

BAB III

METODE PENCIPTAAN KARYA

3.1 Deskripsi Karya

Karya ini mempunyai judul “Kucing Hoki” yang diciptakan sesuai dengan alur legenda kucing hoki. Berikut ini terdapat deskripsi karya “Kucing Hoki” yang akan diproduksi:

3.1.1 Jenis Karya

Jenis karya ini merupakan penciptaan. Karya ini berjudul “Kucing Hoki” yang terinspirasi dari pajangan kucing hoki dan diciptakansesuai dengan alur legenda kucing hoki di Jepang. Karya “Kucing Hoki” memiliki genre musik pop dan menggunakan tangga nada diatonis dan pentatonis *hirajoshi* dengan perubahan tempo dan dinamika. Teknik musical yang digunakan yaitu *repetisi*, *imitasi*, modulasi dan perubahan dinamika dan tempo serta terdapat penggunaan *sound effect* kucing dan petir.

3.1.2 Media

Media yang digunakan pada karya “Kucing Hoki” berjumlah enam instrumen musik yaitu carumba melodi, carumba

bas dua buah, bas elektrik, *floor drum* dan *cymbal crash*. Berikut penjelasan lebih detailnya:

1. Carumba melodi sebanyak satu buah. Carumba atau calung arumba merupakan instrumen musik bambu tradisional Jawa Barat yang bentuknya menyerupai calung renteng dan tersusun dari tabung-tabung bambu secara sejajar bertangga nada diatonis (Daryana & Murwaningrum, 2019). Carumba melodi pada karya "Kucing Hoki" memiliki jangkauan nada E3 sampai A5.



Gambar 19. Jangkauan Nada Carumba Melodi
(Dokumen: Fotografer Abdullah Tria Gumelar, Februari 2025)

Carumba melodi dimainkan dengan cara dipukul secara bersamaan maupun secara bergantian antara tangan kanan dan kiri menggunakan sepasang *stick* atau pemukul. Pada bagian ujung pemukul dililit oleh karet ban sebanyak tiga lapis agar tebal. Karena semakin tebal lapisan karetnya maka akan semakin

bagus kualitas pemukulnya. Sehingga ketika memukul carumba baik dengan dinamika lembut maupun nyaring akan menghasilkan suara atau nada yang lebih jelas terdengar karena pantulan dari karet yang tebal tersebut. Jenis pukulan yang digunakan yaitu getaran (*roll*) untuk memainkan not-not yang bernilai panjang.



Gambar 20. Stick atau Pemukul Carumba
(Dokumen: Fotografer Abdullah Tria Gumelar, April 2025)

2. Carumba bas sebanyak dua buah. Kedua carumba ini memiliki jangkauan nada yang sama. Carumba bas kesatu memiliki jangkauan nada F#2 sampai A4.



Gambar 21. Jangkauan Nada Carumba Bas 1
(Dokumen: Fotografer Abdullah Tria Gumelar, Februari 2025)

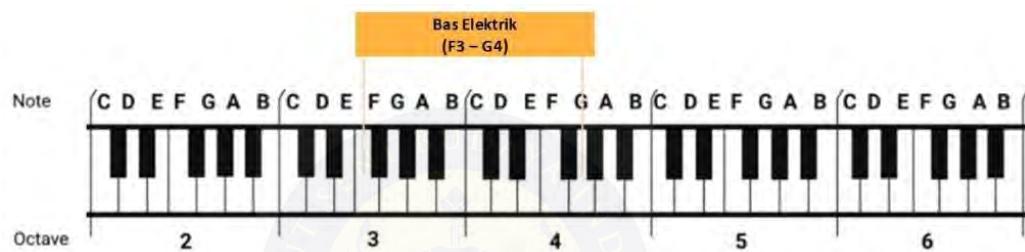
Sama seperti carumba melodi, carumba bas juga dimainkan dengan cara dipukul bersamaan atau bergantian antara tangan kiri dan kanan menggunakan sepasang *stick* atau pemukul. Kualitas pemukulnya sama dengan pemukul carumba melodi yaitu pada bagian ujungnya dililit oleh karet sebanyak empat lapis. Sehingga pemukulnya tebal dan menghasilkan suara atau nada yang lebih jelas saat memainkan carumba bas dengan dinamika lembut maupun nyaring. Jenis pukulannya menggunakan yaitu getaran (*roll*) untuk memainkan not-not yang bernilai panjang.

