

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1. Produksi Suara

Produksi Suara dihasilkan oleh pergerakan gelombang yang menyerupai gelombang air, Diehl (1973).

“When a sound wave strikes a wall, or some other object in its path, it is reflected in the same way that lights is reflected by a mirror. If the sound wave strikes the wall at some particular angle of incidence, then it is reflected at that same angle. If the wall is perpendicular to the line of travel of the wave, then the reflected wave is returned in the same line as the incident wave, but now it is moving in the opposite direction”. (Diehl, 1973: 5).

Hal tersebut menunjukkan bahwa proses suara untuk sampai ke telinga manusia dapat berupa refleksi (pantulan) suara dari sebuah dinding seperti sebuah cahaya yang dibiaskan oleh cermin.

Jones (2007: 95) menyatakan:

“music is sound that’s organized by people on purpose, to dance to, to tell a story, to make other people feel a certain way, or just to sound pretty or be entertaining. Music is organized on many different levels. Sounds can be arranged into melodies, harmonies, rhythms, textures and phrases, beats, measures, cadences and form all help to keep the music organized and understandable. But the most basic way that music is organized is by arranging the actual sound waves themselves so that the sounds are interesting and pleasant and go well together”.

Pernyataan di atas menjelaskan bahwa musik adalah suara (bunyi) yang dikelola oleh manusia dalam berbagai tujuan dan tersusun atas unsur-unsur yaitu melodi, harmoni, ritem, tekstur, frase, ketukan, birama, kadens. Namun yang paling penting bahwa musik tersusun atas gelombang bunyi yang saling terpadu dan pada akhirnya bersama-sama membentuk suara yang indah. Jones (1974: 3) dalam bukunya yang berjudul Music Theory menyatakan:

“One vibration in the air consist of one cycle or wave of one cycle or wave of high and low-pressure areas. The number of these vibrations per second is called the frequency of the sound wave; the greater the

frequency, the higher the pitch. Tones have certain properties and characteristics for which we have terms: a. Pitch : the relative sense of "high" or "low" b. Duration; the length of the sound or rhythm c. Intensity; the volume or degree of loudness d. Timbre; the distinctive quality of sound".

Penjelasan tersebut mengandung arti bahwa tinggi rendahnya nada dipengaruhi oleh frekuensi dari gelombang bunyi yang diproduksi. Nada sendiri memiliki sifat-sifat yaitu tinggi rendah (pitch), panjang pendek (duration), tingkat kekerasan (intensity), dan kualitas/warna suara (timbre). Dari beberapa pengertian tersebut dapat dijelaskan bahwa suara dihasilkan gelombang bunyi yang terbentuk menyerupai air dimana sering mengalami refleksi atau pantulan sesuai dengan ruang yang dilewati. Bunyi yang teratur dan dikelola oleh manusia dengan berbagai tujuan dan tersusun atas unsur-unsur melodi, harmoni, ritem, tekstur, frase, ketukan, birama, kadens pada akhirnya membentuk musik.

2.1.1. Pengertian Musik

Musik adalah bunyi yang diterima oleh individu dan berbeda-beda berdasarkan sejarah, lokasi, budaya, dan selera seseorang (*taste*). Definisi tentang musik juga bermacam-macam ada yang berpendapat, musik adalah bunyi yang dianggap enak oleh pendengarnya. Segala bunyi yang dihasilkan secara sengaja oleh seseorang atau kumpulan dan disajikan sebagai komposisi musik. Musik menurut "*Aristoteles*" mempunyai kemampuan mendamaikan hati yang gundah, mempunyai terapi rekreatif, dan menumbuhkan jiwa patriotisme.

Musik merupakan elemen penting dalam kehidupan manusia. Salah satu alasannya adalah dengan bermusik kita dapat mengembangkan imajinasi untuk berkreatifitas dalam menciptakan karya, komposisi, atau aransemen sehingga sulit memisahkan musik dalam kehidupan manusia. Hal ini merupakan salah satu pendorong yang membuat musik semakin hari semakin berkembang.

Pada saat ini jenis musik sangat beragam tergantung dari fungsi musik itu sendiri. Musik bisa difungsikan untuk kepentingan hiburan (industri), musik untuk kepentingan estetika (idealisme), musik untuk penelitian, musik untuk kepentingan pendidikan dan lain-lain.

“Kosasih (1982:1) berpendapat bahwa: Musik merupakan tempat dimana manusia dapat mencurahkan perasaan hati, tempat melukiskan getaran jiwa khayal yang timbul dalam pikiran yang mana tak dapat dicetuskan dengan perantaraan kata-kata, perbuatan atau dengan perantaraan salah satu bidang seni lain. Hal tersebut diatas sesuai dengan Soeharto (1992:86) mengatakan bahwa: Musik adalah pengungkapan gagasan melalui bunyi, yang unsur dasarnya berupa melodi, irama, dan harmoni, dengan unsur pendukung berupa bentuk gagasan, sifat, dan warna bunyi. Namun dalam penyajiannya, seiring dengan unsur-unsur lain, seperti bahasa, gerak, ataupun warna.

