

**ANALISIS KARYA *I WALK AMONG THE DEAD  
PEOPLE...IN PARADISE* CIPTAAN SODADOSA  
(Studi *Noise Music*)**

**TUGAS AKHIR  
Program Studi S-1 Seni Musik**



**Oleh:**

**Williebordus Wintang Samoedra  
NIM. 1011458013**

**Semester Genap 2016/ 2017**

**JURUSAN MUSIK  
FAKULTAS SENI PERTUNJUKAN  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

**2017**

**ANALISIS KARYA *I WALK AMONG THE DEAD PEOPLE...IN  
PARADISE* CIPTAAN SODADOSA  
(Studi *Noise Music*)**

**Oleh:**

**Williebordus Wintang Samoedra  
NIM. 1011458013**



**Karya Tulis ini disusun sebagai persyaratan untuk mengakhiri  
jenjang pendidikan Sarjana pada Program Studi S1 Seni Musik  
dengan Minat Utama: Musikologi**

**Diajukan kepada**

**JURUSAN MUSIK  
FAKULTAS SENI PERTUJUKAN  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

**Semester Genap, 2016/ 2017**



## **PERSEMBAHAN**

Ketika kamu mulai berpikir akan menyerah, ingatlah kembali  
kenapa kamu memulainya...



Karya Tugas Akhir ini saya persembahkan

Kepada:

Orangtua, Adik-adikku, serta semua sahabatku yang telah  
menemani aku berproses dalam suka dan duka  
selama berada di ISI YOGYAKARTA

## KATA PENGANTAR

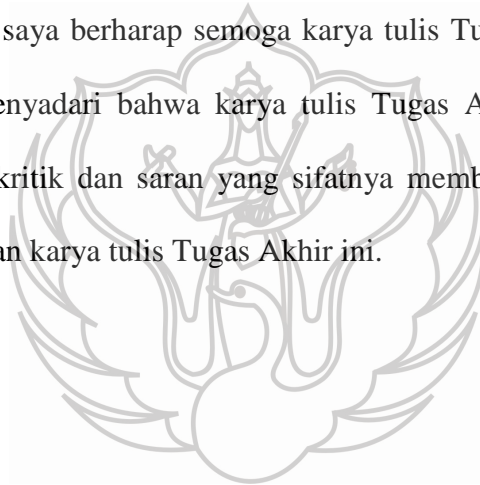
Puji syukur dipanjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, atas segala rahmatNya sehingga, karya tulis tugas akhir yang berjudul Analisis Karya "*I Walk Among the Dead People...In Paradise* ciptaan Sodadosa (Studi *Noise Music*)" ini dapat tersusun hingga selesai.

Penyusunan karya tulis tugas akhir ini tidak terlepas dari bantuan beberapa pihak, maka rasa terimakasih yang sangat dalam saya berikan kepada :

1. Orang tua serta adik-adik saya atas dukungan moril dan doa yang diberikan sejak proses kuliah hingga tugas akhir.
2. Drs. IGN Wiryawan Budhiana, M.hum. yang telah sangat berjasa bagi kehidupan saya selama 7 Tahun di ISI Yogyakarta, sebagai Dosen Pembimbing Tugas Akhir, bapak dan juga sahabat saya selama masa perkuliahan hingga proses Tugas Akhir ini.
3. Drs. Andre Indrawan, M. Hum., M.Mus.,L.Mus.A., selaku Ketua Jurusan Musik ISI Yogyakarta.
4. Drs. R. Agoeng Prasetyo, M.Sn. selaku Dosen Instrumen Doublebass.
5. Dra. Endang Ismudiati, M.Sn. selaku Dosen Wali saya yang telah sabar menghadapi saya selama 7 tahun di ISI.
6. A. Gathut Bintarto Triprasetyo, S.Sos., S.Sn., selaku Sekertaris Jurusan Musik ISI Yogyakarta.
7. Krisna Widhiatama, selaku pencipta karya yang telah mengizinkan untuk diangkat karyanya dan memperbolehkan saya untuk mewawancarainya.

8. Vivi Ervina Dewi yang telah mendorong saya untuk melanjutkan dan menyelesaikan studi.
9. SFSDW (Shienny, Finna, Shaun (Elgar), Dessy), atas bantuannya selama ini.
10. BASSAURUS Bass Ensemble
11. Rezky Yahya, Stephani Putri sahabat yang sering kali saya repoti.
12. Serta pihak- pihak yang akan memakan banyak halaman bila harus disebutkan satu-persatu.

