

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Perkembangan dunia seni semakin pesat seiring dengan berkembangnya teknologi sebagai media untuk berkreaitivitas. Dewasa ini istilah seni media baru memayungi berbagai macam kecederungan seni, dari yang berupa cita dua dimensional semacam fotografi digital, film animasi 3D, hingga seni pertunjukan hologram yang melibatkan interaksi dengan public. Dan oleh karena itu terdapat berbagai sudut pandang yang berbeda dalam melihat akar sejarah perkembangannya. (Murti, 2009, hlm. 3). Bentuk kesenian baru yang menggunakan media dan material non-konvensional ini terus berkembang melintasi batas, terutama di wilayah yang selama ini menjadi pusat perkembangan seni rupa di Indonesia seperti Bandung, Jakarta, Yogyakarta, Surabaya dan Bali. Penggunaan medium berkarya yang berbeda dengan medium (konvensional) berkarya seni rupa pada periode sebelumnya seperti: kanvas dan cat pada seni lukis; kayu, batu dan logam pada seni patung dan sebagainya membuat bentuk kesenian ini lebih dikenal dengan istilah “seni media baru” (*new media art*) (S. Soeteja, 2011)

Menurut Murti (2009, hlm. 67) seni media baru adalah salah satu bentuk budaya media baru. Ia adalah salah satu ekspresi kreatif yang paling jelas posisinya, karena tampil ‘berjarak’ dengan praktik arus besar yang merespon media secara fungsional dan kesenangan. Meskipun dalam praktik ia sering memasukkan elemen hiburan dan gaya hidup, tetap saja menempatkan dirinya secara sadar sebagai ekspresi kultural. Seni media baru pada hakikatnya adalah seni hibrida yang lahir dari pertemuan ekspresi estetik manusia dengan penemuan Teknologi Informasi (TI) dan Teknologi Media (TM). Perkembangan teknologi ini sangat berdampak pada perkembangan seni, suatu karya seni yang terlahir dari berbagai macam teknologi memberikan ruang yang sangat berdampak positif terhadap seni itu sendiri. Lahirnya suatu karya seni *visual* tak lepas dari unsur musik di dalamnya,

perkembangan di era elektronik juga berdampak pada musik. Perkembangan musik di era teknologi ini mengalami banyak perdebatan. Permunculan musik elektronik dan *musique concrete* nampaknya amat meributkan dunia atau setidaknya para seniman dan budayawan, baik pada masa itu maupun masa sekarang. Harus diakui pula bahwa bahwa diskusi itu serta kritik-kritik yang tajam, tidak seperti masalah atonal/tonal yang seolah-olah mengabaikan diri sendiri. Permasalahan ini sudah dibahas, dimana pemujaan penemuan-penemuan teknologi sudah cenderung menguasai segala sesuatu, sehingga estetika dan hakekat seni seakan terombang-ambing. (Mack. 2004, hlm 49) Musik itu sendiri berfungsi sebagai salah satu konten yang berdampak pada suatu karya seni *visual*. Musik dapat memberikan suasana yang mampu menjadikan cerita dalam video tersebut menjadi seolah-olah hidup, pada dasarnya karya seni *visual* ini menjadikan musik sebagai salah satu hal yang sangat penting.

Musik video adalah sebuah cara agar *scene* disuatu visual menjadi lebih dramatis atau hidup, sehingga dapat memberikan suasana dalam sebuah *scene* itu sendiri, musi video dapat diaplikasikan diberbagai jenis visual media. Seperti halnya musik film, musik film bukan hanya sekedar ilustrasi fragmental dari sebuah karya sinematografis, akan tetapi bagian integral dari sebuah pernyataan filmis karya seorang sutradara dalam media ini (S. Sukahardjana. 2004, hlm 276). Musik sangat berperan penting dalam penyampaian pesan yang ada dikonten *visual* tersebut. Dengan musik pesan sebuah *visual* dapat tersampaikan secara emosional kepada konsumen atau audien. Musik itu sendiri menjadi salah satu bentuk bunyi yang mengilustrasikan gambar yang berada pada jalan cerita di *video* itu sendiri

