

**DINAMIKA EFEK *SOUNDSCAPE* DALAM KREATIVITAS
POLA MUSIKAL PADA KOMPOSISI KARAWITAN
*SWARA LOKA***

Skripsi

Untuk memenuhi sebagian persyaratan
guna mencapai derajat S-1 pada Program Studi Seni Karawitan
Kompetensi Penciptaan Komposisi Karawitan



Oleh :
Mohammad Hendy Al Thoriq
2110842012

**JURUSAN KARAWITAN
FAKULTAS SENI PERTUNJUKAN
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
GENAP 2024/2025**

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir berjudul:

“DINAMIKA EFEK *SOUNDSCAPE* DALAM KREATIVITAS POLA MUSIKAL PADA KOMPOSISI KARAWITAN *SWARA LOKA*” diajukan oleh Mohammad Hendy Al Thoriq, NIM 2110842012, Program Studi S-1 Seni Karawitan, Jurusan Karawitan, Fakultas Seni Pertunjukan, Institut Seni Indonesia Yogyakarta (**Kode Prodi: 91211**), telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 21 Mei 2025 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Ketua Tim Penguji

Pembimbing I/Anggota Tim Penguji

Dr. Sn. Asep Saepudin, M.A.

NIP 197706152005011003

NIDN 0015067708

Dr. Sn. I Ketut Ardana, M.Sn.

NIP 198006152006041001

NIDN 0015068003

Penguji Ahli/Anggota Tim Penguji

Pembimbing II/Anggota Tim Penguji

Setya Rahdiyatmi Kurnia Jatiluhur, M.Sn. Anon Suneko, S.Sn., M.Sn.

NIP 199204302019032017

NIDN 0030049106

NIP 198111022014041001

NIDN 0002118110

Yogyakarta, 20 - 06 - 25

Mengetahui,
Dekan Fakultas Seni Pertunjukan
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Koordinator
Program Studi Seni Karawitan



Dr. I Nyoman Cau Arsana, S.Sn., M.Hum.

NIP 197111071998031002

NIDN 0007117104

Dr. Sn. Asep Saepudin, S.Sn., M.A.

NIP 197706152005011003

NIDN 0015067708

HALAMAN PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu Perguruan Tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya juga 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, 21 Mei 2025
Yang membuat pernyataan,



Mohammad Hendy Al Thoriq
NIM: 2110842012

INTISARI

Penelitian ini merupakan hasil penciptaan karya komposisi karawitan yang terinspirasi dari bunyi-bunyian *soundscape* warung kopi sebagai sumber ide musikal. Latar belakang penciptaan didasari oleh ketertarikan terhadap dinamika bunyi di ruang sosial, khususnya warung kopi, yang memadukan antara kebisingan aktivitas manusia dan momen ketenangan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui karakteristik pola musikal yang terbentuk dari pengaruh bunyi kebisingan dan ketenangan serta sejauh mana efek dari kedua jenis *soundscape* tersebut berkontribusi terhadap proses kreatif dalam penciptaan pola musikal komposisi karawitan. Landasan teori utama dalam karya ini adalah teori *soundscape* R. Murray Schafer yang memandang lingkungan bunyi sebagai material estetis dan kontekstual dalam penciptaan musik.

Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif *research led practice* yang menggabungkan proses penciptaan karya dengan refleksi analitis selama praktik berlangsung. Hasil dari proses penciptaan ini adalah pola musikal yang dibangun dari interpretasi terhadap dua kutub utama dalam *soundscape* warung kopi, yaitu kebisingan dan ketenangan. Unsur kebisingan melahirkan tekstur musikal padat, dinamis, dan poliritmik, sedangkan unsur ketenangan diolah menjadi struktur yang minimalis, statis, dan repetitif. Analisis representasi, *individuality*, dan ekspresi digunakan untuk membentuk struktur komposisi dan pendekatan penyajian dengan tujuan menggambarkan pengalaman personal pencipta terhadap ruang sosial tersebut.

Karya ini menunjukkan bahwa *soundscape* sebagai objek dapat memberikan kontribusi konseptual dan material terhadap penciptaan komposisi karawitan. Pengaruh kebisingan dan ketenangan dalam *soundscape* mampu membentuk pola musikal yang relatif ekspresi dan juga saling melengkapi, serta menjadi media ekspresi personal dan interpretatif. Selain itu juga membuka kemungkinan baru dalam membangun hubungan antara lingkungan bunyi dan komposisi karawitan.

