

BAB III

METODE PENCIPTAAN KARYA

3.1 Metode dan Pendekatan Penelitian Penciptaan

Metode yang digunakan dalam penelitian yang berkaitan dengan penciptaan karya seni adalah dengan paradigma kualitatif yang diaplikasikan dengan metode penelitian artistik (*artistic research*). Penelitian artistik sangat tepat digunakan karena dalam penelitiannya proses kreatif dijelaskan secara rinci disertai dokumentasi dan refleksi yang hasilnya merupakan suatu bentuk pengetahuan(Guntur, 2016). Metode penelitian yang lain seperti kualitatif maupun kuantitatif menjadi tidak tepat sasaran karena penelitian ini berfokus pada tahapan-tahapan menciptakan karya baru tanpa melakukan proses wawancara kepada ahli.

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan terminologi dalam penelitian artistiknya berbasis penelitian berarah praktik (*Practice-Led Research*). *Practice-led Research* ini berfokus pada menciptakan dan merefleksikan karya baru melalui riset praktik. Penelitian ini menuju pada pemahaman baru tentang praktik yang dipadukan dengan praktik berkarya. Hasil yang didapat dari terminologi tersebut mengarah pada penelitian terapan(*art and design as capability*) yang luarannya adalah wujud berupa karya, model, prototipe dan purwarupa(Hendriyana, 2022).

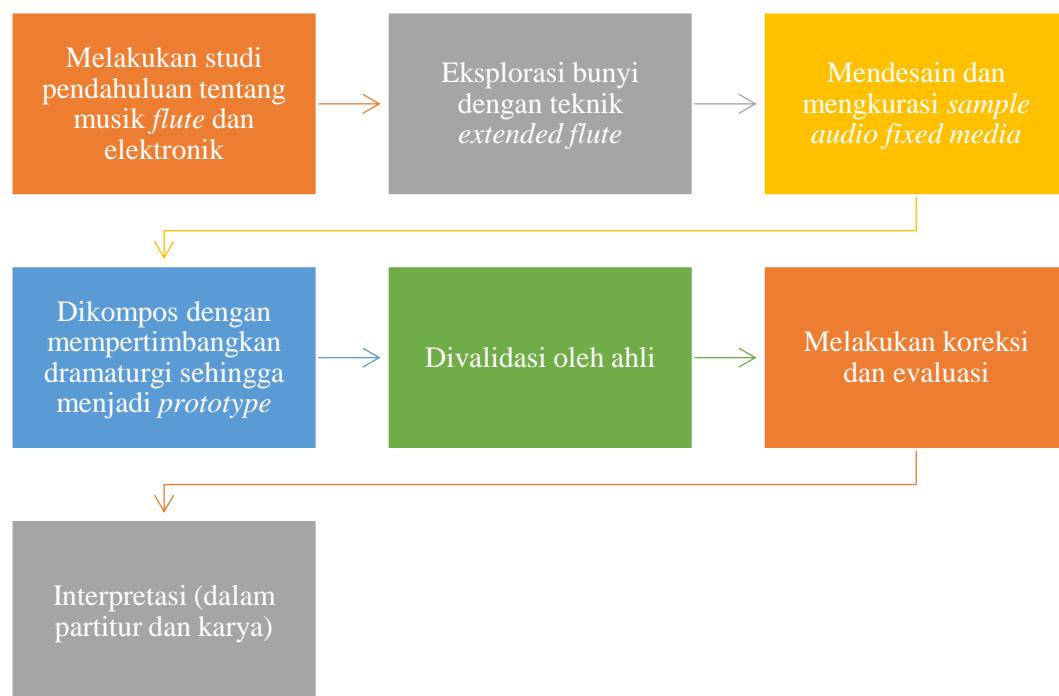
Penelitian dimulai menciptakan karya *flute* solo dengan *soundtrack* berjudul *Gone* sebagai tugas akhir mata kuliah Komposisi Musik Baru. Peneliti melakukan observasi dalam menemukan suara baru *flute*, dalam karya tersebut peneliti menyertakan teknik *singing and playing, key clicks, whisper tones*, dan harmonik. Sebagai dosen pengampu mata kuliah Komposisi Musik Baru, Iwan Gunawan, melakukan validasi karya tersebut dengan masukan, kritik dan pujian. Sebagai wujud dari evaluasi, proses penelitian karya ini dikembangkan kembali dengan melakukan proses *sampling* suara *flute* sebagai bahan utama dari *fixed media* ini pada DAW.

