

SKRIPSI

**KREATIVITAS ARI WULU SEBAGAI DJ
DALAM EDM (*Electronic Dance Music*)**



oleh:

Hanolda Gema Akbar
NIM: 13112116

**FAKULTAS SENI PERTUNJUKAN
INSTITUT SENI INDONESIA
SURAKARTA
2018**

KREATIVITAS ARI WULU SEBAGAI DJ DALAM EDM (*Electronic Dance Music*)

Untuk memenuhi sebagian persyaratan
guna mencapai derajat Sarjana S-1
Program Studi Etnomusikologi
Jurusan Etnomusikologi



Oleh

Hanolda Gema Akbar
NIM 13112116

**FAKULTAS SENI PERTUNJUKAN
INSTITUT SENI INDONESIA
SURAKARTA
2018**

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi

**KREATIVITAS ARI WULU SEBAGAI DJ
DALAM EDM (*Electronic Dance Music*)**

yang disusun oleh

**Hanolda Gema Akbar
NIM 13112116**

telah disetujui untuk diajukan dalam sidang skripsi

Surakarta, 12 Oktober 2017

Pembimbing



Iwan Budi Santosa, S.Sn., M.Sn

PENGESAHAN

Skripsi

KAJIAN KREATIVITAS ARI WULU SEBAGAI DJ DALAM EDM

yang disusun oleh

Hanolda Gema Akbar
NIM 13112116

Telah dipertahankan di depan dewan penguji
pada tanggal 23 Oktober 2017

Susunan Dewan Pengaji

Ketua Penguji



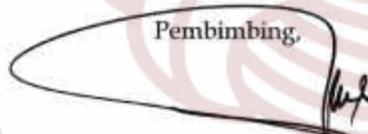
Darno, S.Sn., M.Sn

Penguji Utama



Rasifa Satriana, S.Kar., M.Sn

Pembimbing,



Iwan Budi Santosa, S.Sn., M.Sn

Skripsi ini telah diterima
Sebagai salah satu syarat mencapai derajat Sarjana S-1
pada Institut Seni Indonesia (ISI) Surakarta

Surakarta, 8 Januari 2018

Dekan Fakultas Seni Pertunjukan,



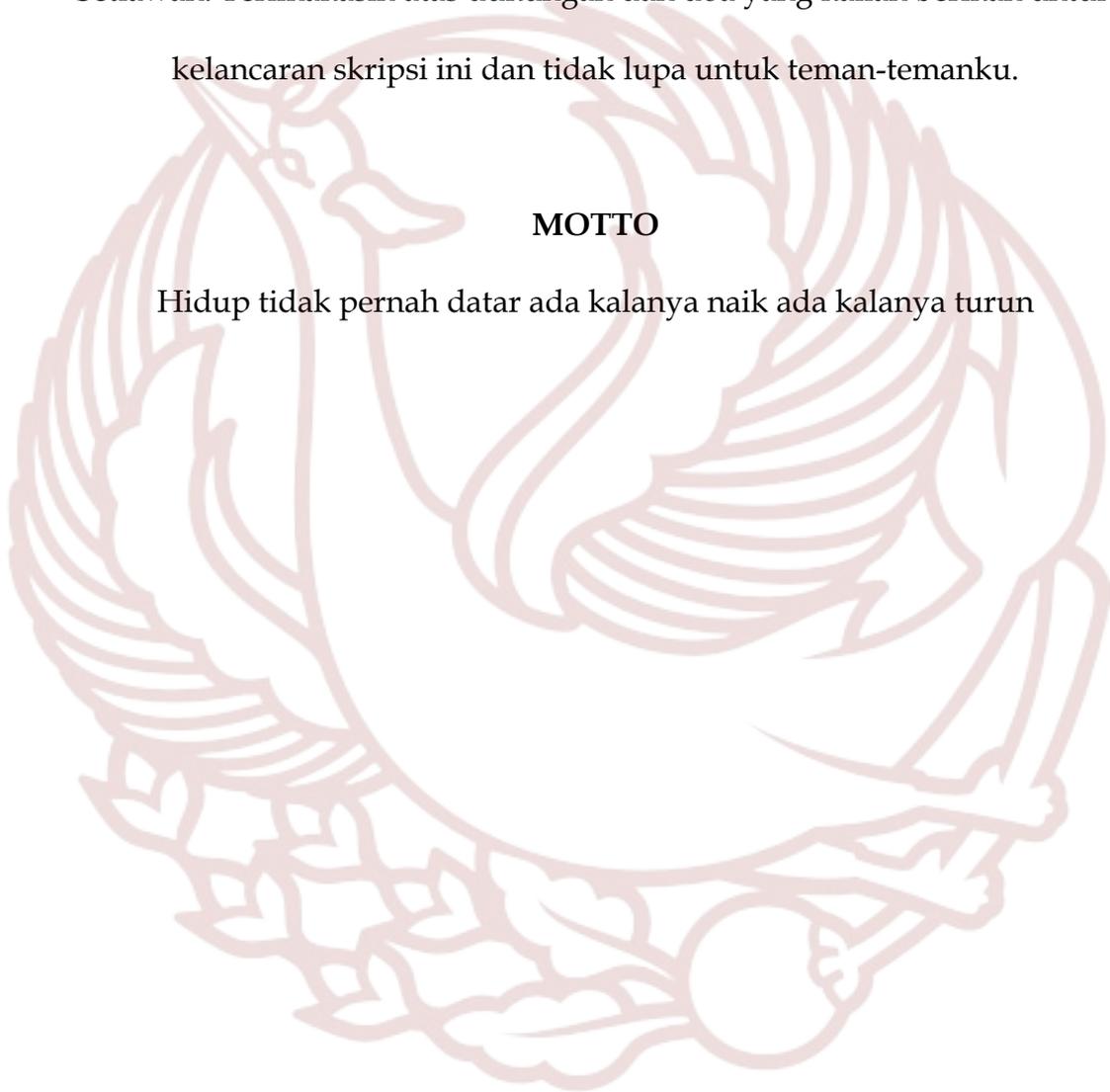
Dr. Sugeng Nugroho, S.Kar., M.Sn
NIP: 196509141990111001

PERSEMBAHAN

Tugas Akhir Skripsi ini peneliti mempersembahkan kepada:
Ibuku Tri Handayani S.Pd.,MM, Ayahku Sudarmanto S.Sn, Adikku Budi
Setiawan. Terimakasih atas dukungan dan doa yang kalian berikan untuk
kelancaran skripsi ini dan tidak lupa untuk teman-temanku.

MOTTO

Hidup tidak pernah datar ada kalanya naik ada kalanya turun



PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Hanolda Gema Akbar
NIM : 13112116
Tempat, Tgl. Lahir : Karanganyar, 10 Mei 1995
Alamat Rumah : Jetak Pandes, Rt 03/12, Papahan, Tasikmadu,
Karanganyar 57771
Program Studi : S-1 Etnomusikologi
Fakultas : Seni Pertunjukan

Menyatakan bahwa skripsi saya dengan judul: "Kreativitas Ari Wulu sebagai DJ dalam EDM" adalah benar-benar hasil karya cipta sendiri, saya buat sesuai dengan ketentuan yang berlaku, dan bukan jiplakan (plagiasi). Jika di kemudian hari ditemukan adanya pelanggaran terhadap etika keilmuan dalam skripsi saya ini, maka gelar keserjanaan yang saya terima dapat dicabut.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan penuh rasa tanggung jawab atas segala akibat hukum.

Surakarta, 13 Oktober 2017
Penulis,



Hanolda Gema Akbar

ABSTRAK

EDM merupakan musik elektronik yang sedang naik eksistensinya di era sekarang. Dari fenomena tersebut memunculkan lahirnya DJ muda, selain itu melahirkan sebuah acara festival besar dengan tema EDM. Berbicara tentang EDM memiliki keterkaitan dengan DJ. DJ merupakan operator yang mengontrol musik yang akan disajikan pada setiap pertunjukan. DJ memiliki perkembangan pesat, dimana dahulunya berangkat dari *broadcaster* radio. Sekarang DJ dapat ditemui dimana-mana semenjak EDM keluar dari garis nyamannya yaitu dalam diskotik.

Ari Wulu merupakan DJ yang memiliki karakter yang berbeda. Tujuan pada penelitian ini adalah mengetahui kreativitas Ari Wulu yang dijelaskan berdasarkan pendapat Rhodes menggunakan 4P terdiri dari *Person, Press, Procces, dan Product*. Hasil penelitian yang diperoleh yaitu kreativitas Ari Wulu sebaai DJ dalam dalam EDM banyak dipengaurih dari pengalamannya sebagai komposer musik elektronik. Kreativitas tersebut diwujudkan dengan musik-musik yang dibawakan Ari Wulu untuk materi DJ yang mengangkat bentuk musiknya. Bentuk musik yang dipilih Ari Wulu merupakan murni dari musik elektronik yang memiliki irama yang diulang-ulang dan menggunakan melodi pentatonis.

Kata Kunci : *EDM, Ari Wulu, Kreativitas, dan bentuk musik*

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, puji syukur kepada Allah SWT atas berkah, rahmat, dan hidayahNya. Karya tugas akhir skripsi ini dapat terselesaikan dengan lancar. Walaupun dalam proses yang membutuhkan waktu yang panjang, tugas akhir skripsi ini menjadi pengalaman dan pelajaran bagi penulis. Bagi penulis, Ari Wulu merupakan seorang seniman yang telah membagikan pengalaman dan pengetahuan baru terkait totalitas dalam berkesenian dan kreativitas yang dilahirkan. Penulis berharap semoga semangat yang dimiliki Ari Wulu hidup dan memberikan kontribusi terhadap dunia seni pertunjukan.

Proses penyusunan skripsi ini tidak lepas dari beberapa pihak yang memberikan bantuan dalam berbagai bentuk. Penulis berterima kasih banyak kepada Bapak Dr. Sugeng Nugroho S.Kar., M.Sn selaku Dekan Fakultas Seni Pertunjukan ISI Surakarta. Bapak Rasita Satriana, S.Sn., M.A selaku ketua jurusan Etnomusikologi. Bondet S.Sos., M.Sn sebagai Pembimbing Akademik atas bimbingannya selama ini. Iwan Budi Santosa, S.Sn., M.Sn yang telah membimbing dalam proses penyusunan skripsi. Selanjutnya terima kasih kepada Ari Wulu selaku narasumber dalam objek penelitian ini. Penulis ucapkan terima kasih kepada Septy Ari Damayanti yang telah sabar, memberi dorongan semangat dan memberikan pelajaran yang bermakna. Pada tingkat Jurusan, penulis mengucapkan terima kasih

terutama ketua jurusan dan dosen pengajar prodi etnomusikologi ISI Surakarta.

Pada kesempatan ini penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada kedua orang tua yang selalu memberikan dorongan dan do'a untuk kelancaran proses studi. Penulis juga terima kasih kepada Ari Wulu yang telah bersedia untuk menjadi objek dalam penulisan skripsi ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih banyak kepada teman-teman Etnomusikologi Angkatan 2013 sebagai media diskusi dalam penulisan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran dari berbagai pihak demi kesempurnaan skripsi ini.

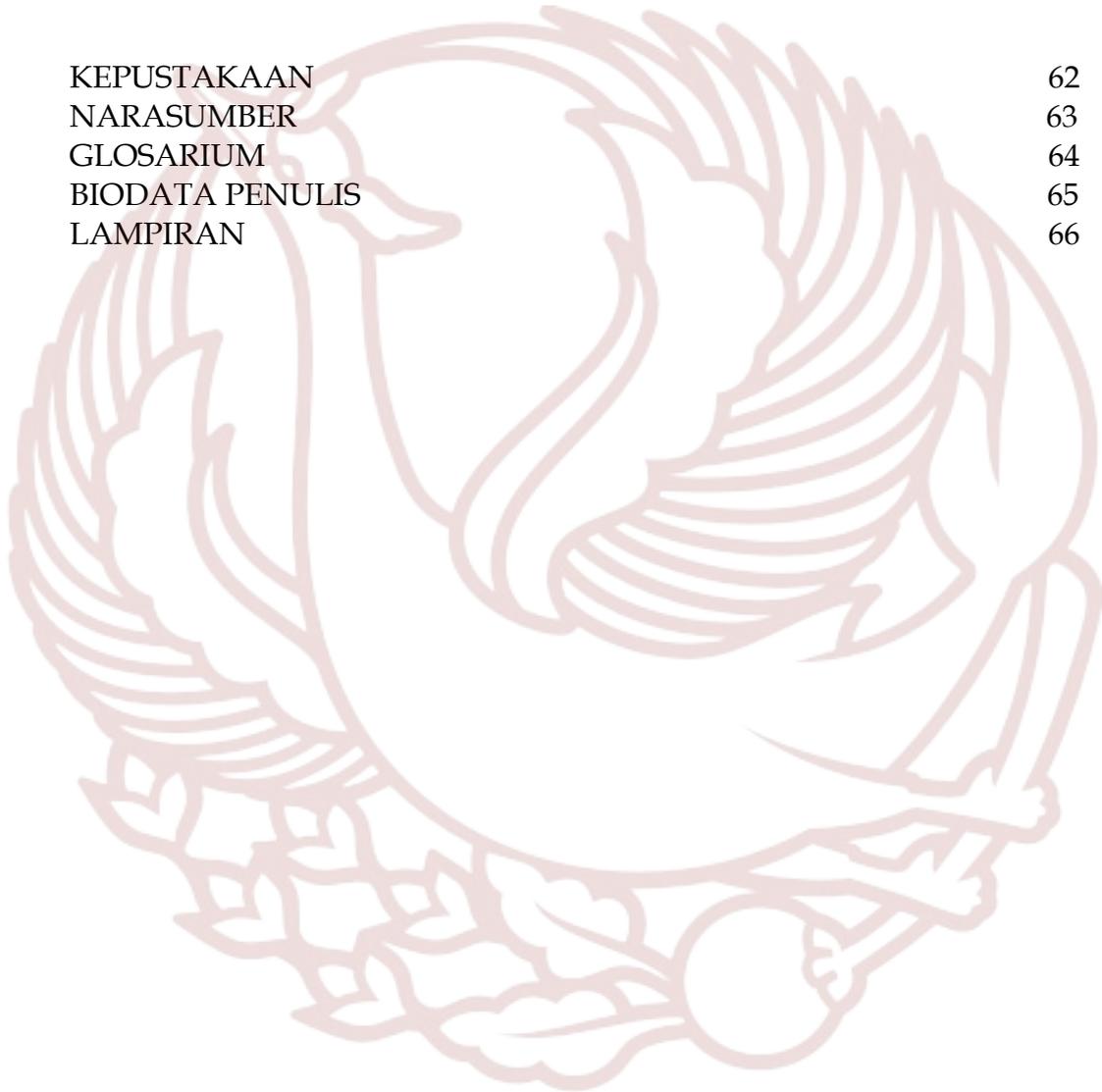
Surakarta, 13 Oktober 2017

Hanolda Gema Akbar

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	ii	
HALAMAN PENGESAHAN	iv	
HALAMAN PERSEMBAHAN	v	
HALAMAN PERNYATAAN	vi	
ABSTRAK	vii	
KATA PENGANTAR	viii	
DAFTAR ISI	xi	
DAFTAR GAMBAR	xii	
BAB I	PENDAHULUAN	1
	A. Latar Belakang	1
	B. Rumusan Masalah	4
	C. Tujuan Penelitian	4
	D. Manfaat Penelitian	4
	E. Tinjauan Pustaka	5
	F. Landasan Teori	8
	G. Metode Penelitian	11
	1. Tahap Pengumpulan Data	12
	a. Observasi	12
	b. Wawancara	13
	c. Studi Pustaka	13
	2. Tahap Analisis Data	14
	H. Sistematika Penelitian	15
BAB II	KESENIMANAN ARI WULU	17
BAB III	MUSIKALITAS ARI WULU DALAM MUSIK ELEKTRONIK	26
	a. Kedudukan Karya Ari Wulu diantara Karya Musik Elektronik	26
	1. Kontruksi Musik Elektronik	29
	2. Medium Musik Elektronik	29
	3. Garap	36
BAB IV	KARAKTERISTIK ARI WULU DALAM MENCIPTA MUSIK ELEKTRONIK	38
	A. Konsep kreativitas	38

	B. Karakteristik Ari Wulu dalam Mencipta Musik Elektronik	43
BAB V	PENUTUP	58
	A. Simpulan	58
	B. Saran	61
	KEPUSTAKAAN	62
	NARASUMBER	63
	GLOSARIUM	64
	BIODATA PENULIS	65
	LAMPIRAN	66



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Tampilan perangkat lunak Cakewalk

Gambar 2. Drum Machine Alesis SR-16

Gambar 3. Sampler Boss SP-202

Gambar 4. Sintetaiser Korg MikroKorg

Gambar 5. Groove Box Roland MC 303

Gambar 6. Bagan pikiran dari pengamatan penulis kepada objek

Gambar 7. Notasi lagu Apollo Adventure

Gambar 8. Notasi Into The Light

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Musik DJ akrab dikenal dengan musik dugem atau EDM (*Electronic Dance Music*). Musik DJ atau yang dikenal sekarang EDM, merupakan musik yang proses pembuatannya menggunakan *hardware* dan *software*. *Hardware* yang digunakan untuk pembuatan EDM antara lain komputer, dan *software* yang digunakan adalah FL Studio, Ableton Live, Reason, Acid Pro dan Traktor. EDM merupakan musik yang digunakan para DJ dalam pertunjukan.

Dahulu DJ mengalami kesulitan untuk mencari materi lagu yang sedang *trend* pada waktu itu. Hal tersebut dikarenakan produksi piringan hitam sangat sedikit. DJ saat ini sangat mudah dalam mencari referensi lagu yang sedang ngetren. Dengan bermodalkan internet, DJ dipermudah untuk mengetahui tentang lagu-lagu yang sedang ngetren. EDM memiliki berbagai macam *genre*. *Genre* yang umumnya dimainkan oleh DJ yaitu *drum n bass*, *trance*, *techno*, *house*, dan *dubstep*. DJ dapat memainkan musiknya dengan durasi yang panjang antara 1 sampai 3 jam. Dalam pertunjukan, DJ membutuhkan peralatan CD Deck, laptop, *mixer audio*, dan efek. CD Deck merupakan sebuah perangkat yang berfungsi untuk media penyimpanan lagu. Laptop berperan sebagai media pengolahan dan alat kontrol dalam

proses pembuatan struktur musik. *Mixer audio* memiliki peran sebagai media pengontrol audio yang akan dimainkan. Efek merupakan media tambahan yang berfungsi untuk memberikan bunyi yang tidak terdapat pada *mixer audio*.

