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

WilliebordusWintangSamoedra[1], IG.N Wiryawan Budhiana[2]

[1]Alumnus Program Studi S-1 Seni Musik, FSP ISI Yogyakarta
[2]Dosen Jurusan Musik FSP ISI Yogyakarta
windoublebass@gmail.com

Abstract

This study aims to find out the main idea of creation of I Walk Among the Dead People ... in Paradise creation Sodadosa and how Sodadosa uses noise as a medium in the work and how Sodadosa convey his message to listeners through noise music. This research used qualitative method and analyzed musicologically. In this study the authors use the reference sound recording, data collection in direct interviews, and also sources of books related to noise music. The author also uses transcription method works in the form of music score to facilitate the analysis in this study. The results of this study indicate that, the use of noise as a medium of his work comes from background music and interest in Sodadosa will noise music since long. In the work of I Walk Among the Dead People ... in Paradise this title becomes a means of creator to convey the imaginary message of the work.

Keywords: Analysis, Noise Music, Sodadosa

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ide utama penciptaan karya *I WalkAmong 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

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

A.Pendahuluan

Kebisingan yaitu bunyi yang tidak diinginkan dari usaha atau kegiatan dalam tingkat dan waktu tertentu yang dapat menimbulkan ganguan 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.

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.

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.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 penyelidikan 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 urut-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.

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

C.Hasil Dan Pembahasan

Setiap seniman pasti memiliki karakter tersendiri dalam karyanya, yang pada akhirnya akan menunjukkan identitas karya tersebut. Karya seni memiliki sifat yang tidak dimiliki benda materiel biasa, namun sifatnya itu tidak kelihatan (Hauskeller, 2015:101). Dalam aplikasinya suara merupakan media utama dari musik. "... sebagai mana gerak dalam tari, warna dalam lukisan, bentuk pada patung dan seterusnya (Hardjana, 1983:9). Dari teori yang dipaparkan Djohan (2009: 32) suara (elemen vibrasi) dalam bentuk frekuensi, amplitudo, dan durasi belum menjadi musik bagi manusia sampai semua ditransformasikan secara neurologis dan diinterpretasikan melalui otak menjadi : *pitch* (nada-harmoni), *timbre* (warna suara), dinamika (keras lembut), dan tempo (cepat lambat)" mendefinisikan tidak semua suara merupakan musik, Namun menurut Hauskeller (2015 : 103) apakah benda itu karya seni atau bukan , tidak tergantung pada bahan dasarnya, melainkan kemampuan ekspresinya. Dalam karya *noise music* seniman menggunakan media *noise* media untuk penyampaian karyanya. Perbedaan pendapat mengenai *noise* adalah musik atau bukan juga dipengaruhi oleh latar belakang budaya dari sang pendengar.

D.KarakterMusikSodadosa

1.Musiknya BeradaDalamKeadaanAktual

Menurut Krisna, dalam penampilannya untuk menampilkan karya sesuai rekaman akan sedikit ada perubahan seperti dinamika dan emosi, namun pada penampilannya di panggung, dia lebih sering berimprovisasi sesuai dengan keadaan saat itu. Kadang dia menggunakan hanya 2 buah pedal efek namun tidak menutup kemungkinan bila *mixer* yang digunakan mampu menampung lebih. "Seperti saat di FKY (2014) kemarin, *mixer*sampai meledak, benar-benar keluar asapnya" (Krisna, Wawancara di Pitutur Kopi 3 Mei 2017).

Dalam penampilan *live* Krisna juga kerap berimprovisasi, menurutnya untuk membawakan karyanya yang pernah direkam bukanlah sesuatu yang mustahil, namun ia lebih memilih untuk berimprovisasi, karena menurutnya itu adalah bentuk ekspresi dirinya saat itu. "Karya seni berbeda dari alat, penciptaan karya seni pun berbeda dari pembuatan alat. Penciptaan itu merupakan cara yang memungkinkan untuk muncul, yakni kebenaran, yang mewujudnyatakan diri kalau diberi peluang" (Heidegger, 2015). Jika dilihat dengan keterkaitannya dengan sejarah *noise music* yang berawal dari era tahun 1910 dengan paham *Avant Garde*dan *Modernism* saat itu karakter karya dari Krisna memiliki paham yang sama "...*avant-garde* memiliki kebebasan dari keharusan untuk menentukan posisi, kebebassan untuk melepaskan diri dari ideologi, dan kebebasan diri dari kapitalisme, modus produksi serta dampak budayanya" (Andjani, 2014 : 11).

