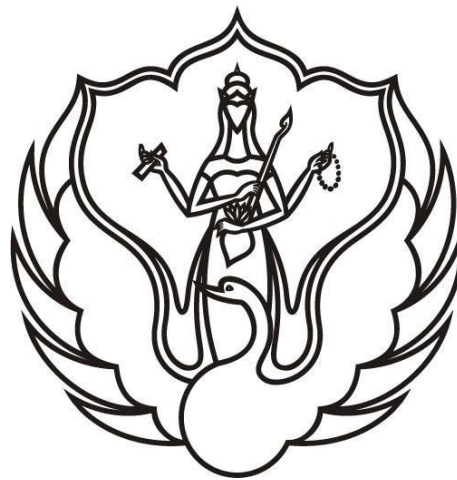


NASKAH PUBLIKASI ILMIAH

“HIDE AND SEEK”
PENERAPAN KONSEP ALEATORIC TERHADAP
GAGASAN ACOUSMATIC

Program Studi S1 Penciptaan Musik



Oleh:

Hafiz Bimandaru Kautsar Ghiffary

161 00430 133

PROGRAM STUDI PENCIPTAAN MUSIK
FAKULTAS SENI PERTUNJUKAN
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2021

**“HIDE AND SEEK”
PENERAPAN KONSEP ALEATORIC TERHADAP
GAGASAN ACOUSMATIC**

Hafiz Bimandaru Kautsar Ghiffary¹, Royke Bobby Koapaha², Maria Octavia
Rosiana Dewi³

¹Alumnus Program Studi S1 Penciptaan Musik, FSP ISI Yogyakarta
hafizbimandaru@gmail.com

²Dosen Pembimbing Penciptaan Musik FSP ISI Yogyakarta

³Dosen Pembimbing Penciptaan Musik FSP ISI Yogyakarta

ABSTRAK

Fenomena spasial bunyi kerap ditemui dalam kehidupan sehari-hari, namun tidak banyak yang menyadari keberadaan hal tersebut. Dalam hal lain manusia kerap mengaitkan fenomena bunyi dengan sumbernya. Hal tersebut yang menjadi permasalahan pada penelitian ini, yaitu pemetaan bunyi dan juga kemungkinan peluang pelepasan konteks bunyi terhadap sumber bunyi. “*Hide and Seek*” adalah komposisi musik yang mengimitasi dari fenomena gejala bunyi pada permainan petak umpet dengan menggunakan media komputasi untuk memanipulasi suara yang dihasilkan oleh instrumen konvensional. Ide penciptaan berangkat pada kesadaran fenomena kemunculan bunyi yang acak dan tidak statis pada satu tempat dan upaya untuk melepaskan sumber bunyi dari sumber bunyi. Pergerakan bunyi yang acak dan telah diamplifikasi mampu memberikan pengalaman baru bagi pendengar.

Penggabungan konsep *aleatoric* dan gagasan *acousmatic* dapat direalisasikan dengan bentuk musik *electroacoustic*. Untuk mendapatkan jawaban secara garis besar, dilakukan beberapa langkah yaitu pengumpulan data, memilah data, merancang dan membuat sketsa. Terdapat penggunaan bantuan komputasi dalam memproses suara dan diberi otomasi pada tiap efek suara sebagai cara untuk memperoleh jawaban mengkolaborasikan konsep *aleatoric* terhadap gagasan *acousmatic* serta melakukan pemetaan terhadap bunyi.

Hasil kesimpulan yang diambil adalah: terdapat upaya perwujudan pergerakan bunyi dan melepaskan konteks bunyi dari sumber bunyi dengan menggunakan media komputasi dan amplifikasi pada tiap instrumen. Pergerakan bunyi disiapkan secara acak pada komputer, dan tiap efek suara diberi otomasi agar dapat bergerak mandiri. Pergerakan bunyi yang dipadukan dengan efek suara, mampu memunculkan efek bunyi baru.

A. Latar Belakang Penciptaan

Dalam kehidupan sehari-hari manusia hidup dikelilingi banyak suara, seperti suara motor yang lalu lalang, orang yang sedang bersenda gurau, suara burung, dan lain-lain. Namun manusia selalu berusaha untuk mendefinisikan suara sebagai penanda sesuatu, sebagai contoh adalah suara adzan yang berasal dari toa masjid yang menandakan waktu untuk melakukan shalat bagi umat muslim, atau suara rintikan hujan yang menjadi penanda hujan. Manusia terbiasa melekatkan bunyi sebagai identitas objek tertentu, sehingga kita tidak dapat mengenal bunyi sebagai bunyi itu sendiri, sebagai contoh suara kaki kuda yang sedang berlari pada tayangan *National Geographic* yang pada dasarnya bukan berasal dari suara telapak kaki kuda, melainkan berasal dari batok kelapa yang dihentakan ke pasir.