DJ dalam pertunjukan didukung dengan peralatan tersebut bertujuan untuk menyajikan EDM kepada penonton. Kebanyakan penikmat EDM memiliki daya apresiasi tinggi dalam pertunjukan DJ. Ketika DJ tampil dan hasilnya kurang bagus, cenderung penikmat EDM hanya duduk di depan meja bar sembari minum dan berbicara dengan temannya. Namun sebaliknya, ketika DJ membawakan lagu-lagu yang ngetren cenderung penonton lebih bisa aktif. Aktif disini merupakan interaksi yang dilakukan penonton dengan DJ.

Dunia malam melahirkan banyak DJ ternama di semua belahan dunia. DJ Shadow, DJ Radar, dan DJ Logic merupakan DJ lama yang eksistensinya masih terdengar oleh para penikmat EDM. Berkembangnya zaman, muncul DJ baru yang mulai berkeliaran di dunia malam. Fenomena EDM di era sekarang, melahirkan DJ muda antara lain Skrillex berasal dari Amerika, Martin Garrix dan Avicii berasal dari Eropa. Tidak kalah dari luar negeri, Indonesia banyak melahirkan DJ yaitu Devina, Winky Wirawan, dan lain-lain. Selain itu, DJ Indonesia sudah sampai ke ranah internasional, salah satunya adalah Angger Dimas.

Terdapat perbandingan yang mencolok dalam struktur pertunjukan antara DJ dahulu dengan DJ sekarang. Musik-musik yang dioperasikan oleh DJ zaman dahulu memiliki karakter pengulangan beat. Semenjak EDM masuk pasar musik dunia, EDM menjadi lagu utama untuk seorang DJ. Dulu EDM yang memiliki karakter pengulangan beat, berbeda jauh dengan EDM sekarang. Sekarang EDM mengalami perubahan dari bentuk musiknya semenjak masuk ke pasar musik dunia. EDM sekarang memiliki karakter musik yang sama dengan pengulangan beat tetapi diberikan tambahan lirik. Kebanyakan DJ sekarang menggunakan materi EDM yang mengangkat isu liriknya dengan tujuan agar bisa dinyanyikan bersama.

Fenomena tersebut tidak mempengaruhi oleh DJ asal Yogyakarta yaitu Ari Wulu. Ari Wulu merupakan DJ di Yogyakarta yang masih bertahan dengan karakter EDM dengan menggunakan materi pengulangan beat.. Setiap Ari Wulu menunjukkan karyanya, mendapatkan apresiasi besar dari penikmat EDM. Setiap orang ketika di hadapkan dengan musik yang monoton atau pengulangan beat mengalami titik jenuh atau kebosanan. Dari permasalahan tersebut dibutuhkan kreativitas seorang DJ dalam mengatur penonton di pertunjukan.

Pemaparan di atas menegaskan bahwa 'kreativitas DJ' merupakan perspektif yang digunakan dalam penelitian ini. Kreativitas yang dimiliki Ari Wulu merupakan hal yang perlu di gali oleh penulis. Adapun persoalan

yang hendak diungkap terurai pada pemaparan sub-bab rumusan masalah berikut ini.

B. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan pemaparan latar belakang tersebut, muncul permasalahan yang akan menjadi *frame* atau fokus di dalam pembahasan mengenai fenomena kreativitas DJ dalam EDM. Permasalahan-permasalahan itu kemudian di formulasikan kedalam rumusan masalah, yaitu :

- a. Mengapa Ari Wulu memilih untuk menjadi DJ ?
- b. Bagaimana kreativitas Ari Wulu dalam mencipta musik elektronik ?

C. TUJUAN PENELITIAN

1. Tujuan

- a. Tulisan ini memberi kontribusi pengetahuan tentang hal-hal yang berkaitan dengan dunia musik elektronik.
- b. Mengetahui perkembangan sejarah dan peralatan musik elektronik.

D. MANFAAT PENELITIAN

2. Manfaat

- a. Dapat memberikan informasi tentang kreativitas DJ dalam EDM.

- b. Bagi mahasiswa supaya menambah kekayaan ilmu tentang DJ dan musik elektronik.
- c. Sebagai informasi kepada lembaga pendidikan tinggi Institusi Seni Indonesia Surakarta. Semoga hasil penelitian ini dapat dijadikan bahan masukan sebagai referensi ilmiah umum khususnya fakultas seni pertunjukan untuk penelitian-penelitian ilmiah berikutnya.
- d. Bagi seorang DJ khususnya di Surakarta, untuk lebih kreatif dalam melakukan DJ didalam diskotik.
- e. Bagi penikmat DJ di Surakarta, agar bisa memberikan persepektif positif tentang EDM.
- f. Bagi masyarakat di Surakarta, agar bisa memberikan persepektif positif terhadap diskotik yang berada di Surakarta. Tidak semuanya berdampak negatif tergantung kepribadian masing-masing.

E. TINJAUAN PUSTAKA

Penelitian ini tidak lepas dari tinjauan pustaka. Tujuan dilakukannya tinjauan pustaka ialah sebagai upaya untuk memperkuat posisi penelitian ini terhadap penelitian mengenai kreativitas DJ. Tinjauan pustaka ini dilakukan dengan berbagai macam cara, yaitu mencari, mencatat dan membaca hal-hal penting yang terdapat dalam buku, skripsi, artikel dan internet yang berkaitan dengan topik penelitian kreativitas DJ. Sumber

pustaka yang dapat dijadikan sebagai bahan acuan untuk mendukung dalam proses penelitian ini, antara lain :

Kreativitas dan keterbakatan (2002) sebuah buku yang ditulis oleh Munandar. Buku tersebut menjelaskan tentang wawasan pengembangan bakat dan kreativitas pada kualitas manusia di Indonesia. Buku tersebut digunakan sebagai acuan dalam mencari data yang berkaitan dengan konsep kreativitas. Munandar dalam tulisannya menjelaskan bahwa kreativitas terdiri dari 4 P, meliputi *Person, Process, Press, dan Product*. Konsep tersebut dipaparkan secara umum tidak tertuju pada sebuah penciptaan karya. Teori ini digunakan untuk mencari nilai kreativitas Ari Wulu sebagai DJ.

Bothekan Karawitan I (2002) dan *Bothekan Karawitan II* (2006) sebuah buku yang ditulis oleh Rahayu Supanggah. Buku *bothekan karawitan I* membahas tentang gaya atau kekhasana gaya karawitan antara Surakarta dengan Yogyakarta. Penulis mencoba mengaplikasikan gaya atau kekhasan dalam objek penulis. Berbicara tentang gaya, sangat berkaitan tentang objek penulis yaitu membahas dalam karakteristik Ari Wulu sebagai DJ. Sedangkan *Bothekan Karawitan II* membahas tentang garap. Garap merupakan hal yang dilakukan Ari Wulu untuk proses dalam pertunjukannya. Garap digunakan Ari Wulu untuk mempersiapkan materi lagu yang ingin dipertunjukkan. Rahayu Supanggah menjelaskan bahwa unsur garap meliputi ide garap, proses garap, tujuan garap dan hasil garap.

Berlanjut pada proses garap terdiri dari bahan garap, penggarap, prabot garap, sarana garap, pertimbangan garap, dan penunjang garap.

DJ Skills The Essential Guide to Mixing and Scratching (2008) oleh Stephen Webber. Buku ini menjelaskan tentang kemampuan seorang DJ. Selain membahas kemampuan, buku tersebut menjelaskan tentang teknik dan peralatan yang di butuhkan oleh DJ. Dalam buku tersebut memaparkan peralatan DJ antara lain CD Deck, *mixer audio*, laptop, *software*, dan efek. Mengenai teknik, Stephen menjelaskan bahwa terdapat dua teknik yang digunakan DJ antara lain teknik *mixing* dan teknik *chop* (teknik memotong).

"Pengaruh Musik DJ terhadap persepsi, perlaku, dan penampilan para pengunjung di Liquid Café Semarang", skripsi yang ditulis oleh Febri Indra Rukmana, Program Studi Pendidikan Seni Musik Universitas Negeri Semarang tahun 2015. Skripsi ini menjelaskan tentang perilaku penonton terhadap musik-musik EDM yang dibawakan oleh DJ. Pada dasarnya EDM yang dibawakan dalam diskotik tersebut sudah mengalami proses reproduksi hingga memakan waktu 3-4 jam dalam pertunjukannya. Skripsi ini dalam kajiannya lebih kepada deskriptif kepada perilaku dan sudut pandang penonton saja.

Selain dari buku, refrensi didapatkan dari sumber lain seperti artikel yang diunduh dari internet yang berkaitan dengan kreativitas.

F. Landasan Teori

Konsep kreativitas memiliki keterkaitan dengan latar belakang kehidupan Ari Wulu. Kreativitas DJ dalam pertunjukan membutuhkan konsep untuk membedahnya. Rhodes memaparkan bahwa:

Pada umumnya kreativitas dirumuskan dalam istilah pribadi (*person*), proses, dorongan (*press*) dan produk. Kreativitas dapat pula ditinjau dari kondisi pribadi dan lingkungan yang mendorong individu ke perilaku kreatif (Rhodes dalam Munandar, 2002:26).

Rhodes menamakan keempat jenis definisi tentang kreativitas sebagai "*Four P's of Creativity: Person, Procces, Press, Product*" (Munandar, 2002:26). Hal yang dapat menilai kreativitas seseorang dalam membuat karya melalui keempat unsur tersebut.

Pertama berkaitan dengan pribadi. Tujuan dari menganalisis hal tersebut untuk mengungkap sebuah kepribadian yang unik dalam berinteraksi dengan lingkungan. "Ungkapan pribadi yang unik inilah diharapkan bisa memicu timbulnya ide-ide baru dan produk-produk yang inovatif" (Munandar, 2002:26). Kreativitas berangkat dari pribadi seseorang. Ciri-ciri pribadi kreatif terlihat pada diri Ari Wulu. Berkat dorongan keluarga, Ari Wulu mulai tertarik dengan musik dan akhirnya Ari Wulu mulai mempelajari musik.

Kedua merupakan sebuah proses. Proses menurut Munandar bahwa Definisi tentang proses kreatif pada dasarnya adalah mulai dari

menemukan suatu masalah, penyelesaian, hingga penyampaian hasil akhir (2002:27).

Dibalik hal tersebut, Sumardjo memaparkan bahwa.

Kreativitas adalah menemukan sesuatu yang baru atau hubungan-hubungan baru dari sesuatu yang telah ada. Manusia mencipta sesuatu bukan dari kekosongan. Manusia mencipta sesuatu dari sesuatu yang telah ada sebelumnya. Setiap seniman menjadi kreatif dan besar karena bertolak dari bahan yang telah tercipta sebelumnya (Sumardjo, 2000: 84-85).

Kedua pemaparan di atas memberikan pemahaman bahwa ketika Ari Wulu sebagai DJ membutuhkan proses. Proses kreatif juga tidak lepas dari pemikiran Ari Wulu ketika mengeksplorasi konsep dalam karyanya. Konsep kreatif membutuhkan pribadi kreatif karena saling berkaitan. Dalam proses pertunjukan, Ari Wulu melahirkan konsep dan diproses dalam serangkaian proses kreatif.

Selanjutnya adalah *press* (pendorong) atau dorongan dalam berproses kreatif. Dorongan berasal dari pribadinya (internal) dan lingkungan sekitar (eksternal). Dalam dorongan kreativitas, Sumardjo memaparkan bahwa.

Dorongan kreativitas sebenarnya berasal dari tradisi itu sendiri atau dari masyarakat lingkungannya. Setiap seniman dilahirkan dalam tradisi tertentu dengan tradisi seni tertentu. Setiap seniman belajar berkesenian dari tradisi masyarakatnya dan tradisi seni atau budaya seni telah ada sebelum seniman tersebut dilahirkan. (Sumardjo, 2000 : 84-85).

Pemaparan di atas membuktikan bahwa ketika Ari Wulu sebagai DJ tentu saja bukan hanya karena keinginannya sendiri, tetapi timbul dari berbagai dorongan dari pihak luar.

Konsep kreativitas terakhir adalah produk. Produk merupakan hasil dari setelah mengalami tiga tahapan di atas. Produk merupakan hasil yang akhir dari seorang pribadi yang kreatif, dorongan, dan proses. Munandar memaparkan bahwa.

Sebagai contoh, kursi dan roda sudah ada sejak lama, tetapi gagasan pertama untuk menggabungkan kursi dan roda menjadi kursi roda merupakan gagasan yang mempunyai nilai kreatif (Munandar, 2002:27-28).

Pemaparan di atas menjelaskan bahwa sebuah produk yang disebut produk kreatif bila produk tersebut merupakan hasil baru dan belum ada sebelumnya. Berkaitan dengan produk pasti memiliki karakteristik tersendiri. Seniman harus memiliki karakteristik tersendiri yang bertujuan untuk mengenalkan identitas dirinya. Supanggah memaparkan bahwa.

Kekhasan atau kekhususan yang ditandai oleh ciri fisik, estetik (musikal), dan sistem berkerja (garap) yang dimiliki oleh atau yang berlaku pada (atau atas dasar inisiatif dan kreativitas) perorangan, kelompok (masyarakat seni) atau kawasan (budaya) tertentu yang diakui eksistensinya atau berpotensi untuk mempengaruhi individu, kelompok (masyarakat) atau kawasan (budaya, musik, kesenian) lainnya baik itu keberlakuan dengan sengaja atau tidak, maupun yang terjadi atas hasil sebagai cara dan bantuan dari berbagai sarana dan media (Supanggah, 2002:137).

Teori kreativitas oleh Rhodes dijadikan sebagai landasan teori untuk membedah rumusan masalah yaitu mengenai proses kreativitas Ari Wulu yang menghasilkan sebuah produk kreatif berupa karya. Produk kreatif berupa karya yang dipertunjukan tidak lepas dari konsep garap. Produk yang diciptakan Ari Wulu merupakan sebuah pertunjukan DJ yang

menggunakan materi lagu dengan mengikat bentuk musiknya. Penulis menggunakan konsep garap bertujuan untuk menganalisis struktur pertunjukan yang diciptakan oleh Ari Wulu. Supanggih menjelaskan unsur-unsur garap antara lain: ide garap, proses garap, tujuan garap dan hasil garap. Proses garap terdiri dari bahan garap, penggarap, prabot garap, sarana garap, pertimbangan garap, dan penunjang garap (Supanggih, 2006:8-9). Kedua teori yang dikemukakan, menurut penulis sangat cukup jika digunakan untuk membedah mengenai kreativitas DJ oleh Ari Wulu dalam EDM.

G. Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif. Penulis dalam penelitian kualitatif memiliki peran sebagai pengumpul data, analisis, penafsir data, dan juga menjadi pelapor hasil penelitiannya (Moleong, 2006: 168). Berdasarkan pandangan Moleong di atas, peneliti berkewajiban untuk mengumpulkan data atau informasi dengan keadaan yang nyata. Lalu dianalisis berdasarkan pemikiran untuk menjawab permasalahan. Langkah berikutnya, data yang dianalisis di cek kembali ke lapangan bertujuan untuk mendapatkan validitas terhadap observasi temuan riset dan berakhir pada kesimpulan. Untuk tujuan tersebut peneliti melakukan penyusunan metode penelitian secara sistematis. Di antaranya tersusun dalam bentuk struktur berikut ini.

1. Teknik Pengumpulan Data

Tahap pengumpulan data dilakukan dengan 3 teknik antara lain observasi, wawancara, dan studi pustaka.

a. Observasi

Observasi merupakan pengumpulan data yang bertujuan untuk memperoleh data yang belum didapat dari sumber tertulis. Penulis dalam observasi secara langsung dan tidak langsung. Penulis melakukan observasi langsung pada objek yang diteliti. Pada observasi ini, penulis melakukan pengamatan pada Ari Wulu dalam persiapan hingga akhir acara pertunjukan DJ selesai. Sedangkan observasi tidak langsung penulis mengamati beberapa video DJ Ari Wulu yang sudah ada. Peneliti menggunakan media dokumentasi pada saat observasi langsung karena bertujuan untuk mempertajam hasil analisis dan memberikan data yang akurat.

b. Wawancara

Wawancara adalah salah satu cara untuk mendapatkan data fakta di lapangan dan mendukung suatu objek kajian kreativitas DJ oleh Ari Wulu. Pemilihan narasumber berdasarkan kemampuan kesenimanannya. Peneliti

melakukan wawancara menggunakan perekam pada telepon seluler dan mencatatnya. Penulis dalam penggalian data wawancara memilih narasumber yang berkompeten dalam DJ antara lain Ari Wulu sebagai objek penelitian dan Danang sebagai penguat objek.

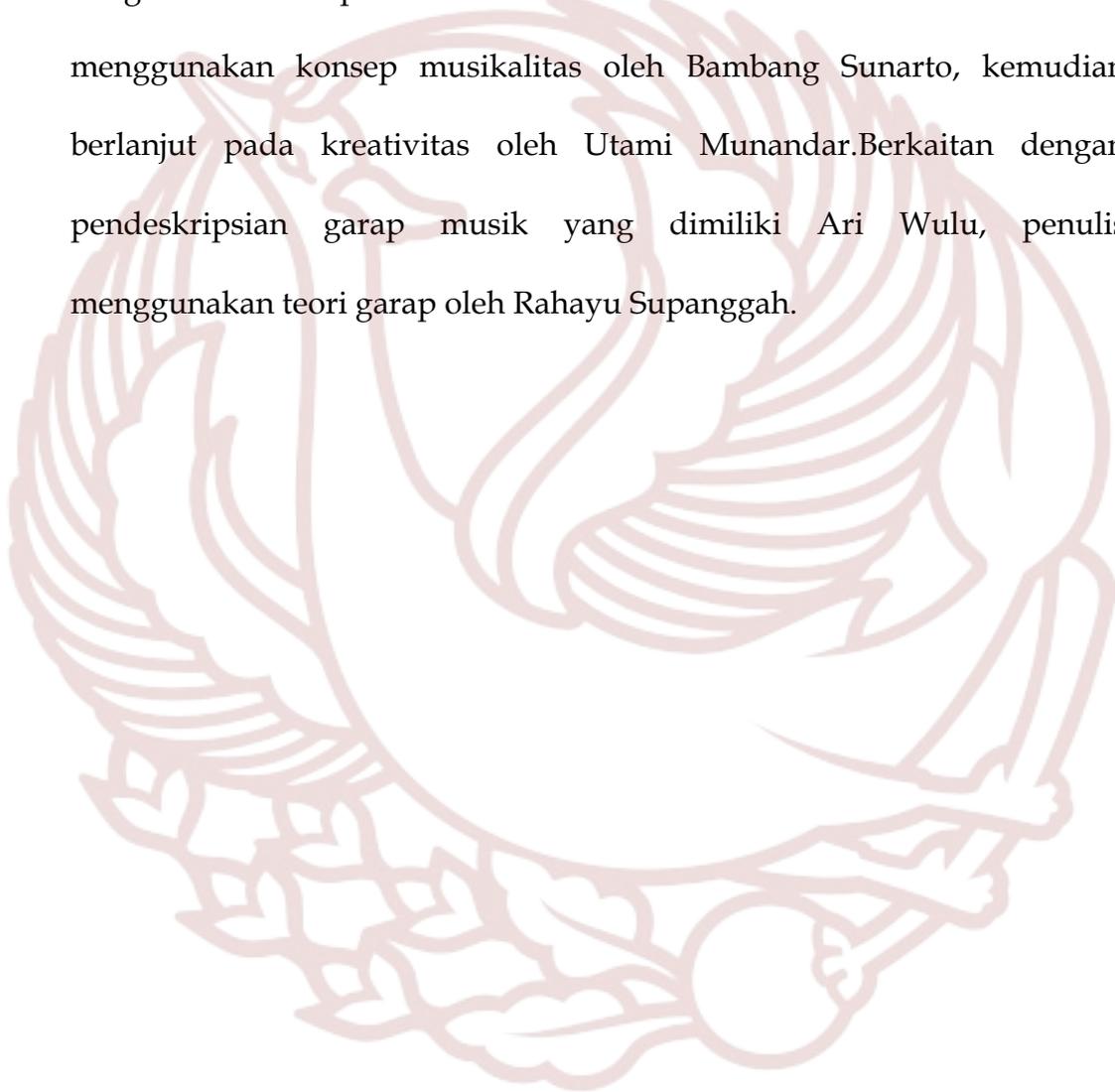
c. Studi Pustaka

Studi pustaka penulis lakukan dengan pencarian referensi berupa buku, skripsi, artikel dan internet yang berkaitan dengan topik penilitan yang terkait terhadap objek kajian. Pengumpulan refrensi pustaka dilakukan pada perpustakaan seperti perpustakaan pusat Institut Seni Indonesia (ISI) Surakarta. Studi pustaka sangat bermanfaat yang diperoleh dan sebagai acuan untuk lebih mudah mengolah dan mengembangkan kata-kata dalam penelitian. Melalui sumber pustaka berbagai informasi dan konsep yang digunakan yang dapat dijadikan sebagai landasan pemikiran.