Meski dalam penciptaannya dan penampilannya mengedepankan improvisasi bukan berarti Sodadosa melakukan proses tersebut tanpa berpikir sebelumnya. "...biasanya dengan jika karya itu tematik akan memakan proses waktu lebih lama" (Krisna, wawancara di Pitutur Kopi 3 Mei 2017), seperti yang dikatakan oleh Campbell untuk mendapatkan ide kreatif ini pencipta memperlukan beberapa proses. Ketika seseorang berimprovisasi, tentu ia tidak mengetahui pasti suara-suara yang ia buat akan seperti apa, tapi bukan berarti suara-suara tersebut dibuat tanpa intensi sama sekali (Andjani, 2014:41), dalam musik yang ia hasilkan Krisna tetap memiliki keinginan untuk menunjukan ekspresinya melalui suara-suara tersebut namun menurutnya "...saat dipanggung dan *perform* akan sulit untuk memilah-milah perasaan yang tertuang di dalamnya" (Krisna, wawancara di pitutur kopi 3 Mei 2017) .

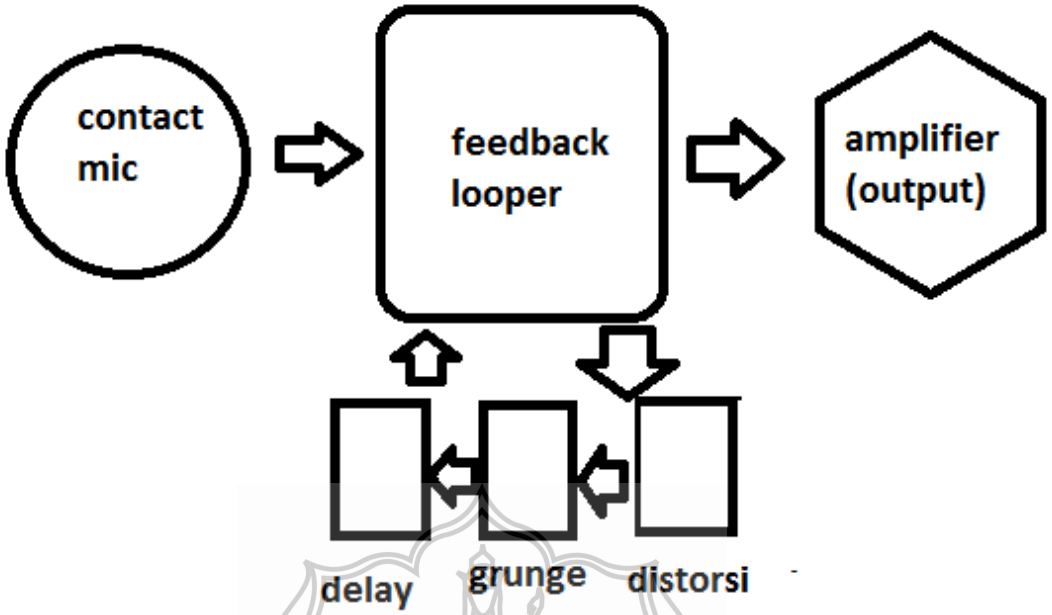
Dalam *background* musiknya, Krisna bukanlah seorang yang memiliki pendidikan musik secara formal. Hampir semua apa yang Krisna pelajari sifatnya *autodidak*. Secara *background* kesenian, Krisna berasal dari seni rupa, ia menggunakan analogi seni rupa untuk menjelaskan musik yang ia buat. Menurut Krisna "musik adalah kanvas, dan aku menggunakan *noise* sebagai warnanya, seperti

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

saat menggambar ataupun melukis kita tidak akan bisa berbohong dengan apa yang kita rasakan, semua akan tertuang pada lukisan itu" (Krisna, wawancara di Pitutur Kopi 3 Mei 2017).
Salah satu alasan yang mendasari bahwa musiknya merupakan media yang aktual adalah, dimana penciptanya dapat langsung menciptakan karya, langsung pada saat sesi *recording* ataupun pada saat *live-performance*. Penulisan musik yang berbentuk *score*. Jarang dibutuhan orang lain untuk menafsirkan ataupun membaca *score*. Kebanyakan karyanya direalisasikan langsung dan tidak untuk diulangi, kebanyakan karya tersebut bertujuan untuk *recording*. Tidak adanya *music score* untuk karya-karya *noise music* bukan merupakan penolakan yang berasal dari pencipta dari karya *noise music* itu sendiri, namun sering kali keterbatasan bahasa dari notasi musik yang ada kurang dapat mewakili keunikan-keunikan dan kerumitan suara yang hadir dalam karya *noise music.*
Dalam dokumentasinya, Krisna banyak merekam karya-karyanya secara secara *live* ataupun secara pribadi di studio. Dalam perekamannya di studio dia bisa melakukannya di studio pribadinya (*bed room studio*) maupun di studio milik orang lain "...saat di jepang direkam di studio menggunakan pita kaset 8 mili" (Krisna, wawancara di pitutur kopi 3 Mei 2017), Krisna juga me *rilis* karyanya dalam bentuk fisik (*compact disc*/kaset pita), menurut Krisna rilisan fisik ini lebih cenderung mengarah ke *souvenir* sebagai *colectable item* dan di dalam rilisannya disertakan juga *link web streaming online* serta kadang *link download* karyanya.
Dalam penampilan atau penggarapan karyanya sangat dimungkinkan untuk dikolaborasikan dengan grup *noise* lainnya, seperti pada acara *Back To The Future #4*Sodadosa berkolaborasi dengan gitaris dari gtoup Sangkakala, dan juga dalam kolaborasinya secara online dengan Sakalapakka Sound System.

