

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Saat ini teknologi dalam bidang apapun terus mengalami perkembangan, terutama di bidang teknologi musik digital. Lalu tidak bisa di pungkiri bahwa hampir semua aspek kehidupan telah banyak di pengaruhi oleh perkembangan teknologi. Musik adalah salah satu bidang yang di pengaruhi oleh perkembangan teknologi. Apabila berbicara mengenai hubungan antara musik dan teknologi, tentu sudah dapat dipastikan bahwa banyak perubahan besar yang terjadi akibat pengaruh dari perkembangan teknologi tersebut. Maraknya kemajuan teknologi membuat pengaruh pada musik karena dengan teknologi saat ini memudahkan seseorang untuk dapat berkarya khususnya di bidang musik dengan bermodalkan media komputer, *speaker*, pengetahuan tentang software dan hardware rekaman untuk membuat karya musik berdasarkan genre yang mereka suka.

Dalam teknologi musik terdapat perkembangan dari segi software yang kini melahirkan software pembuat musik yang mudah di operasikan tanpa harus menggunakan hardware tambahan dan juga mudah didapatkan secara gratis di internet. Adapun beberapa software pembuat musik yang populer di internet dan banyak di akses ataupun diperjual belikan di pasaran seperti Cubase, Logic PRO, FL Studio, Ableton Live dan masih banyak lagi. Teknologi yang berkembang dalam bidang musik melahirkan kecerdasan buatan atau A.I (*artificial intelegent*), juga di dukung dengan adanya VSTi (*Virtual Audio Technology Instrument*) yang mana para komposer dapat menuangkan imajinasi musikalnya kedalam bentuk bunyi-bunyian yang terdapat pada VSTi tersebut. VSTi ini dibuat oleh grup ataupun perorangan di berbagai kalangan masyarakat yang tujuannya untuk mengkomersilkan produk dari VSTi tersebut. Sehingga bisa dimanfaatkan oleh para komposer sebagai bentuk dari pemanfaatan kecerdasan buatan atau A.I.

Dalam pengamatan peneliti, sebelum adanya A.I (*artificial intelegent*), DAW (*Digital Audio Worktesion*), dan VSTi (*Virtual Audio Technology*)

Instrument), seorang Komposer dan *Arranger* masih menggunakan Metode konvensional salah satu contohnya mengumpulkan musisi dan menggarap karya secara alami ditempat, dan juga seorang komposer dan *arranger* dalam tahap proses rekaman masih terbatas dari segi pemilihan *software* musik dan virtual instrumen yang akan digunakan serta masih terbatas dalam simulasi audio. Simulasi audio merupakan suatu bentuk tiruan dalam bentuk rekaman suara (audio) yang mirip/sama dengan keadaan aslinya.

Berdasarkan sifat-sifat cara kerjanya penciptaan musik menghasilkan tiga bentuk Dalam suatu proses penciptaan karya musik, yakni lagu, aransemen, dan komposisi. Sebagaimana yang dikemukakan Darajatun (2018:14) Kemampuan menciptakan suatu karya yang timbul dari gagasan atau ide seseorang di pengaruhi dengan kreativitas, salah satunya aransemen, yaitu usaha untuk membuat atau mengubah komposisi musik yang didasarkan oleh komposisi musik yang sudah ada atau berbasis dari lagu yang sudah ada.

Dengan demikian terdapat kecenderungan dari kreator musik dalam mengubah dan menyusun ulang sebuah lagu atau komposisi musik berupa inovasi secara musikal berdasarkan pengalaman-pengalaman yang didapat ketika mengapresiasi sebuah karya musik. Pernyataan tersebut sesuai dengan fenomena perkembangan re-aransemen lagu-lagu sunda yang berlangsung hingga saat ini. Bahkan terdapat beberapa lagu lama (sunda) yang digarap kembali hingga menghasilkan kreasi yang baru. Seperti lagu *cingcangkeling* dan *Lalajo Wayang* yang diaransemen oleh Alm. Drs. J.L. Hestyono, M.Si dalam bentuk paduan suara, lagu *Maen Bal* yang diaransemen oleh Langen Paran Dumadi dengan bentuk paduan suara, lagu *Lalajo Wayang* dan *Badminton* yang diaransemen oleh Alm. Eri Palamarta (Eri Raff) dengan bentuk paduan suara, lagu *Manuk Dadali* yang diaransemen oleh Addie M.S dalam bentuk orkestra, lagu *Es Lilin* yang diaransemen oleh Fauzie Wiriadisastra (Bandung Philharmonic) dalam bentuk orkestra, lagu *Bubuy Bulan* yang diaransemen oleh Habib Usman Az-Zahir dalam bentuk kolaborasi *Big Band* dan instrumen etnik jawa barat, lagu *Es Lilin* yang diaransemen oleh Ega Robot dalam bentuk format band dan kendang, lagu *Bangbung Hideung* yang diaransemen oleh Iwan Gunawan, S.Pd, M. Sn dalam bentuk Virtual