Musik termasuk seni manusia yang paling tua. Bahkan bisa dikatakan tidak ada sejarah peradaban manusia dilalui tanpa musik. Menurut Tambunan (2004:13) “musik adalah suatu rangkaian dari gelombang suara”. Sedangkan Menurut pendapat Soeharto (2004:16) Pengertian musik adalah “pengungkapan gagasan melalui bunyi, yang unsur dasarnya berupa melodi, irama, dan harmoni dengan unsur pendukung berupa gagasan, sifat dan warna bunyi”. Secara garis besar musik adalah bunyi yang diterima oleh individu dan berbeda-beda berdasarkan sejarah, lokasi, budaya dan selera seseorang. Suara musik yang baik adalah hasil interaksi dari tiga elemen, yaitu: irama, melodi, dan harmoni. Irama adalah pengaturan suara dalam suatu waktu, panjang, pendek dan temponya, dan ini memberikan karakter tersendiri pada setiap musik.

2.1.2. Dari Melayu ke Dangdut

Banyak munculnya kelompok musik pada masanya memberikan warna pada sejarah musik Indonesia. Termasuk popularitas yang diperoleh tidak lepas dari turunnya pamor jenis musik yang telah ada sebelumnya. Awal tahun 1938 terdapat sebuah kebebasan pemakaian istilah “Musik

Melayu” dimana Dr. A.K Gani, salah satu tokoh Partai Serikat Islam Indonesia (PSII) merupakan orang pertama yang menggunakan istilah Musik Melayu.

Pada pertunjukan keroncong dalam rangka memperingati hari Sumpah Pemuda lahiriah anggapan bahwa irama keroncong identik dengan irama Melayu yakni bentuk perlawanan terhadap karakter Barat dan Cina (Frederick 1982: Khusyairi 2003). Perjalanan berlanjut pada tahun 1955, Musik Melayu akhirnya identik dengan “Melayu Deli”. melalui penelusuran asal daerah perkembangan Musik Melayu yang kemudian dikenal sebagai dangdut dikenal sebagai musik bangsa Indonesia karena tempat kelahirannya (Deli) dan proses perubahan selanjutnya terjadi di lingkup wilayah Indonesia. Namun sesungguhnya musik Melayu sudah lama akrab di telinga bangsa Indonesia, hanya sebelumnya belum disebut Dangdut (Frederick & Kesumah 1995: 27).

Asal Dangdut sendiri sebenarnya sudah terlihat pada awal tahun 1940-an dengan adanya perpaduan berbagai unsur Parsi, Arab dan Musik Melayu. Keadaan bangsa yang pada saat itu berjuang meraih kemerdekaan, maka Musik Melayu banyak bertema tentang nasionalisme seperti Halo-halo Bandung (Piper dan Jabo 1987). Lambat laun identitas Musik Melayu identik dengan orkes Dangdut, merupakan awal mula puncak pamor yang dicapai Dangdut sampai saat ini.

Hal inilah yang menyebabkan dangdut dianggap sebagai kesenian rakyat yang juga memiliki perpaduan unsur musik Rock. Perpaduan ini terlihat pada gaya panggung, pakaian serta pemakaian perlatan musik untuk menghasilkan irama Melayu (Frederick & Kesumah 1995: 30). Keadaan politik yang mempengaruhi perkembangan Musik Melayu yaitu masa Demokrasi Terpimpin. Dimana pada masa ini film-film india membanjiri Indonesia sedangkan film barat dilarang peredarannya. Sehingga nuansa India mendominasi dengan menyampaikan masalah kehidupan kalangan bawah melalui film (Tempo, 30 Juni 1984).

Nuansa India terlihat dalam film musikal *Serodja* (1959) dibintangi oleh Said Effendi, Djuwita (1952), sedangkan lagu India terlihat pada lagu *Boneka* dari India (1956) dibawakan Ellya Khadam bersama Om. Kelana Ria pimpinan Munif Bahasuan. Karakter India semakin gencar, sedangkan musik keroncong yang mulai menggunakan alat-alat modern sehingga dianggap bersifat borjuis popularitasnya semakin menurun. Sehingga melalui film-film India inilah banyak penyanyi “mempromosikan” berbentuk *Soundtrack* film India seperti yang dilakukan Said Effendi.

2.1.3. Musik Dangdut

Dangdut adalah “bahasa” yang sudah melekat dengan rakyat kecil. Musik dangdut mendapat pengaruh dari kebudayaan Arab, Melayu, India, dan juga pengaruh warna rock (musik Rhoma Irama) (Paper dan Jabo 1987:10). Melihat pertumbuhan dan perkembangan musik dangdut di Indonesia, tentunya tidak terlepas dari berbagai faktor yang mempengaruhinya. Seperti dikatakan bahwa perkembangan seni banyak dipengaruhi oleh berbagai faktor non-estetis seperti politik, religi sosial, dan sebagainya Soedarsono (1998:83). Juga Kesumah, et al (1995:2) mengatakan bahwa musik diciptakan sebagai tuntunan masyarakat yang menggambarkan keadaan suatu jaman. Artinya, bahwa musik dan proses terjadinya musik juga ditentukan oleh aspirasi masyarakat yang hidup pada saat itu.

