

SKRIPSI KARYA

TINNITUS **(Musik Electro-Acoustic)**

**Skripsi karya seni ini diajukan untuk memenuhi
sebagian persyaratan mencapai derajat Sarjana Strata Satu (s-1)
Sarjana seni program studi Seni Musik**



**PROGRAM STUDI SENI MUSIK
KOMPETENSI MUSIK MULTIMEDIA**

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN
RISET, DAN TEKNOLOGI
INSTITUT SENI INDONESIA PADANGPANJANG
FAKULTAS SENI PERTUNJUKAN
2023**

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Tinnitus adalah sebuah karya komposisi musik multimedia dalam bentuk *electro-acoustic*, yang terinspirasi dari fenomena gangguan pada telinga manusia yang menderita gejala *Tinnitus*. *Tinnitus* merupakan gangguan pendengaran yang disebabkan oleh kebisingan pada telinga. Gangguan tersebut berupa sensasi pendengaran tanpa sumber akustik yang jelas karena mekanis yang tidak sesuai pada *koklea*. Bunyi bising yang dirasakan sebagian besar penderita *Tinnitus* diantaranya bunyi jangkrik, angin, air keran yang jatuh, baja gerinda, uap yang keluar, lampu neon, mesin yang berjalan. Umumnya yang sering dirasakan oleh penderita *Tinnitus* diantaranya mengakibatkan kesulitan konsentrasi saat berkomunikasi (Jastreboff, 1990). Pada umumnya, frekuensi gangguan pendengaran pada penderita *Tinnitus* berkorelasi dengan karakteristik frekuensi kebisingannya. Intensitas *Tinnitus* biasanya kurang dari 10 dB di atas ambang pendengaran penderitanya pada frekuensi tersebut. (Dobie, 2004). Kebanyakan penderita *Tinnitus* merasakan sensasi gangguan pendengaran mereka pada rentang frekuensi di atas 3 kHz. (Baguley, Williamson, Moffat, 2006).

Fenomena tersebut menjadi ketertarikan pengkarya untuk menggarap komposisi musik *electro-acoustic*. Musik *electro-acoustic* adalah musik yang dalam proses penciptaannya dilakukan dengan menggunakan peralatan elektronik dan menggunakan sumber bunyi yang berasal dari benda atau instrumen akustik.

(Otto Sidharta, 2016). *electro-acoustic* sendiri merupakan ilmu yang diukur dari interaksi manusia dan seni. Bahkan, hubungan terdekat antara manusia dan sebagian besar instrumen musik, maupun ruang dimana mereka beroperasi bisa menjadi sangat emosional. Musik *electro-acoustic* berusia kurang dari satu abad dan *synthesizer* yang berusia kurang dari 50 tahun. *electro-acoustic* relatif baru. (Martin Russ, 2004).

Dalam karya *Tinnitus*, pengkarya melakukan penggarapan musik *electro-acoustic* dengan pengolahan material dari *acousmatic sound*. *acousmatic sound* yaitu bunyi-bunyi yang terdengar tetapi tidak terlihat lagi sumber bunyi aslinya. Dengan demikian, bunyi yang dijadikan sebagai bahan dalam proses pengolahan musik *electro-acoustic* bisa dari rekaman alat musik, rekaman vokal, bunyi lingkungan yang sudah direkam atau apapun, tidak terkecuali *Digital Signall Processing* seperti yang dihasilkan oleh komputer dan diproses secara elektronik. (Collins, 2006). Istilah musik *electro-acoustic* menunjukkan semua jenis musik dimana listrik memiliki peran selain penggunaan sederhana mikrofon atau aplifikasi untuk produksi musik (Leigh, 1999).

Alasan pengkarya menggunakan konsep musik *electro-acoustic* dengan material *acousmatic sound* dalam penggarapan karya *Tinnitus* karena pengkarya dapat mewujudkan ekspresi subjektif dari fenomena yang terjadi pada penderita *Tinnitus*. Material bunyi dan rentang frekuensi yang menjadi kebisingan pada penderita *Tinnitus* dapat diolah pengkarya dengan variatif dan inovatif menggunakan instrument akustik dalam pengolahan elektronik. Selain itu,

pengkarya dapat melakukan pengolahan *acousmatic sound* yang relevan dengan kebisingan pada penderita *Tinnitus* secara *Digital Signall Processing*.

Pengkarya juga menggunakan bentuk *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 eksperimen bunyi-bunyian yang dihasilkan dari lingkungan sehari-hari” (Austin, Kahn, & Gurusinghe, 2011).

B. Rumusan Penciptaan

Berdasarkan latar belakang penciptaan musik di atas, dapat rumuskan penciptaan komposisi ini adalah bagaimana membuat sebuah komposisi musik *electro-acoustic* yang berangkat dari fenomena gangguan pendengaran pada penderita *Tinnitus*.

C. Tujuan dan Manfaat Penciptaan

A. Tujuan penciptaan

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam pembuatan komposisi musik ini adalah mewujudkan sebuah komposisi musik *electro-acoustic* yang berangkat dari fenomena gangguan pendengaran pada penderita *Tinnitus*.

B. Manfaat penciptaan

Manfaat penciptaan dari komposisi musik *electro-acoustic* dengan judul *Tinnitus* adalah manfaat teoritis dan manfaat praktis.

1. Manfaat Teoritis Penciptaan

- a) Menambah referensi musik *electro-acoustic* dengan objek bunyi bising dari penderita *Tinnitus*.
- b) Sebagai bahan referensi, inventarisasi dan apresiasi bagi civitas akademika ISI Padangpanjang, khususnya program studi Seni Musik dengan minat multimedia.

