

The Hearts Sound Of Victim (Electro Acoustic Music)

Maulana Syamah¹, Yusnelli², Bambang Wijaksana³

¹Institut Seni Indonesia Padangpanjang, E-mail: Maulanasyamah02@gmail.com

²Institut Seni Indonesia Padangpanjang, E-mail: Yusnelli63@gmail.com

³Institut Seni Indonesia Padangpanjang, E-mail: Wijaksanabambang@gmail.com

ARTICLE INFORMATION

Submitted : 2022-08-14
Review : 2022-11-23, 2022-11-25
Accepted : 2022-11-30
Published : 2022-11-30

CORRESPONDENCE AUTHOR

Nama : Supriando
E-mail : supriando@isi-padangpanjang.ac.id

ABSTRAK

The Hearts Sound Of Victim merupakan sebuah komposisi musik multimedia yang berangkat dari sebuah fenomena sosial yaitu menjadi korban *Bullying*. Penciptaan karya ini bertujuan untuk mengungkapkan pengalaman empiris menjadi sebuah karya multimedia agar kejadian *bullying* tidak terjadi lagi di lingkungan sosial anak-anak dan sekolah. Karya musik multimedia ini digarap dengan Elektro Akustik Musik dan pendekatan *experimental music*. Metode yang digunakan dalam proses penggarapan karya ini yaitu eksplorasi, ekperimentasi dan perwujudan. Selain dari pada itu untuk menjadi acuan pengkarya menggunakan beberapa teori diantaranya teori *ekperimental music*, teori Elektro Akustik Musik, teori musik program dan teori musik *sound design* sebagai landasan dalam proses penggarapan. Karya ini akan digarap menjadi tiga bagian karya. Bagian pertama, mengekspresikan kondisi seorang anak yang tenang belum mengalami pembulian, bagian dua mengekspresikan kegiatan pembulian sedang terjadi dan bagian tiga mengekspresikan perasaan seseorang setelah mengalami pembulian.

Kata Kunci: *Electro Acoustic; Experimental music ; dan Bullying.*

ABSTRACT

The Hearts Sound Of Victim is a multimedia music composition that departs from a social phenomenon, namely being a victim of bullying. The creation of this work aims to reveal empirical experiences into a multimedia work so that bullying does not happen again in the social environment of children and schools. This multimedia music work is done with Electro Acoustic Music and experimental music approach. The methods used in the process of making this work are exploration, experimentation and embodiment. Apart from that, as a reference, the authors use several theories including experimental music theory, Electro Acoustic Music theory, program music theory and sound design music theory as the basis in the cultivation process. This work will be divided into three parts. The first part, expresses the condition of a calm child who has not been bullied, part two expresses the bullying activity is going on and part three expresses one's feelings after being bullied.

Keywords: *Electro Acoustic; Experimental music; dan Bullying.*

PENDAHULUAN

The Hearts Sound Of Victim merupakan sebuah karya komposisi musik multimedia yang berangkat dari sebuah fenomena sosial. Fenomena tersebut berdasarkan dari pengalaman empiris pengkarya. Pengalaman empiris merupakan sebuah keadaan dimana kejadian atau pengalaman yang pernah dan sudah dialami dirasakan oleh seluruh panca indera. Pengalaman empiris yang dirasakan yaitu menjadi korban akibat perbuatan *bullying* sewaktu di bangku sekolah atau SMP. Seperti diejek, dicaci maki, dipalak serta pembulian secara fisik seperti dipukul, ditendang dan lain sebagainya.

Pengalaman psikis tersebutlah yang menjadi ketertarikan atau ide pengkarya untuk menjadikannya sebagai sebuah komposisi musik multimedia dengan menggunakan konsep *elektro acoustic music*. Musik *Elektro acoustic* adalah musik yang dalam proses penciptaannya dilakukan dengan menggunakan peralatan elektronik. Materi utama dari musik *Electro acoustic* adalah apa yang disebut dari *acousmatic sounds* yaitu bunyi-bunyi yang terdengar tapi tidak terlihat lagi sumber aslinya (Collins, 2006). Menurut Don Hosken, beberapa musisi khawatir membuat musik dengan teknologi, karena akan lebih banyak menjadi masalah teknologi daripada tentang musik itu sendiri (Hosken, 2010).

