

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

The Hearts Sound Of Victim merupakan sebuah karya komposisi musik multimedia yang berangkat dari sebuah fenomena sosial. Fenomena tersebut berdasarkan dari pengalaman empiris pengkarya. Pengalaman empiris merupakan sebuah kejadian atau pengalaman yang pernah dan sudah dialami atau dirasakan oleh seluruh panca indera (Hibatulla, 2011 : 35). Pengalaman empiris yang dirasakan yaitu menjadi korban akibat perbuatan *bullying* sewaktu di bangku sekolah atau SMP. Seperti diejek, dicaci maki, dipalak serta pembulian secara fisik seperti dipukul, ditendang dan lain sebagainya.

Terdapat pengalaman psikis dan tekanan mental (*down mental*) yang dialami oleh pengkarya setelah merasakan pembulian yang dilakukan oleh teman-teman di bangku sekolah. Seperti merasakan cemas, tertekan, depresi, takut untuk pergi ke sekolah, merasa tidak berguna, hingga ingin mengakhiri hidupnya. Hal tersebut juga seperti yang diungkapkan dalam penelitian (Reni dan Ivan ,2015 : 109) :

“Bahwa korban bullying memiliki keinginan untuk balas dendam atas perilaku yang mereka terima dan ketika mengalami bullying korban merasakan banyak emosi negatif seperti marah, dendam, kesal, tertekan, takut, malu, sedih, tidak nyaman, dan terancam serta

tertekan, takut bertemu dengan pelaku bullying hingga depresi dan berkeinginan untuk bunuh diri”.

Pengalaman psikis tersebutlah yang menjadi ketertarikan atau ide pengkarya untuk menjadikannya sebagai sebuah komposisi musik multimedia dengan menggunakan konsep *elektro acoustic music*. Musik *Elektro acoustic* adalah musik yang dalam proses penciptaannya dilakukan dengan menggunakan peralatan elektronik. Materi utama dari musik *Electro acoustic* adalah apa yang disebut dari *acousmatic sounds* yaitu bunyi-bunyi yang terdengar tapi tidak terlihat lagi sumber aslinya (Nicholas, 2006 : 20).

Istilah *Electro acoustic music* adalah sebuah aliran (genre) yang menjadi bagian dari elektronik musik. Pada garapan ini mengacu pada sebuah proses yang terjadi pada *mikrofon* sebagai *tranduser* akustik menuju listrik atau sensor yang mengubah bunyi menjadi sinyal listrik dan dikembalikan lagi menjadi bunyi.

Karya musik multimedia ini akan digarap dengan konsep *Electro acoustic music* dan pendekatan atau tema *Experimental music*. *Experimental music* adalah musik yang inovatif, dengan pemilihan dan pemakaian alat musik yang mengalami inovasi. *Experimental music* juga mengeksplorasi fenomena bunyi menjadi suatu suara yang unik. *Experimental music* bersifat spontan, bebas ekspresi dan bebas interpretasi. Melalui konsep *Electro acoustic music* dengan tema *Experimental music*

pengkarya mencoba mengekspresikan perasaannya yang berasal dari pengalaman empirisnya ke dalam sebuah karya musik multimedia.

B. Rumusan Penciptaan

Berdasarkan latar belakang di atas, maka didapatkan rumusan masalah, yaitu : Bagaimana mewujudkan pengalaman empiris pengkarya menjadi sebuah karya musik elektronik dengan menggunakan pendekatan *Experimental Music* melalui garapan *Electro acoustic*.

C. Tujuan dan Manfaat Penciptaan

a. Tujuan penciptaan

1. Mengungkapkan pengalaman empiris menjadi sebuah karya musik multimedia agar kejadian *bullying* tidak terjadi lagi di lingkungan sosial anak-anak dan sekolah.
2. Memperkuat pengetahuan musik baik teori dan praktek yang dipelajari di Institut Seni Indonesia Padangpanjang ke dalam karya multimedia ini.
3. Memberikan pengalaman dibidang musik multimedia dalam bentuk live *Elektro acoustic* dengan pendekatan *Experimental music*.

b. Manfaat Penciptaan

1. Bagi lembaga Institut Seni Indonesia Padangpanjang, tulisan ini diharapkan dapat menjadi dokumentasi tertulis serta menambah bahan bacaan di perpustakaan sebagai sumber ilmu pengetahuan.
2. Pada program studi musik terutama minat multimedia sebagai referensi dalam menciptakan sebuah karya musik multimedia dengan pendekatan *Experimental music*.
3. Bagi pengkarya memberi sebuah *flash back memory*, atas kejadian-kejadian kelam yang pernah dirasakannya pada masa dahulu.
4. Memberi ruang bagi pengkarya untuk dapat mengekspresikan diri ke dalam sebuah media seni (musik) tentang pengalaman empiris yang pernah di alaminya waktu dulu.

