

# Inovasi dalam Seni: Eksplorasi Alat Elektronik Non-Konvensional di Karya 'Dipoyok Dilebok'

Harry Haryono<sup>1</sup>, Otin Martini<sup>2</sup>, Nurudin<sup>3</sup>, Melsya Firtikasari<sup>4</sup>, Yudhistira Rejki Firdaus<sup>5</sup>  
<sup>1,2,3</sup>Program Pendidikan Seni Pascasarjana ISBI Bandung, <sup>4</sup> PGSD Universitas Nusa Putra Sukabumi,  
<sup>5</sup>Jurusan Seni Karawitan Fakultas Seni Pertunjukan ISBI Bandung  
harryarrome@gmail.com<sup>1</sup>, otinmartini2@gmail.com<sup>2</sup>, noer1967@gmail.com<sup>3</sup>  
[firtikasaramelsya@gmail.com](mailto:firtikasaramelsya@gmail.com)<sup>4</sup>, yudhistira.rejki@isbi.ac.id<sup>5</sup>

**Abstrak :** Bunyi-bunyi alam sekitar, jika didengar dengan seksama, memiliki paduan yang sangat musical. Tidak mengherankan jika banyak komponis, baik secara sadar maupun tidak, terinspirasi oleh alam dalam menciptakan karya musik. Setiap komponis tidak dapat mengabaikan pengaruh fenomena bunyi yang terjadi di sekitarnya. Fenomena bunyi ini memiliki sudut pandang yang luas; tidak hanya mencakup suara yang terdengar, tetapi juga yang “tidak berbunyi” yang dapat dirasakan dan ditafsirkan sebagai fenomena musical. Ferruccio Busoni mengemukakan bahwa semua karya seni, pada inti dan bentuk pernyataan akhirnya, akan menuju satu tujuan: mencitrakan kembali alam dan menafsir ulang apa yang dirasakan manusia (Suka Hardjana, 2003:50). Persoalan yang muncul adalah bagaimana fenomena bunyi-bunyi alam dapat direkayasa oleh komponis dan diterima oleh pendengar sebagai musik. Seperti yang diungkapkan oleh Slamet Abdul Sjukur, “sesuatu yang terdengar dapat dianggap sebagai musik ketika kita memperhatikan dan memperlakukannya sebagai musik.” Dengan demikian, betapa pun hebatnya suatu karya musik, ia akan tetap menjadi fenomena bunyi belaka jika tidak diperhatikan atau diperlakukan sebagai musik. Ungkapan ini dapat ditafsirkan sebagai kritik terhadap sikap masyarakat yang sering kali pasif dalam memahami atau mengapresiasi karya musik. Cara pandang yang terbatas dalam mengenali atau memahami karya musik sering menyebabkan kesalahpahaman, terutama dalam komunikasi antara komponis, karya musik, dan penonton. Aspek-aspek di atas penting untuk dipertimbangkan dalam proses penciptaan karya ini. Saya tidak bermaksud menciptakan karya musik yang disesuaikan dengan selera masyarakat umum. Sebaliknya, gejala-gejala yang terjadi di masyarakat, yang membentuk selera umum, menjadi inspirasi menarik dalam berkarya. Pemikiran dan gagasan saya akan dituangkan melalui karya musik sebagai reaksi terhadap fenomena yang saya rasakan di lingkungan sekitar. Judul karya ini adalah “Di Poyok Di Lebok” (dalam bahasa Indonesia, “Di Poyok Di Lebok” berarti Dipoyok = diolok-olok, Dilebok = dimakan, dalam bahasa Sunda yang sangat kasar). Judul ini mencerminkan perasaan saya yang akhir-akhir ini dikepung oleh arus informasi dari berbagai arah, serta kemunafikan orang-orang dalam mengemukakan pemikiran dengan standar ganda, tanpa mengetahui sumber berita yang sebenarnya. Penjelasan lebih lanjut mengenai karya ini akan diuraikan dalam pertunjukan karya saya yang sudah dipublikasi dalam dokumentasi pertunjukan Pekan Komponis Indonesia dengan tema Eksperimentasi Musik Elektronik Dewan Kesenian Jakarta yang diadakan pada tahun 2016 di kanal youtube <https://www.youtube.com/watch?v=RkMnYV3JK-A>.

