

***SOUND RECYCLING* PADA KARYA “C’MON”: PENDEKATAN
HIPPEREALISME PADA KOMPOSISI MUSIK ELEKTROAKUSTIK**



SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi sebagai dari syarat memperoleh gelar Sarjana Seni
dalam bidang Musik

Oleh:

GILANG RAHDIANANDO

2103150

**PROGRAM STUDI MUSIK
FAKULTAS PENDIDIKAN SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
2025**

LEMBAR HAK CIPTA

***SOUND RECYCLING* PADA KARYA “C’MON”: PENDEKATAN HIPPEREALISME PADA KOMPOSISI MUSIK ELEKTROAKUSTIK**

Oleh

Gilang Rahdianando

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Seni pada Program Studi Musik, Fakultas Pendidikan Seni dan Desain.

© Gilang Rahdianando 2025

Universitas Pendidikan Indonesia

Agustus 2025

Hak Cipta dilindungi undang-undang

Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian,
dengan dicetak ulang, difotokopi, atau cara lainnya tanpa izin dari penulis.

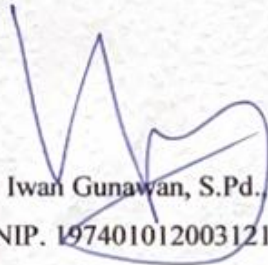
LEMBAR PENGESAHAN

GILANG RAHDIANANDO

***SOUND RECYCLING* PADA KARYA "C'MON": PENDEKATAN
HIPPEREALISME PADA KOMPOSISI MUSIK ELEKTROAKUSTIK**

disetujui dan disahkan oleh:

Pembimbing I



Dr. Iwan Gunawan, S.Pd., M.Sn.

NIP. 197401012003121001

Pembimbing II:



Hafizhah Insani Midyanti, S.Kom., M.Pd.

NIP. 920200419880804201

Mengetahui,

Ketua Program Studi Musik



Toni Setiawan Sutanto, S.Pd., M.Sn.

NIP. 197405012001121002

ABSTRAK

Penelitian berbasis praktik ini mengkaji bagaimana estetika hipperealisme dapat diterapkan dalam proses komposisi musik elektroakustik melalui metode *sound recycling*. Berangkat dari lanskap musik kontemporer di mana batasan antara bunyi musikal dan non-musikal semakin kabur, penelitian ini memposisikan diri di tengah dialektika antara pendekatan *musique concrète* (dekontekstualisasi) dan *soundscape* (rekontekstualisasi). Objek utama dari penelitian ini adalah proses kreatif dan hasil akhir dari karya berjudul “C’MON”, sebuah komposisi yang dibangun dari satu sumber suara utama (*single source*), yaitu suara starter mobil. Metode yang digunakan adalah Penelitian Berbasis Praktik (*Practice-Led Research*), di mana proses kreatif mulai dari perekaman lapangan, transformasi material menggunakan teknik seperti *granular synthesis* dan *reverse*, hingga desain suara menjadi metode utama untuk menghasilkan pengetahuan. Penelitian ini secara spesifik mengeksplorasi bagaimana strategi sumber tunggal yang dibatasi secara sengaja dapat memicu eksplorasi bunyi yang mendalam, yang kemudian diperkaya dengan teknik kolase untuk membangun narasi yang spesifik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan estetika hipperealisme secara efektif mentransformasi suara starter mobil dari sebuah indeks (penanda kausal) menjadi sebuah simbol yang memiliki makna ketegangan dan disorientasi. Proses rekayasa bunyi yang ekstrem dan penyajian dalam format audio imersif berhasil menciptakan sebuah "realitas bunyi yang diperkuat" (*enhanced reality*) yang memiliki dampak afektif yang kuat pada pendengar. Penelitian ini memberikan kontribusi pada wacana musik elektroakustik dengan menawarkan sebuah model sintesis yang secara sadar menggabungkan kesadaran *soundscape*, metodologi sumber tunggal, dan estetika hipperealisme. Temuan ini menegaskan bahwa *sound recycling*, ketika dibingkai oleh kerangka konseptual yang kuat, dapat menjadi alat yang ampuh untuk komposisi naratif di era digital.

