

Eksplorasi Tehnik Repetisi dalam Permainan Musik Minimalis dengan Instrumen Non-konvensional: Gelas, Panci, dan Sendok

Muhamad Ihsan¹, Henry Virgan², Widya Febiyanti³

^{1,2,3} Pendidikan Seni Musik, Fakultas Pendidikan Seni & Desain, Universitas Pendidikan Indonesia, Indonesia

Article Info

Article history:

Received: Mar 10, 2025

Revised: Apr 29, 2025

Accepted: Jun 30, 2025

Kata Kunci:

Musik

Eksplorasi

Non-konvensional

DAW

Teknik musikal

ABSTRAK

Musik non-konvensional merupakan bentuk eksplorasi seni musik yang menggunakan objek sehari-hari sebagai alat musik alternatif selain instrumen konvensional seperti gitar, piano, dan drum. Bentuk musik ini membuka cakrawala baru dalam penciptaan suara dan ritme, memberikan pengalaman unik dalam bermusik sesuai perkembangan zaman dan selera yang terus berubah. Eksplorasi musik non-konvensional menekankan kreativitas dan kebebasan dalam menciptakan karya musik tanpa batasan alat musik tradisional. Penelitian ini fokus pada teknik permainan alat musik non-konvensional dengan pendekatan repetisi, yang merupakan salah satu ciri khas musik minimalis, terinspirasi oleh tokoh-tokoh seperti Steve Reich dan La Monte Young. Teknik repetisi ini menciptakan kompleksitas bunyi yang menarik dari alat-alat sederhana yang digunakan. Selain itu, penelitian ini memanfaatkan *Digital Audio Workstation* (DAW) sebagai media produksi musik digital, yang membantu dalam proses rekaman, penghilangan noise, pengolahan suara, serta mixing. Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai bentuk pembelajaran musik, analisis teknik permainan musik, khususnya teknik repetisi dengan menggunakan alat musik non-konvensional, serta ingin memberikan perspektif baru dalam bermusik. Metode yang digunakan yaitu deskriptif kualitatif dengan menekankan pada penggambaran mendalam tentang teknik dan proses pembuatan karya ini. Hasil daripada penelitian ini adalah bentuk pembelajaran musik, yang menekankan pada eksplorasi alat musik non-konvensional serta dalam memanfaatkan media yang ada sebagai ekspresi baru dalam bermusik.

This is an open access article under the [CC BY-NC](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/) license.



Penulis Koresponden:

Muhamad Ihsan,

Program Studi Pendidikan Seni Musik, Fakultas Pendidikan Seni dan Desain

Universitas Pendidikan Indonesia,

Jl. Dr. Setiabudi No.229, Isola, Kec. Sukasari, Kota Bandung, Jawa Barat 40154,

Email: ihsanmuhamad.07@upi.edu

1. PENDAHULUAN

Musik merupakan salah satu bentuk ekspresi seni yang sangat fleksibel dan dapat dihasilkan dari berbagai media, tidak hanya dari alat musik konvensional seperti gitar, piano, atau drum. Dalam beberapa dekade terakhir, minat terhadap eksplorasi teknik bermusik menggunakan objek sehari-hari yang tidak lazim digunakan sebagai alat musik semakin berkembang. Bentuk musik ini dikenal sebagai musik non-konvensional. Penggunaan benda-benda seperti gelas, panci, dan sendok sebagai alat musik membuka cakrawala baru dalam dunia musik, memberikan pengalaman unik dalam penciptaan suara dan ritme.

Menurut Suharyanto (2017), dalam Sihabuddin, dkk. (2023) disebutkan kata “Musik” awalnya berasal dari Bahasa Yunani “*Mousike*” kemudian dialih bahasakan ke Bahasa latin menjadi “*Musika*”. Istilah “*moussice*” bermakna salah satu dari ilmu-ilmu seni yang diatur oleh “*Muses*”. Istilah musik ini menjadi sorotan para ahli zaman dahulu, mereka merepresentasikan musik dari berbagai sudut pandang, seperti yang disampaikan oleh Jamalus (1998) bahwasanya musik ialah wujud dari suatu karya seni suara dalam bidang nyanyian atau susunan musik, menunjukkan perasaan dan pikiran komponisnya lewat komponen-komponen musik mulai dari harmoni, irama, struktur, melodi dan bentuk lagu serta ungkapan yang menjadi suatu kesatuan. Sedangkan menurut Agustiniingsih (2018) dalam Sihabuddin, dkk. (2023) adalah seperangkat hiburan yang bisa disatukan dengan berbagai macam seni. Sehingga bisa menjadi sebuah objek hiburan yang paling besar dan lengkap.