Akhir kata saya berharap semoga karya tulis Tugas Akhir ini bermanfaat bagi pembaca. Menyadari bahwa karya tulis Tugas Akhir ini masih jauh dari sempurna, segala kritik dan saran yang sifatnya membangun sangat diharapkan untuk kesempurnaan karya tulis Tugas Akhir ini.



Yogyakarta, 31 Mei 2017

Williebordus Wintang Samoedra

## ABSTRAK

### **ANALISIS KARYA *I WALK AMONG THE DEAD PEOPLE...IN PARADISE* CIPTAAN SODADOSA (Studi *Noise Music*)**

Oleh:

**Williebordus Wintang Samoedra**

**1011458013**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ide utama penciptaan karya *I Walk Among the Dead People...in Paradise* ciptaan Sodadosa dan bagaimana Sodadosa menggunakan *noise* sebagai media dalam berkarya serta bagaimana Sodadosa menyampaikan pesannya kepada pendengar melalui *noise music*.

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dan dianalisis secara musikologis. Dalam penelitian ini penulis menggunakan acuan rekaman suara, pengumpulan data secara wawancara langsung, dan juga sumber-sumber buku yang berkaitan dengan *noise music*. Penulis juga menggunakan metode transkripsi karya dalam bentuk *music score* untuk memudahkan analisa dalam penelitian ini.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa, penggunaan *noise* sebagai media karyanya berasal dari latar belakang musik dan ketertarikan Sodadosa akan *noise music* sejak lama. Dalam karya *I Walk Among the Dead People...in Paradise* ini judul menjadi sarana pencipta untuk menyampaikan pesan imajinasi dari karya tersebut.

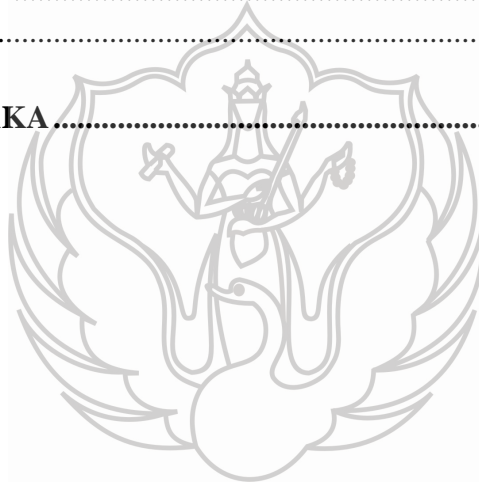
**Kata Kunci : Analisis, *Noise Music*, Sodadosa**

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN .....</b>	<b>iii</b>
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN .....</b>	<b>iv</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>v</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>x</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Masalah .....	5
C. Tujuan Penelitian .....	5
D. Manfaat Penelitian .....	5
E. Tinjauan Pustaka .....	6
F. Metode Penelitian.....	7
G. Sistematika Penulisan .....	10
<b>BAB II KREATIVITAS,IMAJINASI, DAN <i>NOISE MUSIC</i> .....</b>	<b>11</b>
A. Kreativitas dan Imajinasi.....	11
1. Kreativitas.....	11
2. Ide dan Imajinasi .....	12
B. <i>Noise Music</i> .....	13
1. Musik.....	13
a) Pengertian Musik .....	13
b) Elemen Musik .....	14
2. Noise.....	15
a) Pengertian Noise .....	15
b) <i>Noise Music</i> .....	16
1) Sejarah singkat <i>noise music</i> .....	16
2) Definisi <i>noise music</i> .....	19
3) Subgenre <i>noise music</i> .....	22
a) <i>Japanoise</i> .....	22
b) <i>Power Electronics</i> .....	23



c) <i>Harsh Noise Wall</i> .....	23
d) <i>Black Noise</i> .....	23
e) <i>Ambient Noise</i> .....	24
f) <i>Drone</i> .....	24
g) <i>Noisegrind</i> .....	25
h) <i>Onkyō</i> .....	25
i) <i>Danger Music</i> .....	25
<b>BAB III NOISE SEBAGAI MEDIA EKSPRESI .....</b>	<b>26</b>
A. Karakter Musik Sodadosa .....	26
B. Judul Sebagai Penanda .....	42
<b>BAB IV PENUTUP .....</b>	<b>47</b>
A. Kesimpulan .....	47
B. Saran.....	48
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>49</b>
<b>LAMPIRAN</b>	