Kata Kunci: Elektroakustik, *Sound Design*, Audio Efek, *Concrete Music*, *Soundscape*

ABSTRACT

This Practice-Led Research examines the application of a hyperrealist aesthetic in the compositional process of electroacoustic music through sound recycling. Situated within a contemporary context where the boundary between musical and non-musical sound is increasingly blurred, it engages with the dialectic between musique concrète (decontextualization) and soundscape (recontextualization) approaches. The focal point is the creative process and final outcome of C'MON, a composition built entirely from a single primary sound source, a car starter. Using a Practice-Led Research methodology, the study frames the compositional process from field recording and material transformation (granular synthesis, reverse) to sound design as the central method of inquiry. A deliberately constrained single source strategy fosters deep sonic exploration, further developed through collage techniques to construct a specific narrative. Findings reveal that a hyperrealist approach can transform the car starter from an index (causal signifier) into a symbol charged with tension and disorientation. Extreme sound engineering and immersive audio presentation successfully create an “enhanced sonic reality” with strong affective impact. This research offers a synthesis model combining soundscape awareness, single source methodology, and hyperrealism, contributing to the discourse on electroacoustic music. It affirms that sound recycling, when underpinned by a robust conceptual framework, can serve as a powerful tool for narrative composition in the digital age.

Key Words: *Electroacoustic, Sound Design, Audio Effect, Concrete Music, Soundscape*

DAFTAR ISI

LEMBAR HAK CIPTA	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME	iii
KATA PENGANTAR	iv
ABSTRAK	vii
<i>ABSTRACT</i>	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR BAGAN	xvi
DAFTAR NOTASI	xvii
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Penelitian	1
1.2 Rumusan Masalah	5
1.3 Tujuan Penelitian	5
1.4 Manfaat Penelitian	6
1.4.1 Manfaat Teoritis dan Keilmuan	6
1.5 Struktur/Organisasi Skripsi	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	9
2.1 Musik Elektroakustik dan <i>Sound Recycling</i>	9
2.1.1 Dua Pendekatan Awal Komposisi Elektroakustik	9
2.1.2 Karya Karya Pionir	11
2.1.3 Perspektif Baru dalam Komposisi Elektroakustik	14
2.1.4 Praktik di Era Digital	22
2.2 Hipperealisme	27
2.2.1 Fondasi Teoretis Hipperealisme	28
2.2.2 Hipperealisme dalam Ranah Audio	30
2.2.3 Pendekatan dan Teknik Komposisi	37
2.2.4 Medium Penciptaan Digital: <i>Digital Audio Workstation (DAW)</i>	38
2.2.5 Transformasi Material Suara	40
2.2.6 <i>Sound Design dan Sound Effect</i>	48

