

BAB I PENDAHULUAN

Latar belakang

Musik metal atau underground merupakan tipe musik yang memiliki tempo cepat dengan karakter suara vokal menggunakan nada *ground* atau nada paling rendah (Putrawan, 2013). Musik metal dimulai pada pertengahan tahun 1960, band pertama yang mengangkat musik metal adalah *Led Zeppelin* dan *Black Sabbath*. Musik metal adalah pengembangan dari musik *heavy metal* yang merupakan sub genre dari musik rock and roll (William Phillips & Brian Cogan, 2009). Musik metal biasanya membawakan atau menyampaikan pesan dalam lirik berbentuk kritik sosial yang berkaitan dengan maskulinitas atau kejantanan. Karakter musik metal yaitu keras dalam arti menggunakan full distorsi pada gitar, dan ketukan drum menggunakan tempo yang sangat cepat. Dengan karakter vokal yang bernada rendah atau *ground*, penikmat musik ini harus melihat teks lirik dalam album untuk memaknai lagu yang dibawakan (Putrawan, 2013).

Dinamika musik berfungsi untuk menunjukkan emosi atau perasaan yang ada dalam sebuah komposisi, seperti riang, sedih, atau datar. Dengan kata lain, dinamika musik berguna untuk menunjukkan nuansa lagu atau sisi emosional dalam lagu yang dimainkan. Dinamika musik itulah yang membuat sebuah lagu atau komposisi jadi sebuah karya yang tidak monoton.

Maka dari itu penulis menciptakan suatu karya yang menggambarkan suatu emosi yang diantaranya adalah rasa amarah, senang, tenang serta bahagia yang penulis gambarkan dan dituangkan kedalam suatu karya musik yang bergenrekan Musik Metal. Namun di balik hal itu, penulis sempat berbincang dengan *Dr. Hin Hin Agung Daryana* (narasumber) bahwa musik metal sangatlah jarang menggunakan sistem dinamika yang berubah rubah dikarenakan tertutup oleh bunyi distorsi atau overdrive pada instrument gitar.

Maka dari itu, penulis mencoba menuangkan dinamika musik yang berubah ubah dari setiap part lagu yang mempunyai rasa suatu emosi yang berbeda beda dengan menggunakan suatu musik yang disebut dengan *Sequencer* yaitu suatu perangkat atau aplikasi perangkat lunak yang dapat merekam, mengedit serta memutar musik di balik semua instrument combo yang juga bisa dijadikan musik pengiring. Selain dengan sequencer, penulis mencoba membuat sebuah ide agar dinamika pada instrument gitar terdengar dan terasa dengan menggunakan *sound clean* pada part tertentu dalam lagu tersebut. Maka terciptalah sebuah karya yang berjudul *Dynamic*

Tujuan penciptaan

Adapun tujuan penciptaan, antara lain :

1. Menggambarkan suatu emosi yang dituangkan ke dalam suatu musik.
2. Eksplorasi pengolahan Motif Melodi, Ritmik, dan pesan Musikal yang di formasikan kedalam format Combo bergenre musik metal.

Sistematika Penulisan.

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Penciptaan

Berisikan tentang mengenai alasan-alasan baik yang bersifat tekstual maupun kontekstual yang melatar belakang pengicptaan karya yang akan/sedang dibuat.

1.2. Tujuan Penciptaan

Berisikan tentang hal-hal yang ingin dicapai oleh pencipta, baik untuk pribadi, masyarakat, maupun institusi/kampus.

1.3. Sistematika Penulisan

Berisikan mengenai sistem tata tulis (out line) yang akan dipergunakan pada saat penulisan Tugas Akhir. Sistem tata tulis minimal harus megikuti sistem tata tulis yang sudah ditetapkan oleh Program Studi Seni Musik Fiss Unpas.

BAB II LANDASAN KONSEPTUAL

Berisikan mengenai uraian konsep yang dijadikan landasan penciptaan/komposisi musik. Uraianya bisa berupa teori ataupun rujukan rujukan yang bersumber dari buku atau sumber-sumber lain yang telah diakui kebenarannya dan dijadikan acuan atau landasan ketika menjelaskan/mendeskripsikan komposisi.

2.1. Acuan Karya

Berisikan tentang referensi – referensi karya atau teori yang mendukung proses penciptaan karya.

2.2. Dasar Pemikiran

Uraian tentang konsep yang dijadikan dasar penciptaan/komposisi musik dalam hubungannya dengan acuan karya.

Perbedaan acuan karya dengan dasar pemikiran : acuan karya mengidentifikasi dan mendeskripsikan karya-karya orang (karya yang dijadikan acuan atau karya yang akan dijadikan referensi). Sementara dasar pemikiran berisikan tentang langkah dan hal-hal yang akan dikembangkan pada karya sendiri berdasarkan pengidentifikasian dari karya-karya yang dijadikan acuan/referensi.

BAB III PROSES PENCIPTAAN

3.1. Ide/gagasan.

Berisikan tentang uraian/pemaparan tentang ide/gagasan yang dijadikan dasar penciptaan komposisi

3.2. Konsep Garap

Berisikan tentang pembuatan komposisi itu sendiri.

BAB IV PROSES PRODUKSI PERTUNJUKAN

4.1. Proses Latihan

Berisikan tentang uraian/pemaparan tentang tahapan-tahapan dari proses transformasi ide/gagasan dari karya TA terhadap para pemain beserta saran dan prasarana lainnya selama latihan sampai pada akhirnya karya tersebut untuk siap dipertunjukan.

4.2. Konsep Pementasan.

4.2.1. Tata Pentas

4.2.2. Tata Suara

4.3.3. Tata Busana (Kostum Pentas)

BAB V PENUTUP

Berisikan tentang pengalaman-pengalaman empiris selama pembuatan dan pementasan karya.