

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Perkembangan teknologi musik telah mengubah peran dan fungsi DJ (*Disc Jockey*). Pada awalnya, menjadi DJ hanya dapat memainkan musik di klub malam, pesta, atau acara khusus lainnya. Pada masa itu, DJ lebih banyak berfungsi sebagai pengisi acara dengan memilih dan memutar lagu-lagu populer yang disukai audiens untuk menjaga suasana. Diharapkan mereka dapat menghidupkan suasana dan mengidentifikasi preferensi atau selera musik pendengarnya. Alat yang digunakan juga sederhana: *mixer* audio dan *turntable*, yang memungkinkan DJ untuk memutar rekaman vinil secara bergantian (Brewster & Broughton, 2000).

Seiring dengan perkembangan teknologi, terutama dalam industri musik, peran DJ mulai mengalami perubahan yang cukup besar. Munculnya teknologi *turntablism* dan *mixer* audio yang lebih canggih pada 1980-an memungkinkan DJ untuk melakukan lebih dari sekadar memutar lagu. Mereka mulai menggunakan teknik baru seperti *scratching*, *beatmatching*, dan *mixing* untuk membuat transisi antar lagu yang lebih halus dan menarik. Untuk membuat pengalaman musik yang lebih interaktif, DJ mulai mengolah bunyi selain memutar musik (Katz, 2012; Poschardt, 1995).

Paradigma peran DJ berubah dengan munculnya perangkat lunak dan perangkat keras digital selama era digital akhir 1990-an dan awal 2000-an. *Software* seperti Serato, Traktor, dan Ableton *Live* memberi DJ lebih banyak kebebasan untuk melakukan *remix* secara langsung (*live remixing*), menggabungkan bagian dari berbagai lagu, dan membuat aransemen musik yang benar-benar baru di atas panggung. Menurut Shapiro (2015), kemampuan untuk menyimpan ribuan lagu pada perangkat portabel dan kemudahan akses terhadap musik dalam format digital mengubah cara DJ berinteraksi dengan musik dan audiens mereka.

Teknologi digital juga memungkinkan DJ untuk bekerja sebagai produser musik, meningkatkan kreativitas mereka. Banyak DJ yang mulai membuat lagu-lagu mereka sendiri, membuat *remix*, dan membuat identitas musikal mereka

sendiri. Peran DJ berkembang dari hanya sebagai "pembawa acara" musik menjadi seorang seniman yang menciptakan dan membawakan musik unik. Mereka tidak hanya memainkan musik, tetapi mereka juga menciptakan tren baru dalam musik dan memengaruhi industri musik (Montano, 2010; Rietveld, 2010).

Di era modern, peran DJ telah berubah menjadi lebih multifaset karena kebutuhan teknis yang terus berkembang dan permintaan audiens yang lebih tinggi. Diharapkan DJ masa kini tidak hanya mahir dalam memilih dan memutar lagu, tetapi juga mahir dalam membuat musik, membuat *sound design*, dan menggunakan teknologi terbaru. Selain itu, perkembangan ini mengubah industri musik secara keseluruhan, dengan DJ sekarang menjadi bagian penting dari banyak genre musik elektronik serta festival musik besar di seluruh dunia (Thornton, 1996; Rodgers, 2020).

Dengan kemajuan teknologi, DJ dapat terus berinovasi dengan berbagai alat dan *platform*. Penampilan DJ menjadi lebih kompleks dan menarik berkat penggunaan perangkat lunak canggih, kontroler digital, dan teknologi visual. Perubahan paradigma ini menunjukkan bagaimana teknologi telah mengubah pekerjaan DJ dari sekadar penghibur menjadi seorang seniman dan produser, yang memainkan peran penting dalam perkembangan musik modern (Butler, 2006; Rojek, 2011).