2.2.7 Strategi Komposisi: Sumber Tunggal dan Kolase	54
2.2.8 Spasialisasi Audio dan Komposisi Imersif	56
2.3 Narativitas dalam Musik Berbasis Rekaman	58
2.3.1 Peran Pendengar dan Asosiasi Kontekstual	59
2.3.2 Teknik Komposisi sebagai Pembangun Narasi	60
2.3.3 Transformasi Bunyi dari Indeks menjadi Simbol	61
2.3.4 Hippierealisme dalam Fungsi Naratif	62
2.4 Penelitian Terdahulu	63
2.4.1 Pendekatan <i>Soundscape</i> dalam Komposisi Musik Eksperimental Berbasis Bunyi Perkotaan	64
2.4.2 <i>On Sonic Art</i>	65
2.4.3 <i>Hyperrealism, Hyperdrama, and the Computer</i>	65
2.4.4 <i>Spectromorphology: Explaining Sound Shapes</i>	65
2.4.5 <i>Digital Signatures: The Impact of Digitization on Popular Music Sound</i>	66
2.4.6 <i>State Of The Art</i>	66
2.5 Kerangka Konseptual	70
BAB III METODE PENELITIAN	74
3.1 Desain Penelitian	74
3.2 Objek Penelitian	77
3.3 Lokasi Penelitian	77
3.4 Metode Pengumpulan Data	78
3.4.1 Dokumentasi Proses Kreatif	78
3.4.2 Catatan Reflektif (<i>Reflective Journaling</i>)	78
3.4.3 Kajian Literatur	79
3.4.4 Dokumentasi Audio dan Visual	80
3.5 Teknik Analisis Data	81
3.6 Tahapan Penciptaan Karya	82
3.6.1 Tahap Eksplorasi dan Pengumpulan Sumber Bunyi	82
3.6.2 Tahap Eksperimen dan Transformasi	82
3.6.3 Tahap Komposisi Naratif dan Tekstural	83
3.6.4 Tahap Perancangan Spasialisasi dan <i>Mixing</i>	83
3.6.5 Tahap Evaluasi dan Penyempurnaan	83
3.7 Instrumen Penelitian	83
3.7.1 <i>Digital Audio Workstation (DAW)</i>	83

3.7.2 Perangkat Keras Perekaman dan Pemutaran.....	84
3.7.3 Perangkat Lunak Efek dan Sintesis.....	85
3.7.4 Catatan Harian Proses (<i>Reflective Journal</i>)	85
3.7.5 Referensi Teori Kumpulan Buku, Jurnal, dan Artikel	85
3.8 Validitas dan Kredibilitas Penelitian.....	86
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	87
4.1 Hasil	87
4.1.1 Eksplorasi Awal dan Transformasi	88
4.1.2 Perancangan Konseptual dan Struktur Naratif.....	103
4.1.3 Bentuk Penyajian sebagai Komposisi Imersif.....	145
4.2 Pembahasan.....	172
4.2.1 Keterhubungan antara Eksplorasi Awal dan Konsep Hipperealisme	173
4.2.2 Transformasi Indeks ke Simbol dalam Ranah Hipperealisme	174
4.2.3 Representasi Hipperealisme melalui Format Penyajian (Audio Imersif)	177
4.2.4 Posisi Karya dalam Wacana Musik Kontemporer Indonesia.....	178
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI	181
5.1 Simpulan	181
5.1.1 Simpulan atas Pertanyaan Penelitian Pertama (Eksplorasi Awal)	181
5.1.2 Simpulan atas Pertanyaan Penelitian Kedua (Perancangan Konseptual)	182
5.1.3 Simpulan atas Pertanyaan Penelitian Ketiga (Bentuk Penyajian).....	183
5.2 Implikasi Penelitian.....	184
5.2.1 Implikasi Teoretis.....	184
5.2.2 Implikasi Praktis	185
5.3 Rekomendasi	186
5.3.1 Rekomendasi untuk Penelitian Selanjutnya	186
5.3.2 Rekomendasi untuk Praktik Artistik	188
DAFTAR PUSTAKA	190
GLOSARIUM	194
LAMPIRAN.....	201
LAMPIRAN 1	201
LAMPIRAN 3	203
LAMPIRAN 4.....	203
Lampiran 4. 1 Link Unduhan Karya Audio	203

Lampiran 4. 2 Foto Dokumentasi.....	204
LAMPIRAN 5.....	208
LAMPIRAN 6.....	211
RIWAYAT HIDUP PENULIS	226