2. Teknik Analisa Data

Dalam penelitian pada tahapan ini, seluruh data, baik data wawancara, audio, video dan pustaka yang berhasil dikumpulkan kemudian dijadikan menjadi satu. Data-data tersebut dianalisis lebih lanjut dengan menggunakan landasan teori yang telah dipaparkan penulis di bagian landasan teori, apabila terdapat data dari wawancara maka kalimat-kalimat tersebut disempurnakan oleh penulis, dan apabila terdapat data

dari studi pustaka maka dikutip sesuai dengan aturan dan diberi keterangan yang jelas tentang asal kutipan tersebut. Mendeskripsikan tentang kreativitas Ari Wulu sebagai DJ dalam EDM dilakukan analisis dengan mendeskripsikan musikalitas Ari Wulu dalam musik elektronik menggunakan konsep musikalitas oleh Bambang Sunarto, kemudian berlanjut pada kreativitas oleh Utami Munandar. Berkaitan dengan pendeskripsian garap musik yang dimiliki Ari Wulu, penulis menggunakan teori garap oleh Rahayu Supanggah.



H. Sistematika Penulisan

Hasil dari analisis data dalam penelitian ini akan disusun dan dilaporkan dalam bentuk skripsi dengan sistematika tulisan sebagai berikut:

BAB I. PENDAHULUAN

Bab ini berisi mengenai Latar Belakang Masalah, Perumusan Masalah, Tujuan dan Manfaat Penelitian, Tinjauan Pustaka, Landasan Konseptual, Metode Penelitian dan Sistematika Penulisan.

BAB II. KESENIMANAN ARI WULU

Bab ini penulis menguraikan mengenai perjalanan Ari Wulu di dalam dunia musik elektronik.

BABA III MUSIKALITAS ARI WULU DALAM MUSIK ELEKTRONIK

Bab ini berisi tentang awal mula perjalanan Ari Wulu sebelum terjun dalam dunia DJ, dimana Ari Wulu berawal dari seorang komposer musik elektronik.

BAB IV. KARAKTERISTIK ARI WULU DALAM MENCIPTA MUSIK ELEKTRONIK.

Bab ini berisi tentang karakteristik yang dimiliki oleh Ari Wulu dalam karya musik elektronik. Karakteristik tersebut menjadikan gaya tersendiri oleh Ari Wulu dalam setiap pertunjukannya.

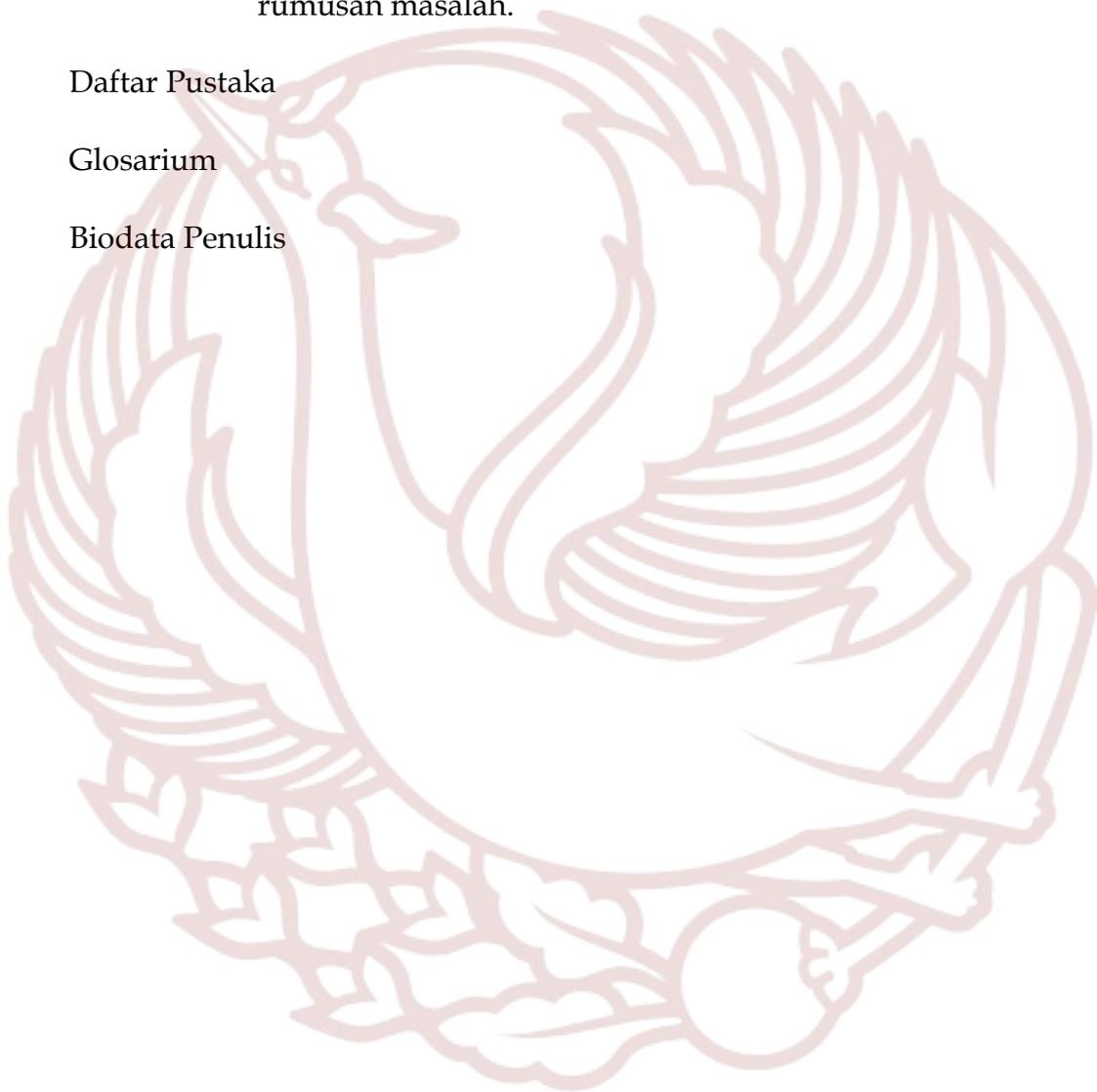
BAB V. KESIMPULAN

Bagian ini merupakan bagian penutup yang berisi tentang jawaban-jawaban atas pertanyaan yang diajukan pada rumusan masalah.

Daftar Pustaka

Glosarium

Biodata Penulis



BAB II

KESENIMANAN ARI WULU

Musik merupakan cabang seni yang membahas dan menetapkan berbagai suara kedalam pola-pola yang dapat dimengerti dan dipahami manusia (Banoë, 2003:288). Menurut Jamalus (1988:1) musik adalah suatu hasil karya seni bunyi dalam bentuk lagu atau komposisi musik, yang mengungkapkan pikiran dan perasaan penciptanya melalui unsur-unsur musik, yaitu irama, melodi, harmoni, bentuk/struktur lagu dan ekspresi sebagai satu kesatuan. Berkaitan dengan Jamalus, Soeharto (1992:86) seni musik adalah pengungkapan gagasan melalui bunyi yang unsur dasarnya berupa melodi, irama, dan harmoni dengan unsur pendukung berupa bentuk sifat dan warna bunyi.

Ari Wulu merupakan seorang komposer musik elektronik dan seorang musisi di Yogyakarta. Selain menjadi seorang komposer musik elektronik, Ari Wulu merupakan DJ dan pembuat musik pada video *mapping*. Ari Wulu memiliki asosiasi tentang video proyeknya di Yogyakarta yaitu *video mapping project*. Pengalaman berkesenian Ari Wulu dalam bermusik menjadikan bekal dalam menyusun dan menciptakan karya-karya musiknya. Ari Wulu lahir pada tanggal 7 Juni 1979 di Yogyakarta. Ari Wulu terlahir dari lingkungan seniman tradisional. Faktor

yang memberikan lingkungan tersebut adalah ayahnya yaitu Sapto Raharjo (wawancara, Ari Wulu 4 April 2017).

Ari Wulu mulai menyukai musik semenjak kecil, dimana ia mengamati ayahnya dalam mengaransemen musik. Pengalaman pertama yang dialami Ari Wulu pada saat Sekolah Menengah Pertama (SMP). Ia ingin membuat sebuah grup band, dari situ Ari membuat sebuah grup *rap*. Grup *rap* tersebut menggunakan instrumen gamelan, gitar, dan *keyboard*. Tiga instrumen tersebut dimainkan oleh temannya, sedangkan Ari melakukan *rap dagel* (komedi). Grup *rap* pimpinan Ari Wulu menggunakan *keyboard* sebagai instrumen musik yang mengeluarkan bunyi drum elektronik. Tujuan Ari membuat grup *rap* karena pada tahun 1991 sedang naik daun musik hip-hop yang terdapat *rapnya*. Tahun tersebut merupakan tahun awal munculnya *raper* hip-hop asal Indonesia yaitu Iwa K. Grup *rap* yang dibawakan Ari Wulu memiliki konsep *dagel*(komedi). Konsep tersebut digunakan Ari Wulu karena hanya sebatas untuk bermain musik. Saat kelas satu sampai kelas tiga SMP pikiran Ari Wulu selalu tertuju pada bermain band. Pemikiran tersebut membuat Ari Wulu memberanikan diri untuk memaksa sekolahnya membuat studio musik.

Ari Wulu dengan konsistensi dalam bidang seni musik, di bangku SMA ia membuat band. Selama duduk di bangku SMA, Ari hanya bermain musik band. Setelah Ari Wulu selesai SMA, tahun 1994 melanjutkan ke jenjang kuliah di kampus Universitas Sanata Dharma Yogyakarta.

Selanjutnya pada saat kuliah Ari Wulu bertemu dengan teman SMP yang bernama Jompet. Jompet memberikan sebuah instrumen musik elektronik yaitu *drum machine* dengan tujuan untuk membuat band. Ari Wulu dan Jompet ketika membuat grup band yang baru mempunyai konsep praktis player. Praktis player sendiri merupakan meminimalisan anggota. Band buatan Ari Wulu mulai berubah dengan adanya *drum machine* yang diberikan oleh Jompet. Ari Wulu menjadi operator *drum machine* untuk mengatur bunyi drum akustik yang diwakili oleh *hardware* tersebut. Setelah mengoperasolam, dalam proses pembuatan musiknya ia memainkan instrumen bass dan vokal, sedangkan Jompet memainkan gitar. Musik yang dibawakan Ari Wulu pada masa itu adalah band *Industrial*. Ari Wulu mengutarakan bahwa.

Saya memilih *industrial* karena musik tersebut lekat dengan musik metal. Saya sendiri suka dengan musik metal dan mulai berfikir bagaimana caranya agar musik elektronik bisa didengar orang lain melewati musik yang aku sukai. Makanya itu saya memilih aliran *industrial*. Karena bisa menjebatani aku dalam berkarya musik elektronik dengan musik metal yang aku sukai. *Industrial* sendiri memiliki karakter dimana terdapat suara-suara pabrik, intinya suara yang dekat dengan industri (Ari Wulu, wawancara, 19 April 2017).

Seiring ia mengeksplorasi band industrial, Ari Wulu mencoba lebih mendalami tentang musik elektronik. Selain mendalami, pada masa itu Ari Wulu diuntungkan karena sedang hebohnya fenomena musik elektronik. Fenomena tersebut menjadikan Ari Wulu untuk lebih mendalami dengan mencari referensi tentang musik elektronik. Referensi yang diperoleh Ari

Wulu dari majalah yang dijual di dekat kampus Sanata Dharma. Majalah tersebut diantaranya adalah *feature musician*, *computer music*, dan *keyboard music*. Majalah tersebut membahas tentang perkembangan musik elektronik dari segi instrumen dan komputer yang digunakan pada saat produksi musik elektronik. Dari majalah tersebut Ari Wulu mempelajari alat apa saja yang digunakan untuk membuat musik elektronik dengan menilai dari segi kualitas yang bagus. Majalah tersebut memberikan referensi kepada Ari Wulu tentang perkembangan instrumen musik elektronik. Antara lain *groove box*, *MIDI*, *synthesizer*, *sampler*, dan *drum machine*. Setelah mengetahui tentang isi dari musik elektronik pada tahun 1995 Ari Wulu mendapatkan tawaran untuk tampil menyajikan musik elektronik di diskotik Yogyakarta. Pertama kali Ari Wulu tampil dalam musik elektronik, ia membawa CPU desktop.

Tepat pada tahun 1998, Ari Wulu membuat sebuah band bernama SKM (Sejuta Kata Makian). SKM merupakan grup band industrial. Tema musik dari SKM sendiri mengangkat tema tentang faktor alam. Proses pembuatan lagu tersebut dilakukan Ari Wulu di dalam studio. Alat yang digunakan ketika rekaman SKM dengan cara memindahkan *track* dari komputer kemudian direkam dengan DAT 16 *track*. Proses tersebut membuahkan *split album* dengan band dan sponsor dari negara Malaysia. Proses tersebut berjalan hingga lulus kuliah, yaitu hingga akhir tahun 1999. Jompet kemudian mengambil jalan menjadi seorang multimedia instalasi.

Kondisi tersebut tidak membuat Ari Wulu berhenti, melainkan ia masih belajar dengan musik elektronik secara mendalam.

Tahun 1999 Ari Wulu mulai mencoba membuat musik sendiri dengan aliran *experimental*. Pada masa tersebut Ari Wulu mengalami kendala, dimana tidak ada wadah untuk berkarya musik elektronik. Selanjutnya pada saat itu, di Indonesia pernah terselenggara sebuah festival yang isinya tentang musik elektronik. Festival tersebut bernama Parkinson. Ari Wulu mengikuti festival tersebut sebagai penyaji dari Yogyakarta. Tahun 2000, Ari Wulu menambahkan perangkat lunak (*software*) dan perangkat keras (*hardware*) pada komputer untuk bereksperimen musik elektronik. Adapun perangkat lunak dan keras yang ditambahkan pada komputer antara lain PC I Card MPU 401 untuk menerjemahkan dari software CakeWalk. Perangkat lain dalam bereksperimen musik elektronik Ari Wulu juga menambahkan perangkat *keyboard* Roland XP10.

Tidak hanya menggunakan komputer dan perangkat lain dalam bermain musik elektronik. Ari Wulu ketika menyajikan musik elektronik juga menggunakan instrumen elektronik, antara lain tiga *groove box*, dua *drum machine*, dua *synthesizer*, satu *sampler*, dan satu *mixer*. Tahun 2003 Parkinson tidak lagi diadakan, dari situ Ari Wulu mengalami kegelisahan dan kebingungan untuk mencari wadah untuk memepertunjukkan karyanya. Ari Wulu memaparkan bawah,

Pada saat itu, saya sudah membuka sebuah studio *post pro* di Yogyakarta. Saya mencoba mencari tempat untuk mempertunjukkan karyaku. Sayapun mencoba memberanikandiri untuk mendirikan festival sendiri. Dulu itu namanya *electro city*. Acara tersebut disambut baik oleh beberapa musisi elektronik di Indonesia. (wawancara, Ari Wulu 2017).

Berhubungan dengan jalannya festival tersebut, pada tahun 2004 Ari Wulu membuat grup musik elektronik. Grup tersebut bernama *Second Floor* yang berada di Yogyakarta. Ari mengajak Andi Mahesara untuk menjadi teman duetnya dalam musik elektronik. Karya yang tercipta dari grup tersebut adalah *Single Apollo*. Karya tersebut dibagikan dan diunggah Ari Wulu dalam website *soundcloud*. Pada proses penciptaan karya tersebut, Ari Wulu sudah menggunakan software di dalam laptop. Konsep dari *Second Floor* sudah terpengaruh oleh musik yang sering diputar dalam club, seperti *break beat* dan *house*. Ari Wulu mengutarakan bahwa,

Biasanya saya menyiapkan materi di dalam dan Andi juga memiliki materi sendiri. Ketika bertemu, kedua materi tersebut di hubungkan. Pada saat latihan, saya dengan Andi menjadikan kedua materi menjadi satu. (wawancara, Karyono 19 April 2017)

Seiring berjalannya waktu, Ari Wulu juga mendirikan sebuah komunitas musik elektronik di Yogyakarta yaitu *Soundboutiq*. Komunitas tersebut masih berkecimpung dengan musik elektronik. Tuhan pun berkata lain, festival yang dibuat Ari Wulu tidak bertahan lama, akhirnya Ari Wulu memutuskan untuk mengakhiri festival tersebut dan di saat itu pula *Second Floor* mengalami vakum. Berjalannya waktu, Ari Wulu mulai mencari alternatif lain untuk berkarya dalam musik elektronik. Pada proses

pencarian alternatif lain, Ari Wulu mendapatkan musibah yang mengharuskan studio *post pronya* di tutup pada tahun 2006.

