

Inovasi Dalam Berkarya Seni Musik

Denden Setiaji M.Pd

Sendratasik FKIP Universitas Muhammadiyah Tasikmalaya

Jawa Barat, Indonesia

satyaajisatya@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini lebih menekankan pada sebuah fakta dimana berkarya dalam seni musik secara khusus, dewasa ini dapat ditingkatkan baik dari segi kuantitas ataupun kualitas. Adapun beberapa faktor penunjang yang mendorong terjadinya sebuah inovasi tersebut tidaklah dari satu aspek saja, melainkan dari beberapa jenis diantaranya adalah peranan teknologi, budaya, ruang kreatif dan psikologis yang mana satu dengan yang lain menjadi satu kesatuan yang tidak terpisahkan dan saling memberikan kontribusi dalam berperan menciptakan terjadinya sebuah inovasi khususnya dalam berkarya seni musik. Akan tetapi, Beberapa aspek penunjang yang tercantum bukanlah mutlak merupakan aspek yang tidak memiliki kekurangan atau kelemahan yang mana kelemahan tersebut bisajadi merupakan hal yang menjadikan hambatan atau sebuah kenunduran dalam proses terjadinya inovasi itu sendiri yang berdampak pada lambatnya perkembangan dari sebuah proses berkarya tersebut.

Kata kunci : inovasi, berkarya, seni musik

Abstract

This research emphasizes the fact that working in music in particular, nowadays can be improved both in terms of quantity and quality. The supporting factors that encourage the occurrence of an innovation are not only from one aspect, but from several types including the role of technology, culture, creative and psychological space which one with the other becomes an inseparable unit and contributes to each other in creating a role. the occurrence of an innovation, especially in the art of music. However, some of the supporting aspects listed are not absolute, they are aspects that do not have shortcomings or weaknesses where these weaknesses can be things that make obstacles or a setback in the process of innovation itself which has an impact on the slow development of a work process.

Keywords: *innovation, work, music art*

I. PENDAHULUAN

Hakikat musik pada dasarnya merupakan sebuah frekuensi atau getaran yang mana frekwensi tersebut diatur sedemikian rupa kecepatannya bergetar sehingga menghasilkan sebuah bunyi dalam rentang frekuensi tertentu. Jika berbicara mengenai definisi dari musik itu sendiri tentulah banyak sudut pandang yang mengungkapkan sehingga hingga saat ini definisi mengenai musik itu sendiri masih debatable, seringkali kita sebagai individu pada umumnya masih terjebak dengan dengan melodi yang indah, enak didengar, dan lain sebagainya, tetapi kita lupa dengan substansi inti dari musik itu apa, yang banyak kita ungkapkan hanyalah sebuah dampak dari sebuah substansi itu sendiri. Hal ini juga diungkap oleh Kartika dalam bukunya yang berjudul kritik seni yang mengungkapkan "hampir semua kesalahan kita tentang konsepsi seni ditimbulkan karena kurang tertibnya penggunaan kata-kata "seni" dan "keindahan".

Dari ungkapan tersebut maka dapat kita analogikan juga terhadap musik, karena musik merupakan bagian dari seni itu sendiri, yang seringkali orang awam mengungkapkan bahwa seni itu indah, enak didengar dan lainnya sehingga tanpa kita sadari kita jadi terjebak dalam sebuah skema asumsi yang mungkin saja sebuah anggapan yang dibenarkan secara keilmuan dan kontekstual padahal dalam konteksnya belum tentu bisa diuji validitasnya dan mungkin saja tidak bisa dipertanggung jawabkan.

Pada dasarnya ungkapan diatas merupakan sebuah asumsi yang mendasar mengingat apa yang diterima khalayak umum mengenai seni musik itu sendiri merupakan hal-hal yang bisa kita sebut sebagai sesuatu yang sudah di standarisasi dari pihak seniman, ataupun industri-industri musik yang melepas dan mendistribusikan karya-karya seni musik tersebut. Harus kita sadari bahwa hal itu merupakan hal yang wajar mengingat konsumen musik akan selalu membutuhkan karya-karya yang selalu segar dan baru, yang dalam hal ini tentunya sangat berdampak pada supply and demand dimana prodak atau karya

harus menyesuaikan kebutuhan komoditinya yang dalam hal ini yakni penggemar musik. Konsumen musik terkadang tidak semua faham mengenai produktifitas berkarya, yang mereka ketahui lebih kepada karya apa yang muncul, dan karya siapa, enak didengar atau tidak, sebagai mana diungkap oleh sugiharto dalam bukunya (2015: 307) mengungkapkan bahwa: pada tingkat paling sederhana dan spontan, musik sampai pada kita memang melalui pengindraan, terutama tentu indra pendengaran, inilah yang disebut mendengar secara sensuous. Konsep yang menonjol disini adalah konsep mengenai **enak** atau **tidak enak**". dari hal tersebut, apresiasi baru bisa muncul dan menghasilkan peluang untuk menjadi sebuah penghasilan baik bagi seniman ataupun produsen musik yang mana dari kutipan sebelumnya mengungkapkan bahwa konsepsinya adalah rasa sehingga para produsen seni dapat meracik formulasi agar hasil karyanya dapat dinikmati.

