

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode utama Penelitian melalui Praktik (*Practice-Led Research*). Pendekatan ini dipilih karena pertanyaan penelitian secara fundamental berfokus pada "bagaimana" sebuah proses kreatif berlangsung, di mana jawaban tidak dapat ditemukan melalui analisis teoretis atau observasi eksternal semata. Dalam kerangka ini, karya musik "*C'MON*" tidak diposisikan sebagai objek studi yang pasif, melainkan sebagai metode aktif untuk menghasilkan pengetahuan dan pemahaman baru tentang penerapan estetika hipperealisme (Smith dan Dean, 2009). Proses penciptaan menjadi arena utama di mana teori diuji, dieksplorasi, dan dinegosiasikan secara praktis.

Untuk menganalisis proses tersebut, penelitian ini menerapkan praktik reflektif (*reflective practice*). Sejalan dengan pemikiran teoretikus Henk Borgdorff (2012) yang pandangannya sangat berpengaruh dalam wacana penelitian artistik kontemporer, penelitian yang otentik melibatkan siklus yang berkelanjutan antara praktik (*making*) dan teori (*thinking*). Proses reflektif ini memungkinkan peneliti untuk secara sistematis mendokumentasikan dan menganalisis keputusan artistik, tantangan teknis, dan temuan konseptual yang muncul selama proses kreatif. Catatan harian, sketsa komposisi, dan versi-versi draf karya akan menjadi data utama yang dianalisis.

Penelitian ini mengambil bentuk studi kasus terhadap proses kreatif karya "*C'MON*". Penggunaan studi kasus ini menurut Merriam dan Tisdell (2016), pendekatan ini memungkinkan dilakukannya penyelidikan yang intensif dan holistik terhadap sebuah fenomena tunggal dalam konteksnya yang nyata. Desain ini sangat sesuai untuk penelitian ini, di mana 'kasus' nya adalah proses kreatif penciptaan karya '*C'MON*', yang akan dieksplorasi secara mendalam untuk menjawab pertanyaan penelitian yang berfokus pada 'bagaimana' sebuah konsep

estetika diwujudkan dalam praktik. Untuk mengidentifikasi bagaimana konsep hipperealisme dan strategi komposisi terwujud dalam karya, metode analisis konten terhadap hasil akhir rekaman audio dan sesi kerja di DAW juga akan diterapkan. Penelitian ini dilakukan secara bertahap, meliputi tahap landasan teoritis, proses penciptaan karya, analisis dan interpretasi dan pelaporan. Secara visual, alur penelitian yang mencakup tahap landasan teoritis, proses penciptaan karya, analisis dan interpretasi dan pelaporan ini dapat digambarkan dalam bagan berikut (Bagan 2.3):



Bagan 2.3 Alur Penelitian

Sumber: Dokumentasi Pribadi

Tahap pertama adalah Landasan Teoretis, yang berfungsi sebagai fondasi konseptual dari keseluruhan penelitian ini. Pada tahap ini, dilakukan Studi Literatur yang mendalam terhadap berbagai teori dan praktik yang relevan, seperti musik elektroakustik, *sound recycling*, hipperealisme bunyi, serta metodologi komposisi terkait. Dari pemahaman yang komprehensif terhadap lanskap teoretis ini,

kemudian dirumuskan Pertanyaan Penelitian yang spesifik dan tajam, yang akan dijawab bukan melalui argumen teoretis semata, tetapi melalui proses penciptaan karya.

Tahap kedua, yang merupakan inti dari metodologi penelitian ini, adalah Proses Penciptaan Karya "*C'MON*". Tahap ini bersifat siklus yang dinamis, melibatkan interaksi terus menerus antara dua elemen: Aksi Kreatif dan Praktik Reflektif. Aksi Kreatif merupakan tindakan praktis dan eksperimental dalam membuat karya, mencakup seluruh proses teknis seperti merekam suara, melakukan transformasi di DAW, dan menyusun komposisi. Secara paralel, Praktik Reflektif adalah tindakan mengambil jarak untuk menganalisis dan memahami proses kreatif yang sedang berlangsung. Ini melibatkan pencatatan keputusan artistik, tantangan teknis, dan pemaknaan dalam sebuah jurnal kerja. Panah dua arah antara kedua elemen ini dalam bagan menunjukkan bahwa keduanya saling menginformasikan secara berkelanjutan praktik menjadi bahan untuk refleksi, dan refleksi mengarahkan praktik selanjutnya.

