

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Penyakit kanker merupakan suatu penyakit yang disebabkan pertumbuhan sel-sel jaringan tubuh tidak normal (tumbuh sangat cepat dan tidak terkendali), menginfiltrasi/ merembes, dan menekan jaringan tubuh sehingga mempengaruhi organ tubuh (Akmal, dkk., 2010: 187)¹. Penyakit kanker menurut Sunaryati merupakan penyakit yang ditandai pembelahan sel tidak terkendali dan kemampuan sel-sel tersebut menyerang jaringan biologis lainnya, baik dengan pertumbuhan langsung di jaringan yang bersebelahan (*invasi*) atau dengan migrasi sel ke tempat yang jauh (*metastasis*) (Sunaryati 2011: 12).²

Penyakit kanker merupakan salah satu penyebab kematian utama di seluruh dunia. Pada tahun 2012, 8,2 juta kematian disebabkan oleh kanker. Kanker paru, hati, perut, kolorektal dan kanker payudara adalah penyebab terbesar kematian akibat kanker setiap tahunnya. Lebih 30% dari kematian akibat kanker disebabkan oleh lima faktor risiko perilaku dan pola makan, yaitu: (1) Indeks masa tubuh tinggi, (2) Kurang konsumsi buah dan sayur, (3) Kurang aktivitas fisik, (4) Penggunaan rokok, dan (5) Konsumsi alkohol berlebihan. Merokok merupakan faktor risiko utama kanker yang menyebabkan terjadinya lebih dari 20% kematian akibat kanker di dunia dan sekitar 70% kematian akibat kanker paru di seluruh dunia. Kanker yang menyebabkan infeksi virus seperti virus hepatitis B/hepatitis

¹ Akmal, Mutaroh, dkk “Ensiklopedi Kesehatan untuk Umum”, 2010: 187, Ar- Ruzz Media.

² Sunaryati, S.S “14 Penyakit Paling Sering Menyerang dan Mematikan”, 2011: 12, Flash Books.

C dan virus *human papilloma* berkontribusi terhadap 20% kematian akibat kanker di negara berpenghasilan rendah dan menengah. Lebih dari 60% kasus baru dan sekitar 70% kematian akibat kanker di dunia setiap tahunnya terjadi di Afrika, Asia, Amerika Tengah dan Selatan. Diperkirakan kasus kanker tahunan akan meningkat dari 14 juta pada 2012 menjadi 22 juta dalam dua dekade berikutnya (Infodatin, 2012).³

Setelah didiagnosis menderita kanker, maka penderita kanker harus menjalani berbagai prosedur pengobatan yang tentunya membutuhkan waktu lama atau bahkan mungkin sepanjang hidupnya. Seiring perjalanan penyakitnya, berbagai perubahan mulai muncul dalam kehidupan si penderita kanker dan keluarganya. Kondisi akibat dari proses penyakit akan membawa dampak terhadap kualitas hidup si penderita kanker baik dari kondisi fisik, maupun psikologi, dan juga sosial penderita kanker. Karena memiliki alur cerita, pengkarya menggarap karya ini ke dalam *musik programma*.

Musik Programma merupakan musik yang bercerita melalui musik yang diperdengarkan kepada *audience* sehingga pendengar dapat merasakan apa yang hendak pengkarya sampaikan. Musik programma diciptakan atas sebuah peristiwa, cerita inspirasi, latar belakang, atau bisa juga diciptakan berdasarkan sejarah hidup pengkarya. Dalam musik programma di sini pengkarya mengangkat cerita dari pengalaman pribadi pengkarya, dan jalan cerita ini menghadirkan alur cerita campuran atau maju mundur⁴.

³ Infodatin “Situasi Penyakit Kanker”, 2012

⁴ <https://informasi-doni.blogspot.co.id/2012/09/pengertian-alur-majumundur-dan-campuran.html>
Diakses pada tanggal 30 Agustus pukul 19.00

Pengkarya menggarap musik multimedia ini dalam bentuk *soundscape* dengan judul *Surrender* atau yang berarti pasrah, memiliki arti secara harfiah menyerahkan sepenuhnya, pengkarya ingin merepresentasikan kehidupan bagi penderita kanker dan pengkarya ingin menganalogikan bahwa penderita maupun pihak keluarga mempunyai pilihan untuk bersifat pasrah menerima keadaan saja atau menerima keadaan namun tetap berjuang dan menghadapinya. Fenomena kanker tersebut memunculkan imajinasi pengkarya untuk melahirkannya kedalam sebuah karya musik yang digarap dengan pendekatan multimedia dalam bentuk *soundscape* dan dipadukan dengan *music programma*.

