

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

setelah memaparkan dan menganalisis secara mendalam proses serta hasil dari penelitian berbasis praktik ini, bab terakhir akan berfungsi untuk merangkum temuan-temuan kunci, mendiskusikan implikasinya, dan memberikan rekomendasi untuk penelitian selanjutnya. Bab ini akan dimulai dengan simpulan yang secara langsung menjawab setiap pertanyaan penelitian yang telah diajukan. Selanjutnya, akan dibahas implikasi teoretis dan praktis dari penelitian ini terhadap wacana musik elektroakustik dan praktik komposisi. Terakhir, akan disajikan beberapa rekomendasi untuk penelitian artistik di masa depan, yang lahir dari temuan dan keterbatasan dalam penelitian ini.

5.1 Simpulan

5.1.1 Simpulan atas Pertanyaan Penelitian Pertama (Eksplorasi Awal)

Berdasarkan hasil dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa bentuk eksplorasi awal dalam menerapkan konsep *sound recycling* melalui pendekatan hipperealisme dalam karya *C'MON* merupakan sebuah proses yang bersifat evolutif, bukan linear. Proses ini lahir dari refleksi kritis terhadap dua karya pendahulu, yaitu *The Traffic* (2023) dan *Headless Bodies* (2024), yang menjadi fondasi awal eksplorasi.

Pada tahap awal, pendekatan yang digunakan masih sangat intuitif. Meski strategi ini menghasilkan teknik yang cukup kaya termasuk penguasaan dalam teknik resintesis dan *sound design* yang kompleks eksplorasi tersebut belum sepenuhnya didorong oleh kerangka konseptual yang jelas. Hal ini menjadi kelemahan utama yang kemudian mendorong perlunya pendekatan baru yang lebih terarah.

Perubahan signifikan terjadi ketika prinsip “dibatasi, dikembangkan” mulai diterapkan sebagai landasan metodologis. Prinsip ini kemudian mengarahkan pemilihan suara starter mobil sebagai satu satunya sumber bunyi. Pemilihan ini tidak hanya didasarkan pada kekayaan karakteristik soniknya, tetapi juga karena

potensi naratif yang melekat pada bunyi tersebut. Pada titik inilah, estetika hipperealisme mulai diterapkan secara sadar. Dorongan untuk membuat suara starter terdengar lebih dramatis, lebih intens, dan bahkan “lebih nyata dari kenyataan” menjadi manifestasi awal dari pendekatan hiperealis.

Dengan demikian, bentuk eksplorasi awal dalam penelitian ini dapat dipahami sebagai sebuah perjalanan konseptual, dari praktik yang bersifat intuitif menuju pendekatan yang berbasis ide dan perancangan. Kesadaran akan keterbatasan dalam hal sumber, metode, maupun tujuan ekspresif justru menjadi pemicu utama dalam pengembangan estetika hipperealisme yang lebih dalam, fokus, dan terstruktur.

5.1.2 Simpulan atas Pertanyaan Penelitian Kedua (Perancangan Konseptual)

Perancangan konseptual musik dalam karya *C'MON* disusun secara sadar untuk membangun narasi sonik yang spesifik, dengan estetika hipperealisme sebagai kerangka kerja utama. Temuan dalam penelitian ini menunjukkan bahwa keberhasilan perancangan tersebut terletak pada integrasi dua strategi komposisi yang saling melengkapi, yakni prinsip sumber tunggal (*single source*) dan teknik kolase.

Penerapan prinsip sumber tunggal direalisasikan melalui penggunaan suara starter mobil sebagai jangkar (*anchor*) bunyi utama. Meskipun telah mengalami berbagai bentuk transformasi ekstrem, jejak suara starter tetap dipertahankan sebagai elemen pengikat yang menjaga koherensi perseptual dalam keseluruhan karya. Keberadaan "DNA" suara asli ini memberikan benang merah yang memungkinkan pendengar untuk tetap terhubung secara kognitif dan emosional dengan struktur naratif yang dibangun.