Seiring berkembangnya teknologi, musik berkembang menjadi lebih variatif, lebih banyak genre musik baru yang bermunculan disebabkan karena banyak orang yang melakukan eksplorasi musik serta teknik dalam bermusik. *Exploration* (penjajagan) merupakan suatu tahapan penjelajahan pada karya seni sebagai bentuk eksplorasi alam yang dilakukan secara mikro untuk mencapai sebuah sifat kekinian atau kontemporer yang menekankan arti pentingnya Tindakan atau *action*, aksi-aksi, individu dan ke-akuannya, pernyataan diri personal atau agensi, sehingga atas dasar asumsi bahwa aksi-aksi itulah yang menyebabkan seseorang eksis dalam kegiatan memperoleh maknanya yang lebih imajinatif-kreatif (Pudjasworo, dkk. [2017], dalam Mahardika, dkk. [2023]). Eksplorasi Ini merupakan hal yang patut diapresiasi karena sejatinya musik adalah sebuah kebutuhan dalam kehidupan, perlu adanya penyesuaian dengan zaman yang sedang berkembang dan hal-hal yang disukai juga semakin berbeda setiap tahunnya, sehingga musik perlu mengikuti perkembangan zaman.

Eksplorasi jadi sebuah awal dari berkembangnya musik, tidak memandang apapun jenis alat musiknya. Salah satunya yaitu musik non-konvensional. Instrumen non-konvensional dapat diciptakan dengan benda-benda disekitar kita sesuai dengan kreativitas dan kemampuan kita sehingga tidak ada batasan yang menghambat proses pembuatan sebuah karya musik. Penulis menjadikan penelitian ini sebagai bentuk eksplorasi musik pada alat musik non-konvensional dan berfokus pada permainan teknik dalam memainkan alat musik. Melalui penggunaan instrumen non-konvensional ini mejadi sebuah persepektif baru bahwa bermusik tidak berfokus pada alat musik konvensional saja, tetapi justru alat-alat disekitar kita yang bisa dieksplorasi menjadi sebuah musik.

Penggarap membuat karya ini terinspirasi dari karya-karya tokoh musik minimalis salah satunya yaitu Steve Reich, La Monte Young dan komponis lainnya. Penggarap melakukan eksplorasi terhadap teknik dalam musik, salah satunya yaitu permainan teknik repetisi dalam setiap alat musik yang ada. Permainan repetisi ini nantinya menciptakan sebuah kompleksitas bunyi dari setiap alat musik.

Pada Penelitian ini juga, penggarap juga menggunakan *Digital Audio Workstation* (DAW) sebagai media penelitian. DAW juga dapat memproses banyak hal salah satunya, menghilangkan *noise* yang ada saat merekam, memberikan filter ke dalam hasil rekaman, *mixing* dan *mastering* audio, mempermudah produksi audio dan juga dapat membuat serta mengolah data MIDI. *Digital Audio Workstation* merupakan program aplikasi *software* musik yang dapat merekam dan monitor langsung dari *software* tertentu, kemudian merekam suara instrumen virtual, mengedit *track* yang direkam dan menggabungkannya dengan *file* lain (Putra, dkk., 2024). Penelitian oleh Yanan (2024) menunjukkan bahwa penggunaan DAW dalam pendidikan musik dapat meningkatkan kemampuan berfikir kreatif siswa. Dalam studi tersebut, penggunaan perangkat lunak Pyramix sebagai DAW membantu mahasiswa musik di Tiongkok dalam mengembangkan pemikiran kreatif mereka, dengan tersedianya

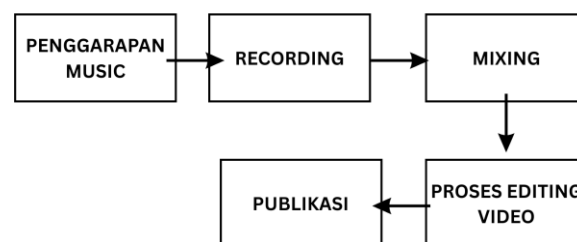
fitur-fitur seperti *recording*, *editing* dan *play back audio* yang memudahkan untuk merealisasikan ide kreatif mereka.