Menyimak repertoar musik dangdut, tentunya tidak dapat terlepas dari amatan terhadap berbagai elemen musiknya. Jelasnya, kajian terhadap repertoar musik dangdut pada dasarnya merupakan sebuah kajian tentang bentuk dan struktur musik, pola harmonisasi, orkestrasi, gaya, organologi, dan sejumlah komponen musik lainnya. Dangdut Rhoma Irama sejalan dengan perubahan dan mempengaruhi zaman, Terbukti dengan musikalitasnya yang terus bermutakhir dan liriknya yang kritis dan berpesan moral. Proses pembaruan musik Melayu konvensional dilakukan

Rhoma Irama secara bertahap. Mulai dari penggantian alat-alat musik konvensional musik Melayu (lama) dengan alat-alat musik elektrik. Menggunakan bentuk panggung yang lebih megah.

Dalam buku Denny Sakrie (2015), mengatakan bahwa:

Rhoma Irama adalah sosok pembaharu dalam musik Dangdut, diantaranya memasukan elemen Rock dalam sajian musik-nya sejak tahun 1974 lewat hits terbesar-nya “Begadang”, sekitar 700 lagu telah ditulis dari kurun waktu 1970 hingga saat ini. Menurut William H. Frederick, doctor sosiologi Universitas Ohio, Amerika Serikat yang meneliti tentang kekuatan popularitas serta pengaruh Rhoma Irama pada masyarakat dalam telaah ilmiah berjudul Rhoma Irama and the Dangdut style: Aspects of Contemporary Indonesian Popular Culture pada 1982, menulis:

“since much of Rhoma songwriting was leading in escapably toward both storytelling and moralizing, he was naturally intrigued with the notion of Integrating story line more closely with the music, and making of the whole something more serious”

Perbedaan unsur suara atau *sound* gitar Rhoma Irama dengan musik rock terdapat pada *setting*-an alat digunakan, untuk musik dangdut sangat memaksimalkan dari unit efek-nya (*stombox*) sehingga akan sangat jernih suara distorsi-nya tidak terganggu dari distorsi ampli yang di pakai dengan menggunakan *system direct*, suara-nya terang, jelas dan tegas. Sedangkan untuk unsur suara yang didapat dari musik rock kebanyakan sudah tercampur dengan distorsi ampli yang digunakan, sehingga tidak akan sempurna distorsi musik dangdut yang seutuhnya memaksimalkan suara dari efek distorsi.

2.1.4. Gitar Elektrik

Gitar adalah satu alat musik yang cara dimainkannya adalah dipetik, dengan dawai (senar) sebagai sumber bunyi. French (2012: 78) dalam buku Technology of the Guitar membagi jenis gitar menjadi dua yaitu gitar akustik dan gitar elektrik. Hal yang membedakan antara dua jenis

gitar tersebut adalah bagaimana suara dihasilkan dari getaran senar hingga dapat didengar oleh manusia. French (2012: 78) menyatakan:

“Acoustic guitars use vibration of a thin soundboard to make the pressure waves we perceive as sound. Electric guitars use a sensor called a pick up that detects motion of the strings and converts that motion to a dynamic electrical signal”.

Hal tersebut menjelaskan bahwa gitar akustik menggunakan getaran dari papan (badan gitar) untuk memberikan tekanan pada gelombang suara sehingga menghasilkan suara yang dapat diterima oleh manusia. Sedangkan gitar elektrik menggunakan *pick up* untuk menangkap getaran dari senar dan mengubahnya dalam bentuk sinyal elektrik. Dapat disimpulkan bahwa perbedaan mendasar antara gitar akustik dan elektrik adalah bagaimana kedua jenis gitar tersebut menghasilkan suara. Koch (2001: 10) menyatakan: Gitar elektrik pada umumnya terdiri atas tiga bagian: (a) kepala (peghead), bagian yang terdapat tuner , (b) leher (neck), tempat dimana senar dimainkan, dan (c) badan (body), tempat senar dikaitkan serta bagian-bagian elektronik dipasang. Selanjutnya dijelaskan:

“An electric guitar has six strings wich, just like an acoustic guitar, are tuned to the following tones (starting with the bottom string): e,B,G,D,A,E”.

Dijelaskan pula bahwa sebuah gitar elektrik menghasilkan getaran dari senar baja melalui *pick up* magnetik yang diubah ke dalam aliran elektrik. Gitar elektrik membutuhkan amplifier dan speaker untuk menghasilkan level suara yang cukup untuk diperdengarkan. Berkaitan dengan *pick up*, Koch juga menjelaskan bahwa ada 2 jenis *pick up* yaitu:

Single coil dan Humbucker. “A single-coil is a pickup that usually produces a bright, clear sound”. Artinya: *Single coil pick up* menghasilkan suara yang jernih (Koch: 2001). *Humbucker* terdiri dari dua *coil pick up* yang dirangkai dalam satu lilitan sehingga menghasilkan suara yang lebih keruh (tebal) dari *single coil pick up* (Koch: 2001).

