

# KONSEP *AESTHETIC OF UGLINESS* SEBAGAI MODEL INTERPRETASI MUSIK UNTUK REPERTOAR GITAR TUNGGAL KARYA KOMPONIS INDONESIA

Eddo Diaz Rinaldo

Pertunjukan Seni, Musik Barat, Pascasarjana ISI Yogyakarta, Indonesia

Email : vivace666@gmail.com

## Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk membuat model interpretasi musik baru, khususnya untuk repertoar gitar klasik bergaya posmodern karya komponis Indonesia. Topik ini dipilih karena penulis melihat bahwa model interpretasi musik khususnya yang terfokus pada karya posmodern kurang banyak tersebar dan berkembang di Indonesia. Hal ini khususnya untuk model interpretasi yang menggunakan pendekatan estetika dan konseptual idiomatik pada karya. Konsep *Aesthetic of Ugliness* dari Karl Rosenkranz (2015) dan teori klasifikasi gaya musik posmodern dari Lehmann (2010) dipakai sebagai landasan teori. Penggunaan konsep *Aesthetic of Ugliness* dinilai penulis dapat menjadi jembatan antara penyaji dengan karya baru melalui konsep estetika keindahannya. Sedangkan teori Lehmann digunakan penulis dalam proses pemilihan repertoar dan klasifikasi idiomatik pada karya. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan *Practice-led Research* untuk menghasilkan temuan berupa model interpretasi baru dari hasil reinterpretasi karya gitar klasik. Untuk prosedurnya, tiga karya komponis Indonesia dengan gaya musik posmodern dipilih untuk menjadi objek penelitian reinterpretasi. Selanjutnya ketiga karya mengalami proses reinterpretasi. Hasil reinterpretasi pada tiap karya kemudian direfleksikan dan di abstraksikan menjadi sebuah model interpretasi yang utuh. Langkah terakhir penulis adalah mengabstraksikan beberapa poin penting yang esensial dari model interpretasi baru tersebut. Hasil dari penelitian ini adalah model interpretasi musik baru yang memiliki prosedural, kerangka konseptual, dan ciri khas spesifik. Kesimpulan dari penelitian diatas yaitu proses reinterpretasi yang meliputi pembangunan narasi metaforis subjektif penyaji. Lalu proses aplikasi adalah dengan mengelaborasi narasi metaforis subjektif dengan aspek intra dan ektramusikal dalam konsep *Aesthetic of Ugliness*. Sedangkan untuk poin penting yang ditemukan dalam model interpretasi baru meliputi penambahan atau perubahan struktur secara ekstrim, pengolahan dinamika secara kontras pada repetisi, pengolahan dinamika yang terlalu detail, penguatan pada pola multi-idiom secara vulgar, pengolahan dinamika secara subversif, dan pengaplikasian *noise*.

Kata kunci : *interpretasi musik, estetika keburukan, postmodern, komponis indonesia.*

## Latar Belakang

Ide penelitian ini awal mulanya berlandaskan pada kegelisahan terhadap kurangnya ragam model interpretasi musik yang sistematis di Indonesia, khususnya untuk repertoar gitar klasik. Namun pada kenyataan di lapangan terdapat asumsi bahwa belum ada aturan main atau belum mapannya interpretasi musikal repertoar-repertoar kontemporer. Asumsi itu muncul, karena sudah sejak lama karya-karya gitar klasik kontemporer bergaya posmodern ini berkembang dengan cukup pesat di Indonesia. Namun hingga saat ini minat para gitaris klasik masih minim untuk mengapresiasi karya-karya tersebut. Karya kontemporer bergaya posmodern yang berkembang di Indonesia ini, umumnya hanya di sekitar komunitas musik kontemporer saja. Maka selanjutnya lebih baik tidak menyebut musik-musik dengan gaya posmodern tersebut dengan istilah kontemporer. Hal ini dilakukan karena musik bergaya posmodern memiliki nuansa bunyi yang berbeda dengan musik *avantgarde*. Oleh karena itu

akan lebih mengerucutkan pada tema musik baru secara umum terutama untuk karya posmodern yang mengalami reinterpretasi.

Sebenarnya jika dikaji lebih jauh, pergerakan dan perkembangan dunia komposisi musik di Indonesia saat ini terbilang cukup pesat. Hal ini ditandai dengan cepatnya proses regenerasi komponis muda, menjamurnya komunitas di setiap daerah termasuk maraknya pementasan karya musik baru. Namun, ironisnya perkembangan ini tidak seiring dengan meningkatnya apresiasi baik dari audiens maupun penyaji gitar klasik. Contoh konkretnya seperti merekam, memainkan di gedung konser, maupun meneliti lebih lanjut dalam rangka mengembangkan skema musik seni baru secara independen. Namun pada di sisi lain hal ini menjadi logis, karena di Indonesia kesadaran literasi pada penyaji gitaris klasik belum setara dengan komponis. Apalagi jika literasi ini menyangkut konsep dan model interpretasi musik baru.

Umumnya cara gitaris Indonesia dalam menginterpretasi karya baru hanyalah dengan mengikuti direksi komponis secara langsung pada saat ada proyek kerjasama antara penyaji dan komponis. Proses direksi ini dilakukan baik secara tekstual melalui notasi partitur, maupun secara langsung saat penyaji dan komponis bertemu. Namun sayangnya ketika proyek kerjasama berakhir maka, karya baru hanya tinggal kenangan. Ini ironis karena sebenarnya dalam karya baru terdapat banyak pengetahuan yang bermanfaat untuk penyaji. Dari fenomena di atas, tampak ada celah untuk membuat model interpretasi yang dapat memaksimalkan ekspresi dan estetika bunyi pada karya bergaya posmodern. Gaya ini dipilih sebab sebagian besar pemain masih cukup kesulitan menginterpretasi karya baru. Apalagi karya dengan konsep hibriditas idiomatik yang tinggi semacam ini. Untuk merespons fenomena itu, bisa dengan menggunakan konsep dari cabang filsafat estetika sebagai landasan untuk membuat model interpretasi baru yang secara eksplisit untuk membahas karya-karya dengan kecenderungan estetik yang tidak banyak dikenal oleh khalayak luas.

Konsep *Aesthetic of Ugliness* yang memiliki pandangan berseberangan dengan konsep estetika formalisme sebelumnya. Hal ini diperkuat oleh pendapat Eldridge (2003) bahwa untuk mendefinisikan karya seni tidak selalu bergantung pada tujuan estetis maupun hal lain di samping karya seni (natural maupun teknologi) yang tidak juga bisa memenuhi pengalaman estetis secara spesifik. Dari pemaparan di atas, maka akan dilakukan eksperimentasi pada beberapa repertoar gitar klasik karya komponis Indonesia yang bergaya posmodern dengan konsep *Aesthetic of Ugliness*. Hal ini dilakukan untuk menghasilkan model interpretasi musik baru.

## Tinjauan Pustaka & Landasan Teori

Jika ditinjau kebelakang, konsep dasar interpretasi musik adalah membaca dan memaknai kode dari teks berupa notasi preskriptif maupun deskriptifnya, seperti yang dipaparkan oleh Kanno (2007). Implementasi dari konsep ini adalah dengan membunyikan notasi dan direksi yang tertera dalam teks pada instrumen. Hal ini dilakukan dalam rangka memaksimalkan ekspresi dan pengolahan musik yang ada pada teks, seperti yang dipaparkan Hill dalam buku yang ditulis oleh Rink (2002). Contohnya penyaji dapat menggunakan model analisa bentuk dan struktur dasar milik Stein (1979) untuk kemudian diolah musiknya menggunakan konsep dan direksi dengan yang ada pada teks.

Sedangkan konsep reinterpretasi adalah dengan memaknai ulang kode baik notasi maupun direksi dalam teks pada konteks tertentu. Sifat reinterpretasi bisa saja memperkuat makna yang dibawa komponis pada teksnya. Namun bisa juga merubah makna tersebut sesuai dengan kreatifitas penyaji. Hal ini diperkuat oleh pemaparan Williamon, Thompson, Lisboa, dan Wiffen (2006) tentang pentingnya kreatifitas dalam diri seorang penyaji. Lebih jauh didefinisikan bahwa kreatifitas merupakan kunci dari identitas seorang penyaji meskipun terkadang hal ini bersifat kontradiktif. Sedangkan penyaji yang baik akan selalu mencari celah kreatifitas yang unik dan tidak biasa untuk memperkuat nilai otentik dan orisinalitas dari hasil karya maupun penyajiannya. Maka dari itu reinterpretasi dianggap penting bagi sebagian penyaji untuk mendapatkan sisi otentik dan orisinalitas dari identitas mereka. Hal ini dapat dicapai dengan serangkaian penelitian dalam wilayah reinterpretasi karya yang meliputi beberapa konteks.

Beberapa peneliti sudah melakukan serangkaian penelitian tentang konsep reinterpretasi karya. Contohnya seperti dengan melakukan pendekatan historis seperti yang lakukan Qu (2015). Kemudian ada pula konsep reinterpretasi karya musik dengan pendekatan gestural dan metaforis dari Magas (2016). Setelah itu ada konsep reinterpretasi dengan pendekatan sosio-kultural pada karya seperti yang dilakukan Kreiling (2016). Serta yang paling ekstrim adalah konsep reinterpretasi karya dengan pendekatan instrumentasi dan perluasan timbre pada karya seperti yang dilakukan Guitry (2010). Meskipun penelitian tentang reinterpretasi terlihat sudah banyak dilakukan sebelumnya, namun pada tiap penelitian tersebut ternyata masih ada kekurangan karena sifatnya yang cukup spesifik. Maka dari itu, penulis melihat adanya celah untuk melengkapi setiap kekurangan dari setiap temuan penelitian di atas. Dalam melengkapi celah ini, penulis memasukkan konsep *Aesthetic of*

*Ugliness* yang memiliki karakteristik subversif, satir, vulgar, dan ekstrim untuk dijadikan landasan teoretis dalam proses reinterpretasi karya.