Teknologi digital yang terus berkembang melahirkan berbagai macam *software* atau media untuk mempermudah manusia membuat karya melalui media elektronik salah satunya adalah perusahaan *Ableton*, perusahaan ini menciptakan *DAW (Digital Audio Workstation)* sebagai wadah untuk berkreasi di bidang musik elektronik dengan tampilan yang sangat fleksible dan digital, dikutip dari *website* resmi nya itu sendiri. *Ableton* didirikan di Jerman pada tahun 1999 dan merilis versi pertama *Live* di tahun 2001. Produk

ini digunakan oleh komunitas musik, perancang suara, dan artis terkemuka dari seluruh dunia, *ableton* itu sendiri didirikan oleh Gerhard Behles dan Robert Hanke dari Monolake beserta Bernd Roggendorf. Sebagian besar dari *kita* adalah musisi, produser, dan *DJ* yang aktif, dan banyak dari *kita* menggunakan alat Live and Push setiap harinya. Para pengguna *ableton* berasal dari berbagai latar belakang budaya dan profesional. Beberapa dari *kita* memiliki gelar PhD, ada yang otodidak, dan kebanyakan dari *kita* berada diantara keduanya, yang menghubungkan *kita* adalah kepercayaan bersama. Bahwa *kita* masing-masing memiliki keterampilan dan pengetahuan untuk berkontribusi pada sesuatu yang besar: membantu membentuk masa depan budaya musik, kami mencoba memberi orang-orang kami apa yang mereka butuhkan untuk melatih kemampuan mereka dan tumbuh. Kami telah belajar bahwa mencapai hasil terbaik berasal dari membangun tim yang kaya keragaman, dan dengan demikian dapat menggali masalah dari perspektif yang lebih luas. Kami tidak selalu sepakat satu sama lain, namun opini dan debat dinilai dan didorong secara terbuka. Dalam artian perusahaan *ableton* itu sendiri ingin terus berinovasi dalam dunia musik elektronik, mengajar para pengguna *ableton* untuk terus membentuk masa depan budaya musik

(<https://www.ableton.com/en/about/>)

Berbicara mengenai perkembangan media elektronik di bidang seni itu sendiri, penulis yang sekaligus pembuat karya musik tertarik untuk mengolah dan menginterpretasikan bunyi kedalam karya *video mapping* Agung Persada, Agung Persada merupakan mahasiswa Pendidikan Seni Rupa, menciptakan sebuah karya video seni cinematographi. Karya tersebut merupakan instalasi *visual* yang menceritakan tentang pengolahan kopi dari biji lalu di jual hingga di konsumsi oleh para konsumen dengan teknik *video mapping*.



Gambar 1.1 Contoh instalasi *video mapping* karya Fred Pennelle & Yannick Jacquet

Sumber: [www.vimeo.com/146567009](http://www.vimeo.com/146567009)

Karya instalasi *visual* sering disebut juga *video mapping*, *video mapping* merupakan sebuah teknik yang menggunakan pencahayaan dan proyeksi sehingga dapat menciptakan ilusi optis pada objek – objek yang secara visual akan berubah dari bentuk biasanya menjadi bentuk baru yang berbeda dan sangat fantastis. Perubahan *visual* tersebut terjadi dari sebuah proyeksi yang menampilkan grafis *video* digital kepada suatu objek, benda, atau bidang.

Meskipun teknik *video mapping* ini sudah lama digunakan, tapi masih saja banyak orang yang tidak tahu jenis seni ini, sama halnya seperti kopi. Saat ini kopi sudah memsuki era *Third Wave*, dimana kopi naik kelas seperti *wine*. Terbitnya novel berjudul *Filosofi Kopi* karangan Dewi Lestari lalu diangkat menjadi film yang disutradarai Angga Dwimas Sasongko, mendorong munculnya kedai-kedai kopi yang menawarkan kualitas kopi terbaik. Namun tidak semua yang datang ke kedai kopi karena kebutuhan kopi dengan kualitas terbaik. Banyak juga yang datang ke kedai kopi hanya untuk ajang eksistensi di dunia nyata dan di dunia maya (media sosial) (<http://gastroina.blogspot.sg/2014/08/sejarah-kopi-di-indonesia.html>). Sangat disayangkan jika kedai kopi yang menawarkan kopi dengan kualitas terbaik hanya dipakai untuk ajang eksistensi tanpa mengenal kopi apa yang dipesan dan diminumnya. Seringkali konsumen datang ke kedai kopi kebingungan akan memesan kopi apa.