Berdasar hal tersebut, terkadang produksi musik kurang memperhatikan nilai-nilai yang harusnya terkandung dalam unsur-unsur karyanya. Kebutuhan akan karya dari konsumen musik yang mendesak dan motivasi-motivasi para seniman yang ingin dikenal dengan cara yang cepat menjadikan produksi musik terkesan berakselerasi akan tetapi melupakan nilai-nilai yang harusnya terkandung dalam prosenya, fenomenanya kali ini lebih kepada siapa yang beruntung maka dia akan dikenal atau dengan istilah kekinian disebut "viral" tidak hanya itu, bentuk pemasarannya pun serampangan dan asal rilis saja dilapangan tidak peduli siapa konsumennya yang penting "viral".

Harus kita sepakati bersama bahwa karya-karya seni musik yang diproduksi haruslah minimal memenuhi kriteria secara norma kemanusiaan dan pengembangan dalam penempatan sebuah nilai estetika yang tepat, pembahasannya bukan pada salah dan benar, akan tetapi lebih pada bagaimana sebuah nilai yang dihasilkan dari karya musik yg diproduksi lebih tepat sasaran.

Dari berbagai tahun dan generasi serta perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang terjadi dewasa ini, industri kreatif dan para seniman secara

khusus didalamnya meracik formulasi dimana proses berkarya haruslah memiliki inovasi, karena kita tidak dapat pungkiri jika kita kaitkan dengan kekaryaannya dalam seni khususnya seni musik, terkadang seperti ungkapan lama mengungkapkan lain dulu lain sekarang, beda tahun maka beda selera, beda zaman maka beda kebutuhan, secara tidak langsung hal tersebut dialami oleh seni musik juga, sehingga produsen karya seni musik haruslah sigap dan siap menerima tantangan yang dihadapi.

Lahirnya industri musik juga dapat kita akui sebagai bagian dari sebuah peranan inovasi dimana dengan industri, musik jadi lebih tertata dan memiliki skop-skop dalam ruangnya masing-masing, akan tetapi peranan penataan ruang dan skop tidaklah serta merta mempengaruhi dalam produktifitas berkarya, sehingga kali ini fokus arah penelitian diarahkan kepada bagaimana inovasi dalam berkarya dalam musik itu sendiri dapat dilakukan dan bagaimana faktor-faktor inovasi ini dapat ditemukan sehingga proses berkarya dapat lebih tepat sasaran dan fungsinya.

II. PEMBAHASAN

A. Inovasi

Peranan inovasi dan seni tentunya bukanlah hal yang baru lagi, lahirnya setiap karya seni didalamnya pasti terdapat unsur inovasi, peneliti mengasumsikan bahwa inovasi dalam sebuah seni musik lebih ditekankan pada nilai pembaharuan yang dalam kontekstualnya karya karya yang dihasilkan memiliki khas atau ciri yang menjadikan karya seni musik itu otentik, semisal, dalam sebuah karya musik tradisional dimasukan pakem-pakem atau bahkan mungkin memasukan unsur-unsur alat musik barat bahkan asing didalamnya sehingga ketika disajikan maka hal tersebut menjadi sebuah pembaruan yang dirasa tidak sama dengan pakempakem dasarnya.

Jika ditinjau dari Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) inovasi diartikan sebagai sebuah pembaharuan yang tidak ada sebelumnya baik dari

segi gagasan, metode, dan alat. Sedangkan dalam pengembangannya inovasi bisa berkembang menjadi dua jenis sebagai mana diungkap oleh (Scot & Bruece, 2004) dalam Riyansyah mengungkapkan Jika dilihat dari perubahan, dalam proses inovasi ada dua macam inovasi yaitu inovasi radikal dan inovasi inkremental . Inovasi radikal dilakukan dengan skala besar, dilakukan oleh para ahli dibidangnya dan biasanya dikelola oleh departemen penelitian dan pengembangan. Inovasi radikal ini sering kali dilakukan di bidang manufaktur dan lembaga jasa keuangan. Sedangkan inovasi inkremental merupakan proses penyesuaian dan mengimplementasikan perbaikan yang berskala kecil.

