

ANALISIS ARANSEMEN DAN PROSES KREATIF PADA LAGU “DAN SEMUA YANG TERTINGGAL” OLEH GRUP MUSIK ZOMBIES DAYLIGHT

M. Faris Febrianto
Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
E-mail: febriantofariez2001@gmail.com

Abstrak

Lagu dan semua yang tertinggal adalah lagu dari band zombies daylight yang diaransem dari versi lama menjadi versi yang baru. Terdapat beberapa perbedaan konsep dan aransem pada versi yang baru ini. Dalam penelitian ini penulis akan mencoba menjabarkan analisis struktur aransem dan proses kreatif pada lagu dan semua yang tertinggal. Data yang diperoleh pada penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif melalui observasi tidak langsung, wawancara semi terstruktur dan dokumentasi. Teknik analisis data dalam penelitian ini meliputi pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

Hasil dari penelitian ini yaitu, (1) proses kreatif yang dilalui oleh band zombies daylight sesuai dengan ciri-ciri kreativitas yang disebutkan oleh Wallas yang meliputi, tahap persiapan, tahap inkubasi, tahap iluminasi, dan tahap verifikasi, (2) Lagu dan semua yang tertinggal telah memenuhi aspek yang telah dijelaskan oleh Pujiwiyana diantaranya terdapat introduksi, verse, chorus, interlude, transisi, koda dan harmoni, dan ending.

Kata Kunci: Analisis, Aransem, Grup Musik.

Abstract

The song “Dan Semua Yang Tertinggal” is a song from the band Zombies Day which was arranged from the old version to the new version. There are several concept and arrangement differences in this new version. In this study the author will try to describe the analysis of the arrangement structure and the creative process of the song and everything that is left behind. The data obtained in this study used a qualitative descriptive method through indirect observation, semi-structured interviews and documentation. Data analysis techniques in this study include data collection, data reduction, data presentation, and drawing conclusions.

The results of this study are, (1) the creative process that the band zombies daylight goes through is in accordance with the creative characteristics mentioned by Wallas which include, the preparation stage, the incubation stage, the illumination stage, and the verification stage, (2) the song and all that left behind has fulfilled the aspects explained by Pujiwiyana including introduction, verse, chorus, interlude, transition, coda and harmony, and ending.

Keywords: Analysis, Arrangements, Bands

PENDAHULUAN

Di era digital ini, telah banyak musisi yang memilih memproduksi dan mempromosikan karyanya secara mandiri (berdiri sendiri) atau biasa disebut dengan indie (Jati & Rusdi, 2021). Di Indonesia, musik indie atau musik alternatif semakin populer dan banyak diminati generasi muda. Kota Surabaya saat ini sedang banyak bermunculan grup – grup musik atau band indie (mandiri) yang memiliki karya lagu sendiri. Musisi lokal Surabaya mulai menunjukkan eksistensi melalui digital platform seperti, *Youtube*, *Spotify*, *Apple Music*, *Instagram*, dan sebagainya. Fenomena digitalisasi yang terjadi menjadikan grup musik berani membuat karya mereka sendiri. Hal ini mendorong kemajuan dalam proses bermusik menjadi lebih terkonsep (Syahida, 2020). Zombies Daylight merupakan grup musik lokal asal kota Surabaya, Zombies Daylight merupakan band yang cukup hype pada tahun 2009 hingga saat ini, hal ini dibuktikan dengan jumlah pendengar lagu Zombies Daylight pada berbagai digital platform music. Pada platform Spotify pendengar lagu Zombies Daylight berjumlah 1.900, Youtube Music berjumlah 251, Youtube berjumlah 106.247. Zombies Daylight juga pernah eksis di gigs komunitas serta pensi sekolah di zamannya. Grup musik Zombies Daylight membawakan beberapa genre dalam karyanya. Genre tersebut terdiri atas Rock Alternatif, Metal Alternatif, Pop Rock, Elektronik Rock dan EDM dengan nuansa modern. Band tersebut memiliki 2 album musik dengan genre yang berbeda di album pertama dan kedua. Album pertama berjudul “How Close We Are To Our Death” dalam album ini terdapat 10 lagu yang dirilis pada tahun 2009, sedangkan album kedua dirilis pada tahun 2023 yang didalamnya terdapat 5 lagu. Didalam

