orkestra, sinden (dan karawitan), orasi kebangkitan Indonesia (teater), keroncong, (2) kreator menguasai unsur seni tersebut, (3) merespon fenomena dunia (pandemi). Dari hasil wawancara ini dapat disimpulkan, bahwa aransemen ini menarik karena arranger menguasai keseluruhan garapan, dan tampak kreatif karena terdapat unsur kolaborasi dengan menggabungkan beberapa unsur seni di dalamnya, yakni: dalang, sinden dari sisi musik tradisi Jawa (karawitan) dan orkestra dari sudut tradisi Barat. Kemudian, melalui kemajuan teknologi dalam hal ini *software* musik sibelius sebagai suatu bentuk kreativitas pelaku seni dalam merespon pandemi dan dengan pemanfaatan teknologi, para seniman bisa melakukan suatu bentuk respon terhadap situasi alam.

Selanjutnya untuk informan ke dua, peneliti memilih seorang Teaterawan. Informan kedua ini bernama Agus Yuniawan yang biasa dipanggil mas Seteng. Seteng merupakan seorang pemain teater berpengalaman, dituturkan oleh Seteng dalam wawancaranya (28/12/2020), menyebutkan:

“Sebuah wadah, apapun bentuknya, akan sangat membantu para seniman untuk menumpahkan/mengekspresikan ide dan gagasan kreatifnya. Dan program "Indonesia Pusaka" ini telah melakukannya. Pandemi ini seyogyanya memang tidak boleh memupuskan apapun. Karena hanya kematianlah yang berhak melakukannya, dan program Indonesia Pusaka ini adalah sebuah orkestrasi yg senyatanya tidak hanya dari ragam alat yg digunakan, dengan bunyi suara dan nada yg berbeda, tapi juga ragam ruang dan waktu saat masing-masing *player* memainkan perbedaan partnya manfaatnya adalah menjadi alternatif tontonan yang

cerdas dan mencerdaskan, sehat dan menyehatkan terutama di masa pandemi ini”.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Seteng tersebut, dapat disimpulkan aransemen Indonesia Pusaka dapat menjadi alternatif tontonan di masa pandemi, di mana tontonan yang biasa terjadi di lapangan terbuka, mengundang keramaian, berkerumun maka dengan teknologi menjadi suatu alternatif lain. Selain itu, Seteng sangat mengapresiasi konsep kolaborasi dalam karya Indonesia Pusaka sebagai suatu konotasi kehidupan yang harmonis. Hal ini Seteng melihat dari sudut perbedaan unsur seni antara tradisi Jawa dan tradisi Barat juga dari konsep instrumentasi.

Selanjutnya untuk informan ke 3, peneliti memilih seorang dalang yang terlibat langsung dalam penggarapan aransemen ini, pemilihan ini berdasarkan pertimbangan bagaimana seorang dalam mewakili unsur tradisi musik Jawa (karawitan) memiliki pandangan terhadap bentuk musik kolaborasi melalui *software* sibelius pada masa pandemi covid 19. Informan ketiga ini bernama Harjanto. Harjanto merupakan seorang pecinta seni yang menggeluti seni dalang, dituturkan oleh Harjanto dalam wawancaranya (28/12/2020) menyebutkan: “Dalam video 'Indonesia pusaka' tersebut, menurut saya sebagai ruang bertemunya menu-menu yang beragam, namun bertujuan sama, yaitu bagaimana kita keluar dari 'pageblug'. Harapan dan usaha tersebut bisa disampaikan dari berbagai media seni budaya, pedalangan, penyair, sinden, dan juga orkes yang sangat cocok dengan keragaman Indonesia. Bahwa, aliran seni tidak harus selalu berdiri sendiri sebagai individu, tetapi lebih dahsyat jika bisa berkolaborasi satu sama lain seperti di Video tersebut. Tentu karena ini merupakan kecintaan yg mendalam bagi negara tercinta, Indonesia, Indonesia pusaka”.

Berdasarkan wawancara ini dapat dilihat Harjanto sangat mengapresiasi

tentang upaya mewujudkan keberagaman sebagai suatu kekayaan hakiki bangsa Indonesia dalam bidang seni. Bahwa manusia tidak bisa hidup sendiri, manusia akan saling bergantung dengan orang lain, hal itulah yang ditangkap oleh Harjanto terhadap nilai-nilai kehidupan di balik arransem Indonesia Pusaka. Pada akhir tulisan ini, peneliti menyadari ada beberapa kekurangan yang masih harus diperbaiki. Namun setidaknya hasil penelitian ini dapat menjadi landasan untuk peta penelitian kami di masa yang akan datang. Dan penelitian ini dapat menjadi suatu pandangan lain untuk kalangan akademis dalam mencari suatu strategi mengimplementasikan kreativitas berkesenian di masa pandemi.