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.	Cover Album kolaborasi Salakapakka <i>Sound System</i> dan Sodadosa...	30
Gambar 2.	Contact Mic dan Plat Logam.....	31
Gambar 3.	Efek yang digunakan.....	33
Gambar 4.	Skema Instalasi.....	33
Gambar 5.	Potongan notasi penunjuk waktu 00.00-00.43.....	35
Gambar 6.	Potongan notasi penunjuk waktu 2.13-2.15.....	36
Gambar 7.	Potongan notasi penunjuk waktu 4.00-4.13.....	37
Gambar 8.	Potongan notasi penunjuk waktu 3.00-3.12.....	38
Gambar 9.	Potongan notasi penunjuk waktu 2.00-2.02.....	39
Gambar 10.	Luigi Russolo dan asistennya Ugo Piati bersama <i>intonarumori</i> .....	45



# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Kebisingan yaitu bunyi yang tidak diinginkan dari usaha atau kegiatan dalam tingkat dan waktu tertentu yang dapat menimbulkan gangguan kesehatan manusia dan kenyamanan lingkungan (Rusjadi, 2015:39). Dalam beberapa tahun terakhir, perkembangan bunyi menjadi sangat pesat dan tidak terkendali. Teknologi semakin berkembang ternyata juga membawa pengaruh pada lingkungan, termasuk juga bunyi. Keberadaan bunyi ini menjadi sangat biasa bagi kita sebagai manusia. Baik disengaja maupun tidak aktifitas manusia maupun alam akan menimbulkan bunyi. Pengaruh bunyi tersebut menjadi jarang diperhatikan. Hiruk pikuk di jalanan, tempat perbelanjaan, Mall, Sekolah pasti akan menimbulkan bunyi-bunyian. Seiring berjalannya waktu kita menjadi terbiasa akan keadaan tersebut dan pemakluman dari segala bunyi itu sendiri dianggap sebagai fenomena yang wajar.

Pengaruh bunyi itu sendiri menjadi jarang diperhatikan, sehingga tanpa sadar tubuh maupun pikiran kita menerima dampak dari bunyi-bunyian tersebut. Dalam beberapa kasus bunyi sudah dimanfaatkan sebagai senjata biologis, seperti yang pada kasus yang terjadi di Amerika Serikat tahun 2009 lalu, Polisi memanfaatkan gelombang bunyi untuk membubarkan demonstrasi di saat KTT-G di Pitsburg. Para demostran langsung mendekap telinga dan bubar, berusaha menjauhi sumber bunyi yang menyakitkan sumber telinga tersebut. Sayangnya kesadaran akan dampak bunyi tersebut masih belum kita diperhatikan di

masyarakat kita. Namun oleh beberapa kalangan kebisingan-kebisingan tersebut sanggup mereka menjadi suatu karya musik yang diperdengarkan untuk khalayak umum.

Keberadaan musik sudah tidak asing bagi kita. Dalam aktifitasnya manusia banyak memanfaatkan musik dalam kesehariannya, entah untuk hiburan, ibadah, maupun pendidikan. Dalam perkembangannya musik menjadi suatu hal yang wajar dalam keseharian kita sebagai manusia. Di kafe, bar, diskotik, bahkan di pinggir jalan sekalipun musik mengisi secara sadar maupun tidak terdengar oleh kita. Musik tidak dibatasi untuk diperdengarkan oleh siapa saja, setiap kalangan pasti mendengarkan musik. Terdapat banyak sekali jenis musik, bahkan bercabang dan beberapa kalangan yang fanatik akan musik tertentu akan menganggap musik tertentu bukan jenis musik favorit mereka karena terdapat beberapa perbedaan.