album kedua terdapat 5 lagu yang berjudul Saviour, DSYT, Ghost, Putar Waktu Kembali, See The Light. Dalam album kedua tersebut terdapat satu lagu yang di remake dari album pertama yang berjudul “Dan Semua Yang Tertinggal” yang kemudian Kembali di rilis dengan judul “DSYT” pada tahun 2021. Lagu “Dan Semua Yang Tertinggal” merupakan salah satu lagu grup musik Zombies Daylight yang dirilis pada tahun 2009. Lagu ini bercerita tentang penyesalan dari perbuatan yang pernah dilakukan di masa lalu, mengakibatkan penyesalan tersebut tidak bisa digantikan oleh apapun sehingga membekas dalam diri. Lagu “Dan Semua Yang Tertinggal” merupakan kisah yang dialami oleh pencipta lagu, sehingga pencipta ingin menyampaikan pesannya melalui lagu tersebut. Lagu yang berjudul “Dan Semua Yang tertinggal” ini menjadi lagu paling di kenal yang memiliki pendengar paling banyak, yaitu berjumlah 84.000 pendengar atau views pada platform Youtube. Kemudian lagu ini di remake dengan judul DSYT yang dirilis pada album *How Close we Are To Our Death*. Lagu DSYT dibuat ulang dengan aransemen dan nuansa musik yang sangat berbeda dari lagu sebelumnya. Aransemen sangat erat jika dikaitkan dengan kreativitas, seorang arranger didorong untuk mampu mengolah sebuah karya yang akan diaransemen, agar karya music memiliki nilai estetika dan menjadi lebih artistik (Firmansyah, 2016). hal ini juga dilakukan oleh Zombies Daylight dimana lagu “Dan Semua Yang tertinggal” diaransemen ulang dengan tujuan untuk memperoleh intensi atau mengingatkan kembali kepada public mengenai karya music tersebut. Selain itu, aransemen ulang dilakukan Zombies Daylight untuk menyesuaikan komposisi musik dengan

vocal penyanyi dan pasar musik pada saat ini. Umumnya, pembuat aransemen melakukan modifikasi pada sebuah lagu dengan menguraikan karya asli dengan detail hingga memperoleh makna yang baru dan menambah materi-materi baru yang tidak ada dalam karya aslinya (Wilson, 1985).

Arranger mengaransemen lagu “Dan Semua Yang Tertinggal” menggunakan nada drop B. Lagu “Dan Semua Yang Tertinggal” merupakan lagu yang cukup sederhana, akan tetapi setelah diaransemen lagu ini terdengar lebih enak di dengar dan mengikuti tren musik saat ini. Oleh karena itu, untuk mengetahui lebih dalam bagaimana aransemen yang digunakan Zombies Daylight dalam memodifikasi karyanya menjadi hal yang menarik bagi peneliti untuk diketahui lebih lanjut. Berdasarkan uraian diatas mendorong peneliti untuk melakukan penelitian tentang analisis aransemen lagu “Dan Semua Yang Tertinggal” oleh Zombies Daylight. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui aransemen lagu DSYT oleh grup musik Zombies Daylight.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif merupakan pendekatan penelitian yang digunakan untuk menjawab masalah peneliti berupa kalimat yang bersalah dari aktivitas wawancara, pengamatan, penggalan dokumen (Rukminingsih, dkk, 2020). Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu teknik analisis data deskriptif kualitatif. Menurut (Sugiyono, 2014) teknik analisis data merupakan proses analisis data kualitatif yang dilakukan secara terus menerus hingga datanya jenuh.

