

BAB III

METODE PENCIPTAAN MUSIK

3.1 Desain Penelitian

Proses penciptaan karya seni memerlukan pendekatan yang sistematis melalui metode yang mencakup beberapa tahap terorganisir, mulai dari penemuan serta pengembangan gagasan, dilanjutkan dengan penyusunan konsep artistik, hingga pada akhirnya diwujudkan dalam bentuk karya yang utuh. Setiap langkah dalam proses ini saling berhubungan dan dijalankan secara berurutan untuk menjamin kesesuaian dengan visi konseptual dan tujuan estetika yang diinginkan. Metode yang digunakan dalam penelitian yang berkaitan dengan penciptaan karya seni adalah metode penelitian artistik (*artistic research*) menggunakan paradigma kualitatif dengan pendekatan utama yang digunakan adalah *practice-based research*, di mana pendekatan penelitian praktik seni itu sendiri menjadi bentuk utama dari hasil penelitian. Artinya, artefak kreatif seperti lukisan, pertunjukan, film, musik, atau instalasi menjadi pusat pengetahuan yang dihasilkan. Dalam konteks ini, praktik bukan sekadar alat untuk mengeksplorasi, melainkan juga wadah ekspresi dan bukti kontribusi pengetahuan baru.

Dokumen tertulis tetap digunakan, tetapi hanya untuk mendukung dan menjelaskan refleksi kritis terhadap praktik tersebut. Penelitian artistik *practice-based research* sangat menuntut kontribusi original yakni bahwa karya harus bukan sesuatu yang sebelumnya pernah dilakukan orang lain dan harus menambah pengetahuan atau pemahaman baru terhadap bahan yang ada, di sini, kita juga harus membedakan antara kontribusi original untuk praktik seni dan kontribusi original untuk apa yang kita ketahui dan pahami antara orisinalitas artistik dan akademik (Borgdorff, 2011).

Dalam proses penciptaan karya ini, pendekatan artistik yang bersifat eksploratif dan reflektif dijadikan fondasi utama. Eksplorasi teknik baru pada instrumen musik bambu berperan penting dalam memperluas idiom serta tekstur bunyi, sehingga membuka kemungkinan pengembangan karya musik berbasis pola ritmis yang tidak konvensional. Metode yang diterapkan meliputi praktik langsung dan improvisasi, di mana komposer serta musisi melakukan eksperimen

pada teknik permainan, seperti resonansi dan *roll* pada bambu, serta mengintegrasikan teknologi digital dalam penyusunan struktur komposisi. Pendekatan ini selaras dengan teori kreativitas musik yang menekankan pentingnya proses iteratif, eksperimentasi, dan refleksi kritis dalam penciptaan (Sawyer & Henriksen, 2024). Dokumentasi dilakukan secara audiovisual untuk mengatasi keterbatasan musisi dalam membaca notasi, sejalan dengan gagasan Cox & Warner (2017) tentang pentingnya metode pencatatan alternatif dalam praktik seni berbasis performatif. Dengan demikian, proses ini tidak hanya mengejar pencapaian keselarasan artistik, tetapi juga mendorong terbentuknya pengetahuan musikal kolektif yang inovatif dan dinamis.

Penelitian artistik *practice-based research* bukan berarah hipotesis, tetapi berarah penemuan, dalam penelitian artistik dan sejalan dengan proses kreatif pemahaman yang tak terucapkan dan kumpulan pengalaman, keahlian dan sensitivitasnya dalam menggali wilayah yang belum terpetakan merupakan hal yang lebih penting dalam mengidentifikasi tantangan dan solusi ketimbang kemampuan membatasi studi dan pertanyaan penelitian (Borgdorff, 2011). Oleh karena itu, perlu adanya penyusunan tahapan metodologis yang terstruktur sebagai dasar pelaksanaan proses penciptaan, guna memastikan bahwa setiap elemen dalam proses tersebut memiliki arah dan tujuan yang jelas. Tahapan-tahapan dalam penerapan metode ini dapat diidentifikasi dan dirumuskan sebagai berikut.



Gambar 3.1 Desain Penelitian Penciptaan

(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

Proses dimulai dengan kegiatan mengeksplorasi gagasan, perancangan konsep. Tahap berikutnya adalah menentukan instrumentasi beserta musisi, selanjutnya dilakukan eksperimen dan sketsa komposisinya, lalu menjadi karya baru yang utuh, setelah itu dilakukan dokumentasi dan refleksi kritis sebagai komposer. Terakhir presentasi karya dengan dimainkan dalam pertunjukan musik dan terakhir evaluasi.

3.2 Langkah-Langkah Penelitian

Instrumen penelitian yang digunakan adalah sebagai berikut.