Carumba bas kedua juga memiliki jangkauan nada yang sama dengan carumba bas kesatu yaitu dari F[#]2 sampai A4.



Gambar 22. Jangkauan Nada Carumba Bas 2
(Dokumen: Fotografer Abdullah Tria Gumelar, Februari 2025)

3. Bas elektrik sebanyak satu buah. Bas elektrik adalah alat musik dawai yang menggunakan listrik untuk memperbesar suaranya dimana bentuknya mirip dengan gitar elektrik tetapi memiliki tubuh yang lebih besar, leher yang lebih panjang dan memiliki empat senar (Muda, 2014). Bas elektrik pada karya "Kucing Hoki" memiliki jangkauan nada dari F3 sampai G4.



Gambar 23. Jangkauan Nada Bass Elektrik
(Dokumen: Koleksi Abdullah Tria Gumelar, Februari 2025)

4. *Floor Drum* sebanyak satu buah. *Floor Drum* merupakan instrumen perkusi dan merupakan salah satu bagian dari instrumen *drum* yang dimainkan menggunakan sepasang *stick drum* yang terbuat dari kayu.



Gambar 24. Stick Drum
(Dokumen: Fotografer Abdullah Tria Gumelar, April 2025)

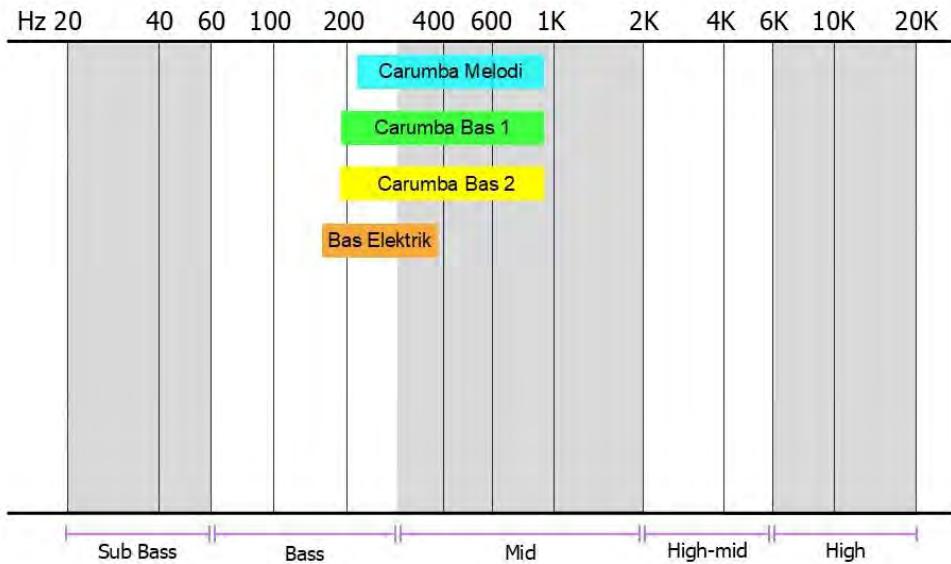
Floor Drum atau sering disebut juga *Floor Tom-tom* merupakan salah satu bagian utama dari instrumen *drum* yang berbentuk

seperti gendang dan memiliki ukuran yang lebih besar serta suara yang lebih dalam/rendah dibandingkan instrumen tom-tom lainnya (Muda, 2014).