Keabsahan data dalam penelitian ini menggunakan teknik triangulasi sumber . Trianggulasi sumber dan menurut (Moleong, 2021) dilakukan dengan membandingkan dan mengecek kredibilitas data yang diperoleh melalui beberapa sumber. Untuk memperoleh data yang sesuai dengan aransemen lagu *DSYT* dan proses kreativitas oleh grup musik *Zombies Daylight*

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis Aransemen lagu “DSYT”

Setiap aransemen musik memiliki tekstur musik yang berfungsi sangat penting. Berikut tekstur musik dibagi dibagi menjadi 3 (Pujiwiwiana, 2009) :

1. Monophonic Tekstur : tekstur musik yang terdiri dari satu suara.
2. Polyphonic Tekstur : tekstur musik terdiri dari lebih dari satu suara akan tetapi konsep harmoninya tidak secara vertical cordial.
3. Homophonic Tekstur : tekstur musik yang terdiri dari berbagai suara yang terstruktur secara serempak progresi akord.

Disetiap aransemen tentu memiliki struktur sebagai berikut :

a. Cadence



Gambar 1. (Progres chord aransemen baru)



Gambar 2. (Progres chord aransemen lama)

Progres dan cadence di aransmen baru hampir sama dengan yang lama. Namun terdapat perbedaan



Gambar 6. (Bagian verse aransemen lama)



Gambar 7. (Ending verse aransemen lama)

Perbedaan verse dalam lagu DSYT terlihat pada pattern atau rhytm pada drum dan iringannya. Pada kotak warna biru di gambar 6, Versi yang baru pattern mengikuti layer pada intrument synthesizer dengan gitar elektrik menjadi ornamen atau pemanis dengan sound chorus dan reverb yang bertujuan membangun nuansa atau mood calmdown sebelum masuk pre chorus yang di mainkan secara keras dan distorsi. Bass dimainkan dengan not quaver atau 1/8 bertujuan untuk membangun root yang bisa meng-cover ketukan pada bass drumnya. Pada verse di lagu baru memang cenderung lebih lembut gaya musiknya di banding dengan yang versi lama, karena memang kreator juga mengikuti konsep musik jaman sekarang dibading dengan versi lama yang masih terlihat gaya pop punknya. Perbedaan verse di lagu yang lama terlihat juga pada beat bass yang sebagian besar dimainkan

dengan not yang pendek dengan mengikuti bass drumnya yang lebih cenderung ke gaya pop punk dimana gaya atau genre pop punk ini sangat populer di masa itu. Pada gitar elektrik dimainkan dengan fungsi memberi ornamen untuk tambahan kebutuhan audio untuk mengisi frekuensi mid- high yang dimainkan dengan efek sound distorsi dengan permainan 2 nada yang dimainkan dari oktav low-high. Terlihat juga pada akhir verse pada aransmen lama di gambar 7 terlihat triple yang dimainkan secara unisono sebagai tanda berakhirnya bait pertama yang dimainkan dengan triplet syncoop yang bertujuan memberi kesan gaya pop punk.

d. Pre Chorus



Gambar 8 (Bagian pre chorus aransemen baru)



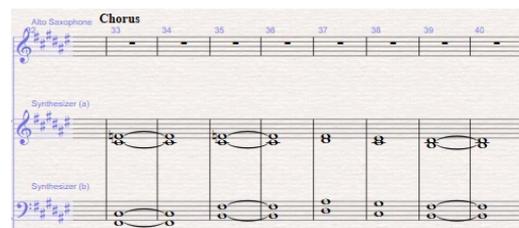
Gambar 9. (Bagian pre chorus aransemen lama)

Perbedaan Pre-Chorus pada lagu DSYT dalam dilihat dari gambar diatas. Pada gambar 8 adalah pre chorus pada aransmen yang baru, dimana bagian ini dimainkan sedikit

