

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Musik di Indonesia dan seluruh dunia terus mengalami perkembangan, terutama di era digital modern. Musik-musik zaman modern sangat identik dengan unsur elektronik. Musik elektronik adalah musik populer yang biasa dimainkan disuatu bar atau klub dan memiliki irama yang dapat membuat kita berdansa. Aliran musik ini menggunakan banyak sekali elemen elektronik seperti *synthesizer*, *drum machine*, dan lain-lain. Secara teknik produksi dan proses pembuatannya tentunya musik dengan aliran seperti ini lebih mudah untuk dibuat dan tidak memakan banyak waktu, karena semua langsung di proses di dalam suatu perangkat lunak atau yang biasa disebut *Digital Audio Workstation* (Andiko, 2019). Semua alat instrumentasi serta sampel sudah tersedia dan mudah untuk dicari. Aliran musik elektronik merupakan salah satu aliran musik yang sangat populer di zaman modern, seringkali dibawakan dan diperdengarkan di acara-acara besar serta festival-festival. Perlu diketahui bahwa dalam pembuatan musik elektronik ada beberapa teknik yang harus dikuasai. Hal tersebut merupakan bagian dari proses yang mencakup desain bunyi, penyampuran, *layering*, dan lainnya. Dari segi produksi musik elektronik biasanya memiliki beberapa elemen penting seperti *drums*, *bass*, dan *leads*. Dalam pembuatan musik elektronik terdapat keunggulan dari sisi kreativitas,

yaitu bebas untuk menggabungkan bunyi apapun dan dibuat sedemikian rupa guna untuk mencapai suatu bunyi akhir. Maka dari itu, dalam konteks penelitian ini, musik elektronik akan digabungkan dengan salah satu alat musik tradisional yaitu gamelan saron yang berperan sebagai alat musik pemimpin.

Gamelan merupakan alat musik tradisional asli Indonesia yang berasal dari tanah Jawa (gangsa). Gamelan berasal dari gabungan antara dua bahasa Jawa yaitu kata “gamel” yang berarti memukul atau menabuh serta imbuhan “an” yang merupakan bentuk kata benda. Oleh karena itu, gamelan memiliki arti dasar suatu benda atau alat yang dimainkan dengan cara dipukul atau ditabuh. Berdasarkan pengertian tersebut, gamelan tergolong ke dalam kategori alat musik idiofon (Haryono, 2002). Alat musik ini merupakan alat musik yang memiliki bahan dasar logam, bambu, dan kayu, biasa dibuat dan dilaraskan secara tradisional tanpa alat. Gamelan biasanya dimainkan secara grup atau ansambel, yang terusun dari beberapa elemen instrumen seperti saron, gong, kenong, serta beberapa alat musik pendamping lainnya. Penyebutan ensemble musik gamelan di tanah Jawa biasanya disebut “Karawitan” yang berarti rumit, halus, kecil. Gamelan sendiri umumnya tidak hanya digunakan sebagai sarana hiburan, tetapi juga digunakan sebagai pengiring upacara adat dan keagamaan, pengiring tari tradisional dan kesenian wayang, dan lain-lain (Haryono, 2007).

Terdapat beberapa penelitian yang membahas tentang penciptaan musik tradisi dengan musik modern yang telah dilakukan. Kobi (2019) melakukan studi terhadap penggabungan dua kultur dalam musik campursari, tradisional dan modern. Menurutnya, musik tradisi tidak lagi sepenuhnya menjadi hal yang

digandrungi masyarakat modern, maka dari itu perlu untuk dilakukan proses kreatif yang inovatif dengan melakukan proses akulturasi. Penelitian dilakukan dengan menggabungkan alat musik karawitan gamelan yang hanya menggunakan tangga nada pentatonis, lalu diiringi oleh alat musik barat yang menggunakan tangga nada diatonis. Jika ada nada yang tidak cocok, maka dihilangkan bertujuan agar nuansa Jawa tetap ditonjolkan. Hasil menunjukkan adanya pro-kontra terhadap musik tersebut, ada yang berpendapat bahwa hal tersebut dapat merusak tradisi, tetapi di lain sisi inovasi harus terus dilakukan guna untuk mempertahankan musik tradisi baik di Indonesia maupun mancanegara. Aisyah (2018) melakukan penelitian serupa tentang alat musik tradisional koto dari Jepang yang digabungkan dengan J-Pop dan J-Rock. Hal tersebut justru sangat didukung oleh masyarakat Jepang dan juga dinikmati oleh generasi-generasi muda Jepang sehingga alat musik koto di Jepang tetap bertahan walaupun adanya pengaruh dari budaya lain. Adapun penelitian lainnya tentang pengembangan instrumen virtual gamelan Banjar oleh Hadi dan Irfansyah (2016) dilakukan dengan menggunakan DAW dan Kontakt 5 untuk mengolah audio. Dimulai dengan merekam bunyi dari gamelan Banjar itu sendiri dengan menggunakan mikrofon AT-2020 dan Presonus Audiofire4 sebagai audio interfacenya. Pengambilan sampel dibagi menjadi beberapa tahap, instrumen kanung 5 dilakukan perekaman sebanyak 15 kali, Kanung 4 dilakukan 12 kali, gong besar dan gong kecil masing-masing 3 kali, serta kangsi sebanyak 6 kali. Sedangkan instrumen dawu yang terdiri dari 10 nada direkam sebanyak 45 kali. Hal tersebut dilakukan guna untuk mendapatkan beberapa