Adapun langkah penggarapannya antara lain, mengumpulkan data untuk bahan *soundscape* melalui *record*, menggunakan teknik *audio sampling*, menciptakan *VST (Virtual Studio Technology)* dari *sampler* yang telah dikumpulkan. Dalam perwujudannya, karya ini di pertunjukkan dengan *Animasi, Video Mapping*, serta dibagian terakhir di isi live *Grand Piano* serta dua orang penari yang akan berperan sebagai media pendukung untuk menyampaikan pesan kepada penonton.

Karya ini digarap dalam bentuk tiga suasana. Suasana pertama merupakan bagian dari perwujudan *soundscape* yang terdiri dari kegiatan rutinitas seorang wanita karir, yang kemudian *soundscape* ini dialas dengan musik iringan untuk mempertegas dan memperjelas bagian suasana pertama. Pada suasana pertama ini dibuka dengan cerita *flashback* saat si penderita kanker mengingat kegiatannya saat sebelum jatuh sakit dan disini pengkarya menggunakan alur cerita maju mundur. Suasana kedua merupakan bentuk penuangan rasa dari pengkarya untuk menggambarkan kondisi dari seorang penderita kanker yang dalam keadaan tidak sadarkan diri atau koma, akan tetapi dari dalam dirinya dia sedang

berusaha berjuang melawan penyakit kanker dan bagian ini hanya terdiri dari beberapa *soundscape*. Pada suasana ini pengkarya membuat sebuah full song yang bergenre *pop* dan adanya *vocal* yang isi liriknya mengenai kanker tersebut, hal ini dimaksudkan untuk menambah suasana atau gambaran ekspresi atau luapan perasaan seorang penderita kanker. Suasana ketiga merupakan bagian akhir dari karya ini, suasana ini menggambarkan sebuah proses perjuangan penderita kanker yang dilanda keputusasaan dan perasaan menyerah tetapi tetap berusaha keras untuk bangkit. Bagian ini diisi dengan bagian-bagian *soundscape* tertentu yang menggambarkan perjuangan si penderita kanker yang tentunya juga dialas dengan musik iringan.

Mengenai pengolahan bunyi, terdapat beberapa penjelasan. Pertama, Adi dalam bukunya yang berjudul *Pemograman suara* mengatakan “Dengan sedikit meluangkan waktu, kita bisa mengutak atik parameter pemograman yang ada di Syntheizer D kita, untuk menghasilkan suara-suara yang lebih dipertebal lagi. Selain itu kita bahkan bisa menciptakan suara-suara baru yang luar biasa yang orang lain tidak memilikinya, yang dengan itu kita bisa memiliki suara khas dan orang lain hanya bisa mendengar dan mengaguminya saja”⁵. Kedua, Jeff Strong dalam bukunya yang berjudul *PC recording studio* mengatakan “Sejak awal 1970-an Simon Fraser University, sebagai pelopor karya *soundscape*, telah berkembang pesat untuk mengeksplorasi berbagai macam pendekatan dari

⁵ Adi. (1991). *Pemograman Suara*, penerbit andi offset, Yogyakarta, p.1

“menemukan suara” representasi dari lingkungan akustik melalui penggabungan transformasi sonik yang diabstraksikan”⁶

Agus Hardiman dalam Artsonica Blog-nya mengatakan bahwa dengan adanya *Instrument* dalam bentuk digital (*VST*) bukan berarti pemain asli akan tergantikan oleh komputer. Karena pada dasarnya rasa original dari musik hanya bisa dirasakan apabila dimainkan oleh pemainnya secara langsung. Bentuk *VST* dari *instrument* hanya berfungsi sebagai pembantu dan sebagai media untuk meningkatkan popularitas instrument itu sendiri⁷.

