

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang Masalah

Musik populer adalah nama bagi aliran-aliran musik yang didengar luas oleh pendengarnya dan kebanyakan bersifat komersial.

Sesuai dengan penjelasan, musik populer terbagi menjadi beberapa jenis menurut bentuk dan gayanya masing-masing. Untuk musik populer yang menggunakan instrument drum, perbedaan bentuk dan gaya tersebut dapat terlihat dengan jelas melalui bentuk ritmik dari permainan drum. Dengan kata lain instrumen drum memiliki peranan yang sangat penting dalam musik populer. Perkembangan musik populer tersebut berpengaruh juga terhadap perkembangan teknik dan gaya permainan drum. Salah satu gaya permainan drum yang merupakan hasil perkembangan dari jenis musik populer adalah gaya *linear drumming*.

*Linear drumming* merupakan gaya permainan drum yang masih jarang digunakan oleh drummer tingkat *beginner* dan *intermediate*. Hal ini terjadi karena untuk dapat memainkan teknik *linear drumming* di butuhkan kompleksitas teknik dari seorang drummer. Secara teknis, *Linear* dalam permainan drum mengartikan bahwa hampir tidak ada satupun pukulan yang jatuh bersamaan, atau dengan kata lain secara umum tiap pukulan jatuh secara bergantian. Pada umumnya *hi-hat* dan *ride* berfungsi sebagai patokan untuk menjaga tempo, akan tetapi hal tersebut

tidak digunakan dalam teknik *linear drumming* karena pada saat memukul *snare* atau *kick*, *hi-hat* tidak ikut di pukul, melainkan semua dipukul secara bergantian. Oleh karena itu untuk memainkan teknik *linear drumming*, seorang drummer memerlukan inner timing yang lebih kuat, karena tidak ada satu pukulanpun yang menjadi patokan sebagai penjaga tempo. *Linear drumming* merupakan gaya yang dapat membuat suatu groove/beat yang terdengar biasa menjadi jauh lebih bervariasi, sehingga dapat menghasilkan gaya yang berbeda, suara yang unik dan sesuatu yang baru dalam bermain musik, seperti diungkapkan oleh Garibaldi (3:2006) bahwa:

*Linear drumming is a very unique style that is becoming more and more popular with modern music. Learning how to play linear drum patterns and grooves will increase the amount of different styles of music you can play. Linear drumming also gives you a totally different feel for the drum set.*

Berbicara mengenai perkembangan gaya bermain drum, peneliti memandang bahwa hal itu sangat penting untuk dikaji lebih dalam, terutama masalah *linear drumming* yang masih terbatas dan jarang digunakan oleh para pemain drum di Indonesia. Bahkan tak jarang kebanyakan mereka tidak mengetahui apa itu *linear drumming* padahal terkadang mereka pernah memainkan gaya tersebut, seperti disampaikan oleh Chaffee (4:1999) bahwa: “*Drummers can play linear grooves whether they know it or not*”.

Dengan adanya kajian tersebut kita akan mengetahui alasan apa saja yang melatar belakangi digunakannya gaya *linear drumming* pada musik yang diciptakannya, dan ragam gaya *linear drumming* apa saja yang digunakan di dalam musik yang dibuatnya, serta bagaimana pengaplikasian gaya *linear*

*drumming* pada saat memainkan sebuah karya. Namun demikian bahwa kajian mengenai hal tersebut di atas sulit dilakukan, karena di Indonesia ini hanya sedikit kelompok-kelompok musik atau drummer yang di dalam pembuatan karya dan pertunjukan musiknya selalu menggunakan gaya *linear drumming*. Grup band papan atas yang drummernya selalu menggunakan teknik linear drumming antara lain grup band Chick Corea & Electric Band, Tower of Power, Dave Matthews, James Brown, Earth Wind and Fire, Kool and the Gang, The Blackbyrds dan The Brothers Johnson. Oleh karena keterbatasan band di Indonesia yang menggunakan teknik linear drumming baik dalam pembuatan karya maupun pada setiap pertunjukannya, maka pada kegiatan penelitian (kajian) yang peneliti lakukan ini mengambil grup band Dave Matthews yang sangat terkenal dan selalu menggunakan teknik *linear drumming* di dalam pembuatan karya dan berbagai pertunjukannya sebagai sample penelitian, dimana Carter Beauford sebagai pemain drum nya. Dengan pembatasan tersebut diharapkan akan lebih mempertajam penelitian dan dapat menghasilkan validitas data yang tinggi.

