

FENOMENOLOGI MUSIK

Techno, Kraftwerk, Rave dan Wacana Permusikan Indonesia

Oleh:

Sigit Djatmiko

Indonesia CSR Society, Jakarta

sigitdj@indonet.com

Abstract

The Kraftwerk music group from Dusseldorf, Germany, began to be famous since 1974. The prominent feature of the Kraftwerk is that they were trying to be the pioneer of the alteration from the acoustic and electric music into the electronic music. Their mission was dehumanizing the music to produce impersonal sounds and with the “musicians” which would rather be considered as machine tools than as human. The works of the Kraftwerk arguably became the blueprint for the sort of avant-garde music, the prototype for kinds of music that celebrated the shift from the sounds of the guitar strings and the human vocal into the sounds of strum combination. In sum, the main aim of the Kraftwerk was to fully merge with the technology, to stop playing the instruments, and let the instruments play themselves.

Abstrak

Grup musik Kraftwerk dari Dusseldorf, Jerman, ini mulai beken sejak tahun 1974. Ciri yang menonjol dari Kraftwerk adalah bahwa mereka berusaha memelopori pergeseran dari musik elektrik dan akustik menuju musik elektronik. Misi: mendehumanisasikan musik sehingga menghasilkan suara-suara yang impersonal, dan dengan para “musisinya” yang lebih suka dianggap sebagai perangkat-perangkat mesin daripada sebagai manusia. Karya-karya Kraftwerk boleh dibilang menjadi semacam cetak-biru bagi musik garda depan, purwarupa untuk jenis-jenis musik yang merayakan pergeseran dari suara-suara hasil petikan string gitar dan vokal manusia menuju suara-suara hasil kombinasi setrum.

Ringkasnya, tujuan utama Kraftwerk adalah meleburkan diri sepenuhnya dengan teknologi, berhenti memainkan instrumen, dan membiarkan instrumen itu memainkan dirinya sendiri — fenomenologi musik.

Kata kunci: *Fenomenologi Musik, Kraftwerk, Musik Tehno*

Fenomenologi, Sekilas Pandang

Di kalangan para ahli sejarah filsafat, terdapat persoalan yang dikenal sebagai *le probleme du pont*, artinya problem jembatan. Bagaimana mungkin membangun jembatan antara pengenalan yang berlangsung di dalam imanensi kesadaran dan dunia di luar saya ?

Bagaimana menjembatani jarak antara kesadaran dan dunia di luarnya ?

Menurut Heidegger, persoalan ini merupakan warisan era Plato terutama ajaran alegori gua atau dunia ideal dan dunia empiris; diwariskan begitu saja pada ‘anak-cucunya’ mulai kaum skolastik hingga Kant, Hegel, Decartes; sampai

akhirnya Nietzsche membongkar persoalan itu dengan pernyataan 'kematian Tuhan'. Menurut Heidegger, pernyataan yang dikemukakan Nietzsche itu merupakan pernyataan filosofis dengan menggunakan bahasa teologis. Tegasnya: kematian Tuhan sama sebangun artinya dengan berakhirnya era Platonisme.

Edmund Husserl (1859-1938) adalah filsuf pertama yang menunjukkan jalan keluar dari *le probleme du pont*. Ia mengkritik, pandangan Descartes soal hubungan subjek dan dunia. Husserl berpendapat bahwa kesadaran terarah pada realitas, kesadaran bersifat intensionalitas. Pada manusia tidak pernah terdapat kesadaran murni. Selalu terdapat kesadaran yang terarah kepada sesuatu objek. Subjektivitas dan dunia adalah korelatif, yang satu mengendalikan yang lain. Subjektivitas terarah pada dunia dan dunia tampak bagi subjektivitas. Mustahil-lah menerima adanya subjektivitas dan tetap meragukan adanya dunia, menerima 'aku' sebagai subjektivitas dan tetap meragukan adanya dunia. Sebab subjektivitas tidak lain daripada keterarahan kepada dunia.