2. Tidak Ada BatasanPenggunaan Material
Dalam karya tulis ini saya akan mengambil contoh salah satu karya milik Sodadosa yang berjudul *I Walk Among The Dead People...In Paradise*. Karya tersebut merupakan salah satu karya hasil eksperimen dari Krisna yang diciptakan pada tahun 2010. Karya ini adalah salah satu eksperimen Krisna dengan menerapkan teknik *no input, feedback loop* sebagai ide utama dari karya ini dan digabungkan dengan suara yang berasal dari *contact mic* dan plat logam, hal ini sesuai dengan sifat elektronik musik yakni *the sound resources available to music electronic are unlimited and can be constructed* (Tom Holmes, 2008:9-12) hal ini memberikan kebebasan bagi si pencipta untuk dapat menggunakan segala macam material. Teknik *no input, feedback loop* sendiri merupakan salah satu teknik yang kerap digunakan musisi elektronik dengan cara memutar arus listrik dari *feedback looper* untuk menghasilkan suara dan kemudian suara dikeluarkan melalui *amplifier*. *Feedback looper* adalah salah satu perangkat milik Krisna yang digunakan untuk memutar arus listrik dan menghasilkan suara, menyimpan serta memainkan suara tersebut secara terus menerus. Teknik *no input* ini biasa digunakan menggunakan *mixer* salah satu alat untuk mengolah suara, namun penggunaan *mixer* sendiri sangat beresiko, karena tidak semua *mixer* dapat menahan sinyal yang tidak stabil yang dihasilkan oleh arus listrik. "Sudah sekitar 4 kali *mixer* ini terbakar karena teknik *no input* ini" (Krisna, wawancara langsung di Jl.Wonosari 22 Mei 2017).
Krisna menggunakan *contat mic* atau yang biasa kita sebut dengan *clip on*, salah satu perangkat penghantar suara yang biasanya ditemplekan pada instrumen akustik agar bisa diperdengarkan melalui *amplifier*. *Contact mic* tersebut ditempelkan pada plat logam sebagai sumber suaranya. Dalam karya ini Krisna juga menggunakan efek *Boss digital delay*seri DD3 , *Digitech grunge*, *Digitechdistorsion factory* seri DF-7 untuk memproses serta memanipulasi suara tersebut. Efek *delay* berfungsi untuk memproses suara agar menghasilkan gema sedangkan *distorsi* dan *grunge* digunakan untuk memberi karakter yang kasar (*harsh*) yang banyak digunakan untuk gitar untuk menghasilkan suara yang berisik dan mengganggu. Krisna memilih untuk menggunakan *sound* komputer sebagai pengganti *amplifier* karena menurut Krisna *sound* komputer menghasilkan suara yang lebih "garing" dibandingkan dengan *amplifier* pada umumnya.

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta



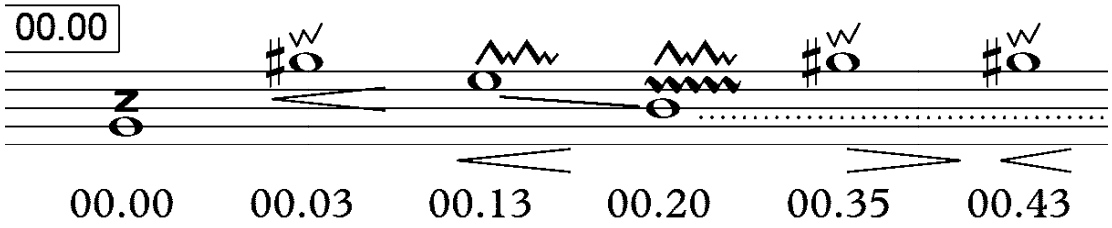
Skema instalasi *no input* yang digunakan Krisna pada karya *I walk among the dead...in paradise*

Melihat Skema instalasi pada gambar 3 instalasi tersebut merupakan instalasi yang rumit, tiap penempatan efek untuk memanipulasi suarap akan menentukan karakter suara yang berbeda. Krisna menggunakan instalasi tersebut agar karakter *delay* lebih menonjol dari yang lain, maka dari itu *delay* diletakkan pada posisi paling akhir pada instalasi efek. "Efek yang diletakkan setelah *distorsi* akan melunakkan karakternya, jika *delay*, *delay* akan lebih terasa karakternya, tinggal mana yang akan ditonjolkan" (Krisna, 28 Mei 2017, wawancara tidak langsung).