Istilah *Electro acoustic music* adalah sebuah aliran (genre) yang menjadi bagian dari elektronik musik. Pada garapan ini mengacu pada sebuah proses yang terjadi pada *mikrofon* sebagai *tranduser* akustik menuju listrik atau sensor yang mengubah bunyi menjadi sinyal listrik dan dikembalikan lagi menjadi bunyi.

Karya musik multimedia ini akan digarap dengan konsep *Electro acoustic music* dan pendekatan atau tema *Experimental music*. *Experimental music* adalah musik yang inovatif, dengan

pemilihan dan pemakaian alat musik yang mengalami inovasi. *Experimental music* juga mengeksplorasi fenomena bunyi menjadi suatu suara yang unik. *Experimental music* bersifat spontan, bebas ekspresi dan bebas interpretasi. Melalui konsep *Electro acoustic music* dengan tema *Experimental music* pengkarya mencoba mengekspresikan perasaannya yang berasal dari pengalaman empirisnya ke dalam sebuah karya musik multimedia. Dengan rumusan penciptaan bagaimana mewujudkan pengalaman empiris pengkarya menjadi sebuah karya musik elektronik dengan menggunakan pendekatan

Experimental Music melalui garapan *Electro acoustic*. Beberapa teori juga digunakan sebagai acuan dan pedoman dalam penggarapan karya ini seperti teori dari Teori *electro acoustic* yang pengkarya gunakan adalah teori *elektro acoustic* dari Otto Sidharta dalam bukunya yang berjudul “Musik Eksperimental Elektronik” , yang menyatakan :

“ Musik *elektro-akustik* adalah apa yang disebut sebagai *acousmatic sounds*, yaitu bunyi-bunyi yang terdengar tetapi tidak terlihat lagi sumber aslinya. Dengan demikian, bunyi yang dijadikan sebagai bahan dalam proses pengolahan musik elektro akustik bisa dari rekaman alat musik, rekaman vokal, bunyi lingkungan yang sudah direkam atau apapun, tidak terkecuali bunyi *synthesizer* atau digital signal processing seperti yang dihasilkan oleh komputer dan diproses secara *elektronik*. Dengan demikian, bunyi apapun yang didengar, tanpa melihat atau terlihat sumber utama penyebab bunyinya, dapat disebut sebagai *acousmatic sounds* (Sidarta, 2018).”

Teori dari Otto Sidharta di atas akan menjadi acuan pengkarya dalam penciptaan

karya *The Heart Sound Of Victim* penggarapan dengan konsep *electro acoustic* musik akan berpedoman kepada teori dari Otto Sidharta. Konsep *electro acoustic* musik dihadirkan pada bentuk garapan karya yang lebih banyak mengolah suara-suara asli seperti instrument melodi gitar yang diolah dengan proses *elektronik* dan software Fx, sehingga suara yang dihasilkan tidak lagi terdengar seperti suara aslinya.

Landasan teori selanjutnya adalah teori *Experimental music* Avand-Garde dalam buku Source : Music Of The Avant Garde :

“*Experimental music* ialah cara berkesenian dengan memiliki ekspresi artistik, membiarkan sifat intuitif bekerja lebih besar namun bukan tidak memikirkan kerasionalan sama sekali. Dalam konteks ini, ekspresi musik sebagai salah satu bentuk seni yang mampu ditangkap oleh manusia secara alami dan merupakan bagian yang tidak bisa dipisahkan dari proses eksperimentasi bunyi-bunyian yang dihasilkan dari lingkungan sehari-hari” (Austin, Kahn, & Gurusinghe, 2011).

Tema yang digarap pada karya *The Hearts Sound Of Victim* yaitu *Experimental music* dengan berlandaskan pada teori yang disampaikan oleh Avand-Garde. Teori tersebut pengkarya gunakan sebagai pedoman dalam penggarapan karya *The Heart Sound Of Victim* adapun *Experiment* yang pengkarya lakukan adalah berinovasi pada alat musik yang dibuat dari bahan-bahan material sederhana seperti triplek kayu, per standar motor, per pegas dan senar gitar. Alat musik tersebut pengkarya beri nama yaitu *noise box*, *spring box* dan *nail violin*. Alat musik tersebut akan menghasilkan suara yang dihubungkan dengan *Piezo electric* dan dioalh dengan DAW.