Dari penjelasan tersebut dapat dijelaskan bahwa gitar elektrik menggunakan getaran yang diproses oleh *pick up* dalam bentuk sinyal sehingga menghasilkan suara. Dalam permainan gitar elektrik, suara yang dihasilkan dapat berasal dari hasil proses pengolahan getaran suara oleh pick-up gitar (dalam bentuk sinyal) itu sendiri maupun dari penggunaan *effect* gitar yang prinsipnya juga menggunakan sinyal sebagai objek yang diolah

Menurut Agung Hellfrog Rabu 2 Agustus 2017

- *Single coil*

Awal era 50-an, Fender merilis seri *broadcaster* (sekarang Telecaster) dan Stratocaster. Dan sebagaimana umumnya, kedua gitar tersebut menggunakan *pick up single coil*. Meskipun kedua seri gitar tersebut telah menjadi gitar legendaris, tetapi *pickup single coil* mempunyai masalah, lantaran *pickup single coil* cenderung lebih “noisy”. Desain *pickup single coil* membuat benda ini bekerja mirip seperti antenna, yang menangkap dan meng-*amplify 60-cycle hum* dari listrik ruangan.

- *Humbucker*

Seiring berjalannya waktu, masalah pada *pickup single coil* akhirnya terselesaikan dengan ditemukannya *humbucker*. Secara teori, *humbucker* menggunakan sepasang *pickup single coil* yang dipasang secara terbalik *polarity*-nya untuk meng-*cancel* suara hum dari satu buah *single coil* atau lebih simpel-nya kita cukup mengingat bahwa *pickup humbucker* adalah solusi untuk menghilangkan *noise* dari *pickup single coil*, dan sudah tentu sound yang dihasilkan berbeda antara *humbucker* dan *single coil*.

2.1.5. Efek Gitar Elektrik

Alat musik gitar yang pada awalnya berawal dari instrumen yang tanpa menggunakan teknologi apapun kemudian berkembang dan beradaptasi sesuai dengan perkembangan jaman sehingga muncul gitar elektrik. Gitar elektrik kemudian berkembang lagi dengan beberapa tambahan komponen antara lain dengan penggunaan gitar *effect*, French ((2012).

Effect adalah sesuatu yang ditambahkan ke dalam suara asli, sedangkan processor adalah komponen yang mengubah suara asli. Salah satu contoh *effect processor* adalah Gitar Pedal, Izhaki (2008: 392).

Fungsi dari gitar *effect* antara lain mengubah suara asli yang dihasilkan menjadi karakter suara yang berbeda sesuai dengan jenis musik yang diinginkan. Gitar *effect* sendiri terbagi menjadi bermacam-macam jenis antara lain *Distortion*, *Flanger*, *Tremolo*, *Delay* dan masih banyak lainnya yang sampai saat ini masih terus dikembangkan. Meskipun demikian, patut disayangkan bahwa di Indonesia literatur maupun referensi mengenai penggunaan teknologi gitar *effect* tersebut masih sangat terbatas, sehingga gaya permainan gitaris Indonesia cenderung tidak berkembang.

2.1.6. Amplifier

Operational Amplifier (Op-Amp) adalah suatu penguat berpenguatan tinggi yang terintegrasi dalam sebuah chip IC yang memiliki dua input inverting dan noninverting dengan sebuah terminal output, dimana rangkaian umpan balik dapat ditambahkan untuk mengendalikan karakteristik tanggapan keseluruhan pada *Operational Amplifier (Op-Amp)*. Pada dasarnya *Operational Amplifier (Op-Amp)* merupakan suatu penguat diferensial yang memiliki 2 input dan 1 output.

Amplifier Operasional (Op-Amp) atau biasa disebut IC *Op-Amp* adalah contoh dari IC yang bisa diklasifikasi sebagai IC analog. Penguatan pada *Op-Amp* merupakan penguatan yang sangat

tinggi, sehingga perubahan kecil pada input akan mengakibatkan perubahan yang besar pada output. Perubahan ini disebabkan adanya kepekaan terhadap inputan, sehingga diperlukan umpan balik untuk mengurangi level kepekaan. Ada dua jenis umpan balik, yaitu umpan balik positif dan umpan balik negatif. Umpan balik negatif berfungsi untuk mengurangi penguatan, sedangkan umpan balik positif difungsikan untuk meningkatkan penguatan. (Prihono, 2010:23).

Prinsip kerja sebuah *Operational Amplifier (Op-Amp)* adalah membandingkan nilai kedua *input (input inverting dan input non-inverting)*, apabila kedua input bernilai sama maka *output Op-amp* tidak ada (nol) dan apabila terdapat perbedaan nilai input keduanya maka *output Op-amp* akan memberikan tegangan output. *Operational Amplifier (Op-Amp)* dibuat dari penguat diferensial dengan 2 *input*. (Sianipar, 2015:207).

Amplifier, adalah unit alat yang digunakan untuk menghasilkan suara. Dalam *amplifier* umumnya terdiri dari *Preamp (penguat signal)*, *Power amp (pemberi power ke speaker)*, dan *speaker*. *Sound*, adalah suara yang dihasilkan dari olahan *Guitar, FX, dan Amplifier*.

