

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Penelitian

Teknologi seringkali diartikan oleh orang awam sebagai sesuatu yang berbentuk mesin atau hal-hal yang berkaitan dengan permesinan. Namun sejatinya teknologi ternyata memiliki makna yang lebih luas, karena teknologi adalah perpaduan dari unsur manusia, mesin, ide, prosedur, serta pengelolaannya (Hoba, 1977, dalam Riyana, 2017:3), kemudian pengertian tersebut akan lebih jelas bahwa pada hakikatnya teknologi adalah penerapan dari ilmu atau pengetahuan lain yang terorganisir ke dalam tugas-tugas praktis (Galbraith, 1977, dalam Riyana, 2017:3). Di zaman modern dan serba digital ini, teknologi telah berkembang sedemikian rupa dan sudah menyusup ke segala lini masyarakat, tidak terkecuali dengan teknologi musik.

Perkembangan teknologi musik dari waktu ke waktu melahirkan cara-cara untuk menangkap, memproses, memodifikasi, dan mereproduksi suara yang berubah seiring dengan zamannya. Teknologi dan teknik (produksi musik) hidup berdampingan untuk jangka waktu tertentu, muncul dan memudar dalam proses *Darwinian* yang terus mengalir menuju kemajuan kualitatif atau deterministik dari yang lebih buruk ke yang lebih baik (Burgess, 2014). Mulai dari ditemukannya *Phonograph* yang dapat menyimpan suara secara akustik dan membuka jalur untuk industri perekaman, lalu ditemukannya *amplifier* dan mikrofon kondensor di era elektrik, berkembang lagi menuju perekaman dengan pita magnet dan *multitrack* di era magnetik, dan akhirnya sampai ke era digital dengan segudang teknologi di dalamnya seperti *Compact Disc*, *Digital Audio Workstation*, *Drum Machine*, *Streaming Service*, dan lain-lain. Salah satu teknologi di era digital yang tersedia untuk digunakan dalam proses kreasi dan produksi musik adalah teknologi *artificial intelligence*,

Artificial intelligence (AI) atau kecerdasan buatan adalah kawasan penelitian, aplikasi, dan instruksi yang berhubungan dengan pemrograman

komputer untuk melakukan hal yang dalam pandangan manusia adalah cerdas (Simon dalam Harihayati & Kurnia, 2012). Disadari atau tidak, teknologi kecerdasan buatan ternyata sudah banyak tersedia dan dijumpai dalam kegiatan sehari-hari, sebut saja seperti aplikasi seperti *Siri*, *Google Assistant*, dan *Alexa* sebagai program *AI* asisten virtual, lalu teknologi *predictive search* pada *search engine* seperti *Google*, *DuckDuckGo* dan *Bing* juga menggunakan teknologi *AI* pada setiap proses pencarian di jaringan internet. Selain itu, media sosial juga menggunakan teknologi kecerdasan buatan, contohnya teknologi pengenalan wajah atau *facial recognition* di *facebook*. Dalam dunia seni (terutama musik), teknologi yang menggunakan kecerdasan buatan juga sudah tersedia untuk digunakan oleh para musisi serta praktisi di dalamnya.

Produk bertenaga *AI* yang dirancang untuk menjadi bagian dari kreasi serta produksi musik sudah banyak tersedia, ada yang gratis dan juga berbayar, entah itu berbentuk plugin atau *VST* seperti *Dreamtonics Synthesizer V Studio Pro* (sintesis pembuat vokal bertenaga *AI*), *Izotope RX 10 Standard* (pembersih dan peningkatan kualitas audio bertenaga *AI*), *Landr Mastering*, *Izotope Nectar 4* (aplikasi untuk *mixing*, memproduksi, dan mendesain vokal seperti membuat *backing vocal* secara otomatis), dan masih banyak lagi. Lalu ada juga yang berbasis web atau aplikasi tersendiri, seperti *LALAL.AI*, *Bandlab Mastering*, *Bandlab Splitter*, *Moises.AI*, *ChordAi*, *Bandlab Songstarter*, dan lain-lain. Ketersediaan jasa serta aplikasi-aplikasi tersebut yang terus berkembang setiap harinya ini telah membuka gerbang baru untuk para musisi serta praktisi seni musik untuk memanfaatkan dan mengimplementasikan teknologi tersebut ke dalam proses produksi musik mereka, salah satu praktisi yang melakukannya adalah Ravez.