lebih keras dari bagian verse namun tidak dimainkan secara panjang atau sustain. Pada kotak merah di gambar 8 terlihat bass dan gitar unison mengikuti pola bass drum yang sedikit bermain syncop kicking pada bass drumnya. Hal ini bertujuan untuk membangun mood audio dari verse yang dimainkan secara lembut kemudian pre chorus yang dimainkan secara keras kemudian kembali lagi chorus yang dimainkan secara lembut atau soft. Tujuan lain pada bagian ini juga memberikan dinamika dan struktur lagu agar lagu terdengar tidak monotone, agar tidak memberikan efek jenuh pada pendengarnya, karena pada bagian chorus dimainkan secara lembut pada pre chorus ini dimainkan secara keras dan beat down dengan syncop kick dan di iringi gitar dan bass yang dimainkan secara unisono dan dimainkan dengan nada yang pendek. Pada bagian ending pre chorus yang versi baru terdapat fill in drum yang dimainkan dengan not quaver yang bertujuan untuk menyeimbangkan dengan pola iringan pre chorus dari awal. Pada gambar 9 adalah partitur aransemen versi lama, terlihat pattern drum lebih cenderung lebih keras dibanding versi lama. Pada kotak merah pada gambar 9 terlihat drum lebih cenderung memainkan menggunakan snare dan bass drum secara bergantian dengan cymbal crash dan china yang dimainkan secara bergantian juga. Pada bagian akhir fill in drum pada kotak biru di gambar 9 juga dimainkan secara cepat menggunakan not desemi quaver atau 1/32 dengan tujuan membangun mood cresscendo

sebelum masuk bagian chorus yang dimainkan secara keras dan cepat juga. Bass dimainkan menggunakan not quaver 1/8 dengan tujuan mengikuti pola dari iringan drumnya. Gitar elektrik dimainkan dengan pola yang sama agar bisa mengikuti pola utama pada bagian iringannya, Namun di bagian ini gitar dimainkan dengan teknik open palmute yang mana tangan kanan menyentuh dan membuka senar bagian belakang dengan menggunakan plectrum atau pick gitar.

e. Chorus



Gambar 10. (Bagian chorus aransemen baru)



Gambar 11. (Bagian chorus aransemen lama)

Perbedaan Chorus pada lagu DSYT dalam dilihat dari gambar diatas dimana gambar 10 adalah aransemen yang baru dengan permainan intro diawali dengan instrument

Synthesizer untuk membuat nuansa layering atau rhythm panjang dengan menggabungkan suara piano dan ocean voice dalam VST (Virtual Studio Technology) yang terdapat pada VST Kontakt di DAW (Digital Audio Workstation). Layering ini bertujuan untuk memberikan frekuensi mid-high di awal chorus yang bermaksud untuk memberi kenyamanan audio setelah sebelumnya pre- Chorus dimainkan dengan beat drum drum dan iringi distorsi yang keras dari gitar elektrik. Dalam versi baru ini chorus memang sengaja dibuat soft dengan permainan pada frekuensi audio dimana sound terdengar lebih deep dengan konsep mengikuti perkembangan pasar musik dan kebutuhan audio yang akan di publish ke media online. Gambar 11 adalah bagian chorus pada aransmen lama yang dimainkan dengan pattern gaya pop punk yang bertujuan memberikan kesan dimana pattern drum memang dibuat lebih dominan yang di ikuti bass dan gitar sebagai penunjang iringan musik saja. Bagian ini adalah gaya musi populer pada masa itu dengan memberikan audio distorsi pada gitar dengan tempo yang cepat dan dimainkan dengan strumming sustain menggunakan not semi quaver atau 1/16 pada gitar dan menggunakan not quaver atau 1/8 pada bass yang dimainkan dengan sustain juga.

Perbedaan kedua versi ini hanya ingin mengikuti selera dan penikmat musik saat ini saja. Tidak terlalu spesifik dengan mempertimbangkan lirik dan karakter

35 lagu karena lirik pada bagian chorus tetap sama dengan versi

yang lama, hanya saja perbedaan pasar membuat kreator juga harus open mind dengan sajian musik yang tidak mementingkan konsep idealis dari band tersebut.

f. Interlude



Gambar 12. (Bagian interlude aransemen baru)



Gambar 13. (Part saxo interlude aransemen baru)

Terdapat penambahan bagian Interlude pada versi baru yang sebelumnya tidak ada interlude pada versi yang lama, dimainkan dengan awalan unisono pada instrument gitar bass dan drum dengan tambahan instument saxophone yang menjadi filler dan melodi utama pada bagian ini. Bagian interlude ini menggunakan gaya pop namun tetap memberi kesan rock dengan sound gitar distorsi strumming panjang dengan mengikuti pattern dari drum.