Scott (2001) melihat konsep *ugliness* banyak teraplikasi pada kehidupan manusia dalam perjalanannya di kota Florence - Italia. Hal ini tercermin dari banyaknya karya seni rupa lampau seperti lukisan di gereja, mozaik, bahkan patung yang mengindikasikan *ugliness* atau keburukan dalam konsepnya. Scott (2001) melihat konsep *ugliness* banyak teraplikasi pada kehidupan manusia dalam perjalanannya di kota Florence - Italia. Hal ini tercermin dari banyaknya karya seni rupa lampau seperti lukisan di gereja, mozaik, bahkan patung yang mengindikasikan *ugliness* atau keburukan dalam konsepnya.

Selain itu masih banyak kasus sindiran maupun kritik sosial yang diangkat kedalam karya seni dengan konsep keburukan ini. Contohnya adalah fenomena ironis ada acara karnaval di Florence yang diangkat dalam sebuah foto. Dalam foto itu Scott menunjukkan sesuatu yang sangat kontras, dimana karnaval dipenuhi dengan kostum-kostum glamor nan mewah. Serta ada beberapa penonton yang terlihat glamor dan kaya dengan gawai, kamera digital, dan perhiasan. Disisi lain ada beberapa tuna wisma dan gelandangan yang terlihat sangat lusuh dan miskin. Hal itu menunjukkan bahwa dalam sebuah fenomena, keindahan dan keburukan akan selalu ada dan saling mengiringi.

Pada karya visual, kemunculan gejala *Aesthetic of Ugliness* dapat diprediksi secara lebih vulgar karena tampilannya yang bisa dicerna secara langsung. Seperti yang dikemukakan Eco (2007) dalam bukunya yang berjudul "On Ugliness", konsep estetika keburukan dipisahkan menjadi dua wilayah besar. Yaitu *Physical Ugliness*, dan *Morally Ugliness*. Konsep *Physical Ugliness* meliputi tidak proporsionalnya komposisi garis, bentuk, tekstur, kecerahan, hingga warna. Namun lebih jauh seperti yang dikemukakan Eco, *Aesthetic of Ugliness* tidak hanya mencakup masalah fisik, namun juga moral. Dalam hal ini pada konteks yang bertentangan dengan moral sosial, religi, hingga budaya masyarakat secara umum.

Rosenkranz dan Haubner (2011) memaparkan kaidah dari konsep *Aesthetic of Ugliness* ini secara detail. Seperti yang dipaparkan sebelumnya, konsep *Aesthetic of Ugliness* dalam kerangka filosofisnya banyak memaparkan tentang eksploitasi keburukan itu sendiri dalam memberikan keseimbangan terhadap keindahan. Dalam berbagai konteks baik natural maupun tidak, konsep Estetika Keburukan ini memiliki dualitas fungsi yakni sebagai penyeimbang dari "keindahan" yang muncul, namun selain itu juga sebagai pelengkap untuk memunculkan keindahan itu sendiri. Lebih jauh dalam praktiknya, tak jarang pula konsep

estetika ini digunakan sebagai media satir untuk memunculkan hal-hal alamiah yang sebelumnya dianggap tabu, namun di satu sisi juga menyingkap kepalsuan dari hal-hal yang selalu ditutupi oleh keindahan itu sendiri.

Pada sisi yang lain, Scott (2001) juga menjelaskan bahwa keburukan tidak harus selalu tampil mengganggu. Namun juga bisa menyentuh sisi lain seperti empati dan bahkan sisi emosional yang lain. Sebuah keindahan tidak melulu harus memiliki kesempurnaan bentuk dan norma yang ada. Namun justru dengan adanya kesalahan maupun ironi-ironi natural yang muncul, keindahan itu akan menjadi lebih bermakna. Oleh karena itu *Aesthetic of Ugliness* juga bisa dimaknai sebagai salah satu bagian penting dari konsep estetika penyeimbang dari keindahan itu sendiri. Meski terdengar sederhana namun pada kenyataannya ketika konsep *ugliness* muncul secara disengaja kedalam karya, seringkali makna yang muncul menjadi lebih rumit dan cenderung paradoksal pada setiap momentumnya.

Jika ditinjau lebih dalam pada konsep ini, Rosenkranz (2011) membagi kaidah konsep estetika ini dalam tiga unsur, *Amorphousness*, *Assymetry*, dan *Disharmony*. *Amorphousness* dimaknai sebagai ketidak berbentukan maupun hilangnya batas dalam keindahan itu sendiri. Dalam korelasinya dengan parameter intramusikal, keterbatasan bentuk maupun struktur dalam musik itu secara tidak langsung telah menjadi batasan keindahannya sendiri. Namun, dalam beberapa karya batasan struktur maupun bentuk telah hilang. Apalagi setelah masuknya era ekspresionis maupun posmodern dalam musik. Pola struktur *open form* menjadi salah satu contoh unsur dari estetika ini yang secara tidak sadar telah rembes pada wilayah musik. unsur ketidak berbentukan ini bisa menjadi sesuatu yang multi tafsir bagi sebagian orang.

*Assymetry* dimaknai sebagai bentuk subversif dari norma estetika formalisme yang sudah berkembang dari era Kant. Kant mengemukakan bahwa keindahan memiliki kaidah kesatuan dan keberagaman, dalam konteks kaidah pembentukan sebuah karya, pola-pola yang disusun secara geometris, seimbang, dan presisi merupakan sebuah forma yang simetris dan regular. Kaidah simetris ini pada akhirnya diamini sebagai bentuk estetika yang sudah mapan dan umum serta dimaknai sebagai bagian dari keindahan itu sendiri. Sedangkan terlepas dari itu, dalam konteks estetika keburukan bentuk simetris ini diruntuhkan. Pada kaidah ini segala konstruksi struktur yang sifatnya simetris dan seimbang dibalik dan bahkan dihilangkan keseimbangannya agar muncul kesan asimetris.

Kemudian pada poin ketiga, *Disharmony*. Menurut pendapat Kant dalam tulisan Eldridge (2003), keindahan merupakan hal pengalaman estetis yang secara langsung dapat menyenangkan kita, sedangkan keburukan adalah sebaliknya. Namun pada konteks harmoni sebagai satu kesatuan tiap unit karya seni itu sendiri lebih mengacu pada keseimbangan tiap-tiap unit yang menunjang keindahan yang menyenangkan itu sendiri. Sedangkan *disharmony* adalah kaidah meruntuhkan harmoni tersebut dengan penonjolan maupun pengurangan hal-hal yang akhirnya dapat membuat nilai keindahan yang seharusnya menyenangkan dan seimbang itu runtuh.

Sedangkan teori lain yang bisa digunakan untuk menguatkan argumentasi tentang konsep *Aesthetic of Ugliness* sendiri adalah dari konsep musik posmodern sendiri. Seperti yang dikemukakan Alper (2000) tentang konsep teori musik posmodern, musik bergaya posmodern sendiri mulai menemukan ciri khas yang semakin otentik sejak berkembang pada abad-20. Budaya posmodern menjadi berkembang setelah banyaknya media skala besar seperti televisi, internet, dan radio yang semakin menghilangkan sekat budaya antar masyarakat luas.

Dalam musik, gerakan posmodern sendiri juga menjadi tolok ukur leburnya hasil budaya dari musik-musik yang diproduksi secara masif oleh media massa elektronik. Alper sendiri merumuskan beberapa parameter kunci ciri khas musik posmodern diantaranya menggunakan unsur ironi, parodi, satir, dan bahkan humor. Di sisi yang lain musik posmodern juga cenderung kembali ke tonalitas, dan bahkan pada beberapa sisi justru lebih banyak mengeksplorasi permukaan dengan mengeksplorasi wilayah penyajian (*stage appearance*).

Lebih jauh, Kramer (2006) mengamini dan menambahkan pendapatnya tentang teori dan karakteristik musik posmodern. Beberapa isu penting seputar peleburan identitas menjadi sangat dominan dalam konsep musik posmodern. Beberapa isu ini meliputi peleburan idiom musik seni tinggi dan musik populer, Peleburan idiom tonalitas dan atonalitas, peleburan idiom musik lampau dan masa kini, peleburan beragam bentuk baku dan bentuk tidak baku, peleburan isu sosial, politik, dan budaya, dan peleburan beragam budaya ekletik.

Kedua teori di atas pada akhirnya dirumuskan oleh Lehmann dalam teorinya yang dikemukakan dalam buku *Critical Composition-Today* yang ditulis ulang oleh Mahnkopf (2010). Dari potongan-potongan ciri di atas kemudian dirumuskan Lehmann kedalam beberapa kategori musik *avantgarde* hari ini atau yang biasa disebut musik posmodern-

kontemporer. Kategori ini meliputi *Poly-stylistic postmodernity*, *Hybrid postmodernity*, *Ironic postmodernity*, *Naive postmodernity*, *Bad postmodernity*, dan *Epigonal postmodernity*.

### **Metode Penelitian**

Penulis menggunakan metode penelitian *Practice-led Research* atau disebut juga penelitian yang mendorong praktik. Seperti yang dikemukakan Guntur (2016), Konsep metode penelitian ini adalah menemukan pengetahuan baru yang terukur secara teoritis, namun melibatkan sisi kreatif subjektif dalam bagian desain penelitian. Bahkan beberapa hal ini juga menjadi bagian dari hasil penelitian tersebut. Hal ini juga diperkuat oleh argumen dari Dean dan Smith (2009) bahwa produk dari proses, metode, dan hasil kreatif sendiri berkontribusi untuk menjawab pertanyaan penelitian. Lebih jauh proses kreatif ini akan menuju pada hasil temuan dalam penelitian yang spesifik, namun kemudian bisa digeneralisir dan dituliskan sebagai bentuk penelitian yang sah. Untuk lebih jelasnya akan dipaparkan pada sub bab berikutnya.

Ada beberapa langkah yang menjadi prosedur dalam penelitian ini. Langkah pertama adalah metode pengumpulan data berupa menentukan karya atau repertoar yang mengalami proses reinterpretasi. Beberapa karya ini dipilih berdasarkan kriteria tertentu yang membuatnya menjadi karya yang representatif untuk penelitian ini. Kemudian langkah berikutnya adalah proses mengkorelasikan antara aspek visual dari *Aesthetic of Ugliness* menjadi aspek intramusikal yang memiliki kesamaan karakter dan nuansa. Hal ini dilakukan agar dalam proses reinterpretasi, perubahan aspek intramusikal tetap berada dalam konteks yang sama walaupun mengalami intervensi subjektif dari penulis.