METODE

1. Eksplorasi

Pendekatan yang dilakukan pada tahap ini adalah melakukan pencarian ide, penetapan tema musikal dan judul karya. Menurut Vindo Alhamda Putra, kksplorasi merupakan bagian kerja lapangan yang bertujuan memperoleh lebih banyak pengetahuan dan penemuan, penemuan tersebut adalah pekerjaan kreatif (Putra, HR, & Zaidi, 2021). Pencarian sumber ide penciptaan berawal dari pengalaman empiris pengkarya terhadap kasus yang pernah dialami selama di bangku sekolah yaitu menjadi korban dari perbuatan pembulian. Pembulian tersebut tidak hanya menjadi sebuah pengalaman yang kelam bagi pengkarya akan tetapi hingga saat ini masih menjadi polemik dikalangan lingkungan sekolah. Banyaknya korban hingga merenggut nyawa akibat perbuatan *bullying* ini menjadi salah satu penguat pengkarya untuk menjadikan fenomena tersebut sebagai sumber ide garapan karya.

Setelah mendapatkan ide karya, pengkarya melakukan diskusi dengan beberapa dosen, senior serta teman-teman mengenai sumber ide yang telah dipilih oleh pengkarya. Hal tersebut dilakukan untuk membuka wawasan pikiran pengkarya dalam kerelevansian pencarian ide.

Langkah selanjutnya yang pengkarya lakukan adalah penentuan tema musikal dalam garapan karya. Pada awalnya karya ini akan digarap dengan bentuk komposisi musik multimedia pada umumnya. Akan tetapi, karena pengkarya ingin membuat sebuah karya musik dengan bentuk yang baru maka pengkarya memilih pendekatan atau tema *experimental music* dengan konsep *electro acoustic*.

Selanjutnya pencarian instrument-instrument yang akan pengkarya gunakan.

Pada awalnya instrument-instrument yang dipilih adalah instrument akustik seperti gitar akustik dan vokal. Akan tetapi, penggunaan gitar akustik tidak efektif dikarenakan suara yang dikeluarkan dari gitar akustik tidak dapat ditangkap oleh mikrophone yang terhubung dengan *Audio interpace*. Akhirnya pengkarya memilih menggunakan gitar elektrik, karena suara gitar elektrik mampu ditangkap oleh mikrphone.

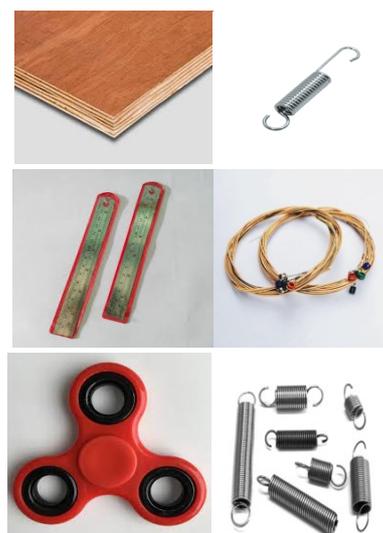
Setelah penentuan instrument selesai, tahapan selanjutnya adalah pencarian ide bunyi-bunyi dengan mencoba instrument satu-satu dan mengenal karakter dari instrument tersebut. Masing-masing suara tersebut digabungkan dengan fx-fx sehingga suara yang dihasilkan tidak sama dengan suara aslinya. Penyeleksian juga dilakukan terhadap beberapa *Sound Instrumental* atau *Presets* yang ada pada *VSTi*, *Sample*, atau *Library Sound*, yang akan digunakan untuk mengisi tema-tema chord dan melodi pada karya ini. Setelah seleksi beberapa *Sound Instrument* atau *Presets*, selanjutnya akan dihubungkan ke instrument *midi controller*. Setelah itu pengkarya kembali menseleksi *VST FX* seperti *Modulation FX (Volume, Panning, Automotion)*, yang akan dipakai untuk mengolah suara yang dihasilkan pada instrument-instrument yang telah dipilih. Pengkarya juga akan menggunakan *controller* pada midi yaitu *Knob* dan *fader* dengan teknik *Midi Mapping* atau pemetaan yang dimana *VST Fx* yang sudah di *Setting* kemudian akan dikontrol ke *Midi Controller* yaitu *Knob* dan *Fader*.