Anthony Carter Beauford merupakan salah satu drummer terbaik dunia, karena gaya permainannya yang khas dengan mencampurkan berbagai gaya permainan perkusi. Carter Beauford merupakan salah satu drummer yang memiliki gaya permainan yang berkarakter. Banyak penghargaan yang telah didapatnya, diantaranya ; *Modern Drummer Readers Poll 2003, Best Pop Drummer Modern Drummer Readers Poll 2003, Best Recorded Performance: Dave Matthews Band: "Live at Folsom Field, Boulder, CO"*.

Salah satu lagu Dave Mathew's Band yang paling terkenal dan mendapatkan banyak penghargaan adalah lagu *ant's marching*. Selain itu lagu *ant's marching* juga memiliki permainan drum yang lebih variatif daripada lagu lainnya. Adapun judul penelitian yang diangkat adalah **Aplikasi Gaya Linear Drumming Oleh Carter Beauford Pada Lagu "Ant's marching"**.

## B. Rumusan Masalah

Seperti telah diuraikan pada bahasan tersebut di atas, bagi peneliti di dalam bahasan tersebut terdapat masalah yang sangat penting untuk dikaji yaitu :

1. Bagaimana permainan gaya *linear drumming* oleh Carter Beauford pada lagu *ant's marching* ?
2. Teknik apa saja yang digunakan oleh Carter Beauford pada lagu *ant's marching* ?

Untuk menjaga agar tidak terjadi komunikasi yang menyimpang sehingga dapat mengaburkan atau keluar dari apa yang diarahkan dalam penelitian ini, maka digunakan definisi operasional yang diidentifikasi dari rumusan masalah di atas. Berikut adalah variabel – variabel yang diteliti dari rumusan masalah di atas :

### a) Linear Drumming

Linear drumming merupakan salah satu teknik dalam permainan drum. Konsep dasar dari teknik linear drumming adalah tidak ada satupun pukulan yang jatuh bersamaan, tiap pukulan jatuh secara bergantian. (Chaffee 1999:5)

## b) Drum

Perangkat alat musik drum dalam suatu pementasan. Berupa sebuah snare drum, sepasang tom-tom kecil, sebuah tom-tom besar (floor tom), satu buah bass drum, satu pasang cymbal hi-hat. Kombinasi kelengkapan lainnya tergantung si pemain. Perangkat drum disebut juga dengan nama jazz drum atau dance drum. (Banoe, 2003:123).

## C. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dari kegiatan penelitian ini adalah untuk mendapatkan gambaran tentang penerapan gaya *linear drumming* oleh Carter Beauford. Secara rinci, tujuan yang penelitian ini dapat disampaikan sebagai berikut.

1. Mendeskripsikan permainan drum gaya *linear drumming* oleh Carter Beauford pada lagu “ant’s marching”.
2. Mendeskripsikan teknik apa saja yang digunakan oleh Carter Beauford pada lagu “ant’s marching”.

## D. Manfaat Penelitian

Setelah memperoleh hasil yang diupayakan dalam penelitian ini, maka peneliti mengharapkan hasil tersebut dapat memberikan manfaat – manfaat sebagai berikut:

1. Bagi Jurusan Pendidikan Seni Musik FPBS UPI, hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai bahan masukan untuk pengembangan kurikulum dan bahan ajar mata kuliah perkusi.
2. Bagi Peneliti, sebagai barometer dan tolak ukur dari proses pembelajaran drum yang telah dipelajari selama ini serta dapat memberikan bahan pertimbangan pada setiap penelitian yang bersangkutan dengan penggunaan teknik linear drumming akan datang.
3. Bagi Musisi khususnya drummer, hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan salah satu sumber referensi penggunaan teknik linear drumming dalam aplikasi teori maupun secara praktek ketika drummer tersebut terlibat dalam sebuah kegiatan bermusik.

#### **E. Asumsi Penelitian**

Dari *rhythm pattern* yang sederhana, Carter Beauford mampu mengembangkan dan mengolah ritmik tersebut hingga memunculkan berbagai macam variasi bentuk ritmik dan teknik yang sangat kaya. Terdapat lebih dari dua pola gaya permainan *linear drumming* yang dimainkan oleh Carter Beauford pada lagu “ant’s marching” dimana tidak terdapat pengulangan beat drum secara utuh pada setiap motifisnya.

