

**SKRIPSI**

***“ECHOES OF THE DAWN”***  
**HIBRIDASI MUSIKAL ANTARA GAYA MUSIK**  
**SHOEGAZE DENGAN PROGRESIF METAL**



Oleh :  
**Januari Parti Siagian**  
**NIM. 20101980133**

**TUGAS AKHIR PROGRAM STUDI PENCIPTAAN MUSIK**  
**JURUSAN PENCIPTAAN MUSIK**  
**FAKULTAS SENI PERTUNJUKAN**  
**INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**  
**GASAL 2025/2026**

## HALAMAN PENGESAHAN

Tugas akhir berjudul:

***“Echoes Of The Dawn” Hibridasi Musikal Antara Gaya Musik Shoegaze Dengan Progresif Metal*** diajukan oleh **Januari Parti Siagian, NIM 20101980133**, Program Studi S1 Penciptaan Musik, Fakultas Seni Pertunjukan, Institut Seni Indonesia Yogyakarta (**Kode Program Studi: 91222**), telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 22 Desember 2025 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Ketua Tim Penguji




**Dr. Kardi Laksono, S.Fil., M.Phil.**  
NIP 197604102006041028/  
NIDN 0010047605

Pembimbing I/Anggota Tim Penguji



**Dr. Royke Bobby Koapaha, M.Sn.**  
NIP 196111191985031004/  
NIDN 0019116101

Penguji Ahli/Anggota Tim Penguji



**Ovan Bagus Jatmika, S.Sn., M.Sn.**  
NIP 198507032014041002/  
NIDN 0003078502

Pembimbing II/Anggota Tim Penguji



**Dr. Kardi Laksono, S.Fil., M.Phil.**  
NIP 197604102006041028/  
NIDN 0010047605

Yogyakarta, **10 8 - 01 - 26**

Mengetahui,

Dekan Fakultas Seni Pertunjukan  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



**Dr. I Nyoman Cau Arsana, S.Sn., M.Hum.**  
NIP 197111071998031002/  
NIDN 0007117104

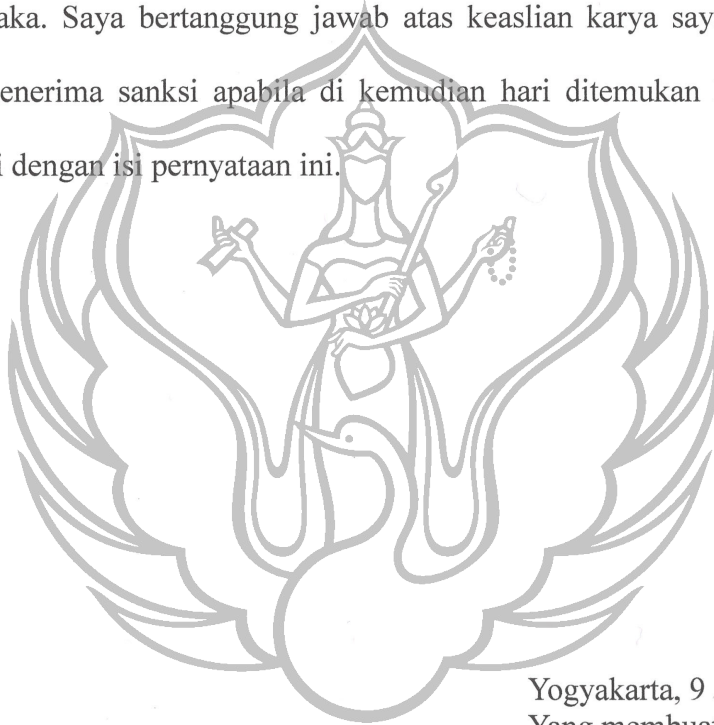
Koordinator Program Studi  
Penciptaan Musik



**Dr. Kardi Laksono, S.Fil., M.Phil.**  
NIP 197604102006041028/  
NIDN 0010047605

## PERNYATAAN

Dengan ini, saya menyatakan bahwa karya musik dan karya tulis ini merupakan hasil karya saya sendiri yang belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar akademik di perguruan tinggi mana pun, baik di lingkungan Institut Seni Indonesia Yogyakarta maupun di perguruan tinggi lainnya dan belum pernah dipublikasikan. Tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali secara tertulis yang disebutkan di dalam daftar pustaka. Saya bertanggung jawab atas keaslian karya saya ini, dan saya bersedia menerima sanksi apabila di kemudian hari ditemukan hal – hal yang tidak sesuai dengan isi pernyataan ini.