Kata Kunci: *Soundscape*, Karawitan, Warung Kopi, Komposisi

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN.....	i
HALAMAN PERNYATAAN	iii
INTISARI.....	iv
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR SIMBOL.....	xi
DAFTAR SINGKATAN	xii
 BAB I PENDAHULUAN.....	 1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	4
C. Pertanyaan Penelitian	5
D. Tujuan Penelitian.....	5
E. Manfaat Penelitian.....	5
 BAB II TINJAUAN SUMBER DAN LANDASAN TEORI.....	 7
A. Tinjauan Sumber.....	7
B. Landasan Teori	12
 BAB III METODE PENELITIAN.....	 15
A. Objek Material.....	15
B. Prosedur Penelitian.....	16
C. Teknik Pengumpulan Data	23
1. Observasi	23
2. Wawancara.....	24
3. Studi Pustaka.....	25
4. Pendokumentasian	25
5. Data Praktek Kreatif Komposisi Karawitan	26
D. Klasifikasi Data	26
1. Data Pengertian <i>Soundscape</i>	26
2. Data Jenis-Jenis <i>Soundscape</i>	27
3. Data Praktek Kreatif Komposisi Karawitan	27
E. Analisis Data.....	28
F. Proses Penciptaan	28
1. Orientasi.....	29
2. Perenungan.....	29
3. Pemilihan <i>Ricikan</i> Gamelan.....	29
G. Tahapan Penciptaan.....	30
1. Eksplorasi.....	30
2. Improvisasi.....	32
3. Kerja studio.....	32
4. Proses latihan	33

5. Evaluasi.....	33
6. Metode Perekaman	33
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	35
A. Pengaruh <i>Soundscape</i> Terhadap Pola Musikal Komposisi Karawitan <i>Swara Loka</i>	35
1. Pola Musikal Yang Terpengaruh Dari <i>Soundscape</i> Kebisingan.....	37
2. Pola Musikal Yang Terpengaruh Dari <i>Soundscape</i> Ketenangan.....	47
B. Analisis Pola Musikal Komposisi Karawitan <i>Swara Loka</i>	60
1. Efek <i>Soundscape</i> Kebisingan Terhadap Kreativitas Pola Musikal ..	62
2. Efek <i>Soundscape</i> Ketenangan Terhadap Kreativitas Pola Musikal ..	65
C. Analisis Representasi Komposisi Karawitan <i>Swara Loka</i>	66
D. Analisis Ekspresi Komposisi Karawitan <i>Swara Loka</i>	69
E. Analisis <i>Individuality</i> Komposisi Karawitan <i>Swara Loka</i>	72
BAB V PENUTUP	77
A. Kesimpulan.....	77
B. Saran.....	78
DAFTAR PUSTAKA	79
A. Sumber Pustaka	79
B. Sumber Lisan.....	82
DAFTAR ISTILAH	83
LAMPIRAN.....	84
A. Dokumentasi Penelitian.....	84
B. Dokumentasi Latihan.....	86
C. Dokumentasi Pementasan.....	90
D. Pendukung Karya	92
E. Tim Produksi Pementasan	92
F. Lampiran Notasi.....	93

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Seniman seringkali menggunakan pengalamannya untuk menciptakan karya seni. Pengalaman yang tergambar dalam karya seni cenderung memberikan identitas kepada seniman penciptanya. Seperti contoh karya musik tradisional Rahayu Supanggah yang berjudul “Gendhing Kampung”. Karya “Gendhing Kampung” berangkat dari pengalaman masa kecilnya di lingkungan pedesaan, tempat beliau pertama kali mengenal gamelan dan seni tradisional. Oleh karena, itu pengalaman memiliki relasi yang kuat dalam melahirkan satu identitas pada satu karya seni.