Ari Wulu pun tidak gentar dan masih semangat untuk menjalani bidangnya. Band *Mock Me Not* pun terbentuk dan didirikan oleh Ari Wulu. Dalam band tersebut Ari Wulu berperan sebagai player yang memainkan *synthesizer* dan *sampler*. Konsep dalam band tersebut seperti halnya dengan band SKM. Kombinasi antara metal dengan musik elektronik dijadikan menjadi satu. Ari Wulu sempat membuat sebuah website tentang *Mock Me Not*. Nama website tersebut adalah *mockmenot.tripod.com* yang berisi tentang profil *Mock Me Not*. Seiring berjalannya waktu takdir pun berkehendak lain, band yang didirikan Ari Wulu tidak berjalan lama dan memilih untuk vakum. Kesulitan yang dialami Ari Wulu bertubi-tubi menjadikan batu loncatan untuk memikirkan kembali apa yang dijalani. Tahun 2006 merupakan tahun dimana Ari Wulu mengalami titik balik. Ia melihat kembali karya yang ia sajikan pada penonton. Bahwa para penonton merespon Ari Wulu bukan karena musik yang disajikan, melainkan salut dengan peralatan yang dibawa. Tidak hanya itu, Ari Wulu merasakan bahwa hasil yang ia dapatkan untuk hidupnya tidak sebanding lagi. Ia mulai berfikir bahwa untuk mencari jalan lain yang sebanding dengan musik elektronik. Ari Wulu memaparkan bahwa.

Pada saat itu, saya mengalami titik balik. Pada tahun 2006 terdapat fenomena yang sedang digemari para kawula muda di Indonesia yaitu *club culture* (budaya ke diskotik)(wawancara, Ari Wulu 2017).

Ari Wulu mengalami dampak dari budaya *club*. Dimana lagu yang diputar dalam club terdengar asik dan sejalan dengan yang ia lakukan sebelumnya. Dimana lagu yang diputar di *club* berbau musik elektronik. Tetapi Ari Wulu mengalami kebingungan dalam cara pembuatannya. Penasaran yang timbul menjadikan Ari Wulu mendatangi club demi club untuk mengamati DJ. Setelah mendapatkan pengalaman dari *club*, Ari Wulu membuat trio DJ. Trio DJ tersebut bernama Bodyshattva. Dari sinilah Ari Wulu berpindah dari musik elektronik menuju dunia DJ. Bodyshattva beranggotakan Ari Wulu, Erno, dan Billy. Ketertarikan Ari Wulu terhadap DJ muncul ketika ia mengalami titik balik karirnya setelah surut dalam musik elektronik. Ari Wulu berfikir bahwa.

Berpindah dari musik elektronik ke DJ adalah lebih menguntungkan secara pribadinya. Ari dapat menyelesaikan proyek sendiri dan dapat meminimalis biaya dalam proses produksi musik yang ia kerjakan. (Ari Wulu, wawancara 19 April 2017)

Pengalaman Ari Wulu dalam musik elektronik merupakan dasar dari ia berproses dalam dunia DJ. Tidak hanya itu saja, setelah mendapatkan pengalaman musik DJ, Ari Wulu memiliki project bersama grup Saron Groove. Project tersebut memiliki konsep me-remix lagu *dolan*an *bocah*.

Contohnya lagu coldplay di remix terus digabungkan dengan kidang talun (Ari Wulu, wawancara 19 April 2017).

Musik Ari Wulu dalam project tersebut menggabungkan antara gamelan Jawa dan musik elektronik yang ia ciptakan melalui media laptop. Ari

Wulu berperan sebagai pemberi *beat* dengan musik elektronik yang ia ciptakan. Alat yang digunakan dalam Saron Groove meliputi dua buah demung, empat buah saron, dan satu buah peking.

Tidak puas dengan grup yang sudah ada, Ari Wulu memberikan resep dan warna baru terhadap dunia DJ yang ia pelajari. Ari Wulu kembali membuat sebuah duo DJ yang bernama Rancak Arcade. Rancak Arcade terdiri dari Ari Wulu dan Eno. Eno berdomisili di Bandung dan Ari Wulu berdomisili di Yogyakarta. Hal tersebut tidak menjadi hambatan antara Ari Wulu dengan Eno. Materi yang digunakan oleh Rancak Arcade adalah aliran musik *electro* dikombinasikan dengan aliran musik *trap*. Ari Wulu memaparkan bahwa,

Saya dengan Eno terpisah dengan jarak. Jarak tersebut tidak berpengaruh dengan niat kita. Kalau ada pertunjukan, yang tinggal berangkat dari rumah masing-masing. Sistem materi yang kita gunakan sama seperti biasanya, yaitu Eno dari rumahnya membawa materi musik sendiri, dan saya sendiri membawa materi musik juga. Kita tidak saling egois dalam menyajikan musik elektronik dalam setiap pertunjukan. Ketika saya membawa materi dan Eno membawa materi musik, bagaimana caranya kita menggabungkan kedua materi tersebut menjadi rapi (wawancara, Ari Wulu 4 April 2017).

BAB III

MUSIKALITAS ARI WULU DALAM MUSIK ELEKTRONIK

A. Kedudukan Karya Ari Wulu diantara Karya Musik Elektronik

Musik merupakan karya seni berupa bunyi dalam bentuk lagu atau komposisi yang mengungkapkan pikiran dan perasaan penciptanya melalui unsur-unsur musik yaitu irama, melodi, harmoni, bentuk dan struktur lagu (Jamalus, 1988 :1). Di dalam sebuah musik, terdapat sebuah bunyi yang disusun menjadi utuh. Seperti yang dipaparkan oleh Ronald (1985: 26) bahwa "*Without time and sound music can not exist*", pernyataan tersebut menjelaskan bahwa ketika musik tanpa bunyi dan waktu maka tidak dapat dinamakan dengan musik. Bunyi merupakan isian di dalam musik yang menampilkan dirinya dalam bentuk ritme, melodi, harmoni, dan vitalis musik lainnya (Hardjana, 1983: 56). Betapa pentingnya bunyi dalam musik. Menurut Syafiq (2003: 203) dalam bukunya berjudul *Ensiklopedia Musik Klasik*, bahwa musik adalah seni pengungkapan gagasan melalui bunyi yang unsur dasarnya berupa melodi, irama, dan harmoni dengan unsur pendukung berupa bentuk gagasan, sifat dan warna bunyi.

Djohan memaparkan bahwa,

Bunyi (elemen vibrasi) terbentuk dari frekuensi, amplitudo, dan durasi belum menjadi musik bagi manusia sampai ditransformasikan secara *neurologis* dan diinterpretasikan melalui otak menjadi: *pitch* (nada-harmoni), *timbre* (warna suara), dinamika (keras lembut), dan tempo (cepat lambat) (Djohan, 2009: 32).

Sebuah bunyi tidak selalu diidentifikasi sebagai musik. Bunyi yang dapat diidentifikasi sebagai musik harus memiliki elemen-elemen pokok dalam pembentukan musik. Ronald (1985: 26) menjelaskan bahwa elemen musik dibagi menjadi tiga terdiri dari *pitch*, *timbre*, dan *volume*.

1. *Pitch*

“A given sound is perceived as relatively high or low because of pitch”.

Pernyataan tersebut adalah bunyi dapat diidentifikasi dari tinggi dan rendahnya dikarenakan oleh *pitch*. Ronald menambahkan bahwa *“Every definite pitch vibrates with specific frequency – it vibrates a certain number of times per second. The higher the frequency, the higher the pitch”*. Dari pernyataan tersebut bahwa setiap getaran *pitch* memiliki frekuensi yang spesifik, semakin tinggi frekuensi maka semakin tinggi *pitch*. *Pitch* merupakan tinggi rendahnya suatu bunyi.

2. *Timbre*

Ronald memaparkan bahwa *“Timbre is quality of and peculiar to a given instrumen. A flute playing a given sounds distinctly differen from a trumpet plaining the same pitch”*. Pemaparan Ronald di atas menjelaskan tentang timbre merupakan kualitas dari karakter suara yang diberikan oleh suara instrumen. Contoh *Flute* merupakan instrumen musik yang dimainkan akan memberikan bunyi yang nyaring dan berbeda dengan trumpet yang memiliki karakter suara yang berbeda dalam nada yang sama.

3. Volume

"Volume or amplitude is the degree of loudness and softness." Pernyataan tersebut memiliki arti bahwa volume atau amplitudo diidentifikasi dengan tinggi rendahnya bunyi atau lembutnya bunyi.

Pemaparan di atas menyatakan bahwa musik tidak lepas dengan bunyi. Bunyi yang tata menjadi rapi menjadikan sebuah musik secara utuh. Berkembangnya musik yang dibuat oleh seorang komposer menjadikan dirinya untuk memikirkan tentang kualitas musik yang dibuat. Dalam hal ini komposer memerlukan musikalitas yang tinggi. Menurut KBBI Musikalitas merupakan 1. kualitas atau keadaan dari sesuatu yang bersifat musik, 2. Kepekaan, pengetahuan, atau bakat seseorang terhadap musik (Depdiknas, 2008). Dari pemaparan tersebut Ari Wulu cukup dengan musikalitas yang dimiliki. Hakekat dari musikalitas adalah segala persoalan yang bersangkutan dengan masalah-masalah konstruksi, medium, cara mengolah medium dan sifatnya (Sunarto, 2006: 76). Pengertian musikalitas yang dijelaskan oleh Sunarto merupakan konsep dari musikalitas. Konsep yang dipaparkan Sunarto dalam musikalitas di bagi menjadi 3 bagian utama, antara lain: 1. Konstruksi dari musik elektronik; 2. Medium bermusik; 3. Garap. Pembahasan yang akan dijelaskan merupakan keterkaitan dengan unsur musikal saja. Dari ketiga bagian utama diyakini akan menjawab dari musik elektronik.

a. Kontruksi Musik Elektronik

Pembuatan musik elektronik yang disajikan oleh Ari Wulu berawal menggunakan *sequencer*. *Sequencer* merupakan perangkat lunak untuk merekam dan memainkan sebuah *sequencer MIDI event*. *Sequencer* memiliki *transmitter*, karena *sequencer* bertugas untuk mengirimkan *MIDI messages* yang tersimpan di dalam *sequence*, kepada perangkat lain seperti sintetaiser atau *MIDI output port*. *Sequencer* memiliki *receicer* karena salah satu tugasnya adalah merekam *MIDI* dan menyimpannya dalam sebuah *sequencer*. Musik elektronik yang disajikan Ari Wulu merupakan musik yang menggunakan alat musik elektronik yaitu *MIDI*, sintetaiser, *sampler*, *groove box*, dan *drum machine*.

b. Medium Musik Elektronik

Medium musik elektronik merupakan peralatan yang digunakan Ari Wulu membuat sebuah karya musik elektronik. Peralatan yang digunakan Ari Wulu meliputi *MIDI*, *drum machine*, *sampler*, sintetaiser, dan *groove box*.

1) MIDI

Musical Instrumen Digital Interface (*MIDI*) merupakan bahasa musik standar yang diterima secara umum dalam dunia musik digital (Tim Penelitian dan Pengembangan Wahana Komputer, 2004:2). *MIDI* adalah *interface* untuk perangkat elektronik dengan perangkat-perangkat yang berkaitan (Casabona, Helen, and David Frederick. 1987:5).

Menurut Paul Messick (1998:3) MIDI memiliki banyak definisi antara lain:

- Media untuk menghubungkan antara perangkat musik, komputer, dan perangkat lainnya.
- Media untuk memainkan suara yang telah diolah
- Media untuk standarisasi protocol komunikasi
- Berguna sebagai media untuk mengendailkan perangkat non musikal, seperti system pencahayaan pada sebuah pertunjukkan teater, tape rekorder, dan lain-lain
- Sebuah kegiatan yang berhubungan erat dengan proses tetapi tidak dengan audio
- Bentuk nyata dari proses pembuatan musik.
- Media yang dapat diubah-ubah (Dengan mudah dapat diubah-ubah mengganti not, waktu, dan bahkan bunyi yang dihasilkan oleh instrumen).

MIDI bukan merupakan:

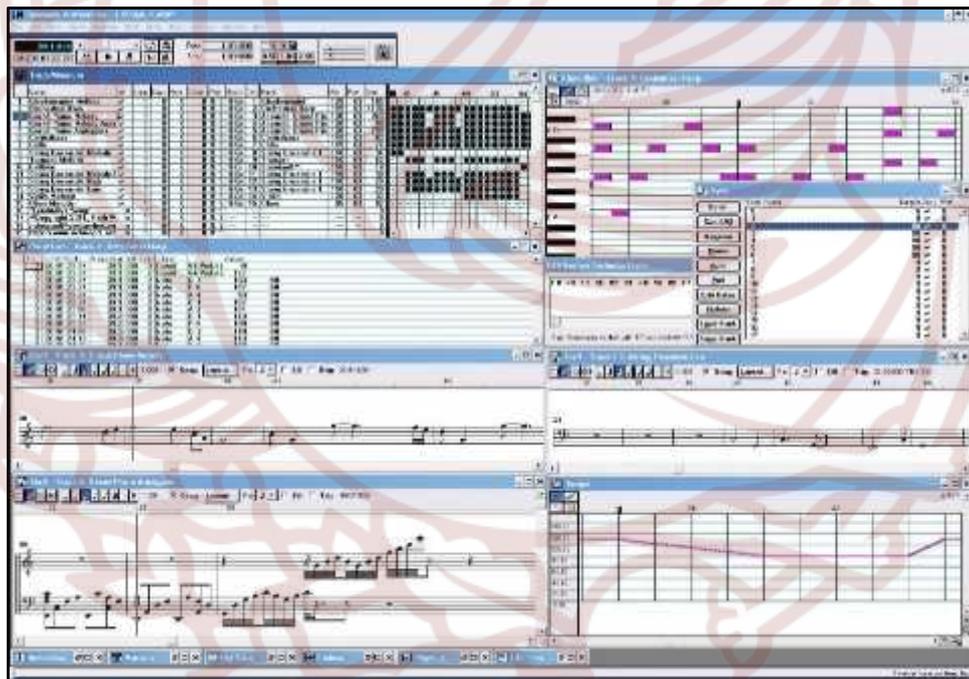
- Media berbentuk audio.
- Media berupa gelombang audio.
- Media yang hanya digunakan *sound card* pada komputer.
- Media yang lambat dalam hitungan waktu yang sebenarnya.

- Media yang kecepatan tidak terbatas (tetap dapat membuat delay).

MIDI merupakan sebuah alat yang difungsikan untuk media komunikasi antar alat satu dengan yang lain (wawancara, Ari Wulu 19 April 2017).

MIDI tidak mengenal bunyi dari not yang dihasilkan, melainkan dapat mengenali not yang dimainkan menurut waktu dan cara not tersebut dihasilkan. Proses pembuatan not menggunakan perangkat lunak yaitu

Cakewalk.



Gambar 1. Tampilan Perangkat lunak Cakewalk (courtesy: Cakewalk)

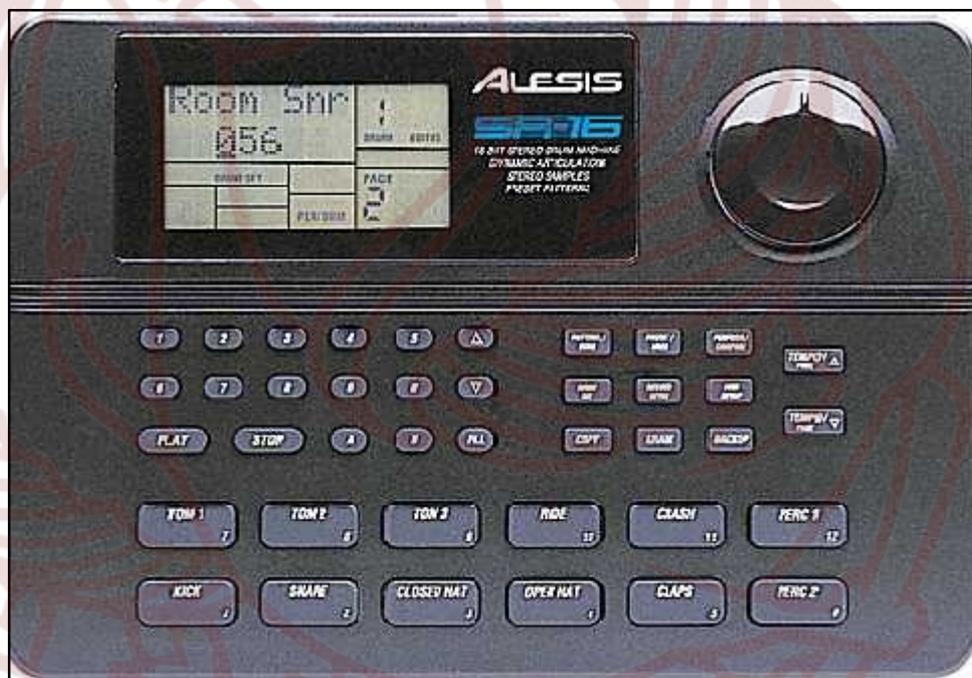
2) Drum Machine

Russ menjelaskan bahwa.

Traditional drum kits are large, heavy and loud. They also require considerable time to assemble, and recording drums and percussion in a studio can be a time consuming, exacting process. But drum and percussion sound are the

perfect accompaniment and contrast to the strongly pitched sound produced by keyboard-based synthesizers, and therefore the application of electronic and synthesis to creating drum sounds has a long history. (Russ, 2009:336).

Russ menjelaskan bahwa *drum machine* merupakan instrumen musik elektronik yang di desain untuk mengimitasi bunyi dari drum, simbal, suara instrumen perkusi lainnya. Drum machine merupakan pengganti drum dalam musik elektronik. Kegunaan drum machine lebih diuntungkan dari pada menggunakan drum yang asli, dimana dari segi tempat tidak memakan banyak tempat, dan dari segi harga lebih murah. Lihat gambar berikut.



Gambar 2. Drum Machine Alesis SR-16 (courtesy: Alesis)

3) Sampler

Russ mengutarakan bahwa.

A sampler is the name given to a piece of electronic musical equipment that record a sound, stores it and the replays it on demand. There are three important functions: 1) to record the sound, store the recording on some sort of storage medium, and replay the stored sound (2009:316).

Russ menjelaskan bahwa *sampler* merupakan bagian dari instrumen musik elektronik. *Sampler* memiliki tiga fungsi penting antara lain

untuk merekam bunyi, menyimpan rekaman, dan memainkan ulang hasil rekaman yang tersimpan.

Russ menambahkan bahwa.