**Kata Kunci :** musik eksperimental, seni elektronik, instrumen non-konvensional, Wiimote, semiotika musik.

## PENDAHULUAN

Dalam ranah seni suara dan musik elektronik, muncul kebutuhan mendesak untuk melampaui batas-batas konvensional yang selama ini mendikte cara seniman berinteraksi dengan instrumen. Alat musik elektronik konvensional, meskipun canggih, sering kali membatasi ekspresi karena telah memiliki struktur, fungsi, dan estetika yang baku. Seorang seniman yang ingin mengeksplorasi suara sebagai bentuk pemikiran dan perenungan membutuhkan medium yang lebih terbuka, lentur, dan bisa ditafsir ulang sesuai kebutuhan kreatif. Kebutuhan untuk mendobrak batas ini bukan sekadar persoalan teknis, melainkan berkaitan erat dengan kebebasan artistik dan keinginan untuk menciptakan hubungan baru antara tubuh, suara, ruang, dan teknologi. Melalui pendekatan eksperimental dan penggunaan perangkat non-konvensional—seperti Wiimote, sensor gerak, atau alat hasil modifikasi—seniman dapat merancang sendiri cara kerja, interaksi, dan estetika bunyi yang tidak bisa diwujudkan melalui perangkat standar. Inilah bentuk perlawanannya terhadap homogenisasi alat musik elektronik, sekaligus usaha membebaskan proses penciptaan dari kungkungan format yang sudah ada.

## METODOLOGI

Penelitian ini menggunakan pendekatan **kualitatif** dengan metode utama **penelitian berbasis praktik seni** (*Practice-Based Research*), serta didukung oleh pendekatan **fenomenologi** dan **etnografi suara** (*sound ethnography*). Pemilihan metode ini bertujuan untuk mengungkap proses kreatif, pengalaman performatif, serta pemaknaan terhadap penggunaan alat elektronik non-konvensional sebagai media ekspresi artistik berbasis bunyi lingkungan.

### 1. Practice-Based Research (Penelitian Berbasis Praktik Seni)

Metode ini memusatkan perhatian pada proses penciptaan karya “dipoyok dilebok” sebagai inti dari proses penelitian. Dalam konteks ini, peneliti juga berperan sebagai praktisi—yakni seniman atau komposer—yang menjadikan karya seni sebagai wujud nyata dari eksplorasi dan refleksi terhadap fenomena artistik.

Pendekatan ini menjelaskan bagaimana perangkat Wiimote digunakan dalam performans, bagaimana teori soundscape membentuk gagasan konseptual, serta bagaimana tubuh, teknologi, dan lingkungan bunyi berinteraksi secara performatif dalam karya.

### 2. Fenomenologi

Pendekatan fenomenologi digunakan untuk menggali makna subjektif dan pengalaman perceptual yang dialami oleh seniman saat menciptakan dan menampilkan karya. Fokus utamanya adalah persepsi tubuh terhadap suara dan ruang, serta pengalaman batin saat berinteraksi dengan perangkat teknologi dalam konteks performatif. Melalui pendekatan ini, karya *“Dipoyok Dilebok”* dianalisis sebagai bentuk respon terhadap pengalaman emosional, sosial, dan auditori, yang kemudian dimaterialkan dalam bentuk bunyi dan gerakan. Fenomenologi memberi ruang untuk menafsirkan hubungan antara kesadaran tubuh, afeksi personal, dan teknologi sebagai perpanjangan ekspresi diri.

