

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Berdasarkan pengamatan peneliti, terdapat banyak karya musik yang diinspirasi oleh alam sekitar. Alam sekitar memberikan pengaruh kuat alam pikir serta perasaan kreator musik, baik disadari maupun tidak. Para pencipta lagu juga sering terinspirasi oleh keindahan alam sehingga syair-syair yang disusun berdasar tafsiran akan fenomena alam. Seperti lagu “Bengawan Solo”, “Rayuan Pulau Kelapa”, dan lain-lain, merupakan contoh-contoh lagu yang terinspirasi dari alam.

Dalam jurnal yang ditulis oleh Ezra Deardo Purba, S.Sn., M.A, lagu “Rayuan Pulau Kelapa” merupakan lagu pujian untuk tanah air (Indonesia), yang ditujukan untuk menumbuhkan kecintaan kepada bangsa dan tanah air. Kecintaan yang melahirkan rasa kebangsaan dan menumbuhkan rasa nasionalisme. Lagu “Rayuan Pulau Kelapa” menggambarkan keindahan tanah air, tanah yang subur, hamparan sawah yang luas dan menguning indah, dan banyaknya sumber daya alam yang tersimpan. (Purba, 2020).

Dalam jurnal yang ditulis oleh Sudartomo Macaryus, Joko Santoso, Yoga Pradana Wicaksono, dan Ermawati dari FKIP Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa Yogyakarta, lagu “Bengawan Solo” mencerminkan karakteristik hulu dan hilir Sungai, aliran air selama musim kemarau dan musim hujan. Lagu ini juga merepresentasikan kehidupan sosial Masyarakat sekitar dalam memanfaatkan Sungai sebagai sumber daya. Dengan demikian, lagu ini tidak hanya menggambarkan keindahan alam Sungai, tetapi hubungan yang erat antara manusia dengan lingkungan sekitar. (Macaryus et al., 2021).

Let Music be naught else than Nature mirrored by and reflected from the human breast; for it is sounding air and floats above and beyond the air; within Man himself as universally and absolutely as in Creation entire. (Ferruccio Busoni, 1911)

Bunyi lingkungan sekitar atau yang sering disebut sebagai "*soundscape*" mengacu pada semua suara yang terdengar di suatu lokasi, baik yang alami maupun

yang dihasilkan oleh manusia. Konsep *soundscape* diperkenalkan oleh R. Murray Schafer pada tahun 1977 dalam bukunya "The Tuning of the World". Schafer mendefinisikan *soundscape* sebagai "*is our sonic environment, the ever-present array of noises with which we all live.*" yang dapat dipelajari untuk memahami hubungan antara manusia dan lingkungannya melalui suara. (Schafer, 1977)

Munculnya musik *soundscape* menandai perpaduan yang unik antara elemen-elemen lingkungan suara dengan ekspresi artistik, menciptakan harmoni antara dunia dalam dan luar manusia. (Schafer, 1977)

Berdasarkan pendapat Busoni dengan alam kembali, hal ini bisa kita lihat secara jelas dengan apa yang dikerjakan komponis Steve Reich tentang kesadaran bahwa musik dipengaruhi oleh alam sekitar. Yang paling kongkret dimana Steve Reich menggarap karya musik untuk orkestra dengan menggunakan inspirasi dan menggunakan sampel-sampel dari alam sekitar, antara lain kehidupan kota. Karya "City Life" merupakan salah satu contoh signifikan dari eksplorasi Steve Reich dalam merefleksikan kehidupan perkotaan melalui medium musik kontemporer. Dalam karyanya ini, Reich menggunakan teknik repetisi dan *layering* yang khas untuk menggambarkan lanskap sonik yang kompleks dan dinamis dari kehidupan kota modern.

"City Life" memanfaatkan keadaan sekitar lingkungan, yang diambil langsung oleh Steve Reich. Reich mengolah setiap suara hasil rekaman seperti suara lalu lintas, klakson, dan kebisingan kota yang ia lewati. Suara-suara ini kemudian diproses dan dimanipulasi secara elektronik.

