

**INTERFERENSI KOMUNIKASI INTERPERSONAL DALAM JAM
SESSION PADA KOMUNITAS JAZZ YOGYAKARTA**

TESIS

Untuk memenuhi persyaratan kelulusan
program magister seni minat Pengkajian Seni



ARIE KUSUMAH
NIM.1821169412

PROGRAM PASCA SARJANA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA

2021

PERNYATAAN

Saya menyatakan bahwa tesis yang saya tulis ini belum pernah digunakan untuk memperoleh gelar akademik di suatu perguruan tinggi manapun. Hasil dari isi karya tulis ini didukung dari berbagai referensi, dan sepengetahuan saya belum pernah dipublikasikan kecuali secara tertulis diacu dan disebutkan dalam kepustakaan.

Saya bertanggung jawab atas keaslian tesis ini, serta bersedia menerima sanksi apabila di kemudian hari ditemukan hal-hal yang tidak sesuai dengan isi pernyataan ini.

Yogyakarta, 8 Juli 2021



Arie Kusumah
NIM.1821169412

ABSTRAK

Interferensi Komunikasi Interpersonal dalam Jam Session pada Komunitas Jazz Yogyakarta

Pertanggungjawaban Tertulis
Program Magister Seni Program Pascasarjana
Institut Seni Indonesia Yogyakarta, 2021
Oleh Arie Kusumah

Jam session adalah salah model gaya pertunjukan music jazz dimana musisi bermain tanpa sebuah persiapan latihan kelompok. Istilah *conversation* menjadi terminology budaya musik jazz. Pada dasarnya, proses komunikasi adalah penyampaian pesan komunikator kepada komunikan khususnya komunikasi interpersonal, tetapi ada interferensi bila pesan tidak tersampaikan. Penelitian ini ingin mencari bentuk pola interferensi komunikasi interpersonal yang muncul pada pertunjukan *jam session*.

Sumber data penelitian adalah pertunjukan *jam session* Komunitas Jazz Yogyakarta. Pengambilan data dilakukan dengan cara observasi pertunjukan sebagai *audience*, berpartisipasi langsung sebagai pemain dan menganalisa video pertunjukan komunitas. Narasumber adalah pemain yang terlibat dalam pertunjukan yang diamati. Hasil dari pengamatan pertunjukan menjadi materi dalam wawancara dengan narasumber.

Peneliti melihat interferensi tidak bisa dihindari karena model *jam session* menuntut ketidakpastian ide. Pola interferensi muncul bila ada ide yang menyimpang dari kreativitas kelompok lalu ada bentuk usaha pemain untuk saling saling menyesuaikan. Biasanya sikap saling menyesuaikan muncul beberapa birama setelah ide yang dianggap menyimpang muncul. Implikasi utama penyebab terjadinya interferensi pada pesan dipengaruhi perbedaan pengalaman pemain karena tiap pemain memiliki bentuk pandangan aturan musik berbeda. Hal ini mempengaruhi pada pesan musikal dan kausal kedua adalah keadaan medium (seperti tata panggung dan sound system).

Kata kunci: Interferensi komunikasi, *jam session*, komunitas jazz.

Interpersonal Communication Interference in Jam Session at Yogyakarta Jazz Community

Written project report
Graduate School of Indonesia Institute of the Arts Yogyakarta, 2021

By Arie Kusumah

Jam session is one model jazz style which musicians play in an ensemble without preparation from practice. The word “conversation” is commonly used in jazz culture. Basically, communication is messages exchange between a sender and a receiver especially in interpersonal communication concept, but the communication would be failed or distracted if there is an interference. This study tries to find look for interpersonal communication interference patterns with study case jam session performances.

The main observation data of the study data is the jam session performance of the Yogyakarta Jazz Community. Data was collected by observing performances as an audience, participation directly as a player, and analyzing community performance videos. The sources are players who are involved in the performance.

Communication interference is unavoidable because the jam session model demands a lot uncertainty idea. The simple pattern is, if there are unexpected idea from group creativity then other players try to synchronize the idea. It usually occurs a few bars after the unexpected idea appears. The main implication of causing interference is experience difference each player because they have a different view of the rules of music. This affects mainly in the musical idea and the other causes is medium (stage or sound system).

Keyword: Communication interference, *jam session*, jazz community.

KATA PENGANTAR

Penelitian “Interferensi Komunikasi Interpersonal dalam Jam Session pada Komunitas Jazz Yogyakarta” ditujukan sebagai syarat kelulusan Program Magister Pascasarjana Seni Institut Indonesia. Dari sebuah pengalaman pribadi dalam pertunjukan musik, ide penelitian ini muncul. Ide awal sebenarnya hanya ingin melihat bagaimana proses komunikasi dalam pertunjukan jazz namun berkembang dalam persepsi teori komunikasi mengenai gangguan (interferensi) dalam komunikasi.

Kesimpulan penelitian ini masih dikatakan jauh dari harapan karena masih banyak persepsi yang bisa dipakai dalam melihat fenomena komunikasi dalam pertunjukan. Semoga penelitian ini dapat menyumbangkan ide untuk penelitian berikutnya. Peneliti berterimakasih sekali kepada banyak pihak yang mendukung penelitian ini.

1. Dr. Fortunata Tyasrinestu, M.Si., selaku direktur Program Pascasarjana Institut Seni Indonesia Yogyakarta dan Ibu Dosen Pengkajian mendorong penulis untuk segera mengambil ide penelitian ini.
2. Prof. Djohan. M.Si, selaku pembimbing dan pengajar dalam kuliah pengkajian. Trimakasih atas ketegasan bimbingan selama ini. Banyak persepsi baru yang terbangun selama kuliah di Pascasarjana dan Penulis dapat melihat kekurangan pribadi yang harus diperbaiki.
3. Kurniawan Adi Saputro, PhD., selaku dosen metopen. Trimakasih atas diskusi dan pandangan awal tentang teori komunikasi.
4. Pak Agoeng Prasetyo, selaku kawan bermain dalam pertunjukan, narasumber dan guru. Terimakasih atas ilmu dan pengalaman selama ini.
5. Teman-teman MSQ (Mba Merry, Doddy, Sutan, Peppy, Marendra, Mas Etto), komunitas Jazz Yogyakarta (Mas B.J., Mas Agus, Mas Cithoet, Marcella,

Aming, Mas Wawan, Yoga, Endung, Radit, Andi, Afan, Doro, Yosua, Noel), teman-teman komunitas SoJazz (Mas Ganggeng, Ong) dan Mas Bagus atas partisipasinya dalam diskusi, kawan bermain dan sebagai narasumber penelitian ini. Ide penelitian ini muncul karena kegiatan komunitas yang kalian bangun bersama.

6. Mama, Papa dan Agus untuk dukungan selama ini
7. Mba Rinayani Saparsih atas segala dukungan yang tidak ternilai.
8. Teman-teman gitar ISI (Yosua, Antok, Ovan, Mas Erie, Mas Gatot} yang menjadi teman diskusi.
9. Kawan-kawan Pasca Sarjana ISI Yogyakarta (Moris, Eko, Natali, Rahmat, Nabila, Bayu, Tulloh, Glen, Harun, Bayu, Abi, Candra) untuk diskusi, teman curhat dan sumbangan ide-ide.
10. Mba Niluh Ratih untuk kritik, refisi, saran dan nasehat penelitian ini.
11. dr. Daniel Chriswinanto Adityo Nugroho sebagai sahabat, kawan diskusi dan dokter yang mendukung Peneliti selama ini, serta DR. dr. Rizaldi Pinzon, M.Kes, S.Pd. yang memberi banyak dukungan sebagai dokter dan memberikan saran-saran penelitian.
12. Omah Cepit dan Pak Dengan atas tempat pertunjukan dalam masa pandemi COVID 19.

Terakhir, semoga kita dapat mengembangkan ilmu seni sehingga penghargaan terhadap seni di Indonesia dapat berkembang lebih baik.

Arie Kusumah

8 Juli 2021

DAFTAR ISI

| | |
|---|-------------|
| HALAMAN JUDUL | i |
| LEMBAR PENGESAHAN | ii |
| PERNYATAAN | iii |
| ABSTRAK | iv |
| KATA PENGANTAR | vi |
| DAFTAR ISI | viii |
| BAB I PENDAHULUAN | 1 |
| A. Latar Belakang Masalah | 1 |
| B. Rumusan Masalah | 4 |
| C. Pertanyaan Penelitian | 5 |
| D. Tujuan penelitian..... | 5 |
| E. Manfaat Penelitian | 5 |
| BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI | 6 |
| A. Kajian Pustaka | 6 |
| B. Landasan Teori | 12 |
| 1. Bentuk Komunikasi..... | 12 |
| 2. Komunikasi Interpersonal | 14 |
| 3. Proses Komunikasi Interpersonal | 16 |
| a. Model Komunikasi Wilbur Scharamm..... | 16 |
| b. Model Group Creativity | 18 |
| BAB III METODE PENELITIAN | 21 |
| A. Metode..... | 21 |
| B. Sumber Data | 21 |
| C. Teknik Pengumpulan Data | 22 |
| 1. Observasi | 22 |
| 2. Dokumen video pertunjukan | 22 |
| 3. Wawancara | 23 |
| D. Tempat dan Waktu Penelitian | 23 |

| | |
|---|-----------|
| E. Narasumber | 24 |
| BAB IV HASIL, ANALISIS DAN PEMBAHASAN..... | 28 |
| A. Hasil..... | 28 |
| 1. Wilayah Komunikasi dan Struktur Musik | 29 |
| a. Wilayah komunikasi..... | 29 |
| b. Struktur Musik..... | 33 |
| 2. Asumsi dan Respons | 34 |
| a. Asumsi..... | 35 |
| b. Perbedaan Respons..... | 37 |
| 3. Perbedaan Persepsi dan Kesalahpahaman Aturan | 40 |
| a. Perbedaan Persepsi Struktur Musik..... | 40 |
| b. Kesalahpahaman Aturan..... | 43 |
| 4. Tata Panggung | 45 |
| B. Analisis | 47 |
| C. Pembahasan | 54 |
| BAB V PENUTUP..... | 63 |
| A. Kesimpulan..... | 63 |
| B. Saran | 63 |
| DAFTAR PUSTAKA | 65 |
| LAMPIRAN..... | 69 |

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kegiatan pertunjukan musik umumnya melibatkan manusia dalam pertunjukannya. Interaksi antar manusia akan muncul dan komunikasi pasti terjadi. Interaksi dan komunikasi dalam seni musik dapat dikatakan cukup kompleks karena melibatkan pandangan dari beberapa sisi. Proses komunikasi dapat terjadi dari komposer kepada pemain yang melibatkan konvensi eksplisit dan implisit, proses antar pemain dan proses pemain kepada pendengar yang melibatkan makna dan konvensi sosial (Inskip, MacFarlane, & Rafferty, 2008). Materi informasi akan disalurkan dalam media akustik dan notasi (Heller & Campbell, 1997). Istilah '*conversation*' atau 'percakapan' sering dijadikan dalam budaya musik jazz untuk menjelaskan interaksi diantara pemain, terutama proses interaksi musikal (Monson, 1996, p. 81).

Pada pertunjukan *jam session* interaksi antar pemain dapat banyak ditemukan. Istilah *jam session* cukup dikenal erat pada gaya musik jazz, meski pada perkembangannya istilah ini digunakan juga digunakan dalam berbagai gaya musik lain seperti afro-cuban (latin) dan rock. *Jam session* sendiri memiliki beberapa pengertian seperti gaya pertunjukan musik jazz atau rock tanpa sebuah persiapan¹. Pengertian lain *jam session* yang kadang disebut *jamming* adalah sebuah kegiatan musik yang terstruktur di mana terdapat interaksi sosial dan

¹[https://www.etymonline.com/word/jam\(13-9-2019\)](https://www.etymonline.com/word/jam(13-9-2019)),
[https://www.collinsdictionary.com/dictionary/english/jam-session\(1-12-2019\)](https://www.collinsdictionary.com/dictionary/english/jam-session(1-12-2019))

musik antara musisi dan audiens. Kelompok yang bermain ditentukan sesuai dengan jumlah partisipan yang ada walaupun mereka tidak saling mengenal (Pinheiro, 2011). Pertunjukan *jam session* umum ditampilkan dalam bentuk *combo band* dengan jumlah pemain dua sampai lima. Improvisasi menjadi suguhan utama yang disajikan kepada penonton. Konsep sederhananya *jam session* dalam gaya musik jazz adalah dengan memainkan putaran tema lagu lalu bermain bebas dengan ide dari progresi akor lagu.