Di sisi lain, teknik kolase digunakan secara strategis untuk menciptakan gangguan sekaligus memperkaya fokus pada sumber tunggal tersebut. Dengan menyisipkan elemen elemen *found sound* dari lingkungan urban seperti suara sirine ambulans, siaran radio, dan kebisingan jalanan karya ini membentuk sebuah panggung sonik yang imersif dan dinamis. Teknik ini secara efektif menempatkan

pendengar dalam sebuah ruang naratif yang terasa hidup, kompleks, dan penuh ketegangan.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa perancangan konseptual *C'MON* tidak semata berfokus pada manipulasi teknis suara, tetapi lebih jauh membangun struktur naratif melalui dialog antara konsistensi (sumber tunggal) dan disrupsi (kolase). Interaksi antara kedua strategi inilah yang memungkinkan estetika hipperealisme tercapai secara efektif yakni menciptakan realitas sonik yang diperkuat, direkayasa, namun tetap berakar pada pengalaman nyata yang dimaknai ulang.

5.1.3 Simpulan atas Pertanyaan Penelitian Ketiga (Bentuk Penyajian)

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa bentuk penyajian karya *C'MON* bukan sekadar aspek teknis pemutaran, melainkan merupakan bagian integral dari strategi komposisi itu sendiri. Keputusan untuk menyajikan karya ini dalam format audio imersif dengan enam kanal secara langsung mendukung dan memperkuat tujuan estetika hipperealisme yang ingin dicapai.

Proses kreatif menunjukkan bahwa perancangan spasial memiliki peran penting dalam membentuk pengalaman mendengar. Pada tahap awal, simulasi spasial dilakukan melalui teknik audio binaural (8D Audio), yang memungkinkan terciptanya koreografi bunyi sebuah pengaturan presisi terhadap lokasi dan pergerakan tiap elemen suara dalam ruang. Ketika karya ini kemudian diimplementasikan dalam sistem enam speaker, pengalaman mendengar yang semula bersifat representasional (seperti "melihat" dari jendela stereo) berubah menjadi pengalaman yang sepenuhnya imersif. Pendengar tidak lagi menjadi pengamat pasif, tetapi secara fisik dan psikologis dibenamkan ke dalam lanskap sonik yang diciptakan.

Temuan dari studi kasus pementasan juga menunjukkan bahwa keberhasilan penciptaan pengalaman imersif ini sangat bergantung pada pengelolaan akustik ruang dan penempatan posisi audiens. Hal ini mempertegas bahwa penyajian dalam format multi-kanal bukan hanya media pemutaran, melainkan bagian dari struktur

naratif itu sendiri.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penyajian spasial dalam karya *C'MON* berfungsi sebagai instrumen naratif yang memperkuat sensasi tegang, disorientatif, dan terperangkap selaras dengan tujuan utama estetika hipperealisme, yaitu membentuk realitas sonik yang diperkuat, intens, dan menggugah secara emosional.

5.2 Implikasi Penelitian

5.2.1 Implikasi Teoretis

Penelitian berbasis praktik dalam penciptaan karya *C'MON* tidak hanya menghasilkan sebuah artefak artistik, tetapi juga memberikan kontribusi teoretis yang signifikan bagi perkembangan wacana musik elektroakustik dan studi suara. Temuan temuan dalam penelitian ini secara khusus memperkaya dua ranah utama, pemahaman estetika hipperealisme sebagai strategi naratif, serta pengembangan model sintesis dalam praktik komposisi kontemporer di Indonesia.

Pertama, penelitian ini menawarkan pemahaman baru mengenai fungsi estetika hipperealisme dalam konteks musik elektroakustik. Jika sebelumnya hipperealisme lebih sering dibahas sebagai produk budaya remix atau sebagai hasil dari proses produksi digital seperti dikaji oleh Gunkel (2016) penelitian ini menunjukkan bahwa hipperealisme juga dapat difungsikan secara sadar sebagai perangkat naratif. Salah satu temuan utama dari karya *C'MON* adalah perumusan konsep "indeks yang diperkuat" (*enhanced index*). Konsep ini memberikan nuansa baru dalam kerangka semiotika klasik, dengan menunjukkan bahwa dalam praktik hipperealisme, hubungan kausal antara bunyi dan sumber asalnya tidak sepenuhnya dihapus sebagaimana dalam pendekatan *musique concrète*. Sebaliknya, hubungan tersebut justru dipertahankan dan diperkuat secara dramatis untuk menghasilkan dampak afektif yang lebih intens sejalan dengan konsep afek fisik yang dikemukakan oleh Brøvig-Hanssen dan Danielsen (2016).