3.2.1 Eksplorasi Ide/Gagasan

Pada tahap ini, peneliti mengembangkan gagasan awal untuk menciptakan karya “*AWIKAI*” melalui refleksi diri sebagai seorang musisi yang berfokus pada musik tradisional, khususnya musik bambu, namun saat ini, perkembangan musik bambu cenderung stagnan karena minimnya penciptaan karya baru, sementara

repertoar yang ada lebih banyak menampilkan komposisi yang telah dibuat sebelumnya tanpa menghadirkan kebaruan, kondisi tersebut mendorong komposer untuk merancang komposisi yang secara khusus ditujukan bagi musik bambu. Dalam proses kreatifnya, komposer memutuskan untuk memfokuskan karya ini pada eksplorasi birama *irregular* sebagai fokus utama dalam komposisi musik “*AWIKAI*”.

3.2.2 Perancangan Konsep

Berdasarkan gagasan awal yang melandasi proses penciptaan karya “*AWIKAI*”, peneliti mulai menyusun perancangan konseptual yang dirancang secara sistematis untuk mengarahkan seluruh proses kreatif, perencanaan dimulai dengan penyusunan struktur formal yang mempertimbangkan alur dramaturgi, keseimbangan antar bagian, dan kesinambungan naratif musikal. Pada ranah pendekatan musikal, peneliti menempatkan eksplorasi birama *irregular* sebagai fokus utama, dengan tujuan menghadirkan dinamika ritmis yang unik serta membebaskan komposisi dari pola konvensional, selain itu, perancangan harmoni dilakukan melalui seleksi dan pengolahan progresi akor yang tidak hanya berfungsi sebagai penopang melodi, tetapi juga memperkuat karakter emosional karya.

3.2.3 Menentukan Instrumen dan Musisi

Pada tahap ini, peneliti mulai mempertimbangkan secara mendalam jenis instrumen yang akan digunakan dalam karya “*AWIKAI*”, setelah melalui proses evaluasi konseptual dan artistik, diputuskan bahwa seluruh komposisi akan disajikan hanya dengan menggunakan instrumen musik tradisional akustik, tanpa melibatkan instrumen elektrik, keputusan ini sejalan dengan makna filosofis dari judul karya “*AWIKAI*”, yang merupakan gabungan kata ‘*Awi*’ dan ‘*Kai*’ yang mana dalam bahasa Sunda, masing-masing berarti bambu dan kayu. Oleh karena itu, instrumentasi yang dipilih secara khusus terbuat dari bahan dasar bambu dan kayu, meliputi angklung *toel*, gambang pengiring, gambang melodi, bass pukul, kahon, kendang, serta alat musik mainan berbahan bambu.

Selain penentuan instrumen, peneliti juga memikirkan secara matang kriteria pemilihan musisi yang akan memainkan karya tersebut, mengingat “*AWIKAI*” dirancang dengan format musik yang kompleks meliputi banyak

perubahan birama, pergerakan melodi yang tidak mengikuti pola konvensional, serta penggunaan akor yang jarang diaplikasikan pada gambang pengiring diperlukan keterampilan teknis dan musikalitas yang tinggi, oleh sebab itu, peneliti menetapkan bahwa karya ini akan dimainkan oleh musisi profesional yang memiliki kompetensi mumpuni, khususnya mereka yang memiliki spesialisasi pada instrumen musik bambu, pemilihan ini tidak hanya bertujuan untuk memastikan tingkat presisi teknis dan kesesuaian interpretasi, tetapi juga untuk menjaga autentisitas karakter musikal yang menjadi inti dari komposisi “*AWIKAI*”.

3.2.4 Eksperimen dan Sketsa

Pada fase ini, peneliti menerapkan pendekatan artistik (*artistic research*) dalam merancang sketsa musikal untuk karya “*AWIKAI*”. Pendekatan ini menempatkan proses penciptaan sebagai bagian integral dari metode penelitian, di mana eksplorasi ide, eksperimen musikal, dan refleksi kritis menjadi kerangka kerja yang saling terkait, tahap awal dimulai dengan perancangan frase melodi bagian awal menggunakan instrumen keyboard sebagai media pencarian ide, mengingat mudahnya ketersediaan instrumen serta fleksibilitasnya dalam memvisualisasikan nada dan harmoni. Hasil eksplorasi tersebut direkam menggunakan perangkat ponsel sebagai dokumentasi awal dan referensi untuk proses uji coba pada instrumen musik bambu nantinya.

Dalam perancangan melodi, peneliti mempertimbangkan tiga aspek utama: (1) kontur melodi yang membentuk arah gerak musikal, (2) rentang nada yang sesuai dengan kapabilitas instrumen bambu, dan (3) potensi timbre serta sonoritas yang dapat dimaksimalkan sesuai karakter akustik instrumen. Aspek-aspek ini sejalan dengan prinsip dalam *practice-based research* yang menekankan hubungan timbal balik antara gagasan konseptual dan realisasi praktis. Setelah terkumpul beberapa frase utama, peneliti beralih pada tahap *trial performance*, yaitu uji coba langsung bersama musisi menggunakan instrumen bambu terpilih.