Selanjutnya pada tahapan proses reinterpretasi, penulis membedah karya dengan dua tahapan. pertama penulis membangun narasi metaforis subjektif dari hasil analisis aspek historis dan ide penciptaan karya yang ada. Kemudian pada tahap berikutnya penulis mengolah unit gramatika musik sesuai dengan narasi metaforis subjektif penulis dengan mengelaborasi aspek dari *Aesthetic of Ugliness* baik dari aspek intramusikal maupun ekstrasusikalnya. Bahkan lebih jauh penulis akan memasukkan unsur ekstrasusikal yang lain (gestur tubuh, ekspresi wajah, dan distraksi suara lain atau *noise*) berdasarkan narasi metaforis subjektif yang dibangun oleh penulis.

Sebagai langkah terakhir pada proses reinterpretasi, penulis merefleksikan temuan dan ubahan yang dilakukan pada setiap karya. Pada langkah berikutnya penulis kembali mengaplikasikan poin temuan dan ubahan pada karya berikutnya dan proses berikutnya sama

dengan karya sebelumnya. Setelah ketiga karya selesai mengalami proses reinterpretasi, penulis kemudian akan merumuskan hasil poin penting yang ada dalam model interpretasi.

Alasan penulis memilih repertoar karya komponis Indonesia dikarenakan ketiga repertoar sama-sama diciptakan oleh komponis dengan latar belakang sebagai gitaris klasik dan memiliki kultur sosial maupun disiplin teknis khas skena gitar klasik Indonesia. Alasan penulis memilih repertoar gitar tunggal, dikarenakan format gitar tunggal adalah format penampilan gitar klasik yang paling sederhana namun paling efektif. Sedangkan untuk pemilihan repertoar gitar + elektroakustik, penulis beranggapan bahwa pada wacana *postmodern* dalam musik, salah satu gejala percampuran instrumen dari masa lampau dan instrumen masa kini menjadi sangat krusial dan hangat untuk dikaji lebih jauh.

### **Pemilihan Karya Reinterpretasi**

Dari 12 kandidat karya komponis Indonesia penulis memilih tiga karya yang paling representatif untuk dijadikan materi reinterpretasi. Karya ini adalah *Kerinduan Seno for Solo Guitar* dari Royke B. Koapaha, *Lucid Dream for Guitar + Electronic* dari Aldy Maulana, dan *The Spirit Of Kuda Lumping for Solo Guitar* dari Iwan Tanzil. Ketiga Karya ini dipilih penulis berdasarkan pertimbangan,

1. Rentang tahun penciptaan antara tahun 2000-2020.
2. Kerangka konseptual karya yang mengusung tema musik program dan menerapkan gaya multi idiomatik.
3. Teknik kompositoris yang bervariasi baik dari yang mengadopsi bentuk dan struktur yang paling sederhana hingga yang pengolahannya paling kompleks.
4. Kompleksitas teknik permainan yang meliputi rentang teknik konvensional hingga teknik lanjutan.
5. Ranah estetika keindahan dari karya baik dari yang paling mendekati konsep *Aesthetic of Ugliness* hingga yang paling konvensional.
6. Masuk dalam tiga poin klasifikasi aliran musik posmodern.

Untuk karya **Kerinduan Seno** dari Royke B. Koapaha (2003) dipilih penulis karena karya untuk gitar tunggal ini sudah menuju ke arah postmodern secara konseptual. Karya musik programatik ini jika dilihat penulis dari segi kompositoris juga tidak kalah kompleks karena menggabungkan ragam ekspresi musikal dan bahkan teatrikal (ekspresi wajah, suara pria) dengan beragam teknik permainan lanjutan untuk gitar klasik. Serta jika dikaji menggunakan

teori klasifikasi musik posmodern dari Mahnkopf (2010), karya ini masuk dalam kategori *Bad Postmodernity*, *Ironic Postmodernity*, dan *Epigonal Postmodernity*.

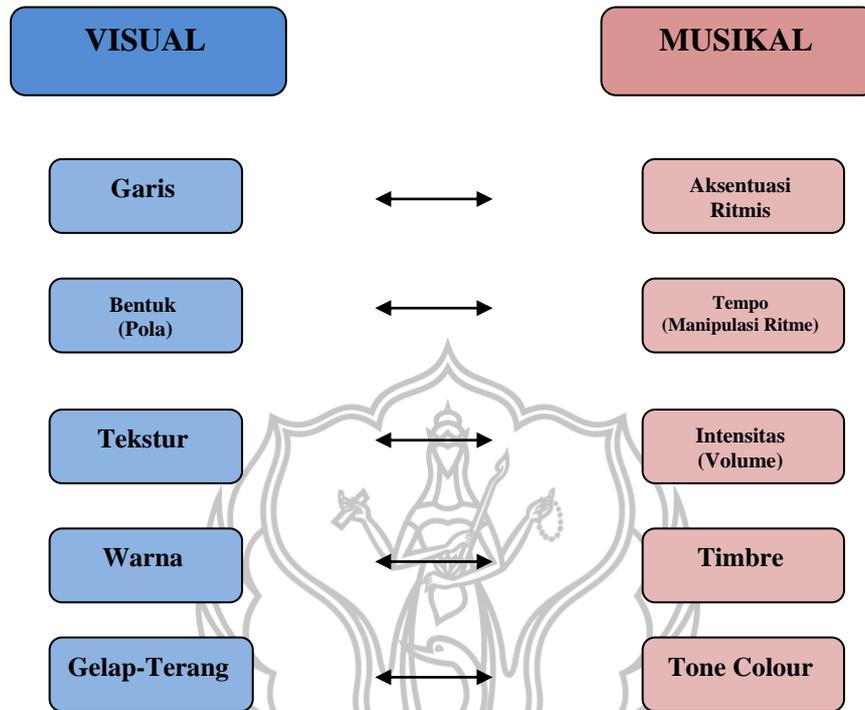
Alasan penulis memilih karya dari Aldy Maulana (2014) yang berjudul **Lucid Dream for Gitar + Electronic** karena karya ini juga sarat akan ekstensi timbre dan kerumitan strukturnya. Namun menurut penulis, ada yang menarik pada karya berbentuk *free form* ini, yaitu pada bagian improvisasi bebas pemain yang merespon bunyi elektroakustik. Penulis melihat perihal improvisasi dalam konteks karya musik programatik ini sudah bukan lagi improvisasi umum selayaknya musik Jazz atau musik lainnya. Hal ini terlihat karena dalam konteks ini improvisasi lebih ditekankan pada eksplorasi *noise*. Bahkan menurut penulis konsep pengolahan timbre pada tahapan *noise* sekalipun membutuhkan ketepatan waktu, nuansa, dan juga intensitas. Lebih jauh jika dikaji menggunakan teori klasifikasi musik posmodern dari Mahnkopf (2010), karya ini masuk dalam kategori *Poly-Stylistic Postmodernity*, *Hybrid Postmodernity*, dan *Bad Postmodernity*.

Alasan penulis memilih repertoar **The Spirit of Kuda Lumping** karya Iwan Tanzil ini karena penulis melihat pada karya musik programatik yang dibuat pada tahun 2004 ini memiliki gaya posmodern yang cukup kuat. Penulis membaca penggunaan bentuk musik klasik dengan eksplorasi teknik permainan tertentu dapat menghasilkan timbre tertentu untuk mengejar estetika musik gamelan. Selain itu penulis melihat ada gejala idiom musik rakyat yaitu kuda lumping yang cukup ritmik. Namun pada satu sisi penulis juga melihat gejala ritmik ini ditabrak oleh nuansa gamelan yang sangat tenang. Sedangkan pada sektor teknik lanjutan penulis melihat banyak ragam teknik meliputi *artificial harmonic*, *left hand pizzicato*, *left hand tapping*, *pizz bartok*, *pizzicato*, *golpe*, dan *trill*. Jika penulis melihat karya ini lebih jauh menggunakan teori klasifikasi musik postmodern dari Lehmann (2010), karya ini setidaknya termasuk dalam tiga kategori, yaitu *Hybrid Postmodernity*, *Poly-Stylistic Postmodernity*, dan *Naive Postmodernity*.

### **Korelasi Aspek Visual Dengan Aspek Intramusikal**

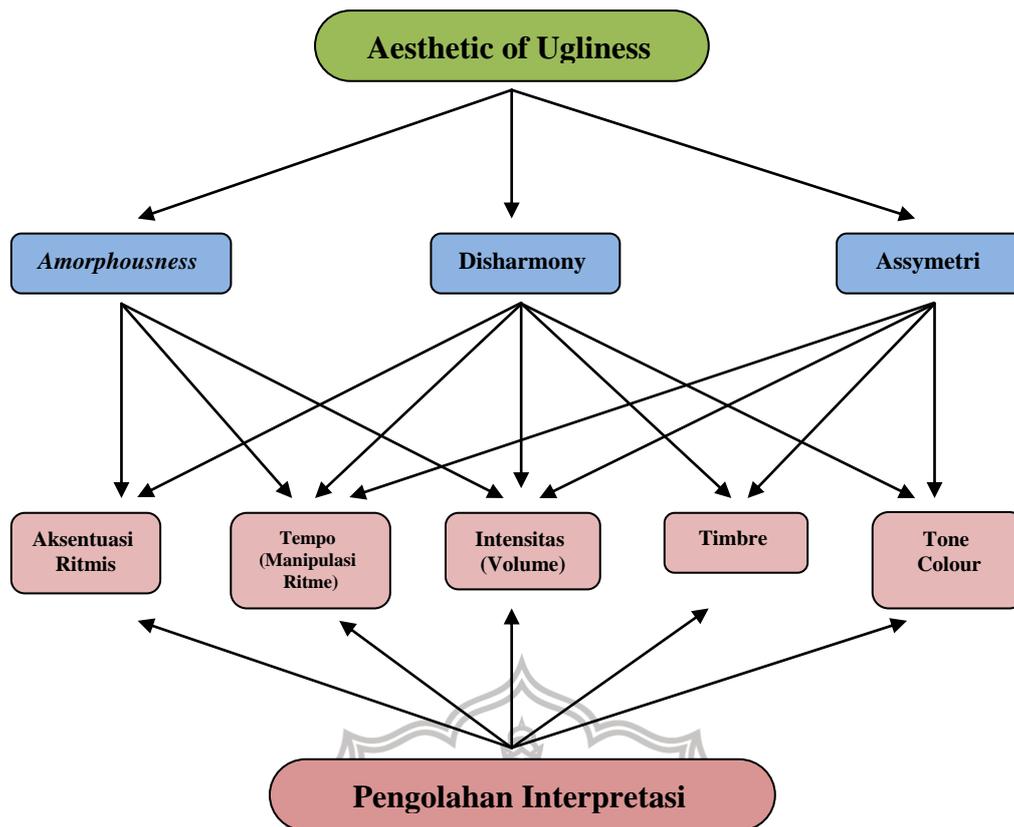
Sebelum memulai proses reinterpretasi karya, penulis akan mengkorelasikan aspek intramusikal dengan aspek visual terkait konsep Aesthetic of Ugliness. Dalam hal ini penulis menggunakan teknik analisis deskriptif interpretatif untuk mendapatkan relasi yang cukup dikenali secara fisiknya meskipun mungkin akan masih terjadi bias kecil dalam persepsi audiens. Seperti yang dibahas pada sub bab kajian karya pada bab sebelumnya, aspek-aspek intramusikal yang cukup mempengaruhi *Physical Ugliness* dalam sebuah karya meliputi tarik