5. *Cymbal Crash* sebanyak satu buah. *Cymbal Crash* merupakan instrumen perkusi dan merupakan salah satu bagian dari instrumen *drum*. *Cymbal Crash* terbuat dari logam kuningan yang diletakkan di atas *stand* atau tiang dan menghasilkan suara lebih keras dan tajam (Aldiano, 2005). Instrumen ini juga dimainkan menggunakan sepasang *stick drum* yang terbuat dari kayu.

Berdasarkan penjelasan media pada paragraf sebelumnya, maka instrumen yang digunakan dalam karya "Kucing Hoki" berjumlah enam buah. Perbandingan antara instrumen musik bambu dengan instrumen lainnya yaitu sebanyak tiga buah atau 50% menggunakan instrumen musik bambu yaitu carumba melodi, carumba bas 1 dan 2. Kemudian sisanya sebanyak tiga buah atau 50% menggunakan instrumen musik Barat atau non bambu yaitu bas elektrik, *floor drum* dan *cymbal crash*.

Melalui penggunaan instrumen, maka karya ini memiliki rentang frekuensi sebagai berikut:



Gambar 25. Range Frekuensi Instrumen
(Dokumen: Koleksi Abdullah Tria Gumelar, Februari 2025)

Berdasarkan *range* di atas, setiap instrumennya memiliki frekuensi masing-masing sesuai dengan jangkauan nada yang digunakan:

1. Carumba melodi memiliki frekuensi 220 – 880 Hz.
2. Carumba bas 1 dan 2 memiliki frekuensi 195 – 880 Hz.
3. Bas elektrik memiliki frekuensi 175 – 392 Hz.

Sehingga karya “Kucing Hoki” ini menggunakan frekuensi *bass* (*low* frekuensi) dan *middle* frekuensi.

Pemilihan instrumen didasari oleh fokus bidang ilmu yang harus menggunakan instrumen bambu. Namun, pemilihan instrumen bambu tersebut juga bertujuan untuk memenuhi rentang frekuensi, sehingga musik bukan hanya fokus pada *middle* frekuensi atau *high* frekuensi saja. *Low* frekuensi penting dalam karya ini,

terlebih untuk menciptakan kesan bunyi mencekam atau “*horror*”.

Penguatan pada *low* frekuensi ditambahkan dengan instrumen bas elektrik.

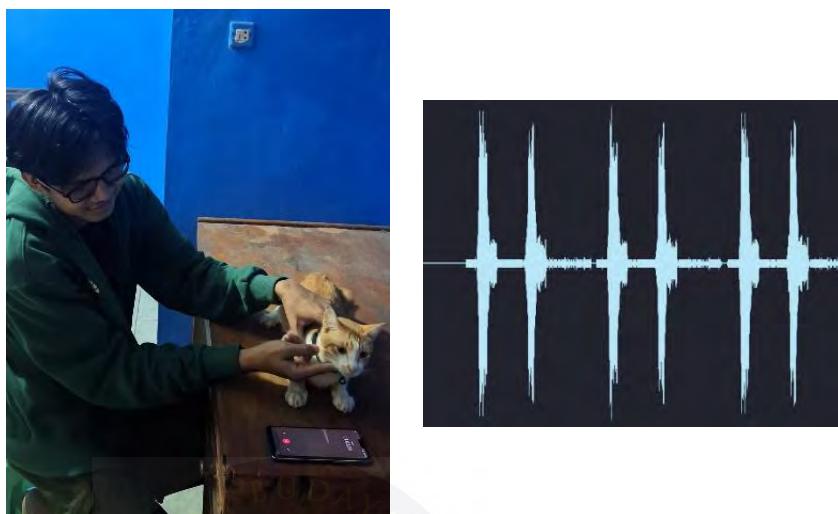
Pemilihan instrumen juga didasari oleh kompositori dari setiap instrumennya sehingga dapat menghasilkan bunyi sesuai dengan yang diinginkan serta sesuai dengan tema karyanya “Kucing Hoki”. Berikut penjelasan kompositori setiap instrumennya:

1. Carumba melodi mempunyai timbre suara yang *light* atau terang dan *breedy* atau nyaring. Carumba melodi ini menghasilkan efek suara ringan dan *ruang/reverb* yang sedikit melengking karena nada yang digunakan lebih tinggi daripada instrumen yang lain.
2. Carumba bas 1 mempunyai timbre yang *dull* atau tumpul tetapi juga ada timbre *light* atau terang, karena frekuensi nadanya berada di *middle* frekuensi dan terkadang posisinya mengisi suara satu bergantian dengan carumba melodi.
3. Carumba bas 2 mempunyai timbre yang *dull* atau tumpul tetapi menghasilkan efek suara yang *harsh* atau kasar, serta menghasilkan *ruang/reverb* yang menggema karena posisi instrumennya sebagai pengiring atau *rhythm*.

4. Bas elektrik mempunyai timbre suara yang *dull* atau tumpul tetapi menghasilkan efek yang lembut dibandingkan dengan *floor drum*. Tetapi bas elektrik ini tetap menghasilkan suara yang mencekam karena banyak menggunakan nada rendah dan berada di *low* frekuensi. Selain itu menghasilkan ruang/*reverb* yang sedikit menggema.
5. *Floor drum* mempunyai timbre suara yang *dull* atau tumpul dan menghasilkan efek dan ruang/*reverb* sedikit menggema seperti sedang di dalam gua pada saat instrumennya dipukul, sehingga menghasilkan tekstur suara yang kelam dan sedikit kasar untuk menambah kesan menegangkan pada karya ini.
6. *Cymbal crash* mempunyai timbre suara yang *harsh* atau kasar dan menghasilkan tekstur suara yang kasar pula sehingga dapat memberikan efek dan ruang/*reverb* yang mengagetkan saat dipukul. Maka dari itu instrumen *cymbal crash* ini dapat mengisi bagian-bagian yang mencekam, terutama pada bagian III dan IV karena ada suara kucing dan petir yang mengagetkan.

Selain itu, media yang akan digunakan dalam karya “Kucing Hoki” yaitu *sound effect* kucing dan petir. Penulis melakukan perekaman secara langsung, yaitu merekam suara

kucing peliharaan yang ada di rumah bernama Oci dan merekam suara petir ketika hujan.



Perekaman: Jumat, 20 Desember 2024

Gambar 26. *Sound Effect Kucing*
(Dokumen: Koleksi Abdullah Tria Gumelar, Desember 2024)



Perekaman: Selasa, 28 Januari 2025

Gambar 27. *Sound Effect Petir*
(Dokumen: Koleksi Abdullah Tria Gumelar, Januari 2025)

3.1.3 Durasi

Karya “Kucing Hoki” memiliki durasi keseluruhan 10 menit 55 detik.

3.1.4 Bentuk dan Penyampaian Karya

Bentuk karya “Kucing Hoki” dibagi menjadi empat bagian terinspirasi dari karya musik klasik berjudul “Simfoni No. 40” yang diciptakan oleh Wolfgang Amadeus Mozart pada tahun 1788 (Diah K, 2008). Pada karya “Simfoni No. 40” terdiri dari empat bagian yaitu bagian I *Molto Allegro*, bagian II *Andante*, bagian III *Minuetto* dan bagian IV (*Finale*) *Allegro assai* (Diah K, 2008). Berlandaskan pada karya “Simfoni No. 40”, karya “Kucing Hoki” dibagi menjadi empat bagian yang berisi alur cerita atau legenda kucing hoki dari awal sampai akhir.