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Spektogram dari salah satu bagian Variations pour une Porte et un Soupir.....	15
Gambar 2.2 Dokumentasi instalasi A Sound Map of the Hudson River karya Annea Lockwood.....	17
Gambar 2.3 Contoh visualisasi pembuatan "growl bass" di dalam DAW.....	35
Gambar 2.4 Ilustrasi Reverse	42
Gambar 2.5 Ilustrasi Filtering dan Equalization	43
Gambar 2.6 Ilustrasi Cara Kerja Granular synthesis.....	47
Gambar 4.1 Bagan Karya " <i>The Traffic</i> ".....	90
Gambar 4.2 <i>Wavetable 'ICanHasKick'</i> aktif di OSC A	93
Gambar 4.3 Tampilan modulasi (<i>Mod Matrix</i>) pada Serum.....	94
Gambar 4.4 Antarmuka <i>wavetable synthesizer</i> Ableton dan <i>Modulation Matrix</i>	96
Gambar 4.5 Piano Roll F1.....	96
Gambar 4.6 Analisis <i>Waveform</i> Suara Starter Mobil.....	99
Gambar 4.7 Analisis Spektogram Suara Starter Mobil.....	100
Gambar 4.8 Proses perekaman starter.....	101
Gambar 4.9 Alur Struktural Empat Tema Besar Karya " <i>C'MON</i> "	104
Gambar 4.10 Struktur Kelima Fase.....	106
Gambar 4.11 Proses <i>Looping</i> Ritmis pada <i>Waveform</i> Suara Starter.....	107
Gambar 4.12 Pengaturan Hybrid Reverb	108
Gambar 4.13 <i>Effects chain Voice</i>	109
Gambar 4.14 Visualisasi Pelebaran Panning Pada Voice	110
Gambar 4.15 Proses mengubah sinyal reverb menjadi audio	111
Gambar 4.16 Otomatisasi pada parameter " <i>Grain</i> " di Granulator II	112
Gambar 4.17 Otomatisasi <i>panning</i> dan filter menggunakan ShaperBox 2.....	114
Gambar 4.18 Rantai efek yang terdiri dari tiga LFO	115
Gambar 4.19 Otomatisasi pada parameter <i>Rate</i> dari Master LFO	116
Gambar 4.20 <i>Glitch 2</i> dengan kurva otomatisasi untuk parameter <i>Dry/Wet</i>	117
Gambar 4.21 Proses <i>layering</i> dan <i>effects chain</i> Tema II	120
Gambar 4.22 Proses Rekayasa suara "duk"	122
Gambar 4.23 <i>Layering</i> 5 Bunyi Tema II.....	123
Gambar 4.24 Proses <i>filtering</i> menggunakan EQ untuk menciptakan efek radio	124
Gambar 4.25 Serum dan shaperbox menciptakan suara helikopter	125
Gambar 4.26 Piano roll pola ritmis perkusi	126
Gambar 4.27 Struktur bunyi adegan di dalam mobil	127
Gambar 4.28 Struktur bunyi dan layering pada adegan kecelakaan	129
Gambar 4.29 Otomatisasi pada tiga kenop makro pada radio	131
Gambar 4.30 <i>Effects chain</i> suara starter utama pada Tema 3	133
Gambar 4.31 Otomatisasi volume dan transpose pada 5 layer suara.....	135
Gambar 4.32 Alur Struktural Elemen Bunyi Tema IV	136
Gambar 4.33 Rantai Efek suara bad sector	138
Gambar 4.34 (<i>effects chain</i>) drum rack.....	139
Gambar 4.35 Visualisasi piano roll Perkusi.....	141

Gambar 4.36 Pengaturan <i>Slice</i> Sampling pada <i>sampler</i> Ableton Live	142
Gambar 4.37 Interaksi antara piano roll, <i>sampler</i> dan <i>glitcher</i>	144
Gambar 4.38 Antarmuka Plugin Ambeo Orbit	147
Gambar 4.39 Otomisasi orang mengobrol	149
Gambar 4.40 Otomisasi bunyi mobil	150
Gambar 4.41 Otomisasi berbagai bunyi kolase	152
Gambar 4.42 Otomisasi Parameter Azimuth dan Elevation korek api	153
Gambar 4.43 Otomatisasi Azimuth dan Elevation pada trek grup starter.....	155
Gambar 4.44 Antarmuka plugin Vbap Doppler Panner.....	159