Pada banyak masyarakat, fungsi musik dapat dijelaskan melalui terminologi sosial yang eksklusif: musik digunakan dalam permainan dan tarian, mengorganisir kerja perang, upacara ritual, penanda kelahiran, perkawinan, dan kematian, merayakan panen dan penobatan, meneguhkan kepercayaan dan kegiatan tradisi (Djohan, 2016: 88). Musik, yang berkaitan erat dengan kreativitas, adalah salah satu bidang yang memiliki ciri intuitif bagi setiap orang, baik dalam penciptaan maupun aktivitas kerja musikal lainnya (Setiawan, 2015: 3). Perkembangan musik sendiri menjadi sangat pesat dalam era modern ini, era digital menjadi sarana informasi yang sangat cepat dan mudah diakses. Pandangan

dan definisi akan musik pun berubah seiring dengan perjalanan waktu karena informasi yang sangat cepat tersebut.

Mungkin sebagian besar dari kita masih cukup asing dengan musik *noise*. Musik *noise* tidak seperti *genre* lain yang memiliki pola nada tertentu sehingga membuatnya menjadi unik. Musik *Noise* sendiri dapat digolongkan sebagai seni musik kontemporer. Secara spesifik musik kontemporer hanya dapat dipahami dalam hubungannya dengan perkembangan musik Barat di Eropa dan Amerika. Namun, walaupun dapat mengacu pada sebuah pemahaman yang spesifik, sesungguhnya label kontemporer yang dibubuhkan pada kata seni maupun musik tidak menunjuk pada sebuah pengertian per definisi bersifat normatif. Itulah sebabnya, terutama bagi mereka yang awam, seni atau musik kontemporer banyak menimbulkan kesalahpahaman yang berlarut-larut (Hardjana, 2004: 326). Luigi Rusolo sendiri secara dikenal sebagai bapak dari musik *noise*, dengan membawa *Intonarumori* sebuah alat musik ciptaan dia sendiri dan mencoba untuk merepresentasikan sebuah kebisingan kota kedalam dengan alat tersebut. Luigi Rusolo menganggap *noise* membawa manifestasi kehidupan. *Noise* memiliki kekuatan untuk membawa kita kembali ke kehidupan (Rusolo, 1960). Seiring berjalannya waktu musik *noise* menjadi semakin terkenal terutama dikalangan peminat seni *ekspolrasi bunyi*.

*Noise music* khususnya musik elektronik menurut Tom Holmes merupakan bagian musik eksperimental dilihat dari kebiasaan serta memiliki sifat-sifat yang diluar dari musik pada umumnya. Seperti yang dipaparkan Fermont dan Faille dalam bukunya *Not Your World Music* sikap dan cara pandang akan musik

noise sering kali negatif, tidak sedikit yang menolaknya serta menganggapnya bukanlah sebuah karya musik. Namun di Jogja sebagai kota yang memiliki banyak kebudayaan, *noise music* memiliki komunitasnya sendiri dan tidak sedikit pula yang bergabung serta mengapresiasi acara-acara yang mereka selenggarakan.

Di Jogja sendiri ada sebuah komunitas musik yang khusus berkecimpung dalam perihal musik *noise*. Jogja Noise Bombing, mewadahi komposer bunyi dalam berkarya dan diskusi. Mereka aktif dalam berbagai macam acara baik dari mereka pribadi maupun acara umum seperti Festival Kesenian Yogyakarta. Pada 15 Januari 2017 mereka mengadakan sebuah festival yang berjudul Jogja Noise Bombing Festival 2017 dengan membawa seniman bunyi dari berbagai negara untuk berpartisipasi dalam acara tersebut.

Sodadosa adalah *sound project* yang digawangi oleh Krisna Widiathama adalah salah satu tergabung dalam komunitas Jogja Noise Bombing. Sodadosa pada awalnya *project* ini bereksperimen dengan *sound collage* yang diambil dari film-film *horror* dan *porno*, namun pada perkembangannya karakter *sound* dari Sodadosa beralih pada bentuk *soundscape* dan *ambient noise*. Karya dari Sodadosa *I walk among the dead...in paradise* terdapat pada *Soundcloud*, salah satu *web streaming* musik gratis. *I walk among the dead...in paradise* karya dari Sodadosa memadukan beberapa beberapa suara-suara harsh dengan media elektronik sebagai penyampaiannya.