Kedua, penelitian ini juga memberikan kontribusi terhadap pemetaan praktik musik kontemporer di Indonesia. Melalui perbandingan dengan

pendekatan-pendekatan lain yang lebih dominan seperti estetika mentah dan materialitas suara dari “Senyawa”, atau pendekatan *soundscape* kritis dari Sari (2019) penelitian ini mengidentifikasi sekaligus mengisi sebuah celah praktik (*practice gap*). Karya *C'MON* menawarkan sebuah model sintesis yang secara sadar menggabungkan tiga pendekatan yang jarang disatukan, pertama, kesadaran kritis terhadap material bunyi dari lingkungan (sebagaimana ditemukan dalam praktik *soundscape*), kedua, disiplin metodologis berbasis sumber tunggal sebagai kerangka pembatasan, dan ketiga, penerapan estetika hipperealisme bunyi yang terstruktur dan terpoles sebagai pendekatan utama.

Sintesis ini menunjukkan bahwa pembatasan material bukanlah hambatan, melainkan dapat menjadi sumber produktivitas artistik yang tinggi, terutama ketika dikombinasikan dengan kerangka konseptual yang kuat. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya menawarkan pendekatan baru dalam praktik komposisi elektroakustik, tetapi juga memperluas kemungkinan naratif dan estetis yang relevan dengan cara kita mendengar, memahami, dan memaknai bunyi dalam era digital saat ini.

5.2.2 Implikasi Praktis

Temuan dari penelitian berbasis praktik ini tidak hanya memberikan kontribusi teoretis, tetapi juga menawarkan sejumlah implikasi praktis yang signifikan bagi para komposer, seniman suara, dan praktisi musik elektroakustik di masa depan.

Pertama, penelitian ini membuktikan bahwa metodologi sumber tunggal (*single source*), yang sering kali dianggap sebagai pendekatan yang membatasi, justru dapat menjadi strategi yang sangat produktif dalam membangun narasi musikal. Dengan memusatkan eksplorasi pada satu objek suara yang memiliki kekayaan potensi sonik dan simbolik dalam hal ini suara starter mobil, seorang komposer terdorong untuk melakukan eksplorasi yang lebih mendalam dan teliti. Hasilnya adalah munculnya kompleksitas tekstural dan ekspresif yang tak terduga. Implikasi praktis dari temuan ini adalah bahwa keterbatasan material bukanlah

hambatan, melainkan dapat menjadi alat konseptual yang kuat. Ketika dibingkai dengan pendekatan estetika seperti hipperealisme, pembatasan justru berfungsi untuk menjaga koherensi dan memperkuat intensi artistik dalam karya.

Kedua, proses rekayasa suara yang digunakan dalam *C'MON* meliputi teknik resintesis, *layering*, *filtering* hingga spasialisasi dinamis menawarkan model praktis yang konkret dalam menerapkan estetika hipperealisme secara teknis. Penelitian ini menunjukkan bahwa hipperealisme dalam musik bukan hanya tentang kejernihan atau kekuatan bunyi, tetapi tentang penciptaan realitas bunyi alternatif yang memiliki logika internal tersendiri. Bagi para praktisi, hal ini membuka peluang untuk tidak hanya melakukan *sound recycling*, tetapi juga secara aktif mendesain pengalaman perseptual pendengar, melalui manipulasi bentuk, ruang, dan emosi.