Yogyakarta, 9 Januari 2026  
Yang membuat pernyataan,



Januari Parti Siagian  
NIM 20101980133

## HALAMAN PERSEMBAHAN

*“Dia Berjalan Melewati Saya Seolah-olah Dia Tidak Mengenal Saya.*

*Aku Sangat Mencintaimu, Aku Tidak Melupakanmu.*

*Kau Akan Selalu Menjadi 45 Menit Terakhir Dalam Hidupku.*

*Kamu Adalah Sebentar Yang Berkesan”.*

*(analA)*



*“Maaf Prosesnya Lama,  
Aku nyarinya sendirian”.*

*"Siapa Bilang Aku Ketinggalan Kereta? Masih Ada Pesawat, Kapal, Bus.  
Dan Jika Ada Masalah Dengan Transportasi, Aku Akan Sampai ke Tujuan  
Dengan Berjalan Kaki”.*

*“Jangan Tinggalkan Sholat”.*

***Tugas akhir ini dipersembahkan untuk;***

***Papa, Mama, Partner, dan teman-teman seperjuangan***

## ABSTRAK

Penelitian penciptaan ini membahas strategi hibridasi antara shoegaze dan progresif metal sebagai dua gaya musik yang memiliki karakteristik timbral, ritmis, dan kontur musikal yang berbeda secara fundamental. Shoegaze dicirikan oleh wall of sound, tekstur padat berlapis, serta karakter atmosferik yang dibentuk oleh penggunaan efek delay, reverb, dan modulasi, sementara progresif metal mengutamakan artikulasi presisi, kompleksitas metrik, serta kontur musikal yang berubah cepat. Melalui pendekatan practice-based research.

Penelitian ini merumuskan metode hibridasi yang terukur menggunakan tiga fondasi teori utama: contrast sounding untuk memadukan perbedaan timbre, progressive layering sebagai metode pelapisan pola kontur yang berjenjang, serta polyrhythm sebagai hasil dari penggunaan rhythmic displacement pada struktur ritmis. Tahapan penciptaan karya *Echoes of the Dawn* meliputi analisis sumber referensi, eksplorasi timbral melalui scordatura dan desain suara, perumusan kontur gitar dan bass, pengembangan tekstur melalui delapan lapisan gitar, serta penyusunan struktur komposisi yang memadukan hibridasi horizontal dan vertikal.

Hasil penciptaan memperlihatkan bahwa kehibridaan shoegaze–progresif metal tidak dapat dicapai melalui integrasi intuitif, melainkan melalui manajemen tekstur, pengaturan frekuensi, dan struktur ritmis yang dirancang secara presisi. Hibridasi timbral tercapai melalui kombinasi clean–modulated guitars dan tight drive yang diatur dalam ruang stereo berbeda, sedangkan hibridasi kontur terbentuk melalui interaksi lapisan polymetric (4/4, 3/4, 6/8, 5/4, dan 5/8) yang disusun secara simultan. Secara keseluruhan, karya ini menegaskan bahwa hibridasi lintas-genre dapat menghasilkan identitas musikal baru apabila proses komposisi dilakukan dengan pendekatan struktural, teknis, dan estetis yang komprehensif; serta membuka peluang pengembangan metode hibridasi yang lebih luas melalui studi persepsi, teknik rekaman lanjutan, dan eksplorasi instrumentasi alternatif.

**Kata kunci:** hibridasi musikal, shoegaze, progresif metal, *contrast sounding*, *progressive layering*, *polyrhythm*, *sound design*, *practice-based research*.