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Rangkuman Penelitian Terdahulu	69
Tabel 4.1 Daftar Frekuensi <i>Sample Audio</i>	89

DAFTAR BAGAN

Bagan 2.1 Konfigurasi standar 6 kanal audio, mengelilingi audience	57
Bagan 2.2 Kerangka Konseptual.....	73
Bagan 2.3 Alur Penelitian	75
Bagan 4.1 Jarak speaker dalam percobaan multi kanal.....	157
Bagan 4.2 Ilustrasi pergerakan audio spasial tema I.....	161
Bagan 4.3 Ilustrasi pergerakan audio spasial tema II.....	163
Bagan 4.4 Ilustrasi pergerakan audio spasial tema III	165
Bagan 4.5 Ilustrasi pergerakan audio spasial tema IV	167
Bagan 4.6 Denah rencana pementasan final di ruang Orkestra	171

DAFTAR NOTASI

Notasi 2.1 " <i>Kontakte</i> " Karya Stockhausen	11
Notasi 2.2 Kutipan Partitur Different Trains Oleh Steve Reich.....	13
Notasi 2.3 Kutipan partitur Imaginary Landscape No.4 karya John Cage.....	19
Notasi 2.4 Kutipan partitur <i>Mikrophonie I</i> karya Stockhausen.....	22

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1.1 Daftar Sample Audio (Sample Log).....	201
Lampiran 2.1 Kutipan dari jurnal kerja (<i>Reflective Journal</i>)	202
Lampiran 3.1 Daftar transkrip pertanyaan bimbingan karya dengan Pak Iwan Gunawan.....	203
Lampiran 4.1 Link Unduhan Karya Audio	203
Lampiran 4.2 Foto Dokumentasi.....	204
Lampiran 5.1 SK Pembimbing.....	208
Lampiran 5.2 Surat Bebas Pinjam Bahan Pustaka	210
Lampiran 6.1 Performance Instructions	211

DAFTAR PUSTAKA

- Adkins, M. (2017). Extending the Instrumental Sound World Using Electronics. In N. Collins & J. d'Esquiván (Eds.), *The Cambridge Companion to Electronic Music* (pp. 258–273). Cambridge University Press.
- Akleman, E., Kurt, M., Akleman, D., Bruins, G., Deng, S., & Subramanian, M. (2024). Hyper-realist rendering: A theoretical framework. *ArXiv Preprint ArXiv:2401.12853*.
- Andean, J. (2016). Narrative Modes in Acousmatic Music. *Organised Sound*, 21(2), 116–127.
- Bapst, V. (2022). The Metamorphoses of the Electric Guitar: A Hyper-instrument between Innovation, Mediation and Musical “Acting.” *Popular Music and Society*, 45(5), 546–563.
- Baudrillard, J. (1994). Simulacra and Simulation. In *Simulacres et Simulation*. University of Michigan Press.
- Bayle, F. (1993). *Musique acousmatique: propositions-- --positions*.
- Bell, A. P. (2018). *Dawn of the DAW: The Studio as Musical Instrument*. Oxford University Press.
- Bolt, B. (2016). The Magic is in the Handling: The Ethics of Artistic Research. In M. Biggs & H. Karlsson (Eds.), *The Routledge Companion to Research in the Arts* (pp. 95–108). Routledge.
- Borgdorff, H. (2012). *The Conflict of the Faculties: Perspectives on Artistic Research and Academia*. Leiden University Press.
- Bottlesmoker. (2017). *Parakosmos*.
- Brøvig-Hanssen, R., & Danielsen, A. (2016). *Digital Signatures: The Impact of Digitization on Popular Music Sound*. The MIT Press.
- Burkholder, J. P. (1995). *All Made of Tunes: Charles Ives and the Uses of Musical Borrowing*. Yale University Press.
- Burkholder, J. P., Grout, D. J., & Palisca, C. V. (2014). *A History of Western Music* (9th, Ed.). W. W. Norton & Company.
- Buskin, R. (2009). Michael Jackson “Billie Jean”: The stories behind the king of pop’s biggest-selling album. *Sound on Sound*.
- Chion, M. (1994). Audio-Vision: Sound on Screen. In *Translated by Claudia Gorbman*. Columbia University Press.
- Clement, T. E. (2013). The Story of All Readymades: A New History of the Readymade. In S. Schreibman, R. Siemens, & J. Unsworth (Eds.), *A New Companion to Digital Humanities* (pp. 137–147). Wiley-Blackwell.
- Creshevsky, N. (1998a). Hyperrealism, Hyperdrama, and the Computer. *Computer Music Journal*, 22(1), 13–21. <https://doi.org/10.2307/3681711>
- Creshevsky, N. (1998b). The Hyperrealist. *Contemporary Music Review*, 16(4), 29–37.
- Cuthbert, M. G. (2013). Collage. In *Grove Music Online*. Oxford University Press. <https://doi.org/10.1093/gmo/9781561592630.article.A2234540>