D. Tinjauan Karya

Tinjauan karya dilakukan untuk memastikan keaslian suatu karya agar tidak terdapat kesamaan dengan karya sebelumnya yang menggarap dengan konsep dan teknik yang sama. Hal tersebut dilakukan agar tidak ada *plagiat* atau kesamaan dalam menggarap sebuah karya musik multimedia dengan teknik *Electroacoustic* dengan judul *The Hearts Sound Of Victim*

Karya tugas akhir Strata-1 atau S1 oleh Arif Setiawan yang berjudul *"Electro acoustic variasi tema elektro akustik"* Institut Seni Indonesia Padangpanjang Tahun 2013. Karya ini berangkat dari pengamatannya terhadap perkembangan teknologi yang mempengaruhi aktivitas sosial masa kanak-kanak yang mengalami perubahan ke dunia digital. Dengan penggarapan karya dari instrument konvensional yaitu marimba dengan teknik *synthesizer (sound effect)*. Kesamaan karya ini pada karya *The Hearts Sound Of Victim* terletak pada objek penciptaan karya yaitu tertarik pada fenomena sosial. Akan tetapi, karya *The Hearts Sound Of Victim* berfokus pada fenomena sosial anak-anak dengan pergaulannya sedangkan karya ini berfokus pada kecenderungan anak-anak yang tertarik pada dunia gadget atau digital. Jika dilihat dari teknik penggarapan karya sama-sama menggunakan teknik *electro acoustic* dengan media musik konvensional yaitu marimba. Akan tetapi pada karya *The Hearts Sound Of Victim* digarap dengan konsep *Electro acoustic* dengan media instrument *Noise box, Nail Violin, Spring Box, Midi controller, Gitar electric, efek gitar* Secara keseluruhan tidak terdapat kesamaan antara karya *"Electro acoustic variasi tema elektro akustik"* dengan *The Hearts Sound Of Victim* baik dari segi konsep, bentuk karya maupun metode penggarapannya.

Karya Padangpanjang music techno international forum oleh Indra Jaya dengan judul *"Saluang DEP (digital effect processor)"* Pada tahun 2006. Karya ini berangkat dari unsur musikal saluang darek dengan penggarapan menggabungkan media teknologi komputer. Kesamaan karya

ini pada karya *The Hearts Sound Of Victim* hanya pada teknik penciptaannya saja yaitu sama-sama menggunakan teknik *electro acoustic*, sedangkan dari objek yang diangkat ke karyanya pada karya “*saluang dep*” berbeda dengan *The Hearts Sound Of Victim*. Secara keseluruhan tidak terdapat kesamaan baik dari segi konsep maupun bentuk karya. Akan tetapi karya ini menjadi salah satu referensi pengkarya dalam teknik penggarapan karya.

Karya tugas akhir Strata-1 atau S1 oleh Iran Amri dengan judul “*Noise Ambience*” Institut Seni Indonesia Padangpanjang pada tahun 2010. Komposisi musik elektronik “*Noise Ambience*” ini merupakan sebuah karya musik yang menggunakan konsep garapan musik elektro akustik yang digabungkan dengan konsep garapan musik konvensional barat. Karya komposisi musik ini memiliki bentuk garapan tema variasi dengan menggunakan teknik pengembangan motif sekuen naik dan sekuen turun. secara keseluruhan tidak terdapat persamaan karya tersebut dengan karya “*The Hearts Sound Of Victim*”. Fokus penggarapan pada karya *Noise Ambience* lebih kepada pengembangan musik konvensional barat, sedangkan karya *The Hearts Sound Of Victim* kepada *Experimental Music*. Akan tetapi, teknik pengolahan yang digunakan dalam karya ini khususnya pada elektro akustik pengkarya jadikan sebagai referensi dan pedoman dalam penggarapan karya *The Hearts Sound Of Victim*.