Karya ini bukan hanya sekedar representasi audio dari kehidupan perkotaan, tetapi juga merupakan eksplorasi mendalam tentang dinamika kehidupan modern dan pengaruh lingkungan kota terhadap individu. Karya ini menciptakan pengalaman mendalam yang memperlihatkan interaksi antara manusia dan lingkungannya.

Peneliti menemukan hal baru dari karya musik dengan suara hewan setelah menonton video dokumenter dari Steve Reich. Steve Reich melakukan rekaman suara dan video dengan tema alam sekitar, mulai dari suara kendaraan, suara alarm kendaraan, suara peluit tukang parkir, suara klakson kendaraan, dan hal lainnya.

Setelah suara yang dibutuhkan sudah didapatkan, Steve Reich kemudian menganalisa tiap nada dan ketukan dari suara-suara yang sudah direkam. Kemudian Steve Reich membuat sebuah lagu dan dimasukkan suara-suara hasil rekam, yang menjadikan sebuah karya musik kontemporer yang sangat indah. Seperti dalam video *documentary* yang dibuat.

Peneliti juga terinspirasi dari Barry Truax yang menciptakan komposisi *soundscape* berbasis lokasi yang menggabungkan suara lingkungan dengan elemen musik elektronik. Dan dengan pendekatan seperti yang dilakukan oleh R. Murray Schafer (Schafer, 1933) yaitu memasukkan suara alam ke dalam komposisi musik.

Inspirasi selanjutnya dari karya musik yang diciptakan oleh Henrik Linder, Aron Mellergard, Carl Wikstrom-ask. Dimana mereka menciptakan karya musik bass yang dipadu dengan drum, terinspirasi dari suara hewan, yaitu babi. (Sumber, YouTube https://youtu.be/V9zZ_Mrt0Hg?si=RsvUOJkKxV4vF8JZ).

Penggunaan teknologi dan inovasi dalam bidang musik dan komposisi telah menjadi fokus utama para peneliti dan praktisi di berbagai disiplin ilmu, dari ilmu komputer hingga seni pertunjukan. Seiring dengan perkembangan teknologi, minat terhadap penggunaan elemen baru dalam musik semakin meningkat. Salah satu aspek menarik dalam evolusi musik adalah penggunaan suara hewan sebagai sumber inspirasi dan elemen unik dalam komposisi.

Dalam produksi musik modern, termasuk karya dari para DJ, penggunaan rekaman suara hewan telah mengalami perkembangan yang signifikan untuk menambah makna dan nilai dalam komposisi musik. Misalnya, suara burung sering digunakan dalam bagian pengantar untuk menciptakan suasana yang tenang, sedangkan suara raungan singa dan harimau digunakan untuk mengekspresikan rasa takut dan kekuatan dalam sebuah bagian musik. Integrasi berbagai suara hewan dalam musik ini menambah dimensi emosional dan elemen struktural yang unik, yang pada akhirnya memperkaya dampak dan pengalaman keseluruhan dari musik tersebut. (Nguy, 2022)

Maka dari itu, peneliti memiliki inspirasi yang kuat untuk menggunakan alam, terlebih suara hewan menjadi sebuah topik penelitian menggunakan *Software Arcade 2.0*. *Arcade 2.0* merupakan sebuah platform yang berperan sebagai

instrumen *sampler* atau plug-in, memberikan kemampuan untuk mengubah beragam jenis suara dengan cepat dan efisien secara langsung.

Arcade 2.0 telah muncul sebagai salah satu platform yang menawarkan potensi besar dalam merancang dan membangun instrumen musik yang inovatif dan interaktif. Dengan antarmuka yang intuitif dan beragam fitur kreatifnya, Arcade 2.0 memberikan kesempatan kepada seniman dan peneliti untuk mengeksplorasi berbagai kemungkinan dalam menciptakan musik yang menggabungkan unsur-unsur alam, termasuk suara hewan.