Setelah proses penciptaan karya selesai, penelitian dilanjutkan ke tahap analisis dan interpretasi. Pada tahap ini, semua data yang telah dikumpulkan terutama catatan reflektif selama proses berkarya dan hasil audio dari karya "*C'MON*" dianalisis secara mendalam. Proses analisis mencakup tiga pendekatan utama. Pertama, analisis tematik dilakukan terhadap jurnal kerja untuk mengidentifikasi pola pola pemikiran, keputusan artistik, dan dinamika proses kreatif. Kedua, analisis bunyi digunakan untuk menelaah bagaimana konsep hipperealisme diwujudkan secara nyata dalam bentuk suara dan struktur karya. Ketiga, dilakukan triangulasi, yaitu membandingkan hasil dari praktik dan analisis karya dengan teori-teori yang telah dibahas sebelumnya. Tujuannya adalah untuk memastikan bahwa interpretasi yang dihasilkan memiliki dasar yang kuat dan dapat dipertanggungjawabkan secara akademik.

Tahap terakhir adalah Pelaporan dan Kesimpulan. Tahap ini mencakup Penulisan Laporan Penelitian ini, yang berfungsi sebagai eksplanasi tertulis yang

mengontekstualisasikan dan menganalisis seluruh proses. Puncaknya adalah perumusan Jawaban Penelitian, di mana temuan-temuan dari proses kreatif dan analisis digunakan secara eksplisit untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan penelitian yang telah dirumuskan pada tahap awal.

3.2 Objek Penelitian

Objek utama dalam penelitian berbasis praktik ini adalah proses kreatif dan hasil akhir dari sebuah karya musik elektroakustik berjudul "*C'MON*". Karya ini bukan dibuat secara tiba-tiba, melainkan merupakan bagian dari proses eksplorasi yang lebih panjang, dan menjadi hasil dari iterasi ketiga. Dua komposisi sebelumnya yang dikerjakan secara lebih intuitif berfungsi sebagai tahap eksperimen awal, karya pertama mengeksplorasi 100% suara kendaraan, sedangkan karya kedua menggunakan suara *synthesizer*. Melalui refleksi dan diskusi akademik, ide untuk karya ketiga ini dirancang secara lebih terarah agar mampu menjawab rumusan masalah penelitian secara sistematis.

Secara khusus, "*C'MON*" mengeksplorasi suara starter mobil sebagai sumber utama bunyi (*single source*). Suara ini dipilih bukan hanya karena memiliki kualitas akustik yang menarik tetapi juga karena memuat makna naratif yang kuat. Dalam keseharian, suara starter sering dianggap sebagai penanda penting, apakah mobil akan menyala atau tidak. Hal ini menciptakan rasa tegang, tidak pasti, bahkan frustrasi dan inilah yang menjadi dasar emosional dalam karya ini.

Untuk memperkaya narasi, karya ini juga menggunakan teknik kolase bunyi. Beberapa suara tambahan seperti suara radio yang bergeser, potongan musik lama, suara ambulans, hingga langkah kaki orang disusun untuk membentuk lanskap suara kota yang khas. Proses kreatif dalam karya ini berpusat pada penerapan estetika *hipperealisme*, yaitu manipulasi digital terhadap semua bunyi baik hasil rekaman maupun bunyi sintetis untuk menciptakan realitas bunyi yang diperkuat secara estetis. Dengan demikian, "*C'MON*" menjadi studi kasus yang mendalam tentang bagaimana praktik *sound recycling* dan pendekatan komposisi tertentu dapat mentransformasi bunyi sehari-hari menjadi sebuah karya musik yang penuh

narasi dan makna.