2. Manfaat Praktis Penciptaan

- a) Upaya memberikan pertunjukkan yang berbeda terhadap komposisi modern pada umumnya dan khususnya pada komposisi musik *electro-acoustic* Menciptakan karya musik yang berangkat *Tinnitus* dengan pendekatan musik *acousmatic sound*.
- b) Meningkatkan dan mengembangkan kreativitas dalam membuat sebuah karya komposisi musik *electro-acoustic*.

D. Tinjauan Karya

Tinjauan karya dari komposisi musik *electro-acoustic* sebagai referensi pengkarya dalam karya *Tinnitus* terinspirasi dari beberapa karya akhir mahasiswa antara lain :

Tinjauan karya pertama, Iran Amri yang berjudul *Noise Ambience*, 2010. Karya akhir musik multimedia Institut Seni Indonesia Padangpanjang. Karya ini merupakan karya musik *electro-acoustic* dengan penggarapan bunyi *feedback* gangguan pada pengoperasian *sound system* sehingga menimbulkan kebisingan. Persamaan dan perbedaan dengan *Tinnitus* adalah sesama musik *electro-acoustic*

yang mengangkat Noise atau bising dan yang menjadi perbedaan adalah cara menggarap kebisingan dari *Tinnitus* menggunakan *feedback* dari VST (*Virtual Studio Technology Multi Effect*) Efek DAW (*Digital Audio Workstation*).

Tinjauan karya kedua, Arfa Zaini yang berjudul *War of Imagination World*, 2015. Karya akhir ini berbentuk komposisi musik *electro-acoustic* yang mencoba menghadirkan suasana bising saat perang . Perangkat multimedia dapat berupa software dan hardware adalah kesamaan pengkarya dalam menggarap musik *electro-acoustic*. yang menggunakan DAW (*Digital Audio Workstation*). yang menjadi perbedaan adalah pengkarya menggunakan cara *sampling* dengan *live record* secara langsung.

Karya “Mimpi” oleh Otto Sidarta, karya ini sama menggunakan konsep *electro-acoustic*. Objek material dan dalam pemilihan instrument pada karya “mimpi” berbeda dengan karya *Tinnitus*, karya “mimpi” menggunakan *mixer*, saluang, iPad, saxophone dan gendang, sedangkan karya *Tinnitus* fokus pada pengolahan *sampling* menggunakan DAW (*Digital Audio Workstation*) dalam penggarapan karya ini pengkarya memainkan instrumen serta melakukan pengolahan secara langsung .

Karya “*The Sound Of Gasiang Tangkurak*” oleh Andre Wibowo. Karya ini menggunakan konsep *electro-acoustic* dan menggunakan ide garapan yang berasal dari Gasiang Tangkurak yang dimainkan dan efek bunyi dari permainan tersebut yang akan di jadikan ke dalam konsep *electro-acoustic*. Perbedaan dengan karya *Tinnitus* adalah ide garapan yang dipakai dalam karya yaitu bunyi bising pada telinga.

Karya Eggi Sukma yang berjudul *Sound Of Black Hawk Down* adalah karya music multimedia yang juga berbentuk musik ilustrasi yang berangkat dari suasana perang dengan mengeksplorasikannya menjadi sebuah karya musik yang menggunakan *sound effect* sebagai instrumennya. Perbedaan dari karya *Sound Of Black Hawk Down* ini terletak pada ide gagasan yaitu Tinnitus berangkat dari Bunyi bising pada telinga.

E. Landasan Teori

Adapun landasan teori yang digunakan dalam karya ini teori yang berkaitan dengan musik *electro-acoustic*. Menurut Otto Sidharta istilah *electro-acoustic* terdiri dari *Electro* adalah semua jenis musik dimana listrik memiliki peran selain penggunaan sederhana mikrofon atau amplifikasi untuk produksi. *Acoustic* adalah salah satu cabang fisika yang mempelajari bunyi, getaran dan sifat-sifatnya serta aplikasinya dalam kehidupan sehari-hari. Jadi Musik *electro-acoustic* adalah musik yang dalam proses penciptaannya dilakukan dengan menggunakan peralatan elektronik dan menggunakan sumber bunyi yang berasal dari benda atau instrumen akustik. Materi utama dari musik elektro-akustik adalah apa yang disebut dari *acousmatic sound*. *acousmatic sounds* yaitu bunyi yang terdengar tapi tidak terlihat lagi sumber aslinya. Pengkarya menerapkan teknik *acousmatic sounds* untuk menggambarkan tinnitus sebagai landasan teori pada Musik *electro-acoustic* dan teknik *acousmatic sound*. Sifat musik *electro-acoustic* cenderung menjadi *fixed music* dengan tingkat ketepatan hampir sempurna bisa memunculkan kekakuan mekanistik, bahkan bisa melahirkan monotonitas. (Otto Sidharta, 2018).

Pengkarya juga menerapkan *sound design* untuk memanipulasi bunyi akustik ke digital. *sound design* memiliki tiga pilar yaitu *Physical*, Matematis dan Psikologis, yang menjadi landasan utama untuk *technique* dan *design*. (Andy Farnell. 2010). Proses pengolahan musik *electro-acoustic* bisa dari rekaman alat musik, rekaman vokal, bunyi lingkungan yang sudah direkam atau apapun, tidak terkecuali *Digital Signall Processing* seperti yang dihasilkan oleh komputer dan diproses secara elektronik. (Collins, 2006).

Bentuk musik yang akan dicapai adalah Experimental music. 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 eksperimen bunyi-bunyian yang dihasilkan dari lingkungan sehari-hari” (Austin, Kahn, & Gurusinghe, 2011).