Di lain hal, bila diamati dengan seksama, bunyi-bunyian yang ada di lingkungan sekitar, secara tidak disadari menciptakan fenomena spasial yang memiliki nilai artistik. Sebagai contoh kasus, riuh lalu lalang kendaraan di jalan raya. Ketika kendaraan berlalu lalang, bunyi dari knalpot ataupun bunyi dari kendaraan itu sendiri memiliki desibel suara yang tinggi, namun semakin menjauh desibelnya semakin menurun dan perlahan menghilang. Lalu tiba-tiba dari arah yang berlawanan dikejutkan oleh suara klakson kendaraan lain yang memberikan kesan kejutan di jalan raya. Jika dicermati lebih jauh dan mau lebih peka lagi terhadap suara di jalan, selain suara kendaraan juga terdapat suara kicauan burung dan juga suara daun dan dahan yang saling bergesekan karena tertiup angin yang seolah suara-suara tersebut saling bersahutan. Hal tersebut berkaitan dengan pendapat dari Smalley :

Sitting by the window I don't see the road or any other houses, just the river and the landscape. At its closest visible point the river lies at about forty-five degrees below me. In the dusk, sounds of day and night mingle. I lean on the windowsill and put my head outside to let my ears enter the outdoors space. My listening space is bounded by the house walls, now to each side just behind my ears. The conditions are acousmatic: I may be able to make out the lie and shapes of things but cannot see the sources of any of the sounds I hear. There are four, longer-term sounding participants – the river, frogs, cicadas, swifts. (Smalley 2007)

Ketika manusia dapat mengenali bunyi sebagai bunyi itu sendiri, persepsi manusia terhadap bunyi akan berubah bahwa sumber bunyi musik tidak hanya berasal dari instrumen musik saja, namun banyak sumber bunyi yang dapat diolah menjadi musik. Kepekaan terhadap bunyi ini dapat membantu dan mempermudah dalam proses kreatif pembuatan karya musik. Sebagai contoh Weird Genius dalam karyanya yang berjudul Lathi, merekam suara starter mobil yang kemudian ditransformasi menjadi melodi melodi utama pada karya tersebut.

Pandangan terhadap kemurnian dari bunyi berangkat dari gagasan *acousmatic* yang mana mengolah bunyi murni sebagai material dasarnya. Pengolahan bunyi dilakukan dengan cara merekam suara-suara di sekitar atau yang diinginkan, kemudian rekaman tersebut disusun ulang dan delokalisasi pemetaan bunyinya. *Acousmatic* dimulai oleh Pierre Schaeffer pelopor *musique concrete* pada tahun 1940 sampai 1950 di Paris yang kemudian diadopsi menjadi sebuah terminologi yang dicetuskan oleh François Bayle di tahun 1970. Musik *acousmatic* adalah salah satu bentuk musik *electroacoustic* yang sering menggunakan rekaman yang diambil dari dunia sekitar kita sebagai sumber material suara yang signifikan (Battier 2007).

Bagi Schaffer, suara-suara yang ada di dunia menjadi material musik. Schaffer juga berpendapat bahwa semua bunyi dapat diproses dengan cara direkam, diedit, dimanipulasi, sehingga menjadi sebuah komposisi dengan materi yang benda nyata yang ada di dunia ini (Andean 2014). *Acousmatic* merupakan form untuk musik konkret yang diawali dengan muncul alat perekam atau tape. Gagasan *acousmatic* memiliki potensi untuk terjadi kontra subjektivisme dan kemungkinan-kemungkinan hal yang tak terduga atau kebetulan. Peluang tak terduga ini memiliki kedekatan dengan konsep musik *aleatoric*.

Aleatoric berasal dari bahasa Latin yang memiliki arti dadu, yang mana unsur peluang terjadinya hal yang tak terduga menjadi aspek utama (Revill 2014). Contoh permasalahan gagasan *acousmatic* yang kerap dijumpai adalah dalam proses perekaman atau pemilihan sumber bunyi pada gagasan *acousmatic* mengedepankan kemurnian bunyi yang mana sangat acak tanpa dapat diprediksi waktunya karena kemunculan bunyi tersebut tanpa disengaja oleh pembuatnya dan sangat berkaitan dengan konsep *aleatoric* yang salah satu tekniknya menggunakan notasi grafis sebagai media kompositoris interpretatif. Bunyi yang ditangkap pada proses amplifikasi dan diberi efek suara mampu memberi kesan acak, sama seperti interpretatif terhadap notasi grafis yang diinterpretasikan oleh pembacanya. Hal ini yang melandasi penulis untuk melakukan amplifikasi pada alat musik diberi efek suara sehingga mampu menambah kesan acak dari interpretasi tiap pemain.

