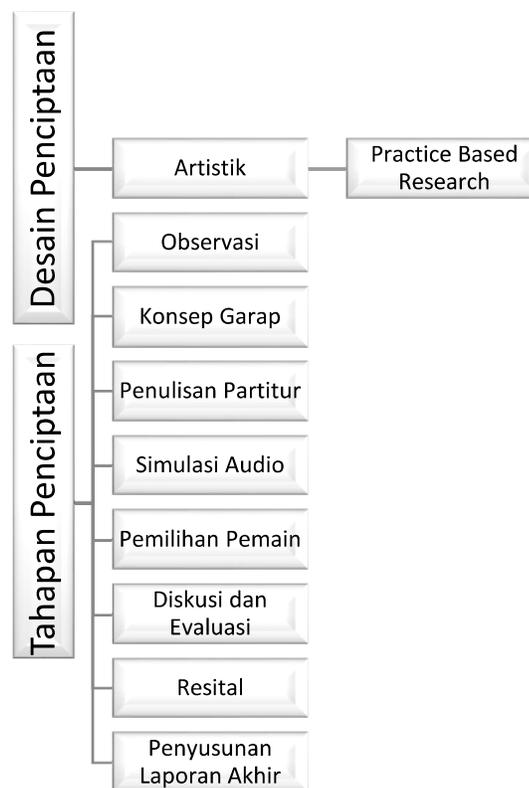


BAB III METODE PENCIPTAAN

3.1. Desain Penciptaan

Pada tugas akhir ini peneliti menerapkan metode penelitian artistik, yaitu penelitian yang didasari praktik seni yang bertujuan dalam memperluas pemahaman dan wawasan melalui investigasi orisinal. Sebagaimana (Guntur, 2016) mengatakan bahwa penelitian artistik itu merupakan suatu mode pengetahuan dengan asumsi bahwa seniman/praktisi ialah peneliti yang melakukan penyelidikan terhadap proses kreatif seni yang dialaminya sendiri sehingga muncul suatu pengetahuan baru dan menghasilkan suatu karya seni terhadap proses kreatif yang dilaluinya.



Gambar 3. 1 Bagan Metode Penelitian Artistik

Diawali dengan perumusan masalah mengenai konteks penciptaan dan dunia seni, serta menerapkan metode yang sesuai dengan penciptaan. Metode

penciptaan artistik pada tahapan proses penelitian yang dilakukan oleh seorang seniman/peneliti ialah melalui proses kerja kreatif seni. Pada proses ini peneliti memperoleh pengetahuan dan wawasan pada suatu karya seni. Sementara hasil penelitian berupa produk karya seni yang sudah final atau hasil dari proses seni tersebut.

Adapun pendekatan yang diterapkan pada penelitian ini ialah penelitian berdasarkan praktik (*practice-based research*). Melalui pendekatan penelitian ini membawa dinamika dalam cara berpikir dan metodologi baru dalam perluasan informasi yang didapat dengan cara proses kreatif seni. Klaim orisinalitas pada pendekatan *practice-based research* dapat diperoleh melalui hasil kreatif berupa karya seni desain, musik, media digital, pertunjukan dan pameran. Pada prinsipnya bagian-bagian dari praktik seni merupakan bentuk penelitian, karena hal tersebut telah masuk ke ranah investigasi atau penyelidikan sehingga aplikasi keterampilan merupakan refleksi dari penelitian bukan sesuatu yang salah satu dilakukan sebelum atau sesudah karya dibuat, tetapi yang terpenting proses pembuatan.

3.2. Tahapan Penciptaan

Tahapan penelitian pada tugas akhir skripsi ini memaparkan teknik dalam pengumpulan data yang diperoleh melalui proses perencanaan dari penggarapan aransemen

3.2.1. Observasi

Pada tahap observasi ini peneliti terlebih dahulu melakukan riset terhadap karya yang akan digarap melalui berbagai platform seperti *spotify* dan *youtube* mengenai lagu Kidung ciptaan Chris Manusama. Lagu ini memiliki beberapa versi yang berbeda dimana banyaknya musisi yang mengaransemen ulang. Peneliti melakukan observasi dengan tujuan untuk menganalisis bentuk, struktur, melodi dan harmoni lagu, serta mengetahui perbedaan antara lagu asli dengan hasil aransemen lain sebagai acuan peneliti ketika dalam proses penggarapan aransemen karya.

