

BAB I. PENDAHULUAN

I.1. Latar Belakang Masalah

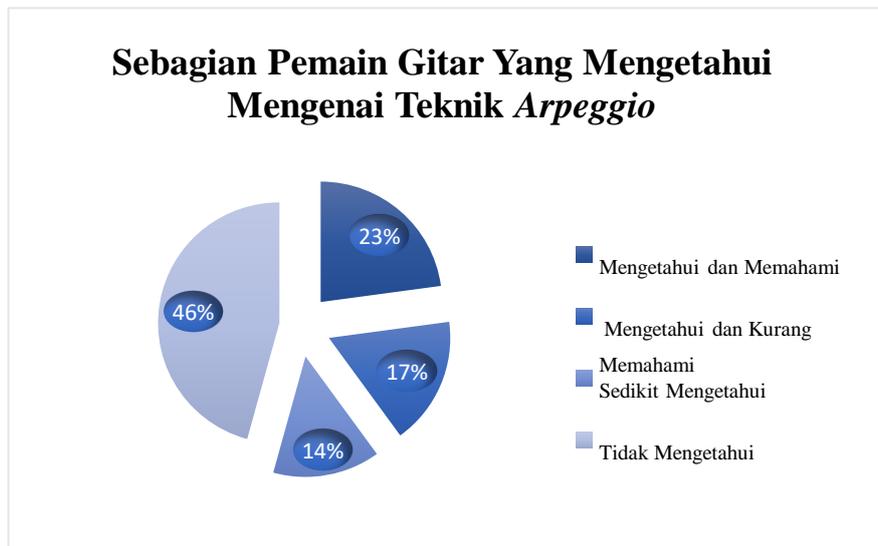
Gitar telah menjadi instrumen musik yang banyak diminati di berbagai bangsa termasuk Indonesia, karena instrumen berdawai ini sudah berkembang sejak berabad-abad yang lalu. Gitar merupakan alat musik yang bunyinya tercipta dari petikan dawai atau senar. Instrumen melodis ini pada dasarnya terbentuk dari bodi gitar, bagian kepala gitar untuk memasang senar, dan *neck* pada bagian tengah sebagai penghubung antara kepala dan bodi gitar. Dalam permainannya, gitar memiliki berbagai macam teknik yang dapat digunakan, mulai dari teknik dasar hingga teknik lanjut. Dengan teknik gitar, pemain dapat menghasilkan suara menjadi harmoni. Sebaliknya, bermain gitar tanpa didasari teknik dapat menghasilkan suara yang buruk seperti fals, tidak sesuai tempo, dan lain-lain. Dalam permainannya, musik memiliki beberapa bentuk utama yaitu komposisi atau menciptakan musik, aransemen atau mengubah musik, dan improvisasi atau menciptakan musikal secara spontan. Salah satu bentuk musik yang berkembang adalah improvisasi.

Improvisasi dalam permainan gitar menjadi hal yang sangat digemari oleh pemain gitar. Improvisasi lebih sering dikenal dikalangan masyarakat dengan istilah permainan melodi. Improvisasi umumnya dilakukan dengan cara spontan, namun permainan improvisasi juga harus diiringi teknik yang mendasari agar nada yang dihasilkan tidak sembarangan. Saragih (2000) menjelaskan bahwa improvisasi dalam permainan gitar umumnya ada dua jenis yaitu, improvisasi secara horisontal, dan improvisasi secara vertikal. Improvisasi horisontal yaitu improvisasi yang menggunakan tangga nada akord, sedangkan improvisasi vertikal yaitu improvisasi yang menggunakan nada dalam akord itu sendiri atau disebut juga *arpeggio* (h.3). Salah satu jenis improvisasi yang digunakan yaitu *arpeggio*.