Jam session biasa diadakan dalam *jazz job* yang dilakukan rutin dalam klub-klub malam dan cukup ramai setelah *jam session*² selesai (Stebbin, 1968). Kegiatan *jam session* sering dipertunjukkan di komunitas musik jazz, meskipun tidak hanya komunitas jazz saja. Pertunjukan even-even musik jazz terkadang menawarkan *jam session* setelah grup utamanya menyelesaikan repertoar utamanya.

Pertunjukan musik pada *jam session* lebih spontan dibanding dengan pertunjukan yang direncanakan dan latihan yang matang. Keputusan bagaimana lagu dimainkan, sering didiskusikan sebentar oleh para pemainnya sebelum memulai lagu. Sebelum pemain memulai pertunjukan diperlukan kesepakatan dalam menentukan lagu, nada dasar, tempo, irama dan bagaimana interaksi awal pembukaan. Intro lagu kadang ditawarkan tanpa diskusi apapun dan langsung direspon pemain lain. Interaksi antar pemain saat ditengah pertunjukan dibatasi dalam durasi yang singkat. Gaya pertunjukan improvisasi sulit untuk ditebak, baik

² Pengistilahan pemain yang bekerja '*jazz job* di klub-klub malam' di Indonesia lebih dikenal dengan istilah 'musisi reguler'

oleh penonton atau pemain lainnya sehingga menjadikan genre ini menjadi gaya pertunjukan yang beresiko (Sawyer, 2003, pp. 6, 57). Teori musik, bentuk lagu, irama, harmoni dapat dikatakan menjadi salah satu bentuk bahasa atau isyarat yang sudah disepakati di kalangan musisi. Kerjasama dalam komunikasi antar musisi seperti ini akan timbul secara alami jika mereka mempunyai interpretasi yang sama.

Suatu komunikasi ditafsirkan sebagai instruksi, ketika seorang pemain memberikan komunikasi verbal secara spesifik tentang bagian dari permainan (karya) yang berubah tanpa harus memerlukan diskusi apa pun (Seddon, 2005). Seddon juga menjelaskan bahasa isyarat lain seperti bahasa tubuh, ekspresi wajah, kontak mata, isyarat musik dan gerak-isyarat tangan sebagai bentuk kooperasi. *Lead score* termasuk salah satu sumber informasi yang berisi ide komposisi lagu yang biasanya berisi harmoni dan melodi. Ide harmoni dari lagu dapat berubah dari keputusan pemain dalam improvisasi bahkan terkadang mengubah bentuk lagunya. Bahasa isyarat yang muncul di antara pemain belum tentu saling dipahami oleh masing-masing pemain.

Bagian perpindahan lagu seperti intro, jeda solo antar pemain dan akhir lagu, sering terjadi interferensi komunikasi, karena sikap dari musisi seperti bermain intro lagu dengan ide rubato sering mengagetkan pemain lain atau keputusan bentuk-bentuk penutup lagu yang. Contoh pada konser Etawa di Gunung Kidul terdapat kecanggungan antar pemain dalam memutuskan ide di akhir lagu. Keputusan akhir lagu dibuat dengan memainkan nada dan ketukan

secara bersamaan pada frase terakhir lagu, tetapi karena saxophone memainkan melodi dan pemain lainnya tetap melanjutkan permainan dengan terkejut. Pemain saxophone justru berhenti di tengah pengulangan. (Bagus, 2019)³.

Masalah kerja sama dalam improvisasi akan muncul baik dari permainan tunggal maupun kelompok. Tetapi dalam kelompok, 'percakapan' akan lebih kompleks dan menarik. Persepsi kita juga diarahkan untuk melihat apa pentingnya individu, aksi sosial, dan kreativitas (Sawyer, 2000). Tetapi tidak setiap interaksi akan memberikan kepuasan yang sama, walau dengan sikap toleransi antar pemain (Becker, 2000). Gejala paling mudah terlihat dari komunikasi yang buruk adalah bentuk pertunjukan yang kacau, canggung atau ceroboh. Gejala ini dapat diperhatikan dari perubahan ide musik yang menjadi kacau atau dari perilaku pemainnya. Seperti dialami Charlie Parker ber-*jamming* di Kansas City's Reno Club. Saat salah memainkan nada, dengan ketukan yang tidak tepat, lalu Jo Jones sang pemain drum, berhenti bermain dan melempar simbal ke kaki Parker (Fordham, 2011)⁴.

B. Rumusan Masalah

Pertunjukan *jam session* menghadirkan hal tak terduga di antara para pemain, dibandingkan pertunjukan yang dipersiapkan dengan matang. Seperti pada pemahaman dasar komunikasi, gangguan atau interferensi dapat muncul dalam komunikasi dan dapat menimbulkan kesalahpahaman. Dalam pertunjukan,

³ www.youtube.com/watch?v=dVO1gzyd72k (9-11-2019)

⁴ www.theguardian.com/music/2011/jun/17/charlie-parker-cymbal-thrown (9-12-2019)

interferensi tersebut bisa muncul pada bagian tertentu dalam ide musikal, pesan, atau dari pemainnya sendiri. Untuk itu akan coba dilakukan identifikasi sebab-sebab interferensi komunikasi dalam *jam session*.

C. Pertanyaan Penelitian

1. Bagaimana pola-pola interferensi komunikasi dalam *jam session*?
2. Apakah interferensi selalu hadir dalam *jam session*?
3. Mengapa musisi mengambil sikap dalam mengatasi interferensi komunikasi?

D. Tujuan penelitian

1. Mengetahui pola-pola Interferensi komunikasi dalam *jam session*.
2. Mengetahui sebab-akibat munculnya interferensi komunikasi
3. Mengetahui sikap musisi dalam mengatasi interferensi komunikasi.

E. Manfaat Penelitian

1. Bagi musisi, diharapkan dengan memahami pola interferensi atau gangguan komunikasi, kesadaran akan masalah-masalah pertunjukan terutama antar pemain mulai diperhatikan.
2. Bagi pendidikan, hasil penelitian ini dapat dikembangkan sebagai bentuk kurikulum pengajaran komunikasi dalam seni pertunjukan.
3. Bagi penelitian selanjutnya, hasil penelitian ini dapat menjadi acuan.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI

A. Kajian Pustaka

Secara umum terdapat dua konsep dalam teori komunikasi yang umum digunakan yaitu, pertama adalah komunikasi sebagai transmisi pesan. Konsep ini melihat komunikasi sebagai proses dimana orang mempengaruhi perilaku orang lain dengan memperhatikan efisiensi dan akurasi sehingga tindakan (*acts*) menjadi kaitan utama pada. Lalu yang kedua, melihat komunikasi sebagai pertukaran makna dimana pandangan semiotik sebagai acuan utama. Secara umum, aturan transmisi pesan atau proses berusaha melihat bagaimana arah komunikasi dan gangguan sebagai masalah utama. Masalah gangguan umumnya ditinjau dari keakuratan dan ketepatan simbol serta seberapa efektif makna yang diterima dapat mempengaruhi pesan. Sementara permasalahan dengan ketidakpastian maksud atau makna pesan dapat dihilangkan perlahan dengan konvensi (Fiske, 2012, pp. 2-22). Tetapi dalam musik, pendengar juga dapat mencerna, memaknai dan membandingkan dengan pendapat pribadi. Walaupun ada gangguan komunikasi atau interferensi, baik dari proses atau pemaknaan bisa menyebabkan miskomunikasi. Miskomunikasi yaitu proses interaksi dua pihak dimana informasi tidak disampaikan sesuai kehendak dan menghasilkan kesalahpahaman⁵.

Miskomunikasi memiliki banyak istilah seperti *mishearing*, *misperception*, *communication breakdown*, *communication failure*, *misapprehension* atau

⁵ <https://wikidiff.com/misunderstanding/miscommunication> (21-12-2019)

pragmatic failure, namun istilah miskomunikasi dan *misunderstanding* (kesalahpahaman) lebih sering dipakai. Tzanne melihat bahwa kesalahanpahaman terfokus dari interaksi antar partisipan komunikasi. Miskomunikasi akan muncul jika ada peran partisipan dan tujuan pesan disalahartikan. Meskipun begitu, kesalahanpahaman dapat diperbaiki dalam prosesnya. Tzanne menyimpulkan bahwa studi tentang kesalahanpahaman tampaknya penting terkait dengan interaksi manusia, karena dengan memeriksa contoh-contoh miskomunikasi, kita dapat memahami kompleksitas mekanisme komunikasi yang berhasil (Tzanne, 2015).

Musisi biasanya akan melakukan komunikasi verbal dan non-verbal saat melakukan pertunjukan. Secara teoritis dua bentuk komunikasi ini dapat dipisahkan, namun dalam kenyataannya terjalin bersama walaupun maknanya bisa berlainan (Nurudin, 2017, pp. 140-141). Komunikasi pada pertunjukan musik terdiri dari komunikasi verbal, non-verbal dan musikal (Seddon, 2005). Seddon berusaha mencari *emphatic attunement*⁶ yang diidentifikasi dari ungkapan spontan dalam pengamatan latihan dan pertunjukan jazz. Dia membagi komunikasi menjadi dua kategori utama, verbal dan non-verbal dengan masing-masing tiga model komunikasi (instruksi, kooperasi dan kolaborasi). 'Instruksi verbal' adalah bentuk dimana musisi memberi arahan kepada pemain lain dalam latihan. Sementara 'instruksi non-verbal' adalah ketika pemain memberi contoh permainan. 'Kooperasi verbal' adalah bentuk dimana musisi mendiskusikan karya yang akan dimainkan, sementara 'kolaborasi verbal' adalah ketika pemain mendiskusikan pertunjukannya. Seddon membagi menjadi dua bentuk

⁶ Sikap penyelarasan antar musisi dalam kreativitas musikal

penyelarasan yang muncul diantara musisi, penyelarasan simpatik dan empatik. Penyelarasan simpatik muncul saat pemain berimprovisasi tanpa menantang kreativitas individu atau bersama. Penyelarasan simpatik lebih mudah diprediksi juga membuat paduan komposisi permainan tanpa resiko. Sedangkan penyelarasan empati para musisi tampak saling merespons dan menantang kreativitas permainan mereka dengan mengolah ide frase musik dan *time* (tempo, ritme, *groove*) lebih ekspresif.

Pada ansembel jazz, musisi harus menyeimbangkan dua keinginan yang cenderung saling bersaing antara ekpetasi kreativitas pribadi dengan kekompakan dalam sebuah struktur (Sawyer, 2008). Berliner (1994, p. 417) menggambarkan dua kecenderungan ini dalam dua konvensi sosial yang saling bersaing: pertama, jazz adalah musik yang demokratis, semua musisi harus memiliki kebebasan untuk mengekspresikan diri mereka sendiri. Kedua, para pemain saling bergantung satu sama lain serta harus membatasi kebebasan individu mereka untuk kebaikan kelompok.

Jazz merupakan gaya musik dengan ciri khas spontan, kreatif, ekspresif dan didasari oleh konsep penciptaan dalam kelompok. Asumsi-asumsi serentak dibangun para pemain dengan kesadaran berusaha bersama dan saling mendukung mempengaruhi hasil bangunan musiknya. Bastien dan Hostager (2002) membagi gaya pertunjukan jazz menjadi dua wilayah yaitu, struktur musik dan struktur sosial. Struktur musik melihat bentuk dasar dari ide-ide musik seperti, *time*, progresi akor, frase, bentuk lagu dan tingkat kompleksitas ide. Sedangkan struktur

sosial melihat dari norma perilaku dan kode komunikasi. Norma perilaku adalah aturan-aturan umum dalam gaya musik jazz seperti, *leader* mempunyai otoritas dalam menentukan lagu, solois menentukan *style*, pengiring sebagai pendukung, setiap pemain memiliki kesempatan menjadi solois dan putaran *form* lagu sebagai *guide* utama bermain solo kecuali ditentukan oleh *leader*. Kode komunikasi adalah sarana yang digunakan musisi untuk berkomunikasi saat pertunjukan. Kemunculan kode dapat tidak terduga dalam bentuk verbal maupun non-verbal.