macam bunyi seperti “dung”, “tang”, ”pak”, “dum”, dan “bem”. Seluruh audio yang sudah direkam lalu diproses ke dalam DAW dan sampler, mulai dari *noise* yang dibersihkan terlebih dahulu, melakukan *fade-in* dan *fade-out*, kemudian dimasukkan ke dalam sampler untuk proses pengolahan bunyi agar memiliki dinamika serta lebih natural dan nyata. Hasil dari penelitian tersebut dapat dikatakan hampir menyerupai bunyi dari instrumen aslinya, tetapi yang pastinya tidak akan semurni bunyi aslinya ketika dimainkan secara grup. Namun, belum ada penelitian yang membahas tentang penggabungan musik tradisional gamelan Jawa dengan musik pop elektronik modern.

Penelitian ini adalah menggabungkan dua jenis musik, elektronik dan tradisional. Musik elektronik berperan sebagai musik latar dan musik tradisional berperan sebagai *lead*. Musik tradisional yang digunakan ialah gamelan dan hanya mengambil bunyi saron sebagai bunyi utama dalam penggabungan dua jenis musik tersebut. Bunyi saron digunakan karena sesuai dengan kriteria bunyi *lead* yang pada umumnya digunakan dalam musik elektronik yaitu terang, memiliki waktu serang yang cenderung cepat serta waktu luruh yang tidak terlalu lama. Perlu diketahui sebelumnya bahwa adanya batasan masalah dalam penelitian ini yaitu persoalan komposisi tidak akan dibahas di skripsi ini. Di sisi lain, kajian budaya dan kompositoris tentang bagaimana menempatkan, menggunakan bunyi sampel gamelan perlu ditinjau dari konteks budaya dan komposisi yang tepat.

Tujuan penelitian ini adalah membandingkan preferensi subjektif dari penggunaan dua VST gamelan dengan perekaman gamelan Jawa yang tertata

pada musik elektronik khususnya musik pop elektronik. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan pendekatan wawancara terhadap narasumber. Adapun pembuatan empat sampel lagu yang digabungkan dengan dua VST gamelan dan dua perekaman gamelan. Penelitian dilaksanakan dengan mewawancarai beberapa narasumber yang merupakan ahli di bidang produksi musik khususnya produser musik elektronik.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dari penelitian ini antara lain:

1. Apa preferensi naracoba terhadap empat hasil akhir lagu yang sudah diaplikasikan sampel gamelan dan perekaman gamelan.
2. Apa kriteria atau argumen yang dimiliki naracoba setelah memilih hasil akhir dari kedua sampel yang diperdengarkan.

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah membandingkan penggunaan VST gamelan yang sudah diproses dan dilaraskan nadanya dengan perekaman gamelan Jawa yang tertata pada musik modern elektronik khususnya musik pop elektronik mulai dari kualitas bunyi, kecocokan dengan musik, dan penggunaannya.

1.4 Ruang Lingkup

Ruang lingkup dari penelitian ini antara lain:

- a. Narasumber merupakan produser musik;

Partisipan merupakan 8 produser musik yang memiliki pengalaman selama lima tahun dalam aliran musik pop elektronik serta sudah memiliki beberapa karya atau album.

- b. Perekaman dilakukan di studio Universitas Pelita Harapan, Tangerang, Gedung B, ruang B427. Ruangan memiliki waktu dengung 0,25 detik (1000 Hz).
- c. Saron Jawa yang digunakan untuk perekaman merupakan saron dari Padepokan Seni Parikesit, Ciledug, Tangerang, Banten. Bilahan terbuat dari perunggu, tujuh bilah, PxLxT 86x21x23 cm, laras slendro, placak dari kuningan.

1.5 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat sebagai berikut:

1. Secara Teoritis
 - a. Memberikan pengetahuan lebih terhadap preferensi tata letak mikrofon terutama dalam perekaman alat musik tradisional gamelan Jawa.
 - b. Mendapatkan kriteria subjektif dari para ahli mengenai alat musik gamelan Jawa dalam hal permainan, alat, dan lain-lain.
2. Secara Praktis
 - a. Bagi produser musik, insinyur bunyi, dan peneliti selanjutnya:

Penelitian ini dapat menjadi sumber informasi dan dijadikan sebagai referensi dalam penggunaan sampel gamelan dan perekaman gamelan Jawa, khususnya dalam aliran musik pop elektronik serta memberikan ilmu tentang teknik perekaman dan pengolahan bunyi gamelan.

b. Bagi masyarakat dan penikmat musik pop elektronik

Penelitian ini dapat memperkenalkan musik tradisional Indonesia agar lebih dilihat oleh generasi muda-mudi Indonesia, serta lebih memajukan dan melestarikan musik tradisional gamelan ke generasi-generasi muda dengan menggabungkan dua kultur, tradisional dan modern.

