

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **3.1 Desain Penelitian**

Dalam membuat sebuah penciptaan seni tentunya perlu melewati sebuah proses penelitian atau *research based*, dan ini merupakan sebuah metode yang sangat lumrah dan penting dalam sebuah proses kreatif. Proses kreatif merupakan serangkaian langkah eksploratif dan reflektif yang dilakukan seseorang untuk menjelejah serta mengembangkan sebuah ide, dan menghasilkan sebuah karya. Hal ini tentunya sangat penting karena untuk merealisasikan sebuah konsep abstrak menjadi wujud nyata yang memiliki daya estetis dan sarat makna. Lalu dalam perjalanan sebuah proses kreatif tetap perlu adanya sebuah metode proses penelitian agar sesuatu yang dibuat dan dikerjakan menjadi terstruktur dan sistematis.

Pada penelitian yang berhubungan dengan penciptaan seni khususnya pada konteks kali ini adalah seni musik, metode yang digunakan adalah *artistic research* atau penelitian artistik. (Borgdorff, 2012) merumuskan ada tiga tipe penelitian yaitu *research on art*, *research of art* dan *research in art*. Dan penelitian ini akan mengarah pada *research in art* yang menggunakan praktik seni sebagai metode untuk mencapai hasil penelitian atau dengan kata lain *Practice Led Research*.

*Practice Led Research* adalah pendekatan penelitian di mana praktik seni tidak hanya menjadi objek penelitian, tetapi juga menjadi alat utama dalam menghasilkan pemahaman baru (H. Smith & Dean, 2009). Metode ini menekankan refleksi kritis terhadap praktik seni dan bagaimana pengalaman tersebut dapat berkontribusi terhadap pengembangan pengetahuan akademik (Nelson, 2022).

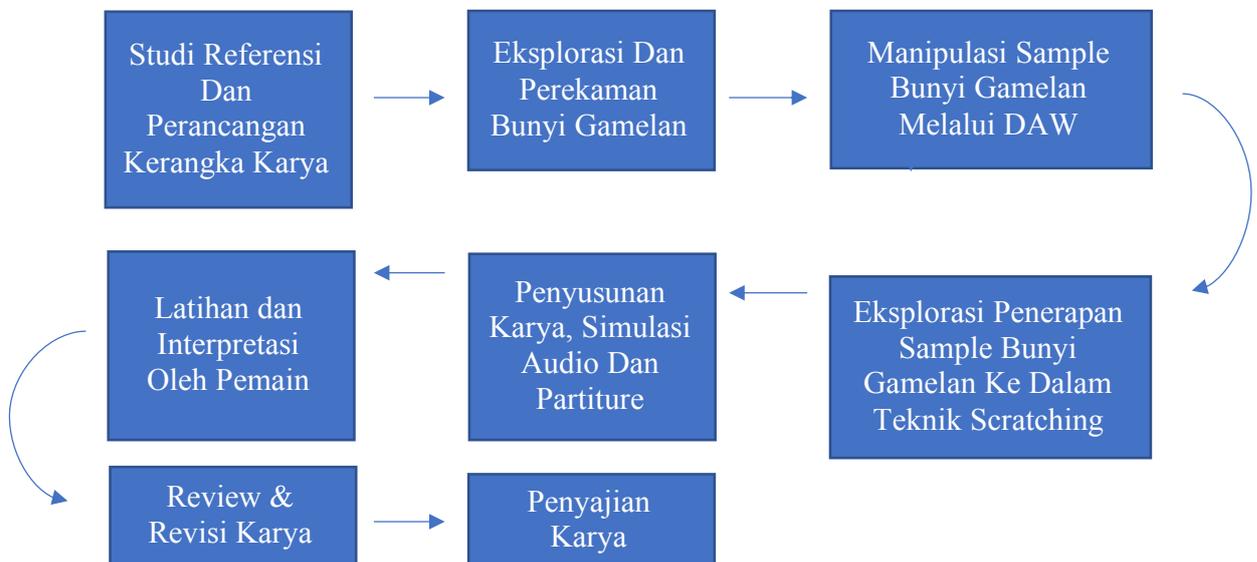
Dalam konteks penelitian ini, metode *Practice-Led Research* dipilih karena mampu mengakomodasi sifat eksperimental dan reflektif dari proses kreatif. Melalui pendekatan ini, peneliti tidak hanya menciptakan karya seni sebagai hasil akhir, tetapi juga menyusun dokumentasi dan refleksi kritis atas proses penciptaan tersebut. Pendekatan ini memungkinkan penelitian berkembang secara siklus, di mana setiap eksperimen artistik dapat mengarah pada pemahaman baru yang terus diperbarui melalui analisis dan refleksi yang berkelanjutan.