### 3. Etnografi Suara (Sound Ethnography)

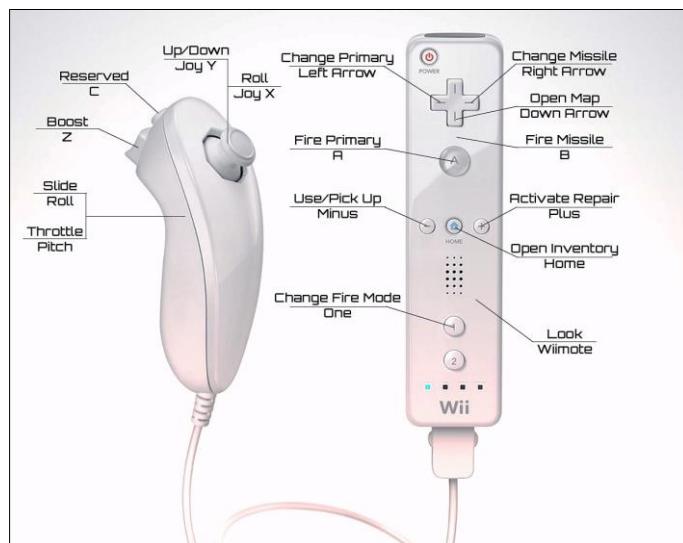
Etnografi suara berfungsi untuk mendokumentasikan dan memaknai lanskap bunyi yang menjadi dasar penciptaan karya. Dalam konteks ini, suara lingkungan—baik yang berasal dari alam, urban, maupun interferensi elektromagnetik—tidak dipandang sebagai latar belakang pasif, melainkan sebagai materi kreatif aktif yang membentuk struktur dan makna musical.

## PEMBAHASAN

### 1. Landasan Konseptual: Teori Lanskap Bunyi (Soundscape Theory)

Salah satu fondasi penting dalam penciptaan karya ini berasal dari teori soundscape yang dikembangkan oleh R. Murray Schafer, seorang komponis dan pemikir musik asal Kanada. Dalam teorinya, Schafer memperkenalkan konsep soundscape sebagai lanskap bunyi yang membentuk pengalaman manusia terhadap ruang dan lingkungan sekitarnya. Ia berpendapat bahwa bunyi bukan hanya sekadar latar belakang pasif dalam kehidupan sehari-hari, tetapi merupakan bagian integral dari budaya, identitas ruang, dan kesadaran ekologis manusia. Schafer membedakan antara hi-fi soundscape (lingkungan suara dengan kejernihan akustik tinggi, seperti di alam terbuka atau pedesaan) dan lo-fi soundscape (lingkungan suara yang penuh kebisingan, seperti kota modern, di mana detail-detail suara individu saling tumpang tindih).

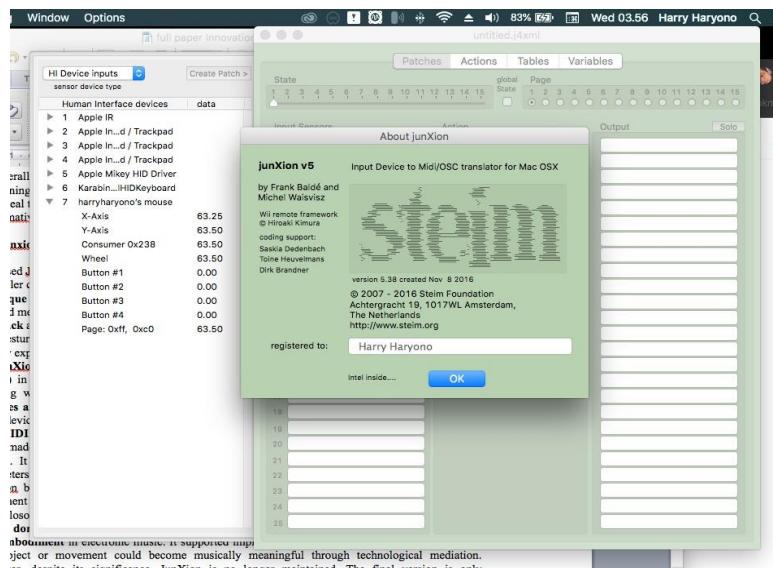
### 2. Mengapa Memilih Wiimote? (Reappropriasi Perangkat) Wiimote sebagai perangkat murah, mudah diakses, dan sarat potensi kontrol.



Gambar 1. Gambar Wiimote dengan nama tombol.