Singkatnya: perumusan Descartes *cogito ergo sum* sebenarnya tidak lengkap. Sebetulnya Descartes harus berkata *cogito cogitate* (selalu saya memikirkan hal-hal yang dipikirkan). Tidak pernah saya sadar begitu saja, tetapi pada kenyataannya selalu saya sadar akan sesuatu. Sebetulnya sama artinya dengan mengatakan realitas menampakkan diri; atau — seperti yang dislokasikan: "kembali pada benda-benda".

Lebih kurangnya, inilah yang disebut *fenomenologi*: membiarkan (*letting-be*) benda-benda hadir dalam kesadaran — dan dengan korelasi-dinamik tertentu akan membentuk dunia.

Dalam bidang musik, dewasa ini marak aplikasi-aplikasi dalam dunia maya yang memungkinkan seseorang tanpa latar belakang musik pun bisa bermain musik dengan cara membiarkan mesin itu bermain musik bagi dirinya sendiri. Jadi, tidak perlu lagi — pinjam istilah Kant — 'subjek otonom' dengan 'kejeniusan' tertentu untuk menghasilkan *magnum opus*; dan *de facto* mampu menghasilkan ekstase massal.

Menarik.

Techno: Musik Joget yang Menyembah Mesin

Tak jauh beda dengan berkarung-karung peristilahan yang simpang-siur dalam vokabu-

lari kita sehari-hari, "*techno*" pun merupakan *catchall term* yang bisa membingungkan jika hendak dilacak pengertiannya yang definitif. Istilah ini sebetulnya sudah banyak dipakai sebelum munculnya istilah yang lebih baru lagi, ialah "*electronica*", yang mengacu pada jenis-jenis musik elektronik yang kini tampil sebagai *mainstream* dalam wacana permusikan mutakhir di kalangan anak-anak muda. Betapapun, istilah "*techno*" maupun "*electronica*" pada umumnya sama-sama dipakai untuk mewakili fenomena musikal yang mengandung sekian karakteristik yang boleh dikatakan sepadan: musik joget (*dance music*) yang membersitkan kesan futuristik, *inhuman*, *impersonal*, betul-betul dikosongkan dari suara-suara alamiah dan sebaliknya lebih menonjolkan suara-suara hasil raketan "mesin", *a dance-music marries the machine, digitally sampled and triggered from the computer keyboard*. Ringkasnya, suatu *soundscape* yang sepenuhnya bernuansa elektronik.

Yang barangkali luput dari catatan kita adalah bahwa istilah "*techno*" itu sebetulnya dicomot dari sebuah buku yang sangat populer di tahun 1980-an, *The Third Wave*, karya penulis beken, Alvin Toffler. Namun yang mula-mula mempopulerkan istilah ini sebagai terminologi musik adalah Richard Davies, seorang kolaborator dari trio *disk jockey* asal Detroit: Juan Atkins, Kevin Saunderson, dan Derrick May. Trio inilah yang konon melahirkan musik *techno*, jenis musik joget yang agak lain lagi dari jenis-jenis sebelumnya, semisal *synth-pop*, *electropop*, *hi-N-R-G*, *house music*, *industrial music*, *hip-hop*. Setidaknya, jika *house music* adalah jenis musik joget yang masih "merayakan eksistensi manusia", sementara *techno* adalah *genre* yang maunya betul-betul "menyembah mesin". Selain itu, *techno* juga dicirikan oleh suara bas yang menonjol serta irama cepat, antara 115 hingga 300 *beat* per menit, meski yang lazim adalah antara 120-140 *beat* per menit.

Esensi musik *techno* adalah bahwa musik itu senantiasa mengalami perubahan terus-menerus. Setiap hari gaya yang lebih baru diciptakan. Pelbagai gaya yang telah ada dikombinasikan dengan beraneka cara sehingga lahir karya baru. Para DJ mencampur dua *track* yang berbeda, maka lahir lagu baru.