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai bentuk pembelajaran musik. Penggarap membuat karya ini sebagai bentuk pembelajaran terhadap eksplorasi musik non-konvensional yang minoritas orang dalam melakukannya, sebagai bentuk kreatifitas. Proses kreativitas dalam menciptakan suatu karya memerlukan waktu yang cukup panjang, karena didasarkan pada konsep eksperimen dan eksplorasi (Satya, 2021). Selain daripada itu, penggarap juga ingin menganalisis teknik permainan musik, khususnya teknik repetisi dengan menggunakan alat musik non-konvensional. Dalam hal ini juga, penggarap memanfaatkan DAW Musik sebagai wadah pembelajaran serta ingin memberikan perspektif baru dalam bermusik. Harapannya, karya ini juga bisa menjadi inspirasi dan referensi khalayak umum.

2. METODE PENELITIAN

Metode penelitian berisi jenis penelitian yang digunakan peneliti untuk memecahkan masalah penelitian. Berbagai ragam metode atau teknik penelitian antara lain: metode penelitian korelasi, eksperimen, kausal komparatif, deskriptif, evaluasi, kebijakan, tindakan kelas, sejarah, survey, studi kasus, pengembangan dan metode penelitian kepustakaan (Jepen Mustafah [2016] dalam Mutia, dkk. [2023]).

Penelitian ini bersifat deskriptif kualitatif dengan menekankan pada penggambaran mendalam tentang teknik dan proses pembuatan karya ini. Penggarap membuat karya ini dengan musik konvensional dengan memanfaatkan setiap warna suara yang dimiliki oleh alat yang tersedia. Penelitian kualitatif deskriptif dilakukan untuk menjelaskan penelitian yang ada tanpa memberikan manipulasi data variabel yang diteliti dengan cara melakukan wawancara langsung (Bahri [2017], dalam Hanifah, dkk. [2022]). Metode ini akan menjelaskan secara rinci tentang penggarapan karya musik dari awal sampai dengan akhir. Berikut adalah tahapan dalam membuat karya musik minimalis non-konvensional.



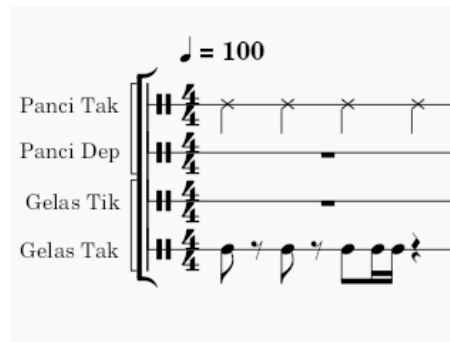
Gambar 1. Alur proses penggarapan. (Sumber: Ihsan, 2025)

Penggunaan metode kualitatif ini dibuat sebagaimana aslinya. Penggarap menuliskan beberapa tahapan untuk menciptakan sebuah musik minimalis sederhana dari alat-alat dapur.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. Penggarapan Musik

Penggarap menggunakan aplikasi DAW yang bernama Musecore untuk menyusun ritme musik serta untuk mengeksplorasi beberapa pola tabuhan dari alat musik yang tersedia. Hal ini dikarenakan untuk memudahkan transkrip notasi yang ditabuh pada setiap alat sehingga penulisan setiap notasi tidak terdapat kekeliruan.



