

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Perkembangan musik kontemporer abad ke-21 menunjukkan pergeseran paradigma dari struktur musikal tradisional menuju eksplorasi suara sebagai medium konseptual. Salah satu pendekatan yang berkembang adalah *sound recycling*, yaitu praktik penggunaan kembali bunyi dari lingkungan nyata sebagai bahan utama komposisi musik (Truax, 2008). Pendekatan ini tidak hanya memperkaya pilihan bunyi yang bisa digunakan oleh seorang komposer, tetapi juga menunjukkan kepedulian terhadap konteks sosial, lingkungan, dan pengalaman psikologis pendengar (Ouzounian, 2020). Dalam konteks ini, musik elektroakustik menjadi media yang tepat karena mampu menggabungkan rekaman suara, pengolahan digital, dan desain suara ke dalam satu kesatuan sebagai bentuk ekspresi musikal (Emmerson, 1986; Moore, 2016).

Beberapa karya sebelumnya, seperti “*Different Trains - 1988*” oleh Steve Reich, menunjukkan bahwa rekaman suara asli dapat digunakan sebagai dasar untuk membangun narasi dan emosi dalam musik. Karya semacam ini menjadi bentuk musikal testimony yaitu kesaksian melalui musik yang menyimpan jejak sejarah dan pengalaman traumatis (Wlodarski, 2019). Praktik serupa di Indonesia ditunjukkan oleh Sari (2019), beberapa karya telah mengolah rekaman bunyi perkotaan sebagai bentuk kritik sosial melalui pendekatan *soundscape*. Namun, sejauh ini masih jarang ditemukan kajian atau karya seni lokal yang secara khusus mengeksplorasi pendekatan hipperealisme, yaitu teknik memanipulasi bunyi secara berlebihan untuk menciptakan kesan yang terdengar lebih nyata dari aslinya (Creshevsky, 1998; Puronas, 2014). Pendekatan ini masih jarang dikaji, terutama jika digabungkan dengan prinsip penggunaan satu jenis sumber bunyi. Padahal, strategi ini dapat menghasilkan kesatuan artistik yang kuat dan eksplorasi tekstur suara yang lebih dalam dan detail.

Praktik daur ulang suara atau *sound recycling* memiliki akar sejarah yang dalam dan secara fundamental terikat pada perkembangan teknologi rekaman. Perkembangan ini, yang dimulai dari manipulasi pita magnetik, kini mencapai puncaknya di era digital melalui perangkat lunak seperti *Digital Audio Workstation* (DAW), Ableton Live 12 berperan sebagai medium utama yang digunakan oleh peneliti sekaligus komposer dalam proses eksplorasi dan komposisi ini. Jauh sebelum istilah ini populer, fondasinya diletakkan oleh Pierre Schaeffer melalui *musique concrète* ini adalah cara yang cukup “ekstrem” pada zaman itu dalam membuat musik, yaitu dengan menggunakan rekaman suara sebagai bahan utama komposisi, lalu memisahkan suara itu dari sumbernya agar bisa didengarkan sebagai suara murni (Kane, 2014).

Praktik ini kemudian dieksplorasi secara mendalam oleh Steve Reich, dalam karya-karya awal seperti “*It's Gonna Rain - 1965*” menggunakan daur ulang fase untuk mentransformasi rekaman suara menjadi tekstur yang kompleks, mencampurkan antara pesan makna dan elemen musik sebagai satu kesatuan (James, 2011). Sejalan dengan itu, dalam gerakan komposisi musik *soundscape* yang digagas oleh R. Murray Schafer, praktik pendengaran yang mendalam seperti ‘*soundwalking*’ sebuah metode yang dipopulerkan oleh Hildegard Westerkamp digunakan untuk mendorong pendengar agar lebih sadar akan lingkungan suara di sekitar mereka (Westerkamp, 2002).