## KATA PENGANTAR

*Assalamu 'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh*

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT yang telah melimpahkan Rahmat dan Hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas akhir yang berjudul “*Echoes Of The Dawn*”, Hibridasi Musikal Antara Gaya Musik Shoegaze dengan Proresif Metal, sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi pada Program Studi Penciptaan Musik di Fakultas Seni Pertunjukan Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Penulis mengucapkan terima kasih dengan beriring do’a dan harapan kepada seluruh pihak yang telah membantu dalam proses penyelesaian tugas akhir ini. Ucapan terima kasih penulis sampaikan kepada:

1. Dr. Kardi Laksono, S.Fil., M.Phil, selaku Kaprodi Penciptaan Musik dan juga selaku Pembimbing II
2. Maria Octavia Rosiana Dewi, S.Sn., M.A. selaku Sekretaris Prodi Penciptaan Musik
3. Ovan Bagus Jatmika, M.Sn. selaku Dosen Wali penulis
4. Dr. Royke Bobby Koapaha, M.Sn. selaku Pembimbing I
5. Keluarga penulis, khususnya ayah dan ibu tercinta yang senantiasa memberikan doa serta semangat kepada penulis dalam menuntut ilmu dan menyelesaikan tugas akhir ini
6. Teman-teman seperjuangan

Penulis menyadari bahwa tugas akhir ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun. Semoga tugas akhir ini dapat bermanfaat bagi pembaca.

*Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh*



Yogyakarta, 9 Januari 2026

Januari Parti Siagian

## DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	iv
ABSTRAK .....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI .....	viii
DAFTAR NOTASI.....	x
DAFTAR BAGAN.....	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Ide Penciptaan .....	8
C. Tujuan Penciptaan .....	8
D. Manfaat Penciptaan .....	8
E. Metode Penelitian.....	9
BAB II KAJIAN SUMBER DAN LANDASAN PENCIPTAAN.....	10
A. Kajian Pustaka.....	10
B. Landasan Penciptaan.....	18
1. Contrast Sounding.....	18
2. Progresif Layering.....	20
3. Polyrythm.....	22
BAB III PROSES PENCIPTAAN .....	26
A. Material .....	26
1. Jenis Data .....	26

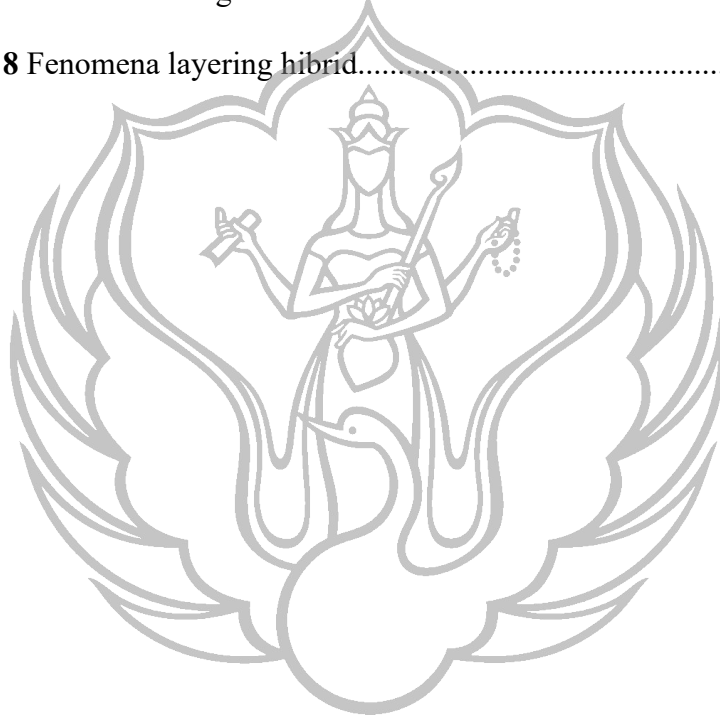


2. Analisis Data .....	26
A. Track Layering .....	27
B. Polymeter .....	28
C. Sound Design .....	30
D. Open E Tuning .....	31
B. Proses Penciptaan.....	32
1. Penentuan Judul .....	32
2. Penentuan Instrumentasi .....	33
3. Pembuatan Kerangka Karya.....	34
4. Proses Penciptaan Karya.....	35
BAB IV ANALISIS KARYA.....	56
A. Hibridasi Kontur .....	56
B. Hibridasi Timbral .....	59
C. Interelasi Kontur Musikal dan Timbral dalam Proses Hibridasi.....	62
D. Afirmasi praktik musikal diluar rock.....	64
E. Konsep Klangfarbenmelodie.....	66
F. Novelty Gap .....	67
BAB V PENUTUP.....	70
A. Kesimpulan .....	70
B. Saran.....	71
REFERENSI .....	72
LAMPIRAN.....	74