Ketiga, temuan dari studi kasus pementasan karya ini di lobi FPSD memberikan wawasan penting terkait aspek teknis dan strategis dalam pertunjukan musik elektroakustik imersif. Penelitian ini menegaskan bahwa keberhasilan penyajian karya multi kanal tidak cukup ditentukan oleh kualitas mixing di dalam DAW semata, tetapi juga sangat dipengaruhi oleh kondisi akustik ruang dan penempatan audiens. Oleh karena itu, ruang pementasan tidak dapat diperlakukan sebagai wadah pasif, melainkan harus diposisikan sebagai elemen aktif dalam proses komposisi. Implikasi praktisnya adalah bahwa para komposer dan teknisi suara perlu memperhitungkan aspek *room analysis*, strategi penempatan speaker, serta manajemen posisi audiens sejak tahap awal perancangan karya untuk memastikan visi spasial dan pengalaman imersif dapat terwujud secara optimal.

Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya memperkaya pendekatan konseptual dalam penciptaan musik elektroakustik, tetapi juga menawarkan panduan aplikatif yang dapat langsung diterapkan dalam praktik artistik yang lebih luas.

5.3 Rekomendasi

5.3.1 Rekomendasi untuk Penelitian Selanjutnya

Berdasarkan temuan, proses kreatif, serta keterbatasan yang teridentifikasi dalam penelitian ini, dapat dirumuskan beberapa rekomendasi untuk pengembangan penelitian artistik di masa mendatang. Penelitian ini telah merintis sebuah model sintesis yang kompleks, yang secara sadar beroperasi di tengah ketegangan antara pendekatan *musique concrète* dan *soundscape*. Model ini secara spesifik menggabungkan disiplin metodologis sumber tunggal dengan interupsi dari teknik kolase, yang kemudian keseluruhannya dibingkai oleh lensa estetika hipperealisme. Meskipun model sintesis ini telah dieksplorasi, masih terdapat banyak wilayah yang potensial untuk dikembangkan lebih lanjut.

Pertama, diperlukan penelitian lanjutan yang secara khusus mengkaji persepsi audiens terhadap estetika hipperealisme sonik. Penelitian ini mengandalkan pendekatan reflektif dari sudut pandang komposer, yang berfokus pada bagaimana berbagai teknik dirancang untuk membangun narasi dan menghasilkan dampak afektif. Namun, untuk memperkuat validitas temuan, pendekatan berbasis audiens dapat digunakan. Penelitian kualitatif, seperti wawancara mendalam atau studi fenomenologis dapat memberikan pemahaman yang lebih kaya mengenai bagaimana pendengar dari berbagai latar belakang (baik musikal maupun non-musikal) menafsirkan dan merasakan pengalaman mendengarkan karya seperti *C'MON*. Pertanyaan-pertanyaan seperti “Apakah pendengar benar benar merasakan ketegangan dari rekayasa suara sub bass?” atau “Bagaimana mereka memahami pergerakan suara dalam ruang imersif?” akan membantu menguji secara empiris efektivitas strategi komposisi yang digunakan.

Kedua, dalam konteks penyajian audio imersif, disarankan untuk melakukan eksplorasi lebih lanjut terhadap penggunaan teknologi spasial yang lebih maju, serta melakukan studi komparatif lintas ruang. Jika pada penelitian ini karya disajikan dalam format surround 6 speaker, maka penelitian lanjutan dapat mempertimbangkan format berbasis objek seperti Ambisonics, guna melihat sejauh

mana teknologi ini dapat meningkatkan tingkat imersi dan presisi spasial. Selain itu, studi kasus komparatif yang menyajikan karya serupa di ruang-ruang dengan karakteristik akustik berbeda, seperti ruang anechoic, auditorium konser, atau galeri seni, akan membuka wawasan baru tentang interaksi antara arsitektur ruang dan persepsi spasial dalam karya musik elektroakustik.