1. Bagian I menggambarkan awal dalam legenda kucing hoki, yaitu seorang prajurit Li Naotaka yang melakukan perjalanan melewati hutan dengan berjalan kaki. Bagian I ini memiliki suasana santai dengan melodi yang memiliki kesan musik tradisional Jepang yang terinspirasi dari musik *game* atau permainan yang berasal dari Jepang bernama Ninja Heroes.
2. Bagian II menggambarkan prajurit Li Naotaka yang berlari di hutan untuk mencari tempat berteduh karena tiba-tiba turun hujan. Kemudian prajurit Li Naotaka berteduh di bawah pohon sehingga memiliki suasana musical yang berbeda dari bagian

sebelumnya yang diwujudkan dengan perubahan tempo yang semakin cepat dan dinamika yang agak nyaring. Serta terdapat penggunaan teknik pengolahan motif untuk memperjelas penggambaran ceritanya yaitu *repetisi* untuk menggambarkan gerak langkah kaki prajurit Li Naotaka yang berlari secara berulang untuk mencari tempat berteduh.

3. Bagian III menggambarkan prajurit Li Naotaka yang sedang berteduh di bawah pohon tiba-tiba mendengar suara kucing, lalu prajurit Li Naotaka tersebut menghampiri kucing yang memanggil di Kuil Gotokuji. Bagian ini memiliki teknik pengolahan motif untuk memperjelas penggambaran ceritanya yaitu *imitasi* untuk menggambarkan tangan kucing hoki yang meniru perilaku manusia yaitu memanggil dengan mengangkat sebelah tangan serta *sound effect* kucing untuk memperjelas adanya kucing yang memanggil.
4. Bagian IV menggambarkan prajurit Li Naotaka yang berada di kuil Gotokuji bersama kucing, tiba-tiba ada petir yang menyambar pohon tempat prajurit berteduh tadi. Lalu prajurit Li Naotaka tersadar telah berhasil selamat dan merasa beruntung karena dipanggil oleh kucing tersebut. Kemudian prajurit Li

Naotaka memberikan sumbangan kepada Kuil Gotokuji sebagai ucapan terima kasih. Bagian IV ini memiliki suasana kaget dan mencekam, serta menggunakan *sound effect* petir terutama untuk memperjelas adegan petir menyambar pohon bekas tempat berteduh prajurit.

Penyampaian karya “Kucing Hoki” menggunakan media yang berjumlah enam buah instrumen musik yang dimainkan oleh lima orang. Sehingga dalam pertunjukannya dinamakan ansambel instrumen kwintet, yaitu suatu sajian musik yang menampilkan lima orang bermain instrumennya masing-masing secara bersama-sama.

3.2 Obyek Karya dan Analisa Obyek

Legenda kucing hoki akan diangkat ke dalam sebuah karya musik. Dimana dalam pembuatan karyanya, terutama obyeknya berasal dari unsur non musical yang harus diubah menjadi musical, sehingga dalam proses pembuatannya harus menempuh beberapa langkah, diantaranya yaitu:

3.2.1 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam pembuatan karya ini, yaitu:

1. Pengamatan Langsung (Observasi)

Penulis melakukan pengamatan langsung tentang kucing hoki yang ada di sekitar tempat tinggal penulis. Hasil pengamatan yaitu adanya budaya memajang kucing hoki di toko atau tempat usaha yang pemiliknya merupakan keturunan Cina. Padahal sebenarnya kucing hoki ini berasal dari Jepang.

2. Studi Pustaka

Penulis melakukan studi pustaka dari berbagai sumber yaitu sumber tertulis dan audio visual.

a. Sumber Tertulis

Penulis mencari dan membaca serta memahami tentang pemaparan karya musik yang idenya berasal dari non musical yaitu seperti dari jurnal *online*. Salah satunya yaitu jurnal berjudul "Metamorfosis Kupu-kupu: Sebuah Komposisi Musik" yang ditulis oleh Amiruddin Sitompul. Jurnal ini menceritakan tentang proses penciptaan komposisi musik yang idenya berasal dari non musical tepatnya dari lingkungan sekitar yaitu perkembangbiakan kupu-kupu yang disebut metamorfosis. Kemudian metamorfosis kupu-

kupu tersebut ditransformasikan dan diwujudkan ke dalam sebuah karya musik (Sitompul, 2017).