Semua contoh ini, dari daur ulang suara dari lingkungan Pierre hingga eksplorasi rekaman suara lingkungan R. Murray , menegaskan bahwa *sound recycling* bukan sekadar teknik, melainkan sebuah pendekatan penting bagi komponis untuk menciptakan seni yang responsif terhadap kondisi sosial, budaya, dan lingkungan. Penelitian dari Sari (2019) yang berjudul “Pendekatan *Soundscape* dalam Komposisi Musik Eksperimental Berbasis Bunyi Perkotaan” memperkuat hal ini dengan menunjukkan bagaimana *field recording* dapat digunakan secara artistik untuk membangun representasi akustik yang bersifat kritis terhadap realitas sosial. Di sisi lain Wishart dan Emmerson (1996) memperkenalkan konsep *aural*

illusion, yaitu manipulasi persepsi pendengar terhadap asal suara melalui transformasi digital, yang memperluas ruang kreatif dalam musik elektroakustik.

Eksplorasi terhadap manipulasi persepsi inilah yang kemudian menemukan wujudnya yang paling intens dalam sebuah pendekatan yang terkait erat dengan *sound recycling*, yakni hipperealisme. Hipperealisme merupakan pendekatan yang berupaya merekonstruksi realitas secara detail dan intens hingga terasa melampaui kenyataan itu sendiri, dan pada akhirnya menghasilkan kesan “lebih nyata dari kenyataan”. Dalam ranah seni suara, pendekatan ini membuka kemungkinan penciptaan lanskap bunyi yang sangat detil, imersif, dan manipulatif terhadap persepsi (Puronas, 2014), di mana bunyi bukan hanya sekadar didengar, tetapi benar benar “maknai” secara mendalam oleh pendengarnya.

Fenomena dan manifestasi dari pendekatan ini dapat ditelusuri dalam beragam karya dan penelitian. Secara konseptual, komposer musik elektroakustik Menurut (Creshevsky, 1998a) mendefinisikan hipperealisme sebagai "bahasa musik yang dibangun dari suara-suara yang ditemukan di lingkungan kita bersama (realisme), yang diolah dengan cara yang dilebih-lebihkan (hiper)." Praktik ini tidak terbatas pada musik eksperimental, namun sangat lazim ditemukan dalam fenomena auditif sehari-hari, terutama dalam desain suara untuk film.

Sebagai contoh, suara pukulan, langkah kaki, atau ledakan dalam film seringkali merupakan produk hipperealisme. Suara tersebut direkam dan diperkuat secara berlebihan agar terdengar lebih dramatis dan memiliki dampak emosional yang lebih kuat daripada suara aslinya di dunia nyata. Suara yang "tidak nyata" ini pada akhirnya diterima oleh penonton sebagai sesuatu yang "lebih nyata" karena memenuhi ekspektasi dramatis mereka (Puronas, 2014). Dalam dunia musik populer, album "*Billie Jean*" oleh Michael Jackson dapat dianggap sebagai contoh karya hiperrealis. Setiap elemen drum diisolasi dan diproses untuk mendapatkan kejernihan dan kekuatan yang tidak alami, sementara vokal berlapis lapis menciptakan tekstur yang lebih kaya daripada penampilan tunggal.

Dalam konteks penelitian artistik, fenomena ini memiliki kemiripan dengan

salah satu karya berjudul “*Hear, Hear! - 2009*” oleh Roderik de Man. Dalam karya tersebut, Roderik menggunakan suara kelereng yang menggelinding sebagai bahan utama dalam penciptaan musik, lalu mengolahnya menjadi elemen musikal. Pendekatan ini berkaitan erat dengan praktik *soundscape* composition dan musik akusmatik, karena bunyi dari objek nyata diolah menjadi pengalaman mendengar yang artistik. Seniman suara kerap menggunakan rekaman lapangan (*field recording*) dari lingkungan nyata seperti hutan, kota, atau pabrik dan kemudian melakukan *sound recycling* dengan memanipulasi, menyusun ulang, dan melebihi lebihkan elemen-elemen tertentu.

Tujuannya adalah untuk menciptakan sebuah "ilusi dari realitas aural yang tidak ada" (*illusion of a non-existent aural reality*), di mana pendengar diajak untuk fokus pada detail suara yang mungkin terabaikan dalam pengalaman mendengar sehari-hari. Dengan demikian, karya-karya ini tidak hanya meniru realitas yang sudah ada, tetapi justru menciptakan realitas bunyi baru yang kaya akan pengalaman pendengaran dan memiliki nilai estetika yang kuat. Karya “*C'MON*” dalam penelitian ini juga terinspirasi oleh pendekatan eksperimental yang sejalan. Pendekatan komposisi dalam karya ini dibangun di atas dua strategi utama yang saling melengkapi.