B. Rumusan Penciptaan

“Bagaimana menggarap karya musik program yang didalamnya terdapat *soundscape* dengan judul karya *Surrender*, yang menceritakan perjuangan seorang penderita kanker dengan penggarapan penggunaan teknik-teknik *Audio Digitalization* berupa *Audio Sampling*, *Audio Variation*, dan *Virtual Instrumentation* serta menggabungkan musik program tersebut ke dalam animasi serta *video mapping*”

⁶ Jeff Strong. (2005). *PC Recording Studio for Dummies*, Willey Publishing, Indiana, p.9

⁷ Agus Hardiman, “Indonesia VST”, <http://blog.artsonica.com/category/indonesia-VST/>, diakses pada tanggal 20 april 2018

C. Tujuan dan Kontribusi Penciptaan

Tujuan Penciptaan

1. Penyelesaian studi Strata I prodi seni musik ISI Padang Panjang.
2. Tujuan diciptakannya karya ini adalah untuk mengetahui penggunaan *soundscape* ke bentuk perwujudan karya musik *Surrender* dan penerapan rasa ke dalam *Musik Programma*.

Kontribusi Penciptaan

1. Sebagai media pengaplikasian ilmu pengetahuan seni musik yang diperoleh selama duduk dibangku perkuliahan.
2. Memberikan apresiasi bagi penikmat musik khususnya mahasiswa jurusan musik, bahwa dengan memanfaatkan teknologi kita bisa membuat karya musik baik untuk mengungkap fenomena musikal maupun menjadikan suatu kejadian atau peristiwa sebagai sumber inspirasi pembuatan karya.
3. Sebagai bahan acuan dalam mengembangkan berbagai studi tentang musik multimedia sehingga dapat dijadikan bahan perbandingan bagi karya-karya selanjutnya serta meningkatkan kualitas pembelajaran khususnya mahasiswa minat utama multimedia.
4. Sebagai referensi dan apresiasi bagi Civitas Akademika ISI Padangpanjang, khususnya program studi Seni musik minat multimedia.

D. Keaslian Karya

Referensi keaslian karya dilakukan untuk menelaah sumber-sumber yang mempunyai relevansi dengan penciptaan karya ini, untuk menghindari duplikasi dari penciptaan karya seni yang pernah dilakukan oleh pihak-pihak

lain. Pengkarya mengamati beberapa karya komposisi multimedia, dan menyimpulkan belum ada terdapat sebuah karya *soundscape* yang digarap kedalam musik program, dan memiliki alur cerita tentang penderita kanker yang didukung dengan visual *animasi*, *video mapping* dan dua orang penari. Pengkarya hanya menemukan beberapa karya yang mengangkat tema *soundscape* yang dikemas dalam bentuk *3D Sound* dan ada juga yang hanya sekilas membahas mengenai *soundscape*.

Pengkarya meninjau beberapa literatur dan pertunjukan yang berhubungan dengan penciptaan karya seni ini diantaranya:

Karya multimedia dari Iran Amri, dalam karyanya yang berjudul "*Noise Ambience*" (2010), ia menggarap suara feedback dan noise yang dieksplorasi demi menciptakan sound sampler melalui proses *synthesis*.

Karya multimedia dari Dodi Ilmayanto, dalam karyanya yang berjudul "*Athmosphere Of War*" (2009), ia mengeksplorasi suara dan *sound module* yang dijadikan komposisi musik yang baru, dengan menempatkan sound dengan frekuensi yang berbeda melalui teknik orkestrasi.

Karya multimedia dari Jowan Yoza Hardian, dalam karyanya yang berjudul "*Nafas Kehidupan*" (2018) ia menggunakan *sound effect* dari musik digital dengan tujuan mengeksplorasi suara mengenai dampak eksploitasi hutan.

Berdasarkan dari berbagai macam tulisan dan pengamatan terhadap pertunjukan diatas, ketiga karya mempunyai kesamaan dengan karya musik *Surrender* yaitu ketiga karya membahas mengenai *soundscape* dan ketiga karya

tersebut menggunakan *sound module* serta perangkat pertunjukan lainnya seperti *Midi Controller* dan media komputer. Hal yang paling mendasar membedakan karya-karya musik tersebut dengan karya musik *Surrender* adalah materi bunyi yang pengkarya gunakan adalah *soundscape* yang berhubungan dengan kehidupan si penderita kanker, seperti kehidupan sehari-hari berupa rutinitas, suasana kantor, detak jantung, nafas dan lainnya. Perbedaan yang sangat penting adalah pengkarya menginterpretasikan kehidupan penderita kanker kedalam *soundscape* yang tergabung kedalam bentuk musik program, didukung dengan *animasi*, *video mapping*, dan dua orang penari sebagai media penyampaian pesan.