Sawyer (1992) menyimpulkan ada beberapa poin yang memengaruhi kreativitas dalam pertunjukan jazz yaitu, pertama pengaruh interaksional dari aspek interaksi musikal antar musisi dan secara sosial kepada audiens. Poin kedua, pengaruh interaksional baik dalam proses sadar dan tidak sadar dari musisi. Poin ketiga, kreativitas diolah dengan material ide musikal. Poin keempat, keseimbangan struktur dan inovasi pada wilayah konvensi musik yang disepakati. Poin kelima, keseimbangan struktur dan inovasi dalam individu melihat permasalahan internal musisi sendiri tentang kemampuan-kemampuan teknis dan sikapnya dalam menerapkannya. Sebab-sebab keberhasilan dan kegagalan komunikasi dapat dilihat dari kelima poin ini. Proses komunikasi dapat diamati pada poin pertama dan poin keempat karena melibatkan interaksi antar pemain. Kreativitas bunyi dalam improvisasi jazz dapat dilihat sebagai keberhasilan dari interaksi antar pemain.

Materi Informasi verbal akan mudah diamati melalui sikap berbicara antar pemain, sedangkan secara non-verbal seperti gerak tubuh pada model intruksi

yang ditawarkan Seddon (2005). Material musikal yang menjadi informasi akan sulit diputuskan, karena bunyi musik menjadi materi utama yang disampaikan kepada seluruh pendengar. Bunyi musik memiliki tekstur berlapis-lapis seperti bunyi yang menonjol dan menarik bagi pendengar (*foregorund*) dan tekstur pendukungnya adalah latar belakang (*back ground*). Ide bunyi baru, dengan suara keras atau dimainkan dengan nada tinggi dapat diidentifikasi sebagai latar depan. Karya musik saat diciptakan akan memperhatikan aliran (*flow*) musiknya secara keseluruhan. Kunci untuk mengendalikan keseimbangan ini, dengan memberi penekanan pada unsur-unsur umum sambil memperkenalkan kebaruan. Jika elemen-elemen bunyinya sangat menonjol, maka, efek yang ditawarkan lebih kontras. Jika elemen yang berubah lebih halus dan pendengar akan merasakan perbedaan ini (Belkin, 2008, pp. 7-8). Dari perubahan-perubahan bunyi musik ini, materi musikal dapat diperhatikan dengan lebih jelas. Ide-ide mengolah melodi, harmoni dan irama dapat menjadi informasi antar pemain. Pengiring dapat mengubah ide-ide permainan, akor, atau irama lagu saat mengiringi soloist atau *front man* seperti membuat variasi ritme ditengah-tengah lagu, memperkecil nilai ketukan, melebarkannya dan merubah gaya irama lagu.

Rinzler (2008, pp. 27-37) memberikan beberapa poin penting dalam hubungan timbal balik (*interconnectedness*) antar musisi khususnya dalam jazz. Pertama adalah *Groove* yang didefinisikan sebagai artikulasi irama teratur dan konsisten. Aspek penting lain dari *groove* adalah konsistensi hubungan ritmis di antara bunyi *back ground* dan musisi. Poin Interaksi musisi dijabarkan sebagai ide musik yang diusulkan oleh musisi dan direspons musisi lain. Seperti pada proses

komunikasi ada posisi penggagas dan responden ide musikal. Pada poin 'komunitas'⁷, Rinzler menyebutkan bahwa musik jazz terbagi dalam format besar (*big band*) dan *combo*. Gaya jazz standard menjadi materi yang dapat dengan mudah mempertemukan antara musisi yang belum saling mengenal untuk intim secara musikal dengan cepat dan mendalam. Poin terakhir adalah demokrasi dan konsensus (kesepakatan). Jazz juga sering disebut sebagai musik "demokrasi". Meski dalam solo improvisasi, individual menonjol dan terkadang bertentangan dengan *interconnectedness*, namun tetap ada tanggung jawab pemain lain untuk memberikan *background* kepada solois. Kesepakatan antar pemain dapat dilakukan secara verbal atau non-verbal dan setiap orang harus bereaksi serta memperhitungkan apa yang dilakukan orang lain.

Ada hal lain yang menarik dalam melihat kesalahan bermain. Apabila terjadi kesalahan ada dua peluang kejadian utama yang terjadi, pertunjukan akan tetap berlanjut atau pertunjukan berhenti karena pemain tidak bisa mengembalikan keadaan. Saat berimprovisasi, pemain dapat saja membuat kesalahan teknis, namun dia juga bisa melakukan improvisasi untuk menyelamatkan keadaan (Rinzler, 2008, p. 146). Kesalahan dapat memiliki fungsi positif dalam gaya jazz karena bernilai untuk menginterupsi ide-ide yang sudah diatur sebelumnya dan menuntut pemain untuk membuat alternatif permainan (Sawyer, 2003). Saat terjadi kesalahan, pemain lain dapat mengambil keputusan untuk mengikuti ide kesalahan yang telah dibuat untuk memberikan dukungan. Kesalahan ini bisa

⁷ Rinzle melihat komunitas sebagai sebuah ansamble pemain yang bermain dalam sebuah lagu, *combo session*, atau grup band, bukan sebuah kelompok musisi dalam wilayah regional dengan ketertarikan jenis musik yang sama.

dikatakan menjadi informasi baru atau malah menjadi interferensi ide diantara pemain.

Herbie Hancock menceritakan salah satu pengalaman pertunjukannya di Jerman pada awal 1950-an. Dia salah membunyikan akor saat mengiringi Miles Davis yang membuatnya sangat merasa bersalah. Tetapi kesalahan permainan tersebut disambut Miles Davis dengan ide permainan yang membuat keputusan tersebut menjadi 'benar' (Manker, 2017). Kesalahan ini terkadang dilihat sebagai cara alternatif membuat inovasi dengan 'mengganggu' ide-ide yang disepakati (Sawyer, 1992). Tetapi saat melihat video konser Miles Davis pada 1964 di Itali, terlihat satu bentuk kesalahan permainan pada saat improvisasi yang mencolok. Pada lagu 'All of You', Hancock sebagai pengiring saat itu mencoba merespons permainan Miles dengan menirukan ide motif permainannya namun agak meleset. Mendadak Miles berhenti berimprovisasi, menunjukkan ekspresi kesal sambil melihat ke arah Hancock dan menghentikan permainan beberapa birama kemudian memulai improvisasi lagi pada bagian *form* awal lagu. Setelah menyelesaikan bagian solo kemudian Miles menghampiri Herbie dan berbisik (Minusbaby, 2014). Ada sebuah kegagalan komunikasi dalam bentuk musikal karena tidak diterimanya ide dari Herbie dan terlihat dari sikap Miles dalam pertunjukan ini. Ada reaksi non-verbal terlihat jelas dari wajah Miles yang kesal maupun sikap verbal untuk mengoreksi setelah terjadi kesalahan.

B. Landasan Teori

1. Bentuk Komunikasi

Banyak tulisan dalam teori komunikasi membagi bentuk komunikasi menjadi dua, yaitu verbal dan non-verbal. Pemahaman sederhana dari komunikasi verbal adalah pertukaran pikiran atau penyampaian pesan yang dikemas dalam bahasa. Penyampaian pesan verbal dapat dilakukan secara lisan maupun tulisan. Makna dalam bahasa semacam ketetapan konvensi suatu budaya, namun makna muncul juga dari hubungan khusus antara kata (simbol verbal) dengan manusianya (Mulyana, 2017, p. 282). Sehingga makna informasi secara verbal masih dapat berubah-ubah sesuai kehendak pemakainya (*arbitrary*). Pada pertunjukan musik, komunikasi verbal tidak mendominasi karena lebih banyak dilihat dalam interaksi sosial para musisi diluar momen pertunjukan *jam session* (Monson, 1996; Berliner, 1994). Seddon (2005) juga menyimpulkan bentuk komunikasi verbal ini hanya muncul dalam latihan dan tidak muncul dalam pertunjukan langsung. Namun instruksi secara verbal tetap muncul sebagai tanda untuk keperluan improvisasi.

Pengertian komunikasi non-verbal adalah komunikasi selain dengan bahasa baik secara lisan maupun tulisan. Dengan kata lain, komunikasi non-verbal dalam komunikasi langsung dapat berupa lambang-lambang selain bahasa, seperti gerakan tubuh dengan ekspresi wajah (kinesik), parabahasa, keheningan dan lain-lain (Nurudin, 2017, pp. 134, 147-180). Gerak tubuh bergoyang atau menari mengikuti irama dapat dilihat sebagai indikasi interaksi bunyi musikal yang di respons oleh pendengarnya. Selain itu informasi gerak dari ekspresi wajah dapat mengindikasikan ketidaksetujuan (mengerutkan dahi) atau keraguan (mengangkat alis).

Bunyi musik dapat dikategorikan kedalam pesan non-verbal karena tidak menggunakan bahasa dalam penyampaian informasinya, tetapi musisi melihat bunyi dari ide musik sebagai pesan yang berbeda dengan non-verbal. Pesan bunyi dalam musik memiliki konvensi sendiri yang dipahami oleh lingkungan musisi, seperti pada bunyi harmoni dan melodi. Ada bentuk pengidikian khusus saat ide-ide bunyi disusun seperti ide bunyi unggul yang menjadi layar depan (*foreground*), bunyi yang muncul mendadak (Belkin, 2008, p. 7) atau bahkan keheningan suara.

2. Komunikasi Interpersonal

Pengertian komunikasi interpersonal adalah komunikasi yang dilakukan dalam suatu hubungan antara dua orang atau lebih, baik secara verbal maupun non-verbal, dengan tujuan untuk mencapai kesamaan makna. Secara umum komunikasi interpersonal memiliki fungsi untuk meningkatkan hubungan antar manusia, mengurangi potensi konflik dan berbagi pengalaman dengan orang lain (Ruliana & Lestari, 2019, p. 119). Komunikasi interpersonal dapat terjadi baik langsung (*face to face*) maupun tidak langsung, akan tetapi komunikasi secara langsung menjadi pilihan utama (Suranto, 2011, p. 6).

Komunikasi interpersonal bersifat transaksional dimana terjadi proses yang berkelanjutan, setiap orang yang terlibat dalam komunikasi saling bergantung satu sama lain. Pesan atau informasi yang disampaikan berpotensi ambigu, karena setiap orang akan memberikan makna berbeda pada pesan yang

sama⁸, baik dalam model komunikasi verbal dan non-verbal. Karena sifat ambiguitasnya dan individu memiliki kemampuan interpretasi yang berbeda, pesan dalam gaya komunikasi interpersonal dapat menimbulkan respon yang berbeda.

Komunikasi interpersonal dibagi menjadi menjadi dua jenis jika dilihat dari sifatnya. Pertama, komunikasi diadik adalah komunikasi yang terjadi antara dua orang dalam keadaan tatap muka secara langsung. Kedua adalah komunikasi kelompok kecil (*small group*). Proses komunikasi interpersonal dalam kelompok kecil terdiantara tiga orang atau lebih secara tatap muka. Seluruh anggota kelompok akan melakukan interaksi antara satu dengan yang lain. Persepsi komunikasi humanis seperti sikap kesetaraan, keterbukaan, empati, saling mendukung diperlukan untuk mewujudkan komunikasi yang efektif. (Ruliana & Lestari, 2019, pp. 119-122). Keduanya memiliki konsep yang sama yaitu terjadi dengan tatap muka secara langsung atau berada dalam lingkup ruang yang sama.

Format ansambel musik dalam *jam session*, umumnya terdiri dari dua sampai lima orang sesuai dengan pemahaman komunikasi interpersonal jenis kelompok kecil. Perbedaan pada komunikasi musikal dibandingkan komunikasi non-verbal, materi bunyi lebih diunggulkan dan memiliki sifat tidak diduga dan muncul terus-menerus. Sehingga informasi tersebut tidak terpotong-potong, tetapi cenderung mengalir dan setiap anggota pasti menerima ide informasi.