Yang memicu gerakan musik demikian ini, dari sisi teknologinya, tentu saja adalah ditemukannya peranti-peranti canggih seperti *synthe-*

sizer, sequencer, MIDI (*Musical Instrument Digital Interface*), dan peralatan-peralatan lain yang berbasis komputer sehingga memungkinkan seorang penggubah musik membikin adonan pelbagai macam suara secara elektronik. Sedangkan jika ditinjau dari semangatnya, yang bisa ditunjuk sebagai biang-keladi gerakan itu agaknya adalah sebuah grup musik legendaris dari Jerman: Kraftwerk.

Kraftwerk: Kami Manusia Robot

Kemunculan Kraftwerk seakan menyeruak dari kekosongan, seolah tanpa preseden. Tidak seperti, katakanlah, Elvis Presley atau *The Beatles*, yang pada mulanya mengukir popularitas karena memainkan versi mereka sendiri atas jenis musik *rhythm-and-blues* yang berasal dari masyarakat kulit hitam Amerika, sedangkan Kraftwerk bisa dibilang memainkan versi mereka sendiri berdasarkan suatu gagasan konseptual. Grup musik yang berasal dari Dusseldorf, Jerman, ini mulai beken sejak tahun 1974 dengan *release* pertamanya yang menerobos American Top 40, yang bertajuk "Autobahn". Ciri yang menonjol dari Kraftwerk adalah bahwa mereka berusaha memelopori pergeseran dari musik elektrik dan akustik menuju musik elektronik. Arti penting Kraftwerk terhadap musik joget elektronik kurang-lebih setanding dengan arti penting *The Beatles* terhadap musik rock.

Dengan upayanya untuk mendehumanisasikan musik sehingga menghasilkan suara-suara yang impersonal, dan dengan para "misisinya" yang lebih suka dianggap sebagai perangkat-perangkat mesin daripada sebagai manusia, karya-karya Kraftwerk boleh dibilang menjadi semacam cetak-biru bagi musik garda depan, purwarupa untuk jenis-jenis musik yang merayakan pergeseran dari suara-suara hasil petikan string gitar dan vokal manusia menuju suara-suara hasil kombinasi setrum. Dalam hal ini, pengaruh Kraftwerk memang tidak terbatas pada musik *techno* saja, melainkan juga mencakup sejumlah *genre* musik kontemporer lainnya yang muncul kemudian. Para anggota Kraftwerk bisa diidentikkan dengan para teknisi laboratorium yang berusaha mensintesis kode-kode DNA yang kemudian melahirkan *rap*, *disco*, *electro-funk*, *new-wave*, *industrial*, dan *techno* — jenis-jenis musik yang pada dasarnya telah menggesur fokusnya dari instrumen musik konvensional-tradisional menuju kecanggihan teknologi

studio selama lebih dari dua dasawarsa belakangan ini.

Para musisi *techno* biasanya adalah para artis yang reklusif, menyembunyikan diri dan enggan dikenali khalayak, demi mengukuhkan citra bahwa musik mereka betul-betul hasil kreasi mesin yang steril dari sentuhan tangan manusia. Dipakailah nama-nama samaran yang membersitkan asosiasi erat dengan kode-kode alfanumerik komputer: Model 500, Altern 8, Program 2, Interactive, SL2, dan sebagainya. Selain itu, seperti tampak dalam acara Tribal Gathering di Luton Hoo Estate, di dekat London, akhir Mei 1997, yang dikunjungi oleh lebih dari 40.000 pecandu joget, para anggota Kraftwerk bahkan tidak muncul di panggung samasekali ketika menampilkan lagu "We are the Robots". Sebagai gantinya, ditampilkanlah empat buah robot yang telah diprogram untuk melakukan gerak-gerik mekanis sesuai dengan lagunya.

Para musisi Kraftwerk pun menolak untuk difoto oleh pers, dan sebagai gantinya mereka telah menyediakan replika diri mereka yang tentu saja berwujud robot. Ralf Hutter, salah satu awak Kraftwerk, bahkan mencita-citakan agar suatu saat sebagai musisi ia tidak perlu meninggalkan rumah dan cukup mengirimkan robot-robot untuk melakukan tour musik dan jumpa pers. Ringkasnya, tujuan utama Kraftwerk adalah meleburkan diri sepenuhnya dengan teknologi, berhenti memainkan instrumen, dan membiarkan instrumen itu memainkan dirinya sendiri. "By living in a machine age," ujar Hutter, "we have become very robotic ourselves. In a sense, we've already fused with machines. When we go into our recording studio, we plug in and become part of the machinery ... To us, machines are funky."

