

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Gamelan merupakan kata yang digunakan untuk menunjukkan seperangkat alat musik tradisional Indonesia yang ada sebagai satu set yang tidak terpisahkan.¹ Set tersebut dapat terdiri dari kendang, suling, *metallophone*, dan gong yang dimainkan untuk mengiringi upacara keagamaan dan pertunjukan tari.² Dibandingkan dengan Gamelan Jawa, Gamelan Bali dimainkan dengan lebih cepat dan disertai pula dengan banyak perubahan tempo dan dinamika secara tiba-tiba.³

Salah satu aspek yang terdapat dalam Gamelan Bali adalah kotekan. Kotekan merupakan elaborasi dari melodi pokok yang dimainkan pada oktaf menengah dan rendah.⁴ Kotekan menciptakan kesan terdengarnya satu garis melodi dari dua garis melodi yang dimainkan secara bersamaan dalam Gamelan Bali.⁵ Dua garis tersebut saling bergantung pada satu sama lain dan akan terdengar tidak lengkap jika salah satu darinya dimainkan sendiri.⁶

Sudah ada penelitian yang dilakukan mengenai kotekan. Penelitian

¹ Michael Tenzer, *Balinese Music*, Rev. and updated ed. (Hong Kong : North Clarendon, VT: Periplus Eds. (HK) Ltd. ; Distributed by Charles E. Tuttle, 1998), 13.

² Ni Putu Amanda Nitidara, Joko Sarwono, and I G Nyoman Merthayasa, "Psychoacoustic Analysis of Preference Reverberation Time for Gamelan Bali Concert Hall" (2014): 4, 1.

³ Chee Meng Low, "Study Guide for Bali by Michael Colgrass," *Canadian Winds : The Journal of the Canadian Band Association* 16, no. 2 (2018): 15–18, 16.

⁴ Wayne Vitale, "Kotekan - the Technique of Interlocking Parts in Balinese Music," *American Gamelan Institute* 4.2 (1990): 10, 1.

⁵ Tenzer, *Balinese Music*, 46.

⁶ *Ibid.*

yang dilakukan oleh Wayne Vitale menjelaskan kotekan dari segi instrumen, teknik, kotekan sebagai elaborasi melodi, dan struktur dari kotekan itu sendiri. Penelitian yang dilakukan oleh Francisco Gomez-Martin, Perouz Taslakian, dan Godfried Toussaint lebih membahas ritme *interlocking* secara menyeluruh, serta ritme *euclidean*, namun menyinggung kotekan Gamelan Bali sebagai salah satu contoh ritme *interlocking*. Penelitian yang dilakukan oleh Janet Cowal menganalisis kotekan dalam kerangka linguistik, dan berusaha untuk menjelaskannya melalui sudut pandang tata bahasa dari kotekan itu sendiri. Penelitian tersebut juga memuat beberapa peraturan dalam Gamelan Bali yang secara langsung memengaruhi penerapan kotekan, dan dikategorikan secara hierarkis dari yang paling umum hingga yang paling spesifik.

Penelitian mengenai proses transkrip secara idiomatik untuk alat musik marimba pernah dilakukan oleh Christopher Scott Norton. Dalam penelitian tersebut, Norton menyatakan bahwa ada dua hal yang harus diperhatikan ketika melakukan transkrip karya untuk satu instrumen ke instrumen lain. Hal pertama adalah aspek utama dari komposisi yang akan dilakukan transkrip.⁷ Hal kedua adalah keterbatasan dan keistimewaan dari alat musik yang dipilih.⁸ Keterbatasan dan keistimewaan dari marimba mencakup jarak nada sejauh kurang lebih empat oktaf yang dapat dimainkan, masalah penahanan nada yang berkaitan dengan singkatnya resonansi

⁷ Christopher Scott Norton, "Transcribing for Solo Marimba." (Louisiana State University and Agricultural and Mechanical College, 1988), 8.

⁸ Ibid., 9.

marimba, nada maksimum yang dapat dimainkan secara serentak tergantung pada jumlah *mallet* yang digunakan, dan ketepatan serta kecepatan yang terbatas dalam memainkan nada-nada dengan jarak lompatan jauh.⁹ Dari permasalahan yang sudah dijabarkan ini, keterbatasan utama marimba yang akan mempersulitnya untuk mengimitasi kotekan dalam Gamelan Bali adalah keterbatasan yang berhubungan dengan kecepatan dan ketepatan.

Salah satu cara untuk mengatasi keterbatasan dari suatu alat musik dapat dilakukan dengan merekayasa bunyi alat musik yang akan digunakan secara elektronik. Musik yang dihasilkan dari upaya mengatasi keterbatasan dengan metode tersebut dapat dikategorikan sebagai musik elektroakustik. Selain bunyi yang alami yang ditransformasi secara elektronik, istilah tersebut juga dapat digunakan untuk mendeskripsikan musik dengan bunyi yang dihasilkan secara sintetis melalui osilasi rangkaian listrik.¹⁰ Karya-karya elektroakustik banyak diciptakan oleh Iannis Xenakis. Beberapa contoh dari karya tersebut adalah “*Concret PH*” yang merekayasa bunyi terbakarnya arang dan beberapa bahan lain, dan “*La Legend d’Eer*” yang menggabungkan bunyi yang dihasilkan dari sintesis komputer dengan bunyi alat musik Afrika dan Jepang yang direkayasa secara elektronik.¹¹ Kedua karya dianalisis bersama dengan karya elektroakustik Xenakis lainnya dalam penelitian yang berjudul “*Compositional Models in Xenakis’s*

⁹ Ibid.

¹⁰ Samuel Pellman, *An Introduction to the Creation of Electroacoustic Music*, 1st Edition. (Belmont, CA, United States: Wadsworth Publishing Company, 1994), XV.

¹¹ Agostino Di Scipio, “Compositional Models in Xenakis’s Electroacoustic Music,” *Perspectives of New Music* 36, no. 2 (1998): 201–243, 204 & 223.

Electroacoustic Music” oleh Agostino Di Scipio.

Metode yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian terapan. Imitasi teknik kotekan pada Gamelan Bali akan dilakukan dengan menerapkan rekayasa elektronik terhadap alat musik marimba dalam karya komposisi yang berjudul “Plumeria” untuk marimba empat *mallet*.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka terdapat rumusan masalah untuk penelitian ini sebagai berikut:

Bagaimana cara mengatasi keterbatasan marimba melalui rekayasa bunyi secara elektronik agar dapat mengimitasi kotekan Gamelan Bali pada karya komposisi berjudul “Plumeria”?

1.3 Ruang Lingkup Penelitian

Penelitian akan fokus pada pembahasan penciptaan komposisi dalam kategori musik interaktif untuk alat musik marimba yang bunyinya direkayasa secara elektronik melalui sintesis *granular*, pengaturan gaung dan *delay*, serta pengaturan sampling untuk menciptakan loop yang akan dilakukan menggunakan *patch VCOMPOSER17* untuk mengimitasi kotekan pada Gamelan Bali.

Marimba yang akan digunakan memiliki jarak antara nada terendah dan tertinggi 3.5 oktaf, dan akan dimainkan oleh satu pemain, Pemain akan memegang dua *mallet* dengan tingkat kekerasan keras.

Hasil karya kemudian akan dianalisis menggunakan perspektif estetika dan teknik pada kotekan dalam Gamelan Bali, marimba, dan musik elektronik interaktif.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengatasi masalah keterbatasan marimba yang mempersulitnya untuk mengimitasi kotekan Gamelan Bali melalui penciptaan karya yang memanfaatkan rekayasa bunyi secara elektronik.