SIMPULAN

Dengan kemajuan teknologi masa kini, dalam hal ini teknologi musik berbentuk *software* sibelius, sangat dimungkinkan untuk berbuat apapun dalam mengimplementasikan kreativitas seni. Seorang musisi dapat merespon keadaan baik itu sosial, ekonomi, politik, dan budaya ketika sedang terjadi keadaan genting di suatu bangsa. Melalui teknologi musik, seorang seniman dapat berkontribusi terhadap kehidupan manusia ketika situasi dunia tengah dihadapkan pada wabah seperti yang tengah terjadi pada saat ini yaitu covid 19. Dengan metode kolaborasi dapat dihasilkan sebuah karya yang dapat dinikmati oleh semua orang dibelahan dunia manapun. Melalui teknologi pula seorang seniman dapat memberikan kebahagiaan dengan membuat rekaman virtual berbentuk audio dan video kemudian dibuat dari rumah masing masing lalu di edit oleh seorang editor kemudian dikirim melalui jejaring teknologi. Masa kini telah menjadi suatu keniscayaan bagi seluruh umat manusia untuk menerima kemajuan tersebut dalam kehidupan sehari-hari, demikian pula dalam dunia pendidikan. Dengan seni dan

teknologi, kita dapat menunjukkan bahwa Indonesia adalah negara yang kaya oleh keberagaman, dan keberagaman itu harus kita pertahankan. Masih banyak hal yang perlu penyempurnaan dari penelitian ini, namun setidaknya penelitian ini menjadi suatu cara berfikir kreatif dalam konteks kolaborasi dengan memanfaatkan piranti teknologi di bidang musik di tengah kesulitan berkesenian di masa pandemi.

REFERENSI

- Daulay, R. R., & Adlin, D. (2019). Pengaruh Rangsang Kinestetik dan Visual Tari Kreasi Batak Toba di Sekolah MAN 2 Model Medan. *Gesture: Jurnal Seni Tari*, 8(2), 114–125.
- Dr. Preeti Bala Sharma. (2013). Painting : A Tool of Non-Verbal Communication. *Language in India*, 13(7), 312–318.
- Hardani, S. (2006). Ismail Marzuki: Komponis Lagu-lagu Perjuangan. *Harmonia Jurnal Pengetahuan Dan Pemikiran Seni*, VII(3).
- Hawkins, A. M. (1991). *Bergerak Menurut Kata Hati*. Jakarta: MSPI.
- Juslin, P. N. (2013). What does music express? Basic emotions and beyond. *Frontiers in Psychology*, 4(SEP), 1–14. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2013.00596>
- Mariato, M. D. (2007). Relasi Luar Dalam Antara Seni Dan Metafora. *Jurnal Surya Seni*, 4(1).
- Moleong, J. L. (2008). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Natanael, H., Dewanta, A., & Yogatama, C. (2020). Bagatelle: Penciptaan Musik dalam Format Duet Biola dan Gitar. *Promusika*, 8(April), 36–41.
- Pudjasworo, B., Prasetya, H. B., & Senen, I Wayan, Rokhani, Umilia, Y. (2017). *Karya Cipta Seni Pertunjukan*. Retrieved from <http://digilib.isi.ac.id/id/eprint/5386>

- Purba, D. (2020). Kajian Estetika Lagu “ Rayuan Pulau Kelapa ” Karya Ismail Marzuki. *Jurnal Seni Nasional Cikini*, 6(2), 52–58.
- Rosen, D., Schmidt, E. M., & Kim, Y. E. (2013). Utilizing music technology as a model for creativity development in K-12 education. *C&C '13: Creativity and Cognition 2013*, (May), 341–344. <https://doi.org/10.1145/2466627.2466670>
- Rothman, P. (2015). An interview with Ben Finn, co-founder of Sibelius [Part 1 of 2]. Retrieved December 26, 2020, from June 23 website: <https://www.scoringnotes.com/news/an-interview-with-ben-finn-part-1/>
- Setyawan, D. (2017). Pemanfaatan Software sibelius Sebagai Media Pembelajaran Musik. *Ejurnal Imedtech*, 1(2), 15–30. Retrieved from <http://library1.nida.ac.th/termpaper6/sd/2554/19755.pdf>
- Sinaga, F. S. S., Maestro, E., Marzam, M., & Yensharti, Y. (2019). Software Sibelius Sebagai Alternatif Penulisan Notasi Musik Di Era Millenial. *Musikolastika: Jurnal Pertunjukan Dan Pendidikan Musik*, 1(1), 1–6. <https://doi.org/10.24036/musikolastika.v1i1.11>
- Spreadbury, Daniel. Finn, J. Ben. (2012). Sibelius 7, Reference guide. In *Thunderbird International Business Review* (7.1.3 Sept). <https://doi.org/10.1002/tie.4270060417>
- Supiarza, H. (2019). *Rekonstruksi Musik Keroncong Anak Muda di Kota Bandung*. Universitas Padjadjaran.
- Wallmark, Z. (2007). *Making Music in the Digital Age: How Technological Developments Shape the Way We Create and Listen to Music*. University of Oregon.
- Widodo, T. W. (2015). Pembelajaran Aransemen Musik Berbasis Teknologi Komputer di Jurusan Musik FSP Institut Seni Indonesia Yogyakarta. *Promusika*, 3(2), 119–128. <https://doi.org/10.24821/promusika.v3i2.1695>.