Pada not drum memainkan pattern utama dengan gaya pop namun tidak meninggalkan nuansa rock yang menjadi piont of view dari lagu ini, pattern drum dimainkan dengan iringan cymbal crash yang dimainkan secara terus menerus yang bertujuan membuat bagian ini

adalah bagian paling louder atau bagian paling keras dalam lagu ini. Puncak atau bagian klimaks dalam lagu ini. Pada saxophone dimainkan dengan awalan nada panjang untuk memberi kesan pop dan dilanjutkan dengan melodi oktav atas yang dimainkan dengan frekuensi high dengan tujuan agar melodi saxophone lebih dominan daripada instrument yang lain sehingga bagian ini terlihat seklai bahwa saxophone mengambil alih tema dari bagian-bagian lagu sebelum dan sesudahnya.

g. Outro



Gambar 14. (Bagian outro aransemen baru)



Gambar 15. (Bagian outro aransemen lama)

Perbedaan outro lagu ini terdapat perbedaan pada bagian iringannya. Pada bagian versi lama outro dimainkan tetap dengan nuansa pop punk yang dimainkan dengan sound

distorsi pada gitar 1 dan 2. Pada pattern drum hampir sama dengan pattern pre chorus dengan mendominasi snare dan bass drum sebagai main pattern yang di iringi gitar dan bass sebagai rhythm utama. Penempatan snare dan bass drum ini bertujuan untuk memberikan closing epilog dengan gaya pop punk yang dimainkan secara keras dan di tutup dengan fill drum tempo cepat menggunakan not desemi quaver atau 1/32 dengan akhir not unisone pada chord IV yaitu Db sebagai penutup chord. Pada bagian versi baru ini outro dimainkan dengan menggunakan synthesizer saja seperti intro dan chorus, outro ini bertujuan memberikan cooling down yang sebelumnya pada bagian chorus 2 menggunakan musik yang keras dengan distorsi di iringi dengan saxo sebagai filler. Pada outro versi baru ini memberikan ending sound yang soft pada permainan audio frekuensi low-mid dengan efek reverb agak menunjang scene video klip closing story.

h. Harmoni



Gambar 16 (Bagian Chorus)

Harmoni merupakan nada yang berbunyi secara serentak yang tampak tersusun vertical ke atas dalam notasi balok. Harmoni klasik

atau klasik umumnya terdiri atas trinada sederhana (simple triad), terdengar konsonan serta menghindari bunyi disonan. Bunyi konsonan lebih dominan dari pada disonan atau dengan kata lain disonan lebih terikat sedangkan konsonan bebas. Bagian harmoni pada sebuah band tidak terlalu mencolok seperti pada format ensambel musik dan orkestra. Pada sebuah band harmoni kadang hanya sebatas penyusunan chord triad dan di iringi dengan keyboard saja. Seperti di bagian ini penyusunan harmoni hanya menggunakan 3 instrument yaitu 2 gitar dan 1 bass yang masing-masing berperan sebagai penyusun chord triad pada gitar 1 dan 2 kemudian bass berperan sebagai root dari sebuah chord dengan mengikuti chord dari lagu tersebut.

Tahapan Kreativitas Lagu “DSYT”

Menurut (Wallas, 1926) proses kreativitas yang dibagi menjadi empat tahap, yakni tahap persiapan, tahap inkubasi, tahap iluminasi dan tahap verifikasi.

a. Tahap persiapan

Terdapat beberapa influence dalam menemukan sound layering pada intro lagu DSYT salah satunya adalah Band *Bring Me The Horizon* dan *Architect*. Band ini mempunyai ciri khas pada penataan sound menggunakan VSTi untuk memperluas audio dan memperkaya sound dari tambahan instrument modern seperti Synthesizer. Penggunaan VSTi menjadi inspirasi grup *Zombies Daylight* untuk memperluas audio dan memperkaya sound sehingga terlihat lebih meriah dan harmoni walaupun hanya menggunakan instrument Gitar,