Hubungan komunikasi interpersonal akan terjalin baik manakala informasi dapat diterima dengan baik atau tiap-tiap pihak memperoleh manfaat dalam

⁸ <https://pakarkomunikasi.com/komunikasi-interpersonal> (29-1-2020).

hubungan tersebut. Apabila ada salah satu pihak sudah merasa tidak memperoleh manfaat, hubungan komunikasi tersebut mengalami gangguan. Individu komunikator dapat dikatakan mengganggu komunikasi jika kredibilitasnya rendah, sikap perilaku komunikasi satu arah dan kurang memahami karakter komunikan. Sedangkan gangguan antara individu terjadi dilihat dari kurang pemahaman nilai sosial budaya, prasangka buruk dan perbedaan persepsi (Suranto, 2011, pp. 86-87).

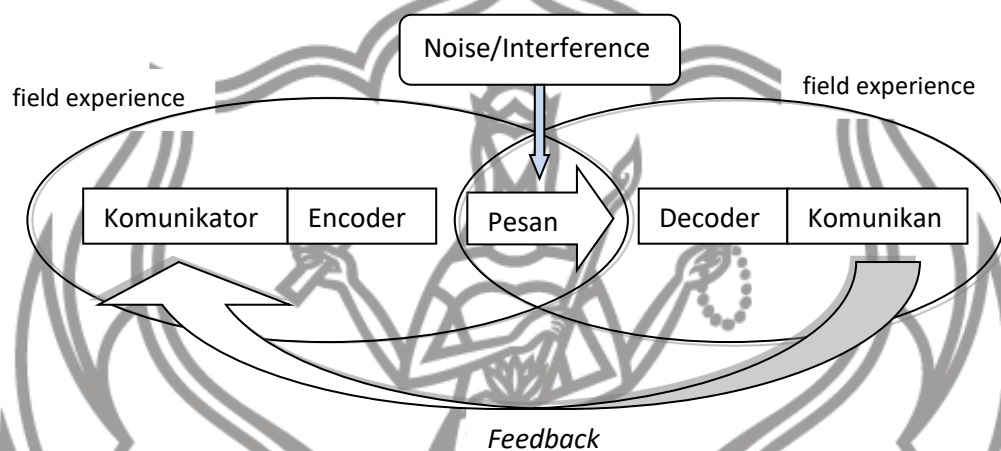
3. Proses Komunikasi Interpersonal

Seperti pada teori komunikasi lain, komunikasi interpersonal adalah sebuah proses yang muncul tidak dengan sendirinya melainkan diciptakan oleh seorang komunikator dan disampaikan kepada komunikan. Penyampaian informasi dapat berupa lambang verbal maupun non-verbal dengan medium suara manusia, maupun literatur. Proses komunikasi interpersonal memiliki komponen-komponen yang saling berperan sesuai dengan karakteristik komponen tersebut berupa komunikator *encoding*, pesan, saluran atau media, komunikan, *decoding*, respon, *noise* atau interferensi dan konteks komunikasi (Suranto, 2011, pp. 7-10).

a. Model Komunikasi Wilbur Schramm

Ada tiga model proses komunikasi versi Wilbur Schramm, model yang pertama komunikasi bergerak searah dari komunikator ke komunikan. Model kedua Schamm menambahkan *field experience* dalam modelnya, dimana komunikasi dipengaruhi dari pengalaman lapangan (*field experience*) dari

komunikator dan komunikan. *Field experience* dapat juga dilihat sebagai konteks nilai dalam komponen komunikasi interpersonal. Model ketiga Schramm menggambarkan konsep komunikasi sirkular aktif dimana posisi peran komunikator dapat berubah menjadi komunikan di saat mendapat respon balik dari sumber (Nurudin, 2017, pp. 224-230).



Gambar 1. Model komunikasi Wilbur Schramm hasil olahan peneliti (Nurudin, 2017, pp. 225-227).

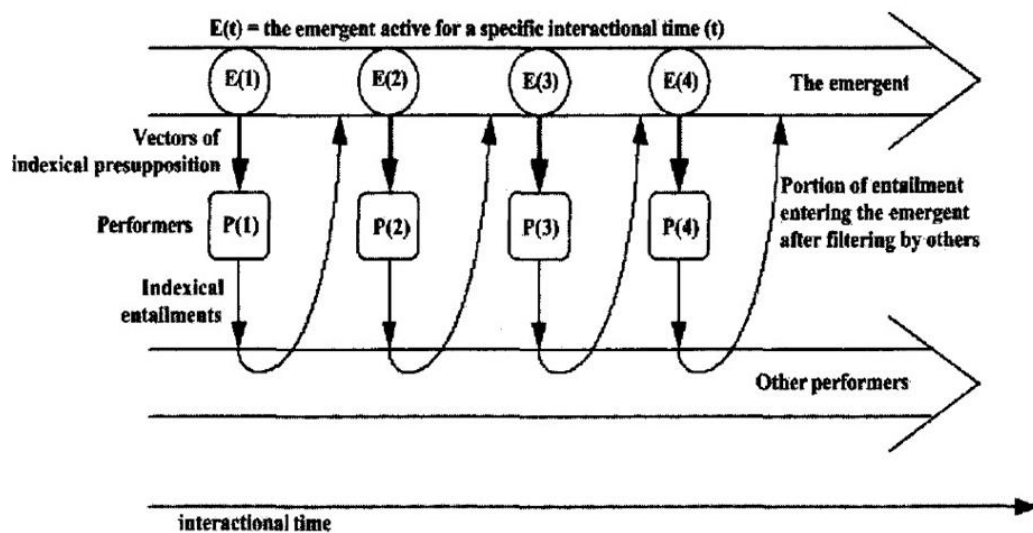
Konsep proses komunikasi dimulai dari komunikator atau sumber yang melakukan pengolahan ide informasi dengan memilih atau merangkai simbol (*encoding*). Pesan adalah hasil dari *encoding* yang kemudian disampaikan kepada komunikan. Kemudian komunikan mengintepretasikan maksud pesan (*decoding*) setelah menerima pesan lalu memberikan respon (*feedback*). Pada tahap ini peran komunikator dan komunikan berbalik, komunikan bertindak sebagai komunikator menyampaikan umpan balik pesan. Pesan sendiri disampaikan dalam bentuk media yang umumnya berbentuk lisan, bunyi, tulisan atau visual tergantung dari situasi komunikasi. Interferensi atau *noise* adalah segala hal yang memberi

distorsi kepada pesan. Baik komunikator dan komunikan memiliki *field experience* masing-masing. Makin besar wilayah *field experience* yang sama dari komunikator dan komunikan, akan memperbesar peluang keberhasilan pesan.

Interferensi atau *noise* dapat terjadi karena kesalah pahaman antara komunikator dan komunikan. Ada beberapa interferensi yang sering terjadi dalam komunikasi seperti interferensi sematik, fisik, psikologis dan fisiologis. Interferensi sematik berhubungan dengan bahasa atau simbol-simbol yang dipakai saat komunikasi terjadi. Interferensi fisik berasal dari lingkungan tempat berkomunikasi. Interferensi psikologis dan fisiologis berasal dari komunikan dan komunikator sendiri (Ardyzulfikar, 2015). Interferensi sematik muncul pada proses merangkai pesan (*encoding*), menerima pesan (*decoding*) atau pada pesannya.

b. Model Group Creativity

Sawyer (2003, pp. 86-89) menawarkan model teori komunikasi yang melihat perubahan kreativitas kelompok yang muncul dalam interaksi pertunjukan musik dan teater. Teori pada model *group creativity* berdasarkan dari keadaan alami intraksi sematik. Dalam pandangan *group creativity*, Interaksi antar pemain muncul mendadak, dibatasi waktu pendek saat ide terjadi dan diwujudkan dalam pesan musikal atau verbal. Proses *group creativity* terjadi spontan saat bertemunya ide-ide berbeda diantara pemain. Improvisasi 'ide' dalam pertunjukan menjadi materi pesan utama pada model.



Gambar 2. *Group creativity* (Sawyer, 2003, p. 86).

Istilah *emergence* merujuk pada munculnya pola khas, bentuk atau sistem yang kompleks tersusun dari bagian-bagian kecil yang mendukungnya. (Sawyer, 2003, p. 12) (Sawyer, 1999). Seperti hasil pertunjukan musik berasal dari interaksi manusia, ide, bunyi alat dan lain-lain. Secara sederhana *emergent* merupakan 'ide' yang muncul tidak terduga dalam pertunjukan dan dapat ditafsirkan sebagai bentuk informasi baru untuk ditawarkan dalam pertunjukan. *Indexical presupposition* dapat dikatakan proses komunikasi menerima dan menginterpretasikan pesan (*decoding*). Setelah itu umpan balik disampaikan (*indexical entailment*) kepada pemain lain atau 'ke dalam pertunjukan' lalu memunculkan ide baru di dalam kelompok. Bentuk model horisontal dengan garis panah kekanan mengindikasikan komunikasi ini berjalan dalam proses waktu yang tidak terulang.



BAB III METODE PENELITIAN

A. Metode

Metode yang dipakai dalam penelitian ini adalah kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Pemilihan narasumber ditentukan secara *purposive* disesuaikan dengan pengalaman dalam komunitas jazz dan kemampuannya menjelaskan materi musik.

B. Sumber Data

Sumber data adalah pertunjukan *jam session* dan rekaman video yang melibatkan pemain Komunitas Jazz Yogyakarta. Dugaan-dugaan interferensi komunikasi dalam interaksi musik menjadi data utama dalam pengamatan, selain interaksi lain dan ide permainan. Narasumber yang diwawancarai adalah pemain yang berpartisipasi dalam pertunjukan yang diamati, karena narasumber yang terlibat pertunjukan mengalami pengalaman sama dengan data observasi. Narasumber di luar komunitas Jazz Yogyakarta dipilih karena pernah ada pengalaman bermain dengan pemain komunitas jazz dari Yogyakarta dan alasan khusus, seperti pemain tuna netra Bagus Adimas Prasetyo untuk melihat persepsi interferensi komunikasi dari pemain tuna netra.

Pemilihan tempat pertunjukan yang berbeda dalam pengamatan langsung (Omah Cepit dan RnB Grill), bertujuan untuk mencari perbandingan keadaan lingkungan pertunjukan. Omah Cepit diramaikan Komunitas Etawa dan

mahasiswa musik, sedangkan RnB Grill tempat *'reguleran'* dengan musik jazz dimana pergantian pemain tidak seramai Omah Cepit. Selain itu, karena pandemik corona 2020 kegiatan pertunjukan diseluruh Yogyakarta berhenti hanya dan hanya Komunitas Etawa mengadakan pertunjukan *jam session live streaming* (grup Masker).

C. Teknik Pengumpulan Data

1. Observasi

Proses observasi dilakukan dengan dua cara, pertama sebagai audiens (non-partisipatoris) dengan merekam pertunjukan dan mencatat bagian permainan yang diduga terdapat intervensi. Kedua, observasi dengan berpartisipasi sebagai pemain gitar dalam pertunjukan (partisipatoris). Data dari observasi pertunjukan menjadi materi pertanyaan dalam wawancara dengan narasumber. Ketiga, mengamati kegiatan latihan, dengan mencatat dan merekam diskusi antar pemain. Kegiatan latihan hanya dilakukan oleh grup Masker untuk acara *live streaming* di awal bulan Mei.

2. Dokumen video pertunjukan

Dokumen video dari hasil rekaman pertunjukan yang diambil dari pengamatan secara langsung. Kedua, dokumen video diunduh dari rekaman pertunjukan komunitas yang diunduh dari YouTube. Kriteria video yang dipilih adalah pertunjukan dari pemain Komunitas Jazz Yogyakarta dan ada probabilitas

interferensi dalam pertunjukannya. Ketiga, pertunjukan *live streaming* grup Masker diunduh dari akun Facebook pemain.