Berdasarkan dari hal tersebut yang menjadi latar belakang penulis untuk membuat karya musik yang berjudul "*Hide and Seek*". Judul tersebut dalam bahasa Indonesia memiliki arti petak umpet yang merupakan sebuah permainan anak-anak. "*Hide and Seek*" biasanya dimainkan oleh beberapa anak, yang mana ada satu anak menghitung 1 sampai 10 dengan menutup mata, sedangkan teman-temannya harus mencari tempat persembunyian agar tidak di ketahui oleh temannya yang sedang berhitung. Pada proses mencari tempat persembunyian, anak-anak yang bersembunyi secara tidak sadar akan membuat berbagai kegaduhan, baik itu berlari sambil tertawa, suara langkah kaki yang beriringan, maupun suara teriakan yang bertujuan untuk mendistraksi agar ia tidak ditemukan. Fenomena tersebut bila kita telaah lebih dalam, kaya akan fenomena

artistik yang kompleks. Pola ritmik yang bersahutan, *unisound*, momentum, dan banyak hal lain yang dapat diolah dan diproses menjadi sebuah karya musik.

Berdasarkan eratnya keterkaitan antara *aleatoric* dan *acousmatic*, muncullah gagasan untuk membuat karya "*Hide and Seek*" sebagai medium dalam pengelaborasi 2 bentuk musik. Pemilihan komputasi sebagai medium untuk memproses karya dengan bantuan alat perekam, sehingga dapat leluasa dalam eksplorasi kemungkinan bunyi yang muncul. Notasi grafis penulis pilih sebagai pembatas aspek kemungkinan bunyi yang akan di munculkan. Penulis memilih judul "*Hide and Seek*" dengan pertimbangan memunculkan hasrat permainan petak umpet yang mana selalu penuh kejutan bagi setiap orang yang bermain, dan banyak kemungkinan bunyi yang akan terjadi saat bermain petak umpet. Berdasarkan gagasan tersebutlah penulis memilih judul "*Hide and Seek*".

B. Rumusan Ide Penciptaan

1. Bagaimana kemungkinan pemetaan bunyi dalam konsep *aleatoric* ?
2. Langkah apa yang dapat dilakukan dalam menerapkan konsep *aleatoric* berdasarkan gagasan *acousmatic* ?

C. Tujuan Penciptaan

1. Untuk mengetahui bagaimana cara memetakan bunyi dalam karya "*Hide and Seek*" mampu menerapkan konsep *aleatoric*.
2. Untuk mengetahui langkah-langkah dalam penerapan konsep *aleatoric* berdasarkan gagasan *acousmatic*.

D. Tinjauan Sumber Sumber

Pustaka:

1. Jurnal yang ditulis oleh James Andean yang berjudul *Sound and Narrative : Acousmatic Composition as Artistic Research* yang diterbitkan di tahun 2014 oleh *Journal of Sonic Studies* . Jurnal ini membahas tentang apa itu musik *acousmatic* dan perspektif musik *acousmatic*. Jurnal ini hanya membahas tentang teori *acousmatic* saja, tetapi tidak membahas bagaimana kesinambungan antara *acousmatic* dengan *aleatoric*. Manfaat dari jurnal ini bagi proses penciptaan karya musik "*Hide and Seek*" sebagai acuan dalam pemahaman gagasan *acousmatic*.
2. Jurnal yang ditulis oleh Enrico Curreri yang berjudul *Aesthetic Perturbation: Using a Chance/Aleatoric Music Therapy Intervention to Reduce Rigidity in Adult Patients with Psychiatric Disorders* (2013). Di dalam jurnal ini menjelaskan tentang musik *aleatoric* dan bagaimana menggunakan teori *aleatoric* ke dalam komposisi musik, namun pada jurnal ini tidak menjelaskan bagaimana cara mengelaborasi teknik komposisi *aleatoric* ke dalam gagasan

acousmatic. Jurnal ini bermanfaat dalam proses penerapan konsep *aleatoric* ke dalam gagasan *acousmatic*.

3. Disertasi yang ditulis oleh Cathy Lynn Cox yang berjudul *Listening to Acousmatic Music* (2006). Disertasi ini membahas tentang bagaimana cara untuk dapat menganalisis, mendengarkan, dan menyusun musik *acousmatic*. Di dalam disertasi ini hanya membahas teknik komposisi *acousmatic*, dan tidak membahas bagaimana cara menggabungkan dengan teknik konsep *aleatoric*, namun hal ini sangat besar manfaatnya dalam penerapan konsep *aleatoric* ke dalam gagasan *acousmatic* pada karya "*Hide and Seek*".
4. Buku yang ditulis oleh Bruce Bartlett yang berjudul *Practical Recording Techniques* (2009). Buku ini berisi tentang tata cara rekaman dan penggunaan efek-efek di dalam rekaman. Di dalam buku ini hanya membahas teori tentang rekaman, namun tidak ada pembahasan tentang *aleatoric* maupun *acousmatic*. Maka dari itu buku ini sangat bermanfaat dalam penerapan teori rekaman untuk mewujudkan penerapan konsep *aleatoric* ke dalam gagasan *acousmatik*.
5. Jurnal yang ditulis oleh Maria Octavia Rosiana Dewi yang berjudul *Pelibatan Idiom Musik Tradisi Dalam "Game Land No.5"* Karya Slamet Abdul Sjukur. Jurnal ini membahas pelibatan idiom musik tradisi yang dilakukan Slamet Abdul Sjukur dalam karya musiknya yang berjudul "*Game Land No.5*". Jurnal ini juga memberikan paparan mengenai *program note* dan notasi grafis untuk instrumen tradisi. Penulis menggunakan jurnal ini sebagai acuan dalam penggarapan karya "*Hide and Seek*" karena salah satu instrumen yang penulis gunakan merupakan instrumen tradisi, yaitu gender.