Karya tugas akhir Strata-1 atau S1 oleh Egi Sukma dengan judul “*Sound Of Black Hawk Down*” Institut Seni Indonesia Padangpanjang pada

tahun 2016. Karya "*Sound Of Black Hawk Down*" Adalah karya musik multimedia yang juga berbentuk musik ilustrasi yang berangkat dari suasana perang dengan mengeksplorasinya menjadi musik dengan menggunakan VSTi, plugin, sound sampler dan sound effect. Dari tulisan ini pengkarya dapat mengetahui bagaimana pengolahan sebuah komposisi yang berasal dari sebuah peristiwa perang menjadi sebuah musik ilustrasi. Secara keseluruhan, tidak terdapat sama sekali persamaan karya ini dengan karya "*The Hearts Sound Of Victim*". Tinjauan terhadap karya ini hanya dijadikan sebagai referensi oleh pengkarya.

Karya tugas akhir Strata-1 atau S1 oleh Dhani Ficky Rinaldi dengan judul "*Sebuah Perjalanan Bunyi*" Institut Seni Indonesia Yogyakarta pada tahun 2015. Karya ini merupakan sebuah karya yang terinspirasi dari unsur-unsur budaya yang berbeda yang digabungkan menjadi satu yaitu budaya timur yang diwakilkan oleh karawitan jawa dan budaya barat oleh musik elektroakustik. Komposisi karya ini menggabungkan instrument akustik dan elektronik menjadi sebuah karya musik elektro akustik. Secara keseluruhan tidak terdapat kesamaan dengan karya *The Hearts Sound Of Victim* karena secara objek material sumber ide garapan karya berbeda, akan tetapi beberapa teknik penggarapan karya pada karya "*Sebuah perjalanan bunyi*" terdapat kesamaan dengan karya *The Hearts Sound Of Victim*. Kesamaan itu terdapat pada media yang digunakan dalam menggarap karya dengan menggunakan Studio one 5.

Melihat dari karya-karya di atas, tidak terdapat karya yang memilih pendekatan *Music experimental*. Selain itu, juga tidak terdapat kesamaan dalam penciptaan sebuah karya dengan karya *The Hearts Sound Of Victim* dengan karya sebelumnya atau lainnya. Akan tetapi, terdapat beberapa karya di atas yang memiliki konsep yang sama tapi berbeda dengan pemilihan instrument dan objek yang diangkat ke dalam karya.

E. Landasan Teori

Landasan Teori Penciptaan merupakan bagian penting dalam menciptakan sebuah karya yang berfungsi untuk mengarahkan pengkarya dan menjadi penguat bagi karya atas kerelevanan karya ini. Terdapat beberapa landasan teori yang digunakan di dalam penggarapan karya *The Hearts Sound Of Victim*, baik teori yang digunakan pada pemilihan objek maupun teori penciptaan karya musik.

The Hearts Sound Of Victim merupakan sebuah karya musik yang bersumber dari ketertarikan pengkarya terhadap fenomena yang dirasakan oleh dirinya sendiri (pengalaman empiris) menjadi korban akibat perbuatan *bullying*. Fenomena tersebut menjadi sumber gagasan pengkarya dalam menciptakan sebuah komposisi musik multimedia, dengan landasan teori empiris yang disampaikan oleh Soehardjo dalam buku “Sumber pengetahuan dan Rasionalisme dan Empirisme”, ia mengatakan :

“Perangkat batiniah terdiri dari rangkaian kegiatan yang kinerjanya berupa pembentukan ide seni. Ide seni merupakan sebuah proses yang tidak lepas dalam menciptakan sebuah komposisi baru, yakni dengan menghadirkan gagasan-gagasan melalui alam pikir, pengalaman, dan latar belakang budaya pemikiran sehingga terbentuklah ide-ide seni yang merupakan perwujudan dari pengalaman-pengalaman musikal terdahulu yang pernah didapatkan dari seluruh rangkaian kehidupannya atau Fenomena (Soehardjo, 2019: 17).”