## DAFTAR NOTASI

<b>Notasi 2. 1</b> Contoh penggunaan Progresif Layering.....	22
<b>Notasi 2. 2</b> Perbandingan jenis tuning .....	25
<b>Notasi 3. 1</b> permulaan Intro bagian 1 .....	35
<b>Notasi 3. 2</b> Gitar 3 masuk sebagai layering intro bagian 1 .....	36
<b>Notasi 3. 3</b> Gitar 4 masuk sebagai layering intro bagian 1 .....	36
<b>Notasi 3. 4</b> Gitar 5 masuk sebagai layering intro bagian 1 .....	36
<b>Notasi 3. 5</b> Akhir intro bagian 1 .....	37
<b>Notasi 3. 6</b> Permulaan intro bagian 2 .....	38
<b>Notasi 3. 7</b> Lead gitar 1 dan 2.....	39
<b>Notasi 3. 8</b> bagian awal verse 1 .....	40
<b>Notasi 3. 9</b> Bagian pre-chorus .....	41
<b>Notasi 3. 10</b> pre-chorus putaran 2.....	42
<b>Notasi 3. 11</b> Bagian chorus.....	43
<b>Notasi 3. 12</b> Interlude .....	44
<b>Notasi 3. 13</b> Bagian solo section.....	45
<b>Notasi 3. 14</b> Bagian bridge .....	46
<b>Notasi 3. 15</b> Bagian verse 2 putaran 1 dan 2 .....	47
<b>Notasi 3. 16</b> Verse 2 putaran 3 dan 4 .....	48
<b>Notasi 3. 17</b> Chorus bagian 2.....	50
<b>Notasi 3. 18</b> Transisi chorus 2 .....	51
<b>Notasi 3. 19</b> bagian akhir chorus 2 .....	52
<b>Notasi 3. 20</b> Coda .....	53
<b>Notasi 3. 21</b> Coda bagian 2.....	54

<b>Notasi 3. 22</b> Bagian penutup.....	55
<b>Notasi 4. 1</b> Hibridasi kontur 1.....	57
<b>Notasi 4. 2</b> Hibridasi kontur 1.....	57
<b>Notasi 4. 3</b> Verse 2 .....	58
<b>Notasi 4. 4</b> Timbral Hybridization posisi 1.....	60
<b>Notasi 4. 5</b> Timbral Hybridization posisi 2.....	61
<b>Notasi 4. 6</b> Fenomena integrasi kontur dan timbral.....	62
<b>Notasi 4. 7</b> Fenomena integrasi kontur dan timbral.....	62
<b>Notasi 4. 8</b> Fenomena layering hibrid.....	63



## DAFTAR BAGAN

<b>Bagan 3. 1</b> Struktur karya Echoes of the Dawn .....	34
---	----



# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Musik sebagai fenomena budaya memiliki ragam bentuk dan fungsi yang luas. Secara umum, musik dapat dibedakan ke dalam tiga ranah besar: musik klasik, musik rakyat, dan musik populer. Middleton menjelaskan bahwa musik populer memiliki keterikatan yang erat dengan industri rekaman dan media massa, berbeda dengan musik klasik yang berakar pada tradisi akademis Eropa (Middleton, 1990). Frith juga menambahkan bahwa musik populer tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga sebagai sarana identitas sosial yang dibentuk oleh konsumsi media massa (Frith, 1996). Musik populer sendiri berkembang dalam berbagai genre seperti jazz, blues, rock, pop, dan elektronik, yang masing-masing kemudian bercabang ke dalam subgenre baru (Fabbri, 1982:1).

Perkembangan teknologi rekaman pada abad ke-20 memungkinkan musik untuk di rekam, didistribusikan, dan didengar berulang kali melalui media fonograf, radio, hingga kaset. Kondisi ini melahirkan musik populer sebagai kategori yang berbeda dari musik seni/klasik, dengan karakter lebih komersial dan dekat dengan Masyarakat luas. Musik populer kemudian diklasifikasikan ke dalam berbagai “genre”. Menurut Franco Fabbri, genre musik merupakan seperangkat peristiwa musikal yang jalannya diatur oleh aturan yang dapat diterima secara sosial. Aturan-aturan ini dapat bercabang ke dalam subgenre, dan satu peristiwa musikal bahkan bisa termasuk dalam lebih dari satu subgenre. Salah satu genre yang berkembang paling pesat adalah rock, yang kemudian bercabang menjadi berbagai subgenre (Fabbri, 1982).