ulur tempo (*Rubato*), kontras dinamika (aksentuasi, intensitas, *tone colour*), hingga perubahan teknik permainan untuk mengejar timbre tertentu. Sedangkan dalam aspek dalam seni visual meliputi, permainan garis, pola, tekstur, warna, dan tingkat kecerahan menjadi aspek fisik yang membuat karya memenuhi konsep *Aesthetic of Ugliness* secara keseluruhan. Secara detil rumusan akan dijelaskan dengan bagan setelah ini (bagan 1.1.).



Bagan 1.1. Korelasi Aspek Visual dan Aspek Intramusikal

Selanjutnya pengaplikasian beberapa parameter intramusikal terhadap ketiga konsep *Aesthetic of Ugliness* di atas akan dijabarkan menggunakan bagan. Bagan tersebut meliputi kemungkinan pengolahan aspek intramusikal yang bisa mempengaruhi bunyi yang dihasilkan agar memenuhi kriteria aspek *Amorphousness*, *Assymetry*, dan *Disharmony* tersebut tanpa merubah notasi secara signifikan dari segi ritmis dan registernya. Berikut bagan pola kerjanya (bagan 1.2.).



Bagan 1.2. Aplikasi Aspek *Aesthetic of Ugliness* Pada Aspek Intramusikal

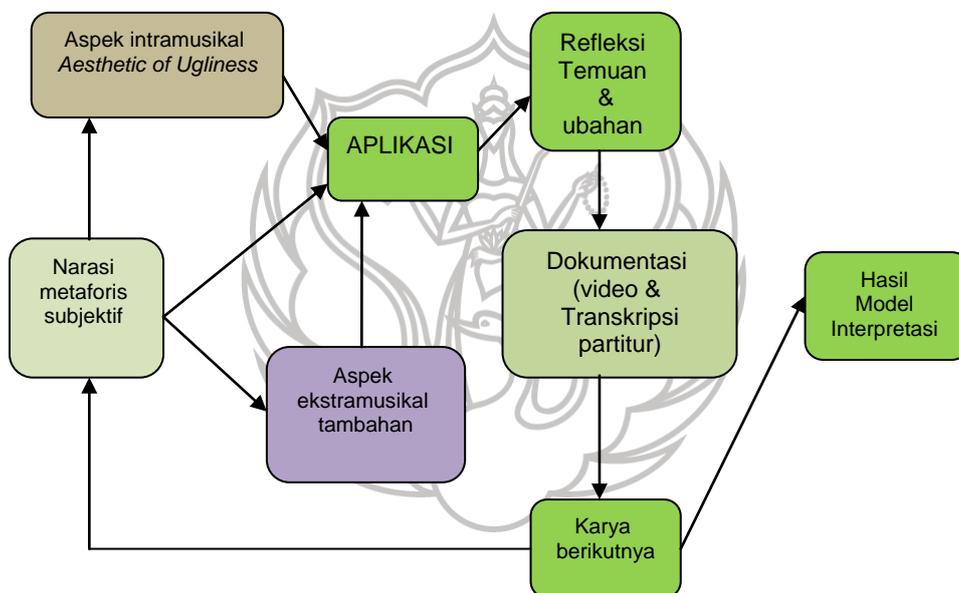
Dalam bagan pola kerja sebelumnya, penulis melihat kemungkinan untuk memasukkan ide pengolahan interpretasi dalam semua aspek dalam konsep *Aesthetic of Ugliness*. Seperti contoh untuk memunculkan kesan *Amorphousness*, penulis melakukan pengolahan aksentuasi ritmis, manipulasi tempo (*rubato*), pengolahan intensitas sebagai tensi. Selanjutnya untuk memunculkan kesan *Disharmony*, penulis melakukan beragam kemungkinan mulai dari pengolahan aksentuasi ritmis, manipulasi tempo (*rubato*), pengolahan intensitas, pengolahan timbre, dan juga pengolahan *tone colour*. Terakhir untuk memunculkan kesan *Assymetri*, penulis melakukan manipulasi tempo, pengolahan *tone colour*, pengolahan timbre, dan pengolahan intensitas volume.

### Proses Reinterpretasi

Penulis memulai proses reinterpretasi dengan membangun narasi metaforis subjektif berdasarkan data temuan dari aspek historis dan idiomatik karya. Selanjutnya dalam narasi metaforis subjektif ini penulis membangun ulang jalan cerita imajiner metaforis karya secara subjektif. Hal ini menjadi penting mengingat setiap pemain memiliki preferensi asosiasi yang berbeda-beda pula pada setiap karyanya. Maka perbedaan inilah yang membuat narasi

metaforis subjektif menjadi penanda bahwa seorang pemain akrab dengan karya yang dimainkannya. Langkah terakhir adalah proses reinterpretasi berupa aplikasi parameter pada struktural karya di mana penulis memasukkan unsur-unsur *Aesthetic of Ugliness* ke dalam unit-unit gramatika karya. Sesuai dengan narasi metaforis subjektif yang dibangun sebelumnya.

Proses ini dilakukan pada setiap karya. Sedangkan beberapa parameter yang sudah diaplikasikan pada satu karya akan di rangkum ulang pada akhir proses dan kemudian hasil parameter aplikasi dari *Aesthetic of Ugliness* itu kemudian akan diterapkan pada karya berikutnya. Selanjutnya dari proses reinterpretasi karya, akan menghasilkan model interpretasi . Berikut adalah bagan proses reinterpretasi karya menggunakan konsep *Aesthetic of Ugliness* (bagan 3.3).



Bagan 1.3. Proses Reinterpretasi Karya

## Hasil & Pembahasan

Hasil pertama dari rangkaian proses reinterpretasi adalah prosedur model interpretasi. Prosedur ini dapat diaplikasikan baik untuk musik tonal maupun atonal. Hal ini dikarenakan beberapa prosedur masih menggunakan prosedur yang cukup umum dan kontekstual sesuai dengan karyanya. Untuk itu hasil prosedural model interpretasi ini adalah :

1. Mengidentifikasi latar belakang karya, latar belakang komponis, dan konsep besar dari karya yang dipilih.
2. Mengidentifikasi idiomatik dan material pembentuk karya dari teks yang ada.

3. Mencari preferensi tentang tema yang diangkat dalam karya secara lebih meluas agar dapat memperkuat preferensi dalam menginterpretasi karya.
4. Membangun narasi metaforis subjektif berdasarkan data ekstramusikal dan intramusikal karya.
5. Mengelaborasi hasil temuan preferensial kedalam teks dengan tetap memunculkan aspek *Amorphousness*, *Assymetri*, dan *Disharmony* melalui aspek intramusikal yang meliputi aksentuasi ritmis, manipulasi tempo, timbre, intensitas (volume), dan *tone colour*. Aspek intramusikal itu dapat digunakan untuk mengolah frasa, dinamika, nuansa, kontras, tensi, momentum, dan *hook* pada karya. Serta aspek ekstra musikal berupa ekspresi wajah, gestur, hingga suara lain (*noise*) juga dapat diaplikasikan ke dalam karya.
6. Hasil reinterpretasi dapat dicatatkan pada partitur agar lebih konkrit. Pencatatan hasil interpretasi pada teks akan lebih memudahkan pemain untuk menguasai hasil interpretasinya serta menjaga konsistensi hasil bunyinya.