Dari uraian diatas, dapat kita identifikasi peranan inovasi berkarya dalam seni musikpun dapat dikategorisasikan menjadi dua jenis yakni secara radikal ataupun inkremental semuanya dikembalikan kepada bagaimana proses berkesenian yang terjadi dan mengadaptasi pada nilai-nilai karya seni yang dibahas sebelumnya.

B. Kreatifitas

Pada dasarnya kreatifitas merupakan sebuah sifat dimana individu tertentu mampu membuat sebuah penciptaan, jika dikaitkan dalam konteks seni musik sendiri, maka kreatifitas dalam hal ini, lebih dititik beratkan pada kemampuan untuk menciptakan karya musik, sebagai mana dibahas dalam beberapa kutipan mengungkapkan bahwa: Kreativitas diambil dari kata kreatif, yang berarti mampu untuk mencipta, atau dalam hal lain berdaya cipta (KBBI). Diungkap juga oleh Supardi dalam Setiaji (2019) mengungkapkan Kreatifitas sebagai “konstruk hipotesis” yang merupakan ranah psikologis yang kompleks dan multidementional, kompleks dan dimentional, dan mengandung berbagai tafsiran yang beragam, kedua definisi-definisi kreatifitas memberikan tekanan yang berbeda-beda tergantung dasar teori yang menjadi acuan pembuat definisi. Terdapat beberapa definisi tentang kreativitas itu sendiri, akan tetapi semua

definisinya merujuk pada satu ini yaitu kreativitas merupakan sebuah kemampuan untuk menemukan sesuatu yang baru baik dari segi gagasan ataupun karya yang nyata.

Berdasarkan kutipan dan beberapa pemaparan sebelumnya, maka dapat kita temukan bahwa peranan kreatifitas dan inovasi sangatlah erat kaitanya, keduanya mengacu pada isu pembaharuan dan perbedaan yang lebih ditonjolkan, intinya keduanya mengacu pada satu arah yang positif dan mengarah pada perkembangan yang signifikan. Bisa dikatakan peran kreatif dan inovatif merupakan satu kesatuan yang selalu hadir dalam proses penciptaan karya seni. Dalam konteks karya seni musik misal, pembuatan karya yang diminati oleh konsumen atau penggemar musik haruslah selalu bersifat kreatif, dan dan segar (baru), dalam konteks pembaharuan ini inovasi yang mengambil ranahnya, maka dapat kita ketahui bahwa peran kreatif dan inovatif satu dengan yang lainnya saling berperan aktif dalam proses penciptaan karya seni musik.

C. Budaya

Keterkaitan seni dan budaya bukan sesuatu yang asing lagi, seakan budaya adalah faktor yang membentuk terlahirnya sebuah seni itu sendiri, (koentjara ningrat 2002) mengungkapkan: Terkait dengan kebudayaan, kebudayaan dapat diartikan sebagai nilai-nilai (*values*) yang dianut oleh masyarakat ataupun persepsi yang dimiliki oleh warga masyarakat terhadap berbagai banyak hal. Atau kebudayaan juga dapat didefinisikan sebagai wujudnya, yang mencakup gagasan atau ide, kelakuan dan hasil kelakuan.

Berdasar pemaparan diatas, dapat kita tanggapi bahwa peranan seni merupakan hasil dari sebuah proses berbudaya karena orientasi seni merupakan sebuah ide atau gagasan seorang individu.

Arus perkembangan zaman yang bsemakin kesini semakin mengarah ke arah yang begitu canggihdan begitu mudah membuat segala sesuatu yang

bersifat seperti dinding penyekat seakan hilang, cara berpikir manusia semakin hari semakin berkembang dan terbuka, begitu pula komunikasi yang kian tidak berjarak. Tentunya hal ini sangat menimbulkan perubahan yang lumayan radikal, bagaimana tidak jika dikaitkan dengan isu seni musik tentunya kiblat oenggemar musik akan lebih memiliki banyak referensi dari luar negara misalnya, dengan fenomena ini para seniman lokal tentunya harus dapat menjawab tantangan dimana arus komunikasi dan media semakin gencar mempublikasikan karya- karya musik dari luar sehingga secara disadari atau tidak hal rersebut dapat merubah cara berfikir masyarakat dari segi bersosial bahkan hingga selera musiknya.