3. Wawancara

Wawancara menggunakan protokol semi-terstruktur yang akan dikembangkan sesuai alur pembicaraan dengan narasumber. Wawancara dilakukan langsung setelah pengamatan pertunjukan selesai, menimbang posisi para pemain masih berada di lokasi pertunjukan dan masih mengingat permasalahan-permasalahan dalam pertunjukan yang diamati. Wawancara lain dilakukan setelah mengamati video hasil rekaman dan memilih waktu dengan narasumber yang akan diwawancarai. Hasil rekaman video dan video pertunjukan komunitas akan dijadikan salah satu alat bantu dalam wawancara sebagai materi melihat dugaan munculnya interferensi. Pertanyaan diawali dengan membahas bagian video pertunjukan yang dianggap sebagai kemunculan 'interferensi' dan melihat opini lain dari narasumber. Sebagian besar wawancara dilakukan secara langsung. Wawancara narasumber yang berada di luar kota dilakukan secara daring.

D. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian dilakukan di dua lokasi, Hotel Omah Cepit dan RnB Grill. Hotel Omah Cepit dipilih karena terdapat kegiatan rutin Etawa Jazz Club, ada aktivis lama komunitas jazz Jogja yang rutin bermain di sini dan beberapa mahasiswa Pop-Jazz rutin bermain. Keadaan pertunjukan di Omah Cepit cukup bebas, musisi yang datang dapat *jamming* dipanggung setiap saat dengan jumlah pemain

(ensambel) tidak dibatasi. Berbeda dengan RnB Grill musisi diluar kelompok yang datang ingin *jam session* hanya bermain pada sesi ke dua dengan jumlah format pemain quartet, quintet atau sextet.

Pengamatan di RnB Grill dilakukan pada 26 Januari 2020 dan pengamatan di Hotel Omah Cepit (Komunitas Etawa) pada tanggal 11 February. Karena masalah pandemik corona kegiatan pertunjukan diseluruh Yogyakarta berhenti. Komunitas Etawa mengadakan pertunjukan *jam session live streaming* pada tanggal 23 April 2020 dengan nama grup Masker. Kegiatan ini pertama kali dilakukan di Potorono lalu kegiatan pindah ke Omah Cepit di minggu berikutnya. Pengamatan grup Masker dibatasi sampai pertunjukan tanggal 17 Juni.

E. Narasumber

Pemain dalam observasi pertunjukan langsung maupun dari video rekaman dipilih dalam penelitian ini. Narasumber yang diwawancari dalam pertunjukan keseluruhan berjumlah 17 orang dari yang terlibat dalam pengamatan pertunjukan maupun tidak terlibat. Narasumber diharapkan memberikan argumen dari kasus-kasus yang diduga sebagai interferensi dan persepsi individu tentang interaksi lain yang muncul dalam pertunjukan. Narasumber utama dan pendukung dipilih karena perannya sebagai aktivis komunitas jazz, berkompeten dalam musik dan dapat memberikan argumen tegas dalam pernyataan-pernyataannya.

Narasumber utama:

1. Agoeng Prasetyo

Agoeng Prasetyo adalah dosen kontra bass ISI Yogyakarta. Salah satu senior jazz di lingkungan komunitas jazz Yogyakarta. Pelopor awal komunitas Jazz di Yogyakarta pada sejak tahun 2000 dari grup Gajah Wong, Jazz Mben Senen, Jazz on The street dan Etawa Jazz Club. Aktif sebagai pemain dalam kegiatan komunitas jazz Etawa dan rutin turut serta dalam kegiatan festival yang diadakan di Indonesia. Membentuk grup Huaton Dixie dengan bentuk dixie land dengan merangkul musisi-musisi tiup di Yogyakarta dan The Kirana Big Band yang mengawali karir sejak Java Jazz (2006). Pada masa pandemi corona 2020, Agung Prasetyo bersama beberapa rekan komunitas jazz membentuk grup Masker (Cithoet, Andi, Wawan) yang mulai ditayangkan rutin *live streaming* setiap hari Rabu. Agoeng Prasetyo salah satu pemain yang berprinsip pada gaya *swing* tradisional. Narasumber muncul sebagai pemain dalam sebagian besar pertunjukan yang diamati.

Narasumber Pendamping:

1. Bagus Jatmiko (B.J.)

Bagus Jatmiko adalah pemain drum senior yang pernah aktif di komunitas jazz Yogyakarta. Bagus Jatmiko menjadi *session player* dan aktif di pertunjukan jazz di Yogyakarta tahun 1995 sampai 2012 lalu melanjutkan karir di Jakarta dan Bali. Tahun 2008-2010 bergabung dengan Idang Rasjidi Syndicate dan ikut dalam rekaman album “SOUNDOFTRUTH“. B. J. termasuk pemain drum jazz lawas Yogyakarta yang mulai mengawali komunitas jazz di Yogyakarta pada tahun 2000

bersama Agoeng Prasetyo. Pemain drum big band Kirana dalam acara java jazz tahun 2004 sampai 2013. Memiliki pengalaman bermain dengan artis ternama seperti Mus Mujiono, Bubi Chen, Idang Rasjidi, Tri Utami, Laura Houfmant (pianist), Toniho Horta (gitaris Brazil), Dick de Graaf (saxophonist Belanda), Rio Sidiq (Bali), dan Ermi Kulit.

2. Bagus Adimas Prasetyo

Bagus adalah pianis tuna netra dan murid dari Bubi Chen yang berdomisili di Surabaya. Bagus mempunyai banyak pengalaman bermain dengan pemain komunitas Jazz Yogyakarta di pertunjukan komunitas jazz baik di Yogyakarta maupun di kota lain, seperti Ngayogjazz pada tahun (2007-2009,2013), 'Remembering to Bubi Chen' di Semarang dan Yogyakarta, Jazz Kampong Djawie (2016-2017), Pejazztrian Internasional Jazz Day Batu jazz community dan Tanjung Perak Jazz pada tahun 2019. Menjadi Pianis 'Surabaya All Star' tahun 2018. Bagus menerima penghargaan 'Rekor MURI' untuk Recital Piano Tunggal Penyandang Tunanetra di tahun 2010 dan 'Bubi Chen' Award 2006. Narasumber dipilih karena dapat memberikan informasi mengenai persepsi pemain tuna netra dalam berkomunikasi dalam pertunjukan.

3. Ganggeng Yudana

Ganggeng Yudana salah satu musisi yang berkompeten dan memiliki pengalaman sangat luas di bidang musik. Memiliki latar belakang pendidikan S-1 pertunjukan dan S-2 komposisi musik di di IMDI

(Institut Musik Daya Indonesia). Pemain gitar tetapi menguasai piano⁹, kontrabass dan saxophone. Ganggeng mendirikan komunitas Solo Jazz Society pada tahun 2007. Memiliki karir sebagai *head of guitar faculty* dan pengembang kurikulum di IMDI (2010-2013, 2016-2018), dosen gitar Pop-Jazz di ISI Yogyakarta (2016-), ketua pengembangan dan penguji LSK (lembaga sertifikasi kompetensi) musik nasional (2010-2015). Ganggeng pernah menjadi produser Jazz'in Lebaran Surakarta, arranger drama musikal di acara event DKI, direktur musik dan konduktur musik. Ikut berpartisipasi sebagai pemain sebagai gitaris dan pianis dalam berbagai event jazz di Indonesia, Ken Takenouchi Jazz Big Band (di Jepang, 2008), Tiwa Sakuhachim Metta Legita, Tjut nyak Deviana Daud Sjah Quartet dan Endah laras. Meskipun narasumber tidak terlibat langsung dalam pertunjukan yang diamati, namun memiliki pengalaman bermain dengan lingkungan komunitas jazz di Yogyakarta sekaligus dapat memberikan pandangan-pandangan berbeda dalam melihat pemain komunitas.

⁹ Memiliki pendidikan piano klasik di Yamaha (1987-1998) dan gitar klasik.

BAB IV

HASIL, ANALISIS DAN PEMBAHASAN

A. Hasil

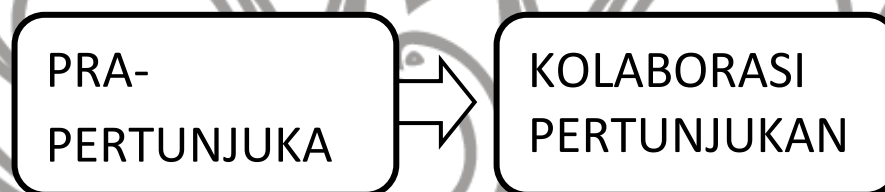
Omah Cepit dan RnB Grill memiliki acara *live music* rutin dengan model combo band. Di kedua tempat tersebut memiliki kesamaan dengan pemain inti pada combo band. Komunitas Etawa (Omah Cepit) lebih banyak dikunjungi oleh pemain daripada pengunjung biasa. Pemain inti combo band di kedua tempat tersebut adalah para aktivis komunitas jazz di Yogyakarta. Mayoritas pemain datang ber-*jam session* di lingkungan Omah Cepit dibandingkan RnB Grill, terutama kalangan mahasiswa pop-jazz ISI. Sedangkan di RnB Grill, hanya sekitar dua sampai empat pemain yang datang untuk berpartisipasi. RnB Grill restoran yang dinilai mahal dan ramai pengunjung, sedangkan Omah Cepit lebih santai dan tidak terlalu ramai, terlebih lagi didukung oleh mata kuliah 'Jam Session' yang mewajibkan mahasiswa melakukan perform secara langsung, dimana tidak ada bentuk latihan khusus untuk pertunjukan rutin *live music* dari pemain combo di kedua tempat tersebut.

Akibat pandemi COVID-19 pada tahun 2020, kegiatan pertunjukan musik di Yogyakarta dihentikan seluruhnya seperti di kafe, rumah-makan, mall dan kegiatan komunitas musik. Pada akhir bulan April 2020, Prahara Chitoet dan Agoeng Prasetyo mengadakan pertunjukan *online* pertama di Omah Potorono Dengan grup musik yang bernama "Masker" yang kemudian dilanjutkan secara rutin melakukan pertunjukan di Omah Cepit. Pemain yang tampil juga merupakan aktivis Etawa Jazz Club, kecuali vokalis dan pemain saxophone. Pertunjukan

kelompok Masker sama seperti kegiatan komunitas Etawa, menampilkan pertunjukan *jam session* dan Membuka kesempatan bagi pemain lain yang ingin ikut berpartisipasi. Kelompok ini melakukan pertunjukan setiap minggu secara rutin, namun latihan dilakukan setelah minggu ke-3, sehari sebelum pertunjukan. Kegiatan latihan kelompok Masker hanya untuk membahas lagu yang akan dimainkan dan melatih bentuk lagu saja. Latihan ini tidak pernah dihadiri oleh semua pemain, terutama pemain perkusi/drum. Keseluruhan pemain yang datang untuk berpartisipasi pada hari Rabu dan berlatih sebentar sebelum pertunjukan *live streaming*.

1. Wilayah Komunikasi dan Struktur Musik

- a. Wilayah komunikasi



Gambar 3. Wilayah komunikasi dalam pertunjukan (Kusumah, 2021)

Gambar 3, menunjukkan terdapat dua wilayah komunikasi yang umum muncul dari hasil observasi, yaitu pra-pertunjukan dan kolaborasi pertunjukan. Wilayah pra-pertunjukan adalah persiapan singkat yang dilakukan pemain sebelum memulai permainan. Pra-pertunjukan lebih didominasi bentuk komunikasi verbal dimana pemain mendiskusikan lagu apa yang akan dimainkan

berikutnya, bagaimana gaya lagu akan dimainkan¹⁰ dan menentukan nada dasar lagu. Pemain juga menyiapkan catatan-catatan lirik, catatan urutan lagu dan akor lagu dari aplikasi *smart phone* atau catatan kertas. Penentuan lagu maupun nada dasar selalu menjadi dua hal yang selalu didiskusikan diantara pemain. Terkadang pemain mencoba bermain-main ide bagian tema lagu, untuk mengkonfirmasi ulang tema lagu, irama, nada dasar, atau 'ide' yang sudah disepakati oleh semua pemain. Waktu dalam wilayah ini cukup pendek, sekitar satu sampai tiga menit saja.

