

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

Tugas Akhir

Program S1 Studi Penciptaan Musik



Disusun Oleh:

Hafiz Bimandaru Kautsar Ghiffary

16100430133

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

2022

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

Tugas Akhir

Program S1 Studi Penciptaan Musik



Disusun Oleh:
Hafiz Bimandaru Kautsar Ghiffary
16100430133

PROGRAM STUDI PENCIPTAAN MUSIK
FAKULTAS SENI PERTUNJUKAN
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2022

LEMBAR PENGESAHAN

Tugas Akhir berjudul:

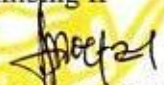
“*HIDE AND SEEK*” PENERAPAN KONSEP *ALEATORIC* TERHADAP GAGASAN *ACOUSMATIC* diajukan oleh Hafiz Bimandaru Kautsar Ghiffary NIM. 16100430133, Program Studi S1 Penciptaan Musik, Jurusan Penciptaan Musik, Fakultas Seni Pertunjukan Institut Seni Indonesia Yogyakarta **Kode Prodi: 91222**, Telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 12 Januari 2022 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I


Drs. Royke Bobby Koapaha, M.Sn.


NIP. 19611119 198503 1 004 / NIDN 0019116101

Pembimbing II


Maria Octavia Rosiana Dewi, S.Sn., MA.

NIP. 19771012 200501 2001 / NIDN 0012107702

Penguji Ahli/Anggota


Ovan Bagus Jatmika, S.Sn., M.Sn.

NIP. 198507032014041002 / NIDN 0003078502

Kaprodi Penciptaan Musik


Drs. Hadi Susanto, M.Sn.

NIP. 196111031991021001 / NIDN 0003116108



Dekan Fakultas Seni Pertunjukan,
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Siswadi, M.Sn.

NIP. 19591106 198803 1 001 / NIDN 0006115910

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama Mahasiswa : Hafiz Bimandaru Kautsar Ghiffary

Nomor Mahasiswa : 16100430133

Program Studi : S1 Pendidikan Penciptaan Musik

Fakultas : Seni Pertunjukan ISI Yogyakarta

Dengan ini menyatakan bahwa karya tulis ini merupakan hasil karya saya sendiri dan belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya dalam skripsi ini tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka

Yogyakarta, 5 Januari 2022

Yang membuat pernyataan



The image shows a handwritten signature in black ink over a yellow meter stamp. The stamp is a 10,000 Rupiah meter, featuring the Garuda Pancasila emblem and the text 'REPUBLIK INDONESIA', '10000', and 'METERAI TEMPEL'. The serial number 'D48AJX593125399' is visible at the bottom of the stamp.

Hafiz Bimandaru Kautsar Ghiffary

NIM. 16100430133

MOTTO

-Berani kotor itu baik!



KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa atas berkat rahmat serta kasih-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini yang mengambil judul *-Hide and Seek*|| Tulisan ini merupakan syarat mutlak sebagai persyaratan untuk mengakhiri jenjang pendidikan sarjana strata pertama pada Program Studi S1 Penciptaan Musik ISI Yogyakarta. terselesaikannya skripsi ini tidak terlepas dari bantuan banyak pihak, sehingga pada kesempatan ini dengan segala kerendahan hati dan penuh rasa hormat penulis menghaturkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Tuhan Yang Maha Esa karena berkat dan kebaikannya saya dapat menyelesaikan tugas akhir dengan baik.
2. Bapak Drs. Hadi Susanto, M.Sn. selaku Ketua Prodi Penciptaan Musik.
3. Joko Suprayitno, M.Sn. selaku Sekretaris Prodi Penciptaan Musik.
4. Drs. Royke Bobby Koapaha, M.Sn. selaku Pembimbing I yang telah meluangkan waktu, tenaga dan pikiran dalam membimbing hingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
5. Maria Octavia Rosiana Dewi, S.Sn., MA. selaku Pembimbing II yang telah meluangkan waktu, tenaga dan pikiran dalam membimbing hingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
6. Ovan Bagus Jatmika, M.Sn. selaku dosen wali
7. Seluruh dosen, staf dan keluarga besar prodi Penciptaan Musik ISI Yogyakarta
8. Kedua orang tua dan seluruh keluarga besar yang telah mendukung dan mendoakan hingga skripsi ini dapat diselesaikan.
9. Seluruh teman S1-Penciptaan Musik angkatan 2016.

Yogyakarta, 23 Desember 2021

Hafiz Bimandaru Kautsar Ghiffary

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.