Sebuah karya seni yang tercipta dari pengalaman merupakan interpretasi kreatif atas perjalanan hidup seniman. Perjalanan hidup yang berkaitan dengan emosi, ingatan, dan peristiwa disusun ulang menjadi bentuk visual, audio, ataupun ekspresi lainnya. Setiap elemen yang terbentuk secara visual, audio, atau ekspresi lainnya membawa pesan, makna, atau cerita yang berakar pada perjalanan hidup seniman tersebut. Seperti misalnya pada karya sastra novel yang berjudul “Laskar Pelangi” ciptaan Andrea Hirata menceritakan tentang pentingnya pendidikan, perjuangan dan ketekunan, persahabatan dan soildaritas, keberanian untuk bermimpi, dan kritik sosial terhadap ketimpangan (Haq et al., 2024). Dengan demikian karya seni juga berperan penting dalam mengungkapkan perjalanan seni pada penciptanya.

Sama halnya seniman-seniman yang telah disebutkan di atas, penulis juga mendapatkan sebuah pengalaman tersublimasi yaitu bunyi-bunyian *soundscape*

yang didapatkan pada warung kopi waris tulungagung ketika melakukan kegiatan ngopi. Warung Kopi Waris tidak pernah sepi pengunjung mulai dari kalangan muda maupun tua, dan harga kopi di Warung Kopi Waris masih terbilang terjangkau. Lokasi warung kopi yang jauh dari lingkungan perkotaan, menjadikan tempat tersebut sangat diminati oleh para pengunjung. Warung Kopi Waris bertempat di Jalan Morangan, Bolorejo, Kecamatan Kauman, Kabupaten Tulungagung, Jawa Timur. Warung Kopi Waris memiliki tempat yang begitu luas yang dapat menampung pengunjung sekitar 200 orang lebih, lingkup warung kopi yang jauh dari perkotaan, dan letak warung yang berada di dalam gang serta pemukiman yang padat, bunyi-bunyian khas dari warung kopi waris seperti hembusan angin, suara hewan ternak, aktivitas manusia seperti kendaraan, aktivitas di dapur warung, dan suara pengunjung warung kopi, menjadikan penulis dapat terinspirasi mengenai *soundscape* dari Warung Kopi Waris Tulungagung.

Sumber suara atau bunyi yang tercipta secara tidak sengaja maupun di sengaja pada Warung Kopi Waris, merujuk pada objek suara *soundscape* yang terdengar oleh penulis, sehingga menjadi sumber acuan untuk mengetahui seperti apa suara atau bunyi yang timbul ketika penulis bersosialisasi di warung kopi waris, dengan menangkap melalui indra pendengaran dan penglihatan. *Soundscape* memberikan suatu wacana untuk meningkatkan kesadaran manusia terhadap suara-suara di lingkungan hidupnya sebagai suatu proses evaluatif guna mencapai tatanan masyarakat yang berkelanjutan (De Fretes, 2016). Dengan demikian fenomena yang terjadi di lingkungan kedai kopi, menjadikan ketertarikan penulis untuk

mengetahui objek suara atau bunyi yang dihasilkan melalui pendekatan *soundscape*.

Pada ruang lingkup warung kopi yang terdapat *soundscape*, penulis menemukan bahwa *soundscape* pada warung kopi tersebut terdapat bunyi-bunyian yang mana bunyi tersebut memiliki dua sisi yang berbeda yaitu ketenangan dan kebisingan. Ketenangan menciptakan suasana yang mendukung fokus, relaksasi, dan kesejahteraan mental, sedangkan kebisingan dapat mempengaruhi kenyamanan dan konsentrasi seseorang, sering kali menimbulkan *stres* atau gangguan dalam aktivitas sehari-hari (Schafer, 1969). Suara yang bising dapat menghambat produktifitas dan menurunkan kualitas hidup, sementara lingkungan yang tenang dapat membantu meningkatkan ketenangan batin dan keseimbangan emosional.