Jika *punk rock* mengajari anak-anak muda bahwa mereka bisa membentuk band musik rock sendiri tanpa perlu keterampilan teknis, Kraftwerk pun menyuarakan pesan *do-it-yourself* serupa itu, namun secara lebih radikal: bukan hanya musisi yang piawai memainkan alat musik tidak diperlukan lagi, bahkan grup band itu pun tidak perlu. Yang diperlukan hanya mesin!

Kendati demikian, pada akhirnya tidak semua awak Kraftwerk tahan dengan filosofi demikian itu, kecuali Hutter dan Schneider, dua anggota Kraftwerk yang paling menonjol dan paling konsisten. Sedangkan Flur, misalnya, akhirnya tak

sanggup lagi menjadi robot, dengan dalih yang mungkin menggelikan, yakni karena waswas jangan-jangan dirinya nanti akan berkarat:

"We developed in the end that we were the robots, and I didn't want to be a robot any longer ... And I could not wait always six or eight years for the next album or tour. If robots stand still, then they get rusty."

Rave: Paganisme Kontemporer

("Aku berjalan memasuki ruangan, dan tiba-tiba mulutku serasa terkunci. Dentaman bas menggetarkan kaca-kaca jendela. Kilatan cahaya laser di mana-mana. Suara musik mengguncang jantungku, dan aku mulai berjoget, berjoget terus, semalam suntuk. Orang-orang yang tak kukeenal memberiku minum saat aku haus. Orang-orang memberiku permen dan dekapan hangat. Semalam suntuk, aku serasa lebur dengan semesta, lebur dengan orang-orang lain, lebur dengan musik." — pengalaman seorang raver)

(Akhir pekan lalu, lebih dari satu juta penjoget menghadiri Love Parade, sebuah acara megarave di Berlin. Sementara rave telah berkembang selama satu dasawarsa, pelbagai aspek ritual, visual dan bunyi-bunyian yang berkaitan dengannya akhirnya mulai melancarkan pengaruh kuat terhadap musik pop, periklanan dan bahkan game komputer — petikan berita majalah Time edisi Eropa, 17 Juli 2000)

Merebaknya musik *techno* lantas berjaln-berkelindan dengan lahirnya sebuah gerakan *underground* yang sangar: kultur *rave*. Inilah sebuah gerakan budaya-tanding yang sesungguhnya mengambil sumber semangatnya dari naluri manusia yang sangat purba: keliaran, kebebasan, saling-penghargaan, cinta dan perdamaian universal, kerinduan akan komunitas dan ikatan kebersamaan, mistik dan ekstase massal.

Pada dasarnya *rave* adalah pesta joget, biasanya berlangsung semalam suntuk, terbuka bagi siapapun yang ingin bergabung, meski kebanyakan para pesertanya adalah kaum remaja, laki-laki maupun perempuan. Di dalam pesta itu para penjoget berusaha menemukan pengalaman dan kesadaran baru dengan jalan mendengarkan dan merespons musik, serta melalui interaksi secara eksplisit maupun implisit dengan orang-orang lain. Musik pengiring untuk pesta joget itu adalah musik *techno* yang dimainkan oleh para *disk jockey* yang, dalam *event* demikian itu, peranannya setanding dengan kedudukan

para *shaman*, pendeta, atau dukun dalam upacara-upacara ritual purba. Melalui kepiawaiannya memainkan musik elektronik, para DJ itu bertindak sebagai pemandu pengembaraan spiritual para penjoget.