"Mau main berapa birama, tempo lambat, sedang atau cepat?". Yang itu aku alami sendiri sering sekali. Dulu aku *jam session* di Jepang kalau main ditanyai 'What tempo, what meter, swing or latin?'. (GG)

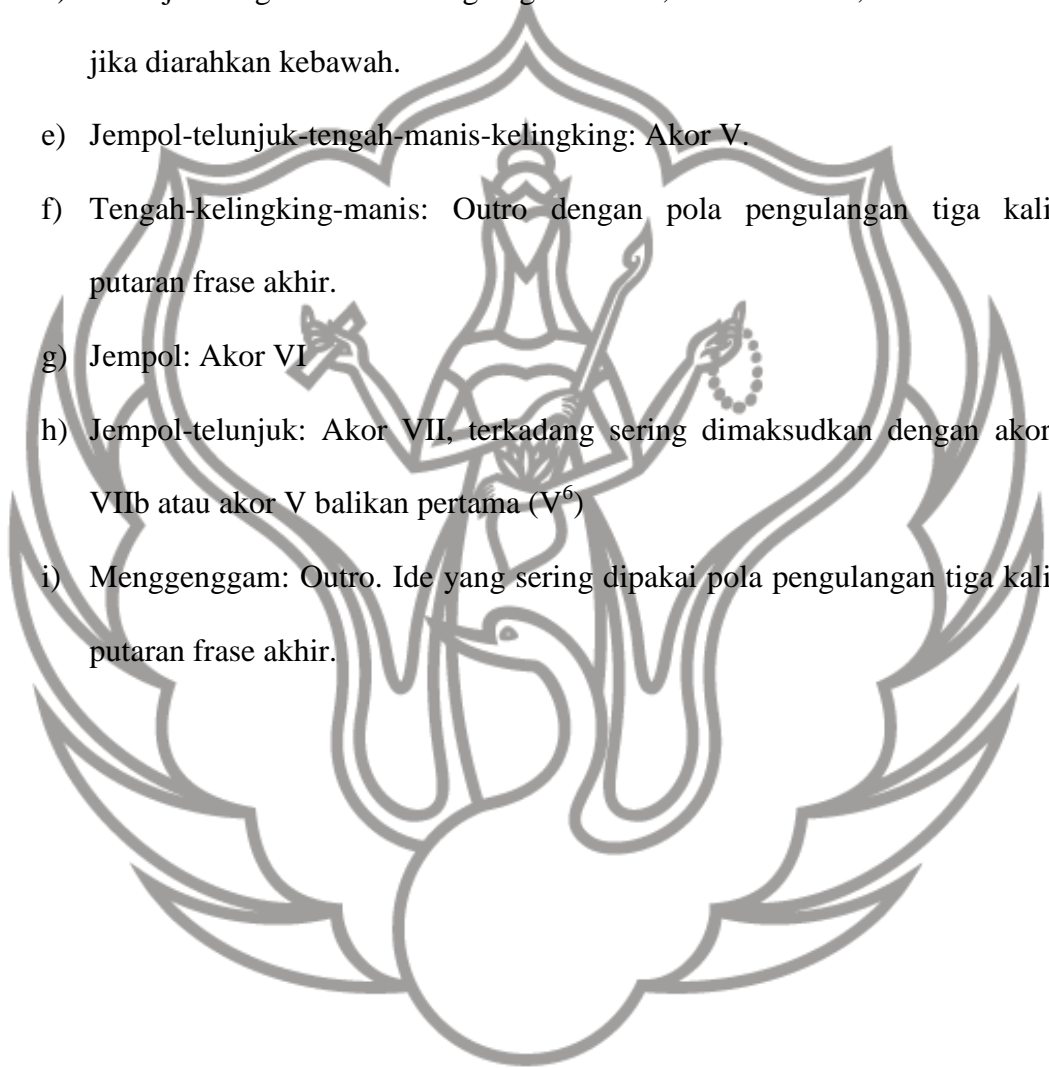
Wilayah kolaborasi pertunjukan dimulai saat pemain mulai menawarkan bermain dan mengembangkan idenya atau dimainkan dimainkan serentak bersamaan diawal. Pesan musikal mendominasi terutama di wilayah kolaborasi pertunjukan. Komunikasi verbal dan non-verbal sering muncul sekedar sebagai instruksi, seperti memberi tahu perubahan lagu (akor, *form*, ritmis lagu, nada dasar pada bentuk modulasi, memberi tahu kesalahan, atau memberi tawaran solo). Komunikasi non-verbal selain bunyi musik lebih sering berupa kode dengan anggukan, kode mata, kode jari, atau gerak bibir. Kode jari bisa menginstruksikan kode akor lagu dan bagian dari lagu.

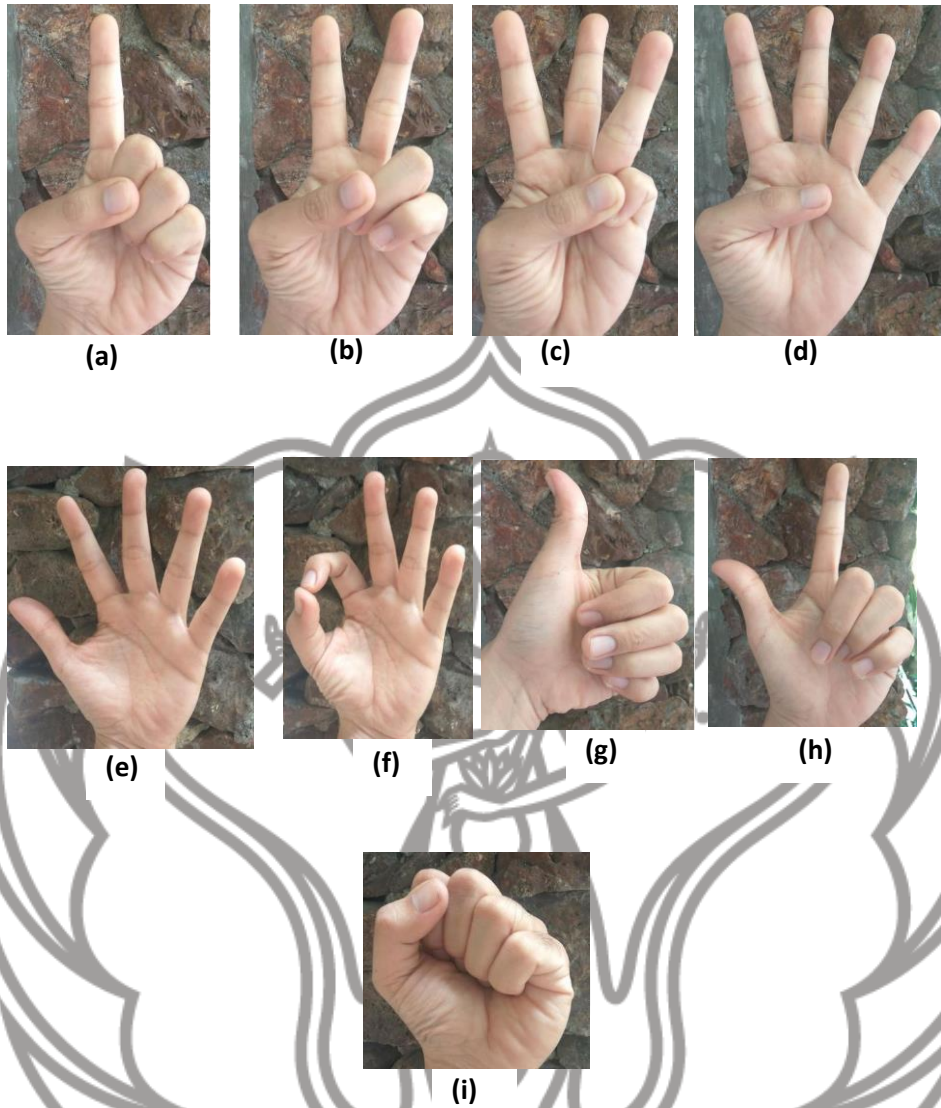
Berikut kode-kode jari yang umum dipakai para musisi:

- a) Telunjuk: Akor I, nada dasar 1#, *da capo*, nada dasar 1b jika diarahkan kebawah.

¹⁰ Terutama pada irama lagu dan tempo.

- b) Telunjuk-tengah: Akor II, nada dasar 2#, nada dasar 2b jika diarahkan kebawah, repetisi pada bagian B (*refrain*).
- c) Telunjuk-tengah-manis: Akor III, nada dasar 3#, nada dasar 3b jika diarahkan kebawah.
- d) Telunjuk-tengah-manis-kelingking: Akor IV, nada dasar 4#, nada dasar 4b jika diarahkan kebawah.
- e) Jempol-telunjuk-tengah-manis-kelingking: Akor V.
- f) Tengah-kelingking-manis: Outro dengan pola pengulangan tiga kali putaran frase akhir.
- g) Jempol: Akor VI
- h) Jempol-telunjuk: Akor VII, terkadang sering dimaksudkan dengan akor VIIb atau akor V balikan pertama (V⁶)
- i) Menggenggam: Outro. Ide yang sering dipakai pola pengulangan tiga kali putaran frase akhir.





Gambar 4. Simbol jari

Interaksi awal para pemain mulai terbentuk setelah satu pemain menunjukkan ide permainannya yang kemudian direspons permainan pemain lain. Interaksi didukung oleh informasi pra-pertunjukan sebelum lagu dimulai yaitu

pada saat pemain mulai 'mendiskusikan'¹¹ lagu. Terkadang ketentuan ide seperti dalam *time* (tempo dan gaya irama lagu) atau bunyi nada, akan dipastikan hanya dengan komunikasi verbal. Imajinasi ide akan mudah diterima saat bunyi dimunculkan¹². Sebagian besar lagu dalam pertunjukan dimulai dari intro instrumen. Salah satu gaya yang sering dipakai dalam intro, adalah pemain memberikan kode verbal *beat* sesuai sukut lagu, seperti "tu wa ga pat.", sambil memetik jari, atau drummer memberi kode tempo dari instrumen. Gaya lain yang sering dipakai adalah bermain langsung tanpa kode apapun. Hal ini muncul dimana satu pemain akan memainkan bentuk pola putaran akor dengan mengulang dua sampai empat birama kemudian pemain lain merespons. Pola irama lagu yang sering dibangun yaitu sekitar dua birama sampai delapan birama. Dari pola irama yang dibangun, ide kreativitas ditawarkan pada kelompok. Informasi utama yang didapat dari pemain adalah *time* (tempo, *beat*, irama) dan nada dasar lagu.

b. Struktur Musik

Pesan musikal merupakan materi utama yang diolah dalam pertunjukan oleh para pemain dengan improvisasi. Improvisasi melodi dilakukan dengan mengembangkan melodi utama atau membuat ide yang sama sekali berbeda (Berliner, 1994, p. 67), seperti halnya pada harmoni lagu pemain bebas mengubahnya. Komposisi selalu dibangun ulang secara spontan, saling respons,

¹¹ Pemahaman diskusi diantara pemain tidak hanya secara verbal, namun secara musikal seperti memberikan mencoba tema lagu, ritmis, melatih bagian-bagian tertentu (intro, outro, tutti).

¹² "Imajinasi (fiksi) kita dibangun disitu. (realita) Terbangun saat kita "one two, one two three four". (B.J.)

dan terkadang muncul dari kekacauan ide. Namun *beat*¹³ dan struktur sangat dipertahankan agar pemain tidak kehilangan posisi.

Struktur lagu menjadi bagian yang penting yaitu sebagai *guide* utama dalam gaya pertunjukan *jam session*. Bentuk struktur lagu gaya jazz dapat dikatakan sederhana, seperti; intro - tema (*head*) - solo - *trading* - tema (*head*) - outro (Hatch, 2002) atau; intro - repetisi *chorus*¹⁴ - outro. *Form* tema lagu standar jazz mengacu pada repertoar Great American Songs yang umumnya tidak terlalu panjang, jumlah birama antara 12, 16, 32 dan 64 birama. Bentuk *form* umum seperti AABA (*rhythm changes*), AB¹⁵, blues 12 bar dan blues 16 bar¹⁶. Perkiraan tempo lagu cukup jelas terlihat pada intro karena ide ritmis dimunculkan pada bagian ini. Bagian tema lagu (*head*) menentukan gerakan akor dan melodi dasar lagu. Improvisasi dapat berupa hiasan dalam tema utama lagu dan solo pemain. Solo adalah bagian dimana setiap pemain diberi kesempatan mengambil *lead*, berimprovisasi dalam *form* tema. Putaran dalam solo diputuskan oleh masing-masing pemain. Pada bagian *trading* (*thread four*), pemain bergantian berimprovisasi tiap empat birama, umumnya drum mengambil solo diantara improvisasi pemain.

