BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Mengkategorikan sebuah genre musik memerlukan pertimbangan faktor yang beragam, seperti teknik musikal, tempo, perubahan mood, dan tipe timbre. Namun, mendeskripsikan musik elektronik telah menjadi sebuah tantangan pada saat ini karena banyak musik yang menggabungkan elemen elektronik dan akustik. Sebagai contoh, bunyi nyanyian manusia adalah elemen akustik, sementara drum yang diprogram dan suara sintesis yang dihasilkan oleh synthesizers atau efek-efek yang memengaruhi bunyi adalah elemen elektronik. Dalam beberapa tahun terakhir, musik pop telah mengalami pergeseran ke arah elektronik. Hal ini menyebabkan definisi musik elektronik tidak lagi sejelas seperti pada masa awal ditemukan (Alspach, 2020).

Penelitian Alspach tentang musik elektronik mengungkapkan kesulitannya dalam mengorganisasikan genre. Hal ini terlihat ketika ia mendistribusikan lagu elektroniknya yang berjudul "Ankh" dan menemukan beberapa pilihan cabang genre yang membuatnya ingin mempelajari lebih lanjut tentang genre musik elektronik. Genre musik dapat memudahkan orang dalam mencari, membuat, atau mempromosikan musik karena memilahnya berdasarkan produksi bunyi yang dihasilkan serta sumber materi budaya. Namun, seiring berjalannya waktu, melakukan klasifikasi terhadap sebuah genre semakin sulit karena adanya kemiripan dari unsur-unsur

yang dihadirkan, seperti perpaduan elemen elektronik dan akustik dalam musik pop kontemporer.

Pada tahun 2003, di Inggris, sebuah genre musik elektronik baru, Dubstep, muncul sebagai turunan dari genre musik Jungle, Drum and bass, dan UK Garage. Ciri khas musik Dubstep adalah bunyi *"wobbly"* yang dihasilkan dari *oscillator* frekuensi rendah, atau biasa disebut *growl*. Genre ini diperkenalkan oleh musisi seperti Kode 9, Plasticman, dan Skream, yang mempopulerkannya pada tahun 2006. Kemudian, pada tahun 2011, Skrillex dan Deadmau5 membawa Dubstep ke festival-festival besar seperti Global Dance Festival dan Ultra Music Festival dengan gaya musik yang fenomenal. Puncak kepopuleran Dubstep terjadi pada tahun 2012, ketika musisi Dubstep mendominasi daftar 10 besar DJ dengan bayaran tertinggi (Fowle, 2013).

Dalam musik Dubstep, terdapat bunyi *growl* yang dapat membuat para pendengar mengikuti alur musik yang dapat dilihat dari anggukan kepala mereka. Bunyi *growl* ini tidak hanya membuat para pendengar bergerak, tetapi juga menghasilkan respons emosional yang kuat. Selain itu, bunyi *growl* pada genre Dubstep ditafsirkan oleh pendengar sebagai bunyi yang terkesan agresif, yang mengarah ke pengalaman mendengar musik yang menggelegar dan penuh energi (Bradley, t.t.).

Bunyi *growl* awalnya mengacu pada suara bernada rendah yang dihasilkan oleh binatang seperti anjing, dan kemudian diterjemahkan ke dalam teknik vokal manusia melalui getaran pita suara pada frekuensi rendah, baik dalam harmonic maupun sub-harmonic. Teknik ini memerlukan posisi laring tertentu untuk menghasilkan

suara geraman. Sejarah bunyi *growl* bermula dari teknik vokal pada musik etnik, seperti tradisi *Umngqokolo* dari suku Xhosa di Afrika Selatan, dan berkembang ke genre musik lain seperti Pop dan Jazz dengan contoh penyanyi seperti Louis Armstrong dan Elza Soares. Dalam musik Dubstep, bunyi *growl* atau yang biasa dikenal juga sebagai *wobble* dihasilkan secara sintetis menggunakan osilasi frekuensi rendah. Bunyi *growl* dalam berbagai genre musik berfungsi untuk menekankan emosi dan bagian tertentu dari lagu, menciptakan identitas khas yang membedakan satu genre dari yang lain, seperti teknik vokal *scream* dalam musik Metal, tangga nada kromatik dalam musik Jazz, dan *rapping* dalam musik Hip-hop. Dalam musik bergenre Dubstep, *growl* menjadi ikon yang mempertegas momen intens serta memberikan karakteristik unik yang mengidentifikasi genre tersebut. Hal ini merupakan salah satu alasan mengapa genre ini menjadi populer dan menarik perhatian banyak orang (Sakakibara dkk., t.t.).