Krisna tidak menggunakan instrumen-instrumen musik pada umumnya dalam pembuatan karya ini. Sesuai yang dipaparkan Michael Hauskeller apakah benda itu karya seni atau bukan, tidak tergantung pada bahan dasarnya, melainkan pada kemampuan ekspresinya (2015 : 103), karya dari Krisna ini menggunakan *noise* sebagai bahan dasarnya dan menggunakan teknik *no input, feedback loop* sebagai cara mengekspresikan karyanya. Teknik *no input, feedback loop* ini sangat bergantung pada arus listrik utama tempat ia digunakan, stabil atau tidaknya listrik di tempat itu akan mempengaruhi kestabilan suara yang dihasilkan. "Semakin baik sumber listriknya, alat-alatku akan berfungsi lebih maksimal" (Krisna, Wawancara 22 Mei). Dari hasil pengamatan saat Krisna mempraktekannya, aliran listrik menghasilkan suara *noise* yang berkarakter statis seperti pada penunjuk waktu 00.00, 1.32, 1.43, 1.59, 2.39, 3.10, dan 3.18 suara (eng) yang berasal dari sumber utama terus bersuara meskipun suara yang lain menghilang dan tetap statis. Suara (eng) tersebut telah dimanipulasi oleh efek *distorsi*, namun tidak terdeteksi adanya penggunaan efek *delay* dalam penunjuk waktu tersebut.

Dalam aplikasinya pada tahap awal, volume *feedback looper* harus dalam kondisi sangat rendah dan begitu juga dengan panel lainnya karena suara yang dihasilkan tidak dapat diprediksi dan dapat mengakibatkan kerusakan pada *feedback looper* tersebut. Dalam tahap selanjutnya panel, panel di *feedback looper* dinaikan untuk menghasilkan suara-suara lain secara perlahan sehingga menghasilkan suara-suara lain, saat pembukaan panel tersebut secara perlahan suara baru tersebut akan hadir secara perlahan dari intensitas yang lembut, dalam penunjuk waktu 00.03 menunjukkan kehadiran suara secara *crescendo*, suara (kikh) yang dihasilkan dengan dari pembukaan panel tersebut secara perlahan.

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta



detik 00.00 sampai 00.43 pada transkrip karya Sodadosa
(Trankrip oleh Williebordus Wintang 17 Mei 20017)
Keterangan symbol

z : suara (eng)

W : suara (kikh)

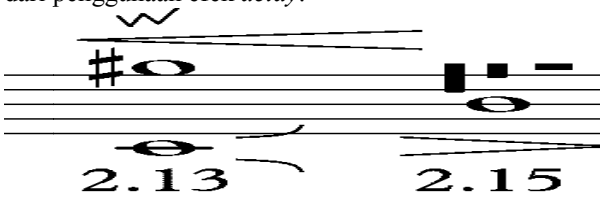
:suara (bzzt)

: suara yang bergelombag

: suara yang bergema

: perubahan bentuk bunyi

Suara kasar yang dihasilkan pada penunjuk waktu 00.03 merupakan manipulasi suara dari efek *distorsi* yang Krisna gunakan. Pada penunjuk waktu 00.13 ditunjukan kehadiran suara (bzzt) yang berasal dari penggunaan *contact mic* dan plat logam dengan cara dicakar dan suara (bzzt) berkarakter kasar tersebut juga dimanipulasi oleh efek *distorsi* yang Krisna gunakan. Suara (bzzt) tersebut hadir perlahan dikarenakan pembukaan panel *volume* dari *inputcontact mic* yang dibuka secara perlahan sehingga menimbulkan efek *crescendo* dari suara tersebut. Penutupan panel secara tersebut juga menghasilkan efek *decrescendo* yang membuat intensitas suara itu berkurang sperti yang ditunjukkan pada penunjuk waktu 00.35 pada. Pada penunjuk watu 00.20 hadir suara (bzzt) yang bergelombang dan terus bergema akibat manipulasi suara dari penggunaan efek *delay*.



Kehadiran suara baru 2.13 dari proses editing karya dari komputer dan 2.15 dari cara *permainan contact mic* yang berbeda
(Trankrip oleh Williebordus Wintang 17 Mei 20017)
Keterangan Simbol

: suara (wosh)

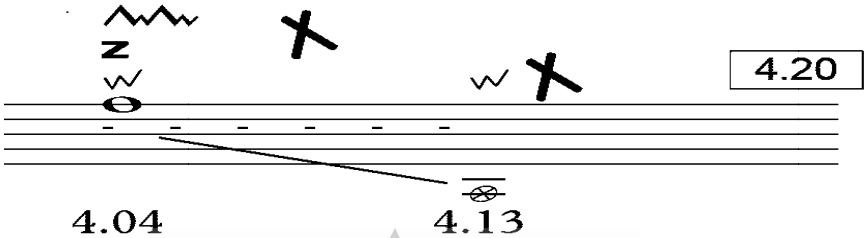
: suara (zeng,zeng,zeng)

Pada penunjuk waktu 2.13 terdeteksi kemunculan suara (wosh) dalam karya *I walk among the dead people...in paradise* yang merupakan hasil editing penambahan suara oleh Krisna melalui komputer, suara ini diambil dari *plug-in* yang sudah disediakan oleh program komputer tersebut. Dalam hal ini

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

Krisna menggunakan program Adobe Audition, sebuah program yang biasa digunakan untuk merekam, serta memproses hasil rekaman, karena menurut Krisna penggunaan yang simple akan memudahkan proses pengerjaan musik miliknya.