3.2.2. Merancang Konsep Garap

Konsep garapan peneliti pada tugas akhir ini adalah mengadaptasi musik *bossa nova* pada lagu Kidung ciptaan Chris Manusama menjadi yang dibawakan dengan format ansambel campuran antara gitar klasik tunggal dengan ansambel *string quintet* (*violin I*, *violin II*, *viola*, *violoncello*, *contrabass*). Adapun referensi utama pada penggarapan aransemen ini peneliti mendengarkan lagu-lagu bergenre *bossa nova* karya *Antonio Carlos Jobim* yang merupakan seorang gitaris klasik asal Brazil dengan ciri khas permainan *bossas*.

Dalam proses mengaransemen hal yang pertama adalah menggarap komposisi gitar dengan gaya *bossa nova* dengan cara melakukan reharmonisasi dari lagu kidung lalu menyesuaikan irama lagu. Setelah itu baru menggarap dan menyusun aransemen *string quintet*.

3.2.3. Menulis Notasi Musik

Segala konsep garapan aransemen dicurahkan kedalam bentuk notasi musik. Untuk memudahkan dalam menulis notasi musik peneliti menggunakan *software Avid Sibelius Ultimate* dan memanfaatkan fitur-fitur yang ada. Aplikasi ini biasa digunakan peneliti ketika menggarap suatu karya musik atau ketika sedang mengikuti mata kuliah komposisi dan garap musik. Pada *software Sibelius Ultimate* terdapat *playback audio engine* dari *sibelius 7 sound* yang dapat digunakan sebagai audio dari instrumen menjadi lebih realistis misalnya ketika terdapat dinamika atau teknik-teknik lain pada notasi musik maka akan memudahkan peneliti dalam mengidentifikasi suara yang nantinya akan ditampilkan secara langsung oleh pemain musik.



Gambar 3. 2 Software Sibelius Ultimate
2022

Dalam proses penulisan notasi ini peneliti menerapkan metode ulik, yaitu metode dengan cara berimajinasi dengan alat musik kemudian hasil ide atau imajinasi tersebut dituliskan dalam bentuk notasi musik pada *software Sibelius Ultimate*. Alat musik yang digunakan peneliti yaitu gitar karena alat musik ini mudah untuk mencari nada-nada tertentu lalu dikembangkan dan diterapkan pada instrumen lain seperti *string*.

3.2.4. Membuat Simulasi Audio

Setelah hasil garapan aransemen ditulis pada notasi musik maka langkah selanjutnya yaitu membuat simulasi audio dengan menggunakan *software DAW (Digital Audio Workstation) Cubase Pro 13* dari *Steinberg*. Pembuatan simulasi audio ini menggunakan beberapa *VSTi (Virtual Instrument) Kontakt* dari *Native Instrument* dengan memanfaatkan fitur-fitur yang ada pada *software* tersebut serta menambahkan beberapa *plugin* pada proses *mastering* dan *balancing* agar mendapatkan warna suara yang diinginkan. Simulasi *audio* ini dibuat dengan tujuan memudahkan pemain dalam memahami dan mendengarkan hasil aransemen yang sudah tertulis pada notasi musik secara *detail* terhadap teknik dan artikulasi pada setiap instrumen.

3.2.5. Menentukan Pemain Musik

Setelah audio dibuat tahap selanjutnya dalam menentukan pemain harus berdasarkan kemampuan dan pengetahuan musik yang baik seperti mampu dalam membaca not balok (*sight reading*) disertai dengan pengetahuan teori musik yang baik pula. Dalam memilih pemain *string* khususnya peneliti memilih calonnya dari pemain OsBS (Orkestra Bumi Siliwangi) di UPI. Karena banyak sekali talenta-talenta yang sering bermain pada acara tertentu. Sementara untuk pemain gitar dimainkan oleh peneliti sendiri.

3.2.6. Diskusi dan Evaluasi

Setelah garapan proses aransemen selesai maka untuk menyempurnakan karya tersebut peneliti tentunya membutuhkan pendapat, saran dan kritik dari semua pemain beserta dosen pembimbing.