A Sampler combines all of these functions into one unit, and this makes it very different from almost all of the other examples of synthesizers described in this book. Most synthesizers can fulfill the last two function-store and replay but the distinguishing feature of a sampler is its ability to record sounds. This definition of a sampler in terms of its functionality is important because it enables a wide range of equipment to be classified as being samplers, whereas the commonly used term is often restricted to merely electronic music equipments that store sounds in RAM (2009:317)".

Russ memaparkan bahwa *sampler* merupakan pengkombinasian fungsi menjadi satu unit, dan membuat perangkat tersebut berbeda. Kebanyakan sintetiser dapat berfungsi sebagai media menyimpan rekaman dan memutar ulang hasil rekaman tetapi itu berbeda dengan *sampler*, karena *sampler* dapat merekam suara. Pengertian *sampler* dapat diartikan dari fungsinya karena penting. Sedangkan pengertian secara umum diartikan hanya sebagai peralatan musik elektronik yang dapat menyimpan suara didalam RAM.

Penjelasan di atas bahwa *sampler* merupakan bagian dari instrumen musik elektronik yang memiliki fungsi sebagai merekam suara. *Sampler* merupakan instrumen musik elektronik yang hampir sama dengan sintetiser. Perbedaannya *sampler* dengan sintetiser adalah *sampler* merupakan hardware yang di dalamnya terdapat rekaman suara yang sudah ada dan tidak menghasilkan suara yang baru, sedangkan sintetiser merupakan hardware yang di dalamnya terdapat bunyi yang mengimitasi dari alat musik organik. Untuk lebih jelasnya, dapat melihat contoh gambar di bawah ini.



Gambar 3. Sampler Boss SP-202 (courtesy : Boss)

4) Sintetaiser (*synthesizer*)

Sintetaiser adalah alat musik elektronik yang menggunakan satu atau lebih osilator yang menghasilkan frekuensi suara. Frekuensi suara kemudian diolah berdasarkan *timbre*, *pitch*, *amplitude* menjadi sebuah nada dan memiliki karakter bunyi instrumen musik. Sintetaiser merupakan sebuah alat musik elektronik yang mengimitasi suara dari berbagai alat musik yang berada di dunia. Untuk lebih jelasnya, dapat melihat contoh gambar di bawah ini.



Gambar 4. Sintetaiser Korg MikroKorg (courtesy : Korg)

5) Grove Box

Russ mengutarakan bahwa.

Roland started calling out the MC-303 a 'groove box' but with success has come a price, because the phares 'groove box' has increasingly become a generic term for any composite device that incorporates a pattern or phrase-based sequencer, drum machine, sound source, effects and live performance controls. Putting all of these compoents together reflects the increasing integration that happened during the 1990s, and the result is a powerful stand-alone performance tool. The idea is very simple. The performer creates a number of phrases, and the puts those phrases together to produce the song in performance. Because the phrases will loop repeatedly unless you select a new one, the the structure and length of the song is not fixed. Repeting a line or two, or missing out part of a verse, is no longer a problem (2009:354).

Berawal dari Roland menyebut MC 303 adalah *groove box*. Istilah *groove box* merupakan gabungan dari pola atau *sequencer*, *drum machine*, sumber suara, efek, dan pengontrol secara langsung. *Groove box* tersusun dalam satu instrument yang mencerminkan integrase yang terjadi pada tahun 1990-an dan berhasil menciptakan peralatan yang dapat berdiri sendiri. Karena dapat melakukan *loop* berulang kali kecuali memilih baru, struktur dan panjang lagu tidak tetap.

Pengulangan satu baris atau dua baris, atau kehingalan bagian dari lagu tidak menjadi sebuah masalah yang panjang.

Penjelasan diatas bahwa *Groove Box* merupakan *workstation*.

Instrumen musik elektronik tersebut sudah terdapat sintetaiser, drum machine sekaligus *sequencer*. Alat tersebut dapat digunakan untuk membuat musik. Untuk lebih jelasnya, dapat melihat contoh gambar di bawah ini.



Gambar 5. Roland MC 303 merupakan Groove Box pertama kali oleh Ari Wulu (courtesy: Roland).

c. Garap

Musik elektronik merupakan hasil yang diciptakan oleh Ari Wulu. Dalam proses pembuatan sebuah karya, Ari Wulu membutuhkan sebuah ide dalam menggarap karyanya. Musik elektronik yang diciptakan oleh Ari

Wulu memiliki karakter dengan pengulangan beat. Selain menggunakan pengulangan beat, musik elektronik yang ia ciptakan tidak memiliki unsur lirik.

Ari Wulu merupakan seorang komposer yang terjun dalam bidang musik elektronik. Berbeda jauh dengan ayahnya yang seorang komposer tradisi dan kontemporer di Yogyakarta, Sapto Raharjo merupakan faktor yang mendukung Ari Wulu dalam terjun di dalam bidang seni. Ari Wulu diperkenalkan musik peratama kali oleh ayahnya. Pada dasarnya, musik elektronik kebanyakan berpacu pada teori musik barat yang jauh dengan musik tradisi. Tetapi musik yang diciptakan Ari Wulu terdapat unsur musik tradisi. Ari Wulu menerapkan garap pentatonik yang menjadi ciri khas dari musik tradisi. Hal tersebut memberikan pandangan baru terhadap penulis. Ari Wulu dalam membuat musik elektronik tidak lepas dari sosok ayahnya dengan memberikan unsur garap tradisi. Dalam karyanya, Ari Wulu membuat sebuah karya musik elektronik yang memiliki unsur tradisi yaitu *into the light*. Penulis akan menjabarkan garap *into the light* pada bab selanjutnya.

BAB IV KARAKTERISTIK DJ ARI WULU DALAM BERKARYA

A. KONSEP KREATIVITAS

Definisi kreativitas beraneka ragam, tergantung sudut pandang seseorang. Hal tersebut memiliki dua alasan yaitu pertama kreativitas “konstruk hipotesis” dan yang kedua memiliki pengertian kreativitas berdasarkan teori yang digunakan untuk acuan definisi. Rhodes memaparkan bahwa kreativitas memiliki empat unsur antara lain *person*, *process*, *product* dan *press*. Rhodes menjelaskan bahwa

“The four p’s of creativity”, berdasarkan analisis faktor Guilford menemukan lima sifat yang menjadi ciri kemampuan berpikir kreatif, yaitu kelancaran (*fluency*), keluwesan (*flexibility*), keaslian (*originality*), penguraian (*elaboration*), dan perumusan kembali (*redefinition*) (Rhodes dalam Munandar, 2002;26).

Pemaparan di atas merupakan pendapat yang memiliki keterhubungan dengan objek yaitu Ari Wulu sebagai DJ. Pendapat yang dipaparkan antara lain kelancaran, keluwesan, keaslian, penguraian, dan perumusan kembali. Hal tersebut memiliki keterkaitan dalam konsep kreatif Ari Wulu dalam melakukan DJ. Dalam konsep kreatif, yang dialami Ari Wulu, kelima sifat di atas memiliki keterkaitan dengan Ari Wulu. Kelima sifat tersebut merupakan hal yang begitu dipertimbangkan oleh Ari Wulu. Hal ini dikarenakan untuk mendapatkan sebuah produk kreatif diperlukan keaslian dari karya yang dihasilkan. Berkaitan dengan kelancaran. Ari

Wulu menjadi DJ berangkat dari asalnya yaitu musik elektronik. DJ merupakan seorang yang mengoperasikan lagu elektronik di dalam ruang pertunjukkan diskotik. Berhubungan dengan hal tersebut, Ari Wulu diuntungkan karena berangkat dari musik elektronik secara utuh. Berkenaan dengan keluwesan, Ari Wulu berusaha untuk memberikan kualitas musik yang dibuat dan dipertunjukkan. Tujuan tersebut untuk memberikan keaslian dari Ari Wulu. Ari Wulu mencoba untuk memberikan musik yang dibuat dengan mempertimbangkan materi musik yang akan dibawakan dari segi bentuk hingga makna yang dibawakan. Dalam proses kreatif, Ari Wulu juga terbantu dari faktor yang lain.

Penentuan kreativitas menyangkut tiga unsur antara lain proses, *person*, dan produk kreatif. Proses kreatif merupakan pendukung kriteria kreativitas, segala produk yang dihasilkan dari proses kreatif dianggap sebagai produk kreatif, dan pelakunya disebut sebagai pelaku kreatif. Menurut Rothernberg dalam Dedi Supriadi memaparkan bahwa.

Suatu tipe berpikir *divergen* yang berusaha melihat berbagai dimensi yang beragam atau bahkan bertentangan menjadi suatu pemikiran yang baru. Dimensi *person* sebagai kriteria kreativitas identik dengan kepribadian kreatif (*creative personality*)(Rothernberg dalam Supriadi 1994;13).

Berkaitan dengan Rothernber, Guilford dalam Dedi Supriadi menyatakan bahwa kepribadian kreatif meliputi kognitif, dan non kognitif (minat sikap, dan kualitas temperamental)(Guilford dalam Supriyadi 1994;13). Pelaku kreatif memiliki ciri-ciri yang signifikan berbeda dengan pelaku yang tidak

kreatif. Karakteristik kepribadian ini menjadi kriteria untuk mengidentifikasi pelaku kreatif.

Uraian di atas merupakan konsep yang dilalui Ari Wulu dalam menciptakan sebuah musik elektronik. Ketiga unsur di atas jika dibandingkan dengan pendapat Rhodes memiliki perbedaan. Perbedaannya yaitu dalam pendapat Rhodes menyebutkan ada empat faktor dan sedangkan pada bahasan ini hanya tiga saja. Perbedaan dalam hal ini adalah mengenai unsur *press* atau dorongan dalam proses kreatif. Rhodes menyatakan bahwa dalam sebuah kreativitas unsur pendukung sangat berpengaruh dalam prosesnya. Ari Wulu sebagai seorang komposer musik elektronik tanpa disadari menggunakan keempat aspek tersebut dalam kreativitasnya. Keempat aspek tersebut merupakan unsur yang dijelaskan oleh Rhodes yaitu *Person*, *Process*, *Press*, dan *Product*. Keempat aspek tersebut merupakan aspek yang saling berketerkaitan satu dengan yang lain dan saling melengkapi dalam sebuah kreativitas.

Jika konsep di atas dikaitkan maka aspek pertama tentang *person*, Pribadi atau *person* merupakan kunci dari kreativitas. Melalui pribadi muncul keseluruhan kreativitas yang unik dalam ia berinteraksi dengan lingkungannya. Hal tersebut diperkuat dengan pendapat Hulback yang dikutip Munandar bahwa aktivitas kreatif merupakan keseluruhan kepribadian seseorang yang memiliki karakteristik unik dalam lingkungan sekitarnya. Selain hal tersebut, daya kreatif seseorang merupakan titik

pertemuan antara tiga aspek psikologis yaitu antara intelegensi, gaya kognitif, dan kepribadian atau *personality*. Munandar memperjelas bahwa sebuah kreativitas bersumber pada kemampuan yang ia miliki, kelancaran dalam berfikir, penyusunan strategi, pengambilan keputusan, serta keseimbangan integrasi intelektual secara umum. Pengalaman intelektual dari pribadi akan memunculkan hasil dari ia melakukan kreativitas (2002: 26). Ari Wulu sebagai pribadi, dalam hal ini komposer sangat dipengaruhi oleh bakat, pengalaman, dan lingkungan budayanya. Seperti yang telah dipaparkan di atas hal ini pribadi dari Ari Wulu memiliki intelegensi atau kemampuan dalam mencipta dan menyusun musik elektronik.

Aspek kedua tentang proses, proses merupakan hal terpenting juga dalam kreativitas. Proses kreatif komposer dalam menciptakan musik dapat diawali dengan melihat. Melihat disini menekankan bagaimana cara melihat suatu tidak seperti biasanya, yaitu dalam kegiatan melihat akan muncul bermacam-macam penafsiran atau interpretasi pada diri komposer, melatih pikiran yang tajam mengenai apa yang dilihatnya, sehingga dari kegiatan melihat tersebut muncul ide yang baru dan kreatif. Hal tersebut berkaitan dengan pernyataan Soedarsono bahwa pada dasarnya manusia mencari pengalaman kreatif dan pengalaman estetis, karena dari pengalaman tersebut manusia dapat memperkaya pengalaman yang ada pada dirinya. Proses melihat yang dikatakan sebelumnya dapat menjadi awal dari proses kreatif komposer. Melalui pengalaman kreatif dan

pengalaman estetis, komposer dapat menjadi seorang yang berintegritas dan membantu komposer merasa nyaman dengan dunianya (1978: 38). Ari Wulu dalam menciptakan musik elektronik membutuhkan tahapan atau proses.

Aspek ketiga yaitu tentang *press* atau dorongan. Ari Wulu dalam menciptakan musik elektronik terdapat dorongan dari diri sendiri maupun dari pihak luar. Faktor pendorong dari dalam pembuatan karya musik elektronik yang dipengaruhi kecintaanya dalam musik elektronik. Hal tersebut merupakan permulaan Ari Wulu mengetahui tentang musik elektronik. Pengetahuan yang ia dapatkan dari ayahnya menjadikan bekal pada dirinya sendiri. Faktor internal diartikan sebagai keinginan yang berasal dari dalam diri Ari Wulu tanpa paksaan orang lain. Berdasarkan pemaparan diatas dapat dijelaskan bahwa faktor pendorong dari dalam diri Ari Wulu berupa keinginannya ingin menciptakan musik elektronik. Faktor internal inilah yang menjadikan modal utama Ari Wulu dalam menciptakan musik elektronik sehingga dapat dilihat kreativitas Ari Wulu dalam karya musik elektronik yang ia buat yang memiliki corak dan kualitas kemampuan teknik. Selain faktor internal, terdapat faktor eksternal yang mendorong Ari Wulu dalam menciptakan musik elektronik. Kemampuan eksternal tersebut di dukung oleh lingkungan keluarga, lingkungan pendidikan, dan lingkungan kemasyarakatan. Dalam lingkungan keluarga Ari Wulu di pengaruhi oleh ayahnya. Ayahnya

merupakan seorang komposer ternama di Yogyakarta. Ayahnya menggunakan instrument musik elektronik dalam setiap karyanya. Hal tersebut memberikan pandangan musik elektronik oleh Ari Wulu. Dalam lingkungan pendidikan, Ari Wulu bertemu dengan teman-temannya dengan membuat grup rap pada waktu SMP. Grup tersebut memberikan pengalaman kepada Ari Wulu tentang konsep musik grup *rap*. Setelah itu berlanjut jenjang kuliah. Ari Wulu bertemu dengan temannya yang mengenalkan pada dirinya tentang instrument musik elektronik bernama *drum machine*. Hal tersebut berpengaruh pada musik elektronik yang ia ciptakan.

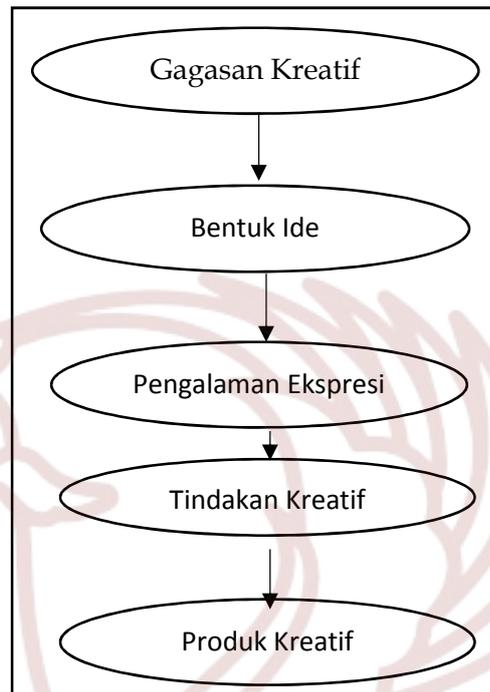
Hal yang terakhir merupakan berkaitan tentang produk. Produk merupakan hasil akhir dari proses kreatif. Sedangkan produk kreatif merupakan hasil akhir dari kreativitas yang di dalamnya terdapat unsur originalitas dan kebaruan dalam karya tersebut (Munandar, 2002; 28). Berdasarkan pemaparan di atas, karya musik elektronik yang diciptakan oleh Ari Wulu merupakan produk kreatif yang di dalamnya terdapat keoriginalitasan yaitu berupa ide penciptaan musik yang didasarkan pada pengalaman yang di alami oleh Ari Wulu. Produk kreatif yang diciptakan Ari Wulu berupa musik elektronik yang berjudul *Into The Light*. Penulis akan menjabarkan karya tersebut pada sub bab selanjutnya. Keempat aspek tersebut merupakan unsur pokok yang dilalui dalam sebuah proses kreativitas.

B. Karakteristik Ari Wulu dalam Mencipta Musik Elektronik

Dalam menciptakan sebuah karya, dibutuhkan proses yang panjang. Sebuah karya dikatakan sebagai produk kreatif jika karya yang diciptakan merupakan karya baru. Pemaparan tersebut jelas, bahwa di dalam sebuah proses kreatif membutuhkan konsep dan pemikiran yang matang untuk mendapatkan hasil yang bisa dikatakan sebagai produk kreatif. Faktor lain yang dibutuhkan Ari Wulu adalah kemampuan yang memadai dari seniman untuk mendapatkan karya yang maksimal.

Ari Wulu sebagai komposer musik tentu saja memiliki proses yang panjang dalam proses menciptakan sebuah musik. Proses tersebut melalui beberapa tahapan yaitu dari ide kreatif hingga menjadi sebuah produk kreatif. Supanggah memaparkan unsur garap terdiri dari ide garap, proses garap, tujuan garap, dan hasil garap. Pada proses garap, Supanggah menjelaskan bahwa proses garap terdiri dari bahan garap, penggarap, prabot garap, sarana garap, pertimbangan garap, dan penunjang garap. (Supanggah, 2005: 8-9)

Pemaparan di atas merupakan konsep garap dalam karawitan yang dijelaskan oleh Supanggah, dan penulis gunakan untuk mengkaji kreativitas Ari Wulu dalam menciptakan musik elektronik. Berikut proses kreativitas yang dilakukan oleh Ari Wulu.



Gambar 6. Bagan Pikiran dari pengamatan penulis kepada objek

Uraian bagan di atas sebenarnya lahir dari pengamatan penulis tentang teori garap yang ditulis oleh Supanggah dan juga membandingkan melalui pengamatan langsung kepada objek, yaitu Ari Wulu sebagai komposer musik yang memilih DJ sebagai media apresiasinya.

1. Gagasan kreatif

Gagasan kreatif merupakan langkah inspirasi atau ide yang muncul secara tidak sadar, hal yang ditujukan merupakan sebuah inspirasi yang berasal dari pengalaman yang dialami Ari Wulu dan lingkungan sekitar. Hal tersebut dapat menjadikan sebuah ide oleh Ari Wulu. Gagasan kreatif dapat muncul dimana saja dan kapan saja. Pemaparan tersebut merupakan

langkah awal yang dijalani oleh Ari Wulu dalam menciptakan musik.