Pada penunjuk waktu 2.15 juga terlihat karakter suara (zeng,zeng,zeng muncul) munjul, suara yang memiliki sifat perkusif tersebut dihasilkan oleh proses aplikasi permainan yang berbeda dari *contact mic* dan plat logam yang Krisna gunakan, jika karakter suara (bzzt) muncul karena dimainkan dengan cara dicakar, maka karakter suara (zeng,zeng,zeng) ini berasal dari cara permainan dengan mengetuk plat logam yang dipasangkan pada *contact mic* tersebut. Karakter suara bergema itu dimanipulasi dengan menggunakan efek *delay* yang digunakan dalam instalasi saat pembuatan karya.



Gambar 7. Berakhirnya suara (bzzt dan eng) pada penunjuk waktu 4.04dan 4.13 saat semua suara menghilang
(Trankrip oleh Williebordus Wintang 17 Mei 20017)

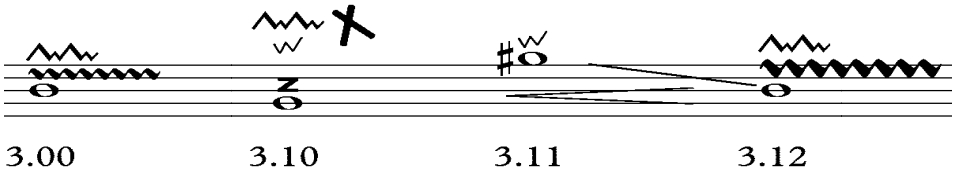
Keterangan Simbol

: tanda berakhirnya bunyi

Ditunjukan pada penunjuk waktu 4.04 bahwa suara (eng) dan bzzt menghilang disisakan suara (kikh) efek dari penutupan panel panel dalam *feedbackloopers*. Pada penunjuk waktu 4.13 semua suara berakhir, namun selama 7 detik karya ini tetap berlanjut, Krisna menggunakan media diam dalam 7 detik itu dalam karya *I walk among the dead people...in paradise*.

3.Musiknya Tidak Terbatasi oleh Struktur Musik Pada Umumnya

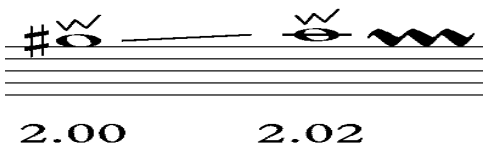
Dalam transkip *I walk among the dead people...in paradise* tidak tanda birama tidak dicantumkan karena tidak adanya keteraturan durasi pada setiap bagiannya. Pada dasarnya *noise music* ini bersifat improvisasi, hasil dari eksperimen sang pencipta karya untuk mengeksplorasi dan mengeksploitasi bunyi hasil dari eksperimen mereka. Struktur musik barat yang sifatnya teratur akan sulit untuk diaplikasikan dalam karya noise. Maka dari itu transkripsi dari *I walk among the dead people...in paradise* menggunakan penanda waktu untuk menggantikan birama.



penanda waktu untuk identifikasi suara pada transkrip karya Sodadosa
(Trankrip oleh Williebordus Wintang 17 Mei 20017)

Pada aplikasinya sebagai *live-instrumentalis*, *noise music* terbebas dari keteraturan musik yang ada. Karena sifat alaminya adalah *improvisasi*. Ketika seseorang berimprovisasi, tentu ia tidak mengetahui pasti suara-suara yang ia buat akan seperti apa, tapi bukan berarti suara-suara tersebut dibuat tanpa intensi sama sekali (Andjani, 2014:41). Menurut Krisna keadaan dari mesin yang tidak selalu dapat ditebak, pencipta karya tidak akan bisa menebak suara seperti apa yang mereka hasilkan nantinya, maka dari itu mereka harus benar-benar memahami fungsi serta karakter alat yang mereka miliki. Mengenai suara yang akan dihasilkan serta konsep peletakan suara yang akan disusun sangat bergantung pada kecakapan dari pencipta karya tersebut, karena sifatnya abstrak dan tak terduga.

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta



Gambar 9.perubahan intonasi pada transkrip karya Sodadosa
(Trankrip oleh Williebordus Wintang 17 Mei 20017)

Pada *I walk among the dead people...in paradise* kehadiran nada bukan merupakan tujuan utama dari penciptaannya, maka dari itu tidak terdapat harmoni nada seperti struktur musik pada umunya. Pada menit 2.00 alat pengukur Hz *(hertz)* menunjukkan perubahan dari 3410.7Hz yang merupakan nada terdekat dari nada G# oktaf ke 7 (3322.4 Hz) pada piano ke 3427.2 Hzyang merupakan nada terdekat dengan A oktaf ke 7 (3520Hz) pada piano, ini bukanlah hasil dari perencanaan namun merupakan hasil perubahan-perubahan yang tidak terduga pada pembukaan panel pada alat-alat yang Krisna gunakan, sifat dimana keadaan *pitch* ini tidak dalam hitungan yang biasa digunakan sesuai dengan salah satu sifat yang dipaparkan Tom Holmes, *electronic music can expand the perception of tonality* (2008 : 121). Keberadaan nada dan durasi ini menunjukkan bahwa karya *I Walk Among the Dead People...In Paradise* memiliki sifat alami musik yaitu nada dan durasi, hal ini sesuai dengan yang diungkapkan oleh Tom Holmes *electronic music has a special relationship with the temporal nature of music* (2008 :123).