Gambar 2. Format nama instrumen. (Sumber: Ihsan, 2025)

Adapun format nama instrumen yang disajikan antara lain ialah :

1. Panci Tik, ialah format instrumen panci yang ditabuh menggunakan sendok tanpa *ditengkep* ataupun ditahan oleh tangan dibagian dalam.
2. Panci Dep, ialah format instrumen panci yang ditabuh menggunakan sendok dengan *ditengkep* atau ditahan menggunakan tangan pada bagian dalam.
3. Gelas Tik, ialah format instrumen gelas yang ditabuh menggunakan sendok pada bagian tengah gelas.
4. Gelas Tak, ialah format instrumen gelas yang ditabuh menggunakan sendok pada bagian permukaan gelas.



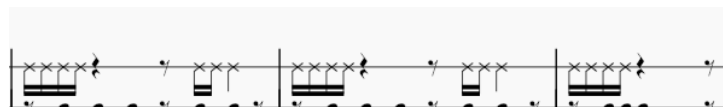
Gambar 3. Notasi Panci Tak pola I. (Sumber: Ihsan, 2025)

Panci Tak pola 1 ini ditujukan untuk menjadi ketukan awal dari pada musik minimalis, sebagai metronom awal dari keberjalanan karya ini. Hal ini juga disesuaikan dengan tempo daripada musik ini.



Gambar 4. Notasi Panci Tak pola II. (Sumber: Ihsan, 2025)

Panci Tak pola II ini berubah setelah 6 Bar awal dari ketukan pertama. Ini merupakan repetisi pertama dari Panci Tak. Repetisi adalah teknik retorik yang umum ditemukan dalam karya sastra, termasuk lirik lagu. Pengulangan ini berfungsi untuk memperkuat pesan, menekankan tema, serta menciptakan keindahan (Nadhirotul, dkk. [2024]; Ogorodnikova, dkk. [2020:81-82], dalam Nadhirotul, dkk. [2024]) menyebutkan bahwa repetisi memiliki peran penting dalam memperkuat ekspresi dan memberikan nuansa emosional dalam lagu. Pola ini akan berubah setelah melewati 6 bar permainan.



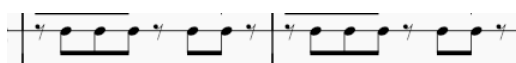
Gambar 5. Notasi Panci Tak pola III. (Sumber: Ihsan, 2025)

Sama halnya dengan pola II, pola panci tak ini akan berubah ketika sudah melewati 6 bar permainan musik. Berubah ritmik dengan menyesuaikan pada birama yang telah tersedia.

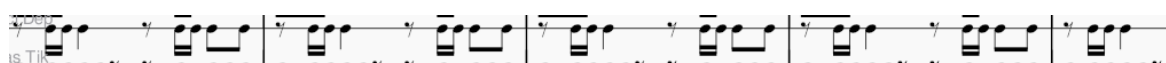


Gambar 6. Notasi Panci Dep pola I. (Sumber: Ihsan, 2025)

Pada Panci Dep pola I ini, masuk pada ketukan pertama di Bar 3. Ini bertujuan untuk menciptakan kompleksitas musikal agar satu sama lain saling bersahutan. Pada permainan Panci Dep ini yaitu dengan menggunakan teknik *menengkep*. Menurut Permana (2021), teknik *menengkep* menghasilkan satu nada pendek, sehingga suara keempat ini cenderung memiliki durasi yang lebih singkat.

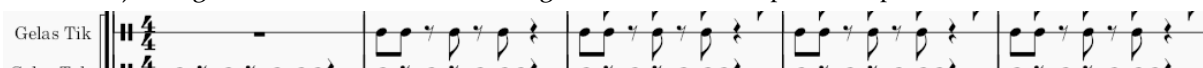


Gambar 7. Notasi Panci Dep pola II. (Sumber: Ihsan, 2025)

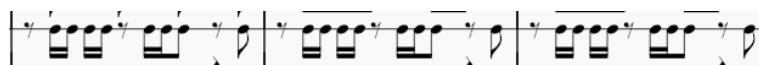


Gambar 8. Notasi Panci Dep pola III. (Sumber: Ihsan, 2025)

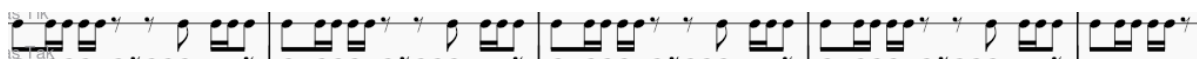
Sama halnya dengan pola-pola sebelumnya. Pola Panci Dep ini berubah setiap 6 bar permainan. Ini bertujuan agar ritmik satu sama lain saling bersahutan dan seperti balapan.