#### *Noise music*

Alasan penulis melakukan penelitian terhadap karya *noise music I walk among the dead...in paradise* karya dari Sodadosa ini adalah untuk mengetahui

bagaimana cara Sodadosa dalam mengemas *hars noise* pada proses penciptaan *I walk among the dead...in paradise* tersebut menjadi sebuah bentuk musik *noise*, karena penulis menganggap dalam proses pengemasan itulah yang menjadikan *noise* tersebut menjadi sebuah karya seni dan bagaimana cara pencipta karya menyampaikan *noise* tersebut kepada pendengar sehingga pendengar dapat menerima imajinasi pencipta melalui karya *noise* tersebut.

#### B. Rumusan Masalah

1. Dari manakah ide penggunaan *hars noise* dalam penciptaan karya berjudul *I walk among the dead...in paradise* milik Sodadosa?
2. Bagaimana Sodadosa menyampaikan pesan karya tersebut kepada pendengar melalui *noise*?

#### C. Tujuan Penelitian

1. Mengetahui asal ide penggunaan *hars noise* dalam proses penciptaan karya berjudul *I walk among the dead...in paradise* dari Sodadosa.
2. Mengerti cara bagaimana Sodadosa menyampaikan pesannya kepada pendengar.

#### D. Manfaat Penelitian

1. Bagi Individu

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan opsi berkarya dalam berkesenian.

## 2. Bagi Ilmu Pengetahuan

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi ilmu musik penciptaan, khususnya dalam musik eksperimental dan musik elektronik.

## 3. Bagi Lembaga

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kualitas lembaga pendidikan dengan masukan yang diberikan dalam penelitian ini dan menjadi dokumen akademik yang berguna.

## E. Tinjauan Pustaka

Dalam penulisan karya tulis, penulis mengacu pada beberapa sumber yang mendukung pengertian, pengetahuan, teori-teori dan konsep proses penelitian ini.

Berikut merupakan beberapa sumber pustaka yang digunakan dalam karya tulis ini :

Cedrik Fermont & Dimitri della Faile "Not Your World Music : Noise in South East Asia, Art, Politics, Identity, Gender and Global capitalis". Berlin: 2016. Buku ini menjadi acuan pembahasan sejarah perkembangan dan keragaman musik *noise* di Asia Tenggara pada bab II.

Karina Andjani "Apa itu Musik?". Tangerang Selatan: 2014. Buku ini membantu penelitian akan musik *noise* pada pembahasan bab II.

Moh.Nazir "Metode Penelitian". Jakarta: 2003. Buku ini memaparkan metodologi penelitian sebagai panduan pengerjaan bab III.

Suharsimi Arikunto "Manajemen Penelitian". Jakarta: 2010. Buku ini memaparkan tata cara dan manajemen penelitian sebagai panduan pengolahan data pada bab III.



## F. Metode Penelitian

Penelitian adalah pencarian atas sesuatu (*inquiry*) secara sistematis dengan penekanan bahwa pencarian ini dilakukan terhadap masalah-masalah yang dapat dipecahkan (Nazir, 2003:13). Oleh sebab itu penulis mengadakan pencarian serta menyelidiki masalah-masalah yang belum terungkap pada penemuan ide kreatif pada penggarapan musik berisik *I walk among the dead...in paradise* karya Sodadosa.

Dalam melakukan penelitian, diperlukannya prosedur urutan pekerjaan peneliti yang harus dilakukan. Tidak hanya itu, peneliti juga menggunakan alat-alat pengukur yang diperlukan dalam prosesnya. Maka metode penelitian adalah suatu urutan tindakan yang harus dilakukan serta menggunakan alat-alat pengukur dan suatu prosedur yang diterapkan.

Skripsi yang berjudul Ide Kreatif Dalam Penciptaan Musik Bising *I walk among the dead...in paradise* Karya Sodadosa menggunakan metode penelitian jenis kualitatif yaitu metode deskriptif analisis. Metode deskriptif adalah suatu metode dalam meneliti status sekelompok manusia, suatu objek, suatu set kondisi, suatu sistem pemikiran, ataupun suatu kelas peristiwa pada masa sekarang (Nazir 2003,54). Dalam penelitian deskriptif mempelajari masalah-masalah dalam masyarakat serta kegiatan-kegiatan, sikap-sikap, serta proses-proses yang sedang berlangsung.