Bass dan Drum saja untuk masing-masing personelnya. Dari proses riset tersebut grup musik *Zombies Daylight* melakukan proses persiapan aransmen dengan menulis konsep musik yang di aplikasikan pada setiap bagian-bagian lagu seperti intro, verse, pre-chorus dan chorus. Dari bagian-bagian itu pemilihan audio tambahan (VSTi) dan instrument sangat di perhatikan karena hampir semua musik pada saat ini menggunakan tambahan Virtual Instrument dalam proses aransmenya. Tidak hanya itu saja keuntungan menggunakan VSTi dalam proses penggarapan musik adalah mempersingkat waktu take audio dan memperkecil biaya produksi karena VSTi hanya memerlukan software dan midi controller saja untuk proses aplikasinya. Sehingga menurut kreator memilih menambahkan Virtual Instrument sangat banyak manfaat dan keuntungan selain dari akomodasi biaya produksi Virtual Instrument juga memperkaya sound dan menambahkan harmoni dalam lagu.

b. Tahap inkubasi

Menurut kreator pemilihan penggunaan VTSi sangat bagus namun juga timbul masalah di bagian- bagian tertentu seperti bagian pre-chorus. Bagian ini terdapat pattern beatdown dengan didominasi oleh ketukan snare dan bass drum dengan diikuti chord gitar dan bass dengan permainan strum yang pendek sehingga memunculkan kesan emosional pada bagian-bagian lagu tertentu. Sedangkan penggunaan VSTi bersifat Layering atau melapisi bagian rhytm lagu dengan suara

halus dan harmoni. Hal ini menimbulkan kesan destruktif pada bagian pre-chorus ini, namun pemecahan masalah dapat dilakukan dengan pemilihan bagian-bagian tertentu saja yang ditambahkan layering dengan tujuan genre dari band tersebut tidak hilang walaupun banyak penambahan efek audio dan Virtual Instrument pada komposisinya.

c. Tahap iluminasi

Dari beberapa pilihan akhirnya krator memilih sound dari plugin KONTAKT – Ocean Voice dengan pertimbangan sound dari VSTi ini memberikan nuansa atau mood tenang dengan frekuensi low-mid dengan efek reverb sehingga suaranya bisa lebih far (jauh) dan menggema. Sound dari VSTi ini dipilih dengan tujuan memberikan kesan tenang yang didukung oleh penggambaran scene dari clip lagu dan lirik seolah-olah bisa menjadi satu perspektif yang akhirnya pesan yang disampaikan oleh lirik dengan didukung oleh audio dan scene video bisa sampai ke telinga audiens. Tidak hanya itu saja dalam tahap ini proses insert efek dari gitar dan bass juga menimbulkan masalah yang harus di selesaikan seperti crash frekuensi dari low pada instrument bass dan low dari VSTi. Masalah ini dapat diatasi dengan penambahan plugin tambahan seperti Multiband Compressor yang fungsinya membatasi louder sound pada frekuensi tertentu. Pada bagian ini plugin ini bekerja pada bagian frekuensi 800-900hz untuk meredam bagian low-mid dari bass sehingga tidak terjadi crash

frekuensi pada bagian-bagian tertentu.