3.3 Lokasi Penelitian

Proses kreatif dan penelitian untuk karya "*C'MON*" dilakukan di beberapa lokasi yang berbeda, untuk merekam suara starter mobil Suzuki forsa sebagai sumber bunyi utama dilakukan di Ciawi, Kabupaten Tasikmalaya. Seluruh proses komposisi, desain suara, dan produksi musik dilaksanakan di studio pribadi peneliti yang berlokasi di Asrama Priangan 2, Bandung. Untuk menguji dan merancang pengalaman audio imersif, peneliti juga melakukan eksperimen spasialisasi menggunakan 6 speaker di ruang studio milik Fakultas Pendidikan Seni dan Desain (FPSD), Universitas Pendidikan Indonesia (UPI).

3.4 Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data dalam penelitian berbasis praktik ini bersifat multifaset, menggabungkan metode dokumentasi proses kreatif dengan studi teoretis untuk memastikan kedalaman dan validitas temuan. Seluruh data yang terkumpul berfungsi sebagai bahan mentah untuk analisis reflektif dan interpretasi artistik. Metode pengumpulan data yang digunakan disesuaikan dengan konteks penelitian artistik dan dapat dirinci sebagai berikut:

3.4.1 Dokumentasi Proses Kreatif

Ini adalah metode pengumpulan data primer yang paling fundamental, di mana seluruh alur kerja kreatif direkam secara sistematis. Proses ini mencakup pencatatan tahapan penciptaan secara rinci, mulai dari tahap eksplorasi suara (perekaman dan pemilihan sampel starter mobil), transformasi audio (eksperimen dengan berbagai teknik seperti *reverse*, *glitch*, dan *granular synthesis* di dalam DAW), pemilihan teknik komposisi (keputusan untuk menggunakan strategi "anchor" dan kolase), hingga penyusunan struktur naratif akhir dari karya "*C'MON*". Dokumentasi ini tidak hanya mencakup keberhasilan, tetapi juga kegagalan dan perubahan arah dari dua komposisi awal yang lebih intuitif menuju konsep final yang lebih terstruktur.

3.4.2 Catatan Reflektif (*Reflective Journaling*)

Secara paralel dengan proses kreatif, penulis secara konsisten melakukan praktik reflektif. Ini diwujudkan melalui catatan harian atau jurnal kerja yang mendokumentasikan "mengapa" di balik setiap keputusan "apa". Catatan ini berisi justifikasi pemilihan suara, refleksi terhadap tantangan teknis saat menggunakan plugin tertentu, analisis terhadap keberhasilan atau kegagalan sebuah eksperimen dalam mencapai efek hiperealisme yang diinginkan, serta pemaknaan pribadi terhadap narasi yang mulai terbentuk. Catatan reflektif ini berfungsi sebagai data kualitatif utama yang menangkap pengetahuan yang muncul dari dalam praktik.

3.4.3 Kajian Literatur

Studi literatur dalam penelitian ini bertujuan untuk membangun landasan teoretis yang kuat terkait praktik *sound recycling*, estetika hiperealisme, serta berbagai teknik komposisi elektroakustik yang relevan. Sumber-sumber yang digunakan meliputi jurnal ilmiah, buku, dan artikel yang secara langsung berkaitan dengan konsep-konsep utama dalam karya "*C'MON*".

Beberapa jurnal ilmiah yang digunakan antara lain:

- Andean J (2016) dalam jurnal *Organised Sound* membahas mode-mode naratif dalam musik akusmatik, yang sangat relevan untuk menganalisis bagaimana karya "*C'MON*" membangun cerita melalui suara.
- Kemper J (2022) dalam *The Journal of Popular Culture* menyoroti estetika *glitch* di era pasca-digital, memberikan kerangka teoretis untuk memahami penggunaan efek *glitcher* sebagai alat komposisi.
- Hasegawa R (2018) dalam *Music Perception* mengulas tentang ruang nada dan persepsi, yang berguna dalam memahami bagaimana teknik sintesis granular dan resonator dapat merekayasa pengalaman harmonis dari sumber suara non-musikal.

Dari segi buku akademik, beberapa rujukan penting adalah:

- Brøvig-Hanssen dan Danielsen (2016) dalam *Digital Signatures* memaparkan bagaimana teknik produksi digital modern menciptakan "afek fisik", yang

menjadi dasar untuk memahami tujuan dari pendekatan hipperealisme.