Proses ini pengkarya lakukan selama kurang lebih 4 minggu bersama player selama proses latihan karya berlangsung yaitu 2 kali dalam seminggu. Suara-suara yang pengkarya olah lebih merujuk kepada suara-suara yang mengekspresikan perasaan dari korban *bullying*. Seperti bagaimana

suasana hati korban pada saat belum terjadinya *pembullying*, suasana hati pada saat sedang terjadinya *pembullying* dan suasana hati korban pada saat setelah terjadinya *pembullying*. Garapan karya ini menggunakan rentan frekuensi sekitar 100 Hz- 1000 Khz.

2. Ekperimen

Pada tahap ini berbagai percobaan dilakukan, langkah ini bertujuan untuk memilih alat musik yang akan dipakai, teknik-teknik memainkan alat musik dan suara yang dihasilkan dalam karya. Pada tahapan ini, pengkarya melakukan sebuah inovasi dengan menciptakan alat musik yang dibuat dari bahan material sederhana. Material tersebut terdiri dari triplek kayu, per standar motor, penggaris besi, fidget spinner, senar gitar, per pegas, mur dan baut, pinset, dan obeng kecil. Menurut ihsan, Eksperimen adalah percobaan bersistem dan berencana, sedangkan perwujudan merupakan suatu proses penyampaian dalam bentuk atau rupa yang dapat dirasakan dan didengarkan (Hendra & Hariamansyah, 2021). Sedangkan



Gambar.24

Material yang digunakan pada pembuatan musik eksperimental
(Sumber : Internet)

Masing-masing material tersebut diolah dan digabungkan sehingga menjadi

satu kesatuan. Alat musik tersebut bernama *Noise box*, *Spring box* dan *Nail Violin*.



Gambar 25
Proses pembuatan alat musik *experimental*
(Dokumentasi : Aulini lidiantari, 9 maret 2022)

Cara menggunakan alat musik tersebut dengan menggunakan *Piezo electric* yang dihubungkan dengan software. *Piezo* berfungsi sebagai penangkap suara yang akan terhubung ke transuder. Suara yang dihasilkan akan diolah menggunakan *Studio One 5*. Karakter suara yang pengkarya ciptakan lebih kepada suara yang menegangkan dan tidak beraturan. Teknik penggunaan alat musik ini hanya dengan menyentuh beberapa material di dalamnya, seperti menyentuh penggaris atau snare gitar.

Tahapan eksperimen ini juga dilakukan pada proses penciptaan atau penggarapan karya. Player yang telah ditugaskan oleh pengkarya dengan dibekalkan notasi grafis yang telah disepakati bersama. Pada tahapan memainkan alat musik terutama dibagian karya dua dan tiga pemusik diberi kebebasan untuk bereksperimen terhadap bunyi sebebaskan-bebasnya dengan batasan waktu yang telah ditentukan pada notasi grafis.

3. Perwujudan

Perwujudan adalah suatu penyebutan terhadap semua proses yang harus dijalani untuk mengimplementasikan semua yang telah dilalui pada tahap sebelumnya. Hal ini dimaksudkan agar dapat merealisasikan suatu karya yang layak menjadi sebuah karya seni khususnya seni musik elektronik sesuai yang diharapkan.

Pada tahapan ini ditekankan warna bunyi terhadap media ungkap yang digunakan, menerapkan teknik-teknik garap yang sesuai dengan ide maupun konsep garapan pengkarya, membentuk bagian-bagian dalam komposisi karya ini. Pengkarya juga menghadirkan *visual art* terkait dengan berita-berita pembulian yang ditampilkan pada sebelum pertunjukan. Selanjutnya pada saat pertunjukan berlangsung pengkarya memberi latar dengan visual art yang mengikuti alur dan menangkap ritme musik yang dimainkan. *Visual art* ini dihubungkan dengan menggunakan proyektor.

