

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Musik merupakan salah satu sarana bagi manusia untuk berkreasi. Manusia berkreasi melalui cara dan media yang berbeda sesuai dengan bakat dan kemampuan masing-masing. Musik merupakan hasil karya seni yang mengekspresikan ide, dimana ide merupakan sesuatu yang dapat dirasakan, dipikirkan dan dihayati serta sesuatu yang dapat menggetarkan jiwa sebagai sebuah kesatuan potensi.

Gitar yaitu alat musik yang cukup populer saat ini, karena hampir dalam setiap jenis aliran musik menggunakan gitar sebagai pengiring maupun pembawa *melody*. Secara garis besar, gitar dibedakan kedalam dua jenis yaitu gitar akustik (*acoustic*) dan gitar listrik (*electric*). Gitar akustik memiliki bagian badan yang berlubang (*hollow body*) dan dapat menghasilkan suara yang relatif cukup keras tanpa penguatan elektrik karena bunyi dari gitar akustik dihasilkan dari getaran senar yang kemudian diperkuat oleh badan gitar yang bertindak sebagai tabung resonansi. Sedangkan gitar listrik adalah gitar yang dirancang agar bunyi yang dihasilkan dapat diperkuat secara elektrik dan jika dimainkan tanpa penguatan tersebut akan menghasilkan suara yang relatif lemah.

Orang yang mahir memainkan alat musik gitar disebut gitaris. Seorang gitaris tentu memiliki ciri khas dalam permainan maupun alat yang dipakainya. Itulah salah satu faktor mengapa seorang gitaris ingin memiliki *setting*-annya sendiri.

Teknik bermain / *playing technique* merupakan teknik yang diterapkan pada permainan gitar, seperti *string skipping*, *sweep picking* yang merupakan bagian dari teknik *alternate picking*, teknik ini dikategorikan sebagai teknik mahir dalam permainan gitar.

Alternate Picking merupakan arah petikan dengan menggunakan *Plektrum* yang selalu bergantian antara *down stroke* dan *up stroke*, yang berarti dalam memetik gitar dilakukan dengan cara ke atas dan ke bawah secara bergantian yang rata, untuk menghasilkan kecepatan kekuatan picking yang maksimal.

John Petrucci merupakan salah satu anggota band *Dream Theater* yaitu gitaris dari band tersebut, yang menggunakan teknik *alternate picking*, beliau lahir di *Kings Park, Long Island, New York*, 12 Juli 1967, adalah gitaris Amerika yang dikenal sebagai anggota pembentuk grup progresif metal *Dream Theater*. Beliau juga seorang produser dari semua album *Dream Theater* sejak rilis album *Scenes From A Memory*, pada tahun 1999.

John Petrucci mulai belajar gitar pada usia 12 tahun, *John Petrucci* mengatakan berkomitmen untuk berlatih gitar 6 jam sehari. Dari hasil kerja keras latihan beliau selama 6 jam sehari yang mempelajari teknik permainan gitar, *John Petrucci* pada akhirnya bergabung dengan band *dream theater* dan telah memproduksi semua album *Dream Theater* sejak rilis tahun 1999, *Metropolis Pt. 2: Scenes From A Memory*. Beliau juga sebagai backing vokal untuk *Dream Theater*. *John Petrucci* juga telah menjadi gitaris ke 3 di konser G3 sebanyak 6 kali, lebih sering dari pada gitaris lain yang di undang. Pada tahun 2009 beliau di nobatkan sebagai gitaris No:2 oleh *Joel McIver* pada bukunya yang berjudul *The 100 Greatest Metal*

Guitarist. Beliau juga di nobatkan sebagai salah satu *Top 10 Greatest Guitar Shredders Of All Time* oleh majalah *GuitarOne*.

Menurut hasil pengamatan peneliti, kehebatan dan kepiawaian *Jhon Petrucci* dalam permainan *teknik alternate picking* dapat dilihat dan didengar pada salah satu karya *Jhon Petrucci* yang berjudul *Glassgow Kiss*. Lagu ini merupakan salah satu karya terbaik solo gitar *Jhon Petrucci*. Pada saat pertama kali mendengarkan lagu ini, peneliti merasa tertarik untuk mengikuti teknik permainan yang banyak menggunakan teknik *Alternate Picking*. Oleh sebab itu penulis tertarik untuk membuat penelitian yang berjudul “ **Kajian Teknik *Alternate Picking* dalam bermain gitar pada lagu *Glassgow Kiss* Karya *Jhon Petrucci*”.**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang dalam penelitian ini, peneliti perlu membuat identifikasi masalah, untuk memperoleh gambaran yang luas terhadap apa yang akan diteliti. Dalam penelitian perlu diadakan identifikasi masalah agar penelitian ini menjadi lebih terarah serta cakupan masalah tidak terlalu luas. Sesuai dengan pendapat Ali dalam Cholid (2005:49), yang mengatakan bahwa:

“Untuk kepentingan karya ilmiah, sesuatu yang perlu diperhatikan adalah masalah penelitian sedapat mungkin tidak terlalu luas. Masalah yang luas akan menghasilkan analisis yang sempit dan sebaliknya bila ruang lingkup masalah dipersempit maka diharapkan analisis secara luas dan mendalam”.

Berdasarkan uraian dari latar belakang masalah di atas, maka penulis memunculkan dan mengidentifikasi beberapa masalah, yakni sebagai berikut :

1. Bagaimana teknik permainan gitar *Jhon Petrucci* pada lagu *Glassgow Kiss* ?
2. Bagaimana pola ritme permainan gitar *Jhon Petrucci* pada lagu *Glassgow Kiss* ?
3. Bagaimana *set up sound* gitar *Jhon Petrucci* pada lagu *Glassgow Kiss* ?

C. Pembatasan Masalah

Pembatasan masalah ialah usaha untuk menetapkan batasan masalah dari penelitian yang akan diteliti. Batasan masalah ini berguna untuk mengidentifikasi faktor mana saja yang termasuk dalam ruang lingkup masalah penelitian dan faktor mana yang tidak termasuk dalam ruang lingkup penelitian.

Menurut pendapat Sukardi (2003 : 30) mengatakan bahwa :

“Dalam merumuskan ataupun membatasi permasalahan dalam suatu penelitian sangatlah bervariasi dan tergantung pada kesenangan peneliti. Oleh karena itu perlu hati-hati dan jeli mengevaluasi rumusan permasalahan penelitian, dan dirangkum kedalam pertanyaan yang jelas”.

Maka untuk membatasi pembahasan agar topik menjadi terfokus dan tidak melebar, maka peneliti menetapkan pembatasan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana teknik permainan gitar *Jhon Petrucci* pada lagu *Glassgow Kiss* ?
2. Bagaimana pola ritme permainan gitar *Jhon Petrucci* pada lagu *Glassgow Kiss* ?
3. Bagaimana *set up sound* gitar *Jhon Petrucci* pada lagu *Glassgow Kiss* ?

D. Perumusan Masalah

Perumusan masalah adalah usaha untuk menyatakan secara tersurat pertanyaan penelitian apa saja yang perlu dicarikan jalan keluar. Perumusan masalah merupakan penjabaran dari identifikasi dan pembatasan masalah.

Hal ini sejalan dengan pendapat Idrus (2009:48) yang mengatakan bahwa :

“Rumusan penelitian merupakan serangkaian pertanyaan yang dijadikan dasar pijakan bagi peneliti untuk menentukan berbagai desain dan strategi penelitiannya. Adapun untuk lebih operasionalnya, rumusan masalah penelitian harus dituliskan dalam wujud kalimat tanya dengan bahasa yang singkat dan jelas.

Berdasarkan identifikasi dan pembatasan masalah yang dikemukakan, maka masalah dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

Bagaimana Teknik Permainan Gitar *Jhon Petrucci* Pada Lagu *Glassgow Kiss* ?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian merupakan pernyataan mengenai apa yang hendak dicapai. Seperti pendapat Cholid (2009:170) yang mengatakan bahwa :

“Tujuan penelitian adalah untuk menemukan masalah-masalah yang menimbulkan hambatan terhadap pembangunan dan mencari penanggulangan hambatan itu, supaya usaha pembangunan dapat berhasil secara optimal”.

Berdasarkan penjelasan dan pendapat tersebut, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui teknik permainan gitar *Jhon Petrucci* pada lagu *Glassgow Kiss*.
2. Untuk mengetahui pola ritme permainan gitar *John Petrucci* pada lagu *Glassgow Kiss*.
3. Untuk mengetahui *set up sound* gitar *Jhon Petrucci* pada lagu *Glassgow Kiss*.

F. Manfaat Penelitian

Adapun hasil dari penelitian ini agar di harapkan manfaat penelitian sebagai berikut :

1. Sebagai penambah pengetahuan dan wawasan penulis dan masyarakat, khususnya bagi pecinta musik.
2. Sebagai penambah pengetahuan bagi para gitaris, khususnya di kota medan dan sekitarnya.
3. Sebagai bahan referensi bagi penelitian yang meneliti topik yang relevan dengan judul ini.