Rave semula berkembang di Inggris, tepatnya di kawasan Manchester dan Ibiza, sekitar tahun 1987-88. Pada saat yang sama, fenomena *rave* pun mulai marak di Jerman, terutama di Berlin. Dan di awal tahun 90-an, berkat para DJ Amerika yang ingin memperkenalkan fenomena baru ini di negerinya sendiri, mulailah *rave* berkembang pula di Amerika, pertama-tama di San Francisco yang memang sejak lama dikenal karena kultur liberal dan obat biusnya. Adalah seorang DJ asal New York bernama Frankie Bones yang kemudian banyak berperan menyebarkan kultur baru ini di Amerika. Ia menyelenggarakan serangkaian pesta joget ilegal yang ia namakan Stormrave pada awal 1992. Dan pada Desember tahun yang sama, dalam sebuah acara *rave* di kawasan Queen yang dihadiri lebih dari 5000 remaja, Frankie untuk pertama kalinya mengemukakan apa yang kemudian menjadi ideologi, dogma, atau jargon kultur *rave* Amerika: PLUR (*Peace, Love, Unity, Respect*).

Sejak tahun 1993-94, *rave* di Inggris dan Jerman lambat-laun mulai terserap ke dalam gelombang besar kapitalisme sehingga menjadikan acara pesta joget itu kehilangan greget spiritualnya. Pasar telah mengubahnya menjadi komoditas industri, hiburan instan, perhelatan untuk menanggung laba material — pesta-pesta joget legal yang diadakan di tempat-tempat resmi. Sementara itu, *rave* di Amerika pun telah benar-benar meruak ke seantero negeri namun masih berusaha mempertahankan idealismenya sebagai gerakan *underground*, ilegal, pesta joget yang dilakukan secara gerilya di tempat-tempat terpencil atau ruang-ruang tersembunyi untuk menghindari gerebekan polisi — suatu gerakan budaya-tanding dari kaum remaja di mana musik *techno*, *drug*, PLUR, *the Vibe*, kostum dan aksesoris yang unik (*celana baggy*, dot bayi, boneka, permen *lollipop*) menjadi atribut-atribut yang tak terpisahkan, simbol infantilisme dan sikap pembangkangan.

Musik *techno* yang dimainkan dalam acara-acara *rave* ilegal itu adalah jenis musik yang juga *underground*, yang tak berwajah dan tak bernama, yang berbeda dengan *techno* populer yang tengah menjadi lagu-lagu *hit* dan banyak disiarkan

kan di radio-radio komersial. Musik yang dimainkan ini tidak sekedar harus merangsang para partisipan untuk berjoget, namun juga harus mampu menghipnotis dan membawa para penjoget menuju wilayah kesadaran lain yang lebih spiritual; kesadaran yang seakan lepas dari ruang dan waktu, lepas dari realitas profan; yang meruntuhkan sekat-sekat antar-individu dan meleburkan mereka ke dalam suatu kemanunggalan purba; yang meruntuhkan perbedaan iman, ideologi, ras, gender, usia, dan preferensi seksual; yang menghadirkan kembali PLUR ke tengah kehidupan; yang menciptakan apa yang disebut *the Vibe*: suatu pengalaman magis yang tak terkatakan, pengalaman religius yang memabukkan, *trance* dan ekstase, yang dibangkitkan oleh keseluruhan suasana yang menggairahkan itu.

Dalam hal inilah pemakaian *drug* di kalangan para *raver* menemukan konteksnya. *Drug* bisa membantu para *raver* mencapai pengalaman itu, keasyikan dan perayaan kebebasan itu, kendati para *raver* tidak niscaya adalah para pecandu obat bius, dan kendati *the Vibe* tidak selalu harus dicapai dengan pemakaian *drug*. Namun memang merupakan fakta bahwa *drug* — semisal Marijuana, Ecstasy (MDMA), LSD, Ketamine HCl, 2C-B — adalah sisi yang tak terpisahkan dari kultur *rave*.