Pertama, penulis menerapkan prinsip sumber tunggal (*single source*), dengan memilih suara starter mobil sebagai bahan utama yang dieksplorasi secara mendalam. Pendekatan ini didasarkan pada pandangan komponis seperti Roderik de Man, yang percaya bahwa "pembatasan sumber suara dalam musik elektroakustik justru dapat membuka peluang eksplorasi kreatif yang lebih besar." Kedua, untuk memperkaya narasi dan memberikan kontras dalam karya, pendekatan ini dikombinasikan dengan teknik kolase, yaitu dengan menambahkan suara-suara lain secara selektif untuk menciptakan lanskap bunyi yang lebih beragam, dinamis, dan berlapis.

Penelitian ini berupaya mengisi celah tersebut melalui penciptaan karya *C'MON* yang secara eksplisit memadukan tiga pendekatan: *sound recycling*,

hipperealisme, dan eksplorasi sumber tunggal. Menggunakan suara starter mobil sebagai sumber utama, karya ini dikembangkan melalui manipulasi granular dan desain suara digital dengan mengacu pada prinsip pembatasan sumber bunyi, bahwa pembatasan justru melahirkan presisi artistik (Stravinsky, 1970). Oleh karena itu, penelitian ini difokuskan pada pertanyaan mengenai bagaimana eksplorasi, perancangan, dan penyajian karya *C'MON* dilakukan dengan pendekatan hipperealisme dalam konteks musik elektroakustik, serta bagaimana praktik ini berkontribusi terhadap pengembangan metodologi penciptaan musik kontemporer di Indonesia.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan maka rumusan masalahnya adalah bagaimana aplikasi *Sound recycling* dalam proses kreatif karya "*C'MON*" melalui pendekatan hipperealisme pada komposisi musik elektroakustik? Untuk menjawab rumusan masalah tersebut dibatasi dalam tiga bentuk pertanyaan penelitian, sebagai berikut:

- 1) Bagaimana strategi eksplorasi awal dalam menerapkan konsep *sound recycling* pada karya "*C'MON*" dengan pendekatan hipperealisme dalam komposisi musik elektroakustik?
- 2) Bagaimana perancangan konsep musikal dan naratif dalam karya "*C'MON*" disusun dengan pendekatan hipperealisme pada komposisi musik elektroakustik?
- 3) Bagaimana bentuk penyajian karya "*C'MON*" diwujudkan melalui pendekatan hipperealisme dalam komposisi musik elektroakustik?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitiannya yaitu:

- 1) Mendeskripsikan strategi eksplorasi awal dalam mengaplikasikan *sound recycling* pada karya "*C'MON*" melalui pendekatan hipperealisme pada komposisi musik elektroakustik
- 2) Menganalisis serta menjelaskan rancangan konsep musikal dan naratif pada

karya “C’MON” melalui pendekatan hipperealisme pada komposisi musik elektroakustik.

- 3) Menjelaskan bentuk penyajian pada karya “C’MON” melalui pendekatan hipperealisme pada komposisi musik elektroakustik.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis dan Keilmuan

Penelitian ini memberikan manfaat teoritis dan keilmuan yang signifikan dengan memperkaya pemahaman tentang musik elektroakustik melalui analisis penerapan *sound recycling*, manipulasi timbre, dan pendekatan hiperrealistik. Ini memperluas teori tentang bagaimana musisi menggunakan suara-suara yang ada untuk menciptakan makna baru dan menghasilkan karya yang inovatif. Penelitian ini juga berkontribusi pada diskusi estetika musik kontemporer dengan menunjukkan bagaimana teknologi dapat mendukung eksplorasi tema-tema *postmodern* dalam musik. Selain itu, hasil penelitian ini memberikan dasar metodologi yang lebih baik untuk penelitian musik, memperkenalkan cara-cara baru dalam mengeksplorasi aspek kreatif dalam komposisi musik yang melibatkan teknologi digital. Manfaat Praktis

1) Bagi Ilmu Musik

Memberikan pemahaman lebih dalam tentang bagaimana teknik *sound recycling* dan manipulasi timbre diterapkan dalam komposisi musik elektroakustik, serta bagaimana pendekatan hiperrealisme memengaruhi proses penciptaan musik. peluang untuk eksplorasi lebih lanjut dalam analisis dan interpretasi musik.