Gambar 9. Notasi Gelas Tik pola I. (Sumber: Ihsan, 2025)



Gambar 10. Notasi Gelas Tik pola II. (Sumber: Ihsan, 2025)



Gambar 11. Notasi Gelas Tik pola III. (Sumber: Ihsan, 2025)

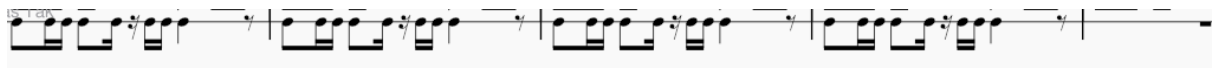
Berikutnya yaitu Gelas Tik. Sama seperti instrumen lainnya, Gelas Tik ini memiliki 3 pola tabuhan berbeda. Masing-masing pola akan berubah saat sudah menyelesaikan 6 Bar permainan. Ini bertujuan untuk mengeksplorasi bunyi serta ritmik yang sesuai dengan birama yang digunakan. Selain itu, perubahan pola ini juga bertujuan untuk pengembangan ritmik yang awalnya renggang menjadi lebih padat dalam 1 Bar nya.



Gambar 12. Notasi Gelas Tak pola I. (Sumber: Ihsan, 2025)



Gambar 13. Notasi Gelas Tak pola II. (Sumber: Ihsan, 2025)



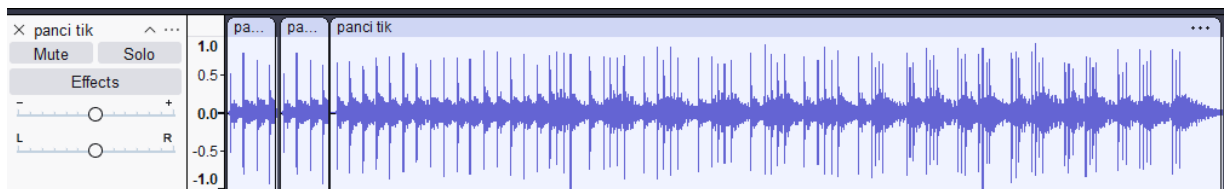
Gambar 14. Notasi Gelas Tak pola III. (Sumber: Ihsan, 2025)

Kemudian, Gelas Tak, instrumen terakhir yang menjadi pelengkap dari 3 warna suara yang berbeda. Sama halnya dengan instrumen lain, pola permainan Gelas Tak ini akan berubah setelah 6 Bar permainan, ini bertujuan untuk menambah kompleksitas musik.

3.2. Recording dan Mixing

Proses ini merupakan tahapan ke 2 dari penggarapan karya musik minimalis. Ini melibatkan DAW bernama Audacity untuk kemudian menyeimbangkan suara dari setiap instrumen dan menambahkan beberapa *effect* seperti *reverb*. penggunaan efek juga ditujukan untuk memperkuat karakter bunyi masing-masing sampel, sehingga memberikani dentitas sonik yang khas pada setiap suara yang digunakan dalam komposisi. Dengan demikian, keseluruhan lapisan suara dalam karya musik ini dapat saling melengkapi dan membentuk satu kesatuan musikal yang terdengar lebih harmonis, seimbang, dan estetis secara keseluruhan (Reza, dkk., 2022). Pada proses ini, penggarap menggunakan *smartphone* sebagai alat untuk kemudian merekam semua jenis warna suara dari 2 instrumen, yang kemudian nantinya akan di-*input* ke dalam Audacity.