Ketiga, konsep “indeks yang diperkuat” yang ditawarkan dalam penelitian ini dapat dijadikan model eksperimental untuk diterapkan pada jenis material bunyi lainnya. Fokus suara dalam *C'MON* adalah starter mobil, sebuah elemen bunyi yang secara konseptual merepresentasikan suasana tegang dan tidak stabil. Sebuah arah penelitian yang menarik adalah mencoba pendekatan serupa pada suara dengan konotasi yang berbeda secara mendasar misalnya, suara alam yang tenang seperti gemericik air, atau suara manusia yang netral. Eksperimen ini akan menguji sejauh mana estetika hipperealisme mampu “menanamkan” narasi baru pada sumber suara yang secara alami tidak mengandung afek dramatis, sekaligus memperluas batas-batas potensial dari strategi ini dalam praktik komposisi elektroakustik.

Dengan rekomendasi-rekomendasi ini, diharapkan penelitian artistik di masa depan dapat terus memperluas cakrawala estetika, teknologi, dan pendekatan konseptual dalam penciptaan karya musik berbasis suara di era digital.

5.3.2 Rekomendasi untuk Praktik Artistik

Berdasarkan keseluruhan proses kreatif dan temuan yang dihasilkan dalam penelitian ini, dapat dirumuskan sejumlah rekomendasi praktis bagi para komponis, seniman suara, maupun mahasiswa yang tertarik untuk mengembangkan karya melalui metode *sound recycling* dan komposisi elektroakustik.

Pertama, sangat disarankan untuk secara sadar mengadopsi prinsip “dibatasi, dikembangkan” (*constrained, then developed*) sebagai strategi kreatif utama. Temuan dari penelitian ini menunjukkan bahwa kebebasan teknis yang tidak terbatas seperti yang ditawarkan oleh perangkat lunak digital audio (DAW) sering kali justru menimbulkan proses penciptaan yang bersifat intuitif dan kurang terarah. Dengan menetapkan batasan berupa satu sumber suara utama yang memiliki

kekayaan sonik dan potensi naratif, seorang seniman justru terdorong untuk menggali lebih dalam, melakukan eksplorasi secara presisi, serta membangun struktur yang lebih kokoh. Pembatasan ini menjadi titik pijak yang memungkinkan pengembangan konseptual yang lebih kompleks, sekaligus menjaga koherensi artistik dalam keseluruhan karya.

Kedua, penting bagi para praktisi untuk tidak hanya mengandalkan keterampilan teknis, tetapi juga membangun kerangka konseptual atau estetika yang kuat sejak awal proses penciptaan. Pengalaman dari penelitian ini memperlihatkan bahwa estetika hipperealisme berperan layaknya kompas yang memberikan arah dan makna bagi setiap keputusan teknis, mulai dari pemilihan efek suara, manipulasi tekstur, hingga perancangan struktur naratif. Dengan adanya kerangka estetika yang jelas, proses produksi tidak lagi sekadar eksperimen formalistik, melainkan menjadi bagian dari pernyataan artistik yang utuh dan berdampak secara emosional maupun intelektual.

Terakhir, bagi seniman yang bekerja dengan format audio imersif dan teknik spasialisasi, sangat direkomendasikan untuk memperlakukan ruang pementasan sebagai bagian integral dari komposisi, bukan sekadar elemen teknis pelengkap. Studi kasus pementasan karya *C'MON* di lobi FPSD menunjukkan bahwa faktor faktor seperti akustik ruang dan posisi audiens memiliki pengaruh besar terhadap keberhasilan penyampaian pengalaman imersif. Oleh karena itu, proses kreatif sebaiknya mencakup analisis akustik ruang sejak awal, termasuk uji coba langsung di lokasi, serta jika memungkinkan, mengintegrasikan karakteristik unik ruang tersebut ke dalam rancangan komposisi. Alternatif lainnya adalah secara strategis memilih ruang yang paling sesuai untuk mewujudkan visi spasial dan naratif dari karya yang diciptakan.

Dengan menerapkan prinsip prinsip ini, para praktisi musik elektroakustik diharapkan dapat menciptakan karya yang tidak hanya kuat secara teknis, tetapi juga memiliki landasan konseptual yang mendalam dan relevansi yang kuat terhadap konteks pendengaran kontemporer.