Musik rock muncul pada pertengahan 1950-an sebagai pengembangan dari rhythm & blues, country, dan gospel. Szatmary menjelaskan bahwa akar estetis rock-and-roll terletak pada tradisi blues Afrika-Amerika yang kemudian diadaptasi ke dalam konteks urban Amerika (Szatmary, 2013:xiv). Pada akhir 1960-an, rock berkembang melalui eksperimen musikal dan teknologi rekaman yang melahirkan cabang psychedelic rock, ditandai dengan eksplorasi timbre, Panjang durasi lagu, serta pengaruh budaya kontra-kultur (Szatmary, 2013:147). Perkembangan ini kemudian melahirkan dua jalur penting: pertama, tradisi alternatif/indie yang menjadi dasar munculnya shoegaze pada akhir 1980-an; kedua, perkembangan Progresif rock yang kemudian berpadu dengan heavy metal, melahirkan Progresif metal pada akhir 1980-an hingga 1990-an (Macan, 1997:21). Pada periode akhir abad ke-20, fragmentasi subkultur dalam rock juga semakin nyata—termasuk punk, hardcore, metal, dan grunge—yang memperluas jalur produksi serta distribusi alternatif di luar arus utama musik pop (Szatmary, 2013:247). Dari proses historis inilah shoegaze dan Progresif metal dapat dipahami sebagai hasil cabang berbeda dari tradisi rock yang sama, sekaligus membuka ruang hibridasi di antara keduanya.

Dalam konteks sejarah musik rock, Upaya penggabungan gaya atau hiridasi telah menghasilkan sejumlah karya penting yang memperlihatkan kemungkinan lahirnya bentuk musikal baru. Queen melalui *Bohemian Rhapsody* (1975) menunjukkan penggabungan rock dengan idiom musik opera dan klasik, menghasilkan bentuk komposisi yang kompleks dan teatrikal (M. Blake, 2011). Radiohead melalui *Paranoid Android* (1997) menampilkan perpaduan antara rock alternatif dengan elemen progresif, ditandai dengan struktur lagu multi-bagian, perubahan tempo, dan nuansa eksperimental yang menyerupai suite musik klasik

(Randall, 2012). Sementara itu, Muse melalui *Knights of Cydonia* (2006) mengeksplorasi hibridasi antara Progresif rock, surf rock, unsur musik western sinematik, serta sentuhan elektronik, sehingga menghasilkan karya yang epik dalam konteks musik rock modern. Contoh-contoh tersebut memperlihatkan bahwa hibridasi gaya musik tidak hanya menghasilkan karya yang inovatif, tetapi juga melahirkan identitas estetis baru. Dalam konteks inilah penelitian ini menempatkan eksplorasi hibridasi antara shoegaze dan Progresif metal sebagai upaya melanjutkan tradisi eksperimental dalam musik rock.

Istilah *shoegaze* pertama kali dicetuskan oleh pers Inggris dengan sebutan “*shoegazer*”, merujuk pada fenomena band-band yang menampilkan suara gitar keras dan fuzzy dengan gain tinggi serta gaya panggung yang pasif seolah menatap lantai (Mcgonigal, 2007:15). Teknis instrumen gitar pada aliran ini juga sering menggunakan alternative tuning pada gitar untuk mendapatkan karakter pedal point disetiap pergantian akor. Menurut Pinkard, shoegaze yang muncul di Inggris Selatan pada akhir 1980-an ditandai oleh dominasi efek gitar, vokal samar, penggunaan *open string chord* dan *alternate tuning*, serta produksi musik bernuansa atmosferik (Pinkard, 2024:5). Estetika ini banyak dipengaruhi oleh band-band seperti Cocteau Twins, The Jesus and Marry Chains, Sonic Youth, Slowdive, Dinosaur Jr, dan terutama My bloody valetine. Dari pengaruh tersebut kemudian lahir generasi pertama shoegaze seperti Slowdive, Ride, Lush, dan Chapterhouse yang memperkuat identitas gaya ini.