Meskipun memiliki beberapa langkah yang cukup umum, namun ada hal yang beda dari prosedur interpretasi yang umum. Perbedaan ini adalah keterlibatan **narasi metaforis subjektif** yang cukup dominan dan sudah terelaborasi dengan konsep *Aesthetic of Ugliness*. Maka dari hasil prosedural di atas, dapat muncul ciri khas hasil interpretasi yang akan merepresentasikan konsep *Aesthetic of Ugliness*. Beberapa ciri khas ini meliputi,

- Kontekstualitas
- Keluasan idiomatik
- Keluasan ekspresi
- Subversif
- Virtuositas
- Keotentikan

Untuk menghasilkan beberapa ciri khas hasil interpretasi di atas, maka penting untuk mengaplikasikan prosedur model interpretasi dengan konsep *Aesthetic of Ugliness*. Namun selain mengaplikasikan prosedur model interpretasi di atas, ada kerangka konseptual yang harus dipahami. Kerangka konseptual ini merupakan hasil abstraksi dari kajian teoritis terhadap konsep *Aesthetic of Ugliness*, serta beragam teori tentang idiomatik musik posmodern yang sudah dijabarkan pada bab landasan teori. Beberapa poin dalam kerangka konseptual model interpretasi menggunakan konsep *Aesthetic of Ugliness* meliputi :

1. Sifat model interpretasi ini **tidak semata-mata menjadi oposisi biner dari teks** untuk mencari orisinalitas. Namun lebih jauh juga bisa sebagai penguat, atau bahkan memunculkan sisi lain yang ada dalam konteks karya yang tidak ada dalam teks.
2. Model interpretasi ini lebih menitikberatkan poin tafsir terhadap **konteks karya secara lebih meluas** dengan tujuan eksekusi yang cenderung ekspresif dan virtuos. Meskipun demikian tetap terlihat subversif dengan memunculkan beragam kevlugaran baik secara intramusikal maupun ekstramusikal.
3. Dalam model interpretasi ini **sebisa mungkin melakukan perluasan gaya (era, idiom, genre)** dengan tanpa batasan. Hal ini baik dari implementasi teknik permainan dasar maupun lanjutan, pengolahan dinamika, pengolahan frasa, hingga aplikasi gestur dan ekspresi namun sebisa mungkin masih dalam konteks karya.
4. Dalam model interpretasi ini **tidak ada istilah pakem dalam wilayah timbre maupun teknik permainan instrumen**. Bahkan disarankan untuk menggunakan teknik permainan lanjutan yang diadaptasi dari instrumen lain. Serta ekspresi yang lebih luas seperti suara manusia atau benda lain juga boleh digunakan selama masih melayani konteks karya secara lebih luas.
5. Dalam model interpretasi ini teks bukanlah kebenaran mutlak dari karya dan konteks masih lebih berpengaruh dominan terhadap nilai karya. Sehingga jika secara konteks masih relevan, teks bisa diubah secara ekstrim jika diperlukan untuk mencapai hasil *Aesthetic of Ugliness* yang lebih otentik. Namun sebisa mungkin menghindari intensi mengubah *pitch* dalam notasi karena intensi dari **model interpretasi ini tidak mengarah pada aransemen ulang**.
6. Dalam model interpretasi ini subjektifitas pemain menjadi hal yang sangat penting, namun subjektif harus didasarkan pada logika berpikir yang jelas. Sedangkan logika berpikir yang jelas didapat dari hasil riset sesuai konteks karya meskipun tanpa batasan keluasaan. Maka dalam hal ini tidak ada batasan logis dalam istilah “umumnya” atau “enak-tidak enak” dalam membuat keputusan interpretasi. Sehingga dalam proses interpretasi **sangat tidak dianjurkan** untuk menggunakan subjektifitas atas dasar *common sense*, selera tanpa preferensi, atau ekstrimnya hanya mengikuti preferensi pemain lain.
7. Dalam model interpretasi ini melepas pola pikir musik sebagai seni suara dan memakai pola pikir **musik sebagai seni pertunjukan adalah hal mutlak**. Sehingga

untuk melayani konteks karya ekspresi wajah, gestur, hingga manipulasi teknik permainan untuk menunjang virtuositas sangat dianjurkan untuk dilakukan.

8. Dalam model interpretasi ini tidak ada kebenaran mutlak terhadap satu gaya interpretasi pada setiap pemain. Yang ada hanya keotentikan yang tetap sesuai dengan konteks karya. Sehingga sangat dianjurkan untuk **menghindari kesamaan gaya interpretasi** dengan pemain lain meski dalam satu konteks karya yang sama.

Demikian hasil model interpretasi yang menggunakan konsep *Aesthetic of Ugliness*. Seperti yang diketahui sebelumnya, ada banyak ubahan yang dilakukan penulis pada karya pada saat mengaplikasikan ketiga aspek yang meliputi *Amorphousness*, *Assymetri* dan *Disharmony*. dipaparkan argumentasi subjektif penulis pada beberapa perubahan dalam proses aplikasi konsep *Aesthetic of Ugliness* pada ketiga aspeknya.

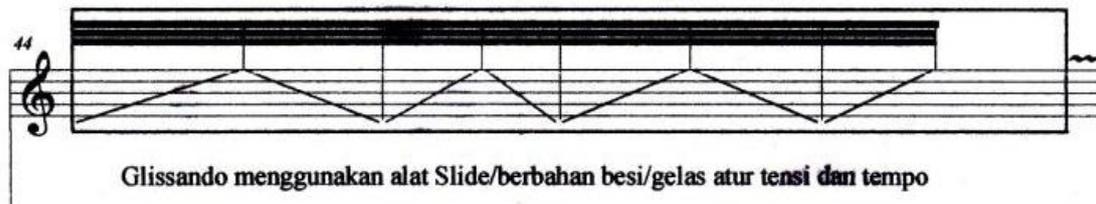
## **Pembahasan**

Pembahasan ini akan menjabarkan argumentasi subjektif penulis dari beberapa hasil perubahan yang didapat dari aplikasi ketiga aspek *Aesthetic of Ugliness* dalam proses reinterpretasi karya. Detilnya dalam pembahasan ini diambil beberapa contoh birama yang belum mengalami perubahan dan yang sudah mengalami perubahan. Serta dijelaskan argumentasi subjektif penulis untuk memunculkan perubahan interpretasi yang relevan dengan ketiga aspek *Aesthetic of Ugliness* tersebut.

### ***Amorphousness***

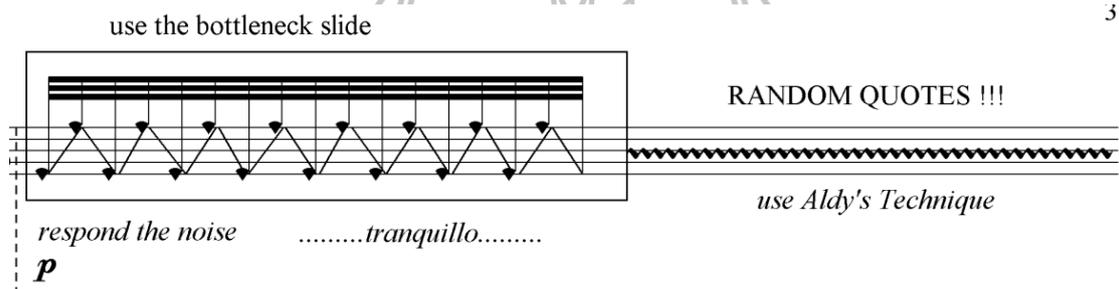
Untuk aspek “ketidakberbentukan” atau yang disebut *Amorphousness* ini merupakan salah satu aspek yang bisa dibidang cukup general dari segi gejala, namun ekstrim dalam pengaplikasiannya. aspek ini cukup terlihat kemunculannya dari bentuk besar karya. meskipun tidak menutup kemungkinan aspek ini juga bisa dimunculkan dalam frasa yang lebih kecil dalam karya.

Contoh aplikasi Aspek *Amorphousness* pada karya **Lucid Dream** adalah pada bentuk improvisasi yang bebas, namun hanya terikat oleh tensi auditif saja. Yang membedakan bentuk improvisasi pada karya Kerinduan Seno dengan Lucid Dream adalah perbedaan letak ekspresinya. Pada karya Kerinduan Seno, ekspresi lebih terfokus pada ekspresi wajah pemain karena karya ini setengahnya merupakan karya *performing art*. Namun pada karya Lucid Dream ekspresi yang dimunculkan lebih pada ekspresi intramusikal (eksplorasi dinamika dan warna suara). Selain itu dari segi timbre juga ada yang membedakan karena munculnya alat bantu berupa *bottleneck slide* pada karya Lucid Dream (notasi 1.1.1).



Notasi 1.1.1

Yang membuat bagian improvisasi ini menjadi lebih menarik, penulis menambahkan teknik Masswave atau teknik kutipan acak dengan banyak sumber. Pada teknik kutipan acak ini penulis memainkan serangkaian ritme yang bersumber dari karya musik lain yang langsung terlintas pada benak penulis saat itu juga. Seperti yang dipaparkan pada proses interpretasi sebelumnya, teknik kutipan acak ini dibuat menjadi sangat reaktif karena mengingat kembali narasi metaforis subjektif penulis tentang *lucid dream* yang benar-benar bebas, tidak terbatas, dan tidak terkonsep. Dari situ bisa disimpulkan bahwa teknik Masswave ini juga memiliki peran penting dalam memunculkan aspek *Amorphousness* karena potongan tema tersebut saling tidak berkaitan satu sama lain (notasi 4.1.4).



Notasi 1.1.2.

Namun perlu dipahami bahwa contoh ubahan di atas termasuk dalam contoh yang paling spesifik. Sedangkan pada praktik yang lebih luas, pola perubahan ini bisa saja terletak pada unit yang lebih umum dalam karya. Sedangkan pada prosesnya, menerapkan aspek *Amorphousness* tidak hanya memiliki tujuan merubah makna melalui persepsi auditif terhadap karya saja. Namun lebih jauh dengan perubahan estetika ini juga bisa memperkuat pesan yang ada dalam karya secara lebih vulgar, maupun memunculkan pesan lain pada karya yang sebelumnya tidak terpikirkan oleh komponis. Maka dari itu muncul temuan bahwa untuk memunculkan aspek *Amorphousness* adalah dengan membuat **penambahan atau perubahan struktur yang cukup ekstrim** agar kesan rapi pada bentuk struktur sebelumnya menjadi rusak.

### *Assymetri*

Selanjutnya merupakan pengolahan aspek *Assymetri* atau ketidaksimetrisan. Aspek yang satu ini bisa dibbilang lumayan mudah untuk dikenali kemunculannya. Secara umum, salah satu material kompositorik berupa repetisi merupakan salah satu materi yang umum muncul pada setiap karya musik. Namun menurut penulis, meski demikian kesimetrisan kemunculan pola repetisi ini baik dalam skala besar (bagian, periode, frasa) hingga skala kecil (tema, motif, figur) tidak harus selamanya dimunculkan secara eksplisit. Oleh karena itu aspek *Assymetri* akan cukup menjawab tentang bagaimana cara memperluas estetika karya dengan olahan dinamika pada skala kecil.

Contoh pengolahan dinamika menggunakan aspek *Assymetri* pada karya **Kerinduan Seno** adalah pada akhir dari fragmen pertama, tepatnya pada pengolahan motif permutasi pada nada disonan. Pada motif ini komponis mencoba pengembangan motif dengan penerapan permutasi ritmis pada nada yang sama. Tidak ada instruksi khusus tentang fungsi nada secara ekstramusikal maupun intramusikal. Sehingga pada manuskrip partitur yang ditulis oleh komponis tidak ada keterangan tentang dinamika maupun timbre tertentu (notasi 1.2.1).