Supanggah juga memaparkan dalam konsep garap bahwa.

Gagasan yang ada pada pikiran seniman yang mendasari garap, terutama dalam proses penciptaan seni. Ide garap dapat diperoleh seniman penggarap dari manapun, dimanapun, dalam bentuk apapun (termasuk permasalahan yang sedang dipikirkan seperti kerisauan, keprihatinana, kepedulian, keterpaksaan) dan melalui cara apapun, melalui pengalaman empiric, membaca buku, ilham, mimpi, melihat pertunjukkan, di kamar kecil, di pasar, melihat perempuan cantik, renungan, termasuk juga cita-cita dari pengkarya seperti mengharapkan cinta kasih atau simpati dari orang atau pihak lain (Supanggah 2005:9).

2. Bentuk musik

Hal yang dimaksud adalah saat Ari Wulu menciptakan musik. Ari Wulu harus memiliki kepehaman akan bentuk yang digagas. Semua itu terlahir dari gagasan kreatif atau ide awal sebuah penciptaan. 'Bentuk' dalam konteks penciptaan memiliki tujuan yang menjadi sebuah gagasan. Sebagai contoh mengenai bentuk adalah keinginan Ari Wulu dalam menciptakan musik elektronik dari sudut pandang bentuk musiknya. Ari Wulu cenderung membuat musik elektronik dengan mengenalkan bentuk musik yang murni elektronik dan tidak memilih mengenalkan musik elektronik melalui liriknya. Hasil tersebut dibawa Ari Wulu dalam playlist DJnya. Ari Wulu memilih semua genre elektronik untuk materi yang dimainkan, tidak sebatas mengikuti trend yang terjadi pada tahun

sekarang. Tindakan yang dilakukan oleh Ari Wulu merupakan sebuah tindakan yang memiliki dasar pada pengetahuan kultur.

3. Pengalaman Ekspresi

Ekspresi, ditujukan pada sebuah ungkapan tentang rasa, pikiran, gagasan, cita-cita, fantasi dan lain sebagainya. Ungkapan ekspresi merupakan sebuah tanggapan atau rangsangan atas berbagai fenomena sosial, kultur dan politik. Hal tersebut memungkinkan berjalannya pengalaman subjektif dari seniman kepada orang lain. Ekspresi merupakan kristalisasi pengalaman subjektif seniman terhadap berbagai persoalan yang dipikirkan, direnungkan, dicita-citakan, diangan-angankan, dan apa yang difantasikan. Realitas menjadi sumber inspirasi lahirnya ide-ide dalam karya ciptaan seniman, sehingga menjadikan sebuah ide yang membutuhkan sarana pengungkap, karena ide bukanlah sekedar ide tetapi harus direalisasikan. Ari Wulu yang sebagai komposer musik tentu saja tidak terlepas dari pengalaman ekspresi yang dimilikinya, semua itu merupakan suatu pengalaman atau kejadian yang pernah dilewati Ari Wulu. Semua itu menjadikan pengalaman atau dasar ketika Ari Wulu menciptakan musik elektronik.

4. Tindakan Kreatif

Tindakan kreatif merupakan konsep dan ide gagasan dalam bentuk proses penciptaan lagu. Dalam teori Supanggah sudah dijelaskan sebelumnya bahwa dalam proses garap dibagi menjadi enam tahapan. Keenam tahapan tersebut dikemukakan Supanggah merupakan tahap yang saling berkesinambungan satu sama lain yang diterapkan dalam proses penciptaan lagu. Keenam tahapan tersebut akan dibahas peneliti pada sub bab selanjutnya.

5. Produk Kreatif

Serangkaian proses kreatif yang dilakukan Ari Wulu pada akhirnya menghasilkan sebuah karya berupa musik elektronik. Musik elektronik merupakan sebuah produk yang dihasilkan oleh Ari Wulu. Proses kreatif yang dilakukan Ari Wulu merupakan proses sampai sekarang masih terus dilakukan. Tahapan-tahapan yang dilalui Ari Wulu memiliki keterkaitan dengan beberapa hasil yang sudah dicapai dan mengalami perkembangan untuk mendapatkan hasil yang baru. Kembali pada teori Supanggah bahwa proses garap memiliki enam tahapan. Keenam tahapan tersebut merupakan tahapan yang saling berkaitan satu sama lain yang diterapkan dalam proses penciptaan.

1. Penggarap

“Penggarap merupakan seorang seniman atau penyusun (pencipta atau pengubah) sebagai pelaku garap” (Supanggah, 2005:10). Hal tersebut bahwa seniman merupakan elemen yang sangat penting, tanpa adanya seorang seniman, sebuah bentuk sajian tidak akan terwujud. Penggarap dapat diartikan sebagai pribadi kreatif dan semua itu ditunjukkan oleh Ari Wulu yang mampu menciptakan karya berupa musik elektornik. Selain pencipta karya, Ari Wulu merupakan seorang komposer musik.

2. Bahan Garap

Definisi dari bahan garap sendiri telah dijelaskan oleh Supanggah bahwa.

Bahan garap adalah materi dasar, bahan pokok atau bahan mentah yang akan diacu, dimasak atau digarap oleh seseorang atau sekelompok musisi (seniman) dalam sebuah penyajian musik (Supanggah, 2005:9).

Bahan garap di sini adalah ide atau gagasan yang dimiliki Ari Wulu untuk dijadikan menjadi sebuah karya musik elektronik. Dalam setiap musik yang disajikan, Ari Wulu merupakan DJ yang tidak melihat dari lagu-lagu yang sedang ngetrend pada tahun ini melainkan bertahan pada bentuk musiknya. Seperti yang paparkan pada lagu elektronik yang sedang tenar di era sekarang, kebanyakan mengangkat musik tersebut dengan liriknya. Memang hasil yang diciptakan merupakan musik elektronik tetapi

lebih cenderung tertuju pada liriknya yang memudahkan pendengar untuk menikmati musik tersebut. Ari Wulu menggunakan ide atau gagasannya untuk mengatur penontonnya dengan bentuk musik elektronik yang ia sajikan. Ari Wulu sebelum terjun dalam dunia DJ merupakan seorang komposer musik elektronik. Ari Wulu memilih DJ sebagai media outputnya dalam ia berkarya musik elektronik. Bahan yang ia garap merupakan bentuk musiknya.

Musik elektronik yang diciptakan oleh Ari Wulu memiliki karakteristik tersendiri. Karakteristik tersebut terletak pada temponya. Ari Wulu menggunakan tempo cepat karena keinginannya sendiri. Tempo cepat dalam musik elektronik identik dengan aliran *broken beat* dan *drum n bass*. *Broken beat* dan *drum n bass* merupakan aliran atau *genre* musik elektronik yang memiliki tempo antara 160-180BPM. Pemilihan aliran tersebut merupakan pengaruh dari pengalaman yang pernah di alami Ari Wulu. Pada bangku SMA, Ari Wulu sangat menyukai musik metal. Musik metal merupakan musik yang memiliki karakteristik tempo yang cepat. Selain memiliki tempo yang cepat, musik metal menunjukkan bahwa musik tersebut merupakan musik untuk para lelaki. Kesukaannya pada musik metal memberikan celah pada Ari Wulu. Kesukaannya pada musik metal, berpengaruh pada karya musik elektronik yang ia ciptakan. Pada bab 2, Ari Wulu memaparkan bahwa musik elektronik pertama yang ia ciptakan merupakan aliran *industrial*. *Industrial* merupakan aliran musik elektronik

yang memiliki karakteristik bunyi-bunyi benda di dalam area pabrik (wawancara, Ari Wulu 5 April 2017). Selain memiliki bunyi-bunyi dalam area pabrik, aliran tersebut memiliki tempo yang cepat yaitu 160-180 BPM. Ari Wulu memilih aliran tersebut karena dapat menjembatani kesukaannya musik metal dalam musik elektronik. Selain tempo, karya musik elektronik yang diciptakan Ari Wulu memiliki bunyi-bunyi futuristik. Futuristik disini merupakan bunyi-bunyi yang berupa khayalan seperti bunyi ufo. Salah satu contohnya karya Ari Wulu dengan judul Apollo Adventure. Karya tersebut menceritakan tentang suasana yang ada di luar angkasa (wawancara, Ari Wulu 5 April 2017). Dari pengalaman tersebut, berpengaruh pada karya musik elektronik yang ia ciptakan. Penulis akan menjabarkan musik elektronik yang dibuat Ari Wulu pada sub bab selanjutnya.

3. Sarana Garap

Sarana garap merupakan konsep yang dimiliki oleh Ari Wulu. Sarana garap merupakan sebuah gagasan atau ide yang masih terpikir oleh Ari Wulu dan tentunya bersifat kasat mata. Supanggah memperjelas tentang sarana garap bahwa.

Sarana garap yang saya maksud adalah perangkat (set) lunak yang tidak kasat indera. Sarana garap ini berupa konsep musical atau aturan atau norma yang telah terbentuk oleh tradisi (Supanggah, 2005;14).

Konsep musikal yang dimiliki Ari Wulu merupakan sarana yang dipikirkan dalam proses kreatif dalam menciptakan musik. Untuk mengetahui konsep musikal diperlukan teori garap, lebih spesifikasinya ke arah garap. Kemampuan musikal yang dimiliki Ari Wulu merupakan modal dasar dalam menciptakan sebuah musik elektronik. Terbukti bahwa ketika seseorang ingin menciptakan sebuah karya, memiliki karakter tersendiri dari pada orang yang sama sekali tidak memiliki konsep atau kemampuan musikal. Dengan demikian akan menghasilkan produk yang berbeda dengan seseorang yang memiliki kemampuan atau konsep. Jelas sekali bahwa konsep musikal merupakan elemen penting dalam sebuah proses penciptaan musik.

Dalam musik yang diciptakan Ari Wulu, memiliki karakteristik tersendiri pada struktur musiknya. Hal tersebut merupakan musikalitas yang dimiliki oleh Ari Wulu. Musikalitas yang dimiliki Ari Wulu tergambar pada karya musik elektronik yang ia ciptakan salah satu Apollo Adventure. Apollo Adventure merupakan musik elektronik ciptaan Ari Wulu yang bentuk musiknya dipengaruhi pada pengalaman yang ia alami. Seperti pemaparan penulis pada materi garap, bahwa pengalaman Ari Wulu dalam musik elektronik berpengaruh pada hasil karyanya. Apollo Adventure merupakan karya musik yang memiliki tempo cepat. Selain tempo cepat, Ari Wulu menggunakan repetisi nada dan pengulangan beat.

Apollo Adventure

The image shows a musical score for the piece 'Apollo Adventure'. It is marked with a box 'A' and a tempo of quarter note = 124. The score is arranged in two systems. The first system includes a Jazz Guitar part (treble clef, no notes), an Electric Guitar part (treble clef, marked 'overdrive' with a distorted sound effect), and a Drum Set part (bass clef, no notes). The second system includes an Electric Guitar part (treble clef, melodic line) and a Drum Set part (bass clef, rhythmic accompaniment). The music is in 4/4 time and features a mix of traditional and electronic sounds.

Gambar 7. Notasi lagu Apollo Adventure

Selain Apollo Adventure, Ari Wulu menciptakan sebuah musik elektronik dengan konsep kombinasi antara musik tradisi dan musik elektronik yaitu *into the light*. *Into the light* merupakan karya musik elektronik yang memiliki tempo rendah. Selain tempo rendah, karya tersebut terdengar santai berbeda dengan karya Ari Wulu yang berjudul Apollo Adventure. *Into the light* merupakan karya musik elektronik yang awalnya digunakan Ari Wulu untuk kepentingannya sendiri. Ari Wulu memaparkan bahwa.

Lagu ini (*into the light*) terbentuk bertujuan untuk acara pernikahan ku. Sebelum nikah, saya memiliki keinginan untuk mengganti suasana pernikahan jawa dengan versiku sendiri. *Into the light* terdengar

seperti gendhing jawa yang dikemas dengan musik elektronik. Orang mendengar pertama kali memiliki asumsi bahwa saya membuatnya dengan instrument gamelan. Tetapi kenyataannya tidak, saya sama sekali tidak menggunakan instrument gamelan melainkan murni menggunakan software. Anggapan orang menilai karyaku itu mungkin kental karena adanya nada pentatonis jawa. Lagu itu saya gunakan untuk menggantikan iringan kebo giro (wawancara, Ari Wulu 5 April 2017).

Selain Ari Wulu menciptakan musik elektronik dengan konsep musik barat, ia juga menciptakan musik elektronik dengan mengangkat konsep musik tradisi. Salah satunya karya *into the light*. Penciptaan karya tersebut tidak luput dengan adanya faktor dari seorang ayahnya. Ayahnya merupakan komposer kontemporer di Yogyakarta yaitu Sapto Rahardjo. Sebagai seorang komposer musik elektronik yang identik musik barat, Ari Wulu tetap tidak lupa akan budayanya sendiri.

Into The Light

The image shows a musical score for the piece "Into The Light". The score is written for six instruments: Blown Bottle, Xylophone, Vibraphone, B. Bottle, Xyl., and Vib. The music is in 4/4 time and has a key signature of one sharp (F#). The score is divided into two systems. The first system includes Blown Bottle, Xylophone, and Vibraphone. The second system includes B. Bottle, Xyl., and Vib. Each instrument part has a measure marked with a slash and a circled number (24), indicating a specific measure or a section marker. The notation includes various rhythmic values and articulation marks.

Gambar 8. Notasi Into The Light

Dalam pemaparannya, Ari Wulu dalam pembuatan karya *Into The Light* tidak menggunakan instrument gamelan jawa melainkan murni menggunakan perangkat lunak. Ari Wulu menekankan bahwa karya *into the light* merupakan interpretasi gamelan (wawancara, Ari Wulu 4 April 2017). Pada transkrip notasi *into the light*, Ari Wulu menggunakan nada barat. Pada motif pertama, Ari Wulu menggunakan nada 1 (do) 7 (si) 1 (do) 6 (la). Berlanjut pada birama kedua, Ari Wulu menggunakan nada 6 (la) 5 (sol) 6 (la) 4 (fa).

4. Prabot garap

Dalam proses kreatif yang terdapat pada karya Ari Wulu merupakan sebuah sajian musik elektronik. Laptop merupakan perangkat yang biasa digunakan Ari Wulu sebagai sarana untuk membuat musik elektronik. Supanggah memaparkan bahwa definisi dari prabot garap adalah.

Alat yang dimaksud adalah benda fisik yang berupa alat/instrument musik yang digunakan oleh para musisi sebagai sarana mengungkapkan perasaan atau gagasan musikalnya lewat media bunyi (Supanggah, 2005;12).

Prabot garap merupakan hal terpenting, karena kebanyakan seorang komposer musik menganggap bahwa instrument atau alat musik merupakan alat wajib yang harus ada. Ari Wulu memiliki perbedaan dimana ia menggunakan laptop dan software untuk menuangkan ide gagasannya dalam menciptakan sebuah musik elektronik. Semua itu didasari oleh konsep yang disusun sebelumnya, dari konsep tersebut

memiliki peranan penting dalam serangkaian dalam proses penciptaan musik elektronik.

5. Pertimbangan Garap

Karya musik yang diciptakan oleh Ari Wulu merupakan pertimbangan garap yang lebih ditekankan pada pengalaman yang ia alami. Pengalaman tersebut ketika Ari Wulu menemukan sebuah ide baru dan ide tersebut dikembangkan hingga menjadikan hal yang baru. Supanggah memaparkan bahwa.

Pertimbangan garap adalah beberapa hal yang mendorong atau menjadi pertimbangan utama dari penggarap atau musisi untuk melakukan garap, menyajikan suatu komposisi/*gendhing* melalui sajian ricikan yang dimainkannya atau vocal (Supanggah, 2005:20).

Pemaparan diatas menegaskan bahwa pertimbangan garap memiliki peran penting sebagai pendorong Ari Wulu dalam menciptakan sebuah musik elektronik. Dorongan tersebut dapat muncul dari ia sendiri dan lingkungan luar. Jika dikaitkan dengan pembahasan sebelumnya dorongan ini juga bisa terjadi pada penentuan ide. Dikarenakan dalam menentukan ide dibutuhkan dorongan dan pertimbangan.

Dalam pembuatan karya musik elektronik, Ari Wulu memiliki pertimbangan dalam proses pembuatannya. Berkaitan dengan bentuk musiknya, Ari Wulu membuat musik dengan konsep tidak menggunakan lirik. Konsep tersebut digunakan oleh Ari Wulu karena musik elektronik

yang ia buat merupakan gaya tersendiri. Ari Wulu memaparkan bahwa musik elektronik yang ia buat merupakan musik yang menggambarkan karakteristik Ari Wulu (wawancara, Ari Wulu 5 April 2017).