Identitas shoegaze juga dapat dipahami melalui perspektif para pelakunya. Andy Bell (Ride) menekankan bahwa reverb, gaya “vokal etereal” yaitu vokal yang samar dan tenggelam di balik instrumen dan “atmosfer kabut” metafora untuk

tekstur suara berlapis, tebal, dan penuh reverb/delay sehingga terdengar “berawan” atau tidak jelas—menjadi ciri paling menonjol shoegaze (Pinkard, 2024:6). Rachel Goswell (Slowdive) menyoroti dimensi emosional dari lapisan suara yang dapat menghadirkan intensitas tertentu (Pinkard, 2024:6). Sementara itu, J Mascis (Dinosaur Jr.) menegaskan bahwa esensi shoegaze terletak pada kombinasi antara kebisingan (*noise*) dan melodi yang menghasilkan “atmosferik psikedelik” —yaitu suasana halusinatif yang dibangun melalui fuzz, distorsi, dan reverb—sebagai elemen utama (Pinkard, 2024:8). Dari berbagai pandangan ini dapat disimpulkan bahwa shoegaze menekankan penciptaan tekstur melodi berlapis yang memadukan *noise* dan melodi untuk menghasilkan suasana dreamy dan psikedelik, sekaligus membedakannya dari subgenre rock yang lain.

Selain shoegaze, gaya musik lain yang menjadi fokus penelitian ini adalah Progresif metal. Progresif metal merupakan subgenre yang lahir dari perpaduan antara kompleksitas Progresif rock dan kekuatan heavy metal. Istilah *Progresif* sendiri awalnya digunakan untuk mendeskripsikan kecenderungan musisi rock pada akhir 1960-an yang berusaha keluar dari bentuk lagu konvensional dengan mengeksplorasi struktur Panjang, harmoni non-tradisional, dan pengaruh musik klasik maupun etnik (Macan, 1997:32). Seiring berkembangnya heavy metal pada 1970-an, pengaruh Progresif rock masuk melalui band-band seperti Rush, yang kemudian memberi inspirasi bagi lahirnya Progresif metal pada 1980-an hingga 1990-an. Menurut Boddington, Progresif metal dapat dikenali melalui empat ciri utama: durasi komposisi yang panjang, perubahan tanda birama, virtuositas teknik instrumen, dan kecenderungan lirik yang konseptual. Berbagai band yang dianggap sebagai representasi utama genre ini antara lain Queensrÿche, Fates Warning, dan



terutama Dream Theater, yang karya-karyanya sering dijadikan contoh paling jelas dari karakteristik Progresif metal (Jordan, 2021:36).

Salah satu karya Dream Theater yang banyak dijadikan acuan adalah *The Dance of Eternity*. Menurut McCandless, karya ini merupakan contoh eksplorasi metrik yang ekstrem, dengan lebih dari seratus perubahan tanda birama dalam durasi enam menit. Kompleksitas tersebut tidak hanya terletak pada pergantian metrum yang cepat, tetapi juga pada pengorganisasian *hypermeter*, yaitu struktur ritmis di atas level birama. Pola *hypermeter* dalam karya ini sering terganggu akibat perubahan meter yang terus-menerus, sehingga menghasilkan ketidakstabilan ritmis pada level yang lebih tinggi (McCandless, 2013:5). Meski demikian, Dream Theater tetap menjaga koherensi melalui repetisi motif ritmis yang berfungsi sebagai penanda formal antar bagian (McCandless, 2013:8-9). Hal ini menunjukkan bahwa Progresif metal menggabungkan kompleksitas struktural dengan strategi komposisional yang memungkinkan karya tetap memiliki keterbacaan formal meskipun berada dalam kerangka ritmis yang rumit.

Perbedaan karakteristik antara shoegaze dan Progresif metal menimbulkan kegelisahan tersendiri bagi penulis sebagai seorang gitaris yang tertarik pada kedua gaya musik tersebut. Shoegaze, sebagaimana direpresentasikan oleh lagu *Alison* dari Slowdive (1993), menonjolkan lapisan tekstur suara yang atmosferik, vokal samar, drum dimainkan lurus stabil tanpa banyak fill atau perubahan tempo yang ditempatkan jauh dibelakang mix, pola ritmisnya sederhana minim variasi, penggunaan efek gitar yang menciptakan suasana dreamy, serta pergerakan bass yang sederhana dan cenderung repetitif. Sebaliknya, Progresif metal yang direpresentasikan oleh *The Dance of Eternity* dari Dream Theater (1999)

menampilkan kompleksitas struktural: perubahan tanda birama yang intens, drum butuh artikulasi yang jelas, pergerakan bass dan gitar yang melodius dengan ritme yang kompleks, serta virtuositas setiap teknik instrumen. Kontras inilah yang mendorong penulis untuk melakukan eksplorasi kreatif melalui penciptaan karya musik yang berupaya menghibridkan kedua estetika tersebut, dengan tujuan menemukan bentuk musikal baru yang memadukan atmosfer shoegaze dan kompleksitas Progresif metal.