Gilang Rahdianando, 2025

SOUND RECYCLING PADA KARYA “C’MON”: PENDEKATAN HIPPEREALISME PADA KOMPOSISI MUSIK ELEKTROAKUSTIK

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

- Emmerson, S. (1986). *The Language of Electroacoustic Music*. Macmillan Press.
- García-Pérez, L., & Sánchez-Moreno, A. (2022). Music education in the digital age: Challenges associated with sound homogenization in music aimed at adolescents. *Revista Electrónica Complutense de Investigación En Educación Musical - RECIEM*, 19, 65–79.
- Gaston, B. (2021). *The New Synthesiser: A Comprehensive Guide to the Subtleties of Creating Sounds with Electronic Music Instruments*. Oxford University Press.
- Groenningsaeter, A. K. (2017). *Models of creative collaboration in the bedroom recording studio*. <https://eprints.qut.edu.au/108954/>
- Gunkel, D. J. (2016). *Of Remixology: Ethics and Aesthetics After Remix*. The MIT Press.
- Hamadicharef, B., & Ifeachor, E. C. (2012a). A new approach to sound design for computer/video games. *2012 19th International Conference on Systems, Signals and Image Processing (IWSSIP)*, 137–140.
- Hamadicharef, B., & Ifeachor, E. C. (2012b). Intelligent and perceptual-based approach to musical instruments sound design. *Expert Systems with Applications*, 39(7), 6476–6484.
<https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.eswa.2011.12.058>
- Hartono, P. (2018). *Kecapi Rumbia*.
- Hasegawa, R. (2018). Just Intervals and the Theory of Tonal-perceptual Space. *Music Perception*, 36(1), 77–97.
- Hockney, D., & Gayford, M. (2016). *A History of Pictures: From the Cave to the Computer Screen*. Thames & Hudson.
- Humiecka-Jakubowska, J. (2018). The Tristan Chord in the Light of Spectral Music: A Study of G{'}erard Grisey's Partiels. *Musicology Today*, 15(1), 74–88.
- Iliescu, M. (2024). Recycling as creation in postmodern music . *Bulletin of the Transilvania University of Brasov. Series VIII: Performing Arts*.
- James, R. (2011). The liveness of tapes: Steve Reich's 'It's Gonna Rain''. *Contemporary Music Review*, 30(5), 415–427.
- Jones, G. J. (2022). "Irrational Nuances": Expression, Interpretation, and Performer Agency in Stockhausen's Klavierstücke.
<https://etheses.whiterose.ac.uk/id/eprint/31410>
- Kane, B. (2014). *Sound Unseen: Acousmatic Sound in Theory and Practice*. Oxford University Press.
- Katz, M. (2010). *Capturing Sound: How Technology Has Changed Music* (2nd, Ed.). University of California Press.
- Kemper, J. (2022). Glitch, the post-digital aesthetic of failure and 21st-century media. *The Journal of Popular Culture*, 55(2), 269–288.
- Levitin, D. J. (2006). *This Is Your Brain on Music: The Science of a Human Obsession*. Dutton.
- LoBrutto, V. (1994). *Sound-on-Film: Interviews with Creators of Film Sound*. Praeger.