Wiimote, atau Wii Remote, pada awalnya dirancang sebagai kontroler utama untuk konsol gim Nintendo Wii. Namun dalam konteks seni eksperimental dan pertunjukan musik elektronik, perangkat ini menjadi salah satu contoh alat teknologi yang murah, mudah diperoleh, dan sangat fleksibel untuk dimodifikasi. Harganya yang

terjangkau serta ketersediaannya di pasar barang bekas membuat Wiimote menjadi pilihan yang inklusif dan efisien bagi seniman dan komposer independen yang ingin mengeksplorasi hubungan antara gerak tubuh dan suara. Dengan potensi kontrol yang luas ini, Wiimote tidak hanya berfungsi sebagai alat input, tetapi juga sebagai ekstensi dari tubuh performer. Ia menggabungkan sensor gerak, sentuhan, dan orientasi spasial dalam satu perangkat, sehingga memungkinkan terjadinya interaksi ekspresif yang kompleks antara tubuh, ruang, dan suara. Dalam praktik seni kontemporer, Wiimote telah menjelma menjadi antarmuka multimodal yang melampaui fungsi aslinya sebagai pengendali permainan, dan menjadi medium ekspresi yang kuat dalam domain seni berbasis teknologi. Kemampuan untuk dikustomisasi hingga 74 lebih perintah MIDI/OSC berbeda (menggunakan JunXion).



Gambar 2. Software Junxion dari STEIM Belanda yang sudah tidak dikembangkan lagi.

Salah satu keunggulan utama dari Wiimote yang telah dimodifikasi melalui perangkat lunak **JunXion** adalah kemampuannya untuk dikustomisasi hingga lebih dari **74 perintah berbeda** dalam bentuk **MIDI** maupun **OSC (Open Sound Control)**. Artinya, setiap elemen yang ada pada Wiimote—mulai dari tombol fisik (seperti tombol A, B, 1, 2, dan directional pad), sensor gerak (accelerometer), hingga sensor posisi inframerah—dapat diprogram secara mandiri untuk mengirim sinyal kendali yang spesifik ke berbagai perangkat lunak audio digital atau sistem kontrol multimedia. Dengan konfigurasi ini, satu perangkat Wiimote dapat menjalankan berbagai fungsi sekaligus dalam waktu nyata (real-time), seperti mengaktifkan efek suara, mengatur pitch, mengontrol volume, mengubah parameter filter, memicu loop, atau bahkan menggerakkan elemen visual dalam pertunjukan. Fleksibilitas ini memberi seniman kebebasan penuh dalam mendesain hubungan antara gerakan tubuh dan keluaran sonik atau visual, memungkinkan satu performer untuk menjalankan kompleksitas komposisi yang biasanya membutuhkan banyak perangkat dan operator. Kemampuan pemetaan multi-fungsi ini menjadikan Wiimote tidak hanya sebagai alat alternatif, melainkan juga sebagai **antarmuka artistik** yang sangat responsif dan personal, membuka kemungkinan baru dalam eksplorasi seni lintas media dan eksperimentasi musik elektronik berbasis gestur.

### 3. Arsitektur Sistem Pertunjukan Alur kerja Wiimote:

**Gesture → JunXion → MIDI/OSC → DAW (Ableton, Max/MSP, Puredata)**

Wiimote, sebagai perangkat kontrol berbasis gerakan, bekerja melalui suatu rantai proses teknologis yang menghubungkan **gesture fisik** dengan **output suara digital**. Alur kerja ini melibatkan beberapa tahapan penting:

- **Gesture (Gerakan Tubuh)** → Proses dimulai dari gerakan tubuh performer—seperti menggoyangkan, memiringkan, atau menekan tombol pada Wiimote. Gerakan-gerakan ini ditangkap oleh **sensor akselerometer** dan **inframerah** yang ada dalam perangkat.
- **JunXion** → Data mentah dari Wiimote diterima melalui koneksi **Bluetooth** oleh komputer, lalu diproses melalui perangkat lunak **JunXion**. Software ini berperan sebagai jembatan antara gerakan fisik dan sinyal digital. Di sini, setiap gestur atau tombol dikonversi dan dimapping menjadi **sinyal MIDI atau OSC (Open Sound Control)**. Pengguna dapat mengatur hingga puluhan konfigurasi perintah yang kompleks, menjadikan Wiimote sebagai pengendali suara yang sangat fleksibel.