Dalam metode deskriptif terdapat jenis analisis kerja dan aktivitas, penelitian ini ditujukan untuk menyelidiki secara terperinci aktivitas dan pekerjaan manusia dalam melakukan tugas, penggunaan waktu secara efisien

dan efektif, maka data mengenai hal-hal yang ingin diselidiki kemudian dianalisis (Nazir, 2003:61). Maka secara garis besar penelitian ini diuraikan menjadi beberapa tahap:

### 1. Pengumpulan Data

Tahap pertama adalah pengumpulan data-data dan sumber-sumber terkait penciptaan *I walk among the dead...in paradise* karya Sodadosa secara tertulis, catatan pribadi, mencari dalam internet atau *networking*, melakukan wawancara, lalu mengamati audio *I walk among the dead...in paradise*. Pengumpulan data ini tak terbatas dan dapat dilakukan sebanyak-banyaknya sebagai bahan utama dalam penelitian.

### 2. Wawancara

Teknik wawancara merupakan salah satu metode dalam pengumpulan data yang faktual dengan cara mengajukan beberapa pertanyaan langsung kepada narasumber yang berkaitan dengan penelitian. Dalam skripsi ini penulis akan langsung mengajukan pertanyaan-pertanyaan kepada Krisna Widiathama komposer *I walk among the dead...in paradise*.

### 3. Dokumentasi Data

Dokumentasi data dilakukan untuk mengumpulkan data-data yang ada menyangkut objek penelitian melalui berbagai sumber dan menyimpan serta menyusun yang digunakan sebagai bahan utama selama proses penelitian. Dokumentasi data dapat berupa tulisan-tulisan pribadi, media cetak, audio, video dari *I walk among the dead...in paradise*.

#### 4. Sudi Pustaka

Studi Pustaka merupakan data pokok yang diambil dari buku-buku, internet, mengenai *noise music* yang sudah pernah dipentaskan dan disaksikan oleh penonton. Tujuannya untuk memperoleh data dan informasi yang dianggap relevan oleh peneliti.

#### 5. Analisis Data

Analisis data merupakan bagian yang amat penting dalam metode ilmiah, karena dengan analisislah data tersebut dapat diberi arti dan makna yang berguna dalam memecahkan masalah penelitian. Data-data yang sudah dikumpulkan perlu diperiksa lagi melalui beberapa tahapan disusun menurut jenisnya guna memberikan pemahaman secara utuh dan jelas bagi pembaca supaya dapat memahaminya dengan mudah. Perlu juga pengecekan semua data apakah cukup konsisten dengan sumber-sumber yang didapat.

Tahap analisis data meliputi analisis audio, analisis ide kreatif dan analisis deskriptif. Penelitian deskriptif melakukan analisis hanya sampai pada taraf deskripsi, yaitu menganalisis dan menyajikan fakta secara sistematis sehingga dapat lebih mudah untuk difahami dan disimpulkan. Dapat pula dicantumkan dengan data-data yang diperoleh melalui dokumentasi yaitu berupa foto maupun audiovisual. Data analisis langsung berupa pertunjukan, audio dan video maupun catatan. Semua data yang dikumpulkan merupakan kunci terhadap apa yang diteliti, sehingga analisis data dapat memaparkan data selengkap-lengkapnyanya disertai dengan penjelasan dan bukti-bukti lampirannya.

## 6. Tahap Penyusunan Laporan

Tahapan terakhir dalam proses penelitian yakni penyusunan laporan. Penyusunan laporan dilakukan berdasarkan hasil analisis yang sudah diseleksi berupa data yang sesuai dengan kegunaannya. Kemudian disusun menurut urutan sesuai dengan kerangka penulisan skripsi yang berlaku di Jurusan Musik Fakultas Seni Pertunjukan Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

## G. Sistematika Penulisan

BAB I berisi latar belakang, pertanyaan penelitian, tujuan penelitian, tinjauan pustaka, metode penelitian, dan sistematika penulisan. BAB II berisi tentang literatur atau referensi dari dari pustaka yang tertulis maupun wawancara, yang akan dipakai untuk membedah, atau memperkuat proses pelaksanaan di bab III. BAB III berisi laporan pelaksanaan penelitian, atau proses pelaksanaan penelitian mahasiswa dan membahas ulasan tentang pengambilan data, serta menganalisa data dan laporan penelitian. BAB IV berisi kesimpulan dan saran.