2. Asumsi dan Respons

¹³ *Beat* adalah divisi dari dasar dari dari irama, seperti, 4 beat, 8 beat, 16 beat, atau 6/12 beat (slow rock) dalam sukat 4/4.

¹⁴ Pada genre jazz istilah chorus diartikan keseluruhan bagian lagu sedangkan gaya musik pop dan rock istilah chorus adalah bagian refrain atau tengah lagu.

¹⁵ Bentuk *form* lagu juga dilihat dari frasa melodi, seperti A(a-b) - B (a-c) atau A(a-b) - B (c-d)

¹⁶ Banyak orang salah pengertian dengan mengistilahkan bagian B sebagai *bridge*, *release* (Berliner, 1994) atau refrain. Istilah refrain lebih sering dipakai mengartikan bagian B.

a. Asumsi

Pertunjukan yang sudah dirancang dengan latihan dengan matang atau mengacu pada partitur, interaksi permainan antar musisi dalam *jam session* bisa dikatakan berupa komposisi musik spontan yang dibangun bersama. Pemain cenderung membangun ide dari ingatan, kebiasaan, atau sesuatu yang umum dalam mengkreasi ide (Weick, 2002, p. 55). Ide-ide yang mudah dikenali tersebut membangun asumsi pemain lain untuk melakukan respons yang tepat. Asumsi dapat dikatakan sebagai sikap pemain dalam membaca situasi yang akan terjadi untuk menentukan respons yang tepat. Asumsi berhasil ketika ada respons yang diharapkan muncul dari pemain lain. Asumsi didukung oleh beberapa hal seperti:

1) Kesepakatan yang ditentukan pada saat pra-pertunjukan. Dari kesepakatan pemain menentukan aransemen singkat sebagai acuan, seperti membagi jatah solo, nada dasar, ide intro dan outro, atau ide tutti yang akan dimunculkan.

2) ide umum adalah ide musik yang populer dipakai, dapat dilihat dari ide versi asli, akor populer¹⁷, ide populer outro¹⁸, struktur musik gaya *jam session* blues¹⁹ atau drummer memulai *fill-in* pada ketukan kedua.

¹⁷ Putaran akord populer seperti *turn around* (I-VI-IIIm-V), ii -V-I, atau canon (I-VI⁶VIIm-V-IV-I⁶IV-V).

¹⁸ Ostinato, *fade out*, ostinato, tutti atau repetisi. Di komunitas jazz Yogyakarta ide yang sering dipakai untuk ending adalah tiga kali repetisi 4 birama terakhir. Ide gerakan akord yang populer dipakai *turn around* I-VI-IIIm-V atau III-VI-II-V.

¹⁹ (intro) - improve -tema -improve -tema - improve (outro)

"Aku sering dengar *form blues* it.... Aku sering dengar anak-anak *ngejam*... yang benar-benar [gaya] blues, *form*'-nya memang, improve-tema-improve-tema-improve. Habis itu ditutup." (ED)

3) *Score* dan catatan lirik. *Score* adalah notasi musik yang memberikan informasi harmoni dasar dan irama dasar dari lagu, dapat berupa *lead score* dari realbook atau *chord chart*. Aplikasi iReal Pro cukup populer dikalangan komunitas sebagai alat panduan yang berbentuk *chord chart*.

4) Informasi non-verbal seperti gestur tubuh, gestur tangan dan gestur wajah.

5) Kebiasaan pemain yang dikenali oleh lawan bermain. Pemain yang pernah dan sering melakukan pertunjukan bersama akan mengenali ide-ide atau respons yang biasa dipakai oleh lawan bermainnya dibandingkan pemain yang baru dikenal.

...Kalau intro, seperti Pak Agung kan dia pasti memulai dahulu. Biar yang lain "Oh biar Pak Agung bermain satu putaran baru kita menyusul" (AN).

"Kalau dia [Mas Wawan] solois memang. Tidak bisa kerja bareng. Malah di lepas aja. Malahan [sebaiknya sikap kita] "Isi aja" [mengiringi]. Mas wawan lebih bebas bermain dalam akor yang sederhana daripada progresi yang berubah-ubah. Dia kesulitan berimprovisasi dengan bentuk progresi yang terlalu rumit. (PA)

"(...) Endung masih muda, belum banyak pengalaman, Pak Agus me-*lead* sesuai keinginan dia pada bagian tertentu saja atau karena dia paling tahu lagunnya, tapi dia tidak menjadi *leader*, Pak Agung jelas hanya *ngikut*" (GG).

6) *Lead* adalah bunyi atau pesan musikal yang menjadi acuan musisi untuk menentukan arah permainan. Pada bagian intro, *lead* biasa dimainkan oleh salah satu pengiring dengan memberikan informasi tempo lagu, gaya irama lagu,

harmoni, melodi dan intonasi nada yang direspons oleh pengiring lain. Posisi *lead* berpindah pada bagian struktur lagu, misal antara intro dan tema, antara solo pemain, saat kembali ke tema, atau masuk ke *outro*. Bunyi tema lagu adalah *lead* utama pada *chorus* awal yang umumnya dipegang oleh vokalis. Pada bagian solo, *lead* ditentukan secara acak, namun urutan yang sering dipakai; improvisasi vokal²⁰ - instrumen tiup - instrumen pengiring (piano dan gitar) - bass - perkusi.

b. Perbedaan Respons

Interferensi pada pesan musik umumnya dikeluarkan oleh pemain karena respons permainan yang berbeda dari asumsi. Mengenali interferensi pesan musik dari struktur melodi, ritmis dan harmoni cukup sulit karena dalam pertunjukan *jam session*, segala olahan bunyi yang dimainkan dianggap sah oleh para pemain. Pesan musik terbangun dari ide melodi, ritmis dan harmoni. Saat ketiganya tersusun menjadi satu dan berulang, struktur lagu dapat dikenali. Interferensi dalam pesan musik dapat dikenali cukup mudah dari *form* lagu maupun struktur lagu.

Interferensi pesan musik yang dapat dikenali dalam pengamatan, sering muncul pada bagian intro, transisi permainan, dan *outro*. Penyebabnya adalah kelalaian pemain sendiri, seperti lupa akan kesepakatan saat pra-pertunjukan dengan keputusannya dalam bermain. Terkadang keputusan lagu berbeda diantara pemain karena konfirmasi yang tidak jelas, seperti vokalis mengubah lagu tanpa mengkonfirmasi ulang kepada seluruh pemain, atau masalah konsep dalam

²⁰ Improvisasi jarang sekali dilakukan oleh vokalis dalam pengamatan.

aransemen lagu. Penyebab lain juga dapat disebabkan karena *mood* beberapa pemain masih terbawa dengan lagu yang sebelumnya dibawakan. Hal ini menyebabkan tawaran pesan musik seperti nada dasar, tempo atau irama yang tidak sesuai dengan kesepakatan awal, menimbulkan kebingungan pemain lainnya.

Pernah kita. Main di Java Jazz, Tutik bilang pertama sama kita lagu A kemudian dia sampai didepan, karena dia melihat situasi audiens, dia bilang ke Pak Josias lagu B, tidak ke pemain lain (...). Begitu kita main bareng 'jreng', *dissonant* bunyinya. (B.J.)


Permasalahan lain adalah kesalahpahaman informasi nada dasar. Penyampaian nada dasar awal, seperti "dari D", sering diartikan berbeda antara tonika mayor, tonika minor, atau akor pertama dari lagu. Beberapa lagu, seperti Caravan, 'One Note Samba', 'Close to You' atau 'Autumn Leaves'. Lagu-lagu tersebut tidak memulai akor awal dari tonika tetapi dimulai dengan dari akor sub dominan (IV), supertonika (II minor), median (III minor), dominan (V7) nada dasar mayor atau dominan dasar minor. Saat nada dasar tidak tepat dimainkan oleh pengiring mengakibatkan keraguan vokalis bernyanyi atau terkadang vokalis bernyanyi namun tidak sesuai dengan nada dasar lagu. Sering terjadi mispersepsi nada dasar lagu antara akor Tonika (I Mayor, VI minor) dengan Subdominat (IV, II minor).

Gaya pertunjukan *jam session* memberikan kebebasan bagi tiap-tiap pemain mengkreasikan ide musik. *Form* lagu terkadang diubah dalam pertunjukan, seperti memainkan ulang ide intro sebelum kembali kepada putaran chorus atau menambah beberapa birama sebagai *bridge* antara chorus. Pada

bagian perpindahan antara chorus ini (pada solo maupun tema), dapat terjadi kesalahan pemahaman bentuk lagu yang dibawakan karena salah satu pemain mempertahankan *form* awal dan pemain lain memainkan *form* berbeda. Hal seperti ini menyebabkan kebingungan di antara pemain karena terdapat dua informasi *form* lagu yang berbeda.

Permasalahan juga sering muncul pada outro lagu, karena ide dalam outro sangat riskan dibandingkan ide-ide pada bagian lain. Intro dibangun ide-ide perlahan yang ditawarkan oleh salah satu pemain kemudian direspons pemain lain, sedangkan saat outro ada tuntutan kesamaan ide dari keseluruhan pemain dalam waktu singkat. Banyak probabilitas yang dapat dipakai namun harus diputuskan dengan cepat. Dalam outro, ide masing-masing pemain akan ditawarkan secara bersamaan. Kejutan-kejutan ide akan sulit dihindari. Ide-ide umum menjadi solusi karena mudah ditangkap oleh semua pemain dan cukup sering dimainkan saat outro (gaya ending lagu blues, rubato, repetisi tiga kali frase akhir lagu, ostinato, atau *fade out*). Kreasi harmoni paling aman selalu dalam putaran *turn around* dan akor kembali ke tonika. Tensi bagian outro pada gaya-gaya lagu latin dan fusion sering kali naik dan meriah dengan ide-ide *tutti* melodi sering kali dimunculkan bersamaan. Pemain sering kali menawarkan ostinato pendek yang kemudian direspons oleh pemain lain. Permasalahannya adalah bermain ketukan yang sama (*tutti*) selalu riskan jika tidak disepakati terlebih dahulu.

"Ketika, lagunya versi aslinya swing, yang di buku itu swing, ngga harus di buku, mp3. (...) Intronya ada yang di buat *bossa*, mungkin awalnya

semua tahun yaitu lagu swing, kaget diubah bossa, agak meleset sedikit. Satu kali putaran, atau sebelum satu kali putaran, sudah mengerti dibuat bossa nova cocok. *Nge-blend*. Tetapi begitu ending semua pemain akan berasumsi "ending bossa-nya mau seperti apa?".
 atau *fade out*, atau banyak kan ide variannya. tapi biasanya '*remuk*'. Ada yang kebablasan satulah [ketuk], kuranglah, ada yang luputlah." (AN).

3. Perbedaan Persepsi dan Kesalahpahaman Aturan

Lingkungan pemain dalam komunitas jazz di Yogyakarta cukup luas. Setiap pemain memiliki pengalaman dan latar belakang berbeda dalam karir pertunjukannya. Ada yang masih belajar sebagai mahasiswa, dosen dan musisi profesional. Mereka terlibat tidak hanya dari komunitas jazz. Referensi lagu pemain berasal dari berbagai macam genre. Sebagian besar pemain mengenal gaya musik pop, karena gaya ini sering dipakai dipanggung pertunjukan profesional musisi di Yogyakarta. Di lingkungan komunitas dan tempat reguler dengan konsep jazz, lagu pop sering dipertunjukan. Berdasarkan hasil pengamatan di lapangan, tidak semua pemain mengenal repertoar jazz standart dan tidak terbiasa dengan irama *swing*.

a. Perbedaan Persepsi Struktur Musik

Gaya struktur musik dalam *jam session* jazz, melihat *form* lagu (chorus) hanya sebuah satu bentuk bagian utuh yang diulang dalam pola *form* yang selalu sama, baik saat tema lagu maupun solo. Berbeda dengan struktur gaya lagu populer yang menempatkan porsi melodi tema dan solo instrumen dalam porsi

berbeda²¹. Dua perbedaan kebiasaan ini sering kali menimbulkan perbedaan persepsi struktur lagu di antara pemain. Pada jam session, gaya lagu pop (non-standart) sering kali diubah sesuai dengan gaya *jazz standard*, *form* lagu disederhanakan satu chorus dan struktur lagu diubah: tema - solo pemain - tema. Tetapi pemain yang biasa nyaman dengan referensi asli lagu, tidak akan kesulitan menyesuaikan tawaran ini.