Selain itu penulis mencari tentang asal usul kucing hoki dari artikel *online* berjudul “Maneki Neko: Japan’s Beckoning Cat” yang diterbitkan oleh SFO Museum. Artikel tersebut menceritakan asal usul pajangan kucing hoki atau *maneki neko* dipercaya sebagai pembawa keberuntungan. Di dalam artikel tersebut juga menceritakan bagaimana pajangan kucing hoki diproduksi di Jepang lalu dieksport ke berbagai negara (Phung, 2018).

b. Audio Visual

Penulis mencari referensi berupa karya musik secara *online* melalui situs web berbagi video bernama YouTube. Salah satu video yang dijadikan sumber adalah video tentang legenda kucing hoki berbentuk film animasi karya Tunasermo berjudul “Maneki Neko” (Tunasermo, 2018). Dari video tersebut, penulis bisa membayangkan alur serta adegan dalam legendanya dengan lebih jelas serta lebih mudah untuk mewujudkan suasana dalam adegannya ke dalam sebuah karya musik.

3.2.2 Perencanaan Konsep Kreatif dan Konsep Teknis

Karya ini berjudul "Kucing Hoki" yang mengangkat legenda kucing hoki dari Jepang sebagai inti karyanya. Perencanaan konsep kreatif pada karya ini yaitu membawakan musik dengan nuansa Jepang yang kental menggunakan tangga nada pentatonis *hirajoshi* yang berasal dari Jepang dimana sesuai dengan tema karya ini yaitu legenda kucing hoki yang berasal dari Jepang. Konsep teknisnya yaitu terdapatnya melodi pada bagian IV yang menggunakan tangga nada pentatonis Jepang yaitu *hirajoshi A minor* dan *B minor*.

Perencanaan konsep kreatif selanjutnya yaitu mewujudkan adegan tokoh utama dalam legenda kucing hoki ke dalam karya. Sehingga konsep teknisnya yaitu menggunakan teknik pengolahan motif *repetisi* pada bagian II & IV sebagai perwujudan adegan dari langkah kaki prajurit yang sedang berlari untuk mencari tempat berteduh. Serta menggunakan teknik pengolahan motif *imitasi* pada bagian III sebagai perwujudan tangan kucing hoki yang memanggil dengan mengangkat sebelah tangan seperti sedang meniru manusia.

Perencanaan konsep kreatif yang terakhir yaitu menggunakan *sound effect* untuk memperjelas adegan klimaks atau puncak cerita dalam karya “Kucing Hoki”. *Sound effect* yang digunakan yaitu suara kucing pada bagian III dan suara petir pada bagian IV.

3.2.3 Proses Produksi Karya

Proses memproduksi karya “Kucing Hoki” terdiri dari beberapa tahapan. Dimana tahapan yang digunakan merupakan aplikasi dari tahapan proses kreatif yang diformulakan oleh Graham Wallas (Rusdi, 2018):

1. Persiapan (*Preparation*): Penulis mencari dan mengumpulkan sumber referensi karya musik dari berbagai sumber, seperti membaca jurnal dan membuka *website* yaitu YouTube. Penulis mendengarkan musik yang berkaitan dengan *lucky cat* dan *maneki neko* dari YouTube, karya Happy Beat Acadey berjudul “The Lucky Cat” (Acadey, 2024), karya DRMAGDN berjudul “Lucky Cat” (Network, 2020) serta karya Kittin yang berjudul “Maneki Neko” (Kittin, 2013). Kemudian penulis mencari dan menonton video animasi tentang legenda kucing hoki karya

Tunasermo yang berjudul “Maneki Neko” (Tunasermo, 2018).