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

4.Musiknya Tidak Terbatasi Oleh Batasan Performa Manusia

Dalam pengerjaannya, suara yang dihasilkan dalam *electronic music* berasal dari mesin dan hampir semua yang dikerjakan bersifat otomatis. Untuk memainkan suara-suara rumit maupun ekstrim mampu dilakukan melalui mesin. Kemampuan inilah salah satu yang menjadikan *electronic music* lebih praktis dan memungkinkan untuk semua orang bisa menggunakannya. Hal-hal praktis tersebut sangat mendukung bagi *live-performersnoise music* pada saat penampilannya. Batasan tubuh manusia atau kejadian-kejadian tak terduga yang akan mengganggu performa manusianya tidak terlalu berpengaruh bagi keadaan musiknya. Kelebihan dari penggunaan mesin ini salah satunya adalah untuk memainkan motif rumit dan berulang-ulang, dalam jangka panjang seperti yang biasa digunakan dalam genre *drone, harsh noise wall* tidak akan memberatkan kinerja fisik musisinya. Sifat-sifat tersebut sesuai dengan apa yang Tom Holmes ungkapkan *electronic music doesn't breathe : it's not affected by the limitation of human performance*. (2008:123)

Meski terdapat hal-hal praktis yang disediakan oleh mesin bukan berarti pada musisi *electronic music* menjadi tidak memiliki karakter khusus. Menurut Krisna salah satu yang membangun ciri khas karakter musisi *electronic* adalah penggunaan efek-efek yang berbeda, dan cara instalasinya. Seperti pada skema yang ditunjukkan pada gambar 3 yang merupakan salah satu instalasi ciri khas Krisna, dimana menurut Krisna penempatan efek akan memberikan hasil suara yang berbeda.

Suara yang dihasilkan oleh *electronic music* semua dihasilkan oleh mesin, dimana listrik sangat berpengaruh. Meski secara praktis penggunaan mesin akan menutup keterbatasan performa fisik manusia, ketergantungannya akan listrik ini menjadi salah satu kelemahan yang dimiliki oleh *electronic music."It can go as long the electricity comes out of the wall"* (2008:123).

5.Musiknya Merupakan Perwujudan Pengalamannya

Dalam pembuatan suatu karya, imajinasi bergantung pada latar belakang dan ketertarikan si pencipta. Krisna mengawali ketertarikannya terhadap musik dengan karakter keras semenjak SMA oleh sebuah band asal Amerika , Sonic Youth. Dalam musiknya Sonic Youth memiliki karakter yang keras serta banyak suara-suara kasar hasil dari efek *distorsi* yang mereka gunakan. Secara tidak langsung karakter musik dari Sonic Youth ini mempengaruhi hasil karya Krisna yang sekarang meskipun sifatnya misterius dan kadang tidak disadari kehadiran hal tersebut *electronic music springs from the imagination, it's thought, imagined, and engraved in memory. It's a music of memory* (Holmes, 2008:123)

Krisna juga mengungkapkan kegemarannya terhadap hal-hal bersinggungan dengan satanisme dan kegelapan semasa kuliah. Pada saat kuliah ia juga sempat bergabung dengan band metal 666 serta Black Reborn, Black Reborn adalah suatu band eksperimental dimana dan mereka menggunakan bantuan *performance art* sebagai pendukung visual. Dalam Black Reborn posisi Krisna adalah sebagai pengisi efek-efek suara pendukung dalam musik. Krisna juga memiliki banyak refrensi dalam pengerjaan karya ekperimentalnya, *Japanoise* seperti Merzbrow (Akita Masami) , Masona dan American *noise* seperti Sickness. Pengalaman masa lalu dan refrensi musik inilah yang berpengaruh pada musiknya hari ini.

> "...beberapa kali aku coba membuat karya yang bermacam-macam, *Drone,noise wall*, namun pada akhirnya tetap memiliki karakter *harsh*, tidak disadari tapi sudah jadi kebiasaan" (Krisna,wawancara di Pitutur Kopi 3 Mei 2017).

Krisna mengungkapkan, bahwa *harsh noise* yang ia gunakan saat ini merupakan bahwa *harsh noise* yang ia gunakan saat ini merupakan hasil dari kebiasaan-kebiasaan yang ia biasa lakukan, mendengar, bereksperimen, merupakan hal-hal yang telah mempengaruhi keadaan musik Krisna saat ini.