Penelitian ini dengan menggunakan sampel suara hewan yang didapat dengan cara direkam langsung, dan mengambil suara yang sudah ada di internet, seperti di *Website online*. Pengemasan yang dilakukan dari hasil merekam suara hewan dan mengambil suara yang sudah ada di internet, adalah menjadikan topik penelitian dalam Arcade 2.0.

Pada era revolusi industri 4.0 terdapat kemajuan teknologi di antaranya teknologi nano, komputer kuantum, bioteknologi, *blockchain*, *Internet of Things*, percetakan 3D dan kecerdasan buatan (*artificial intelligence*). Revolusi industri 4.0 ini berdampak terhadap berbagai aspek kehidupan, tak terkecuali dalam bidang musik. Palsnya teknologi *artificial intelligence* (AI) dan *machine learning* merupakan isu yang paling menonjol dalam bidang musik. (Az-Zahir et al., 2023)

Dalam penelitiannya, Habib Az-Zahir menggunakan teknik merekam dan mengedit suara, yang merupakan metode serupa dengan yang diterapkan oleh peneliti saat ini. Teknik tersebut melibatkan langkah-langkah cermat dalam menangkap, memodifikasi, dan mengolah suara untuk mencapai hasil yang diinginkan, menunjukkan kesamaan dalam pendekatan metodologis antara penelitian terdahulu dan penelitian yang sedang dilakukan sekarang.

Dalam penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Aldy Alfanz pada tahun 2023, dengan judul “Penciptaan Lagu Pop Sunda Menggunakan Fitur Rekonstruksi Audio Pada Cubase Berdasar Pada Lagu-lagu Darso”, memiliki tujuan untuk menciptakan lagu-lagu pop Sunda baru dengan menggunakan fitur rekonstruksi audio pada *software* Cubase, yang terinspirasi dari lagu-lagu Darso. Dalam proses

penciptaan ini, peneliti ingin menggali konsep-konsep musik pop Sunda dari Darso dan mengaplikasikannya dalam karya-karya baru yang lebih kontemporer.

Hubungan antara penelitian saat ini dengan penelitian yang dilakukan oleh Aldy terletak pada penggunaan konsep rekonstruksi audio. Penelitian Aldy memanfaatkan pendekatan ini untuk menciptakan ulang dan memodifikasi berbagai elemen audio, yang sejalan dengan teknik yang digunakan dalam penelitian saat ini. Kedua penelitian tersebut berbagi fondasi metodologis yang sama, yaitu upaya untuk mengembangkan dan menyempurnakan kualitas audio melalui rekonstruksi yang cermat dan inovatif.

Penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Gunawan dengan judul “*Prototype “Kendang Jaipong” Virtual Instrument as Music Creative Tools*” mengembangkan prototipe instrumen virtual dengan harapan bahwa alat ini dapat digunakan tidak hanya sebagai media kreatif dalam konteks musik Sunda, tetapi juga sebagai tawaran bagi para kreator musik secara umum untuk mengembangkan kendang jaipong. Tujuannya adalah agar kendang jaipong, sebagai alat musik lokal, nantinya dapat menjadi alat musik global yang dikenal di seluruh dunia. Penelitian ini berkesinambungan dengan penelitian saat ini yang fokus pada instrumen dan penerapan hasil sampling suara hewan yang telah disiapkan. Diharapkan, hal ini dapat menjadi sumber inspirasi dalam menciptakan musik menggunakan berbagai jenis suara. Dengan memanfaatkan fitur-fitur yang tersedia di Arcade 2.0, para kreator musik dapat mengeksplorasi dan mengembangkan karya mereka secara lebih luas dan kreatif. (Gunawan, 2023)

Dalam penelitian ini, suara hewan tersebut akan dianalisis menggunakan *Software* Arcade 2.0 dalam *rhythm*, melodi, dan kontur yang ada dari suara hewan tersebut.