Sumber Karya;

1. *Rain Spell*, karya Toru Takemitsu untuk flute, klarinet, harpa,= piano, dan vibraphone. Karya ini mengekspresikan kekaguman Takemitsu terhadap hujan dan air yang mengalir secara acak. Penulisan notasi pada karya ini menggunakan teknik penulisan notasi gaya baru, dengan penyesuaiannya pada estetika yang diinginkan oleh Takemitsu. Berdasarkan dari partitur ini, menjadi acuan bagi penulisan notasi pada "*Hide and Seek*".
2. *...blood blossoms...*, karya Ken Ueno untuk sextet yang diampifikasi. Karya ini ditulis pada tahun 2002 untuk Bang On a Can All-Stars, sebuah komunitas musik kontemporer internasional dari Amerika Serikat. Pada karya ini, Ken Ueno berfokus pada pembentukan tekstur musikal dengan pemanfaatan *drone tones* pada piano yang dikombinasikan dengan kelima instrumen lainnya yang secara bergiliran membuat motif pointilistik dan *drone tones* tergantung registernya masing-masing. Penulis menemukan pada birama ke 44-45 terdapat penggabungan antara *drone tones* dan *sustained chords* pada piano, gitar elektrik, dan violoncello. Hal ini menjadi sebuah inspirasi untuk karya *Hide and Seek*.

3. *Bagatelle into padshop*, karya Adrian Moore. Karya ini merupakan hasil dari rekaman permainan *pinball* yang dimainkan secara acak kemudian diproses ulang menggunakan *synthesizer* di dalam DAW cubase. Karya ini menunjukkan potensi munculnya peluang yang acak yang kemudian dapat diproses ulang. Proses manipulasi tersebut bertujuan untuk merubah bunyi asli menjadi bunyi yang baru dengan menggunakan media komputasi. Hal tersebut berkaitan dengan ide gagasan karya "*Hide and Seek*" yaitu memurnikan bunyi, namun yang membedakan dengan karya ini adalah penulis melakukan proses manipulasi secara langsung tanpa melakukan proses perekaman, sedangkan pada karya ini Adrian Moore melakukan perekaman terlebih dahulu sebelum melakukan manipulasi suara.
4. *L'Oeil écoute*, karya Bernard Parmegiani. Karya ini merupakan rekaman kereta yang berjalan yang kemudian diproses ulang. Pada karya ini suara-suara ditata ulang dan diberi efek suara sehingga suara awal berubah menjadi bunyi yang berbeda. Pemetaan suara dan manipulasi suara yang dilakukan oleh Parmegiani di dalam karya ini menjadi acuan pemetaan dalam karya "*Hide and Seek*", namun penulis tidak menggunakan cara perekaman seperti yang dilakukan oleh Parmegiani. Penulis melakukan manipulasi secara langsung pada karya "*Hide and Seek*".
5. *M.É.*, karya Philippe Leroux. Karya ini merupakan rekaman beberapa suara seperti kuas, logam, perkusi, dan suara-suara lain yang dikombinasikan dengan sinyal murni. Philippe Leroux melakukan beberapa trik manipulasi suara, salah satunya adalah pemetaan bunyi yang bergerak tidak terpaku pada satu tempat saja. Pemetaan bunyi di dalam karya ini menjadi acuan dan referensi dalam melakukan pemetaan bunyi di dalam karya *Hide and Seek*.

E. Landasan Teori

1. *Acousmatic*

Pada beberapa tahun terakhir, istilah *acousmatic* telah digunakan untuk menggambarkan situasi mendengarkan di mana sumber atau penyebab suara tidak disajikan (secara visual) ke pendengar. Ketika digunakan dalam konteks ini, istilah *acousmatic* menunjukkan sikap estetika di mana sebuah situasi mendengarkan yang *acousmatic* penting untuk presentasi dan penerimaan musik (Andean 2014).