Dalam penelitian ini, konsep performa DJ dalam konteks musik elektronik telah menjadi topik yang menarik untuk dianalisis, terutama dalam kaitannya dengan teknik dan kreativitas yang terlibat dalam penampilan live. Studi yang dilakukan oleh Hansen dan Bresin (2003) mengkaji teknik *scratching* DJ, di mana DJ tidak hanya memainkan rekaman, tetapi juga memanipulasi suara secara kreatif dengan menggunakan berbagai teknik, seperti *baby scratch*, *tear*, dan *chirps*. Penelitian ini menekankan bahwa *scratching* adalah bentuk manipulasi audio yang kompleks dan memerlukan keterampilan khusus serta pemahaman mendalam tentang perangkat DJ, seperti *turntable* dan *crossfader*, untuk menghasilkan performa yang unik dan dinamis.

Rietveld (2019) menambahkan bahwa performa DJ digital saat ini telah berevolusi dengan penggunaan teknologi canggih, termasuk perangkat lunak seperti Ableton *Live* dan CDJ yang memungkinkan DJ untuk menciptakan *remix*

langsung dan menambahkan elemen-elemen baru ke dalam musik. DJ sekarang berperan sebagai produser di atas panggung, menciptakan musik secara *real-time* dan memadukan berbagai genre musik untuk memberikan pengalaman yang lebih dinamis kepada audiens.

Sebuah penelitian yang dilakukan oleh Magaña (2018) juga menekankan pentingnya kemampuan DJ dalam beradaptasi dengan teknologi digital untuk menciptakan performa yang lebih interaktif. Penelitian ini menemukan bahwa penggunaan alat digital oleh DJ telah menciptakan pergeseran dalam harapan audiens terhadap performa, di mana DJ diharapkan tidak hanya memainkan musik, tetapi juga memanipulasi elemen-elemen suara secara kreatif selama penampilan.

Dengan dasar dari penelitian-penelitian tersebut, penelitian ini akan mengkaji lebih lanjut bagaimana performa seorang DJ, terutama Carlo Atendido, dalam kompetisi *Red Bull 3Style World DJ Championship Mix* pada tahun 2014 berperan penting dalam menciptakan performa yang inovatif dan mengesankan. Penelitian ini juga akan mengeksplorasi bagaimana penggunaan teknologi dan teknik tradisional dalam *DJing* dapat menciptakan pengalaman yang autentik dan unik bagi audiens di era modern.

1.2. Rumusan Masalah

Dengan mempertimbangkan uraian di atas, rumusan masalah skripsi ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana keterampilan teknis DJ Carlo Atendido diterapkan dalam kompetisi *Red Bull 3Style World DJ Championship Mix*?
2. Bagaimana DJ Carlo Atendido mengekspresikan kreativitasnya dalam kompetisi *Red Bull 3Style World DJ Championship Mix*?
3. Bagaimana interaksi DJ Carlo Atendido dengan audiens selama kompetisi *Red Bull 3Style World DJ Championship Mix*?

1.3. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Menganalisis keterampilan teknis DJ Carlo Atendido dalam mengolah musik pada kompetisi *Red Bull 3Style World DJ Championship Mix*, termasuk penggunaan teknik-teknik yang digunakan dan peralatan DJ.
2. Mengidentifikasi dan mengevaluasi kreativitas DJ Carlo Atendido dalam menciptakan performa yang unik, inovatif, dan orisinal selama kompetisi.
3. Menjelaskan cara DJ Carlo Atendido berinteraksi dengan audiens, serta bagaimana ia menjaga energi dan keterlibatan audiens sepanjang performa.