D. Teknologi

Secara disadari atau tidak, teknologi sudah mulai masuk kedalam ruang hidup manusia dewasa kini, pembahasannya pun banyak dibahas dalam berbagai media cetak ataupun media digital, segala sesuatu terasa lebih mudah dan praktis dengan hadirnya teknologi, semakin tahun ke tahun maka perkembangannyapun seakan tidak terbendung, para ilmuwan berlomba-lomba menciptakan penemuan teknologi demi mempermudah pekerjaan manusia, bayangkan saja, dulu mungkin segala sesuatu terasa sulit, misal untuk melakukan komunikasi dua arah saja medianya hanya telpon standar, jika kita bandingkan sekarang kemudahan untuk berkomunikasi bahkan hingga masuk dalam bentuk video confrence.



Gambar: bentuk perkembangan teknologi (video confrence)

Sumber: www.tek id.com

Inilah teknologi yang hadir dan kita rasakan di era 4.0 yang semuanya bisa terasa mudah dan praktis, lalu apakah ketika kita masuk kedalam ranah seni, khususnya dalam ruang seni musik, teknologi masih berfungsi? Berbicara prodak seni musik di era 4.0 ini, tentunya kita tidak bisa menyamakan dengan prodak prodak seni musik di era sebelumnya dimana semua diproses dengan manual, di era 4.0 ini, seniman semakin mudah mengakses software perekaman atau lebih dikenal dengan Digital Audio Work station (DAW) sehingga produksi musik bahkan sudah bisa dilakukan dikamar pribadi dan tentu kualitasnya bisa diujarkan dengan hasil karya seni musik pada era sebelumnya, belajar musikpun dewasa ini sudah bisa dilakukan dengan beeguru pada kanal-kanal atau platform digital misal youtube.



Gambar :studio rumahan (home studio)

Sumber: penulis

Tidak bisa kita pungkiri ada banyak orang yg berkembang dalam musik dari kanal youtube, dan ketika ditanyai, mereka memperoleh ilmu yg mereka kuasai yakni hasil belajar dari situs tersebut. hal ini membuktikan bahwa musik di era sekarang menuntut para pelaku seni dan industri seni

semakin cerdas dan visioner baik dari segi apresiasi maupun personal skill (bakat bermusik).

Kedua hal tersebut, dapat dikatakan sebagai modal utama untuk melakukan sebuah inovasi dalam sebuah karya musik, dengan kedua sifat tersebut seniman dapat menjawab tantangan di era yang jaya akan dengan teknologi.

E. Ruang kreatif

Perlu kita ketahui peran serta inovasi, kreatifitas dalam produktifitas karya seni musik tidaklah serta merta semudah yang dibayangkan, beberapa faktor pendukungnya adalah ruang lingkup yang dapat mendorong pada sikap produktifitas itu sendiri sehingga kreatifitas dan inovasi dapat lebih mudah dicapai, adapun ruang ruang tersebut bisa kita sebut sebagai ruang kreatif, dalam konteksnya, ruang kreatif ini bukan sebuah ruangan tok, akan tetapi lebih dititik beratkan pada hiruk pikuk, sosial, seorang memproduksi musik haruslah memiliki ruang sosial yang kreatif pula, dari mulai jejaring pertemanan, sosial dan ruang kerja, bahkan internet, bahkan dalam kanal kominfo mengungkapkan bahwa dewasa ini internet menjadi sebuah ruang kreatif bagi pelaku bisnis, dan industri kreatif (www.kominfo.go.id) bagaimana tidak, dengan merambaknua isu pandemi covid 19 ini juga memang sangat berdampak bagi industeii kreatif kususny dalam bidang musik, dengan hadirnya ruang-ruang kreatif seperti ini tentunya segala kemungkinan bisa dicoba dan dengan beberapa faktor tersrbut, secara tidak langsung akan mendorong pelaku seni untuk senantiasa produktif dan inovatif.

F. Psikologi musik

Seperti kita ketahui bahwa psikologi adalah bidang ilmu yang mempelajari tentang sikap, mental, dan cara berpikir, sebagaimana diungkap dalam beberapa literatur yang sudah banyak membahas hal

tersebut, lantas korelasinya apa dengan proses berkarya dalam musik? Tentunya keduanya ada keterkaitan baik dari psikologis seniman maupun psikologis penikmatnya yang dalam hal ini yakni musisi dan penikmat musik itu sendiri. Dalam konteksnya musisi harus bisa memahami apa yang diinginkan oleh penikmatnya dan tentunya seniman harus dapat mengantarkan imajinasi penggemarnya melalui karyanya, dan yang paling penting adalah menempatkan sebuah nilai seni itu tepat pada sasaran, semisal seorang musisi menciptakan lagu cinta, maka sasarannya adalah remaja usia 17 tahun ke atas, maka karya yang dibuat secara tidak langsung telah memenuhi kriterianya sebagai karya musik yang dinikmati penggemarnya.