“Bagaimana supaya *sound* gitar saya bisa terdengar oleh *audience*?”

Pertanyaan simple ini adalah gerbang menuju penjelasan berikutnya:

Hal yang sering terjadi di sebuah pertunjukan adalah, seorang gitaris cenderung mengeraskan suara *amplifier*-nya di panggung. Entah apa tujuannya, mungkin juga supaya *sound* mudah terdengar di seluruh penjuru panggung, atau lainnya. Ya walaupun beberapa *amplifier* membutuhkan *volume* yang lebih agar karakternya muncul. Faktanya, hal ini justru membuat *sound engineer* di FOH (*Front of House*) *mixer* utama jadi kebingungan mengatur volume masing-masing instrumen yang akan didengar *audience* dari *main speaker*. Karena terjadi kerancuan antara

mendengar *sound* dari *amplifier* yang terlalu keras, atau *sound* dari speaker utama panggung. Yang ujung-ujungnya adalah *performance* yang tidak optimal di semua pihak.

Cara paling simple adalah, buka *volume* ampli secukupnya, lalu minta ke *Sound Engineer* (SE) untuk mengeluarkan suara gitar tadi di *floor monitor* yang ada di panggung. Jika SE membutuhkan signal lebih besar, angkat lagi *volume* ampli hingga cukup. SE sangat mengerti kebutuhan besaran *signal*. Disinilah terjadi komunikasi antara *player* dan *sound engineer*. Dalam kondisi *sound* dapat *termonitor* dengan baik oleh musisi dan SE tidak terganggu dengan bocoran *amplifier*, maka SE akan dengan mudah mengolah *sound* gitar yang akan terdengar oleh *audience*. “System seperti apa yang digunakan sehingga *sound* gitar bisa ditangkap oleh *sound engineer* di *FOH*?” Pertanyaan seperti ini akan mengantar kita ke hal yang lebih teknis.

Ada 2 metode umum yang digunakan, Miking/todong dan *Direct system*.

Miking / Todong

Jika sebuah *microphone* diletakan di depan konus speaker *amplifier*, itu adalah miking *system*. Prinsipnya adalah mic menangkap *sound* yang dihasilkan oleh *amplifier* untuk dikirim ke *mixer FOH*. Jadi bisa dibayangkan, jika *volume* terlalu keras, sedangkan *mic* punya daya jangkauan *range* masing-masing dalam hal *freq*. *Setup nya* adalah: *Guitar* -> *FX* -> *Amplifier* -> *Mic* -> *Mixer*

MIC-ING SYSTEM 1



Gambar. 2.1. *Set up Mic-ing* untuk sebuah pertunjukan musik

(Sumber: <http://musik.or.id/sound-gitar-yang-baik-1/>)

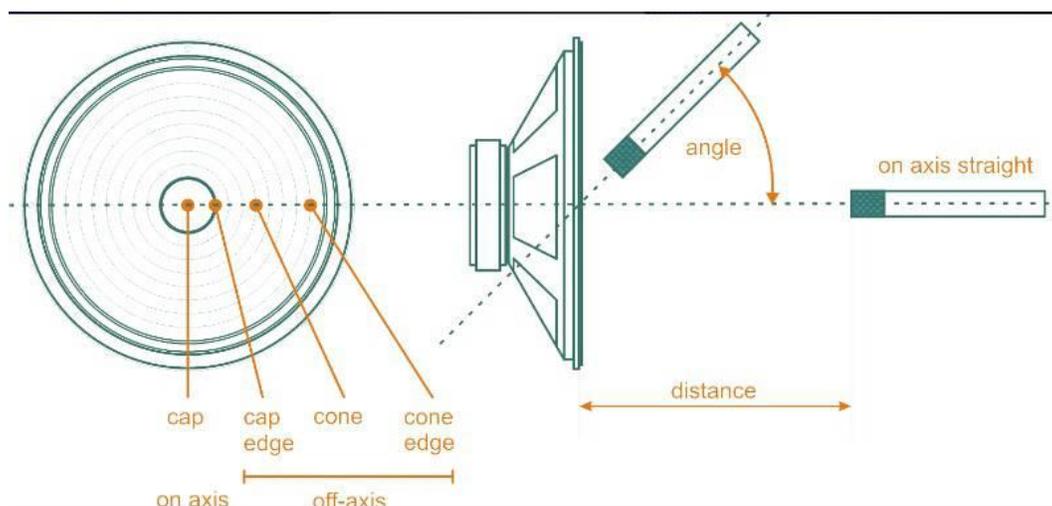
Jika di sebuah ampli ada 2 atau 4 speaker, manakah yang sebaiknya ditodong? Dengarkan dari dekat tepat di depan speaker, di salah satu speaker itu pasti ada yang paling *noise*. Speaker itu pasti yang paling keras. Sehingga memudahkan untuk mengirim signal ke mixer. Percaya atau tidak, 4 speaker dalam sebuah cabinet, menghasilkan sound yang berbeda satu sama lain. Bukan berarti speaker lain tidak boleh ditodong, selama itu memenuhi kebutuhan dalam *sound*, *why not!*

Beberapa gitaris menggunakan 2 buah *mic* dengan tujuan agar dapat mengirim 2 signal ke *FOH* yang kemudian kan di-*pan* ke kiri dan kanan speaker utama panggung, atau mungkin kebutuhan lain.