- Ouzounian G (2020) dalam *Stereophonica* menyediakan landasan kritis tentang bagaimana teknologi audio, termasuk audio spasial, secara politis dan estetis membentuk persepsi kita terhadap ruang.
- Bell, A.P (2018) dalam *Dawn of the DAW* menguraikan fenomena "bedroom producer" dan peran DAW sebagai instrumen, yang menjadi konteks utama medium penciptaan dalam penelitian ini.
- Voegelin S (2019) dalam *The Political Possibility of Sound* menawarkan perspektif filosofis tentang mendengarkan sebagai praktik politis, yang memperkuat pendekatan kritis dalam penggunaan *soundscape*.

Adapun dari artikel dan sumber lainnya:

- Sari (2019) melalui tesisnya memberikan contoh konkret dari praktik komposisi *soundscape* kritis dalam konteks Indonesia, yang menjadi salah satu acuan lokal bagi penelitian ini.
- Gunkel, D. J (2016) dalam bukunya *Of Remixology* membahas bagaimana praktik kolase dan *remix* menjadi estetika utama di era digital, yang relevan untuk menganalisis penggunaan teknik kolase dalam karya "C'MON".

Dengan memadukan ketiga jenis sumber ini jurnal, buku, dan artikel penelitian ini memperoleh fondasi yang komprehensif untuk menganalisis dan merefleksikan aspek konseptual, teknis, dan estetis dari karya "C'MON" secara menyeluruh.

3.4.4 Dokumentasi Audio dan Visual

- Rekaman Mentah: File audio asli dari suara starter mobil yang direkam di Tasikmalaya.
- *Found Sound* (Arsip Daring): Kumpulan sampel suara yang digunakan untuk elemen kolase. Secara spesifik, material ini diperoleh dari situs *Pixabay*, sebuah platform yang menyediakan arsip audio dengan lisensi bebas royalti (*free license*). Pemilihan sumber ini adalah keputusan metodologis yang disengaja untuk memastikan bahwa seluruh material yang digunakan dalam

karya ini legal dan etis, sejalan dengan budaya berbagi dalam komunitas suara digital.

- Sesi DAW: *File project* Ableton Live 12 yang berfungsi sebagai "partitur digital", yang menunjukkan setiap lapisan, otomatisasi, dan rantai efek yang digunakan.
- Gambar Ilustrasi Sesi DAW: Ilustrasi ini berfungsi sebagai alat bantu visual untuk menyederhanakan data teknis yang rumit, sehingga pembaca dapat lebih fokus pada konsep dan proses yang sedang dijelaskan.
- Draf Audio: Berbagai versi atau iterasi dari karya "*C'MON*", dari sketsa awal hingga komposisi final. Dokumentasi audio ini menjadi bukti evolusi karya dan data utama untuk analisis sonik-estetis.

3.5 Teknik Analisis Data

Data yang telah dikumpulkan melalui berbagai cara seperti dokumentasi proses kreatif, catatan reflektif, dan rekaman audio akan dianalisis secara kualitatif menggunakan pendekatan deskriptif reflektif. Artinya, peneliti akan mendeskripsikan apa yang terjadi selama proses penciptaan sambil merefleksikan maknanya. Tujuan dari analisis ini adalah untuk menjawab pertanyaan penelitian dengan melihat kaitannya antara proses berkarya, makna estetis yang dihasilkan, dan teori-teori yang mendasari.

Analisis dimulai dengan menelusuri tahapan penciptaan karya, yaitu dengan membaca ulang catatan reflektif untuk memahami bagaimana ide awal berkembang menjadi rancangan komposisi yang utuh. Di tahap ini juga dijelaskan bagaimana setiap keputusan teknis diambil untuk mendukung estetika hiperealisme yang ingin dicapai.

Setelah itu, peneliti melakukan analisis artistik dan naratif terhadap karya final "*C'MON*", dengan memperlakukannya sebagai sebuah "teks suara". Tujuannya adalah untuk memahami bagaimana manipulasi bunyi misalnya pengolahan suara starter mobil dan kolase bunyi lain mampu membentuk pengalaman emosional tertentu, seperti rasa tegang atau bingung. Fokus utamanya adalah melihat

bagaimana interaksi antara bunyi utama (starter mobil) dan elemen kolase menciptakan alur narasi melalui suara.