Tentunya hal tersebut berkaitan erat dengan kecerdasan musisi dan secara tidak langsung mengasumsikan bahwa semakin cerdas seorang musisi maka semakin kreatiflah dirinya, hal ini juga diungkap oleh Natakusuma dan Karyono (2015) mengungkapkan semakin tinggi Kecerdasan Emosi maka semakin tinggi kreativitas bermusik non aptitude, demikian pula sebaliknya semakin rendah Kecerdasan Emosi maka semakin rendah kreativitas bermusik non aptitude Musisi Band di Kota Pati. Sumbangan efektif Kecerdasan Emosi terhadap kreativitas bermusik non aptitude pada Musisi Band di Kota Pati sebesar 38,3% dan sisanya sebesar 61,7% dijelaskan oleh faktor-faktor lain.

Berdasarkan pada sampel penelitian di atas dapat kita asumsikan bahwa musisi haruslah memiliki kecerdasan yang baik karena proses berkarya musik yang baik dan benar haruslah ditunjang dengan kecerdasan yang mumpuni sehingga tidak menimbulkan karya yang "kontroversial bahkan mungkin saja melanggar norma-norma kemanusiaan. Akan tetapi, bukan berarti pernyataan ini meruokan sebuah justifikasi dimana yang tidak cerdas dilarang bermusik atau berkarya, melainkan lebih ditekankan pada penempatan nilai-nilai yang terkandung dalam sebuah seni musik itu sendiri, skemanya tidak harus selalu indah, tapi lebih tepat sasaran.

III. Kesimpulan

Berdasar pemaparan sebelumnya, maka kita dapat tarik kesimpulan bahwasanya peranan serta produktifitas dalam sebuah karya seni musik yang inovatif tidaklah sesederhana yang kita pikirkan, adanya beberapa faktor pendukung didalamnya yang menunjang dalam proses terjadinya sebuah karya musik yang inovatif, baik dari sisi inovasi dan kreatifitas dimana keduanya merupakan bagian yang menjadi satu kesatuan yang solid dimana semua faktor terjadinya proses berkesenian akan bergantung pada dua aspek tersebut, kemudian peran serta budaya yang secara tidak langsung membuat individu dalam hal ini musisi harus dapat menemukan gagasan atau ide sehingga melahirkan proses berbudaya yang menyesuaikan dengan kawasannya yang semakin hari semakin berkembang cara berpikirnya, yang kemudian beresinggungan erat dengan perkembangan teknologi yang kian harinya kian gencar sehingga menuntut pelaku seni berpikir lebih keras untuk menjawab tantangan dari berbagai kebutuhan dengan lahirnya teknologi maka kemudahan bisa saja dicapai akan tetapi ide dan kreatifitas dimana inovasi itu lahir tentulah harus ditunjang dengan ruang-ruang dimana proses berkesenian itu dapat direalisasikan, sehingga cara berpikir yang baik, cerdas dan sehat dapat lahir dari para seniman yang secara psikologis diceraikan dari segi faktor pendukung dalam kegiatannya khususnya dalam berkarya seni musik itu sendiri.

DAFTAR PUSTAKA

- Kalbu. Ing .tyas (2020). <https://adv.kompas.id/baca/media-digital-menunjang-produktivitas/> diunduh tanggal 16/11/2020.
- kementrian komunikasi dan informatika (2020): diunduh tanggal 16/11/2020 dalam lamam <https://www.kominfo.go.id/content/detail/33933/pemanfaatan-internet-ciptakan-ruang-kreatif-dan-produktivitas/0/artikel>
- Kartika, Sony, Darasono. (2007). Kritik Seni. Rekayasa Sains. Bandung
- Koenjaraningrat. (2002). Kebudayaan Mentalitas dan Pembangunan, Jakarta:Gramedia.
- Natakusuma dan karyono (2015):
<https://ejournal3.undip.ac.id/index.php/empati/article/view/12982>
- Setiaji. Denden. 2019. " kacapi inovasi" Jurnal magelaran sendratsik
- Sugiharto, bambang. 2015. "untuk apa seni?". MATAHARI.Bandung
- Sutahman, Sigit (2013). <https://e-jurnal.lppmunsera.org/index.php/LONTAR/article/view/334/378> diunduh tanggal 16/11/2020.