Posisi mic-ing menentukan signal yang dikirim ke FOH.

- ON AXIS. Posisi mic membentuk sudut 90 derajat tepat di tengah konus (center).
- OFF AXIS. Posisi mic tidak berada tepat di tengah konus speaker. Biasanya berada di sekitar setengah jari2 lingkaran konus speaker.
- ANGLE. Posisi Mic membentuk sudut tertentu di daerah On Axis ataupun Off Axis. Posisi ini membentuk sound yang unik yang mungkin saja dibutuhkan saat mix dengan instrument lain.
- DISTANCE. Posisi mic ditempatkan dengan jarak tertentu sehingga mengirim sinyal dengan tambahan resonance ke FOH

Penempatan *mic* tentunya akan memberikan pengaruh ke penangkapan *signal*. Semakin ke tengah konus speaker, maka sound akan makin *bright*. Semakin menjauh dari tengah konus speaker (*off axis*), maka *sound* nya akan semakin *warm*.



Gambar. 2.1.2. Contoh teori gambar penempatan lubang speaker dengan *system* todong menggunakan *mic*

(Sumber: <http://musik.or.id/sound-gitar-yang-baik-1/>)

Beberapa gitaris menggunakan beberapa metode tersebut secara bersamaan untuk menghasilkan *sound* yang sesuai kebutuhan masing.



Gambar. 2.1.2. Contoh penempatan *mic* di todong ke speaker

(Sumber: <http://musik.or.id/sound-gitar-yang-baik-1/>)

Direct System

Direct system memungkinkan seorang gitaris mengirim signal hasil olahan gitar, efek, dan amplifier ke *mixer FOH* dengan lebih bersih. Tapi jika salah skema, sound gitar kita akan terdengar sangat buruk. *Direct system* membutuhkan unit tambahan berupa *DI BOX* yang berfungsi merubah signal unbalance menjadi *signal balance*. *DI Box* untuk *guitar* pun sedikit lebih istimewa dibanding untuk instrument lain. *DI Box* untuk gitar wajib memiliki fitur *Cabinet Simulator*. Jika tidak memiliki fitur tersebut, siap2 *sound* gitar terdengar pecah.

Cabinet simulator adalah fitur yang berfungsi untuk “meniru” teknik *mic-ing*. Beberapa merek *DI Box* memiliki fitur *cab-sim* saja, dan beberapa merek lain memiliki fitur *mic placement on/off axis simulator* juga.

Setup nya adalah:

Guitar > FX > Amplifier > Speaker out > DI BOX > Link to Cabinet & Out to mixer

DIRECT SYSTEM



Gambar. 2.1. *Set up Direct* untuk sebuah pertunjukan musik
(Sumber: <http://musik.or.id/sound-gitar-yang-baik-2/>)

DI BOX SETUP



Gambar. 2.1. *Set*

up Di Box dengan amplifier

(Sumber: <http://musik.or.id/sound-gitar-yang-baik-2/>)

Miking ataupun *Direct System* adalah 2 metode yang bisa kita terapkan dalam sebuah konser ataupun recording session. Mana yang lebih baik? Semuanya dikembalikan ke kebutuhan masing-kebutuhan gitaris.

2.1.7. Teknik Bermain Gitar Elektrik

Teknik Dasar Bermain Gitar Elektrik Ada beberapa Teknik dasar bermain gitar elektrik, berikut akan dipaparkan dasar bermain gitar elektrik dari beberapa ahli. Menurut Riwayanto (2007.07), dalam bermain gitar elektrik terdapat dua hal dasar yang perlu dipelajari untuk menjadi seorang pemain gitar yang baik. Pertama, pelajaran motorik, atau yang berhubungan dengan otot. Seperti diketahui, bermain gitar elektrik pada intinya adalah menggerakkan tangan kanan untuk memainkan *pick* dan menggerakkan jari kiri untuk memencet senar pada *fingerboard*. Agar biasa menggerakkan kedua tangan dengan benar dan luwes, anda perlu melakukan latihan yang bersifat fisik, yaitu senam jari. Kedua, pelajaran yang bersifat musikal. Pengetahuan yang bersifat musikal biasa berupa teori, wawasan, pengalaman mendengar bermacam-macam musik. Akan lebih mudah menguasai, jika memiliki koordinasi gerakan jari-jari tangan kiri dan tangan kanan dengan baik. Dengan demikian, latihan yang harus dilakukana dalah melatih jari-jari terlebih dulu. Pelajaran motorik.