1.4. Manfaat Penelitian

Diharapkan bahwa rumusan masalah dan tujuan penelitian dalam skripsi ini akan memberikan manfaat berikut:

1. Manfaat Teoritis
 - a. Bagi Program Studi Pendidikan Seni Musik
 - 1) Pengayaan Kurikulum: Penelitian ini memperluas kajian tentang teknologi dalam musik elektronik, khususnya dalam *DJing*, yang relevan bagi mahasiswa yang mempelajari keterampilan produksi musik, performa *live*, dan komposisi elektronik.
 - 2) Inovasi Pedagogis: Studi ini bisa menjadi referensi tentang bagaimana teknologi musik dan performa *live* berkembang, yang penting untuk pengajaran seni kontemporer dan improvisasi musik.
 - 3) Kontribusi terhadap Diskursus Akademik: Penelitian ini menambah literatur akademik dalam bidang seni musik dengan fokus pada *DJing* dan manipulasi audio. Ini membantu dalam memperkuat diskursus tentang peran teknologi dalam musik dan bagaimana kreativitas dalam penggunaan teknologi dapat memengaruhi praktik seni dan budaya musik. Program studi dapat menggunakan penelitian ini sebagai referensi dalam mengembangkan tesis dan penelitian lainnya.
 - b. Bagi Peneliti
 - 1) Pengembangan Kajian Performa: Penelitian ini menambah literatur tentang performa DJ dari perspektif teknik, kreativitas, dan interaksi

audiens, yang bisa menjadi landasan studi lanjutan mengenai teknologi musik digital dan *live performance*.

- 2) Penelitian Musik Elektronik: Analisis tentang keterampilan teknis dan artistik Carlo Atendido menawarkan perspektif baru tentang pendekatan kreatif dalam *remixing* dan performa *live* yang bisa digunakan untuk studi sejenis di bidang musik elektronik dan seni pertunjukan.
- 3) Inspirasi untuk Penelitian Lanjutan: Temuan dari penelitian ini dapat membuka jalan bagi penelitian lanjutan yang berfokus pada berbagai aspek kreativitas dalam musik elektronik, seperti improvisasi, inovasi teknologi, dan pengaruh budaya terhadap teknik musik. Peneliti dapat menggunakan hasil penelitian ini untuk mengembangkan hipotesis baru atau menguji teori-teori yang ada dalam konteks yang lebih luas.

c. Bagi Masyarakat Umum

- 1) Apresiasi terhadap *DJing* sebagai Seni: Penelitian ini membantu masyarakat memahami *DJing* sebagai bentuk seni kreatif yang menggabungkan teknik, improvisasi, dan interaksi dengan audiens, memperlihatkan betapa kompleksnya peran DJ dalam menciptakan pengalaman musik.
- 2) Peningkatan Pemahaman Teknologi Musik: Penelitian ini juga berfungsi untuk mengenalkan perkembangan teknologi musik kepada publik, khususnya mengenai bagaimana alat dan perangkat lunak DJ digunakan dalam konteks seni performa modern.
- 3) Edukasi tentang Peran Teknologi dalam Seni: Penelitian ini juga memiliki manfaat teoritis dalam edukasi masyarakat tentang peran teknologi dalam seni. Masyarakat umum dapat memahami bagaimana teknologi telah memungkinkan munculnya bentuk-bentuk seni baru, seperti *DJing*, yang menggabungkan elemen-elemen teknis dan artistik untuk menciptakan pengalaman musik yang unik dan dinamis.

Penelitian ini akan bermanfaat untuk memperluas pengetahuan di bidang musik, terutama dalam memahami peran DJ sebagai seniman dalam era digital yang menggabungkan teknologi dan kreativitas.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Program Studi Pendidikan Seni Musik

- 1) Pengembangan Kompetensi Mahasiswa: Penelitian ini dapat memberikan panduan praktis tentang penggunaan teknologi DJ (*turntable, mixer, controller*), sehingga membantu mahasiswa dalam mengasah keterampilan teknis dan artistik di bidang musik elektronik.
- 2) Aplikasi di Kegiatan Pembelajaran: Dosen dapat menggunakan hasil penelitian ini sebagai studi kasus untuk memperdalam pemahaman tentang performa musik digital, improvisasi, dan interaksi dengan audiens.
- 3) Peningkatan Kompetensi Mahasiswa: Dengan memahami kreativitas dan teknik manipulasi audio dari seorang DJ profesional, mahasiswa dapat mengembangkan keterampilan mereka lebih lanjut dalam bidang produksi musik. Penelitian ini juga dapat memotivasi mahasiswa untuk berinovasi dan mengembangkan gaya bermain yang unik, yang merupakan elemen penting dalam karir di industri musik modern.