Tahap terakhir adalah refleksi kritis, yaitu dengan membandingkan hasil dari praktik dan analisis karya dengan teori-teori yang telah dibahas di bab sebelumnya. Ini disebut triangulasi, dan dilakukan untuk memperkuat keabsahan hasil analisis. Melalui tahap ini, peneliti berusaha membangun sebuah argumen yang utuh tentang bagaimana metode yang digunakan dalam karya ini menggabungkan pendekatan *soundscape*, penggunaan sumber tunggal, dan estetika hipperealisme, serta bagaimana karya ini dapat ditempatkan dalam konteks musik elektroakustik kontemporer.

3.6 Tahapan Penciptaan Karya

Proses penciptaan karya "C'MON" dilakukan melalui serangkaian tahapan yang sistematis dan bersifat siklus, yang merupakan implementasi langsung dari metode penelitian berbasis praktik. Penting untuk dipahami bahwa karya ini tidak berdiri sendiri, melainkan merupakan iterasi ketiga dan puncak dari sebuah proses eksplorasi yang lebih panjang. Dua komposisi sebelumnya berfungsi sebagai tahap eksperimentasi awal yang krusial.

Karya pertama merupakan eksplorasi intuitif yang secara ketat menggunakan 100% suara dari satu kendaraan, dan karya kedua mentransformasi materi serupa menggunakan *synthesizer*. Melalui proses praktik reflektif dan diskusi akademis, disadari bahwa kedua karya awal tersebut, meskipun berhasil secara sonik, masih memiliki kekurangan dalam gagasan konseptual. Berangkat dari evaluasi kritis inilah, karya "C'MON" dirancang ulang dengan fondasi teoretis yang lebih kuat.

Tahapan penciptaan karya final ini dapat dirinci sebagai berikut:

3.6.1 Tahap Eksplorasi dan Pengumpulan Sumber Bunyi

Tahap awal berfokus pada pengumpulan material dasar. Sumber suara utama, yaitu suara starter mobil, diperoleh melalui rekaman lapangan (*field recording*) dan pengumpulan *found sound* dari arsip daring untuk mendapatkan variasi karakter sonik. Pemilihan suara ini didasarkan pada karakteristiknya yang kaya, baik secara

sonik (memiliki ritme mekanis yang jelas) maupun secara perseptual (secara universal diasosiasikan dengan perasaan tegang) .

3.6.2 Tahap Eksperimen dan Transformasi

Seluruh material suara yang telah terkumpul kemudian dimasukkan ke dalam DAW Ableton Live 12 untuk dieksplorasi dan ditransformasi. Pada tahap ini, berbagai teknik manipulasi audio diterapkan, seperti *cutting dan splicing, reverse, time-stretching*, dan *granular synthesis*, untuk "membedah" potensi sonik dari setiap sampel .

3.6.3 Tahap Komposisi Naratif dan Tekstural

Di tahap inilah konsep hipperealisme secara aktif diimplementasikan. Peneliti melakukan proses resintesis untuk membangun "pukulan" naratif, serta menggunakan berbagai efek audio untuk merekayasa material suara agar terasa lebih intens.

3.6.4 Tahap Perancangan Spasialisasi dan *Mixing*

Fokus beralih ke penempatan suara dalam ruang. Dengan tujuan akhir penyajian dalam format audio imersif 6 speaker, peneliti merancang "koreografi sonik" di dalam DAW. Proses ini pada awalnya disimulasikan menggunakan teknik "8D Audio" untuk pendengaran melalui headphone .

3.6.5 Tahap Evaluasi dan Penyempurnaan

Tahap terakhir adalah proses evaluasi kritis terhadap draf komposisi yang telah disusun. Melalui praktik reflektif, peneliti mendengarkan kembali hasil karya, menilai keberhasilan pencapaian tujuan estetis dan naratif, lalu melakukan revisi dan penyusunan komposisi akhir hingga dianggap selesai dan secara efektif menjawab pertanyaan penelitian .