Berikut daftar nama-nama teknik gitar yang harus dikuasai seorang gitaris:

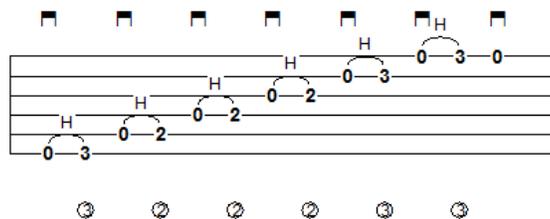
1. Teknik *picking*: Teknik *Alternate picking* yaitu salah satu teknik memetik dawai gitar secara teratur ke atas dan ke bawah, pada umumnya ditandai dengan simbol V (ke atas) dan ^ (ke bawah). Hal ini untuk menjaga artikulasi dan tempo yang stabil
2. *Fingering*: Yaitu penjarian, dimana penerapannya biasanya menggunakan scale atau yang sering disebut dengan tangga nada. ssss

3. *Tangga Nada*: Basik yang paling utama yang harus di ketahui dalam permainan gitar bagi para pemula adalah tangga nada, yang akan di terapkan di gitar elektrik.
4. *Slur*: Teknik slur ini di bagi menjadi 2 yaitu: *HammerOn* (ascending slur) dan *Pull-Off* (descending slur).teknik Slur ini termasuk salah satu teknik dasar yang penting dalam bermain gitar elektrik maupun gitar akustik.
 - a. *Hammer-On*: Teknik memetik dawai gitar dengan cara mengetuk (*hammer/palu*) di not ke-2 yang lebih tinggi dengan menggunakan jari tangan kiri yang lain tanpa harus dipetik lagi.
 - b. *Pull-Off*: Teknik memetik senar gitar dengan cara mengetuk pull (mencongkel) di not ke-2 yang lebih tinggi dengan menggunakan jari tangan kiri yang lain tanpa harus dipetik lagi. sementara not pertama masih berbunyi.
5. *Legato*: *Legato* merupakan teknik gabungan slur dari beberapa nada (biasanya dari nada tinggi ke rendah) yang dirangkai menjadi satu kesatuan dalam satu permainan.
6. *Bending*: Teknik ini pada dasarnya adalah meninggikan bunyi nada dengan cara di gerakan ke atas atau ke bawah dalam satu kolom dengan menggunakan jari. Ada 3 macam teknik bending, yaitu:
 - *Natural Bending* Cara memainkannya: Senar ditekan dengan not yang dikehendaki, lalu jari tersebut digerakan keatas atau ke bawah sehingga bunyi yang dihasilkan lebih tinggi dari bunyi not semula. Untuk senar 1(E), 2(B) dan 3(G) bending dimainkan keatas, sedangkan senar 4(D), 5(A) dan 6(E) dimainkan ke bawah.

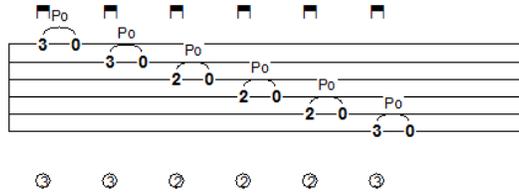
- *Release Bending* Cara memainkannya: *Bending* dilakukan terlebih dahulu sebelum dipetik sehingga belum menghasilkan suara, setelah senar digerakkan ke atas kemudian senar tersebut dipetik dan dikembalikan ke not asal tanpa dipetik kembali.
 - *Unision Bending* Cara memainkannya: Dawai yang lebih tinggi atau not yang lebih rendah dari 2 not, dibending sampai memiliki not yang sama dengan not yang lebih tinggi dan dibunyikan secara bersamaan.
7. *Slide*: Teknik menggeser jari yang menekan senar dengan not tertentu menuju ke not yang lain dengan arah maju atau mundur (*Ascending slide* atau *Descending slide*).
 8. *Harmonik*: Teknik yang dilakukan untuk menghasilkan suara lebih tinggi dari not asal menggunakan teknik sentuhan jari "*touch*".
 9. *Tapping*: Teknik yang dimainkan tanpa menggunakan pick atau pemetik, melainkan dengan cara jari-jari kedua tangan berada di *neck* gitar, maka teknik tapping ini bisa juga disebut teknik *Two Handed*. Teknik tapping ini didasari oleh teknik *slur* yaitu *Hammer-On* dan *Pull-Off* yang dikombinasikan dengan Tap pada jari tangan kanan.
 10. *String Skipping*: Teknik yang di mainkan dengan cara melewati (melangkahi) 1 senar atau *skip* senar.
 11. *Sweep Picking*: *Sweep picking* ini sangat berguna untuk teknik *Arpeggio*. Teknik ini dimainkan dengan memetik dawai secara berurutan dengan satu arah gerakan *pick* seperti menyapu turun dan naik untuk beberapa dawai.
 12. *Arpeggio*: Teknik memetik senar dengan cara memecah nada dari sebuah *chord* atau kunci gitar secara bergantian (teratur) Paling sering di aplikasikan untuk *Sweep Picking* (*Sweeping*) tapi

arpeggio juga bisa di mainkan dengan teknik lain seperti *String Skipping* yang di sebut "*String Skipping Arpeggio*"