Meskipun musik Dubstep telah menjadi genre musik yang sangat populer, jurnal yang membahas tentang identitas *growl* pada lagu bergenre ini masih relatif sedikit. Hal ini membuat penulis bermotivasi untuk melakukan analisis terhadap bunyi *growl* yang menjadi sebuah ikon dalam musik Dubstep. Tujuan analisis ini adalah untuk memahami bagaimana elemen bunyi *growl* dapat memiliki suatu peran kepada pendengar. Dalam konteks musik Dubstep, *excitement* adalah suatu perasaan yang timbul ketika pendengar menerima atau mendengar bunyi dari sebuah lagu Dubstep yang memiliki karakteristik drop yang kuat, *lead melody* yang dinamis, bass yang mendalam, tempo yang cepat, variasi ritme yang kompleks, serta adanya bunyi *growl*. Ketika mendengar lagu Dubstep, *excitement* ini ditandai

oleh sensasi mendengarkan yang intens dan adrenalin yang melonjak, membuat pendengar merasakan pengalaman mendengar musik yang *exciting*.

Mengalami perubahan emosi seperti perasaan senang, sedih, marah dapat timbul ketika mendengarkan elemen musik seperti tempo yang cepat, ritme yang dinamis, melodi yang kuat, perubahan harmoni yang menarik, dan penggunaan instrumen atau efek suara tertentu dalam sebuah musik. Elemen bunyi *growl* dalam musik bergenre Dubstep memberi sensasi mendengar yang penuh energi dan menjadikan genre ini begitu populer. Pengaruh besar yang dihadirkan oleh elemen bunyi *growl* dalam menciptakan perasaan *excitement* membuat peneliti merasa penting untuk melakukan analisis mendalam mengenai elemen ini. Analisis tersebut tidak hanya akan memberikan pemahaman lebih lanjut tentang identitas bunyi *growl* dalam lagu bergenre Dubstep, tetapi juga menjelaskan bagaimana bunyi *growl* berkontribusi terhadap keseluruhan pengalaman mendengarkan musik yang intens dan membangkitkan adrenalin.

Dalam penelitian ini, peneliti akan melakukan wawancara untuk menyajikan pendengar terhadap lagu Dubstep Skrillex yang memiliki bunyi *growl*, serta mengkaji peran bunyi *growl* tersebut lewat pembahasan mendalam terhadap narasumber ahli. Hal ini dilakukan karena keunikan Skrillex dengan segala latar belakangnya berhasil menjadi ikon dalam musik Dubstep. Dengan ini, peneliti berharap agar dapat memberikan pemahaman yang lebih mendalam terhadap peran bunyi *growl* di dalam musik Dubstep bagi masyarakat umum, praktisi, dan musisi lainnya. Peneliti juga berharap bahwa penelitian ini dapat membantu memperluas wawasan tentang bagaimana musik Dubstep dapat mempengaruhi emosi

pendengar, serta bagaimana bunyi *growl* dapat memainkan peran penting dalam membentuk pengalaman mendengar musik yang menggelegar dan penuh energi.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan paparan materi sebelumnya, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pemahaman para ahli terhadap bunyi *growl* dalam lagu bergenre Dubstep?
2. Bagaimana peran bunyi *growl* pada lagu bergenre Dubstep terhadap pendengar?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk memahami lebih dalam peran bunyi *growl* dalam lagu bergenre Dubstep.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Secara teoritis adalah sebagai tambahan pengetahuan literatur mengenai bunyi *growl*.

2. Menjadi suatu bahan informasi untuk dapat mengeksplor perbendaharaan suara yang jarang diketahui oleh orang awam.

3. Menjadi sebuah wawasan bagi para praktisi, musisi serta peneliti lainnya yang ingin membuat *growl*.

1.5 Ruang Lingkup Pembahasan

Dari pembahasan yang dibagikan sebelumnya, maka fokus permasalahan yang akan diteliti adalah sebagai berikut :

1. Lagu yang akan diujikan adalah lagu Dubstep yang dibuat oleh Skrillex dalam kurun waktu 2010-2014.
2. Narasumber ahli yang akan diwawancara berdomisili di Jakarta.