Ravez, seorang pria dengan nama lengkap Leonard Ravez Benedict Wotulo adalah seorang *Disk Jockey (DJ)*, Produser, dan Musisi asal Batam yang lahir pada tanggal 20 Agustus 1999. Ravez memulai karir sebagai *DJ* pada tahun 2015 di Kota Bandung. Sempat berhenti pada tahun 2018 untuk melakukan studi ke Turki, Ravez kembali pada tahun 2022 untuk melanjutkan karirnya sebagai *Disc Jockey* di Indonesia. Berbagai klub, bar, lounge, dan acara lainnya telah ia mainkan diantaranya adalah *Makmur*, *Waiting Room*, *99ers Radio*, *Spark*, *Warehouse Bar*,

Vincero Social House, Opiuci, Mockingbird, Bianc Public House dan masih banyak lagi. Pada tahun 2024, Ravez memenangkan juara 3 *creative mixing* nasional pada kompetisi *DJ Hunt Dineros 2024*. Ravez sekarang bekerja sebagai *DJ* residen di *Mod Pool & Lounge* Bandung.

Pada tahun 2023, Ravez mulai merilis beberapa karya lagu *remix*. *Remix* (dalam konteks EDM) adalah proses mentransformasikan suatu lagu yang sudah ada menjadi lagu baru yang dapat berdiri sendiri, dengan cara melucuti lagu hingga ke komponen dasarnya yang lalu dapat dikomposisi ulang sesuai dengan selera atau tujuan dari produser atau *remixer* tersebut. Dalam artian kreatif, *remix* dapat berisikan sesuatu yang sederhana seperti mengubah aransemen sebuah lagu ataupun sesuatu yang rumit seperti tindakan memutarbalikkan lagu (*contorting*), batasan seberapa banyak yang bisa diubah oleh seorang *remixer* cenderung tidak terbatas, selama beberapa elemen lagu yang digunakan tetap ada (Steve PMH, 2024). Ravez telah mengorbitkan 1 buah EP (*Extended Play*) yang berisi 4 lagu yang bertajuk “*Q2DC EDIT PACK VOL. 1*” dan juga 6 lagu *single*. Dalam proses produksi lagunya, Ravez kerap menggunakan AI, salah satunya adalah untuk mendapatkan stem (elemen musik individual yang jika dirangkai atau digabung menjadi satu akan menjadi sebuah lagu) dari karya lagu yang sudah utuh. Dari satu jasa produk AI ini saja, hal ini telah membuka gerbang baru untuk berkreasi dalam musik, khususnya di genre EDM atau *Electronic Dance Music*. Karena ketertarikan peneliti terhadap teknologi kecerdasan buatan, musik elektronik, dan *Digital Audio Workstation*, peneliti merasa bahwa Ravez adalah orang yang cocok untuk menjadi narasumber pada penelitian ini.

Terdapat beberapa penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini, yaitu penelitian dengan topik teknologi kecerdasan buatan dan seni musik. Diantaranya adalah jurnal berjudul “*How AI can Change/Improve/Influence Music Composition, Performance and Education: Three Case Studies*” oleh Harun Zulić (2019), jurnal dengan judul “*How Music AI is Useful: Engagements with Composers, Performers and Audiences*” oleh Oded Ben-Tal, Matthew Tobias Harris, and Bob L. Sturm (2021), dan jurnal berjudul “*On the Development and Practice of AI Technology for Contemporary Popular Music Production*” oleh

Emmanuel Deruty, Maarten Grachten, Stefan Lattner, Javier Nistal, dan Cyran Aouameur (2022). Namun demikian, belum ada penelitian mendalam tentang pemanfaatan teknologi kecerdasan buatan dalam kreasi musik EDM.

Sebagai mahasiswa seni musik dan generasi Z, alangkah baiknya jika kita dapat terus menyesuaikan diri dengan pembaruan-pembaruan teknologi yang terus berkembang dari hari ke hari, khususnya dalam bidang musik. Maka dari itu penulis ingin meneliti Ravez dalam berkreasi memanfaatkan teknologi AI, sebagai seorang musisi dan seorang *DJ* profesional. Agar dapat menjadi wawasan dan pengetahuan atau bahkan jalan untuk orang-orang yang ingin mendalami musik komputer. Menurut penulis hal ini penting untuk diteliti, karena pada zaman yang serba modern ini, pembaruan akan terus berjalan dan tidak dapat dicegah.

Berdasarkan paparan di atas penulis tertarik untuk meneliti mengenai pemanfaatan kecerdasan buatan atau *artificial intelligence* oleh Ravez dalam penggunaannya saat berkreasi dan memproduksi musik, khususnya dalam genre musik EDM secara mendalam. Hal ini diharapkan dapat bermanfaat bagi seluruh mahasiswa musik, khususnya pembaca atau bahkan semua orang yang ingin menekuni bidang produksi musik atau menjadi musisi. Oleh sebab itu, agar pembahasan tidak meluas, maka penulis membatasi permasalahan pada **“Pemanfaatan Kecerdasan Buatan dalam Kreasi Musik *Electronic Dance Music* Oleh Ravez”**.

