

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Genre musik pada era *postmodern* mengalami perkembangan yang sangat pesat. Perkembangan musik ini seringkali diakibatkan oleh akulturasi dan globalisasi yang terjadi antar budaya. Hal ini telah membuat musik pada era *post modern* melahirkan *genre* dan *subgenre* yang digunakan dalam pengelompokan jenis musik. Meski *genre* musik semakin bertumbuh dalam jenis pengelompokannya, sebuah lagu atau musik memiliki kesulitan dalam proses identifikasi *genre*. Hal tersebut juga dikarenakan semakin banyak *genre* yang lahir mempengaruhi bertambahnya jumlah dan kompleksitas dari sebuah musik. Salah satu penyebab dari fenomena ini adalah terjadinya proses pengadopsian elemen musik lain yang dicampurkan ke dalam gaya bermain/lagu/karya/komposisi yang melahirkan suatu hal baru dan personal (Mahaphasukwat, 2017).

Pada abad ke-21 ini gitar sebagai sarana dan alat ekspresi seorang seniman/musisi telah mengalami banyak perubahan. Salah satu perubahan yang dialami gitar terjadi dalam bentuk bunyi. Perubahan pada bunyi gitar ini sangat dipengaruhi oleh perkembangan efek gitar, di mana suara yang dihasilkan oleh gitar akan berubah saat sinyal dari gitar elektrik melalui pedal efek gitar yang disebabkan oleh karakter dari masing – masing pedal yang sering disebut dengan saturasi harmonik (*Harmonic Saturation*) yang unik. Selain efek gitar yang digunakan, urutan penggunaan efek gitar atau *chain effect* juga berpengaruh pada hasil akhir

dari perubahan suara gitar. Salah satu contohnya adalah peletakan efek gitar *time-based* seperti *reverb* dan *delay* yang diletakkan di bagian belakang untuk menghindari hasil suara gitar yang *muddy* atau keruh dan tidak memiliki kejelasan (*clarity*). Contoh lain dari perubahan bunyi yang mudah kita temukan adalah penggunaan efek gitar baik berupa aplikasi seperti irig, *stomp box*, dan juga pedal digital. Modifikasi ini biasanya dilakukan seorang seniman/musisi untuk memberikan nilai personal yang menjadi ciri khas mereka masing – masing sebagai seorang individu. Di antara beberapa faktor pada perubahan suara bunyi yang terjadi, salah satu faktor perubahan yang signifikan atau mudah untuk ditemukan dalam menghasilkan karakter seorang seniman/musisi adalah efek gitar (Perks, 2023) (Tran, 2022)

Beragamnya efek bunyi pada gitar membuka peluang yang luas dalam proses mengeksplorasi dan menemukan identitas bunyi dari seorang gitaris. Dengan berbagai kombinasi efek yang ada seorang gitaris mampu mengeluarkan suatu bunyi gitar yang personal dan unik. Contoh konkret yang bisa kita lihat adalah penggunaan pedal *overdrive* yang dilakukan oleh John Mayer, dimana ia menggunakan 2 buah *Tube Screamer* TS 10 dan 1 buah *Klon Centaur Professional Overdrive* yang dipakai untuk mengatur dinamika dari *overdrive* sehingga ia mampu membedakan bagian pembuka dan klimaks pada solo gitarnya. Hal ini merupakan suatu kemajuan baik yang terjadi pada seorang gitaris. Berbagai urutan dan kombinasi efek yang dipadukan dapat melahirkan warna – warna dan karakter bunyi yang beragam. Hal tersebut mungkin harus dicapai seorang gitaris melalui eksperimen, baik secara sistematis maupun intuitif yang berdasarkan peranan

mereka sebagai seorang musisi. Dalam mencari sebuah karakter bunyi permainan gitar seorang gitaris, tidak ada kata salah ataupun benar dalam proses eksperimen, namun ada baiknya setiap efek yang digunakan memiliki konteks dan alasan yang konkret pada penggunaan sebuah efek. (Jeske, 2022)

Gitar efek adalah efek yang berfungsi untuk mengubah bunyi gitar. Efek pada gitar memiliki macam gunanya dan diklasifikasikan menjadi tujuh jenis. Pertama ada efek *drive* yang mencakup efek *overdrive*, *distortion*, dan *fuzz*. Lalu ada efek *ambient* yang terdiri dari efek *reverb* dan *delay*. Berikutnya ada efek *filter* dan *dynamic* yaitu *EQ*, *compression*, *boost*, *wah*, dan *filter*. Lalu ada jenis efek modulasi (*modulation*) seperti *phaser*, *flanger*, *chorus*, *tremolo*, dan *vibrato*. Lalu ada efek *pitch-altering* yaitu *pitch-shifter*, dan *octave*. Lalu ada efek pensimulasi gitar akustik yang berfungsi dalam mereplikasi suara gitar akustik menggunakan jenis *EQ* khusus. Dan yang terakhir ada efek *utility* seperti *volume*, *tuner*, *noise gate*, *buffer*, dan *looper*. (Haether, n.d.)