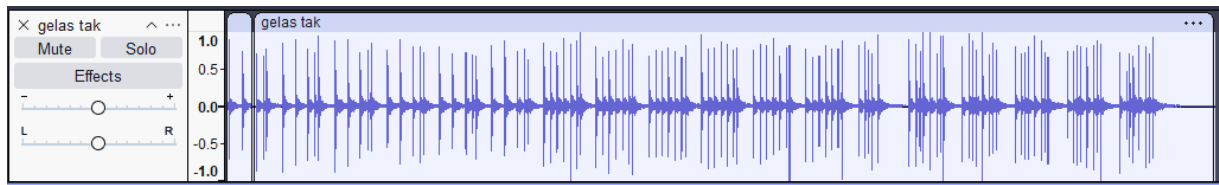
Setelah proses *recording* selesai, penggarap kemudian menginput semua audio rekaman yang telah direkam menggunakan *smartphone* ke dalam aplikasi Audacity. Selain daripada Audacity, banyak sekali DAW yang populer di masyarakat, terkhusus mahasiswa. Diantara DAW yang populer antara lain Studio One, FL Studio, Ableton Live, Logic Pro, hingga N-Track juga digunakan dalam proses *mixing* dan *mastering*, yang mana masing-masing DAW memiliki karakteristik serta fitur-fitur yang berbeda.



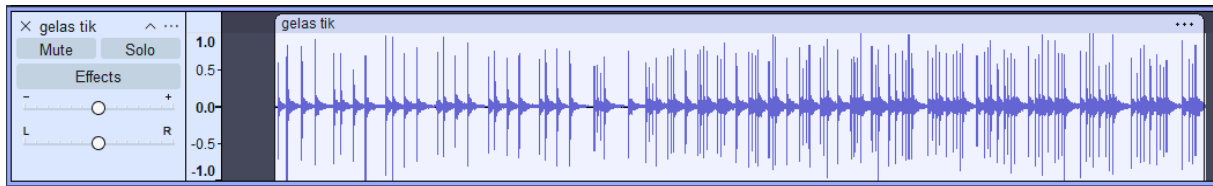
Gambar 15. Proses *mixing* Panci Tik. (Sumber: Ihsan, 2025)



Gambar 16. Proses *mixing* Panci Dep. (Sumber: Ihsan, 2025)

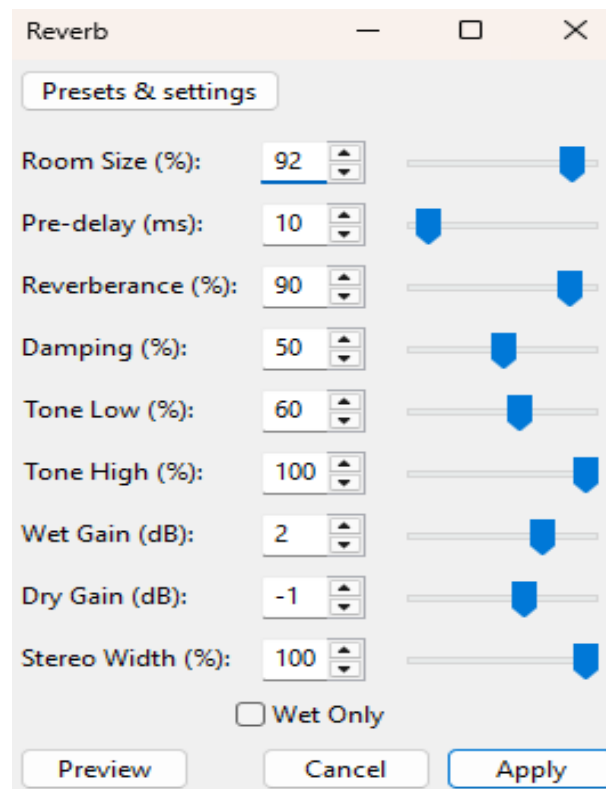


Gambar 17. Proses *mixing* Gelas Tak. (Sumber: Ihsan, 2025)