Gilang Rahdianando, 2025

SOUND RECYCLING PADA KARYA "C'MON": PENDEKATAN HIPPEREALISME PADA KOMPOSISI MUSIK ELEKTROAKUSTIK

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

- Maconie, R. (1976). *The Works of Karlheinz Stockhausen*. Oxford University Press.
- Merriam, S. B., & Tisdell, E. J. (2016). *Qualitative research: A guide to design and implementation* (4th, Ed.). Jossey-Bass.
- Meyer-Eppler, W. (1948). *Elektrische Klangerzeugung: Elektronische Musik und synthetische Sprache*.
- Mitchell, W. J. T. (2015). *Image Science: Iconology, Visual Culture, and Media Aesthetics*. University of Chicago Press.
- Moore, A. (2016). *Sonic art: An introduction to electroacoustic music composition*. Routledge.
- Muggs, J. (2019). Holly Herndon: "I'm trying to make a utopian piece of music." <https://www.theguardian.com/music/2019/may/15/holly-herndon-im-trying-to-make-a-utopian-piece-of-music-ai>
- Nuckolls, J. B. (1999). *Sounds Like Life: Sound-Symbolic Grammar, Performance, and Cognition in Pastaza Quechua*. Oxford University Press.
- Nyman, M. (1999). *Experimental Music: Cage and Beyond* (2nd, Ed.). Cambridge University Press.
- O Connor, N. (2019). Material and Medium: An examination of sound recycling in Oval's 94 diskont. *Organised Sound*, 24(2), 157–163. <https://doi.org/DOI:10.1017/S1355771819000190>
- Obeidat, A., Shukran, Q., & Saleh, A. (2023). Hyperrealism and the Philosophy of Paradoxes in the Works of the American Artist Richard Estes. *Dirasat: Human and Social Sciences*, 50(1), 451–462. <https://doi.org/10.35516/hum.v50i1.4435>
- Oswald, J. (1990). Plunderphonics, or audio piracy as a compositional prerogative. In D. L. Lander Micah (Ed.), *Sound by artists* (pp. 19–25). Art Metropole.
- Ouzounian, G. (2020). *Stereophonica: Sound and Space in Science, Technology, and the Arts*. The MIT Press.
- Palermo, D. (2014). *Timbre hybridization processes and strategies. A Portfolio of Compositions*.
- Palombini, C. (1993). Musique Concrète Revisited. *Leonardo Music Journal*, 3, 29–32.
- Polansky, L. (2007). A Few Words About the Hyperrealism of Noah Creshevsky. In *Noah Creshevsky: The Hyperrealist*. Pogus Productions.
- Porcello, T., & Patch, J. (2022). *Re-Making Sound: An Experiential Approach to Sound Studies*. Bloomsbury Academic.
- Puronas, V. (2014). *Sonic hyper-realism: The aesthetics and techniques of Foley and sound design*. <http://hdl.handle.net/1842/10419>
- Radittya, L., & Jimbot. (2015). *Praktik artistik dalam eksplorasi perangkat elektronik Do-It-Yourself (DIY) dan musik noise*.
- Reddell, T. (2019). *The Sound of Things to Come: An Audible History of the Science Fiction Film*. University of Minnesota Press.
- Reich, S. (2002). *Writings on Music, 1965-2000*. Oxford University Press.