1.2. Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan uraian latar belakang diatas peneliti merumuskan masalah yang akan di kaji tentang “Pemanfaatan Kecerdasan Buatan Dalam Kreasi Musik *Electronic Dance Music* Oleh Ravez” sebagai berikut:

- a. Bagaimana landasan artistik Ravez dalam memanfaatkan kecerdasan buatan dalam kreasi musik EDM?
- b. Bagaimana proses kurasi sampel audio yang dilakukan Ravez dalam memanfaatkan teknologi kecerdasan buatan?

- c. Bagaimana tahapan kreasi Ravez pada saat melakukan pemanfaatan teknologi kecerdasan buatan?

1.3. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, terdapat beberapa tujuan penelitian tentang “Pemanfaatan Kecerdasan Buatan Dalam Kreasi Musik *Electronic Dance Music* Oleh Ravez” sebagai berikut:

- a. Untuk mengetahui landasan artistik Ravez dalam memanfaatkan teknologi kecerdasan buatan pada saat kreasi musik EDM
- b. Untuk mengetahui proses kurasi sampel audio yang dilakukan oleh Ravez saat membuat karya musik EDM dengan memanfaatkan teknologi kecerdasan buatan
- c. Untuk mengetahui tahapan kreasi yang Ravez lakukan saat menggunakan teknologi kecerdasan buatan pada kreasi musik EDM

1.4. Manfaat Penelitian

Terdapat empat kategori manfaat yang penulis harap dapat diperoleh setelah melakukan penelitian ini yang diuraikan sebagai berikut:

- a. Teoritis

Hasil Penelitian ini secara teoritis diharapkan mampu memberi sumbangsih berupa wawasan, pengetahuan, dan pemahaman untuk menghasilkan konsep-konsep baru serta mengisi kesenjangan riset empiris yang berkaitan dengan topik umum utama, yaitu pemanfaatan teknologi kecerdasan buatan dalam kreasi bermusik. Selain itu, penelitian ini diharapkan mampu untuk menambah khasanah keilmuan, khususnya pada keilmuan seni musik. Penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi acuan dan referensi untuk para peneliti selanjutnya pada bidang serupa.

- b. Kebijakan atau Regulasi

Penelitian ini diharap dapat membantu instansi-instansi serta perusahaan terkait untuk memberikan kontribusi sebagai salah satu dasar untuk menetapkan aturan atau kebijakan serta pembaruan mengenai proses penggunaan teknologi kecerdasan buatan dalam proses kreasi bermusik.

c. **Praktis**

Secara praktis, penelitian ini diharapkan mampu untuk menjadi acuan serta referensi bagi subjek penelitian untuk menerapkan hasil penelitian secara nyata setelah penelitian selesai. Selain itu, penelitian ini juga diharap dapat menjadi referensi dan acuan untuk praktisi lain dalam bidang serupa, dalam topik ini dapat mencakup musisi, produser musik, *DJ*, mahasiswa seni musik, dan seniman-seniman lainnya guna melakukan upaya pemanfaatan teknologi kecerdasan buatan secara kreatif untuk mencapai tujuan yang diinginkan sebagai seniman.

d. **Isu dan Aksi Sosial**

Sehubungan dengan isu serta aksi sosial, beradaptasi terhadap pembaruan-pembaruan serta perubahan yang terjadi merupakan hal yang penting untuk dilakukan dalam kehidupan bermasyarakat. Oleh karena itu hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi wawasan dan informasi untuk masyarakat mengenai pemanfaatan perkembangan teknologi kecerdasan buatan, khususnya dalam kreasi bermusik. Hal ini dirasa dapat berguna bagi masyarakat sebagai acuan untuk pengenalan maupun pemanfaatan teknologi kecerdasan buatan secara umum yang tidak hanya terjadi pada bidang seni, namun juga pada bidang-bidang lainnya.

1.5. Struktur Organisasi Penulisan

Gambaran mengenai keseluruhan isi skripsi dan pembahasannya terbagi menjadi lima bagian dan uraiannya adalah sebagai berikut:

a. **BAB I: PENDAHULUAN**

Bagian pendahuluan menjelaskan mengenai latar belakang penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi penulisan.

b. BAB II: KAJIAN PUSTAKA

Bagian kajian pustaka berisikan uraian berbagai kajian teori yang relevan dengan topik penelitian ini.

c. BAB III: METODE PENELITIAN

Bagian ini menguraikan rancangan alur penelitian dari mulai pendekatan yang diterapkan, instrumen yang digunakan, tahapan pengumpulan data yang dilakukan, hingga langkah-langkah analisis data yang dijalankan.

d. BAB IV: TEMUAN DAN PEMBAHASAN

Bagian ini berisikan temuan penelitian sesuai dengan urutan rumusan masalah penelitian dan pembahasan temuan penelitian untuk menjawab pertanyaan penelitian.

e. BAB V: KESIMPULAN

Bagian ini membahas mengenai penafsiran serta pemaknaan penulis terhadap hasil dari temuan dan pembahasan penelitian.