Notasi 1.2.1

Dari notasi di atas terlihat materi pengulangan motif baik dari suara atas maupun bawah. Namun yang membedakan hanya jumlah not pada setiap pulsa ketukannya. Oleh karena itu penulis memiliki inisiatif untuk mengolah konsep permutasi ini menjadi lebih mewah. Secara metaforis seperti yang sudah dipaparkan penulis sebelumnya, penulis mengimajinasikan rangkaian motif ini sebagai adegan “perdebatan moral” antara subjek pemain yang memainkan karya, dengan pikiran baik dan buruk dalam pikirannya. Maka untuk mengaktualisasikan ide itu, penulis sengaja membuat kontras dari intensitas, warna suara, dan timbre dengan cukup ekstrim. Dari ubahan itu maka kesan bunyi yang tidak simetris menjadi muncul. Bahkan kesan bunyi itu juga semakin memperkuat kesan dialog dan tanya-jawab pada pola permutasi yang seharusnya terasa monoton (notasi 1.2.2).



Notasi 1.2.2.

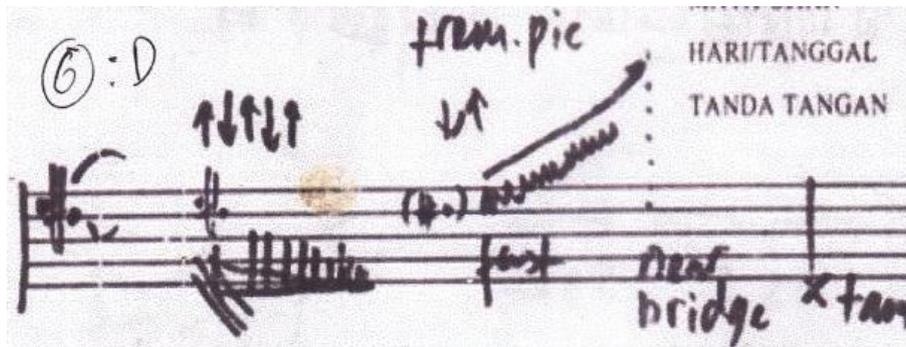
Dengan penerapan aspek *Assymetri* ini penulis dapat menilai bahwa memang secara eksplisit konsep *Aesthetic of Ugliness* tidak hanya dapat memunculkan kesan ekstrim pada karya yang ada, namun juga di sisi lain dapat memunculkan sisi keindahan lain pada karya yang mungkin belum terjamah oleh komponis sebelumnya. Maka dari perubahan di atas, penulis melihat temuan bahwa aspek *Assymetri* dapat muncul dengan **pengolahan dinamika secara kontras pada repetisi** baik dalam skala besar maupun kecil.

### *Disharmony*

Aspek berikutnya dari konsep *Aesthetic of Ugliness* yang diaplikasikan pada karya adalah aspek *Disharmony*. Pada aspek ini, pemaknaan “ketidak harmonisan” merupakan terminologi yang amat luas dari konsep estetika ini. Bagaimana tidak, setiap karya yang membawa “keindahannya” sendiri bisa menjadi “tidak indah” jika dilihat dari sisi yang lain. Bahkan ekstrimnya narasi harmonis-tidak harmonis bisa terlihat sangat bias khususnya dalam konteks musik dengan gaya posmodern. Namun meskipun aspek ini terbilang cukup abstrak, penulis tetap mampu melihat celah dimana aspek ini bisa diaplikasikan kedalam karya. Namun keunikan pada aspek *Disharmony* muncul dari pemaknaan penulis terhadap pengolahan interpretasi yang merujuk makna “harmonis” secara umum. Disini pertimbangan penulis lebih mengarah pada perubahan terhadap suatu konteks yang lebih luas. Hal ini utamanya pada permasalahan nilai-nilai keindahan yang sudah secara natural menjadi konvensi dan dibenarkan sebelumnya.

Seperti contoh pada karya **Kerinduan Seno for Solo Guitar**, penulis menerapkan aspek *Disharmony* ini pada not pertama hingga mencapai akhir frasa yang ditandai dengan teknik permainan perkusif (*tambora*). Dalam frasa ini penulis melihat intensi komponis yang ingin memunculkan kesan “organisme” bunyi yang tumbuh dari satu motif tunggal, menuju pengembangan ritme motif yang lebih luas dan dilanjutkan dengan pergeseran nada yang naik secara gradual serta diakhiri dengan pola *chordal* dengan teknik permainan perkusif (*tambora*). Ironisnya secara spesifik komponis tidak menuliskan dinamik maupun notasi interpretasi lain selain keterangan teknik permainan dalam manuskrip partiturnya. dalam hal

ini maka penulis memiliki inisiatif untuk mengolah bagian ini menjadi lebih menarik dengan mengaplikasikan aspek *Disharmony* di dalamnya (notasi 1.3.1).



Notasi 1.3.1.

Penulis melihat secara umum keindahan dari konsep kompositorik di atas memang sudah umum dan seharusnya. Hal ini dikarenakan keindahan dari konsep yang dimunculkan bukan terletak pada kompleksitas dinamik namun memang dari tensi yang dibuat dari pengolahan motif yang ada. Penulis melihat notasi dari komponis sudah cukup jelas, namun penulis kurang puas hanya dengan munculnya keindahan teknis kompositoris saja dari frasa ini. Maka dari itu penulis memiliki intensi untuk memunculkan pengolahan dinamika dari estetika jaman lain untuk memberi kesan auditif yang lebih mewah pada frasa di atas. Penulis memilih gaya pengolahan dinamika yang gradual dan dramatis khas musik era romantik untuk di aplikasikan pada model pengolahan motif yang bergaya *avantgarde* ini. Bahkan penulis juga mengganti beberapa teknik permainan dengan teknik lanjutan untuk semakin memperkuat kesan chaos dalam frasa ini.

Dalam pengolahan ini kongkritnya penulis sengaja mengganti teknik permainan pada not pertama dengan teknik (*pizz. bartok*) dengan tensi tinggi (*sfz*) untuk langsung memunculkan tensi sangat tinggi secara instan. Selanjutnya penulis mengganti teknik *tremolo picking* seperti yang ditulis oleh komponis dengan teknik *rasgueado tremolo* agar kesan ribut dan chaos khas gaya ekspresionis langsung muncul secara vulgar. Bahan lebih jauh penulis juga memberikan kotak aleatorik pada motif ini agar secara dinamika tensi tinggi ini bisa ditahan selama beberapa detik sebelum akhirnya mengalir pada gradasi not berikutnya. Pada gradasi not berikutnya penulis menurunkan intensitas secara mendadak sambil merubah timbre dan *tone colour* dari sangat cerah dan tajam (*metalico*) menuju pada yang paling gelap dan keruh (*sul tasto*). Kemudian penulis kembali menaikkan tensi dengan menambah intensitas dan *tone colour* cerah (*molto ponticello*) secara gradual. Lalu pada akhir pergeseran penulis justru sengaja membuat kesan not yang menghilang secara gradual (*diminuendo*) bahkan berhenti sejenak sebelum mengakhiri frasa dengan teknik permainan tambora ringan

dengan intensitas rendah (*p*). Dampak dari segala pengolahan dinamika ini adalah munculnya kesan detil yang berlebihan dan terlalu mewah untuk model pengolahan motif yang cukup minimal seperti ini (notasi 1.3.2).

© = D **ad libitum**  
 bartok pizz. **sfz**  
 rasgueado tremolo **fff**  
 metallo.....sul tasto.....molto ponticello.....dim.....  
 fast! gliss. near the bridge **p**  
 tambora

Notasi 1.3.2.

Contoh berikutnya adalah pengaplikasian aspek *Disharmony* yang memunculkan pola multi idiomatik secara vulgar pada karya **Lucid Dream for Guitar + Electronic**. Pada karya ini penulis membaca intensi komponis ingin memasukkan idiom *kendangan* Sunda pada karyanya. Tepatnya pada fragmen pertama pada detik 1:21 penulis membaca gejala komponis sengaja merubah ritme dari yang sebelumnya rangkaian tekstur tebal dengan teknik permainan *rasgueado* menjadi pola ritmik pada nada atas dan bawah. Pola ritme ini nampak memiliki kesan ritmik walaupun tidak dituliskan notasi deskriptif maupun preskriptif pada manuskrip partiturnya. Lebih jauh bahkan pada mulanya komponis ingin lebih mengaburkan kesan ritmik ini dengan menambahkan keterangan pembawaan yang memiliki kecenderungan lebih pelan (*meno mosso*). Pola ritmik ini kemudian berakhir secara bersamaan dengan munculnya *noise* dari musik elektroniknya dengan tensi yang memuncak ditandai dengan teknik *pizz bartok* pada not bass terakhir (notasi 1.3.3.).

*meno mosso*  
*bareng*

Notasi 1.3.3.

Melihat gejala kompositoris di atas penulis kemudian memiliki inisiatif untuk memperluas estetika karya ini dengan justru memunculkan sisi multi-idiomatiknya secara vulgar. Implementasi dari intensi ini adalah dengan justru memberikan aksentuasi tegas (>) dan patah-patah (*staccato*) pada nada atas untuk memberi kesan *up beat* yang kuat. Hal ini akan membuat bagian ini menjadi terkesan lebih cepat dan ritmik (*subito ritmico*). Bahkan pada bagian tengah ritme tarian ini penulis menaikkan tensi menjadi lebih tinggi lagi dengan menaikkan intensitas volume (*f*). Namun setelah tensi menjadi lebih tinggi, penulis justru menurunkan tensi secara mendadak dengan perlambatan tempo (*rit.*). Bahkan pada akhir

frasa penulis menurunkan intensitas secara mendadak menjadi liris (*p*). Lebih jauh menggantik teknik *pizz. bartok* dengan teknik petikan biasa dan menahan sejenak not c sebelum akhirnya muncul kesan resolutif yang tenang pada akhir frasa.