b. Bagi Peneliti

- 1) Penerapan Metode Penelitian *DJing*: Penelitian ini menawarkan model dan metodologi yang bisa diterapkan atau dikembangkan untuk penelitian terkait performa musik, baik dari segi teknis maupun kreatif.
- 2) Panduan Teknologi Musik: Peneliti lain dapat memanfaatkan hasil studi ini sebagai referensi dalam penelitian yang terkait dengan teknologi musik, khususnya dalam konteks pertunjukan langsung.
- 3) Kontribusi terhadap Pengembangan Teori Musik: Penelitian ini dapat berkontribusi pada pengembangan teori musik, khususnya dalam konteks produksi musik elektronik dan manipulasi audio.

Peneliti dapat mengembangkan model atau teori baru yang menjelaskan bagaimana teknik manipulasi audio dapat diterapkan dalam berbagai genre musik atau dalam pengaturan performa langsung.

c. Bagi Masyarakat Umum

- 1) Pengembangan Keterampilan *DJing*: Penelitian ini bisa menjadi panduan praktis bagi DJ pemula yang ingin mengembangkan keterampilan teknis dan ekspresi kreatif dalam performa.
- 2) Peningkatan Pemahaman Audiens: Masyarakat yang tertarik pada dunia *DJing* dapat lebih memahami bagaimana DJ profesional seperti Carlo Atendido menggunakan teknologi dan kreativitas dalam menciptakan pengalaman musikal yang unik.
- 3) Inspirasi bagi Generasi Muda: Bagi para pemuda yang tertarik untuk terjun ke dunia musik, khususnya *DJing*, penelitian ini dapat menjadi sumber inspirasi. Mengetahui perjalanan karier dan teknik kreatif seorang DJ sukses dapat memotivasi mereka untuk mengembangkan keterampilan mereka sendiri dan mengejar karier di industri musik.

Manfaat praktis ini menunjukkan bahwa penelitian ini tidak hanya berkontribusi pada pengembangan akademik dan profesional di bidang seni musik, tetapi juga memiliki dampak positif yang luas bagi berbagai kelompok, dari mahasiswa hingga masyarakat umum.

1.5. Sistematika Penulisan Skripsi

Sistematika penulisan skripsi bertujuan untuk memberikan pedoman yang lebih baik untuk penelitian skripsi. Setiap bab skripsi dibahas di dalam bagian ini tentang rantai urutan penulisan. Sebagai berikut adalah urutan struktur organisasi skripsi:

1. BAB 1: Pendahuluan

Membahas latar belakang penelitian tentang perkembangan peran DJ, rumusan masalah terkait performa DJ Carlo Atendido, tujuan penelitian, manfaat teoritis dan praktis, serta sistematika penulisan skripsi.

2. BAB 2: Kajian Pustaka

Menyajikan teori dan konsep terkait keterampilan teknis DJ, ekspresi artistik, dan interaksi dengan audiens. Juga mencakup kajian performa dalam konteks musik elektronik.

3. BAB 3: Metode Penelitian

Membahas metode penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Menguraikan sumber data dari video *YouTube*, teknik analisis data, serta prosedur penelitian.

4. BAB 4: Pembahasan

Berisi hasil analisis performa DJ Carlo Atendido dalam kompetisi *Red Bull 3Style World DJ Championship Mix*. Fokus pada keterampilan teknis, ekspresi artistik, dan interaksi dengan audiens.

5. BAB 5: Kesimpulan dan Rekomendasi

Menyajikan kesimpulan dari hasil penelitian tentang performa DJ Carlo Atendido, serta memberikan rekomendasi bagi DJ, akademisi, dan peneliti selanjutnya.