Eki Oktavian, 2025

“GAMELAN SCRATCHING” : PENGOLAHAN TEKNIK SCRATCHING PADA DJ CONTROLLER DENGAN MENGGUNAKAN SUMBER BUNYI GAMELAN MELALUI PENDEKATAN PRACTICE LED-RESEARCH

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Untuk mencapai tujuan penelitian ini, diperlukan rumusan tahapan sebagai metode dalam proses penciptaan. Rumusan tahapan penelitian penciptaan ini ditunjukkan dengan bagan sebagai berikut.



Bagan 3. 1 Alur Penelitian

Sumber : Dokumentasi Penelitian

## 3.2 Langkah-Langkah Penelitian Penciptaan

### 3.2.1 Studi Referensi dan Perancangan Kerangka Karya

Langkah awal dalam penelitian ini adalah melakukan observasi terhadap karya-karya yang relevan sebagai referensi penciptaan karya *Gamelan Scratching*. Observasi dilakukan melalui platform digital seperti YouTube dan Spotify untuk mengakses karya dalam bentuk audio maupun audio-visual. Selain studi karya, tahap ini juga mencakup perancangan kerangka awal karya dengan mempertimbangkan bagaimana unsur gamelan dan teknik *scratching* dapat diintegrasikan secara musikal.

### 3.2.2 Eksplorasi dan Perekaman Bunyi Gamelan

Setelah studi referensi dilakukan dan perancangan kerangka karya, tahap selanjutnya adalah eksplorasi dan perekaman bunyi gamelan. Peneliti memilih instrumen gamelan tertentu yang dianggap potensial untuk kebutuhan karya, seperti saron, demung, gender, kenong, slentem, dan gong. Eksplorasi dilakukan dengan mencoba berbagai teknik pukul dan penggunaan *mallet/panakol*/alat pukula yang bervariasi untuk menghasilkan warna bunyi yang unik. Hasil eksplorasi direkam dalam bentuk *one shot* untuk keperluan manipulasi di tahap selanjutnya.

### 3.2.3 Manipulasi Sampel Bunyi Gamelan Melalui DAW

Sampel-sampel bunyi yang telah direkam kemudian dimasukkan ke dalam *Digital Audio Workstation* (DAW) Logic Pro untuk proses manipulasi. Peneliti menambahkan berbagai efek suara (audio FX) seperti *delay*, *reverb*, dan *step FX* untuk memperkaya karakter bunyi. Proses ini dilanjutkan dengan teknik *layering*, yakni menumpuk dua atau lebih sampel bunyi, seperti menggabungkan suara saron dan demung, atau kenong dan gong. Tujuan dari manipulasi ini adalah untuk menciptakan tekstur bunyi yang lebih kompleks dan menarik secara musikal.

### 3.2.4 Eksplorasi Penerapan Teknik *Scratching* Dengan Sumber Bunyi Gamelan

Tahap berikutnya adalah eksplorasi teknik *scratching* menggunakan sampel bunyi gamelan yang telah dimanipulasi. Peneliti mencoba berbagai teknik *scratching* seperti *baby scratch*, *chirp scratch*, *crab scratch*, dan teknik lainnya. Eksplorasi ini bertujuan untuk menemukan karakter suara yang sesuai dengan konsep karya dan dapat diintegrasikan dalam komposisi akhir.

### 3.2.5 Penyusunan Karya, Simulasi Audio dan Partitur Untuk Pemain

Setelah proses eksplorasi dan manipulasi selesai, peneliti menyusun karya dengan memperhatikan struktur musik, pola ritmik, dinamika, dan elemen musikal lainnya. Penyusunan dilakukan di DAW Logic Pro, sekaligus membuat simulasi audio sebagai representasi digital dari karya. Peneliti juga menyusun partitur atau panduan teknis bagi pemain yang akan terlibat dalam penyajian karya.

### 3.2.6 Latihan dan Interpretasi Oleh Pemain

Melalui proses latihan, peneliti bersama pemain dapat menemukan potensi baru maupun kendala teknis yang belum terdeteksi pada tahap perancangan. Oleh karena itu, dilakukan proses interpretasi untuk menyempurnakan dan menyamakan persepsi antara peneliti yang juga sebagai composer, pemain, serta konduktor.

### 3.2.7 Review dan Revisi Karya

Setelah melewati tahap interpretasi dan latihan dan menemukan banyak hambatan dalam prosesnya, penelitian dilanjutkan dengan diskusi mengenai karya Karya yang telah disusun bersama dosen pembimbing untuk memperoleh masukan dan koreksi dan perbaikan signifikan secara musikal dan non-musikal.

### 3.2.8 Penyajian Karya

Tahap akhir dari penelitian ini adalah penyajian karya *Gamelan Scratching* dalam bentuk pertunjukan. Karya disajikan sebagai hasil akhir dari keseluruhan tahapan proses penciptaan yang telah dilalui sebelumnya.