2) Bagi Komposer dan Praktisi Musik

Memberikan wawasan tentang metode kreatif dalam mengolah suara yang sudah ada untuk menghasilkan karya baru yang orisinal, serta mendorong eksplorasi lebih lanjut dalam penggunaan teknologi digital dalam musik elektroakustik.

3) Bagi Pengembangan Teknologi Musik

Memberikan informasi tentang bagaimana perkembangan teknologi digital, seperti penggunaan *sampler* dan perangkat lunak rekayasa bunyi, mempengaruhi

keaktivitas musikal dan menghasilkan suara yang inovatif.

4) Bagi Pendengar

Membantu memperluas pengalaman pendengar dalam menikmati musik elektroakustik, dengan mengembangkan kesadaran terhadap bagaimana suara yang direkayasa secara digital dapat memberikan makna baru pada bunyi sehari-hari.

5) Bagi Penelitian Musik Kontemporer

Menghasilkan kontribusi terhadap studi musik kontemporer dengan menunjukkan bagaimana teknik dan pendekatan dari genre musik lainnya (seperti *postmodern* dan elektroakustik) dapat saling bersinggungan dan berpengaruh satu sama lain.

1.5 Struktur/Organisasi Skripsi

1) BAB I PENDAHULUAN

Berisi uraian tentang latar belakang penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian serta manfaat penelitian .

2) BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini mengkaji landasan teoretis dan konseptual yang menjadi fondasi penelitian. Pembahasan dimulai dengan memetakan konteks Musik Elektroakustik dan praktik *Sound recycling*, dari sejarah para pionir hingga evolusinya di era digital. Selanjutnya, bab ini mendalami Hiperrealisme bunyi sebagai lensa estetika utama, dari akar filosofisnya hingga manifestasinya dalam media populer. Kemudian, diuraikan berbagai Pendekatan dan Teknik Komposisi yang relevan, termasuk medium DAW, transformasi material, desain suara, metodologi sumber tunggal dan kolase, serta spesialisasi audio. Bab ini juga membahas Narativitas dalam Musik Berbasis Rekaman dan ditutup dengan tinjauan Penelitian Terdahulu untuk memetakan posisi dan kebaruan penelitian.

3) BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini menguraikan secara sistematis pendekatan penelitian yang digunakan.

Dijelaskan Desain Penelitian yang berbasis Penelitian Berbasis Praktik (*Practice-Led Research*) dan studi kasus. Dipaparkan juga Objek dan Lokasi Penelitian, Metode Pengumpulan Data (dokumentasi proses, catatan reflektif, kajian literatur, dokumentasi audio visual), Teknik Analisis Data (analisis proses, analisis artistik, refleksi kritis), Tahapan Penciptaan Karya secara detail, Instrumen Penelitian yang digunakan, serta strategi untuk menjaga Validitas dan Kredibilitas Penelitian.

4) BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini dibagi menjadi dua bagian utama. Bagian pertama, Hasil (4.1), secara deskriptif memaparkan proses kreatif penciptaan karya "*C'MON*", mulai dari tahap eksplorasi awal dengan dua karya pendahulu, perancangan konseptual dan struktur naratif empat tema karya "*C'MON*", hingga bentuk penyajian imersifnya. Bagian kedua, Pembahasan (4.2), secara analitis menginterpretasikan hasil tersebut, menghubungkan setiap keputusan artistik dan teknis dengan kerangka teoretis yang telah dibangun di BAB II untuk menjawab pertanyaan penelitian secara mendalam.

5) BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

Bab terakhir ini merangkum keseluruhan penelitian. Bagian Simpulan secara langsung menjawab tiga pertanyaan penelitian. Bagian Implikasi membahas kontribusi teoretis dan praktis dari penelitian ini. Terakhir, bagian Rekomendasi memberikan saran untuk penelitian artistik dan praktik komposisi di masa mendatang berdasarkan temuan dan keterbatasan dari penelitian ini.