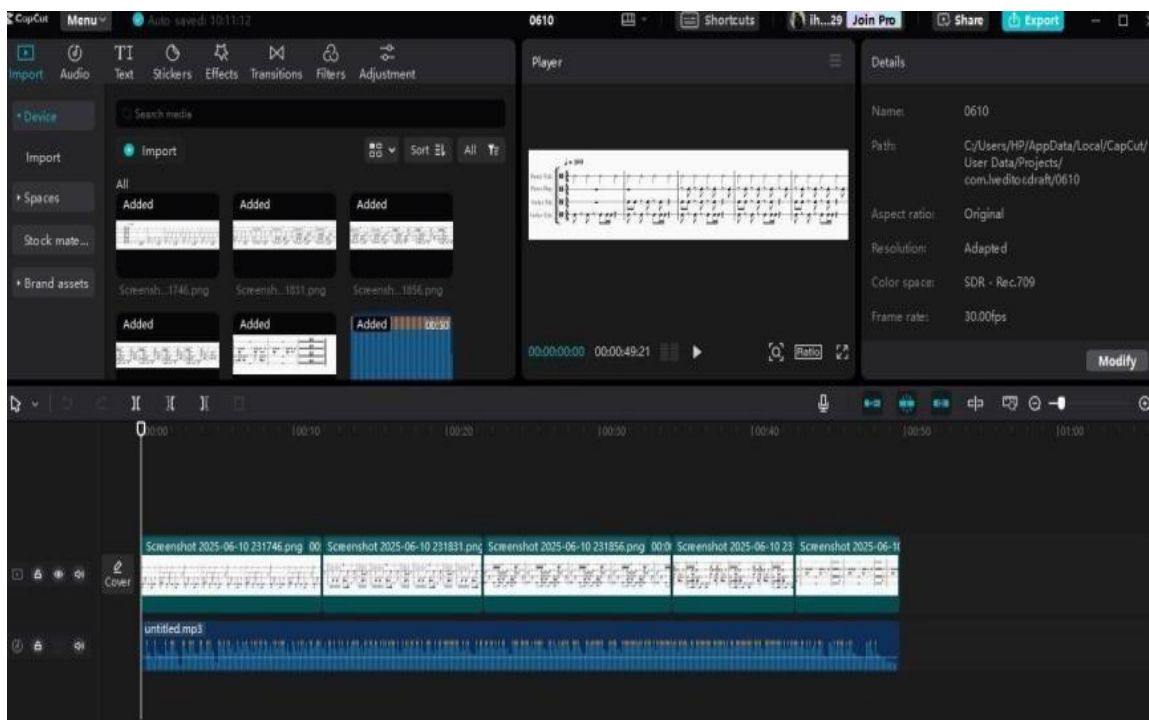
Gambar 18. Proses *mixing* Gelas Tik. (Sumber: Ihsan, 2025)

Keempat instrumen tersebut kemudian dilakukan proses *editing audio* dan di-*mixing* menggunakan aplikasi Audacity dengan menambahkan *effect reverb* pada setiap instrumen. Menurut Kukuh, M. dkk (2023) menjelaskan bahwa proses *editing audio* meliputi Ini memungkinkan penyuntingan audio yang mendalam, termasuk pengaturan level suara, *mixing audio*, dan penggunaan efek suara. Bertujuan supaya setiap instrumen memiliki komposisi suara yang seimbang antara satu sama lainnya. Berikut ini adalah proporsi atau ukuran daripada *effect reverb* yang diberikan kepada setiap instrumen. Musik *effect reverb* ini merupakan salah satu fitur yang ada pada aplikasi Audacity.



Gambar 19. *Effect reverb*. (Sumber: Ihsan, 2025)

3.3. Proses Editing Video



Gambar 20. Proses editing video dengan notasi dan audio yang telah di-mixing. (Sumber: Ihsan, 2025)

Proses ini merupakan pra-publikasi. Penggarap memastikan semua hal yang menjadi komponen dari karya ini masuk kedalam video. *Editing* video ini juga bertujuan sebagai proses kreatif dalam memperkaya sebuah video pembelajaran sebelum nantinya dipublikasikan. Pada proses ini, penggarap menggunakan aplikasi CapCut dalam proses pengeditan. Aplikasi ini juga sangat proper untuk melakukan pengeditan.