Proses diskusi membuka komunikasi dua arah yang pada akhirnya dijadikan bahan evaluasi oleh peneliti terhadap karya yang sudah digarap. Peneliti mengetahui betul bahwa setiap pemain pasti memiliki ide atau gagasan dalam bermusik tentang kenyamanan bermain dan interpretasi yang diterapkan.

Gambar 3. 3 Notasi Contrabass Sebelum dikoreksi

Gambar 3. 4 Notasi Contrabass Setelah dikoreksi

Peneliti mendapatkan saran dari pemain *contrabass* yang dimainkan oleh Ko Adrie perihal penulisan notasi. Saran tersebut yakni penulisan teknik *arco* pada instrumen string yang dilanjut dengan teknik *pizzicato* dirasa kurang tepat karena dalam memainkan teknik *arco* peran *bow* (busur penggesek) yang dimainkan harus tetap pada posisinya dan tidak bisa dilanjutkan dengan teknik *pizzicato* yang terlihat pada **gambar 3.9** terkecuali terdapat not istirahat (*rest*) sebagai persiapan untuk melepaskan gesekan *bow* dan dilanjutkan dengan teknik *pizzicato* pada **gambar 3.8**. perubahan notasi tersebut bukan hanya ditujukan untuk instrumen *contrabass* saja tetapi berlaku untuk semua alat musik gesek.

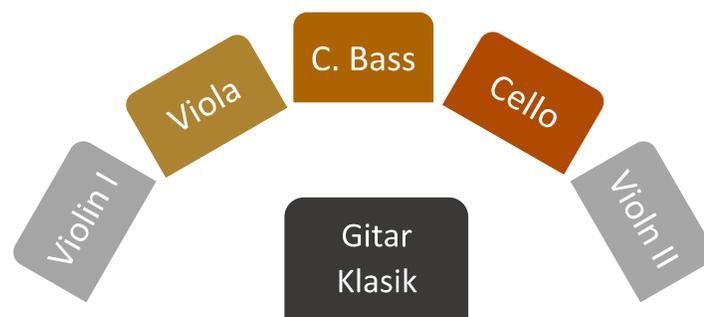
3.2.7. Resital

Pada tahap ini semua hasil garapan aransemen kemudian di presentasikan dan ditampilkan pada pertunjukan musik resital kepada apresiator secara langsung. Fokus utama pada tahap kegiatan resital yakni lebih kepada hal-hal teknis baik itu dari setiap pemain, instrumen, serta

faktor non karya seperti keseimbangan suara terhadap dua instrumen yang berbeda antara alat musik gesek dan gitar yang menggunakan bantuan penguat suara. Namun dalam sebuah pertunjukan resital peneliti menyadari kesalahan-kesalahan yang mungkin akan terjadi dan tidak dapat dipungkiri. Oleh sebab itu, dalam meminimalisir kesalahan-kesalahan tersebut terkadang memerlukan sedikit improvisasi agar pertunjukan menjadi lebih cair dan tidak kaku.

Pada tahap ini khususnya peneliti merencanakan konsep penyajian resital yakni dengan menata panggung baik itu secara teknis dan penentuan posisi dari setiap pemain. Secara teknis penyajian ini dilaksanakan Ruang Orkes Gedung Lama FPSD dengan penataan suara panggung menggunakan sistem penguat suara (*sound system*). Hal tersebut bertujuan untuk meningkatkan kuantitas suara (*loudness*) kepada para audiens. Dalam menangkap suara instrumen harus menggunakan *condenser microphone* agar suara yang dihasilkan terdengar lebih *detail* dan luas kepada para audiens. Hanya instrumen gitar yang menggunakan mikrofon kondensor saat pertunjukkan resital karena untuk instrumen *string* memiliki volume suara yang lebih besar

Untuk penempatan posisi setiap pemain digambarkan pada bagan berikut.



Gambar 3. 5 Penempatan Posisi Pemain Resital



Gambar 3. 6 Penyajian Resital Akhir

3.2.8. Penyusunan Laporan Akhir

Pada tahap ini segala bentuk kegiatan dari proses penggarapan aransemen, penyusunan notasi musik, proses latihan resital dan hasil aransemen hingga ditampilkan pada pertunjukan resital disusun secara rinci dalam bentuk laporan tugas akhir sebagai pengganti skripsi.