d. Tahap verifikasi

Peran kreator sangat besar dalam melakukan riset, seperti bagaimana proses publikasi yang efektif sehingga lagu DSTY laku di industri musik dan dapat bersaing dengan lagu-lagu saat ini yang beredar di pasar musik digital. Hal yang sangat di perhatikan adalah tingkat loudness dari masing-masing platform musik berbeda. Seperti tingkat loudness dari spotify, joox, itunes, apple music harus di sesuaikan dengan masing-masing platform dengan tujuan agar lagu yang sudah di produksi ini ketika di publish tidak mengalami kompresi pada saat ter- unggah. Jika hal ini terjadi maka lagu tidak akan sempurna, dan bisa dipastikan ukuran bitnya pasti akan berbeda yang menyebabkan jika lagu di unduh dari platform bisa terjadi peaking audio atau lagu akan terdengar pecah atau gembret. Maka dari itu proses verifikasi ini harus detail dan teliti agar lagu yang terpublish akan sempurna dan bagus. Selain itu dalam produksi ini pasar yang tuju bukan hanya platform audio saja namun juga platform audio visual seperti YouTube, Instagram, TikTok dan banyak lagi. Tentunya kualitas gambar dan rendering video juga harus diperhatikan format dan bitratanya, Sehingga kualitas video juga bisa berimbang dengan kualitas audio yang telah di produksi sebelumnya. Tahapan ini adalah tahap terakhir sehingga memerlukan fokus yang berbeda dari tahap-tahap sebelumnya

sehingga dapat disimpulkan pada tahap verifikasi tidak akan berjalan dengan sempurna tanpa adanya proses riset yang baik dari tahap-tahap sebelumnya.

KESIMPULAN

Analisis aransmen pada lagu Lagu “Dan Semua Yang Tertinggal” dari kreator band “Zombies Daylight” diatas dapat di tarik kesimpulan sebagai berikut.

Perbedaan aransmen pada kedua versi dari lagu “Dan Semua Yang Tertinggal” terdapat pada konsep audio dan visualnya. Perbedaan aransmen tersebut menerucut pada konsep dan penyesuaian penyajian konseo musik pada zamannya. Pada versi lama menggunakan gaya yang populer pada tahun 2010 yaitu pop punk dengan gaya musik yang keras dan ketukan cepat pada drum dengan menonjongan beat down dari snare, cymbal dan bass drum sebagai ciri dari genre atau gaya pop punk. Sedangkan dalam versi yang baru konsep audio dan visual di sesuaikan dengan mengikuti selera pendengar musik jaman sekarang. Dengan audio yang tidak terlalu keras namun di sesuaikan dengan scene yang ada di video klip tersebut dengan menggabungkan techlonogy jaman sekarang menggunakan audio dari VST (Virtual Studio Technology) dengan sound yang soft dan deep membuat sajian musik dari lagu “Dan Semua Yang Tertinggal” menjadi sajian musik baru san menjadi musik lebih dewasa tanpa meninggalkan idealis dari genre sebelumnya yaitu pop punk.

DAFTAR PUSTAKA

Firmansyah F. Proses Aransemen Lagu Dalam Bentuk Musik Tema Variasi. Sitakara, 15-39

Jati, G. B., & Rusdi, F. (2021, Oktober). Strategi Pemasaran Musisi Indie dalam Industri Musik Indonesia (Analisis terhadap Adhitia Sofyan). *Prologia*, 5(2), 218-222.

Moleong, L. J. (2021). Metodologi penelitian kualitatif. Bandung: Rosda.

Munandar, U. (1999). Pengembangan kreativitas anak berbakat (Cetakan 2). Jakarta: PT. Rineka Cipta. *Kualitatif*. Bandung: Alfabet

Pujiwiyana. (2009). BAGIAN PENTING DARI ANALISA MUSIK DALAM PERMAINAN DRUM DAN MARCHING BAND. Persatuan Drum Band Indonesia.

Rukminingsih, Adnan, G., & Latief, M. A. (2020). Metode Penelitian Pendidikan Penelitian Kuantitatif, Penelitian Kualitatif, Penelitian Tindakan Kelas. (E. Munastiwi, & H. Ardi, Eds.) Yogyakarta: Erhaka Utama.

Sugiyono. (2014). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D. Alfabeta.

Syahida, M. A. (2020). STRATEGI PEMASARAN INDUSTRI MUSIK INDEPENDEN KOTA SEMARANG DI ERA DIGITAL. *Binawakya*, 15(3), 4235-4243.

Wallas, G. (1926). The Art of Thought (Vol. 10). Michigan: Hardcourt, Brace.

Wilson, F. R. (1985, May). Music as Basic Schooling for The Brain. *Music Educators Journal*, 71(9), 39-42.