4. KESIMPULAN

Penelitian ini membuktikan bahwa alat musik non-konvensional seperti gelas, panci, dan sendok dapat menghasilkan suara dan ritme yang khas melalui teknik repetisi, yang menjadi ciri khas musik minimalis. Pola permainan yang diulang setiap enam bar menciptakan tingkat kompleksitas dan dinamika yang menarik dalam karya musik tersebut. Teknologi *Digital Audio Workstation* (DAW), seperti Audacity dan Musecore, memudahkan proses perekaman, pengolahan suara, dan pencampuran audio, sehingga mendukung terciptanya karya yang harmonis dan estetis. Selain itu, penelitian ini bertujuan sebagai sarana pembelajaran kreativitas bermusik, memberi peluang untuk mengekspresikan diri secara inovatif menggunakan alat sederhana serta memperluas wawasan dalam dunia musik eksperimental.

UCAPAN TERIMA KASIH

Dengan penuh rasa syukur, penulis menyampaikan terima kasih kepada seluruh pihak yang telah menjadi bagian dari proses penyusunan jurnal ini. Setiap bantuan, saran, dan dukungan yang diberikan menjadi kekuatan tersendiri dalam menyelesaikan karya ini. Semoga segala kebaikan dan dukungan tersebut mendapat balasan yang setimpal, serta semoga tulisan ini dapat memberikan manfaat bagi para pembaca dan berkontribusi pada pengembangan ilmu pengetahuan di masa mendatang.

DAFTAR REFERENSI

- Agustiningasih, G. (2018) Konstruksi Gaya Hidup melalui Musik sebagai Produk Budaya Populer. *Jurnal Komunikasi dan Bisnis*, 6(2), 16-22
- Kukuh, M. S., Haikal, P., & Gusmadana, A. (2023). Manajemen Post Production Editing pada Film Malam. *Jurnal Audiens*, 4(2), 341-350.
- Mahardika, dkk. (2023). Musik Eksperimental : Angkep Wilang. *Jurnal Pengkajian, Penyajian dan Penciptaan Musik*, 11(1), 10-18.
- Nadhirotul Ma'rifah (2024) Repetisi Anafora dalam Lirik Lagu Album Mensch Karya Herbert Gronemeyer. *Jurnal Universitas Negeri Surabaya*.
- Ogorodnikova L.A., V.V. Panin, Yu.V. Ryndina. 2020. "Stylistic Repetition In The Lyrics By Francis Albert Sinatra". *Colloquium Journal*. Vol. 8 (60): pp 80-82.
- Reza, A., Phetorant, D. D., & Tatipikalawan, D. (2022). Metode Uploading sebagai Sarana Pertunjukan Musik Online: Studi Kasus Duo Gitar Dumotsiny. *Journal of Music Science, Technology, and Industry*, 5(2), 199-211.
- Rio Eka Putra, dkk. (2024) Pemanfaatan DAW (Digital Audio Workstation) dalam Pembuatan Notasi Cuk Mak Ilang Melalui Program Musik Studio One ke Sibelius. *Indonesian Research Jurnal Education*.
- Sari, dkk. (2023) Explanatory Survey dalam Metode Penelitian Deskriptif Kuantitatif. *Jurnal Pendidikan Sains dan Komputer*.
- Satya, I. P. G. W. (2021). Introduction to the Contemporary Musical Composition "Life Style" | Pengantar Komposisi Musik Kontemporer "Life Style". *GHURNITA: Jurnal Seni Karawitan*, 1(2), 84-91.
- Sihabuddin, dkk. (2023). Komunikasi Musik: Hubungan Erat Antara Komunikasi dengan Musik. *Jurnal Kajian Komunikasi dan Studi Media*.
- Siti Hanifah, dkk. (2022). Penerapan Metode Kualitatif Deskriptif Untuk Aplikasi Pengolahan Data Pelanggan Pada Car Wash. 340. *Seminar Nasional Riset dan Inovasi Teknologi*.
- Suharyanto, A. (2017). Sejarah Lembaga Pendidikan Musik Klasik Non Formal di Kota Medan. *Gondang: Jurnal Seni Dan Budaya*, 1(1), 6.
- Yanan, G. (2024). Use of Digital Audio Workstations in Music Education to Develop Creative Thinking and Increase Self-Efficacy. DOI: 10.1007/s12144-024-06093-3