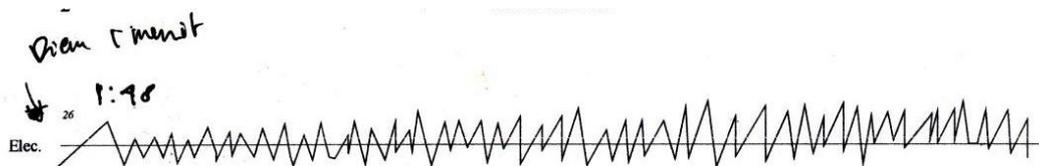
Lebih jauh penulis juga memunculkan kesan subversif yang berseberangan dengan ide kompositoris komponis sebelumnya. Penulis melihat gejala komponis ingin mengakhiri frasa ini dengan klimaks tensi yang sangat tinggi dengan penerapan teknik permainan *pizz bartok*. Namun pada bagian ini penulis justru memberikan kesan anti klimaks dengan menurunkan tensi secara gradual dan bahkan terkesan seperti *rasa seleh* pada akhir balungan pada gending tradisi. (notasi 1.3.4.).



Notasi 1.3.4.

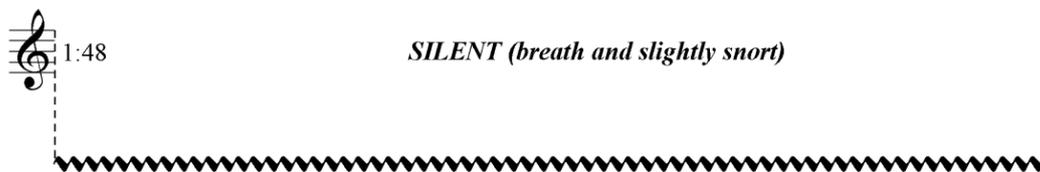
Contoh aplikasi aspek *Disharmony* yang paling ekstrim adalah pengaplikasian distraksi suara lain (*noise*) yang tidak seharusnya dimunculkan dalam karya. Ide aplikasi *noise* ini sebenarnya diambil penulis dari konsep karya **Kerinduan Seno** yang memang sedari awal memiliki konsep kompositorik berupa pengolahan *noise*. Secara eksplisit kemunculan *noise* pada karya ini dimulai dari pola motif improvisasi aleatorik. Bahkan lebih jauh komponis mengolah *noise* dari dua sumber meliputi instrumen gitar klasik dan suara manusia. Kombinasi olahan *noise* yang dimunculkan karya ini secara langsung justru menimbulkan kesan paradoks yang amat kuat bagi audiens. Maka dari situlah gejala aspek *Disharmony* secara natural sudah muncul pada karya ini karena baik secara fisikal (auditif) dan moral (imajinasi) penonton sengaja dipaksa untuk menikmati sesuatu yang secara umum cukup mengganggu.

Dari ide tentang *noise* di atas, penulis kemudian kembali menerapkan aspek ini pada karya **Lucid Dream for Guitar + Electronic** dengan pola yang berbeda. konkritnya pada fragmen kedua penulis melihat gejala kompositorik dari komponis yang sengaja mengeksplorasi *panning* dari *noise* elektronik pada karyanya. Pada bagian ini komponis memunculkan gelombang-gelombang elektronik yang secara gradual naik tensinya hingga akhirnya masuk pada fragmen berikutnya. Bahkan dalam instruksi komponis sebelumnya, pemain seharusnya diam saat eksplorasi *noise* elektronik ini berlangsung karena fokus utama komponis pada bagian ini adalah eksplorasi *panning* pada *noise* elektronik (notasi 1.3.5.).



Notasi 1.3.5.

Dalam menyikapi gejala kompositorik di atas, penulis kembali melakukan langkah subversif meskipun tetap dalam konteks karya yang ada. Seperti yang dipaparkan penulis sebelumnya pada bab proses reinterpretasi, dalam fragmen ini penulis membangun narasi metaforis subjektif berupa adegan fase tidur tanpa mimpi (*dreamless sleep*). Maka untuk memunculkan kesan metaforis ini penulis menambahkan adegan “tidur” secara vulgar dalam fragmen ini. Representasi adegan tidur ini dimunculkan dengan cara membuat gestur menunduk seperti orang tertidur sambil bernafas dengan tenang dan bahkan mendengkur. Suara nafas dan dengkur ini tidak keras, namun cukup terdengar sehingga memang disengaja terekam (notasi 1.3.6.).



Notasi 1.3.6.

Demikianlah pembahasan tentang aplikasi aspek *Amorphousness*, *Assymetri*, dan *Disharmony* dalam konsep *Aesthetic of Ugliness* pada karya. Dari beragam aplikasi di atas dapat ditemukan beberapa poin penting dari pengaplikasian ketiga aspek estetika tersebut. Temuan poin penting ini merupakan hasil abstraksi dari pola perubahan interpretatif apa saja yang dilakukan dalam pengaplikasian aspek *Amorphousness*, *Disharmony*, dan *Assymetri*.

### Temuan Poin Penting Dalam Model Interpretasi

Pada hasil temuan poin penting ini penulis kembali menginduksikan beberapa poin penting dalam aplikasi konsep *Aesthetic of Ugliness*. Beberapa poin ini yang awalnya berifat kasuistik, namun kemudian menjadi pola yang lebih general. Dari temuan poin penting inilah, aspek *Amorphousness*, *Assymetri*, dan *Disharmony* dapat dimunculkan pada karya. Beberapa poin penting itu antara lain,

- **Narasi metaforis subjektif**

Ini adalah poin vital yang terpenting, karena perannya sebagai kerangka kerja dan penjaga objektivitas terhadap teks dalam proses kreatifitas interpretasi. Poin ini

sangat berkaitan dengan kontekstual karya dimana untuk membangun poin ini pemain harus melakukan kajian yang cukup mendalam dan meluas terhadap beragam aspek intramusikal dan ekstrasusikal karya. Serta pemain harus dapat memposisikan subjektifnya secara kreatif tanpa keluar dari konteks besar karya.

- **Penambahan atau perubahan struktur secara ekstrim**

Poin ini termasuk dalam poin penting untuk memunculkan aspek *Amorphousness* pada karya. Namun harus di ingat dalam menerapkan pola ini pemain tidak bisa sembarangan karena poin ini sangat erat kaitannya dengan konteks besar karya secara keseluruhan. Pemain harus bisa membaca situasi dimana pola “merusak bentuk” ini muncul pada pola yang tepat. Poin ini bisa dimunculkan khususnya pada pola yang memiliki keleluasaan durasi, tensi, dan bahkan improvisasi.

- **Pengolahan dinamika secara kontras pada repetisi**

Poin ini menjadi penting karena membuat aspek *Assymetri* akan muncul secara vulgar pada karya. Lebih jauh poin ini secara teknis memiliki dampak subversif yang lebih minim, karena tidak merusak bentuk besar pola repetisi. Namun untuk memunculkan aspek *Assymetri* menggunakan pola ini, pemain tidak boleh tanggung-tanggung dalam mengolah dinamika. Hal ini dimaksudkan penulis agar kesan aspek *Assymetri* muncul secara jelas meski tanpa merubah notasi.

- **Pengolahan dinamika yang terlalu detil (*over-detailing*)**

Poin ini merupakan salah satu dari empat poin penting untuk memunculkan aspek *Disharmony*. Karena pengolahan dinamika yang terlalu mewah dan detil dengan banyak gradasi akan memunculkan kesan virtuositas sekaligus nuansa auditif yang labil dan membingungkan. Elemen dari gradasi dinamika ini meliputi intensitas, *tone colour*, timbre, hingga manipulasi tempo. Selain itu poin ini juga bisa memunculkan aspek *Assymetri* pada titik tertentu.

- **Penguatan pada pola multi-idiom secara vulgar**

Poin ini akan muncul umumnya jika pada karya yang dimainkan terdapat gejala multi idiomatik di dalamnya. Poin ini selain akan memunculkan kesan kontras yang cukup tajam, juga akan menguatkan aspek *Disharmony* yang akan muncul. Poin ini akan muncul terutama pada idiomatik bernuansa ekletik atau folklore. Untuk memunculkan poin ini adalah dengan pengolahan aksentuasi ritme, perubahan tempo yang ekstrim. Serta dengan pengolahan dinamika yang secara estetik mendekati idiomatik yang dituju.

- **Pengolahan dinamika secara subversif**

Poin yang mencerminkan spirit aspek *Disharmony* ini termasuk yang memiliki resiko cukup besar. Hal ini dikarenakan pada pola ini pemain akan secara sengaja merubah konsep intensi komponis pada teks secara ekstrim. Pola ini secara prosedur adalah merubah 180° konsep dinamika pada teks. Namun penerapan pola ini harus tetap relevan dengan konteks besar karya dan narasi metaforis subjektif pemain.

- **Pengaplikasian *noise***

Poin ini merupakan yang paling ekstrim pada aspek *Disharmony* karena secara auditif akan langsung terdengar kemunculannya oleh audiens. Lebih jauh poin ini akan menjadi sangat terintegrasi dengan poin subversif. Hal ini dikarenakan dalam mengaplikasikan poin ini, pemain akan memunculkan distraksi suara lain selain bunyi instrumen yang ada. Lebih jauh distraksi suara itu dapat dimunculkan dari berbagai sumber, baik dari suara manusia maupun bunyi yang dihasilkan selain bunyi instrumen. Bahkan bunyi distraksi ini dapat dihasilkan oleh instrumen melalui teknik permainan tertentu. Namun saat memunculkan poin ini pemain harus tetap merelasikannya dengan konteks besar karya dan narasi metaforis subjektif yang dibangun.

Dari penelitian di atas, penulis merefleksikan kembali hasil reinterpretasi melalui dokumentasi video. Jika ditinjau lebih jauh dari rekaman hasil reinterpretasi, ada beberapa temuan poin penting yang sebenarnya secara auditif terdengar cukup umum. Contohnya pada pengolahan kontras pada repetisi, pengolahan dinamika yang terlalu detil, dan penguatan kesan multi idiom yang umumnya muncul dalam model interpretasi lain. Namun meski demikian poin di atas akan muncul secara kasuistik dan kadang tidak muncul bersamaan dengan penuh kesadaran pemain. Selain itu poin yang memberi ciri khas berbeda antara model interpretasi ini dengan model interpretasi lain, adalah tingkat kontras yang ekstrim dan subversif pada tiap pengolahannya.