Jamming (Remix), ada pula lagu *Bangbung Hideung* yang diaransemen oleh Rusdy Oyag dalam bentuk kolaborasi kendang rampak, tarompet pencak, dan keyboard, dan lagu Buah Kawung yang diaransemen oleh Yoyon Darsono dengan format kacapi biola yang diaransemen ulang oleh Yoyon Darsono dengan interpretasi baru yang menggunakan dua instrumen.

Adapun lagu Buah Kawung yang digunakan untuk sajian iringan tari jaipongan yang dinyanyikan oleh Cicih Cangkurileng pada aransemen grup Ronggeng Midang. Selain itu lagu Buah Kawung biasanya dibawakan dalam kesenian tradisional Sunda yaitu pencak silat. Terdapat kecenderungan musisi dalam mengolah atau mengaransemen sebuah karya musik berdasarkan kebutuhan, baik secara fungsional seperti pada aransemen lagu Buah Kawung yang dipergunakan untuk pencak silat tersebut ataupun secara kebutuhan pertunjukan yang membutuhkan esensi perkembangan instrumen dengan menggunakan teknologi instrumen musik saat ini.

Kecenderungan kebutuhan pertunjukan tersebut peneliti temukan dalam aransemen lagu Buah Kawung oleh Aditya Pratama, peneliti menemukan inovasi lagu Buah Kawung yang diaransemen oleh Aditya Pratama dengan konsep format instrumen yang menarik dan berbeda dari lagu aslinya.

Berdasar pengamatan peneliti, lagu Buah Kawung yang telah diaransemen oleh Aditya Pratama memiliki konsep yang menarik yakni mengangkat satu isu multikulturalisme dalam artian pencampuran antar budaya dalam estetika musiknya. Lagu Buah Kawung yang diaransemen oleh Aditya Pratama menggunakan gamelan salendro dan alat musik barat meliputi (keyboard, drum, trumpet, alto saxophone, tenor saxophone, gitar, dan bass). Secara kompositoris Karya aransemen lagu Buah Kawung oleh Aditya Pratama memiliki point menarik yaitu Format Instrument yang bervariasi tidak hanya alat musik sunda tetapi ada juga musik barat.

Apa yang dikerjakan oleh Aditya Pratama dalam menggarap lagu Buah Kawung memiliki cara kerja yang kekinian. Yaitu dengan dilakukannya banyak pemanfaatan teknologi digital musik dalam proses penciptaan karyanya, hingga proses transformasi gagasan kepada para pemainnya. Hal tersebut pernah diterapkan dalam beberapa garapan musik sebelumnya seperti lagu Bahagiamu

Adalah Asaku, Hirup Akur Tur Rea Dulur, dan Nyawang Lampah ka Alam Baqa yang dinyanyikan oleh Prof. Dr. H. M. Solehuddin, M.Pd (Rektor UPI) yang dalam proses pembuatannya melibatkan teknologi musik seperti DAW dan VSTi. Konsep ini dapat dijadikan sebagai proses kreatif pencipta musik di era sekarang.