Berdasarkan uraian di atas, penulis tertarik untuk meneliti *Software* Arcade 2.0 mampu mengembangkan penciptaan karya musik yang lebih menarik, yang dapat meningkatkan apresiasi terhadap variasi dan inovasi dalam musik.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan pada latar belakang masalah yang telah dikemukakan sebelumnya, fokus penelitian ini ialah bagaimana Arcade 2.0 bisa menjadi alat bantu dalam

penciptaan karya musik yang berasal dari suara hewan?. Untuk menjawab rumusan masalah tersebut dibatasi dalam bentuk pertanyaan penelitian sebagai berikut:

- 1.2.1 Bagaimana eksplorasi sampling suara hewan yang akan dijadikan sebagai sampel audio dalam penciptaan karya musik *virtual* pada Arcade 2.0?
- 1.2.2 Bagaimana pengolahan sampel audio suara hewan dalam proses merancang instrumen musik *virtual* pada Arcade 2.0?
- 1.2.3 Bagaimana implementasi rancangan musik *virtual* suara hewan pada Arcade 2.0 pada proyek musik digital?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang sudah peneliti sampaikan, tujuan penelitian tentang “Penggunaan Arcade 2.0 Dalam Penciptaan Karya Musik Yang Bersumber Dari Suara Hewan”, diantaranya:

- 1.3.1 Mengeksplorasi dan menganalisis sampling rekaman suara hewan yang akan dijadikan sampel dalam penciptaan karya musik *virtual* pada Arcade 2.0.
- 1.3.2 Mendeskripsikan proses pengolahan audio sample suara hewan dalam proses merancang *instrument* music *virtual* pada Arcade 2.0.
- 1.3.3 Menerapkan rancangan musik *virtual* suara hewan pada Arcade 2.0 pada proyek musik digital.

1.4 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian diharapkan memperoleh manfaat sebagai berikut:

1.4.1 Manfaat Teoritis

Dapat memberikan pemahaman yang lebih dalam tentang bagaimana teknologi seperti Arcade 2.0 dapat digunakan dalam penciptaan karya musik yang inovatif dan kreatif.

1.4.2 Manfaat Praktis

1.4.2.1 Bagi Peneliti

Manfaat yang dapat diperoleh peneliti dari penelitian ini adalah mengetahui bahwa Arcade 2.0 dapat membantu komposer menemukan ide dalam membuat suatu karya. Sehingga komposer dapat memanfaatkan Arcade 2.0 dengan sebaik mungkin.

1.4.2.2 Bagi Pembaca

Manfaat yang diperoleh pembaca dari penelitian ini ialah mengetahui manfaat Arcade 2.0 sebagai pemicu ide seorang komposer dalam membuat suatu karya musik.

1.5 Struktur Organisasi Penulisan

Gambaran mengenai keseluruhan isi Skripsi dan pembahasannya dapat dijelaskan dalam sistematika penulisan sebagai berikut:

1. Bab I Pendahuluan

Bagian pendahuluan berisi uraian tentang latar belakang penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan struktur organisasi skripsi.

2. Bab II Kajian Teori

Bagian ini berisi kajian teori yang mencakup teori-teori yang relevan dengan penelitian.

3. Bab III Metode Penelitian

Bagian ini membahas mengenai komponen dari metode penelitian yaitu, desain penelitian objek dan partisipan penelitian, teknik pengumpulan data, analisis data, dan *instrument* penelitian.

4. BAB IV Temuan dan Pembahasan

Bagian ini berisi hasil pengolahan data yang telah dilakukan saat melaksanakan metode penelitian. Hasil dari penelitian tersebut dideskripsikan dan dianalisis dengan data yang diperoleh dan dikaitkan dengan teori yang relevan untuk menjawab pertanyaan yang telah dimuat dalam rumusan masalah.

5. BAB V Penutup

Dalam BAB V berisi tentang kesimpulan dari hasil dan pembahasan analisis data penelitian serta saran bagi para pembaca dan pengguna hasil penelitian.