Istilah ketenangan dan kebisingan pada *soundscape* diartikan penulis menjadi dua macam yaitu *quiet* dan *noise*. Istilah tersebut digunakan penulis untuk memudahkan dalam mendefinisikan antara ketenangan dan kebisingan. Kedua istilah tersebut merujuk pada kualitas dan karakteristik suara dalam suatu lingkungan. *Quiet* atau ketenangan mengacu pada lingkungan suara dengan kejernihan tinggi, yang mana elemen-elemen suara dapat didengar dengan jelas tanpa banyak gangguan (Setiaji, 2021). Seperti contoh pada suara jangkrik di malam hari, gemericik air sungai, dan percakapan orang di ruang yang tenang. Sedangkan *noise* mengacu pada lingkungan suara dengan kejernihan rendah, yang mana suara-suara sering bertumpuk dan sulit dibedakan satu sama lain (Nadon et al., 2021). Contohnya suara kendaraan di jalan raya kota yang sibuk, dan hiruk pikuk pasar tradisional yang penuh dengan aktivitas. Oleh karena itu, pengalaman

pribadi yang tersublimasi dari penulis, menimbulkan suatu ketertarikan tentang *soundscape* untuk mencari bagaimana suatu sumber bunyi atau suara lingkungan untuk menciptakan sebuah karya seni.

B. Rumusan Masalah

Pengalaman yang tersublimasi pada diri seseorang, sering kali menjadikan suatu kesan yang tidak dapat disampaikan melalui kata-kata. Kegelisahan inilah yang membuat para seniman sering kali terjebak pada kebingungan. Kurangnya apresiasi terhadap diri sendiri, pengalaman-pengalaman yang dianggap paling berkesan bagi seseorang hanyalah sebatas angan-angan saja tanpa ada suatu tindakan tertentu. Di dalam lingkungan terdapat bunyi-bunyian terdapat bunyi-bunyian yang teratur dan tidak teratur. Pada satu sisi ada suara yang memberikan ketenangan yang dapat menyejukkan hati, di sisi lain ada satu kebisingan yang sifatnya meningkatkan emosional. Kedua efek tersebut diistilahkan *quiet* dan *noise soundscape*. Pada karya seni, masalah tersebut dapat terjawabkan melalui beberapa pendekatan, salah satunya *soundscape*. Menitik beratkan pada fenomena bunyi yang terjadi di lingkungan alam yang menginspirasi, konsep *soundscape* menjawab masalah yang terjadi pada pengalaman pribadi yang sublim pada seseorang seniman. Oleh sebab itu ketika menangkap suatu bunyi atau suara yang terjadi pada pengalaman pribadi seseorang, penemuan suatu sumber bunyi yang diakibatkan oleh aktivitas manusia dan aktivitas alam dapat dieskplorasi ke dalam suatu karya seni, salah satunya pada komposisi karawitan.

C. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan pada uraian di atas, bahwa sebuah karya seni yang ter-inspirasi dari *soundscape* dapat memberikan suatu pengalaman baru untuk memahami konsep lingkungan terhadap bunyi yang dihasilkan. Tentunya perlu ditelusuri terkait fenomena ini dengan diajukan pertanyaan sebagai berikut.

1. Apa pengaruh *quiet* dan *noise soundscape* terhadap kreativitas pola musikal komposisi karawitan berjudul *Swara Loka*?
2. Bagaimana efek *quiet* dan *noise soundscape* terhadap kreativitas pola musikal komposisi karawitan berjudul *Swara Loka*?

D. Tujuan Penelitian.

Penelitian ini memiliki dua tujuan sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui tentang pengaruh *quiet* dan *noise soundscape* pada kreativitas karya komposisi karawitan *Swara Loka*.
2. Untuk mengetahui efek *quiet* dan *noise soundscape* terhadap kreativitas pola musikal pada karya komposisi karawitan *Swara Loka*.

E. Manfaat Penelitian.

Manfaat dari penelitian ini, antara lain.

1. Penelitian ini bermanfaat bagi penulis, karena dapat memberikan kontribusi besar pada pengembangan karya komposisi karawitan dan memahami elemen suara serta interaksinya pada ruang, seniman yang dapat menciptakan pengalaman artistik lebih mendalam.

2. Penelitian ini memiliki manfaat, seperti memberikan pemahaman yang lebih mendalam tentang hubungan antara manusia, lingkungan, dan suara. Hal ini dapat membantu peneliti selanjutnya dalam merancang ruang yang lebih nyaman secara akustik, melestarikan warisan budaya yang terkait dengan suara, serta meningkatkan kualitas hidup melalui pengelolaan suara yang lebih baik.
3. Penelitian ini bermanfaat bagi para peneliti selanjutnya untuk dijadikan rujukan dalam melakukan penelitian terkait objek *soundscape*.