Hibridasi antara shoegaze dengan Progresif metal bukan hanya sekedar ide unik, melainkan juga ada masalah yang memang perlu untuk diteliti karena terdapat kontradiksi yang nyata antara keduanya. Jika keduanya digabungkan muncul sejumlah persoalan teknis dan permainan, dan bagaimana menjaga keseimbangan musikal antara tekstur gitar shoegaze yang cenderung menutupi detail melodi, dengan kebutuhan gitar Progresif metal akan kejelasan struktur melodi. Bagaimana peran drum dapat tetap fungsional dalam nuansa shoegaze yang biasanya pasif dan tidak menonjol, sekaligus mempertahankan drum Progresif metal yang menuntut kejernihan artikulasi dan kompleksitas ritmis. Bahkan, bass pun menghadapi potensi tabrakan fungsi dimana dalam shoegaze cenderung repetitif untuk mendukung atmosfer, sedangkan dalam Progresif metal justru melodius dan virtuosik. Permasalahan semacam ini menunjukkan bahwa hibridasi kedua gaya musik tidak bisa dijawab hanya dengan “mencampur” keduanya, tetapi perlu adanya analisis intramusikal, eksplorasi teknis (efek gitar, aransemen,), serta pemilihan instrument yang diprioritaskan.

Penelitian ini layak untuk diteliti karena hibridasi antara shoegaze dan Progresif metal masih jarang dieksplorasi, baik dalam ranah akademis maupun

praktik penciptaan musik. Secara akademis, penelitian ini berkontribusi pada pengembangan wacana musik populer kontemporer, khususnya dalam kajian mengenai hibridasi genre yang menggabungkan dua karakter genre yang berbeda. Secara musikal, eksplorasi membuka kemungkinan lahirnya karya dengan identitas baru yang memadukan atmosfer dan tekstur khas shoegaze dengan kompleksitas struktural dan ritmis Progresif metal.



## **B. Rumusan Ide Penciptaan**

Rumusan ide penciptaan dalam penelitian ini berangkat dari ketertarikan penulis terhadap karakteristik shoegaze dan Progresif metal, sekaligus keresahan atas perbedaan fundamental di antara keduanya. Dari latar belakang tersebut penulis merumuskan pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana kontur melodi gitar shoegaze dan Progresif metal yang memiliki karakter kontras dapat dihibridasi?
2. Bagaimana karakter timbral yang melekat pada masing-masing gaya musik dapat dihibridasi?

## **C. Tujuan Penciptaan**

Tujuan dari penelitian penciptaan ini adalah untuk mengetahui metode hibridasi dengan subjek materi yang memiliki karakteristik kontras dari kontur melodi pada gitar

## **D. Manfaat Penciptaan**

1. Bagi penulis sendiri untuk memperluas pengalaman praktis dalam mengolah unsur-unsur musikal untuk hibridasi gaya musik, khususnya antar shoegaze dan Progresif metal.
2. Bagi bidang komposisi musik untuk memberikan sudut pandang baru mengenai pendekatan penciptaan melalui hibridasi lintas-genre.
3. Bagi penelitian akademis untuk menjadi referensi landasan teoritis bagi penelitian serupa yang mengkaji praktik penciptaan musik hibrid.

### E. Metode Penelitian

Penelitian ini termasuk dalam ranah penciptaan seni, yang menempatkan proses penciptaan sebagai inti dari kegiatan ilmiah. Oleh karena itu, metode penelitian yang paling tepat adalah metode penciptaan musik (*practice-based research*). Penelitian berbasis praktik (*practice-based research*) merupakan pendekatan kualitatif yang menempatkan praktik kreatif sebagai inti dari proses penciptaan pengetahuan. Pendekatan ini berbeda dari praktik artistik murni karena bertujuan menghasilkan pemahaman baru yang bersifat transformatif dan dapat dibagikan kepada komunitas ilmiah secara luas, bukan sekadar memenuhi kebutuhan pribadi sang praktisi. Metode ini akan mencakup eksplorasi timbral, eksplorasi Teknik instrument, dan analisis hasil karya