3.7 Instrumen Penelitian

Instrumen utama dalam penelitian berbasis praktik ini bukanlah alat ukur kuantitatif, melainkan serangkaian perangkat keras, perangkat lunak, dan kerangka konseptual yang secara aktif digunakan oleh peneliti untuk menciptakan, memanipulasi, dan menganalisis karya "*C'MON*". Instrumen-instrumen ini

berfungsi sebagai "laboratorium" kreatif dan analitis dalam penelitian ini.

3.7.1 *Digital Audio Workstation (DAW)*

Ableton Live 12 menjadi medium utama dan lingkungan kerja sentral dalam keseluruhan proses penelitian. DAW ini dipilih secara spesifik karena beberapa alasan. Pertama, fleksibilitasnya yang tinggi dalam mengolah dan memanipulasi sampel audio, terutama melalui fitur *warping* dan *time stretching* yang intuitif dan memungkinkan perubahan temporal yang ekstrem tanpa merusak kualitas suara secara signifikan. Kedua, integrasi *Sampler* yang sangat mendalam, yang memungkinkan proses sampling dan transformasi material suara dilakukan secara cepat, mulai dari pemetaan nada hingga modulasi parameter yang kompleks.

Seluruh proses komposisi karya "*C'MON*" dilakukan dalam "*Arrangement View*". Alur kerja linear ini sangat mendukung proses pembangunan narasi dan struktur yang terdefinisi secara temporal, di mana setiap lapisan suara, otomatisasi efek, dan penempatan kolase dapat diatur dengan presisi di *time grid DAW*. Dengan demikian, Ableton Live 12 tidak hanya berfungsi sebagai alat rekam, tetapi juga sebagai sebuah "kanvas" digital yang memungkinkan penyusunan arsitektur sonik yang rumit dan berlapis.

3.7.2 Perangkat Keras Perekaman dan Pemutaran

Untuk merekam suara starter mobil, peneliti menggunakan fitur perekam audio pada ponsel. Pilihan ini dipilih karena alasan praktis sekaligus konseptual. Dari sisi praktis, ponsel adalah alat yang ringkas, mudah dibawa, dan tidak mencolok, sehingga proses perekaman bisa dilakukan secara spontan di berbagai tempat tanpa perlu persiapan teknis seperti di studio profesional.

Dari sisi konseptual, penggunaan perangkat sehari-hari seperti ponsel justru sejalan dengan prinsip *soundscape* dan *musique concrète*, yaitu menemukan dan merekam bunyi dari lingkungan nyata sebagai bahan artistik. Ini menunjukkan bahwa proses rekaman lapangan tidak harus bergantung pada alat mahal atau profesional, tetapi bisa dilakukan siapa saja dengan alat yang tersedia. Apalagi, kualitas perekam pada ponsel modern saat ini sudah cukup baik untuk menangkap

detail suara dengan tingkat kejernihan (fidelitas) yang memadai untuk kemudian diolah secara digital.

Selama proses produksi di studio, peneliti menggunakan sejumlah perangkat utama yaitu *headphone studio*, *speaker monitor*, *MIDI controller*, dan *sound interface*. Headphone studio berfungsi untuk mendengarkan detail suara secara fokus, khususnya saat mengatur lapisan-lapisan suara halus dan melakukan penyesuaian efek. Sementara itu, speaker monitor digunakan untuk mengevaluasi keseluruhan hasil suara dalam ruang dengar nyata, agar keseimbangan dan spasialisasi dapat terdengar lebih akurat.

MIDI controller dimanfaatkan sebagai alat input ekspresif yang memungkinkan peneliti mengendalikan instrumen virtual dan efek secara langsung, sehingga proses eksplorasi dan improvisasi menjadi lebih leluasa. *Sound interface* atau *audio interface* menjadi penghubung antara perangkat keras dan perangkat lunak, serta memastikan proses perekaman dan pemutaran suara berjalan dengan kualitas tinggi dan latensi rendah. Kombinasi perangkat ini memungkinkan proses komposisi berjalan lebih presisi, fleksibel, dan mendukung pencapaian kualitas artistik maupun teknis yang diinginkan dalam karya.