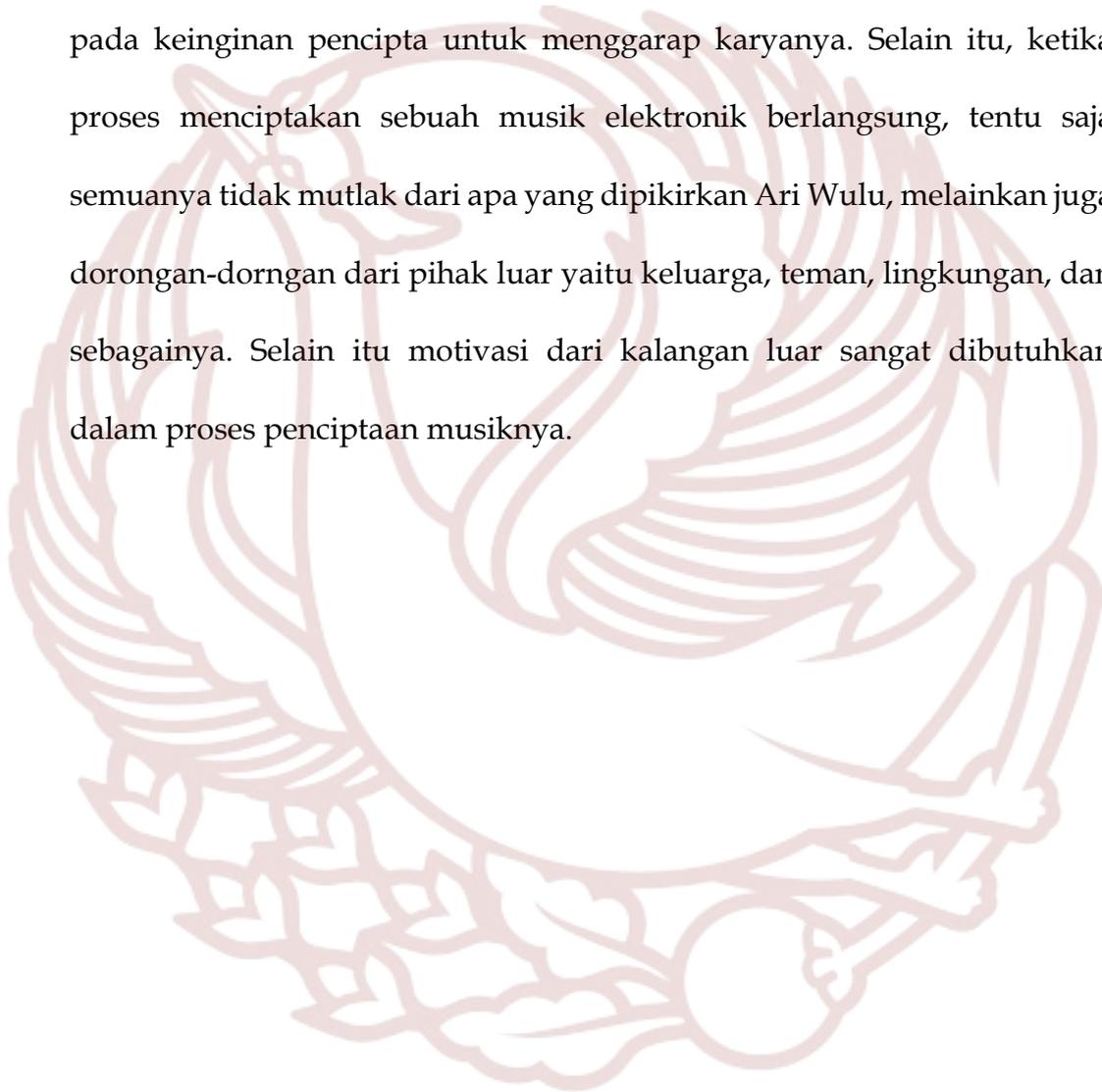
Selain menjadi kekhasan, Ari mempertimbangkan pada proses pembuatan musiknya. Berawal dengan peralatan analog atau peralatan murni musik elektronik dan sekarang hanya menggunakan laptop dan perangkat lunak saja. Alasan Ari Wulu berpindah dari analog ke laptop merupakan faktor finansial. Dalam proses pembuatan karya musik elektronik dengan menggunakan instrument analog musik elektronik membutuhkan delapan alat. Selain harganya alat yang mahal, Ari Wulu perlu mengikuti perkembangan alat tersebut karena berpengaruh pada kualitas suara (wawancara, Ari Wulu 4 April 2017). Seiring berjalannya waktu, muncul perangkat lunak yang memiliki fungsi sama dengan instrument musik elektronik. Ari Wulu memilih berpindah dengan menggunakan perangkat lunak dalam proses penciptaannya. Selain lebih efisien tempat dan waktu, hal tersebut juga tidak menguras finansia;.

6. Penunjang Garap

Penunjang garap diperjelas oleh Supanggah bahwa.

Penunjang garap adalah hal-hal yang tidak langsung berhubungan dengan urusan kesenian apalagi musical. Namun, dalam kenyataannya sangat sering mempengaruhi pengrawit dalam menyajikan atau melakukan garap *gendhing*. Penunjang garap dapat dikelompokkan menjadi tiga yaitu internal, eksternal, dan motivasi (Supanggah, 2005:21-22).

Penunjang garap dapat disimpulkan menjadi sebuah dorongan baik internal maupun eksternal. Dorongan internal lebih dipengaruhi oleh faktor kejiwaan contohnya adalah kondisi pikiran yang akan berpengaruh pada keinginan pencipta untuk menggarap karyanya. Selain itu, ketika proses menciptakan sebuah musik elektronik berlangsung, tentu saja semuanya tidak mutlak dari apa yang dipikirkan Ari Wulu, melainkan juga dorongan-dorongan dari pihak luar yaitu keluarga, teman, lingkungan, dan sebagainya. Selain itu motivasi dari kalangan luar sangat dibutuhkan dalam proses penciptaan musiknya.



BAB V PENUTUP

A. KESIMPULAN

EDM merupakan aliran musik yang sedang trend di era sekarang. Tidak hanya di luar negeri, Indonesia juga mengalami dampak dari fenomena tersebut. EDM sebenarnya bukan sebuah aliran musik yang baru, melainkan perkembangan dari musik elektronik. EDM dipengaruhi oleh perkembangan teknologi. Perkembangan teknologi dalam peran EDM digunakan untuk pembuatan musiknya. EDM sebenarnya nama baru dari musik elektronik. Musik elektronik merupakan musik yang pembuatannya melalui media elektronik.

Fenomena tersebut berpengaruh dalam lingkungan seni di Indonesia. Komposer di Indonesia mulai menggunakan musik elektronik sebagai trobosan baru dalam karyanya. Sapto Rahardjo merupakan komposer kontemporer di Yogyakarta yang menggabungkan antara musik tradisional dengan musik elektronik. Hal tersebut memberikan dampak kepada anaknya yaitu Ari Wulu. Ari Wulu merupakan komposer musik elektronik yang memilih pekerjaan DJ sebagai media outputnya. Bermula dengan ketertarikan dengan musik elektronik yang sering dimainkan ayahnya, Ari Wulu mempelajari secara otodidak dan sering berbagi ilmu dengan teman-temannya. Berjalannya waktu, Ari memiliki banyak

pengalaman tentang musik elektronik dan memilih DJ sebagai pekerjaan dari hasil pembelajarannya tentang musik elektronik.

Penelitian yang telah penulis lakukan menciptakan pengetahuan baru berwujud kreativitas DJ oleh Ari Wulu dalam EDM. Terdapat 4 aspek kreativitas diantaranya (1) pribadi kreatif (2) pengalaman proses kreatifitas dalam mengeksplorasi karyanya, (3) selain hal kedua tersebut kreativitas Ari Wulu muncul karena tekanan perasaan (*press*) kegelisahan, keinginan, dan sebuah pencapaian kepentingan tersendiri. (4) Ketiga elemen tersebut direalisasikan ke dalam produk-produk karyanya berupa sebuah musik dan pertunjukkan yang ia ciptakan. Dari hal tersebut maka dapat dilihat nilai-nilai kreativitasnya.

Pertama yaitu pribadi kreatif seorang Ari Wulu. Pribadi kreatif merupakan unsur pertama dari pemaparan di atas yang terlihat dalam diri Ari Wulu. Fakta yang terlihat pada Ari Wulu pada saat ia kecil. Ari Wulu sudah terbiasa dengan lingkungan musik sejak kecil. Lingkungan tersebut ditimbulkan oleh ayahnya yang merupakan seorang komposer ternama di Yogyakarta.

Kedua, proses kreatif Ari Wulu dalam membuat musik elektronik untuk materi pertunjukan DJ. Dalam prosesnya terdapat tahapan yang dilakukan oleh Ari Wulu antara lain, pertama menentukan ide gagasan. Setelah menemukannya ide gagasan didapatkan pengalaman ekspresi yang akhirnya menciptakan sebuah konsep oleh Ari Wulu. Terbentuknya sebuah

konsep, berlanjut pada tindakan kreatif. Tindakan kreatif merupakan suatu langkah setelah menemukan sebuah konsep yang dituangkan dalam bentuk sebuah karya. Tahap terakhir berkaitan produk kreatif. Setelah melakukan semua tahap bertemulah titik terakhir yaitu sebuah produk kreatif yang didapatkan.

Faktor pendorong merupakan unsur yang mempengaruhi kreativitas Ari Wulu. Faktor pendorong merupakan faktor yang kuat dalam memicu kreativitas Ari Wulu. Faktor pendorong dibagi menjadi dua yaitu internal dan eksternal. Dorongan internal yang terdapat pada Ari Wulu merupakan dorongan yang timbul dari dirinya yang memberikan dampak pada kreativitasnya. Dorongan tersebut memicu secara otomatis dalam diri Ari Wulu yang merasakan bahwa dibutuhkan adanya sebuah pengalaman yang menjadi sebuah karya. Faktor kedua merupakan faktor eksternal atau faktor yang datang dari luar. Lingkungan merupakan faktor utama yang memicu Ari Wulu dalam kreativitasnya untuk berkarya. Ari Wulu merupakan seorang seniman yang terlahir dari darah seni yang dimiliki oleh ayahnya, hal tersebut merupakan faktor eksternal yang memicu kreativitasnya.

Pribadi, proses, dan pendorong merupakan elemen-elemen di dalam kreativitas. Dari ketiga elemen tersebut menciptakan sebuah produk yang kreatif. Produk kreatif yang dihasilkan oleh Ari Wulu merupakan sebuah lagu elektornik dan lagu tersebut dijadikan materi untuk DJ. Lagu yang

diciptakan Ari Wulu untuk pertunjukkan DJ memiliki *genre* yang berbeda-beda. Lagu-lagu tersebut dijadikan Ari untuk memberikan ciri khas kepada penonton bahwa lagu tersebut merupakan karya dari seorang Ari Wulu. Terkadang Ari Wulu juga memberikan lagu-lagu yang lain pada setiap pertunjukannya tetapi Ari lebih cenderung menyajikan lagu-lagu buatannya. Kesimpulan di atas merupakan hasil penelitian oleh penulis. Dilihat dari empat elemen kreativitas dari teori Rhodes memunculkan berbagai dimensi kreativitas Ari Wulu dalam pertunjukkan DJ.

B. SARAN

Penelitian yang dialami oleh penulis belum sepenuhnya terangkum menjadi satu. Terdapat beberapa hal yang perlu digali lebih dalam tentang musik elektronik diantaranya tentang DJ dalam konteks musik hip-hop. Karena keterbatasan waktu, maka hal tersebut tidak bisa disimpulkan dalam penelitian ini. Dengan demikian permasalahan tersebut bisa ditindaklanjuti oleh peneliti yang bersudut pandang tentang DJ dalam musik hip-hop secara spesifik.

KEPUSTAKAAN

- Banoe, P. 2003. *Kamus Musik*. Yogyakarta : Kanisius.
- Casabona, Helen and David Frederick. 1987. *Using MIDI: A volume in the keyboard magazine library for electronic musicians*. Alfred Publishing. Van Nuys. California.
- Djohan. 2009. *Psikologi Musik*. Yogyakarta: Penerbit Buku Baik.
- Depdiknas. 2008. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta : Balai Pustaka.
- Hardjana, Suka. 1983. *Estetika Musik*. Jakarta. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Jamalus. 1988. *Panduan Pengajaran buku Pengajaran musik melalui pengalaman musik*. Proyek pengembangan Lembaga Pendidikan. Jakarta.
- Messic, Paul. 1998. *Maximum MIDI: Music Application in C++*. Manning. Greenwich, UK.
- Munandar, Utari. 2002. *Kreativitas dan Keterbakatan Strategi Mewujudkan Potensi Kreatif dan Bakat*. PT Gramedia Pustaka Utama. Jakarta.
- Rahayu Supanggah. "Garap: Suatu Konsep Pendekatan Kajian Musik Nusantara". Dalam Waridi, (ed). *Menimbang Pendekatan: Pengkajian & Penciptaan Musik Nusantara*. Surakarta: Jurusan Karawitan berkerjasama dengan Program Pendidikan Pascajana dan STSI Press Sekolah Tinggi Seni Indonesia Surakarta. 2005
- Ronald, Byrnside L. 1985. *Music Sound and Sense*. United State of America : Wm.C. Brown Publishers.
- Russ, Martin. 2009. *Sound Synthesis and Sampling*. United State of America : Focal Press.
- Soedarsono. 1978. *Pengantar dan Pengetahuan Komposisi Tari*. Yogyakarta: ASTI.

Sunarto, B. 2006. *Sholawat Campurngaji*. Tesis S2 Institut Seni Indonesia Surakarta.

Supanggah, Rahayu. 2002. *Bothekan Karawitan I*. Jakarta: Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia.-

_____. 2006. *Bothekan Karawitan II: Garap*, Surakarta: ISI Press Surakarta.

Supriadi, Dedi. 1994. *Kreativitas, Kebudayaan dan Perkembangan Iptek*. Alfabeta, Bandung.

Sumardjo, Jakob. 2000. *Filsafat Seni*. Bandung: Penerbit ITB.

Syafiq, Muhammad. 2003. *Ensiklopedia Musik Klasik*. Yogyakarta: Adicita Karya Nusa.

Tim Peneleitian dan Pengembangan Wahana Komputer. 2004. *Pengolahan audio dengan Cakewalk pro*. Salemba infotek. Jakarta. Indonesia.

Webber, Stephen. 2008. *DJ Skills The Essential Guide to Mixing and Scratching*. USA: Focal Press.

NARASUMBER

1. Ari Wulu. (37 Tahun), objek dalam penelitian ini sekaligus sebagai narasumber utama. Perumahan Sorosutan Indah S-34, Yogyakarta.
2. Danang Cahyo Nugraha. (33 Tahun), pemerkuat objek. Grogol, Margodadi, Seyegan, Sleman, Yogyakarta.
3. Krisdian Decky Gunardi. (24 Tahun), Colomadu, Karanganyar.

GLOSARIUM

- Beat* : ketukan teratur sebagai pedoman dalam ritme dan tempo
- Grup rap* : sekelompok grup musik yang memiliki identik dengan teknik vokal yang cepat
- Dagel* : Lelucon atau komedi
- Indsutrial* : merupakan sub *genre* dari musik elektronik yang memiliki karakteristik bunyi-bunyi benda di area pabrik.
- Split album* : merupakan sebuah album yang berisi oleh dua artis
- Experimental* : merupakan sub *genre* dari musik elektronik yang di dalam musiknya merupakan hasil dari eksperimen dari bunyi-bunyi yang berada di lingkungan.
- Soundcloud* : merupakan website audio online yang mengizinkan penggunaanya untuk berkolaborasi, promosi, dan mendistribusikan rekaman percakapan, lagu, maupun mp3.
- Divergen* : dalam keadaan menjadi bercabang-cabang, dalam keadaan menyebar.
- Garap* : proses, cara atau perbuatan menggarap atau mengerjakan

BIODATA PENULIS



Nama : Hanolda Gema Akbar

Tempat/ Tanggal Lahir : Karanganyar, 10 Mei 1995

Alamat : Jetak Pandes RT 03/RW 12 Papahan, Tasikmadu,
Karanganyar

Riwayat Pendidikan : TK Bhayangkari (2001)
: SD Negeri 03 Jaten (2007)
: SMP Negeri 1 Karanganyar (2010)
: SMA Negeri 1 Karanganyar (2013)

LAMPIRAN

1. Lampiran foto Ari Wulu



Foto Ari Wulu ketika pertunjukan Electro city (courtesy: Facebook Ari Wulu)



Foto Proses Ari Wulu dalam musik elektronik (courtesy: Facebook Ari Wulu)



Foto Ketika Ari Wulu perform di dalam diskotik di Yogyakarta (courtesy: Youtube Rancak Arcade)



Foto ketika Ari Wulu perform musik elektronik yang berkolaborasi dengan René Lysloff. Dalam acara YGF (Yogyakarta Gamelan Festival) pada tahun 2010. (courtesy: Facebook Ari Wulu)



Foto Ari Wulu ketika perform di dalam lippo mall Yogyakarta (Hanolda; 2017)

Apollo Adventure

A ♩=124

Jazz Guitar

Electric Guitar *overdrive*

Synth Bass

Drum Set

Pad 6 (Metallic)

Pad 8 (Sweep)

A

6

B

J. Gr.

E. Gr.

S. Bass

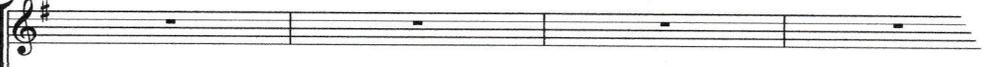
Dr.

Pad 6

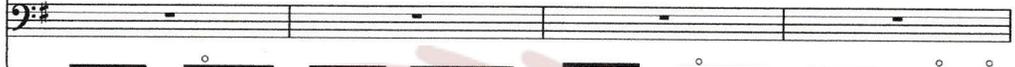
B

Pad 8

11

J. Gtr. 

E. Gtr. 

S. Bass 

Dr. 

Pad 6 

Pad 8 

15

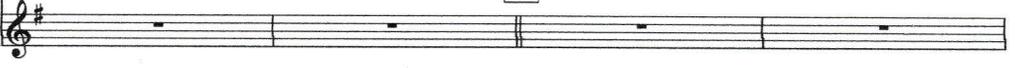
J. Gtr. 
P.M.-----

E. Gtr. 

S. Bass 

Dr. 

Pad 6 

Pad 8 

C

19

J. Gtr.

E. Gtr. P.M.

S. Bass

Dr.

Pad 6

Pad 8

D
bass masuk

23

J. Gtr.

E. Gtr. P.M.

S. Bass

Dr.

Pad 6

Pad 8

D

27

J. Gtr.

E. Gtr. P.M.

S. Bass

Dr.

Pad 6

Pad 8

31

J. Gtr. E

E. Gtr. P.M.

S. Bass

Dr.

Pad 6 E

Pad 8 E

35

J. Gtr.

E. Gtr.

S. Bass

Dr.

Pad 6

Pad 8

39

J. Gtr.

E. Gtr.

S. Bass

Dr.

Pad 6

Pad 8

F

F

The image shows two systems of musical notation, labeled 35 and 39. Each system contains six staves: J. Gtr. (Jazz Guitar), E. Gtr. (Electric Guitar), S. Bass (Soprano Bass), Dr. (Drums), Pad 6, and Pad 8. The notation includes various rhythmic patterns, accidentals, and dynamic markings such as 'P.M.'. A large, semi-transparent red watermark is overlaid on the page, featuring a stylized floral or leaf-like design. In the second system, the letter 'F' is enclosed in a box above the J. Gtr. staff and below the Pad 8 staff, indicating a chord change or section marker.

43

J. Gtr.

E. Gtr.

S. Bass

Dr.

Pad 6

Pad 8

47

J. Gtr.

E. Gtr.

S. Bass

Dr.

Pad 6

Pad 8

G ambien

G

51

J. Gtr.

E. Gtr. P.M.

S. Bass

Dr.

Pad 6

Pad 8

55

Orasi **H**

J. Gtr.

E. Gtr. P.M. p

S. Bass

Dr.

Pad 6

Pad 8 **H**

60

J. Gtr. 

E. Gtr. 

S. Bass 

Dr. 

Pad 6 

Pad 8 

65

J. Gtr. 

E. Gtr. 

S. Bass 

Dr. 

Pad 6 

Pad 8 

70

J. Gtr. 

E. Gtr. 

S. Bass 

Dr. 

Pad 6 

Pad 8 

75

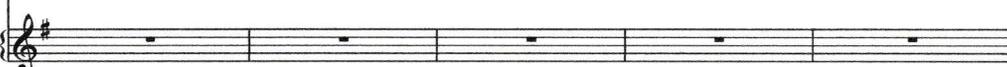
J. Gtr. 