- **MIDI/OSC** → Output dari JunXion berupa sinyal MIDI atau OSC, yang merupakan protokol standar dalam komunikasi antar-perangkat musik digital. Data ini berisi informasi tentang instruksi musik seperti pitch, volume, modulasi efek, atau trigger sample.
- **DAW (Digital Audio Workstation)** → Data MIDI/OSC kemudian dikirimkan ke software produksi musik digital seperti **Ableton Live**, **Max/MSP**, atau **Pure Data (Pd)**. Dalam platform ini, sinyal dari Wiimote digunakan untuk mengontrol berbagai elemen suara secara real-time—seperti mengaktifkan efek reverb, mengubah pitch, melakukan looping, atau memanipulasi filter suara. Kombinasi gesture dan pemetaan ini memungkinkan satu performer untuk memerankan banyak peran musical secara simultan.

Dengan sistem kerja seperti ini, Wiimote tidak lagi hanya berfungsi sebagai alat hiburan interaktif, tetapi menjadi instrumen musik yang responsif dan ekspresif, yang mampu menerjemahkan gerak tubuh menjadi pengalaman audio yang dinamis dan konseptual.



Gambar 3. Pertunjukkan “dipoyok – dilebok” di Taman Ismail Marzuki Pekan Komponis Indonesia – Eksperimentasi Musik Elektronik 2016 Dewan Kesenian Jakarta, Jakarta 2016

Dalam praktik pertunjukan ini, konfigurasi efek yang digunakan mencakup kombinasi reverb, pitch bending, delay, **dan** live sampling, yang semuanya dijalankan secara simultan oleh satu orang performer. Konfigurasi ini memungkinkan terciptanya lanskap bunyi yang kaya, dinamis, dan multidimensional. Efek **reverb** berfungsi untuk memberikan ruang akustik ilusi, menciptakan kesan gema atau pantulan suara yang membuat bunyi terdengar lebih luas dan atmosferik. **Pitch bending** memungkinkan perubahan tinggi nada secara real-time, menciptakan distorsi ekspresif yang seolah menggeser frekuensi suara secara lentur. Sementara itu, **delay** menambahkan pengulangan suara dengan jeda waktu tertentu, membentuk lapisan-lapisan ritmis dan tekstur temporal yang kompleks. Yang membuat konfigurasi ini unik adalah integrasi **live sampling**, di mana performer menangkap suara secara langsung (baik dari lingkungan, instrumen, atau suara tubuh) dan mengolahnya seketika menjadi bagian dari komposisi. Semua proses ini dikendalikan hanya oleh satu performer melalui pergerakan tangan dan sentuhan tombol pada alat non-konvensional seperti **Wiimote**, yang telah dimodifikasi untuk memicu berbagai perintah dalam sistem audio digital. Hasilnya adalah satu pertunjukan musical yang tidak hanya padat secara teknis, tetapi juga sangat ekspresif dan personal, karena seluruh kendali efek dan suara dilakukan oleh satu individu secara langsung dan intuitif.

#### 4. Makna Judul “Dipoyok Dilebok”

Judul "Dipoyok Dilebok" merepresentasikan strategi estetika yang mengangkat pengalaman keterpinggiran dan pembungkaman suara dalam konteks sosial dan budaya. Karya ini menghadirkan bunyi-bunyi yang dikategorikan sebagai ‘tidak indah’, ‘tidak lazim’, atau bahkan ‘berisik’ sebagai bentuk resistensi terhadap dominasi selera mainstream. Pendekatan ini selaras dengan teori **dekonstruksi bunyi**, di mana struktur ritmis dan harmonis diretas melalui distorsi, noise, dan glitch sebagai simbol dari pengalaman "dipoyok" dan "dilebok". Secara bahasa Sunda **Dipoyok** artinya diejek, dicemooh, direndahkan kemudian **Dilebok** artinya ditelan, dimasukkan, dijebloskan, dikurung (biasanya ke dalam sesuatu yang sempit seperti penjara, kurungan, atau simbolik: sistem, aturan, norma). "Dipoyok dilebok" dalam konteks peribahasa Sunda bukan hanya berarti diejek lalu dimasukkan, tetapi menjadi simbol dari perilaku hipokrit atau plin-plan, yaitu: “Seseorang yang awalnya mengejek, menolak, atau mencela sesuatu, tapi kemudian justru ia sendiri melakukan atau mengikuti hal yang ia

hina.” Makna Estetis dalam Karya Seni / Musik Eksperimental *Dipoyok Dilebok* merupakan simbol dari ketegangan antara **statement dan tindakan**, suara-suara kontradiktif: noise vs harmoni, kritik vs adopsi, ketidakmurnian identitas: pencitraan vs realitas, kecenderungan masyarakat yang menghakimi sesuatu di awal, lalu ikut-ikutan setelah jadi tren.