Arpeggio adalah teknik bermain gitar yang dilakukan dengan memainkan *not* per *not* secara satu per satu dari sebuah akord yang dimainkan (Dimiyati, 2019). Dalam permainannya, *arpeggio* terbentuk dari nada-nada yang dibedah dari akord. Oleh karena itu, *arpeggio* menjadi teknik yang sangat penting dalam bermain improvisasi, karena teknik ini dapat digunakan untuk mencari komponen nada

dalam berimprovisasi. Teknik ini jarang dipertunjukkan oleh sebagian orang yang tergolong mampu dalam bermain gitar. Kebanyakan pemain gitar hanya berimprovisasi dari hasil meniru melodi yang sudah ada. Pemain gitar yang terus-menerus meniru hasil permainan orang lain bisa berdampak buruk bagi pemain gitar itu sendiri, yaitu kurangnya kepercayaan diri.

Melakukan permainan improvisasi yang baik memanglah bukan hal yang mudah, khususnya dalam permainan gitar teknik *arpeggio*. Hal ini terjadi karena adanya beberapa faktor tertentu. Pertama, kurangnya pengetahuan dari sebagian masyarakat mengenai *arpeggio*. Berdasarkan penelitian awal yang telah dilakukan mengenai permasalahan terkait melalui kuesioner, diperoleh hasil data sebagai berikut.



Gambar I.1 Grafik Hasil Pengumpulan Data Kuesioner
Sumber: Sumber Pribadi (2018)

Hasil grafik dari pengumpulan data kuisisioner diatas, terdapat responden berjumlah 40 orang yang menjawab permasalahan terkait dengan teknik *arpeggio*. Hasil kuisisioner pertama, terdapat 8 orang yang mengetahui dan memahami permainan *arpeggio* dalam permainan gitar. Ada juga 6 orang yang mengetahui teknik *arpeggio* namun belum memahami cara bermain *arpeggio*. 10 orang pernah mendengar teknik *arpeggio* dan belum ke tahap teknik lanjut, dan 16 lainnya adalah orang yang sama sekali tidak mengetahui teknik *arpeggio*. Teknik ini cenderung hanya dikenali oleh sebagian orang yang mengikuti pendidikan formal di bidang

musik saja, sedangkan improvisasi menjadi suatu kegemaran tersendiri bagi orang yang bisa bermain gitar, sehingga banyak pemain gitar yang berimprovisasi hanya mengandalkan *feeling* saja tanpa didasari dengan teknik yang baik.

Selain itu, ada juga kendala lainnya yang sering ditemui dari pemain gitar pemula yaitu kurangnya pemahaman saat mencoba mempelajari teknik *arpeggio*. Berikut adalah hasil data lainnya diperoleh dari permasalahan terhadap sebagian pemain gitar pemula yang merasa sulit dalam memainkan *arpeggio*. Dari responden berjumlah 40 orang, terdapat 14 orang yang merasa permainan *arpeggio* itu sangat sulit. 19 orang lainnya menganggap permainan *arpeggio* lumayan sulit untuk dimainkan, dan 7 orang lainnya tidak mengalami kesulitan dalam memainkan teknik *arpeggio*. Berikut adalah hasil grafik dari pengumpulan data kuesioner tersebut.



Gambar I.2 Grafik Hasil Pengumpulan Data Kuesioner
Sumber: Sumber Pribadi (2018)

Hal ini dipengaruhi oleh beberapa faktor tertentu, salah satunya karena pembahasan mengenai teknik *arpeggio* cenderung menggunakan teori yang sulit dimengerti oleh orang yang belum paham. Bagi orang yang mengikuti pendidikan musik tentu tidak sulit ketika membaca teori *not-not* balok yang rumit, namun bagi orang yang awam baru melihatnya saja sudah tidak akan mengerti. Ada kasus lain yakni orang mempelajari teknik *arpeggio* melalui media sosial seperti tutorial di Youtube, namun hal ini juga sering tidak membantu dalam mempelajari teknik ini, karena

kebanyakan tutorial mengenai teknik *arpeggio* ini hanya memainkan beberapa bagian teknik saja yang dipertunjukkan oleh konten *creator*. Jadi, hasilnya sebagian orang cenderung mempelajari permainannya, bukan teknik dasar dan teknik lanjut.

Ada juga kasus orang yang mempelajari teknik *arpeggio* berhenti ketika masih dalam tahap berlatih. Hal ini terjadi karena adanya kesulitan saat mencoba mendalami teknik ini lebih lanjut, sehingga pemain gitar yang mengalami kesulitan biasanya hanya mempelajari sebagian saja. Kesulitan juga bisa dipengaruhi oleh beberapa faktor, salah satu faktor yang mempengaruhi yaitu panduan yang kurang efektif. Panduan yang cenderung *monoton* dengan *not-not* yang rumit dan teori berbentuk tulisan membuat pemula menjadi tidak tertarik untuk mempelajari teknik ini lebih lanjut.

Permasalahan ini diangkat karena dapat berdampak buruk bagi sebagian pemain gitar khususnya pemula, antara lain menjadi tidak adanya peningkatan *skill* dari pemain gitar tersebut, terutama *skill* berimprovisasi dalam bermain gitar. Dalam jangka waktu tertentu, hal ini dapat berakibat menjadi rendahnya kualitas dalam bermusik dari pemain gitar tersebut khususnya improvisasi dalam permainan gitar.

I.2. Identifikasi Masalah

Dari hasil penelitian seperti yang ada pada latar belakang masalah, maka perancangan ini dapat diidentifikasi permasalahannya sebagai berikut.

- Sebagian pemain gitar pemula belum mengetahui mengenai teknik *arpeggio* dalam permainan gitar.
- Sebagian pemain gitar pemula mengalami kesulitan dalam mempelajari teknik *arpeggio* dalam permainan gitar.

I.3. Rumusan Masalah

Dari hasil latar belakang dan identifikasi masalah yang diuraikan, maka objek perancangan yang menjadi rumusan masalah yaitu bagaimana memberi tahu pemain gitar pemula agar memahami teknik *arpeggio* dalam permainan gitar sehingga kualitas bermusik pemain gitar pemula menjadi semakin baik, melalui media berbasis desain komunikasi visual yang menarik, efektif, dan efisien?

I.4. Batasan Masalah

Batasan masalah dibuat agar perancangan tidak melenceng dari tujuan awal, sehingga perancangan permasalahan hanya mengenai teknik *arpeggio* dalam permainan gitar, agar pemain gitar pemula dapat mengetahui dan mempelajari teknik *arpeggio* dalam permainan gitar dengan mudah dan kualitas bermusik dari pemain gitar pemula dapat semakin baik. Waktu perancangan mulai dari bulan September 2019 sampai dengan Desember 2019. Tempat studi kasus yang dilakukan yaitu di kawasan Cihampelas Bandung. Tempat ini dijadikan sebagai studi kasus karena kawasan ini terdapat komunitas musik yang mewadahi para pemain musik khususnya pemain gitar, mulai dari pemula sampai yang sudah profesional.

I.5. Tujuan dan Manfaat Perancangan

Dari hasil rumusan masalah, ada juga tujuan serta manfaat perancangan ini dibuat yaitu sebagai berikut.

I.5.1 Tujuan Perancangan

Perancangan ini bertujuan untuk menyampaikan informasi seputar teknik *arpeggio* kepada pemain gitar pemula terutama kepada pemain gitar yang masih belum mengetahui dan kesulitan memainkan teknik *arpeggio* dalam permainan gitar tanpa perlu kesulitan membaca *not-not* balok terlebih dahulu.

I.5.2 Manfaat Perancangan

Perancangan ini dibuat agar dapat memberi manfaat yang dimaksudkan yaitu sebagai berikut.

1. Semakin memudahkan pemain gitar pemula dalam mempelajari dan memahami teknik *arpeggio* dalam permainan gitar.
2. Sebagai acuan dalam media informasi yang mempelajari teknik *arpeggio* dalam permainan gitar.
3. Sebagai reka cipta dan pembelajaran dalam menentukan pendekatan yang tepat pada permasalahan di masyarakat melalui komunikasi visual.

4. Semakin meningkatnya hasil kreasi di bidang desain khususnya audio visual yang terpola dari perancangan ini.