Kata kunci : *hide & seek*, *aleatoric*, *acousmatic*, amplifikasi

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
MOTTO	ii
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR NOTASI.....	x
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Ide Penciptaan	4
C. Tujuan Penciptaan.....	4
D. Manfaat Penciptaan.....	4
BAB II	5
TINJAUAN SUMBER DAN LANDASAN PENCIPTAAN.....	5
A. Tinjauan Pustaka	5
B. Kajian Karya.....	6
C. Landasan Teoritis	10
a. <i>Acousmatic</i>	10
b. <i>Aleatoric</i>	12
BAB III.....	15
PROSES PENCIPTAAN.....	15
A. Rumusan Ide Penciptaan	15
B. Konsep Dasar dan Rancangan	16
C. Observasi dan Eksplorasi.....	17

D. Pembuatan Sketsa Dasar	17
a. Pembuatan Sketsa Grafik	17
b. Pembuatan Struktur Dasar.....	18
c. Penentuan Jenis Instrumentasi	20
E. Penentuan Batasan Pilihan Untuk Pemain	21
BAB IV	23
ANALISIS KARYA	23
A. Bagian I	23
a. Ide Penciptaan	23
b. Bentuk dan Struktur	24
B. Bagian II	31
a. Ide Penciptaan	31
b. Bentuk dan Struktur	31
C. Bagian III	34
a. Ide Penciptaan	34
b. Bentuk dan Struktur	35
BAB V	39
KESIMPULAN	39
DAFTAR PUSTAKA	41

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Contoh panduan cara memainkan teknik dan notasi berdasarkan karya toru takemitsu.....	7
Gambar 2.2 Gambar aplikasi <i>PADSHOP</i> yang digunakan untuk melakukan manipulasi suara pada karya adrian moore	9
Gambar 3.1 Contoh sketsa notasi grafik.....	18
Gambar 3.2 Sketsa notasi bagian I	19
Gambar 3.4 Sketsa notasi Bagian III.....	20
Gambar 3.5 Contoh <i>Program note</i>	22
Gambar 3.6 Contoh batasan simbol terhadap durasi	22
Gambar 4.1 Piano memainkan ritmis yang rapat dan di <i>counter</i> oleh flute dengan <i>staccato</i>	25
Gambar 4.2 Piano yang mengimitasi pola dari flute	26
Gambar 4.3 Gitar melakukan <i>counter</i> terhadap flute	27
Gambar 4.4 Pola otomasi parameter X pada efek <i>lofi</i> di piano yang menyebabkan muncul suara laser.....	28
Gambar 4.5 <i>Harmonic series</i> rusak pada flute memunculkan suara baru	28
Gambar 4.6 Bentuk otomasi pada bagian 1 B	30
Gambar 4.7 Otomasi yang membentuk klimaks pada bagian 1 B.....	30
Gambar 4.8 Contoh gambar otomasi yang merubah warna suara dari gender.....	35
Gambar 4.9 Pola otomasi gender pada bagian A.....	36
Gambar 4.10 Contoh penggunaan ambeo orbit pada piano	38

DAFTAR NOTASI

Notasi 2.1 Contoh penggunaan <i>program note</i> dan teknik penulisan gaya baru berdasarkan karya toru takemitsu	7
Notasi 2.2 pada karya karya ... <i>blood blossoms</i> ... karya Ken Ueno.....	8
Notasi 4.1 Piano solo dengan interpretasi grafik dan merespon flute	24
Notasi 4.2 Contoh partitur grafik pada flute.....	25
Notasi 4.3 Piano memainkan ritmis rapat dan flute memainkan <i>staccato</i>	25
Notasi 4.4 Piano merespon pola permainan flute	26
Notasi 4.5 Partitur grafik pada gitar	27
Notasi 4.6 Partitur grafik instrument piano, gitar, dan flute pada bagian 1 B	29
Notasi 4.7 Contoh interpretasi pola melodis pada flute.....	32
Notasi 4.8 Contoh pola <i>block chord</i> pada piano.....	32
Notasi 4.9 Piano mengiri flute yang berimprovisasi	33
Notasi 4.10 Gitar mengimitasi flute dan diimprovisasi	33
Notasi 4.11 Contoh partitur grafik pada gitar, flute, dan piano.....	34
Notasi 4.12 Partitur grafik pada gender yang menunjukkan pola permainan dari awal hingga akhir permainan.....	35
Notasi 4.13 Notasi untuk gitar, flute, dan piano	36
Notasi 4.14 Contoh partitur memberi instruksi pemain bebas melakukan interpretasi terhadap grafik	37
Notasi 4.15 Contoh partitur flute pada akhir bagian A'	37

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

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 tertiuip 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

Dari gagasan tersebut dirumuskan permasalahan sebagai berikut :

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. Manfaat Penciptaan

1. Pemahaman kepekaan dan pemetaan bunyi sebagai bunyi itu sendiri sebagai alternatif dalam perwujudan gagasan penciptaan musik untuk komponis, seniman dan mahasiswa musik.
2. Sebagai sumbangan gagasan yang menambah khazanah keilmuan mengenai penerapan konsep *aleatoric* ke dalam gagasan *acousmatic*.