Dari sudut pandang **semiotika musik**, Jean-Jacques Nattiez (1990) menjelaskan bahwa makna musik tidak inheren dalam struktur bunyi itu sendiri, melainkan dibentuk melalui interpretasi sosial dan budaya oleh pendengar. Ini menunjukkan bahwa musik tidak memiliki kemampuan untuk menyampaikan makna linguistik secara preskriptif, apalagi menerjemahkan prase kata secara langsung.

## KESIMPULAN

Inovasi dalam seni tidak semata ditentukan oleh penggunaan teknologi baru, melainkan oleh keberanian seniman untuk mempertanyakan ulang batas-batas estetika dan norma-norma yang ada. Kesadaran kritis terhadap medium, konteks sosial, serta dinamika budaya memungkinkan lahirnya pendekatan baru yang tidak terpaku pada pakem tradisional. Eksperimentasi menjadi landasan dari proses ini—yakni sebuah keberanian untuk gagal, mencoba ulang, dan menemukan bentuk-bentuk baru ekspresi yang sebelumnya tidak terpikirkan. Dengan demikian, inovasi sejati adalah hasil dari proses reflektif yang dalam, di mana seniman tidak hanya menciptakan sesuatu yang berbeda, tetapi juga menyisipkan gagasan, kritik, dan visi perubahan di dalam karya yang dihasilkannya.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] Cox, C., & Warner, D. (2004). *Audio Culture: Readings in Modern Music*. New York: Continuum.
- [2] Emmerson, S. (2007). *Living Electronic Music*. Aldershot: Ashgate.
- [3] Nyman, M. (1999). *Experimental Music: Cage and Beyond* (2nd ed.). Cambridge: Cambridge University Press.
- [4] Roads, C. (2015). *Composing Electronic Music: A New Aesthetic*. Oxford: Oxford University Press.
- [5] Wishart, T. (1996). *On Sonic Art*. London: Routledge.
- [6] Adorno, T. W. (2002). *Aesthetic Theory* (R. Hullot-Kentor, Trans.). Minneapolis: University of Minnesota Press.
- [7] Bourriaud, N. (2002). *Relational Aesthetics*. Dijon: Les Presses du Réel.
- [8] Rancière, J. (2009). *The Emancipated Spectator*. London: Verso.
- [9] Becker, H. S. (1982). *Art Worlds*. Berkeley: University of California Press.
- [10] Hebdige, D. (1979). *Subculture: The Meaning of Style*. London: Methuen.
- [11] Danadibrata, R. (2006). *Kamus Basa Sunda*. Bandung: Kiblat Buku Utama.
- [12] Ekadjati, E. S. (2005). *Kebudayaan Sunda: Suatu Pendekatan Sejarah*. Bandung: Pustaka Jaya.
- [13] Apriyanto, Y. (2012). *Ungkapan Tradisional Sunda: Peribahasa, Babasan, Paribasa*. Bandung: Humaniora Utama Press.
- [14] Hasan, A. (2004). *Wewengkon Budaya Sunda*. Bandung: UPI Press.
- [15] Suherli, A. (2018). *Pribahasa Sunda dan Maknanya dalam Konteks Sosial Budaya*. Jakarta: Balai Bahasa Jawa Barat.
- [16] hooks, bell. (1995). *Art on My Mind: Visual Politics*. New York: The New Press.
- [17] Bishop, C. (2012). *Artificial Hells: Participatory Art and the Politics of Spectatorship*. London: Verso.
- [18] Kester, G. H. (2011). *The One and the Many: Contemporary Collaborative Art in a Global Context*. Durham: Duke University Press.