Noise music memiliki bentuk yang sulit dipahami oleh pendengarnya, hanya pencipta dari musik itu yang dapat mengerti maksud dari musik tersebut. Maka dari itu judul dicantumkan dalam setiap karyanya untuk menggiring imajinasi pendengar agar sesuai dengan apa yang diimajinasikan oleh si pencipta karya tersebut.

E.JudulSebagaiPenanda

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

Dengan hanya mendengar musiknya saja, pendengar *noise music* hanya akan mengidentifikasi pengalaman pengindraan tersebut sebagai bunyi. Khususnya pada *noise music* dimana tidak menganut keteraturan-keteraturan musik yang pada umumnya. Jika tidak didengarkan secara merinci dan memaksimalkan pengindraan, hanya akan terasa seperti kebisingan biasa. Ditambah lagi dengan tempat *venue* yang biasanya dilakukan di pinggir jalan, menjadikan suara yang dihasilkan oleh *performer* terpotong oleh suara dari kendaraan dan mempengaruhi pendengarnya. Persepsi akan seni sangat luas, dan penikmat dibebaskan untuk menerjemahkan persepsi tersebut sesuai dengan apa yang penikmat inginkan, khususnya pada musik. Musik tidak memiliki bentuk visual dan konkrit yang dapat disentuh maupun dilihat. Satu-satunya untuk menikmati musik adalah dengan mendengarkan. Persepsi yang luas tersebut dapat menciptakan perbedaan pendapat pada tiap pendengarnya. Perkembangan musikpun masih terus berjalan, dan kadang ide-ide diluar musik yang kita kenal tidak dianggap sebagai sesuatu yang musikal. Seperti yang terjadi pada karya John Cage 4'33 yang menggunakan media diam dalam musiknya, menimbulkan banyak kontradiksi pada masanya. Begitu juga *noise music* yang menggunakan media *noise* dalam penyampaiannya.

Musik seringkali diterjemahkan dengan kategori linguistik seadanya yakni dengan bentuk adjektif (kata sifat) sehingga hanya memberikan predikat atau cap tertentu yang sifatnya pasti dan hanya sebatas itu (Barthes, 2010:27). Dengan terjadinya hal itu maka kesan akan pengalaman musikal akan sangat terbatas. Dalam bab sebelumnya dijelaskan bahwa dalam karya *I Walk Among The Dead People...in Paradise* ini Krisna berusaha menyuguhkan *sound* yang garing melalui penggunaan *sound* komputer dan karakter *harsh* (kasar) dari efek *distorsi* dan *grunge* yang ia gunakan. Karakter *sound* yang garing dan *harsh* ini dapat menimbulkan imaji yang bersifat polisemi (multitafsir).

> Semua imaji bersifat polisemi [multitafsir], Imaji-imaji ini, dengan tetap berakar dari petanda-petandanya, berada dalam posisi bebas atau siap dipinang oleh 'jejaring' petanda-petanda yang juga 'mengambang bebas' *(a floating in chainsignifieds)*, sehingga pembaca bebas memilih petanda yang satu dan menolak yang lain. Namun, polisemi menimbulkan persoalan makna dan pesoalan tersebut selalu dianggap sebagai disfungsi yang mengusik (Barthes, 2010:28)

Karya *I Walk Among The Dead People...In Paradise* adalah merupakan sebuah karya hasil dari eksperimen Krisna. Eksperimen yang terekam tersebut setelah melalui beberapa proses editing menjadi sebuah karya, menurut apa yang dipaparkan Krisna *I walk Among The Dead People...In Paradise* ini setelah musiknya tercipta, ia akan memberikan judul yang menurutnya sesuai dengan apa yang dia imajinasikan. Seperti kata atau kalimat, seni selalu mengenai sesuatu (Hauskeller, 2015:100) ini mengungkapkan bahwa karya ini diberi judul *I Walk Among The Dead People...In Paradise* bukanlah tanpa intensi tertentu. Secara sepintas judul *I Walk Among The Dead People...In Paradise* ini terasa gelap dan absurd. Menurut Krisna musiknya merupakan bentuk aktualisasi diri dan pemberian judul ini merupakan salah satu bentuk perwujudan aktualisasi kepribadian, pengalaman, serta ketertarikannya di masa lalu yang sifatnya personal.

> Bahkan ketika para seniman menolak pemberian judul bagi karya mereka, penolakan tersebut berperan sebagai penunjuk jalan interpretasi. Karena terjadi pada waktu tertentu, penolakan ini mendapat arti yang berfaedah bagi pengertian karya (Hauskeller, 2010:102).