E. Gtr. 

S. Bass 

Dr. 

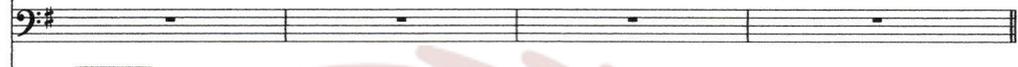
Pad 6 

Pad 8 

80

J. Gtr. 

E. Gtr. 

S. Bass 

Dr. 

Pad 6 

Pad 8 

84 **I**

J. Gtr. 

E. Gtr. 

S. Bass 

Dr. 

Pad 6 

Pad 8 **I** 

88

J. Gtr.

E. Gtr. P.M.-1

S. Bass

Dr.

Pad 6

Pad 8

92 **J**

J. Gtr.

E. Gtr.

S. Bass

Dr.

Pad 6

Pad 8 **J**

96 Orasi 4 Bar

J. Gtr.

E. Gtr.

S. Bass

Dr.

Pad 6

Pad 8

Detailed description: This block contains the musical notation for measures 96 through 99. The score is for a four-bar section titled 'Orasi'. The instruments are J. Gtr., E. Gtr., S. Bass, Dr., Pad 6, and Pad 8. The J. Gtr. part features a melodic line with eighth and sixteenth notes. The E. Gtr. part consists of a rhythmic accompaniment with chords and single notes. The S. Bass part provides a steady bass line. The Dr. part has a consistent drum pattern. Pad 6 and Pad 8 are currently silent.

K

100

J. Gtr.

E. Gtr.

S. Bass

Dr.

Pad 6

K

Pad 8

Detailed description: This block contains the musical notation for measures 100 through 103. A key signature change is indicated by a 'K' in a box above measure 100. The J. Gtr. part is silent in this section. The E. Gtr., S. Bass, and Dr. parts continue with their respective parts from the previous section. Pad 6 and Pad 8 are also silent. A second key signature change is indicated by another 'K' in a box above measure 103.

104 Orasi 4 Bar

J. Gtr. E. Gtr. S. Bass Dr. Pad 6 Pad 8

Detailed description: This block contains the musical notation for measures 104 through 107. The score is for a 4/4 piece. The J. Gtr. part features a melodic line with eighth and sixteenth notes. The E. Gtr. part provides a rhythmic accompaniment with chords and single notes. The S. Bass part has a steady eighth-note bass line. The Dr. part features a consistent drum pattern with snare and bass drum hits. The Pad 6 and Pad 8 parts are currently silent, indicated by a whole rest in each measure.

L

108

J. Gtr. E. Gtr. S. Bass Dr. Pad 6 Pad 8

Detailed description: This block contains the musical notation for measures 108 through 111. A large red watermark is visible in the background. The J. Gtr. part is silent, indicated by a whole rest in each measure. The E. Gtr. part continues with its rhythmic accompaniment. The S. Bass part maintains its eighth-note bass line. The Dr. part continues with its drum pattern. The Pad 6 and Pad 8 parts are silent, indicated by a whole rest in each measure.

Orasi 4 Bar

112

J. Gtr.

E. Gtr.

S. Bass

Dr.

Pad 6

Pad 8

116

Efek suara dilay

M

J. Gtr.

E. Gtr.

S. Bass

Dr.

Pad 6

Pad 8

M

122

J. Gtr.

E. Gtr. P.M.

S. Bass

Dr.

Pad 6

Pad 8

126

J. Gtr.

E. Gtr. P.M.

S. Bass

Dr.

Pad 6

Pad 8

130

J. Gtr.

E. Gtr. P.M.-1

S. Bass

Dr.

Pad 6

Pad 8

134

J. Gtr. N

E. Gtr. P.M.-

S. Bass

Dr.

Pad 6 N

Pad 8 N

138

J. Gtr.

E. Gtr. P.M.

S. Bass

Dr.

Pad 6

Pad 8

142

J. Gtr.

E. Gtr. P.M.

S. Bass

Dr.

Pad 6

Pad 8

146

J. Gtr.

E. Gtr. P.M.

S. Bass

Dr.

Pad 6

Pad 8

150

J. Gtr.

E. Gtr. P.M.

S. Bass

Dr.

Pad 6

Pad 8

154

J. Gtr.

E. Gtr.

S. Bass

Dr.

Pad 6

Pad 8

157

J. Gtr.

E. Gtr.

S. Bass

Dr.

Pad 6

Pad 8

Into The Light

$\text{♩} = 85$

Snare Drum $\text{H} \frac{4}{4}$

Tenor Drum $\text{H} \frac{4}{4}$

Cymbals $\text{H} \frac{4}{4}$

Blown Bottle $\text{G} \frac{4}{4}$

Xylophone $\text{F} \frac{4}{4}$

Vibraphone $\text{G} \frac{4}{4}$

Pad 2 (Warm) $\text{G} \frac{4}{4}$

Choir $\text{G} \frac{4}{4}$

$\text{♩} = 85$

Violin 1 $\text{G} \frac{4}{4}$

Violoncello $\text{F} \frac{4}{4}$

Birdsong $\text{H} \frac{4}{4}$

Breath Noise $\text{H} \frac{4}{4}$

f

4

S. D.

T. D.

Cym.

B. Bottle (4)

Xyl. (4)

Vib. (4)

Pad 2

Choir

Vln. 1

Vc.

Bsong

Breath

Detailed description: This page of a musical score, numbered 89, contains measures 4 through 7. The score is arranged in a vertical stack of staves. At the top, a bracket groups three percussion staves: S. D. (Snare Drum), T. D. (Tom Drum), and Cym. (Cymbal). These three staves are empty, with only vertical bar lines indicating the measure divisions. Below these are three melodic staves: B. Bottle (Bottle), Xyl. (Xylophone), and Vib. (Vibraphone). Each of these three staves begins with a treble clef, a key signature of one sharp (F#), and a measure rest. Above the first measure of each of these three staves is the number '(4)', indicating a four-measure rest. The Pad 2 staff uses a treble clef and F# key signature, starting with a measure rest followed by sustained chords in the second, third, and fourth measures. The Choir staff uses a treble clef and F# key signature, starting with a measure rest followed by a melodic line in the second, third, and fourth measures. The Vln. 1 (Violin 1) and Vc. (Violoncello) staves use a treble clef and F# key signature, starting with a measure rest followed by a melodic line in the second, third, and fourth measures. The Bsong (Bass Song) staff uses a bass clef and F# key signature, starting with a measure rest followed by sustained notes in the second, third, and fourth measures. The Breath staff uses a bass clef and F# key signature, starting with a measure rest followed by a rhythmic pattern of eighth notes in the second, third, and fourth measures.

8

S. D.

T. D.

Cym.

B. Bottle (8)

Xyl. (8)

Vib. (8)

Pad 2

Choir

Vln. 1

Vc.

Bsong.

Breath

12

S. D.

T. D.

Cym.

B. Bottle (12)

Xyl. (12)

Vib. (12)

Pad 2

Choir

Vln. 1

Vc.

Bsong.

Breath

Detailed description: This page of a musical score, numbered 91, contains measures 12 through 14. The score is arranged in a vertical stack of staves. At the top, measures 12, 13, and 14 are indicated. The first three staves are for percussion: S. D. (Snare Drum), T. D. (Tom Drum), and Cym. (Cymbal). S. D. and T. D. play a rhythmic pattern of eighth notes in measures 12 and 13, followed by a quarter note in measure 14. Cym. has a cymbal crash in measure 12 and a sustained cymbal sound in measure 13. The next three staves are for melodic instruments: B. Bottle (Bottle), Xyl. (Xylophone), and Vib. (Vibraphone). Each of these instruments has a measure rest for measures 12, 13, and 14, with a '(12)' above the rest. The Pad 2 staff features a sustained chord of two notes in all three measures. The Choir staff has a vocal line starting in measure 12. The Vln. 1 (Violin 1) and Vc. (Violoncello) staves have a melodic line starting in measure 12. The Bsong. (Bass Song) staff has a sustained note in all three measures. The Breath staff has a rhythmic pattern of eighth notes in all three measures.

15

S. D.

T. D.

Cym.

B. Bottle (16)

Xyl. (16)

Vib. (16)

Pad 2

Choir

Vln. 1

Vc.

Bsong.

Breath

18

S. D.

T. D.

Cym.

B. Bottle (20)

Xyl. (20)

Vib. (20)

Pad 2

Choir

Vln. 1

Vc.

Bsong.

Breath

21

S. D.

T. D.

Cym.

B. Bottle

Xyl.

Vib.

Pad 2

Choir

Vln. 1

Vc.

Bsong.

Breath

Detailed description: This page of a musical score, numbered 94, contains measures 21 through 23. The score is arranged in a vertical stack of staves. At the top, three percussion staves are labeled 'S. D.', 'T. D.', and 'Cym.'. Below these are three woodwind staves: 'B. Bottle' (Bottle), 'Xyl.' (Xylophone), and 'Vib.' (Vibraphone), each marked with a double bar line and a slash. The next two staves are 'Pad 2' (Pad) and 'Choir'. Below these are two string staves, 'Vln. 1' (Violin 1) and 'Vc.' (Violoncello). The bottom two staves are 'Bsong.' (Bass Song) and 'Breath'. The key signature is one sharp (F#), and the time signature is 4/4. The percussion parts feature rhythmic patterns of eighth and sixteenth notes. The woodwinds and strings play sustained notes, while the vocal parts have melodic lines. A large, faint watermark is visible in the background of the page.

24

S. D.

T. D.

Cym.

B. Bottle

Xyl.

Vib.

Pad 2

Choir

Vln. 1

Vc.

Bsong.

Breath

The musical score for page 95, measures 24-26, features the following parts and notation:

- S. D. (Snare Drum):** Measures 24-26 with a pattern of quarter notes and eighth notes.
- T. D. (Tom Drum):** Measures 24-26 with a pattern of quarter notes and eighth notes.
- Cym. (Cymbal):** Measures 24-26 with a pattern of quarter notes and eighth notes.
- B. Bottle (Bottle):** Measures 24-26 with a pattern of quarter notes and eighth notes.
- Xyl. (Xylophone):** Measures 24-26 with a pattern of quarter notes and eighth notes.
- Vib. (Vibraphone):** Measures 24-26 with a pattern of quarter notes and eighth notes.
- Pad 2 (Pad):** Measures 24-26 with a pattern of quarter notes and eighth notes.
- Choir:** Measures 24-26 with a pattern of quarter notes and eighth notes.
- Vln. 1 (Violin 1):** Measures 24-26 with a pattern of quarter notes and eighth notes.
- Vc. (Violoncello):** Measures 24-26 with a pattern of quarter notes and eighth notes.
- Bsong. (Bongos):** Measures 24-26 with a pattern of quarter notes and eighth notes.
- Breath:** Measures 24-26 with a pattern of quarter notes and eighth notes.

27

S. D.

T. D.

Cym.

B. Bottle (4)

Xyl. (4)

Vib. (4)

Pad 2

Choir

Vln. 1

Vc.

Bsong.

Breath

30

S. D.

T. D.

Cym.

B. Bottle (4)

Xyl. (4)

Vib. (4)

Pad 2

Choir

Vln. 1

Vc.

Bsong.

Breath

33

S. D.

T. D.

Cym.

B. Bottle

Xyl.

Vib.

Pad 2

Choir

Vln. 1

Vc.

Bsong.

Breath

36

S. D.

T. D.

Cym.

B. Bottle (4)

Xyl. (4)

Vib. (4)

Pad 2

Choir

Vln. 1

Vc.

Bsong.

Breath

Detailed description: This page of a musical score covers measures 36, 37, and 38. The score is arranged in a vertical stack of staves. At the top, three percussion staves are labeled 'S. D.', 'T. D.', and 'Cym.'. Below these are woodwind staves: 'B. Bottle' (Bottle), 'Xyl.' (Xylophone), and 'Vib.' (Vibraphone), each with a '(4)' above the staff. The string section includes 'Vln. 1' (Violin 1) and 'Vc.' (Violoncello). At the bottom are vocal and breath parts: 'Choir', 'Bsong.' (Bass Song), and 'Breath'. The key signature has one sharp (F#), and the time signature is 4/4. A large, faint watermark of a stylized bird or dragon is visible in the background.

39

S. D.

T. D.

Cym.

B. Bottle

Xyl.

Vib.

Pad 2

Choir

Vln. 1

Vc.

Bsong.

Breath

The musical score for page 100, measures 39-41, features the following parts and notation:

- S. D. (Snare Drum):** Measures 39-41 with a rhythmic pattern of quarter notes and eighth notes.
- T. D. (Tom Drum):** Measures 39-41 with a rhythmic pattern of quarter notes and eighth notes.
- Cym. (Cymbal):** Measures 39-41 with a rhythmic pattern of quarter notes and eighth notes.
- B. Bottle (Bottle):** Measures 39-41 with a rhythmic pattern of quarter notes and eighth notes, marked with a slash and a circled 4.
- Xyl. (Xylophone):** Measures 39-41 with a rhythmic pattern of quarter notes and eighth notes, marked with a slash and a circled 4.
- Vib. (Vibraphone):** Measures 39-41 with a rhythmic pattern of quarter notes and eighth notes, marked with a slash and a circled 4.
- Pad 2 (Pad):** Measures 39-41 with a sustained chord.
- Choir:** Measures 39-41 with a sustained chord.
- Vln. 1 (Violin 1):** Measures 39-41 with a sustained chord.
- Vc. (Violoncello):** Measures 39-41 with a sustained chord.
- Bsong. (Bass Song):** Measures 39-41 with a sustained chord.
- Breath:** Measures 39-41 with a rhythmic pattern of quarter notes and eighth notes.

42

S. D.

T. D.

Cym.

B. Bottle (4)

Xyl. (4)

Vib. (4)

Pad 2

Choir

Vln. 1

Vc.

Bsong.

Breath

Detailed description of the musical score: The score is for measures 42, 43, and 44. The top three staves (S. D., T. D., Cym.) are in a 2/4 time signature. S. D. and T. D. play a rhythmic pattern of quarter notes and eighth notes. Cym. has rests. B. Bottle, Xyl., and Vib. are marked with a slash and a vertical line, indicating they are silent. Pad 2 plays sustained chords. Choir has a vocal line. Vln. 1 and Vc. have melodic lines. Bsong. has a long note with a slur. Breath has a rhythmic pattern of eighth notes.

45

S. D.

T. D.

Cym.

B. Bottle

Xyl.

Vib.

Pad 2

Choir

Vln. 1

Vc.

Bsong.

Breath

Detailed description: This page of a musical score covers measures 45, 46, and 47. The percussion section includes Snare Drum (S. D.), Tom Drum (T. D.), and Cymbal (Cym.), with a consistent rhythmic pattern of quarter notes and eighth notes. The woodwind section features Bassoon (B. Bottle), Xylophone (Xyl.), and Vibraphone (Vib.), each playing a melodic line with accents and repeat signs. The string section consists of Violin 1 (Vln. 1) and Violoncello (Vc.), both playing sustained notes with long phrasing. The vocal parts include a Choir with sustained notes, a Bsong part with sustained notes, and a Breath part with a rhythmic pattern of eighth notes. A large, faint watermark is visible in the background of the score.

48

S. D.

T. D.

Cym.

B. Bottle

Xyl.

Vib.

Pad 2

Choir

Vln. 1

Vc.

Bsong.

Breath

(4)

(4)

(4)

51

S. D.

T. D.

Cym.

B. Bottle (4)

Xyl. (4)

Vib. (4)

Pad 2

Choir

Vln. 1

Vc.

Bsong.

Breath

Detailed description: This page of a musical score, numbered 104, begins at measure 51. It features a variety of instruments and voices. The percussion section includes S. D. (Snare Drum), T. D. (Tom Drum), and Cym. (Cymbal). The woodwinds consist of B. Bottle (Bottle), Xyl. (Xylophone), and Vib. (Vibraphone). The strings include Vln. 1 (Violin I) and Vc. (Violoncello). The vocal and choral parts are labeled Bsong. (Bass Song) and Choir. The Breath part is represented by a series of rhythmic notes. The score is written in a key with one sharp (F#) and a common time signature. A large, faint watermark of a hand holding a musical instrument is visible in the background.

54

S. D.

T. D.

Cym.

B. Bottle (4)

Xyl. (4)

Vib. (4)

Pad 2

Choir

Vln. 1

Vc.

Bsong.

Breath

57

S. D.

T. D.

Cym.

B. Bottle

Xyl.

Vib.

Pad 2

Choir

Vln. 1

Vc.

Bsong.

Breath

60

S. D.

T. D.

Cym.

B. Bottle

Xyl.

Vib.

Pad 2

Choir

Vln. 1

Vc.

Bsong.

Breath

The musical score for page 107, measures 60-62, features the following parts and notation:

- S. D. (Snare Drum):** Measures 60-62 with a pattern of quarter notes and eighth notes.
- T. D. (Tom Drum):** Measures 60-62 with a pattern of quarter notes and eighth notes.
- Cym. (Cymbal):** Measures 60-62 with a pattern of quarter notes and eighth notes.
- B. Bottle (Bottle):** Treble clef, key signature of one sharp (F#). Measures 60-62 with a pattern of quarter notes and eighth notes, marked with a circled 4.
- Xyl. (Xylophone):** Bass clef, key signature of one sharp (F#). Measures 60-62 with a pattern of quarter notes and eighth notes, marked with a circled 4.
- Vib. (Vibraphone):** Treble clef, key signature of one sharp (F#). Measures 60-62 with a pattern of quarter notes and eighth notes, marked with a circled 4.
- Pad 2 (Pad):** Treble clef, key signature of one sharp (F#). Measures 60-62 with a pattern of quarter notes and eighth notes, marked with a circled 4.
- Choir:** Treble clef, key signature of one sharp (F#). Measures 60-62 with a pattern of quarter notes and eighth notes.
- Vln. 1 (Violin 1):** Treble clef, key signature of one sharp (F#). Measures 60-62 with a pattern of quarter notes and eighth notes.
- Vc. (Violoncello):** Bass clef, key signature of one sharp (F#). Measures 60-62 with a pattern of quarter notes and eighth notes.
- Bsong. (Bass Song):** Treble clef, key signature of one sharp (F#). Measures 60-62 with a pattern of quarter notes and eighth notes.
- Breath:** Treble clef, key signature of one sharp (F#). Measures 60-62 with a pattern of quarter notes and eighth notes.

63

S. D.

T. D.

Cym.

B. Bottle (4)

Xyl. (4)

Vib. (4)

Pad 2

Choir

Vln. 1

Vc.

Bsong.

Breath

66

S. D.

T. D.

Cym.

B. Bottle

Xyl.

Vib.

Pad 2

Choir

Vln. 1

Vc.

Bsong.

Breath