Manusia sering mendengarkan musik ataupun suara-suara, namun manusia selalu terfokus pada aspek musikal dari bunyi – ritme, timbre, tekstur, dan aspek melodi. Manusia kerap dibutakan terhadap potensi musik dari suara yang ada di lingkungan sekitar, oleh peran bunyi sebagai penanda objek atau tindakan yang membuat suara tersebut. Manusia sering melupakan aspek-aspek atau tindakan apa yang menyebabkan suara itu muncul. Contoh kasus seperti saat hujan tiba, manusia hanya mendengar penanda untuk "hujan", padahal terdapat pola perkusif yang menarik dari rintikan hujan yang mengenai benda-benda seperti seng, genteng, atau benda apapun yang mampu

memunculkan suara bila terkena tetesan hujan. Potensi musik yang tersembunyi ini terungkap setelah memiliki kesadaran dan merubah cara pandang terhadap bunyi itu dengan mendefinisikan ulang suara hanya berdasarkan karakteristik soniknya sendiri (Andean 2014).

Reduced listening adalah sebuah paradigma mendengarkan di mana sumber suara sengaja diabaikan untuk fokus pada sifat dan karakteristik sonik yang melekat pada suara. Ini adalah konsep dari *musique concrète*. *Musique concrète*, (Prancis: "musik konkret"), teknik eksperimental pada komposisi musik yang menggunakan suara rekaman sebagai bahan mentah (Andean 2014). Prinsip dasar *musique concrète* terletak pada kumpulan berbagai suara yang direkam pada tape (atau, pada disk) untuk menghasilkan montase suara. Selama proses *composing*, suara yang dipilih dan direkam dapat dimodifikasi dengan cara apa pun yang diinginkan — diputar mundur, dipotong pendek atau diperpanjang, di beri efek ruang gema, variasi dalam nada dan intensitas, dan juga dapat melakukan pemetaan suara yang diinginkan (*panning*).

I lower the pick-up arm as one rhythmic group starts. I raise it just as it ends, I link it with another and so on. How powerful our imagination is! When in our minds we pick out a certain rhythmic or melodic outline in a sound fragment like this, we think we have its musical element (Kane 2014).

Langkah penting dalam mematahkan cengkeraman sumber penyebab fisik adalah mengidentifikasi fragmen suara. Fragmen yang direkam, bukan sumber fisiknya, memperoleh plastisitas bahan komposisi. Dengan begitu objek suara tidak lagi dapat dipahami sebagai penyebab material fisik dari suara yang ditangkap oleh penanda (Kane 2014). Penekanan Pierre Schaeffer pada reduksi pendengaran dan suara non indeks objek dapat dipahami sebagai upaya agar eksperimen komposisinya diterima sebagai musik dan bukan sebagai rangkaian efek suara, karena gagasannya tentang *musique concrète* muncul sebagian dari karya Schaeffer sebagai engineer efek suara untuk *French Radio*. Demikian pula, teoretis yang diciptakan Denis Smalley termotivasi berdasarkan upaya agar karya-karya akustiknya (terutama) diterima di kalangan musikologi arus utama, di mana bahkan hari ini disebut kualitas mutlak musik sering dijunjung tinggi, dan musik elektroakustik diperlakukan sebagai elemen pinggiran yang memiliki sedikit kesamaan dengan karya instrumental. Smalley mengakui aspek "referensial" dari suara akustik setara dengan referensi serupa dalam musik instrumental (terutama dalam hal abstrak referensi seperti "isyarat") (Cox 2006).

Schaeffer mencoba untuk membedakan pendekatannya dari praktik tradisional komposisi musik terikat dengan notasi, dengan memilih untuk mengidentifikasi praktiknya sebagai *musique concrète*. Musik abstrak, yang dikontraskan oleh Schaeffer dengan *musique concrète*, adalah musik yang dimulai dengan nada, mengatur pemikiran musiknya dalam kerangka nada, dan kemudian menutupinya dengan kedok suara akustik atau elektronik.

Musik abstrak memberi catatan ideal tubuh nyaring melalui realisasi skor oleh pemain atau *engineer*. Itu dimulai secara diam-diam di kepala dan berakhir dengan pakaian suara yang bergetar. *Elektronische Musik* Jerman, anak serialisme, hanyalah musik abstrak. Dengan "aturannya. . . diformulasikan seperti aljabar," Schaeffer dengan meremehkan menyebutnya sebagai "musik apriori" (Kane 2014).

Suara tidak menggantikan objek, namun suara adalah objek itu sendiri. Cage berpendapat bahwa suara tidak dapat disimbolkan dalam hubungan satu hal ke hal lainnya (Dyson, 1994: 373-407). Suara tidak dapat merepresentasikan mendengarkan pada suatu hal, melainkan suara adalah objek itu sendiri. Meskipun *acousmatic* dapat mereduksi pendengaran, tidak menutup kemungkinan masih mendengar bunyi yang masih terelasi dengan sumber bunyi. Ketika dikombinasikan dengan reduksi eidetik, dapat mengubah cara suara dikonseptualisasikan. Suara berubah menjadi fenomena *audible*, dipahami secara ontologis berbeda dari sumber kausalnya.