Para player akan digunakan konsep penguasaan ruang yang lebih berfokus kepada kehadiran suasana yang menggambarkan bagaimana bagian-bagian suasana yang telah ditentukan oleh pengkarya. Adapun Kostum dan artistik yang digunakan adalah penggunaan kostum berwarna putih, hitam dan artistik panggung yang mendukung seperti buku, balon dan kertas. Balon yang dihadirkan sebagai bentuk perwujudan dari keadaan masa kanak-kanak yang penuh kebahagiaan, keceriaan dan warna. Gumpalan-gumpalan kertas sebagai perwujudan dari pembullian yang dilakukan anak-anak kepada korban, biasanya kertas tersebut dilempar kepada korban sambal diejek, dan buku sebagai symbol bahwa kondisi tersebut berada pada masa belajar atau sekolah tepatnya SMP.

Tahap Finising difokuskan kepada tekstur karya, kekompakan, pendukung karya

maupun pola-pola yang telah digarap sesuai dengan konsep penciptaan karya. Kemudian memperhitungkan dinamika karya, penyesuaian ruang serta akustik panggung dan selanjutnya bagaimana langkah terakhir atau capaian dari proses latihan tersebut sampai pada saat pertunjukan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

The Hearts Sound Of Victim merupakan sebuah karya yang terinspirasi dari suasana hati korban pembunuhan saat sedang di *bully* maupun sebelum terjadinya pembunuhan. Pengkarya mencoba mengekspresikan pengalaman empirisnya (korban *bully*) ke dalam bentuk karya musik multimedia dengan pendekatan atau tema *experimental music*. Konsep karya ini adalah menciptakan sebuah karya musik multimedia dengan bentuk garapan *Electro acoustic*. Adapun yang dimaksud dengan *electro acoustic* adalah suara instrument yang dihasilkan berbeda dengan suara instrument aslinya.

Penggarapan karya ini menggunakan software *Digital Audio Workstation*, (DAW) dan *Virtual Studio Technology* (VST), dengan software *Studio One 5* yang melalui proses *rekaman, editing, mixing* ditambah dengan pengolahan *Fx-Fx*, seperti *modulation Fx (delay, reverb, pitch)*, *balancing Fx (volume, panning, automation)*, dan *Dynamic Fx (Compressor, Multiband Compressor)*.

Karya ini menggunakan beberapa instrument yang dibagi menjadi dua golongan yaitu instrument eksperimen dan instrument melodis. Pada instrument eksperimen pengkarya membuat beberapa alat musik eksperimen yang terinspirasi dari ide pengkarya sendiri yaitu, *Noise Box*, *Spring Box*, dan *Nail Violin*.



Alat musik instrumental (*Noise Box*)
(Dokumentasi: Sheehan Maulana Syamah, 5 Juli 2022)

Noise box adalah sebuah alat eksperimen yang dibuat oleh pengkarya yang terbuat dari material sederhana, material tersebut yang dipakai yaitu, penggaris besi, per pegas, per standar motor, mur dan baut, snar gitar, pinset, obeng, dan triplek.

Cara memainkan alat ini bisa dengan di gesek menggunakan bow pada bagian material per standar motor dan bisa juga di pukul. Adapun suara yang dihasilkan pada alat musik ini adalah tidak bernada. Tujuan alat musik dihadirkan pada karya ini adalah sebagai pengisi suasana dibagian tertentu yang telah ditentukan.



Alat musik instrumental (*Spring Box*)
(Dokumentasi: Sheehan Maulana Syamah, 5 Juli 2022)

Selanjutnya pada alat musik Spring Box, kegunaannya masih sama dengan alat musik Noise box. Hanya material nya saja yang berbeda, material yang digunakan pada alat musik Spring Box ini adalah, mur, baut, kotak perkakas, dan per pegas. Cara memainkan alat ini dengan dipukul menggunakan bow. Suara yang dihasilkan pada alat musik ini adalah tidak bernada.