Gilang Rahdianando, 2025

SOUND RECYCLING PADA KARYA "C'MON": PENDEKATAN HIPPEREALISME PADA KOMPOSISI MUSIK ELEKTROAKUSTIK

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

- Reuter, A. (2021). Who let the DAWs Out? How *Digital Audio Workstations* are changing the art and craft of pop music production. *Popular Music and Society*, 44(4), 433–451.
- Risset, J.-C. (2002). Examples of the Musical Use of Digital Audio Effects. *Journal of New Music Research*, 31(2), 93–97. <https://doi.org/10.1076/jnmr.31.2.93.8092>
- Roads, C. (2001). *Microsound*. The MIT Press.
- Rutherford-Johnson, T. (2017). *Music After the Fall: Modernism and the End of Time*. University of California Press.
- Sari, R. D. (2019). *Pendekatan Soundscape dalam Komposisi Musik Eksperimental Berbasis Bunyi Perkotaan*. Skripsi. ISI Yogyakarta.
- Schaeffer, P. (1966). *Traité des objets musicaux: Essai interdisciplines*. Éditions du Seuil.
- Senyawa. (2021). *Alkisah*. Les Albums Claus. <https://senyawa.bandcamp.com/album/alkisah>
- Smalley, D. (1997). Spectromorphology: Explaining Sound-Shapes. *Organised Sound*, 2(2), 107–126. <https://doi.org/10.1017/S1355771897009059>
- Smith, H., & Dean, R. T. (2009). *Practice-Led Research: Research-Led Practice in the Creative Arts*. 1–278. <https://doi.org/10.1515/9780748636303>
- Sterne, J. (2015). Sound Object. In D. Novak & M. Sakakeeny (Eds.), *Keywords in Sound* (pp. 187–200). Duke University Press.
- Stockhausen, K. (1960). *Kontakte*.
- Stravinsky, I. (1970). *Poetics of music in the form of six lessons*. Harvard University Press.
- Sun, Y. (2023). The Uncanny and Grotesque in Ron Mueck's Hyperrealistic Sculptures. *BCP Social Sciences & Humanities*, 43, 356–360.
- Truax, B. (2008). *Soundscape* Composition as Global Music: Electroacoustic music as *soundscape*. *Organised Sound*, 13, 103–109. <https://doi.org/10.1017/S1355771808000149>
- van Elferen, I. (2016). Affective Temporality and the Musical Uncanny: Soundtracking the Ghosts of Technology. In S. Hawkins (Ed.), *The Routledge Research Companion to Popular Music and Gender* (pp. 336–347). Routledge.
- Voegelin, S. (2019). *The Political Possibility of Sound: Fragments of Listening*. Bloomsbury Academic.
- Wahono. (2017). *Praktik artistik dalam field recording dan eksplorasi eko-akustik melalui proyek Divisi 62*.
- Westerkamp, H. (2002). Linking *Soundscape* Composition and Acoustic Ecology. *Organised Sound*, 7(1), 51–56.
- Windleburn, M. (2021). Musical Hyperrealism: Exploring Noah Creshevsky's compositions through Jean Baudrillard's ideas. *Organised Sound*, 26(3), 403–412. <https://doi.org/DOI: 10.1017/S1355771821000480>
- Wishart, T., & Emmerson, S. (1996). *On sonic art*. <https://doi.org/10.4324/9781315077895>

- Wlodarski, A. L. (2019). *Musical Witness and Holocaust Representation*. Cambridge University Press.
- Xambó, A. (2021). Sound Synthesis with Deep Learning. In S. Papson, L. Calo, & A. Garcia (Eds.), *The Routledge Companion to Sounding Art* (pp. 434–448). Routledge.