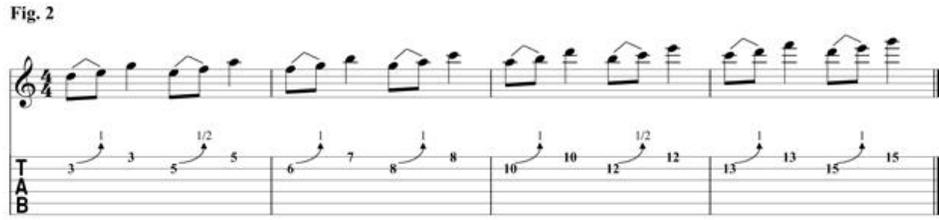
13. *Ascending*: Permainan bergerak dari nada rendah ke nada tinggi.
14. *Descending*: Kebalikan dari ascending, yaitu permainan bergerak dari nada tinggi ke nada rendah.
15. *Barre*: Satu jari yang menekan beberapa senar atau fret sekaligus.
16. *Chicken picking/ hybrid picking*: Teknik petikan dengan menggunakan pick dan jari. Biasanya sering di pakai oleh musisi *country*. *Five not per string*: lima not tiap senar.
17. *Passing note*: Nada yang berfungsi sebagai penghubung.
18. *Range*: Rentang atau jangkauan nada.
19. *Slide Up*: Membunyikan satu nada kemudian menggeser ke nada yang lebih tinggi.
20. *Slide Down*: Kebalikan dari *Slide Up*.
21. *Stretching*: Gerakan membentangkan jari yang berdekatan sejauh mungkin. “Metode penerapan pembelajaran gitar elektrik tangan kidal pada tangan normal (Kanan)”, Jaka Saputra (2015) Univeritas ISI YOGYAKARTA.



Gambar 4.1. Foto Teknik *Hammer On, Open String* ke Fret 3 senar 6
(Sumber: guitarfingerstylemalang.blogspot.com)



Gambar 4.1. Foto Teknik *Pull Of*, dari fret 3 senar 1 ke *Open String* senar 1
(Sumber: guitarfingerstylemalang.blogspot.com)



Gambar 4.1. Foto Teknik *Bending*, dari fret 3 senar 2 diseret ke atas sehingga nada melangkah 2 *Fret* dari *Fret* sebelumnya
(Sumber: guitarfingerstylemalang.blogspot.com)



Gambar 4.1. Foto Teknik *Slide*, dari *Fret* 3 senar 2 ke *Fret* 5 senar 2
(Sumber: guitarfingerstylemalang.blogspot.com)

2.1.8. Teori Pemasaran

Menurut Kotler (2009) pemasaran adalah mengidentifikasi dan memenuhi kebutuhan manusia dan sosial. Salah satu definisi yang baik dan singkat dari pemasaran adalah pemenuhan kebutuhan dengan cara yang menguntungkan, menguntungkan bagi produsen dan juga konsumen,

beberapa hal yang dipasarkan antara lain barang, jasa, acara, pengalaman, tempat, property (hak kepemilikan), organisasi, informasi, dan ide. Tujuan lain dari pemasaran adalah sebagai langkah mempertahankan pelanggan memang terlihat mudah, hal ini lebih baik dari pada mencari pelanggan baru yang lebih besar dengan tingkat biaya yang lebih besar pula.

Menurut Stanton dalam Umar (2005), Pemasaran meliputi keseluruhan *system* yang berhubungan dengan kegiatan usaha yang bertujuan merencanakan, menentukan harga, hingga mempromosikan, dan distribusi barang atau jasa yang akan dipasarkan. Berdasarkan uraian diatas maka dapat disimpulkan bahwa kegiatan pemasaran meliputi perencanaan kegiatan, penentuan harga produk, promosi produk, promosi produk, dan juga distribusi produk barang atau jasa yang dipasarkan. Jangkauan pemasaran dapat menjadi sangat luas jika dijabarkan mulai dari produsen hingga tangan konsumen. Ruang lingkup pemasaran yang sangat luas dapat diringkas dalam 4p, yaitu produk (*Product*), harga (*Price*), distribusi (*Place*), dan promosi (*Promotion*).

Menurut Abdullah (2012), Pemasaran adalah kegiatan kreasi dan realisasi sebuah standar hidup. Kegiatan pemasaran meliputi menyelidiki dan mengetahui apa yang diinginkan konsumen, kemudian merencanakan dan mengembangkan sebuah produk untuk memenuhi kebutuhan tersebut, dan mendistribusikan produk tersebut. Pemasaran (marketing), dapat juga diartikan sebagai *system* total untuk merencanakan, menentukan harga, mempromosikan, dan juga mendistribusikina barang untuk memuaskan konsumen. Perencanaan pemasaran meliputi penentuan sasaran dan cara yang ditempuh dalam memasarkan produk tersebut. Penentuan harga dilakukan untuk memperbesar laba namun tidak memberatkan bagi konsumen, dengan kata lain mencari laba sekecil mungkin namun memaksimalkan jumlah produk yang terjual. Promosi digunakan sebagai langkah pengenalan produk. Distribusi digunakan sebagai saluran pemasaran agar produk sampai pada tangan konsumen.