2. *Aleatoric*

Istilah musik *aleatoric* berasal dari kata Latin *alea*, yang berarti permainan dadu atau lemparan dadu atau dadu, karenanya istilah *aleator*, yang berarti pelempar dadu (Revill 2014). Metode komposisi ini juga dapat memanfaatkan melempar koin, mengambil kartu dari topi, dan seterusnya menentukan bagaimana karya musik akan disusun dan / atau dilakukan (Griffiths 1981). Musik *aleatoric* (juga musik *aleatory* atau musik kebetulan; dari kata Latin *alea*, yang berarti "dadu") adalah musik di mana beberapa elemen komposisi sengaja dibuat secara kebetulan, dan / atau beberapa elemen utama dari realisasi karya yang diubah diserahkan kepada penentuan pemainnya. Istilah ini paling sering dikaitkan dengan prosedur di mana elemen kebetulan melibatkan sejumlah kemungkinan yang relatif terbatas

Musik tak tentu atau tak terduga dapat dibagi menjadi tiga kelompok: (1) penggunaan prosedur acak untuk menghasilkan skor tetap yang ditentukan, (2) bentuk bergerak, dan (3) notasi tak tentu, termasuk notasi grafis dan teks (Griffiths, 2001: 38). Kelompok pertama memasukkan skor di mana elemen peluang hanya terlibat dalam proses komposisi, sehingga setiap parameter ditetapkan sebelum penampilan mereka. Dalam musik peluang John Cage (1951), misalnya, komposer memilih durasi, tempo, dan dinamika dengan menggunakan I Ching, sebuah buku Cina kuno yang mengatur metode untuk sampai pada nomor acak (Jeongwon and Song Hoo 2002). Karya ini benar-benar ditetapkan dari kinerja ke kinerja, Cage menganggapnya sebagai pekerjaan yang sepenuhnya ditentukan yang dibuat dengan menggunakan prosedur kebetulan (Patterson 2013).

Dalam jenis musik tak tentu yang kedua, elemen kebetulan melibatkan pertunjukan. Acara yang dinotasikan disediakan oleh komposer, tetapi aransementnya diserahkan kepada penentuan pemain. *Klavierstück XI* (1956)

dari Karlheinz Stockhausen mempersembahkan sembilan belas acara yang disusun dan dinotasikan dengan cara tradisional, tetapi pengaturan acara ini ditentukan oleh pemain secara spontan selama pertunjukan. Dalam karya Earle Brown yang berjudul *Available forms II* (1962), dirijen diminta untuk memutuskan urutan acara pada saat pertunjukan (Jeongwon and Song Hoo 2002).

Tingkat ketidakpastian terbesar dicapai oleh jenis musik tak tentu yang ketiga, di mana notasi musik tradisional digantikan oleh tanda-tanda visual atau verbal yang menunjukkan bagaimana sebuah karya dapat ditampilkan, misalnya dalam potongan skor grafis. Pada karya Earle Brown yang berjudul *December 1952* (1952) menunjukkan garis dan persegi panjang dengan berbagai panjang dan ketebalan yang dapat dibaca sebagai kenyaringan, durasi, atau tinggi nada. Pelaku memilih cara membacanya. Contoh lainnya adalah *Intersection No. 2* dari Morton Feldman (1951) untuk piano solo, yang ditulis di atas kertas koordinat. Satuan waktu diwakili oleh kotak yang dilihat secara horisontal, sedangkan tingkat nada relatif tinggi, tengah, dan rendah ditunjukkan oleh tiga kotak vertikal di setiap baris. Pemain menentukan nada dan irama tertentu yang akan dimainkan (Jeongwon and Song Hoo 2002).

F. Proses Penciptaan

1. Rumusan Ide Penciptaan

Ide penciptaan dari karya "*Hide and Seek*" adalah melepaskan konteks suara dengan sumbernya. Pelepasan konteks ini bertujuan untuk memurnikan suara itu sendiri, sehingga suara dapat berdiri sendiri sebagai bunyi yang dipadukan dengan pemetaan suara yang tidak statis pada satu posisi saja, melainkan bergerak secara acak dan tidak teratur. Media yang digunakan dalam karya ini adalah alat yang dapat diamplifikasi sehingga memudahkan untuk mentransformasi bunyi kedalam bentuk digital dan dapat dikomputerisasi menjadi bunyian yang berbeda dari sumbernya.