Proses latihan ini bersifat reflektif dan iteratif, setiap sesi tidak hanya berfungsi untuk merealisasikan sketsa awal, tetapi juga untuk mengidentifikasi potensi perbaikan melalui observasi, improvisasi, dan umpan balik dari musisi. Perubahan yang terjadi meliputi modifikasi nada, restrukturisasi frase, hingga

penyesuaian interpretasi demi mencapai keselarasan artistik. Pendekatan ini konsisten dengan kerangka kerja *cyclical artistic process*, di mana pencipta terus bergerak antara tahap perencanaan, pelaksanaan, evaluasi, dan revisi.

Menjelang penyelesaian karya, peneliti mengintegrasikan teknologi digital dengan menggunakan *Digital Audio Workstation* (DAW) sebagai alat bantu perancangan untuk bagian akhir komposisi, DAW berperan dalam memvisualisasikan struktur utuh, menguji transisi antarbagian, serta mengatur keseimbangan dinamika dan tekstur secara presisi, hasil dari perancangan digital ini kemudian diuji kembali pada sesi latihan langsung, memastikan bahwa keputusan kreatif yang diambil memiliki justifikasi konseptual dan relevansi performatif, dengan demikian, keseluruhan proses ini tidak hanya menghasilkan karya yang selesai secara teknis, tetapi juga merepresentasikan penerapan metode penelitian artistik yang menggabungkan praktik langsung, refleksi kritis, dan inovasi kreatif dalam konteks musik bambu.

3.2.5 Penciptaan Karya Final

Hasil dari eksperimen dan sketsa disusun ulang dan diperhalus menjadi komposisi utuh, peneliti menyusun karya akhir dengan mempertimbangkan aspek teknis dan artistik secara menyeluruh. Karya ini menjadi hasil utama dari proses penelitian berbasis praktik yang telah dilakukan.

3.2.6 Dokumentasi dan Refleksi Kritis

Seluruh tahapan proses penciptaan karya “*AWIKAI*” didokumentasikan secara sistematis untuk menjaga data penelitian, dokumentasi dilakukan melalui perekaman video yang memuat keseluruhan proses, mulai dari eksplorasi awal hingga realisasi akhir. Pada tahap awal, peneliti secara sadar memilih untuk tidak menggunakan sistem penulisan notasi musik, mengingat sebagian besar musisi yang terlibat tidak memiliki kapabilitas dalam membaca notasi musik, sebagai gantinya, dokumentasi dilakukan dengan bersifat audiovisual, selain dokumentasi teknis, peneliti juga melakukan refleksi kritis terhadap setiap keputusan artistik yang diambil, refleksi ini mencakup penelaahan terhadap efektivitas ide musikal yang diterapkan, analisis atas tantangan teknis maupun artistik yang muncul selama proses, serta evaluasi terhadap respons musisi terhadap setiap perubahan yang dilakukan. Melalui proses refleksi tersebut, peneliti tidak hanya

menyempurnakan karya secara bertahap, tetapi juga merumuskan pengetahuan baru yang relevan bagi pengembangan praktik seni, khususnya dalam konteks musik bambu. Dengan demikian, dokumentasi dan refleksi berperan sebagai dua elemen kunci yang saling melengkapi, memastikan bahwa proses kreatif “*AWIKAI*” bersandar pada bukti empirik sekaligus memiliki kedalaman konseptual.

3.2.7 Presentasi dan Evaluasi

Karya yang telah selesai kemudian dipresentasikan dalam pertunjukan ujian karya dalam mata kuliah Teknik Komposisi III, pada tanggal 14 Januari 2025 di Universitas Pendidikan Indonesia Gedung Fakultas Pendidikan Seni dan Desain. Proses ini juga mencakup pengumpulan umpan balik dari audiens atau pengamat yang dapat digunakan untuk merevisi atau memperkuat hasil komposisi.

3.3 Partisipan Penelitian

Dalam penelitian ini orang yang terlibat yaitu Triyana Raharja Satria sebagai pemain gambang melodi, Tedi sebagai pemain gambang pengiring, Ricko Abdul Ikhlis sebagai pemain bass pukul (bass lodong), Ridho Bakti Dwiyana Selaku pemain perkusi, Syechan Azhar Naufal sebagai pemain *baby grand* angklung *toel* sekaligus komposer dalam karya “*AWIKAI*”. Serta PT. Saung Angklung Udjo yang telah memfasilitasi tempat pelatihan, peminjaman talent, serta peminjaman alat instrumen.

3.4 Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian untuk proses penciptaan karya berada di Jl. Padasuka No.118, Pasirlayung, Kec. Cibeunying Kidul, Kota Bandung, Jawa Barat 40192, tepatnya di Saung Angklung Udjo.