3.7.3 Perangkat Lunak Efek dan Sintesis

Wavetable Synthesizer (Serum 2) Plugin ini menjadi instrumen utama dalam proses resintesis, yaitu menciptakan versi sintetis dari suara starter mobil. Serum dipilih karena kemampuannya yang luas dalam merekayasa timbre secara visual dan mendetail, yang sangat penting untuk mencapai karakter suara hiperrealis yang diinginkan. *Plugin Efek Pihak Ketiga dan Bawaan*: Berbagai *plugin* efek digunakan untuk merekayasa dan mentransformasi material suara, termasuk resonator, *glitcher*, *reverb*, *flanger*, *phaser*, dan berbagai alat modulasi lainnya. Instrumen-instrumen digital ini berfungsi sebagai "alat pahat" sonik untuk membentuk karakter suara sesuai dengan tujuan konseptual.

3.7.4 Catatan Harian Proses (*Reflective Journal*)

Ini adalah instrumen penelitian kualitatif yang paling penting. Sebuah catatan harian (baik fisik maupun digital) digunakan secara konsisten selama penelitian untuk mendokumentasikan proses reflektif. Catatan ini berisi justifikasi pemilihan suara, analisis terhadap keberhasilan atau kegagalan sebuah eksperimen, sketsa ide komposisi, dan pemaknaan pribadi terhadap narasi yang sedang dibangun. Jurnal ini adalah alat utama untuk menangkap "data" yang muncul dari dalam praktik.

3.7.5 Referensi Teori Kumpulan Buku, Jurnal, dan Artikel

yang telah dibahas dalam Tinjauan Pustaka (BAB II) berfungsi sebagai instrumen konseptual. Referensi-referensi ini tidak hanya digunakan pada tahap persiapan, tetapi secara aktif dirujuk selama proses analisis untuk membantu membingkai, menginterpretasi, dan mengontekstualisasikan temuan-temuan yang muncul dari praktik kreatif.

3.8 Validitas dan Kredibilitas Penelitian

Dalam konteks penelitian kualitatif, terutama Penelitian Berbasis Praktik (*Practice-Led Research*), validitas dan kredibilitas tidak diukur melalui angka atau statistik, melainkan melalui ketelitian, transparansi, dan koherensi dari keseluruhan proses penelitian. Tujuannya adalah untuk menunjukkan bahwa temuan yang dihasilkan dari proses kreatif tidak bersifat sewenang-wenang, melainkan merupakan hasil dari sebuah penyelidikan yang sistematis, reflektif, dan dapat dipertanggungjawabkan secara akademis.

Untuk memastikan hal tersebut, penelitian ini menerapkan strategi triangulasi dengan membandingkan temuan dari tiga perspektif yang berbeda: data dari praktik (catatan reflektif peneliti), analisis karya akhir sebagai "teks" sonik, dan kerangka teoretis yang telah dibangun. Validitas diperkuat ketika ketiga perspektif ini saling menginformasikan dan menunjukkan keselarasan.

Selain itu, kredibilitas penelitian ini dibangun di atas prinsip keterbukaan proses artistik (*process transparency*). Hal ini diwujudkan melalui dokumentasi tahapan secara transparan, termasuk justifikasi yang jelas untuk setiap keputusan

artistik dan teknis yang diambil, serta menunjukkan hubungan yang eksplisit antara hasil karya dengan kerangka teori. Bolt (2016), dalam diskusinya tentang etika penelitian artistik, menekankan bahwa transparansi proses ini adalah bentuk pertanggungjawaban, di mana peneliti-seniman "membuka" alur kerjanya untuk diinterogasi dan dinilai, sehingga pengetahuan yang dihasilkan dapat diverifikasi oleh komunitas akademis.

Terakhir, validitas juga diperkuat melalui konsistensi tujuan artistik, di mana akan ditunjukkan adanya "benang merah" yang menghubungkan semua elemen, mulai dari tujuan estetis yang ingin dicapai, metode yang digunakan, hingga hasil akhir dari karya "*C'MON*", yang secara konsisten mendukung dan menjawab pertanyaan penelitian.