## **F. Metode Penelitian**

### **1. Metode**

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif dengan paradigma kualitatif yaitu teknik pengumpulan data dengan membuat gambaran secara sistematis dan akurat mengenai fakta-fakta serta unsur tertentu yang terdapat pada objek penelitian. Data yang terkumpul selanjutnya dianalisis, disimpulkan dan diangkat untuk menciptakan gagasan atau kesimpulan umum dari penelitian ini. Adapun langkah-langkah penelitian, dilakukan melalui teknik pengumpulan data sebagai berikut:

### **2. Teknik Pengumpulan Data**

Dalam menggali dan mengumpulkan seluruh data yang diperlukan dalam kegiatan penelitian ini, pasti diperlukan teknik pengumpulan data yang benar-benar tepat dan sesuai dengan karakteristik data yang harus digali. Oleh karena data yang diperlukan berupa kemampuan dan beberapa informasi tentang bagaimana dan metode apa yang di gunakan, berkenaan dengan masalah itu, maka teknik yang dianggap tepat untuk mengumpulkan data-data tersebut adalah :

#### **a. Wawancara**

Esterberg (2002) mengemukakan beberapa macam wawancara, yaitu wawancara terstruktur, semiterstruktur, dan tidak terstruktur. Dalam hal ini peneliti menggunakan dua teknik wawancara yaitu teknik wawancara semiterstruktur dan terstruktur. Teknik wawancara semiterstruktur digunakan peneliti pada waktu observasi awal dengan tujuan agar pelaksanaannya lebih bebas dan untuk menemukan permasalahan secara lebih terbuka dengan cara

meminta pendapat atau ide-ide dari pihak yang diajak wawancara. Kemudian pada Observasi inti peneliti menggunakan teknik wawancara terstruktur dimana peneliti telah mengetahui dengan pasti tentang informasi apa yang ingin diperoleh. Dalam penelitian ini peneliti melakukan wawancara pada beberapa anggota dan pengurus dari komunitas Indonesian Drummer.

b. Studi Literatur

Peneliti mencari referensi dari berbagai sumber yang menunjang dan berkaitan dengan penelitian yang akan diproses, seperti ; makalah, jurnal, buku dan literature seputar pendidikan musik atau bentuk lainnya yang diperoleh melalui internet.

c. Analisis Dokumenter

Analisis dokumenter dimanfaatkan sebagai sumber data dan juga dijadikan sebagai bukti data adanya penelitian, data dihimpun kemudian dianalisis berupa dokumen tertulis, gambar maupun media data dokumen elektronik (audio, audio visual). Dokumen-dokumen yang terhimpun dan sudah teranalisis akan dipilih sesuai dengan fokus tujuan dan pokok masalah penelitian membentuk suatu kajian yang sistematis

### 3. Teknik Analisis Data

Teknik pengolahan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah pengolahan data kualitatif. Setelah semua data terkumpul, baik dalam bentuk catatan, rekaman atau bentuk lainnya, sehingga data terungkap secara detail, peneliti mencoba menganalisis data dengan langkah-langkah sebagai berikut:

a. Mengklasifikasikan setiap tema, sesuai pola data dari hasil penelitian.



- b. Menyesuaikan dan membandingkan antara data hasil lapangan dengan literatur atau sumber lain yang berupa teori serta dengan nara sumber yang menunjang sehingga menghasilkan beberapa kesimpulan.
- c. Mendeskripsikan hasil penelitian yang telah mengalami proses pengolahan sehingga bisa disebut kesimpulan ke dalam bentuk tulisan.
- d. Menganalisis data berdasarkan masalah penelitian.

Langkah-langkah analisis data di atas dilakukan dengan mengadopsi cara analisis data Miles dan Huberman yang aktivitas analisis datanya dimulai dari reduksi data yaitu merangkum, memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, dan dicari tema dan polanya. Kemudian setelah reduksi data yaitu penyajian data, penyajian data ini adalah men-*displaykan* data dalam bentuk teks yang bersifat naratif. Setelah penyajian data langkah terakhir yaitu verifikasi data, dalam hal ini kesimpulan awal yang bersifat sementara bisa berubah bila tidak ditemukan bukti-bukti yang kuat yang mendukung pada tahap pengumpulan data, tetapi apabila asumsi yang dikemukakan pada tahap awal didukung oleh bukti-bukti yang valid dan konsisten di lapangan, maka kesimpulan yang dikemukakan merupakan kesimpulan yang kredibel.

#### **G. Subjek dan Fokus Penelitian**

Subjek dari penelitian ini adalah perkumpulan Indonesian Drummer Bandung dengan fokus penelitian lagu *ant's marching* dari grup band Dave Matthew's