Penulis juga mendengarkan musik yang mengangkat legenda seperti karya yang berjudul “Six Metamorphosis after Ovid” (Mozaic, 2017). Selain itu, penulis juga membaca jurnal, artikel dan buku yang mengangkat tentang kucing hoki, budaya memajang kucing hoki, legenda kucing hoki serta asal-usul kucing hoki. Pada tahap ini penulis akan membagi karya menjadi empat bagian seperti musik klasik, khususnya terinspirasi dari karya “Simfoni No. 40” ciptaan Wolfgang Amadeus Mozart yang terdiri dari bagian I, II, III dan IV (Diah K, 2008). Penulis berencana untuk menggunakan tangga nada pentatonis Jepang terutama pada bagian IV yang merupakan klimaks dari karya ini, dimana idenya berasal dari kebiasaan penulis yang sering mendengarkan musik tradisional Jepang dari *game* yang sering dimainkan oleh penulis, salah satunya Ninja Heroes. Kemudian pada bagian II dan bagian IV penulis mendapatkan ide yang berasal dari musik yang memiliki nuansa musik tradisional Jepang terlihat dari instrumen yang dimainkan dalam karya musiknya yaitu karya ShogunF berjudul “Akumu” (ShogunF, 2023) dan “Jigokuraku” (ShogunF, 2023). Serta musik yang

memiliki nuansa perang yaitu karya Adrian von Ziegler berjudul “Hual Hadi” (Ziegler, 2013) dan karya Jamie Salisbury berjudul “Epic China” (Salisbury, 2014).

2. Inkubasi (*Incubation*): Merupakan proses terpisahnya pengkarya dengan objek karya. Penulis berhenti sejenak dan tidak melanjutkan pencarian sumber referensi, seakan-akan melepaskan diri sementara waktu. Tetapi mematangkan dan mengelola ide berdasarkan sumber yang sudah dicari atau melakukan penggeraman ide. Penulis menyimpan ide karya ini untuk sementara dengan berbekal bahwa sudah mendapatkan banyak informasi mengenai kucing hoki pada tahap persiapan/*preparation* serta sudah mempunyai rencana akan menggunakan tangga nada pentatonis Jepang.

3. Iluminasi (*Illumination*): Proses penemuan ide sebelum diwujudkan atau direalisasikan. Pada tahap ini, penulis menemukan ide untuk menjadikan referensi musik serta *soundtrack* dalam *game* yang sering penulis mainkan yaitu bernama Ninja Heroes. Sehingga penulis memutuskan untuk membuat motif melodi yang terinspirasi dari lagu “Sakura’s Theme” serta dari *soundtrack* game Ninja Heroes yang

dimasukkan pada bagian I karya Kucing “Hoki”. Selain itu penulis juga menentukan penggunaan teknik pengolahan motif *imitasi* pada bagian III karya “Kucing Hoki”. Motif imitasi ini sebagai perwujudan pajangan kucing hoki yang memanggil dengan mengangkat sebelah tangan seperti meniru manusia.

4. Verifikasi (*Verification*): Memastikan karya ini layak untuk diwujudkan atau direalisasikan. Pada tahap ini penulis melakukan konsultasi dengan dosen lalu berdiskusi dan tanya jawab dengan teman-teman mahasiswa, kerabat dan sebagainya.
5. Aplikasi: mengaplikasikan atau melakukan *input* melodi yang telah dibuat ke dalam perangkat lunak atau *software Digital Audio Work Station* (DAW) bernama Music Writer. Sehingga menghasilkan partitur berupa partitur atau notasi balok karya “Kucing Hoki”. Setelah itu mengaplikasikan melodi dalam partitur yang telah dibuat di *software* DAW ke dalam instrumen musik. Tentunya memerlukan latihan yang sangat intens dan rutin karena pasti terdapat kesulitan saat mengaplikasikan melodi dari *software* DAW ke instrumen secara langsung.
6. Evaluasi: Pada tahap ini yaitu melakukan identifikasi apakah ada hal-hal yang perlu diubah, ditata ulang ataupun diperbaiki untuk

menghasilkan suatu komposisi musik yang utuh dan memiliki nilai tertentu, dimana evaluasi ini berasal dari proses bimbingan dengan dosen pembimbing.