Pada proses amplifikasi ini, keberadaan komputer sangat berperan penting sebagai media pemurnian bunyi dan penyebaran bunyi. Selain melakukan amplifikasi pada tiap instrumen, penggunaan efek suara juga berperan penting dalam proses pemurnian suara. Proses manipulasi suara yang dilakukan meliputi merubah pitch, memetakan ulang posisi suara, memberi efek distorsi, dan juga merubah warna suara. Hal ini merupakan upaya dalam melepaskan konteks sumber bunyi terhadap bunyi itu sendiri.

2. Konsep Dasar dan Rancangan

Pada tahap ini penulis membuat konsep struktur bentuk musik dalam penggarapan karya "*Hide and Seek*". Secara general, karya ini terbagi menjadi 3 bagian utama yaitu A - B - C, namun pada tiap bagian terdapat sub bagian lagi sebagai penguat struktur dasar pada tiap bagiannya. Pada bagian pertama,

penulis menggunakan struktur A - B, pada bagian kedua menggunakan A - A', pada bagian ketiga menggunakan A - A'.

Setelah pemilihan struktur bentuk musik, kemudian penulis mulai melakukan penyesuaian pola struktur bentuk musik untuk mencari cela dan probabilitas dalam mengkolaborasikan *aleatoric* dengan *acousmatic*. Dalam hal ini penulis menemukan cela untuk memadukan *aleatoric* dengan *acousmatic* yaitu dengan bantuan media komputer. Komputer berperan sebagai media pemurnian bunyi yang dihasilkan instrumen musik menjadi bunyi yang berbeda dari sumber aslinya, sehingga pelepasan konteks bunyi terhadap sumbernya sangat memungkinkan untuk terjadi. komputer juga berperan dalam mengatur pemetaan ulang bunyi yang nantinya bunyi yang telah diproses oleh komputer dapat bergerak dinamis. Dalam hal ini keberadaan komputer sangat berpengaruh terhadap karya "*Hide and Seek*" ini.

3. Observasi dan Eksplorasi

Dalam tahap ini dilakukan observasi terhadap musik *aleatoric* dan *acousmatic* meliputi timbre, tekstur, durasi dan intensitas bunyi melalui sumber literasi seperti buku dan media elektronik seperti rekaman karya Ken Euno yang berjudul *...blood blossoms...*. Selain itu dilakukan juga observasi terhadap instrumentasi yang digunakan dan menganalisa efek-efek suara yang terdapat di pada karya-karya referensi penulis dalam proses kreatif ini. Aspek efek-efek suara yang sering muncul adalah *staccato*, *drone tone*, *distorsi*, *flanger*, *pitch bend*, dan *reverb*.

Setelah melakukan observasi, penulis mulai mencoba melakukan tahapan selanjutnya adalah eksplorasi. Pada tahapan eksplorasi ini penulis mencoba melakukan penggalian data terhadap efek-efek suara dan melakukan pengaplikasian efek suara di dalam komputer. Tujuan penggunaan komputer ini adalah untuk mentransformasi sinyal audio yang masuk kedalam soundcard dan diproses oleh komputer untuk menjadi bunyi yang baru.

Dalam tahapan selanjutnya, penulis melakukan eksplorasi dalam pengembangan tekstur, intensitas, timbre dan durasi yang dikolaborasikan dengan proses komputerisasi. Hal ini bertujuan untuk mencari momentum peluang bunyi baru yang muncul dengan perpaduan berbagai teknik dan efek suara. Pada proses ini, kreativitas dan imajinatif sangat berperan penting dalam mengulik kemungkinan kemungkinan bunyi.

3. Pembuatan Sketsa Dasar

Pada proses ini penulis membuat sketsa karya secara general untuk mempermudah dan mengerucutkan ide yang dituangkan. Pada proses ini penulis membagi 3 tahapan dalam pembuatan sketsa dasar yaitu:

- a. Pembuatan Sketsa Grafik
- b. Pembuatan Struktur Dasar
- c. Penentuan Jenis Instrumentasi

4. Penentuan Batasa Pilihan Untuk Pemain

Pada partitur, penulis memberikan arahan durasi berdasarkan menit. Hal ini penulis lakukan untuk melepaskan konteks determinan atau saklek pada karya ini, dan lebih mengutamakan probabilitas bunyi yang muncul pada momen-momen tertentu. Penulis hanya memberikan patokan menit untuk memainkan suatu bunyi dan membebaskan tempo, sehingga dapat membangun mood pemain dalam ensemble.

G. Kesimpulan

Pada bab ini berisi pemaparan kesimpulan yang menjawab rumusan masalah sebagai berikut :

1. Permasalahan Pertama

Kemungkinan pemetaan bunyi dalam konsep *aleatoric* pada karya “*Hide and Seek*”. Kemungkinan pemetaan bunyi yang dimaksud adalah memecah sinyal analog oleh komputer menjadi sinyal digital dan memetakan ulang sinyal tersebut sesuai dengan perintah kepada komputer. Letak suara akan diproses untuk berada di kanan, kiri, atas, atau pun di bawah sesuai dengan perintah yang telah dibuat pada komputer dan akan dikeluarkan menjadi sinyal analog oleh speaker.