Rave dengan demikian adalah perpaduan yang ganjil: adonan antara teknologi mutakhir, kebudayaan global, dan subkultur remaja yang lantas melahirkan semangat spiritualitas yang serupa dengan yang kita temukan dalam ritual-ritual kaum pagan — upacara-upara keagamaan suku Indian Amerika dan Shamanisme di masyarakat Eskimo dan Siberia, di mana musik adalah sarana utama untuk mencapai pengalaman mistik. *Rave* adalah pemberontakan terhadap masyarakat kontemporer yang memberhalakan pasar, industri, birokrasi, rasionalitas, kekuasaan politik dan kekuatan sen-jata; masyarakat yang telah kehilangan sakralitas ruang dan waktu, ikatan komunitas, makna cinta-kasih, perdamaian universal, dan saling-penghargaan antar-sesama. *Rave* berusaha menemukan kembali dimensi-dimensi yang hilang itu, kendati hanya semalam, hanya beberapa jam. Di tengah dunia yang telah pudar pesonanya, para *raver* berusaha menciptakan ruang sementara — apa yang disebut oleh filsuf anarkhis Hakim Bey sebagai *Temporary Autonomous Zone* — di mana

realitas yang pahit dicoba disangkal dan republik utopia ditegakkan, di mana neraka-dunia yang absurd diruntuhkan dan surga yang hilang kembali dikukuhkan.

Musik *Techno* dan *Rave* di Indonesia

Satu dasawarsa lalu, di Yogya, “semacam” musik *techno* dan “semacam” *rave* dicoba dihadirkan oleh beberapa musisi muda lewat acara bertajuk “Mencari Harmoni 2”, yang merupakan bagian dari “Festival Kesenian Yogya Tahun 2000”. Acara digelar dengan tata panggung yang menonjolkan perangkat teknologi, di tengah aréal yang sekilas tampak sebagai reruntuhan sebuah bangunan besar, atau bahkan puing-puing peradaban: sebuah tafsir dan pilihan yang cerdas atas karakteristik ruang. Beberapa grup musik tampil. Rombongan DJ dari dalam dan luar negeri diundang. Pesta joget pun sempat digelar. Namun musik yang dipanggungkan cukup beragam untuk bisa disebut *techno* saja. Beberapa pihak menyebut sekian nomor yang dipentaskan sebagai *performance art* atau semacamnya. Tiket pertunjukan menyebut *drum & bass*, *house*, *trance*, *trip-hop*, dan sebagainya. Tidak semua musik yang tampil adalah musik joget, sementara pesta joget yang digelar agaknya juga masih malu-malu dan belum mampu menyedot publik ke dalam gairah kolektif dan ekstase massal, masih kalah greget dengan joget dangdut di Purawisata.

Publik cenderung lebih terpukau dengan musik yang ditampilkan sebagai suatu tontonan, suatu pentas untuk disaksikan, dan belum berniat meleburkan diri ke dalam suasana yang dihadirkan. Sebagai sebuah gerakan kesenian — jika boleh dimaknai demikian — gerakan *techno* di Yogya masih redup dan sayup-sayup, bertolak-belakang dengan suara musiknya yang bisung dan seakan hendak memecahkan gendang pendengaran. Belum tampak jelas arah dan ideologinya, kecuali mungkin kelompok *Technoshit* yang terang-terangan mengusung ideologi “Kiri” dan memosisikan diri sebagai pewarta tentang terjadinya penindasan. Tak ada salahnya jika para seniman musik kontemporer ini (atau yang lebih suka menyebut dirinya “pekerja seni” atau “penikmat hobi” — tidakkah ini sekedar “politik bahasa”?) lebih mengakrabkan diri dengan publik dan tidak membiarkan mereka terombang-ambing dalam keheranan akibat guncangan fenomena baru, *shock of the new*; membuka dia-

log dengan khalayak awam tanpa harus cemas bahwa dialog akan berubah menjadi verbalisasi dan pendangkalan karya seni.

Bagaimanapun karya telah digelar, dan itu berarti “menantang” tanggapan banyak orang.

Apakah musik *techno* (dan sejenisnya) di Yogya akan menjadi gerakan kesenian yang signifikan ataukah sekedar kegandrungan dan kegenitan sesaat, *just a passing fad*, kita tunggu kreativitas para musisi selanjutnya. •