Hasil proses *sampling* kemudian dipadukan dengan permainan *flute* akustik, memerlukan sinkronisasi agar kedua elemen dapat berfungsi secara harmonis,

menciptakan karya yang terintegrasi dan bukan berjalan terpisah. Karya ini divalidasi di hadapan dosen pengampu dan mahasiswa Pendidikan Seni Musik dalam mata kuliah terkait, dengan hasil apresiasi dan validasi yang digunakan untuk refleksi dan evaluasi. Proses evaluasi ini melibatkan pengembangan ide berdasarkan berbagai masukan, dan hasil validasi kedua disiapkan untuk penilaian lebih lanjut oleh Roderik De Man, komponis kontemporer dari Belanda. Roderik De Man memberikan kritik, pujian, dan masukan berharga selama kunjungannya ke Universitas Pendidikan Indonesia, membantu mengasah karya *Gone* melalui pengalaman dan pengetahuan ahli.

3.2 Alur Penelitian Penciptaan

Maka dari itu, agar terstruktur dalam proses kreativitas menciptakan karya *Gone* ini, penulis memiliki tahapan kerja, yaitu:



Bagan 3. 1 Bagan Alur Penciptaan
Sumber dokumentasi pribadi

Tahap pertama adalah melakukan studi pendahuluan tentang musik *flute* dan elektronik. Pada tahapan ini, peneliti melakukan studi pendahuluan tentang musik *flute* dan elektronik dari berbagai sumber. Peneliti mengumpulkan data dan

mengolah data dengan batasan tertentu untuk menjadi sumber acuan penelitian. Peneliti mengolah data sehingga terbentuk kajian pustaka.

Tahap kedua adalah eksplorasi bunyi teknik *extended flute*. Peneliti melalui metode penelitian *practice-led research*, mengeksplorasi teknik ini dan memperoleh tabel keberhasilan peneliti dalam memainkan teknik *extended flute*. Teknik *extended flute* tersebut direkam sebagai sampel audio menggunakan *software DAW* Cubase 13 Pro dan alat rekam Handy Recorder Zoom H6. Sampel audio ini nantinya akan menjadi bahan utama dalam musik elektronik.

Tahap ketiga melibatkan mendesain dan mengakurasi sampel audio pada *fixed media*. Sampel audio tersebut mengalami proses kurasi dan manipulasi dengan menggunakan berbagai perangkat keras dan lunak. Peneliti melakukan observasi untuk menentukan kebutuhan perangkat yang sesuai, dan mengeksplorasi berbagai VST untuk memaksimalkan desain audio. Proses ini juga mencakup uji coba VST yang memerlukan pengetahuan dan sensitivitas peneliti terhadap sampel audio yang telah direkam.

Tahap keempat, peneliti mempertimbangkan ruang gerak akustik untuk permainan *flute*. Tahap selanjutnya adalah mengompos *prototype* karya dengan fokus pada dramaturgi untuk menciptakan keseimbangan antara *flute* dan elektronik. Kombinasi ini harus padu dalam hal alur, dinamika, kontrapung, tempo, dan interpretasi, sehingga dramaturgi disusun agar karya musik berjalan dinamis. Peneliti menggunakan teknik komposisi aleatorik untuk mengembangkan probabilitas dalam karya, yang menghasilkan *prototype* berjudul “*Gone*.”

Tahap kelima, *prototype* karya divalidasi oleh para ahli seperti Roderik de Man dan Iwan Gunawan. Proses validasi dilakukan melalui kuliah formal dan program *masterclass*, memberikan kesempatan untuk menampilkan *prototype* sebelum penampilan resmi. Peneliti memperoleh pengalaman langsung, serta menerima apresiasi, tanggapan, kritik, pujian, dan saran dari para ahli. Masukan ini digunakan sebagai acuan untuk mengevaluasi dan kritik masukan karya.

Tahap keenam, yaitu melakukan koreksi dan evaluasi. Dari hasil validasi karya pada beberapa ahli ini, peneliti memperoleh kritik dan saran terhadap karya *Gone*

ini. Kritik dan saran tersebut menjadi bahan koreksi dan evaluasi karya. Dalam melakukan evaluasi karya, peneliti mempertimbangkan kembali dalam tahap desain *fixed media* dan komposisi karya sehingga memungkinkan adanya pengulangan alur kembali dari tahap ketiga yaitu desain audio *fixed media*.

Tahap terakhir yaitu interpretasi. Setelah mengalami tahap berbagai tahap, kini karya *Gone* dipresentasikan secara langsung dan dibawakan oleh peneliti, baik dalam bentuk penampilan maupun berupa partitur. Sebelum dipresentasikan, peneliti melakukan latihan untuk menemukan interpretasi dalam karya ini. Pada tahap ini, peneliti secara langsung menyiapkan dan mengolah musik elektronik, spasial suara dalam 4 *channel* audio, sampai cara menyampaikannya baik dalam musik elektronik maupun *flute* sendiri.