Tom Misch adalah salah seorang gitaris dan musisi dari Inggris yang memiliki *genre* yang menarik karena *genre* musiknya tidak dapat diklasifikasikan ke dalam satu *genre* saja. Beberapa orang mengidentifikasi *Tom Misch* sebagai seorang musisi bergenre *jazz*, *Soul*, *Hip Hop*, *funk*, *Rare Groove*, *90's New Jack Swing*, *Funk*, dan *RnB*. Untuk menganalisis karakter bunyi permainan gitarnya, dibutuhkan kesadaran terhadap karakteristik dari pengklasifikasian jenis karya yang ia hasilkan. Jika seorang musisi sudah memiliki pemahaman yang baik terhadap hal tersebut, barulah mereka dapat membedah dan melihat elemen musik apa saja yang menjadi

esensi & pengaruh terhadap cara bermain dan karakter bunyi permainan gitar *Tom Misch*. (Collar, n.d; Havens, n.d.)

Hal di atas menimbulkan perbedaan sudut pandang pada antara seorang musisi dan *sound engineer* dalam melakukan analisis terhadap karakter bunyi seorang gitaris. Jarak tersebut berbentuk suatu sudut pandang. Untuk para musisi sudut pandang yang dibutuhkan adalah pengertian mendalam terhadap suara/bunyi seperti pengertian & fungsi dari setiap efek gitar yang digunakan. Sedangkan untuk seorang *sound engineer* sudut pandang yang dibutuhkan adalah pengetahuan terhadap cara bermain sebuah alat musik layaknya seorang musisi, seperti teknik *palm muting*, *alternate picking*, dan lain sebagainya. Hal tersebut dikarenakan karakter sebuah permainan gitar di pengaruhi oleh teknik permainan gitar dan fungsi dari setiap efek gitar yang akan digunakan yang akan menghasilkan karakter bunyi permainan gitar tersebut.

Penelitian ini bertujuan untuk merekonstruksi karakter bunyi gitar *Tom Misch*. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode kualitatif dengan pendekatan penelitian berbasis praktek (*Practice Based Research*). Penelitian berbasis praktek adalah bentuk penelitian yang berfokus pada proses dan hasil dari praktik kreatif sebagai sumber utama pengetahuan. Alasan dari pemilihan pendekatan ini karena adanya proses praktek yang menjadi salah satu cara utama pengumpulan data dalam penelitian. Proses penelitian berfokus pada tahap replikasi yang didasarkan oleh data dari proses wawancara. Penelitian ini akan dimulai dengan mengumpulkan data melalui proses wawancara, dimana narasumber akan memberikan pendapat tentang penggunaan efek apa saja yang digunakan oleh *Tom*

Misch pada konser atau festival yang telah ditentukan. Lalu diteruskan dengan kegiatan mereplikasi bunyi gitar *Tom Misch* pada *DAW Logic Pro X*. Tahap terakhir dari penelitian ini adalah membagikan kuisioner berupa perbandingan dari bunyi gitar *Tom Misch* pada konser atau festival yang telah ditentukan dan replikasi rekaman gitar berupa *audio* yang telah dibuat kepada responden yang kemudian akan menilai kemiripan dari kedua bunyi/suara tersebut. Penelitian ini dapat juga digunakan sebagai dasar maupun inspirasi dalam penemuan jati diri seseorang dalam menemukan warna suara/bunyi instrumennya sebagai seorang musisi.

1.2. Rumusan Masalah

Rumusan masalah pada penelitian ini adalah:

1. Efek apa saja yang digunakan dalam permainan gitar *Tom Misch* pada konser *NPR Tiny Desk (I Wish – part solo, NPR tiny desk version; Movie – part intro, NPR tiny desk version)* dan festival Montreux Jazz 2019 (*Losing My Way – bagian solo*)
2. Bagaimana cara untuk mereplikasi karakter unik dari bunyi permainan gitar *Tom Misch*.

1.3. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mereplikasi karakter dari bunyi permainan gitar *Tom Misch* seidentik mungkin menggunakan perangkat lunak *DAW Logic Pro X*

1.4. Ruang Lingkup

Ruang lingkup pada penelitian ini :

1. Gitar elektrik dengan bentuk *Stratocaster*
2. Penggunaan *DAW Logic Pro X* versi 10.4.8 sebagai media perekam
3. Bunyi gitar *Tom Misch* pada konser NPR *Tiny Desk* (*I Wish* – bagian *solo*, *NPR tiny desck version*; *Movie* – bagian *intro*, *NPR tiny desck version*) dan pada festival Montreux Jazz 2019 (*Losing My Way* – bagian *solo*)

1.5. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah :

1. Manfaat Teoritis :
 - a. Memberikan hasil analisis berupa data yang objektif mengenai karakter dari bunyi permainan gitar *Tom Misch*.
 - b. Memberikan informasi dan *insight* dalam membedah karakteristik dari bunyi seorang gitaris.
2. Manfaat Praktikal :
 - a. Menyajikan Informasi dan data penelitian dengan guna untuk menjadi penuntun dalam penelitian serupa berikutnya.
 - b. Membantu para pemain gitar atau pembaca dalam menganalisis sebuah karakteristik bunyi gitar baik untuk tujuan membuat keunikan karakteristin bunyi gitar maupun sebagai wawasan tambahan.