Penulis sebagai salah satu calon tenaga ahli kependidikan musik yang professional menilai bahwa sebuah informasi yang dikemas dengan karya seni akan sangat bermanfaat untuk di apresiasi, oleh karena itu dalam kesempatan ini penulis akan membuat karya musik video *mapping* menggunakan media elektronik dengan mengangkat tema proses pengolahan biji kopi, dengan judul “Karya Musik Video *Mapping* Pengolahan Biji Kopi”

## 1.2 Rumusan Masalah

Perkembangan teknologi saat ini berkembang dengan cukup pesat, melampaui batasan-batasan diantara masa lalu, masa kini, dan masa depan. Teknologi pada perkembangannya saat ini juga bukan hanya sebagai barang konsumsi namun juga menjadi barang produksi. Seperti halnya perkembangan musik yang pada awalnya hanya sebagai hiburan semata, kini jauh berkembang dengan pemanfaatan media elektronik.

Seni yang awalnya lahir sebagai kritik terhadap budaya kini berkembang sesuai zamannya. Dalam proses penciptaan karya seni ini, setiap orang mempunyai cara atau metodenya masing-masing dalam mengekspresikan gagasan serta idenya, sama halnya seperti pembuatan karya seni lainnya.

Dari latar belakang itulah, penulis dapat menarik rumusan yang sistematis sebagai berikut:

1. Bagaimana Proses Pembuatan Karya Musik *Video Mapping* Pengolahan Biji Kopi ?
2. Bagaimana Hasil Pembuatan Karya Musik *Video Mapping* Pengolahan Biji Kopi ?

## 1.3 Tujuan

Secara umum penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penggunaan *software ableton* dalam pembuatan musik video *mapping* pengolahan biji kopi adalah:

1. Untuk menjelaskan Bagaimana pembuatan karya musik *video mapping* pengolahan biji kopi.
2. Untuk menjelaskan bagaimana hasil proses penggunaan *software ableton* dalam pembuatan musik *video mapping* pengolahan biji kopi ?

## 1.4 Manfaat

Berikut penulis paparkan beberapa manfaat yang dapat digali dari penggunaan *software ableton* dalam pembuatan musik *video mapping* pengolahan biji kopi.

1. Manfaat bagi penulis
  - Dapat mengembangkan dan mengasah proses kreatif dan kemampuan berinovasi menggunakan media elektronik dalam penggunaan *software ableton* dalam pembuatan musik *video mapping* pengolahan biji kopi
  - Sebagai media penyampaian ide dan gagasan untuk kepuasan batin dalam penggunaan *software ableton* dalam pembuatan musik *video mapping* pengolahan biji kopi.
2. Manfaat bagi Departemen Pendidikan Seni Musik, sebagai bahan kajian untuk mengembangkan media digital dalam mata kuliah komposisi dan musik komputer
3. Manfaat bagi dunia seni musik adalah sebagai referensi dan media apresiasi
4. Manfaat bagi dunia pendidikan adalah sebagai media pembelajaran alternatif agar menarik perhatian peserta didik
5. Manfaat bagi masyarakat umum adalah dapat mengetahui proses pengolahan biji kopi

## 1.5 Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah dalam penulisan serta pembacaan laporan penggunaan *software ableton* dalam pembuatan musik *video mapping* pengolahan biji kopi, maka karya tulis ini disusun dengan sistematika penulisan sebagai berikut :

### BAB 1 PENDAHULUAN

Bab ini meliputi latar belakang, rumusan masalah, tujuan penulis, manfaat, dan sistematika penulisan.

## BAB II KAJIAN PUSTAKA

Bab ini menjelaskan landasan yang mendasari proses penciptaan atau rancangan dengan mengkaji sebagai sumber pustaka dan meninjau data informasi dengan mengkaji berbagai sumber pustaka dan meninjau data informasi lapangan, bab ini terbagi menjaditiga bagian, yaitu kajian teoritik, kajian empiric, dan konsep penciptaan.

- a. Kajian pustaka, yang menjelaskan tentang musik, fungsi musik, perkembangan musik, musik elektronis dan musik *video*
- b. Kajian empirik
- c. Konsep penciptaan

## BAB III METODE

Bab ini meliputi tentang metode dan langkah-langkah yang penulis dalam membuat penggunaan *software ableton* dalam pembuatan musik *video mapping* pengolahan biji kopi

- a. Apresiasi video
- b. Kontemplasi
- c. Intuisi
- d. Ide gagasan
- e. Implementasi
- f. Analisis kebutuhan
- g. Proses penciptaan karya
- h. Penyajian karya

## BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan hasil dari proses penggunaan *software ableton* dalam pembuatan musik *video mapping* pengolahan biji kopi

## BAB V SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Bab ini berisi tentang kesimpulan dan rekomendasi dari jawaban terhadap tujuan yang sudah dilakukan