Mengambil sebuah contoh sebuah karya dari Luigi Russolo yang berjudul *Awakening of City* yang diciptakan menggunakan alat khusus yang dibuatnya *Intonarumoris* pada masanya ketika pemahaman mengenai musik belum berkembang seperti saat ini, Russolo berusaha menghadirkan dan membawa persepsi pendengarnya akan keadaan perkotaan melalui alatnya.Tanpa kehadiran judul ini pendengar hanya akan mendengar sebuah kebisingan yang tidak terstruktur tanpa mengetahui tujuan dari si pencipta karena paham keteraturan musik barat saat itu, meski begitu seperti metafora bahasa, karya senipun bersifat intensional, yaitu tidak dapat diganti oleh terminal lain, dengan cakupan arti yang sama (Hauskeller, 2010 :104), menurut penciptanya media karya

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

noise ini tidak dapat diganti menggunakan elemen musik pada umumnya, karena dalam penyampaiannya dapat berarti berbeda. Keterikatan atara karya dan judul ini menunjukkan bahwa sekalipun musik itu tak beraturan, namun dengan penambahan judul *noisemusic* menjadi memiliki makna yang dapat dipahami oleh pendengarnya. Begitu pula dalam karya Krisna penggunaan judulnya berfungsi sebagai salah satu cara ia berkomunikasi dengan pendengar karyanya agar imaji yang sifatnya multitafsir ini dapat dihindari, sehingga karya *I walk Among The Dead...In Paradise* dapat terhindar dari keterbatasan kata sifat yang dapat menghilangkan maksud dan perwujudan diri pencipta karya.

F.Kesimpulan

Noise music sebagai media penyampaian imajinasi bukanlah sesuatu yang mustahil, sifat sifat alami manusia untuk menangkap petanda-petanda dari sebuah karya seni sangat bergantung pada sensitifitas mereka akan karya seni itu sendiri. Di dalam kasus ini, disebutkan bahwa ada atau tidaknya judul akan sangat mempengaruhi pendengar dalam menikmati suatu hasil karya. Persepsi akan suara dari musik yang dihadirkan berbentuk abstrak, maka dari itu judul berfungsi untuk menggring imajinasi pendengar agar pesan atau pengalaman pencipta karya tersebut dapat diterima.

Dalam karya *I Walk Among The Dead People...In Paradise* eksperimen dari penggabungan teknik *no input, feedback loop* dan penggunaan *harsh noise* dari *contact mic* dan plat logam merupakan ide utama dari karya tersebut. Ciri khas dari karya ini bukan hanya dari teknik yang digunakan namun merupakan kombinasi penggunaan efek *distorsi, grunge,* dan *distorsi* penggunaan *sound computer* sebagai output pengganti *amplifier* serta instalasi sangat mempengaruhi kekhasan karya ini sehingga mendapatkan *sound* yang berkesan yang *harsh* dan garing. Melihat latar belakang musik penciptanya keberadaan *harsh noise* dari karya-karyanya berasal dari pengalaman musiknya yang lalu.

Kesimpulan dari Karya Tulis ini adalah ide kreativitas dari karya *I Walk Among The Dead People...In Paradise* ini hasil dari eksperimen Krisna Widhitama. Kehadiran judul setelah karya tercipta merupakan respon dari imajinasi Krisna tentang karya *noise music* yang dibuatnya, dan judul tersebut berasal dari pengalaman dan ketertarikannya akan hal-hal *occult* dari masa lalunya. Serta refrensi musik yang pencipta karya akan menjadi suatu inspirasi pencipta yang pada akhirnya akan membangun kekhasan dari pencipta karya itu dalam kasus ini *harsh noise* merupakan cirikhas dari karya-karya Krishna.

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

DAFTAR PUSTAKA

Anjdani, Karina. *Apa itu Musik?Kajian Tentang Sunyi dan Bunyi Berdasarkan 4'33" Karya John Cage,* CV Marjin Kiri, Tangerang Selatan, 2014

Barthes, Roland. *Imaji,Musik,dan Teks*, Jalasutra, yogyakarta 2010

Campbell, David. *Mengembangkan Kreativitas*, Penerbit Kanisius, Yogyakarta, 2003

Christ, William dan DeLone, Richard. *Introduction to Materials and Structure of Music*, Prentince-Hall, New Jersey, 1975

Djohan. *Psikologi Musik*, Galangpress, Yogyakarta, 2016

Fermont, Cedrik dan Faille, Dimitri Della. *Not Your World Music, Noise in Southeast Asia*, Syrphe dan Hushhush, Berlin dan Ottawa, 2016

Hardjana, Suka. *Estetika Musik*, Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, Direktorat Jendral Pedidikan Dasar dan Menengah, Jakarta, 1983

Hauskeller Michale. *Seni-Apa itu?* , Penerbit Kanisius, Yogyakarta. 2015

Holmes, Tom. *Electronic and Experimental Music Technology, Music, and Culture*, Routledge, New York and London, 2008

Kennedy, Michael. *TheOxford Dictionary of Music*, Oxford University Press, New York, 1994

Muhubbudin, Muhamad. *The Power of Imagination*, Penerbit Bukitbiru, Yogyakarta, 2011

Setiawan, Erie. *Serba-serbi Intuisi Musikal dan Yang Alamiah Dari Peristiwa Musik*, Art Music Today, Yogyakarta, 2015

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta