

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Instrumen musik diartikan sebagai alat yang mempunyai resonator yang membuat bunyi semakin kuat. Alat musik berdasarkan sumber bunyinya dapat dibedakan menjadi beberapa jenis, yaitu *electrophone*, *aerophone*, *membranophone*, *idiophone*, *chordophone*. *Saxophone* dikategorikan sebagai alat musik *aerophone*. *Aerophone* merupakan alat musik yang sumber bunyinya berasal dari udara yang dihembuskan melalui rongga-rongga yang terdapat pada alat musik. Sila Widhyatama (2012:1) alat musik tiup merupakan alat musik yang dimainkan dengan cara ditiup, salah satu alat musik tiup yang berasal dari barat antara lain *saxophone*, *clarinet*, *flute*, *recorder*, dan terompet.

Saxophone adalah alat musik tiup kayu yang terbuat dari kuningan, berbentuk seperti cangklok rokok, dan memiliki buluh tunggal. Meski dibuat dari logam kuningan, alat musik ini tergolong alat musik tiup kayu karena suaranya dihasilkan dari mulut tiup yang dibuat dari kayu, bukan logam. Bersama dengan alat musik tiup kayu lainnya, nada-nada yang dibuat oleh *saxophone* diatur dengan menutup lubang pada tabung *saxophone*. Lubang-lubang ditutup menggunakan klep pada bagian luar *saxophone*.

Saxophone merupakan instrumen yang sedang tergolong dalam *aerophone*, *single-reed woodwind instrument*. Alat musik *saxophone* serupa dengan alat musik *clarinet* pada umumnya. Persamaan dari kedua alat musik tersebut adalah

sesama *aerophone* dan *single-reed woodwind instrument*. Widiastuti dan Sidabutar (2021:2) clarinet berasal dari alat musik melodis yang bisa dimainkan tanpa iringan, berbeda dengan alat musik biola dan piano yang menghasilkan tiga suara, klarinet hanya bisa menghasilkan satu suara. Secara teoritis, *clarinet* berbentuk lengkung dengan dua bulatan yang sama besar, frekuensi dasar berkaitan dengan nada dasar yang akan mendominasi spektrum.

Saxophone banyak digunakan dalam musik klasik, drumband, jazz, dan musik kontemporer. Penggunaan *Saxophone* ini pertama kali muncul ke permukaan oleh Hector Berlioz pada tahun 1942. Penggunaannya di orkestra sangat jarang, hanya beberapa *composer* klasik yang menggunakannya seperti Berlioz, Maurice Ravel, dan *composer* Jerman Richard Wagner. Perkembangan teknis dari *Saxophone* ini dapat dibagi menjadi dua fase yaitu pada saat hak paten *Saxophone* masih berlaku dan sesudahnya. Fase pertama, perubahan dan perkembangannya berjalan lambat, dan mekanisme *saxophone* lebih sederhana, lebih mirip kepada *clarinet*. Hak paten habis pada tahun 1866, muncul banyak pembuat *Saxophone* yang akhirnya mengakibatkan perkembangannya yang lebih cepat secara teknis. Dalam 150 tahun perkembangannya, fondasi dasar *Saxophone* tidak banyak berubah dari desain awalnya. *Saxophone* banyak digunakan dalam band militer. Memasuki 1900-an, *saxophone* secara perlahan mulai banyak digunakan, salah satunya dalam pertunjukan Vaudeville dan dance band menggantikan *violin*.

Sampai saat ketika musisi Jazz mulai melirik *saxophone*, dengan mengaplikasikan *phrasing* dan *attack* dari trumpet. Tahun 1920-an, dengan tokoh seperti Sidney Bechet, dan Coleman Hawkins. Lalu disempurnakan pada tahun

1930-an dengan Lester Young, lalu muncul Charlie Parker. Musisi yang disebutkan diatas bereksperimen dengan berbagai tone dan suara dari *saxophone* hingga teknik bermainnya berkembang seperti saat ini dan menjadikan *saxophone* menjadi alat musik yang sangat populer. Menurut Alibeckoff Margo (2021:14) “*Adolphe Sax had invented the saxophone as an instrument that had a strong sonority that could project in various halls while still being able to blend with strings and have good technical ability*” Adolphe Sax menemukan *saxophone* seperti sebuah instrumen yang memiliki kemerduan yang kuat dan memiliki proyeksi di balai atau tempat permainan sebagai alat yang masih mampu beriringan dengan alat musik string dan mempunya kemampuan teknikalitas yang baik.

Saxophone saat ini populer dimainkan dalam permainan Jazz, beberapa nama pemain *saxophone* International masa kini yang terkenal adalah Dave Koz, Kenny G, Richard Elliot, Eric Marienthal, Sadao Watanabe, dan Kenny Garrett. Menurut Alibeckoff Margo (2021:13) “*Another reason why orchestras decide not to program pieces that include saxophonist could be because it would be mean having to pay another musician*” alasan lain mengapa *orchestra* memutuskan memotong program yang ada di pemain *saxophone* disebabkan karena harus adanya biaya ekstra untuk membayar musisi lain. Setiap yang berminat untuk belajar musik *saxophone* sebaiknya diketahui terlebih dahulu bahwa dalam permainan alat musik ini terdapat beberapa teknik dasar yang harus dipelajari, diantaranya adalah cara memegang *saxophone*, posisi saat bermain, teknik pernapasan, teknik *fingering*, teknik *embouchure*, dan teknik peniupan.

Player saxophone biasa dikenal atau disebut *saxophonist*. Dunia banyak memiliki pemain *saxophone* ternama seperti Kenny G, Candy Dulfer, David Sanborn, Richard Elliot, Joshua Redman, James Carter, Kirk Whalum, Steve Coley, Boney James, Michael Lington, Warren Hill, Dave Koz, Eric Marienthal, Gerald Albrighton, dan lain sebagainya. Indonesia juga memiliki beberapa pemain *saxophone* ternama seperti Damez Nababan, Ricad Hutapea, Embong Raharjo, Yuyun George, Devian Zikry, Dennis Junio, Nicky Manuputty, Bayu Isman, David Hulla, Imot imot, Chryсна Prayogi dan lain sebagainya. Penulis akan membedakan dan membandingkan para pemain *saxophone* menjadi dua bagian, yaitu pemain *saxophone* dengan latar belakang akademis dan non akademis.

Player saxophone akademis dapat diartikan sebagai pemain *saxophone* yang menempuh jalur pendidikan tertulis berdasarkan runtutan teori dan *grade* yang harus dikuasai dan ditentukan. Pengertian akademik menurut Membara Eko Putra, Yulianti Liza, dan Kanedi Indra (2014 : 73) adalah proses belajar mengajar yang dilakukan dikelas dan dunia persekolahan. Beberapa pemain *saxophone* yang memiliki latar belakang akademis yaitu, Gerald Albright, Michael Lington, Kaori Kobayashi, David Hulla, Chryсна Prayogi, William Nababan.

Pemain *saxophone* non akademis dapat diartikan sebagai pemain *saxophone* yang tidak terpaku pada teori dan *grade* pada proses penguasaan dan keahlian pada alat musik *saxophone*. Non akademik suatu hal atau kegiatan yang tidak berkaitan dengan jalannya kegiatan kurikuler. Beberapa contoh pemain *saxophone* yang berlatar belakang non akademis Kenny G, James Carter, David Sanborn, Bayu isman, Damez Nababan, Nicky manuputty.

Pada penelitian ini dilakukan observasi data kepada pemain *saxophone* yang berlatar belakang akademis dan non akademis di beberapa *cafe* yang berada di Kota Medan. Kota Medan memiliki latar belakang *player saxophone* yang beragam. Penulis menemukan beberapa *cafe* atau tempat biasa diadakannya pertunjukkan atau permainan *saxophone* yang dimainkan oleh beberapa pemain *saxophone* yang diketahui memiliki latar belakang akademis dan non akademis seperti diantaranya *swasana cafe*, *haban cafe*, *piacevole*, *bistronomix*, *joju cafe*. Beberapa hal diatas menjadi pendukung utama penulis melakukan penelitian ini.

Hasil observasi awal pada *player saxophone* akademis dan non akademis didapatkan bahwasannya pemain *saxophone* Kota Medan memiliki eksistensi yang berbeda dikarenakan memiliki panggung atau pementasan yang berbeda lokasi dan tempat pementasan. Perbedaan lainnya yang menjadi topik pembahasan pada penelitian ini mengenai teknik permainan *player saxophone* akademis dan non akademis. Perbedaan pada interpretasi musik yang ditampilkan oleh setiap *player saxophone* memiliki perbedaan diantaranya karakter suara, improvisasi, dan artikulasi. Gaya permainan memiliki perbedaan diantaranya *scale* yang dimainkan di setiap lagu, dan penjiwaan pada setiap lagu atau permainan yang dimainkan oleh *player saxophone* akademis dan non akademis. Hasil observasi awal penelitian ini mengamati *player saxophone* akademis dan non akademis yang memiliki pola latihan, dan tempat yang berbeda.

Penulis akan melakukan observasi terhadap pemain *saxophone* berlatar belakang akademis dan non akademis khususnya mengamati unsur unsur antara lain komparasi teknik permainan, eksistensi pemain *saxophone* akademis dan non

akademis di Kota Medan, komparasi interpretasi pemain *saxophone* berlatar belakang akademis dan non akademis. Berdasarkan latar belakang masalah yang diuraikan tersebut, maka penulis akan melakukan penelitian mengenai “*Player Saxophone* di Kota Medan Studi Komparatif : Berlatar Belakang Akademis dan Non Akademis”

B. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah didefinisikan sebagai upaya untuk menjelaskan masalah dan membuat penjelasan dapat diukur. Identifikasi ini dilakukan sebagai langkah awal penelitian. Jadi, secara ringkas, identifikasi adalah mendefinisikan masalah penelitian. Setyosari (2013:96) masalah itu berupa suatu keadaan atau kondisi yang terjadi kesenjangan, “gap” antara harapan dan kenyataan.

Dalam hal ini penulis akan mengemukakan beberapa hal yang menjadi permasalahan dilakukannya penelitian ini, yaitu :

1. Eksistensi pemain *saxophone* akademis dan non akademis di kota Medan.
2. Komparasi teknik permainan *player saxophone* akademis dan non akademis.
3. Komparasi interpretasi pemain *saxophone* akademis dan non akademis.
4. Komparasi gaya permainan pemain *saxophone* akademis dan non akademis.
5. Komparasi pola latihan pemain *saxophone* akademis dan non akademis.

C. Pembatasan Masalah

Pembatasan Masalah merupakan usaha untuk menetapkan batasan dari masalah penelitian yang akan diteliti. Batasan masalah ini bertujuan untuk mengidentifikasi faktor mana saja yang termasuk dalam ruang lingkup masalah penelitian dan faktor mana saja yang tidak termasuk dalam ruang lingkup masalah penelitian. Menurut Setyosari (2013:107) sebagai peneliti perlu mempersempit cakupan atau ruang lingkup penelitian sehingga kita akan mudah memberikan jawabannya. Dengan ini penulis menyimpulkan pembatasan masalah, sebagai berikut:

1. Eksistensi *player* saxophone akademis dan non akademis di kota Medan.
2. Komparasi teknik permainan *player* saxophone akademis dan non akademis.
3. Komparasi Gaya permainan *player saxophone* akademis dan non akademis.

D. Rumusan Masalah

Rumusan masalah didalam sebuah penelitian merupakan hal paling mendasar. Rumusan masalah ini akan menjadi penentu mengenai apa bahasan yang akan kemudian dilakukan didalam penelitian tersebut. Pertanyaan-pertanyaan yang diajukan didalam perumusan masalah, setelah itu akan dijawab didalam proses penelitian serta tertuang secara sistematis didalam laporan penelitian. Seluruh bahasan didalam laporan penelitian, termasuk juga seluruh

bahasan tentang kerangka teori serta juga metodologi yang digunakan, semua mengacu pada rumusan masalah. Oleh sebab itu, ia kemudian menjadi titik sentral. Menurut Setyosari (2013:98) pemilihan masalah tidak tergantung pada tingkatan kaidah atau persyaratan-persyaratan yang sama seperti rancangan penelitian, pengukuran, atau teknik statistiknya.

Berdasarkan penjelasan tersebut, rumusan masalah yang dapat diambil dari judul ini adalah :

1. Bagaimana eksistensi *player* saxophone akademis dan non akademis di kota Medan ?
2. Bagaimana komparasi teknik permainan *player* saxophone akademis dan non akademis ?
3. Bagaimana Komparasi gaya permaian *player saxophone* akademis dan non akademis ?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian adalah penjelasan tentang mengapa penelitian dengan topik yang dipilih atau dilakukan. Pada prinsipnya, tujuan penelitian adalah untuk menjawab rumusan masalah. Menurut Arikunto Suharsimi (2014:13) kesimpulan yang diperoleh dari penelitian selalu harus merupakan jawaban dari rumusan masalah dan memecahkan permasalahan.

Dalam penelitian ini tujuan yang ingin dicapai oleh penulis yaitu :

1. Untuk mendeskripsikan eksistensi *player* saxophone akademis dan non akademis di kota Medan.
2. Untuk mendeskripsikan komparasi teknik permainan *player* saxophone akademis dan non akademis.
3. Untuk mendeskripsikan komparasi gaya permainan *player* saxophone akademis dan non akademis.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat merupakan dampak dari tercapainya tujuan dan terjawabnya rumusan masalah secara akurat serta menjadi sumber informasi bagi orang-orang yang ingin melanjutkannya. Menurut Fitri Agus Zainul dan Haryanti Nik (2020:59) melalui penelitian ini, peneliti dapat menemukan variabel baru, fakta baru, konsep baru dan mengujinya melalui prosedur ilmiah sehingga menjadi teori baru dalam ilmu pengetahuan. Adapun manfaat dari penelitian ini, yaitu :

1. Manfaat Teoritis

1.1 Hasil penelitian diharapkan dapat berguna sebagai salah satu referensi kepada setiap individu ataupun lebih untuk mengetahui dan mendalami bagaimana perbandingan dan keberadaan pemain *saxophone* akademis dan non akademis yang berada di Kota Medan.

1.2 Hasil penelitian ini diharapkan bisa menjadi salah satu sumber informasi kepada siapapun yang ingin mengetahui tentang

perbandingan pemain *saxophone* akademis dan non akademis di Kota Medan.

2. Manfaat Praktis

2.1 Bagi pemain *saxophone*, dapat membedakan dan mengevaluasi setiap teknik permainan dan mengembangkannya kearah yang lebih baik.

2.2 Bagi setiap mahasiswa atau masyarakat yang ingin mengetahui eksistensi pemain *saxophone* di kota medan.

2.3 Bagi mahasiswa atau masyarakat yang ingin mendalami atau mempelajari alat musik saxophone, terkhususnya di Kota Medan.

2.4 Bagi peneliti, bisa menjadi sumber referensi untuk melanjutkan penelitian lebih mendalam dan menjadi sumber referensi bagi penulis lain untuk mengetahui ataupun mengembangkan pembahasan tentang perbandingan pemain saxophone akademis dan non akademis di Kota Medan.