Teori dari Soehardjo tersebut menjadi pedoman dasar pengkarya dalam mencari ide ketika menciptakan sebuah karya seni yang bersumber dari pengalaman yang dilalui atau dirasakan oleh pengkarya sendiri. Selain itu, teori tersebut juga sebagai penegas atau penguat dari pengkarya bahwa sumber inspirasi seorang pengkarya tidak memiliki batas dan ruang bisa dari berbagai sumber apapun salah satunya dari fenomena yang dialami oleh pengkarya sendiri.

Pada penciptaan sebuah karya musik pengkarya juga memiliki berbagai teori yang digunakan sebagai acuan dan pedoman pengkarya dalam menggarap karya seni. Landasan teori yang digunakan dalam proses penciptaan komposisi musik multimedia dengan konsep *electro acoustic* dan pendekatan *experimental music*. Teori *electro acoustic* yang pengkarya gunakan adalah teori *electro acoustic* dari Otto Sidharta dalam bukunya yang berjudul “Musik Eksperimental Elektronik” , yang menyatakan :

“ Musik *elektro-akustik* adalah apa yang disebut sebagai *acousmatic sounds*, yaitu bunyi-bunyi yang terdengar tetapi tidak terlihat lagi sumber aslinya. Dengan demikian, bunyi yang dijadikan sebagai bahan dalam proses pengolahan musik elektro akustik bisa dari rekaman alat musik, rekaman vokal, bunyi

lingkungan yang sudah direkam atau apapun, tidak terkecuali bunyi *synthesizer* atau digital signal processing seperti yang dihasilkan oleh komputer dan diproses secara *elektronik*. Dengan demikian, bunyi apapun yang didengar, tanpa melihat atau terlihat sumber utama penyebab bunyinya, dapat disebut sebagai *acousmatic sounds* (Otto sidharta, 2016: 18-19).”

Teori dari Otto Sidharta di atas akan menjadi acuan pengkarya dalam penciptaan karya *The Heart Sound Of Victim* penggarapan dengan konsep *electro acoustic* musik akan berpedoman kepada teori dari Otto Sidharta. Konsep *electro acoustic* musik dihadirkan pada bentuk garapan karya yang lebih banyak mengolah suara-suara asli seperti instrument melodi gitar yang diolah dengan proses *elektronik* dan software Fx, sehingga suara yang dihasilkan tidak lagi terdengar seperti suara aslinya.

Landasan teori selanjutnya adalah teori *Experimental music* oleh Avand-Garde dalam buku Source : Music Of The Avant Garde (1984) :

“*Experimental music* ialah cara berkesenian dengan memiliki ekspresi artistik, membiarkan sifat intuitif bekerja lebih besar namun bukan tidak memikirkan kerasionalan sama sekali. Dalam konteks ini, ekspresi musik sebagai salah satu bentuk seni yang mampu ditangkap oleh manusia secara alami dan merupakan bagian yang tidak bisa dipisahkan dari proses eksperimentasi bunyi-bunyian yang dihasilkan dari lingkungan sehari-hari (Avand-Garde, 1984 : 165).”

Tema yang digarap pada karya *The Hearts Sound Of Victim* yaitu *Experimental music* dengan berlandaskan pada teori yang disampaikan oleh Avand-Garde. Teori tersebut pengkarya gunakan sebagai pedoman dalam penggarapan karya *The Heart Sound Of Victim* adapun *Experiment* yang pengkarya lakukan adalah berinovasi pada alat musik yang dibuat dari

bahan-bahan material sederhana seperti triplek kayu, per standar motor, per pegas dan senar gitar. Alat musik tersebut pengkarya beri nama yaitu *noise box*, *spring box* dan *nail violin*. Alat musik tersebut akan menghasilkan suara yang dihubungkan dengan *Piezo electric* dan dioalh dengan DAW.

Sebagian besar pengelolaan dan penggarapan karya akan dilakukan dengan menggunakan alat musik elektronik. Maka digunakanlah teori dari Pasaribu dalam buku musik elektronik yang mengatakan: “ Musik elektronik adalah cara mengeksplorasi keragaman sumber bunyi *natural* maupun *artificial* (buatan, tiruan) dengan proses perangkat elektronik. dalam penyajiannya, musik elektronik biasa diperdengarkan dengan konsep *live performance* atau *play back* (Pasaribu, 2018:18).” Teori pasaribu akan menjadi acuan pengkarya dalam proses penggarapan dengan menyajikan karya secara *live performance*.