Pada proses ini penulis menggunakan fitur otomasi oleh perangkat lunak *fruity loop*. otomasi disiapkan secara acak sehingga kemunculan letak bunyi tidak akan dapat diprediksi akan muncul dimana. Pergerakannya yang sangat dinamis dapat memperkaya variasi peluang bunyi pada karya ini. Fenomena bunyi yang tidak statis dan selalu bergerak ke kanan, kiri, atas bawah, secara acak mampu memberi probabilitas kesan bunyi yang berbeda, meski masih menggunakan efek suara yang sama, hal itu terjadi berkat pergerakan dan bertabrakan dengan frekuensi instrumen lainnya, sehingga saling mempengaruhi satu dengan lainnya dan secara tidak langsung tiap instrumen saling mengikat.

2. Permasalahan Kedua

Langkah yang dapat dilakukan dalam menerapkan konsep *aleatoric* berdasarkan gagasan *acousmatic* adalah penggunaan media komputasi dalam meleburkan konteks bunyi itu sendiri menjadi sebuah bunyi yang berbeda dari sumbernya. Langkah awal yang dilakukan adalah melakukan preparasi media yang akan digunakan seperti *mic*, *soundcard*, dan komputer. Langkah selanjutnya perlu untuk menyediakan perangkat lunak DAW sebagai tempat melakukan perubahan data atau sinyal menjadi sinyal audio yang baru. langkah selanjutnya adalah melakukan preparasi efek-efek suara dan juga

melakukan otomasi pada efek-efek suara, sebagai penggerak otomatis ketika karya dimainkan.

Hal teknis memang perlu diperhatikan, namun gagasan utama dan konsep dasar dari karya adalah yang dapat menentukan arah dari karya itu sendiri. maka perlu mempersiapkan konsep karya yang matang terlebih dahulu. Mempersiapkan sketsa dasar, menentukan instrumentasi, membuat partitur, memberi batasan pada pemain. Setelah hal-hal yang berkaitan dengan ranah konseptual selesai, kita dapat memikirkan langkah teknis guna mewujudkan konsep dasar yang telah dibuat.

Langkah-langkah tersebut merupakan tawar opsi untuk melakukan pelepasan sumber bunyi terhadap bunyi. Terdapat banyak hal lain yang dapat dilakukan untuk melepaskan penanda terhadap bunyi. Penawaran yang diberikan karya "*Hide and Seek*" merupakan salah satu cara yang termudah dalam melakukan proses manipulasi data secara langsung.

Secara general, tiap pemain bermain secara individu tanpa memperhatikan pemain lain, dan *clue* untuk memainkan terasa cukup acak, karena berdasarkan durasi *timer*. Secara keseluruhan, tiap instrumen saling melengkapi antara satu instrumen dengan yang lainnya, dan tanpa disadari saling mengimitasi satu dengan yang lainnya. Hal itu dapat diamati melalui dinamika permainan tiap pemain. Karya "*Hide and Seek*" memberikan penawaran variasi teknik, cara proses produksi, dan juga output yang mampu menambah warna pada khazanah musik, dengan memaksimalkan fitur yang terdapat pada komputer, dapat memperkaya kreatifitas dalam berkarya.

H. Daftar Pustaka

- Andean, James. 2014. "Sound and Narrative: Acousmatic Composition as Artistic Research."
- Battier, Marc. 2007. "The Electroacoustic Music Studies Network." *Leonardo*. MIT Press.
- Cox, C L. 2006. "Listening to Acousmatic Music. New York: Columbia University. 188 C."
- Dewi, Maria Octavia Rosiana. 2021. "Pelibatan Idiom Musik Tradisi Dalam 'Game Land No. 5' Karya Slamet Abdul Sjukur." *PROMUSIKA: Jurnal Pengkajian, Penyajian, Dan Penciptaan Musik* 9 (1): 51–63.
- Griffiths, Paul. 1981. *Modern Music: The Avant Garde since 1945*. George Braziller.
- Jeongwon, Joe, and S Song Hoo. 2002. "Roland Barthes' 'Text' and Aleatoric Music: Is the 'birth of the Reader' the Birth of the Listener?" *Музикологуја/Musicology*, no. 2: 263–81.
- Kane, Brian. 2014. "Pierre Schaeffer, the Sound Object, and the Acousmatic Reduction." *Sound Unseen: Acousmatic Sound in Theory and Practice*, 15–41.
- Patterson, David. 2013. *John Cage: Music, Philosophy, and Intention, 1933-1950*. Routledge.
- Revill, David. 2014. *The Roaring Silence: John Cage: A Life*. Simon and Schuster.
- Smalley, Denis. 2007. "Space-Form and the Acousmatic Image." *Organised Sound* 12 (1): 35–58.