Berdasarkan fakta di atas maka peneliti tertarik untuk meneliti bagaimana proses kreatif penciptaan aransemen yang dilakukan. Oleh karena itu, peneliti memiliki gagasan untuk mengadakan penelitian dengan judul “**PROSES KREATIF ADITYA PRATAMA DALAM KARYA ARANSEMEN LAGU BUAH KAWUNG**”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan, maka peneliti menyusun rumusan masalah penelitian yaitu bagaimana Proses Kreatif Aditya Pratama Dalam Karya Aransemen Lagu Buah Kawung ? untuk menjawab rumusan masalah tersebut akan dibatasi dalam bentuk pertanyaan penelitian sebagai berikut :

- 1.2.1 Bagaimana Tahapan yang dilakukan oleh Aditya Pratama dalam mengaransemen lagu Buah Kawung ?
- 1.2.2 Bagaimana Strategi Aditya Pratama dalam proses kreatif aransemen lagu Buah Kawung ?
- 1.2.3 Bagaimana hasil proses kreatif Aditya Pratama dalam mengaransemen lagu Buah Kawung ?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan yang diharapkan dalam penelitian ini adalah untuk menjawab segala masalah yang ada pada penelitian. Seperti:

1.3.1 Tujuan Umum

Untuk mengetahui Proses Kreatif Aditya Pratama Dalam Karya Aransemen Lagu Buah Kawung.

1.3.2 Tujuan Khusus

- 1.3.2.1 Untuk mengetahui bagaimana tahapan yang dilakukan oleh Aditya Pratama dalam aransemen lagu Buah Kawung

1.3.2.2 Untuk mengetahui strategi Aditya Pratama dalam proses kreatif aransemen lagu Buah Kawung

1.3.2.3 Untuk mengetahui bagaimana hasil proses kreatif aditya pratama dalam mengaransemen lagu Buah Kawung

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian ini meliputi manfaat segi teori (manfaat teoritis) dan manfaat dari segi praktek (manfaat praktis) yang terkait, antara lain :

1.4.1 Manfaat Teoritis

Penelitian mengenai proses kreatif Aditya Pratama dalam karya aransemen lagu Buah Kawung, diharapkan dapat menjadi bahan pembelajaran, sumbangan ilmu pengetahuan untuk menambah wawasan serta pengetahuan tentang cara membuat karya musik dengan metode Aditya Pratama.

1.4.2 Manfaat Praktis

1.4.2.1 Peneliti

Dengan adanya penelitian tentang proses kreatif Aditya Pratama dalam karya aransemen lagu Buah Kawung, memberikan pengalaman dan wawasan serta memberikan kontribusi khususnya perkembangan di proses kreatif aransemen oleh Aditya Pratama.

1.4.2.2 Institusi

Dengan dilakukanya penelitian tentang proses kreatif Aditya Pratama dalam karya aransemen lagu Buah Kawung, diharapkan dapat menambah perpustakaan khususnya di departemen pendidikan Seni Musik FPSD UPI dan menambah pengetahuan yang dapat dijadikan sumber inspirasi bagi mahasiswa UPI terutama Seni Musik khusus pula untuk mahasiswa Universitas Pendidikan Indonesia, agar lebih menambah wawasan terkait proses kreatif aransemen oleh Aditya Pratama.

1.4.2.3 Mahasiswa Seni Musik

Dengan adanya penelitian tentang proses kreatif Aditya Pratama dalam karya aransemen lagu Buah Kawung, diharapkan memberikan motivasi

untuk lebih mengenal dan menambah wawasan dalam proses aransemen musik.

1.5 Struktur Organisasi Penulisan

Gambaran mengenai keseluruhan isi Skripsi dan pembahasannya dapat dijelaskan dalam sistematika penulisan sebagai berikut:

1. Bab I Pendahuluan

Bagian pendahuluan menjelaskan mengenai latar belakang penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi skripsi.

2. Bab II Kajian Pustaka

Bagian ini membahas mengenai kajian pustaka mencakup teori-teori yang relevan dengan penelitian.

3. Bab III Metode Penelitian

Bagian ini membahas mengenai komponen dari metode penelitian yaitu desain penelitian objek dan partisipan penelitian, teknik pengumpulan data, analisis data dan instrumen penelitian.

4. Bab IV Temuan dan Pembahasan

Bagian ini membahas mengenai hasil penelitian dan pembahasannya.

5. Bab V Simpulan, Implikasi, dan Rekomendasi

Bagian ini membahas mengenai penafsiran dan pemaknaan penulis terhadap hasil analisis temuan penelitian.