Sebenarnya untuk mendapatkan hasil interpretasi yang mirip dengan ciri khas hasil model interpretasi ini, pemain bisa saja menggunakan model interpretasi lain. Namun karena model interpretasi ini memakai konsep estetika lain sebagai pondasinya, maka untuk mendapatkan hasil yang mirip dibutuhkan banyak teori pendukung yang terpisah. Sedangkan ketika memakai model interpretasi ini, pemain akan langsung mendapatkan ciri khas hasil interpretasi yang sesuai dengan model interpretasi ini secara utuh.

Penulis sadar bahwa objek penelitian dalam proses pembuatan model interpretasi ini, masih menggunakan repertoar yang mempunyai kesamaan baik era dan kulturalnya. Lebih jauh meskipun penulis menggunakan beragam perubahan yang secara tekstual terlihat sangat detil, namun secara teknis perubahan ini belum dapat diverifikasi langsung oleh audiens dalam jumlah besar. Sehingga tingkat keterbacaan hasil reinterpretasi ini belum teruji di lapangan. Meski demikian dari proses reinterpretasi hingga menemukan formulasi model interpretasi, penulis melihat bahwa model interpretasi ini memiliki keotentikan dari konsep *Aesthetic of Ugliness* yang diusung di dalamnya. Keotentikan yang dimaksud merupakan karakteristik dari ketiga aspek *Amorphousness*, *Assymetri*, dan *Disharmony* yang memiliki karakteristik subversif, satir, vulgar, dan ekstrim.

## **Kesimpulan**

Dari hasil, pembahasan, dan temuan sebelumnya, maka dapat disimpulkan bahwa,

1. Proses reinterpretasi musik menggunakan konsep *Aesthetic of Ugliness* dimulai dari membangun narasi metaforis subjektif pemain dari hasil analisis tekstual (aspek material kompositorik) dan kontekstual karya (aspek historis, idiomatik). Kemudian narasi metaforis subjektif ini dielaborasi dengan parameter intramusikal dari tiga aspek *Amorphousness*, *Assymetri*, *Disharmony* serta parameter ekstrasusikal lain berupa ekspresi wajah, gestur tubuh, dan *noise*. Selanjutnya hasil elaborasi diaplikasikan pada tiap unit intramusikal karya baik unit besar (periode, frasa) hingga unit kecil (tema, motif).
2. Poin penting dari model interpretasi yang menggunakan konsep *Aesthetic of Ugliness* ini meliputi penambahan atau perubahan struktur secara ekstrim, pengolahan dinamika secara kontras pada repetisi, pengolahan dinamika yang terlalu detil (*over-detailing*), penguatan pada pola multi-idiom secara vulgar, pengolahan dinamika secara subversif, dan pengaplikasian *noise*. Dari hasil poin penting di atas akan menghasilkan hasil interpretasi yang merepresentasikan *Aesthetic of Ugliness* serta memiliki ciri khas yang meliputi kontekstualitas, keluasan idiom, keluasan ekspresi, subversif, virtuositas, dan keotentikan.

## Daftar Pustaka

### Sumber Buku :

- Balkan, Michael B. (2012). *World Music : Traditions and Transformations* second edition. Mc.Graw-Hills Company, Inc, New York.
- Bazeley, Patricia. (2013). *Qualitative Data Analysis : Practical Strategies*. SAGE Publications Ltd, London.
- Belkin, Alan. (2008). *A Practical Guide To Musical Composition*. Yale University Press, New Haven.
- Belkin, Alan. (2018). *Musical Composition : Craft and Art*. Yale University Press, New Haven.
- Deliege, Irene & Wiggins, Geraint A. (2006). *Musical Creativity : Multidisciplinary Research in Theory and Practice*, Psychology Press, East Sussex.
- Eco, Umberto. (2007). *On Ugliness*. Harvill Secker, London.
- Eldridge, Richard. (2003). *An Introduction to The Philosophy of Art*. Cambridge University Press.
- Feldman, Edmund Burke. (1967). *Art As Image and Media*, Prentice-Hall Inc., Englewood Cliffs, New Jersey.
- Guntur. (2016). *Metode Penelitian Artistik*, ISI Press, Surakarta.
- Kartawi, Darno. (2016). *Gending-Gending Banyumas*. ISI Surakarta Press, Surakarta.
- Rink, John. (2002). *Musical Performance : A Guide to Understanding*, Cambridge University Press.
- Rosenkranz, Karl (2015). *The Aesthetic of Ugliness : A Critical Edition*, Bloomsbury Academic. Suffolk.
- Smith, H. & Dean, R. (eds) (2009). *Practice-led Research, Research-led Practice in the Creative Arts*, Edinburgh University Press. Edinburgh.
- Stein, Leon. (1979). *Structure & Style : The Study and Analysis of Musical Forms*, Summy-Bichard Music.
- Supanggah, Rahayu. (2002). *Botekan Karawitan I. Masyarakat Seni pertunjukan Indonesia (MSPI)*, Jakarta.
- Supanggah, Rahayu. (2009). *Botekan Karawitan II : GARAP*. ISI Press Surakarta, Solo.
- Tennant, Scott. (1995). *Pumping Nylon: The Classical Guitarist Technique Handbook*, Alfred Publishing Co., Inc.

### Sumber Artikel Jurnal Ilmiah :

- Alper, Garth. (2000). *Making Sense Out of Postmodern Music*. *Popular Music and Society*.
- Bosanquet, Bernard. (1890). *The Aesthetic Theory of Ugliness : Proceedings of The Aristotelian Society*, Vol.1 No.3, Wiley on behalf of The Aristotelian Society.
- Dodson, Alan. (2011). *Expressive Timing in Expanded Phrases : An Empirical Study of Recordings of Three Chopin Preludes*, *Music Performance Research* vol.4 2-29. Royal Northern College of Music.
- Hellaby, Julian. (2009). *Modifying The Score*, *Music Performance Research* vol.3 1-21. Royal Northern College of Music.
- Kanno, Mieko. (2007). *Prescriptive Notations : Limits and Challenge*, Taylor & Francis.
- Kramer, Jonathan D. (1996). *Postmodern Concept of Musical Time*, *Indiana Theory Review*.
- Kuplen, Mojca. (2013). *The Aesthetic of Ugliness – A Kantian Perspective*, *Proceeding of the European Society for Aesthetic*, vol. 5, 2013, Central European University.
- Mahnkopf, Claus-Steffen. (2010). *Musical Modernity : From Classical Modernity up to The Second Modernity – Provisional Consideration*, Wolke.

- Marzakina, Cut. Supadmi, Tri, Nurlaili. (2017). *Intrance* Dalam Tari Kuda Kepang Pada Sanggar Seni Meukar Budaya di Kecamatan Tadu Raya Kabupaten Nagan Raya. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Program Studi Pendidikan Seni Drama, Tari dan Musik Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Unsyiah Volume II, Nomor 2:125-136*
- Muslim. (2016). *Varian-Varian Paradigma, Pendekatan, Metode, dan Jenis Penelitian Dalam Ilmu Komunikasi*. Wahana, Vol. 1, No. 10, Ganjil, Tahun Akademik 2015/2016
- Rosenkranz, Karl & Haubner, Sarah. (2011). *Aesthetic of Ugliness. The Absurd* ed. Spring/Summer, Anyone Corporation.
- Scott, Joanna. (2001). *The Usefulness of Ugliness*. *Conjunctions* No.37 (Twentieth Anniversary Issues), Conjunctions.

**Sumber Tesis dan Disertasi :**

- Guitry, Amy Beth. (2010). *The Baroque Flute As a Modern Voice : Extended Technique and Their Practical Integration Through Performance and Improvisation*, City University London.
- Kreiling, James Stewart. (2016). *Towards a Performance of Scriabin's Sonata No.6 Op. 62: A Practice-led Exploration*, City University London.
- Maulana, Aldy. (2019). *Implementasi Teknik Plunderphonik Dalam Metafor Montase Pada Karya Musik*. Pascasarjana ISI Yogyakarta.
- Oktadus, Henry Yuda. (2019). *Asosiasi Pengalaman Keseharian Musisi Dengan Interpretasi Musikal (Studi Kasus Repertoar *Capricho Arabe* Karya F. Tarrega)*, Pascasarjana ISI Yogyakarta.
- Qu, Miaoyin. (2015). *Piano Playing in German Tradition, 1840-1900 : Rediscovering The Un-Notated Conventions of Performance*, The University of Leeds School of Music.
- Sebastian Castro Magas, Diego. (2016). *Body, Mimesis and Images : A Gesture-Based Approach To Interpretation in Contemporary Guitar Performing Practice*, University of Huddersfield.

**Sumber Internet :**

- <https://www.the-tls.co.uk/articles/postmodernism-dead-comes-next/> diakses pada 4/12/2019 pukul 21.05wib.
- <https://www.theparisreview.org/blog/2018/07/31/ugliness-is-underrated-in-defense-of-ugly-paintings/> diakses pada 04/03/2020 pukul 02.30 wib.
- <https://culturacolectiva.com/history/medusa-story-greek-mythology-real-story-violence-abuse> diakses pada 04/03/2020 pukul 03.01 wib.
- <http://art-in-space.blogspot.com/2017/12/francisco-goya-saturn-devouring-his-son.html> diakses pada 04/03/2020 pukul 03.15 wib.
- <https://culturacolectiva.com/art/10-deads-with-the-most-disturbing-eyes> diakses pada 04/03/2020 pukul 03.20 wib.
- <http://fridakahlojourney.com/blog/frida-kahlo-my-birth-and-the-grieving-process> diakses pada 04/03/2020 pukul 12.30 wib.
- <https://www.world-of-lucid-dreaming.com/the-stages-of-sleep.html> diakses pada 15/08/2020 15:50 wib.
- <https://www.methods.manchester.ac.uk/themes/qualitative-methods/practice-led-research/> diakses pada 16/01/2021 01.01 wib.