Alat musik instrumental (Nail Violin)
(Dokumentasi : Sheehan Maualan Syamah, 5 Juli 2022)

Pada alat musik terakhir ini adalah Nail Violin, alat musik ini bisa dibedakan bernada atau tidak bernada, dalam memainkan alat ini hanya dengan di gesek menggunakan bow. Suara yang dihasilkan pada alat musik ini pada gesekan bow ke paku dan menghasilkan suara. Jika ukuran paku lebih pendek, maka suara dan nada yang dihasilkan nada tinggi, sedangkan jika ukuran paku lebih panjang, maka suara dan nada yang dihasilkan nada rendah. Tetapi dalam alat musik ini pengkarya tidak terlalu memerhatikan nadanya, pengkarya hanya butuh sebagai pengisi suasana pada bagian tertentu. Bunyi yang dihasilkan pada alat *Noise Box*, *Spring Box* dan *Nail Violin*

adalah tidak bernada tetapi suara akan ditangkap oleh sensor suara yang bernama *Piezo Electric*. Instrument melodis berfungsi sebagai mengisi beberapa melodi, *chord*, dan suasana di dalam karya untuk bagian yang telah ditentukan. Instrument melodis terdiri dari *Guitar Electric*, *Vocal*, dan *Midi Controller*.

Karya ini digarap dengan tiga bagian karya dan dipertunjukkan secara *live*. Materi karya pada garapan karya ini adalah masing-masing player diberikan masing-masing instrument yang terdiri dari instrument eksperimental dan instrument melodis. Player yang digunakan dalam garapan karya ini sebanyak lima orang. Tiga orang memainkan instrument eksperimental .

KESIMPULAN

The Hearts Sound Of Victim merupakan sebuah karya music multimedia yang menggunakan konsep *Electro Acoustic Music* dan tema *Experimental Music*. Karya ini merupakan karya yang sangat emosional. Hal itu dikarenakan latar belakang penggarapan karya ini berasal dari sebuah pengalaman kelam yang dirasakan oleh pengkarya sendiri. Melalui karya ini pengkarya berusaha menyampaikan bagaimana sakitnya serta hancurnya sebuah mental seseorang ketika mengalami pencacian. Pemukulan dan intimidasi yang tidak diketahui penyebabnya.

Karya yang telah ditampilkan ini memberi sebuah rasa yang sangat berharga bagi pengkarya. Selain menjadi batu loncatan untuk meraih gelar sarjana, karya ini juga sebagai pembuktian bagi pengkarya atas hinaan dan cacian orang-orang kepada pengkarya. Garapan karya ini memerlukan waktu yang cukup panjang dan metode yang telah pengkarya konsepkan. Akan tetapi, waktu dan tenaga serta biaya yang

dikeluarkan tidak sia-sia karya hasil memang tidak mengkhianati usaha.

Harapannya melalui karya *The Hearts Sound Of Victim* ini menjadi penyemangat para-para siswa ataupun mahasiswa cupu diluar sana, bahwa kita bias bangkit dan berkarya. Serta melalui karya ini, bias menggerakkan hati guru-guru, orangtua, bahkan siswa itu sendiri tentang kasus pembulian yang tidak bias dibiarkan begitu saja. Selain daripada itu, semoga karya ini mampu menjadi referensi generasi-generasi penerus multimedia untuk terus semangat dalam berkreativitas dan berkreasi.

Sidarta, O. (2018). *Pekan Komponis Indonesia : Musik Ekperimen-tal Elektronik*. Jakarta: Dewan Kesenian Jakarta.

DAFTAR PUSTAKA

- Austin, L., Kahn, D., & Gurusinghe, N. (2011). *Source: Music of the Avant-garde, 1966-1973*. California: University of California Press. Retrieved from <https://books.google.co.id/books?id=gRrZvK9S9SgC>
- Collins, N. (2006). *Handmade Electronic Music : The Art of Hardware Hacking*. New York: Roudledge.
- Hendra, Y., & Hariamansyah, G. (2021). Brainwave Stimulation: Konsep Binaural Beats dalam Produksi Musik Digital (Brainwave Stimulation: The Concept of Binaural Beats in Digital Music Production). *MUSICA : Journal of Music, 1(2)*, 74–96.
- Hosken, D. (2010). *An Introduction to Music Technology, Second Edition*. New York: Taylor & Francis. <https://doi.org/10.12801/1947-5403.2017.09.01.07>
- Putra, V. A., HR, H., & Zaidi, A. (2021). Musik Programa Sebagai Alternatif Pendokumentasian Peristiwa Masa Lalu (Programme Music as an Alternative for Documenting Past Events). *MUSICA : Journal of Music, 1(2)*, 105–115.