3.1.1. *Form* lagu Asli dan *Form* Aransemen

Lagu secara umum dibawakan seperti versi asli sehingga bangunan struktur lagu tidak berubah dan harus dipertunjukkan sesuai dengan urutan-urutan versi asli lagu. Jika lagu *jazz standart*, akan mengulang *form* yang sama. Namun terkadang struktur atau *form* lagu, diaransemen tidak sesuai versi asli. Aransemen disepakati oleh para pemain sebelum pertunjukan atau dimainkan secara spontan dengan memainkan ide putaran awal lagu. Respons yang tidak sesuai terkadang muncul mengubah *form* lagu ditengah permainan.

Permasalahan timbul jika ada bentuk form baru yang muncul bersamaan. Kasus ini dapat terjadi dikarenakan adanya ketidaktahuan, selain itu hal ini dapat disebabkan oleh sikap pemain yang menolak untuk merespons ide yang dianggapnya tidak sesuai. Seperti dalam kolaborasi pertunjukan lagu 'Watermelonman', pemain bass menolak perubahan *form* lagu yang diputuskan pemain lain saat solo²².

²¹Bagian-bagian gaya pop memakai istilah verse/bait, bridge, reffrain/chorus dan interlude. Istilah chorus sendiri dapat berarti bagian verse/bait.

²² Pemain bass mempertahankan *form* lagu awal (18 bar), *form* pada solo diubah ke versi asli (16 bar) sehingga muncul beberapa intepretasi *form* lagu.

Sebagian besar kejadian, pemain menyikapi perubahan *form* cukup fleksible, sehingga pertunjukan akan berlanjut walaupun ide *form* lagu berubah. Mereka akan mengikuti perubahan *lead* yang ditawarkan dari pemegang tema. Seperti dalam pertunjukan lagu 'Payung Fantasi', muncul dua bentuk lagu. Vokalis melihat versi asli lagu (ABA) dan pengiring memainkan bentuk AABA. Meski dalam kolaborasi pertunjukan, antar pemain akan saling menyesuaikan, ketidaksetujuan antar pemain muncul setelah pertunjukan berakhir²³.

Intro - Vokal (ABA) - Sax (ABA) - Gitar (AABA) - Bass (AABA) - Vokal(ABA) - outro

Gambar 5. Struktur lagu 'Payung Fantasi' dalam *jam session* grup Masker.

3.1.2. Struktur Harmoni dan Lirik

Ada dua persepsi yang sering dipakai dalam melihat bentuk lagu. Pertama, bentuk lagu dilihat dalam pola progresi akor dan frase melodi. Pola ini umumnya menjadi acuan dari pemain instrumen pengiring dan tiup yang biasa ditampilkan dalam *score*. Pemain pengiring melihat *form* dari pola akor dan melodi, sedangkan pemain perkusi melihat lagu dari ide frase melodi. Kedua, *form* lagu dilihat dari lirik lagu. Hal ini sering menjadi acuan vokalis. Permasalahan pada persepsi kedua adalah interpretasi struktur *form* lagu dapat berbeda dan menggeser pola ritmis melodinya karena acuan bentuk lagu lebih mengunggulkan pandangan kalimat, bukan melodi dan ritmis nada. Beberapa referensi dalam versi konser live yang menjadi, frasa utamanya sudah divariasikan dengan gaya ritme melodi singkopisasi berbeda dengan versi asli rekaman. Vokalis sering menirukan ide-ide

²³ Pemain saling berdebat *form* lagu yang seharusnya dipakai. Video lagu ini di ungguh oleh salah satu pemain namun bentuk lagu diedit ulang menjadi AABA (Prasetyo, Payung Fantasi (cover) Prahara Cithoet, 2020).

ini, namun tidak memperhatikan letak frasa melodi dalam *form* lagu dengan baik. Bila perbedaan *form lagu* ini muncul di antara pemain, maka *form* lagu berubah, sehingga pemain harus segera mengambil keputusan. Masalah dapat diperkeruh dengan sikap pengiring yang bertahan dengan pendapatnya tanpa mau menyesuaikan perubahan ide.

b. Kesalahpahaman Aturan

Teori musik dapat mempermudah komunikasi. Salah satu aturannya adalah penempatan ide yang tepat sesuai dengan konteks, seperti sesuai ketukan, akor, atau struktur. Tetapi tidak semua mengerti atau memiliki pandangan berbeda karena latar belakang pengalaman pertunjukan yang dilalui tiap pemain.

"Sesuai konteks, yang relevan dan logis, bukan diada-adakan [asal-asalan]. Kalau akornya A ya jangan main Bb, A ya A, kalau Bb tidak logis. Kalau ritmisnya 1/8 ya jangan main 1/16, kan jadi tidak sama. Jika ritmisnya 1/16, ya jangan triplet 1/8. Kalau chordnya Gdom7 ya jangan main Gsus. Kalau brasilian ya brasilian, jangan afro-cuban, atau campur-campur tidak jelas" (GG).

Aturan dasar musik terkadang sering dipersepsikan salah oleh musisi. Musisi terkadang salah melihat aturan irama dalam musik. Salah satu permasalahan ini sering terjadi muncul pada pemegang tema seperti vokalis, seperti tidak memahami ketukan okmat diawal lagu, jumlah birama lagu, atau salah melihat bentuk irama melodi sehingga mengubah *form* lagu. Ketidaktahuan seperti ini dapat mengakibatkan pemain yang memegang tema lagu, asal-asalan menempatkan irama melodi tanpa memperhatikan birama dan progresi akor dari pengiring. Kejadian seperti ini dapat dikenali dari kebiasaan pemain menyela

permainan pemain lain, dan biasanya muncul saat saat perpindahan bagian lagu seperti pada intro, solo ke tema lagu dan mengambil ending lagu. Hal ini akan dapat menimbulkan kebingungan di antara pemain karena persepsi letak frase yang dimunculkan selalu berubah-ubah sehingga mengubah *form* lagu sebagai *guide* utama.

The image displays a musical score for the song 'One Day I Fly Away'. It consists of three staves. The top staff is labeled 'VERSI LIVE' and shows a vocal line with chords (D, G-) and triplets. The lyrics are 'I MAKE IT A - LONE' and 'WHEN LOVE IS GONE'. The middle staff is also labeled 'VOICE' and shows a second vocal line with similar chords and lyrics 'STILL YOU MADE YOUR MARK' and 'HERE IN MY HEART'. The bottom staff is labeled 'PERSEPSI VOKALIS' and shows a vocal line with lyrics 'I MAKE IT A LONE, WHEN LOVE IS GONE, STILL YOU MADE YOUR MARK... HERE IN MY HEARTH'. The score includes various musical notations such as treble clefs, a key signature of two sharps (F# and C#), a 4/4 time signature, and dynamic markings like '5'.

Gambar 6. Contoh persepsi irama pada lagu 'One Day I Fly Away' salah satu pemain yang tidak sesuai.

Proses kreatif kelompok berkembang dari proses sejak awal, namun proses kreatif ini sering kali dilihat kaku oleh pemain. Terdapat pandangan kaku seperti solo instrumen harus dimunculkan semua dalam setiap lagu yang di *jam session*-kan, harus ada *trade four*, solo dalam keseluruhan *form* lagu dan harus ada solo bass. Padahal tidak semua pemain harus bermain solo, lagu-lagu *ballad* dengan tempo yang lambat, solo bisa dibagi karena terlalu panjang. Bass tidak harus bermain dalam porsi solo pada setiap lagu, tidak setiap lagu harus diisi dengan

trade four dan tidak harus setiap instrumen pengiring (seperti gitar dan piano) harus selalu berbunyi. Padahal pemain dapat membagi jatah solo dalam satu chorus, seperti pada lagu bentuk AABA, solo lagu dapat dimainkan oleh dua instrumen bergantian²⁴. Terdapat kesalahpahaman dalam mengartikan 'bebas' dalam gaya musik jazz. Terkadang pemain tidak tahu dia bermain seenaknya tanpa melihat *mood* orang lain atau bangunan kreativitas yang sudah dibangun oleh kelompok. Pemain terkadang bersikap egois dengan bermain solo dalam putaran lagu yang panjang, melodi padat, dan dinamika keras terkesan tidak membagi porsi dengan pemain lain. Selain itu, kejenuhan dapat muncul bila lagu dimainkan terlalu lama.

Masalah dinamika permainan sering diacuhkan oleh pemain. Seperti saat solo pengiring tidak mengatur dinamikanya. Sikap pemain yang tidak mempedulikan dinamika akan cenderung bermain semakin keras sehingga memberi efek domino pemain lain agar bermain semakin keras juga. Seperti saxophone yang bermain keras, drum merespons dengan menaikkan dinamika, lalu pemain yang lain merespons dengan bermain dengan keras. Hal ini menyebabkan bunyi suara dalam kelompok ansambel makin ramai dan volume melebihi yang mencapai batas maksimal instrumen akustik atau vokalis. Belum lagi dengan masalah kendala keadaan ruangan pertunjukan yang jarang mendukung dengan baik instrumen akustik.

4. Tata Panggung

²⁴ Contoh: saxophone bisa solo pada bagian A1-A2 lalu piano solo pada bagian B dan kembali disambut saxophone lagi pada bagian A3

Selain keadaan sound sistem yang digunakan, tata panggung mempengaruhi komunikasi saat permainan berlangsung. Permasalahan sound sistem tidak muncul dalam pertunjukan di RnB Grill dan Cafe Omah Cepit. Panggung menggunakan sound sistem lengkap dengan loudspeaker sehingga bunyi vokal dan instrumen lain jelas terdengar diantara pemain. Posisi antar pemain juga cukup dekat dan berhadapan sehingga memudahkan pemain berkomunikasi.

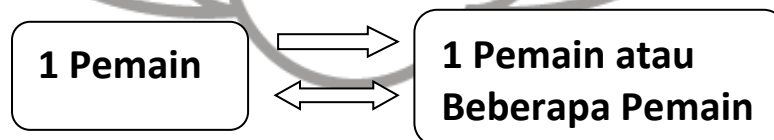
Grup Masker melakukan pertunjukan dengan model *live streaming*. Pengambilan gambar dan audio pertunjukan hanya menggunakan *smartphone*. Pertunjukan grup Masker tidak menggunakan sound sistem yang lengkap. Vokal tidak menggunakan microphone, hanya bass dan gitar yang memakai amplifire. Ada dua kendala utama yang muncul pada saat pertunjukan *live streaming* grup ini. Kendala pertama adalah mengatur posisi pemain yang rapat karena mengejar bentuk *frame portrait*. Posisi pemain vokal dan katon selalu berada di dekat dengan *smartphone* dan pemain lain dengan volume lebih keras berada di belakang sehingga posisi pemain tidak berhadap-hadapan.

Kedua adalah kendala sound sistem, terutama kontrol suara dari vokalis. Usaha awal yang dilakukan oleh para pemain dalam mengatur jarak posisi pemain instrumen lebih jauh daripada vokalis bertujuan agar mengontrol dinamika bunyi instrumen. Bunyi instrumen tiup seperti saxophone dan drum yang tidak bisa dikontrol melalui mplifire agar tidak terlalu keras masuk kedalam rekaman, harus diatur dengan posisi yang jauh. Hasil audio output dari vidio *live streaming* cukup

balance antara vokal dan instrumen, tetapi bunyi di panggung tidak nyaman bagi pemain. Sebagian besar pertunjukan, vokalis bernyanyi tanpa menggunakan microphone dan tidak ada sound kontrol untuk mengejar kualitas bunyi output. Beberapa pertunjukan mencoba menggunakan microphone yang hanya digunakan untuk sound kontrol vokal tetapi tidak terlalu membantu. Bunyi keseluruhan ansamble berusaha mengarah ke smartphone. Pemain-pemain yang berada di belakang sering kesulitan mendengar suara dari vokalis, sehingga kerap menjadi kendala pertunjukan bagi grup Masker.

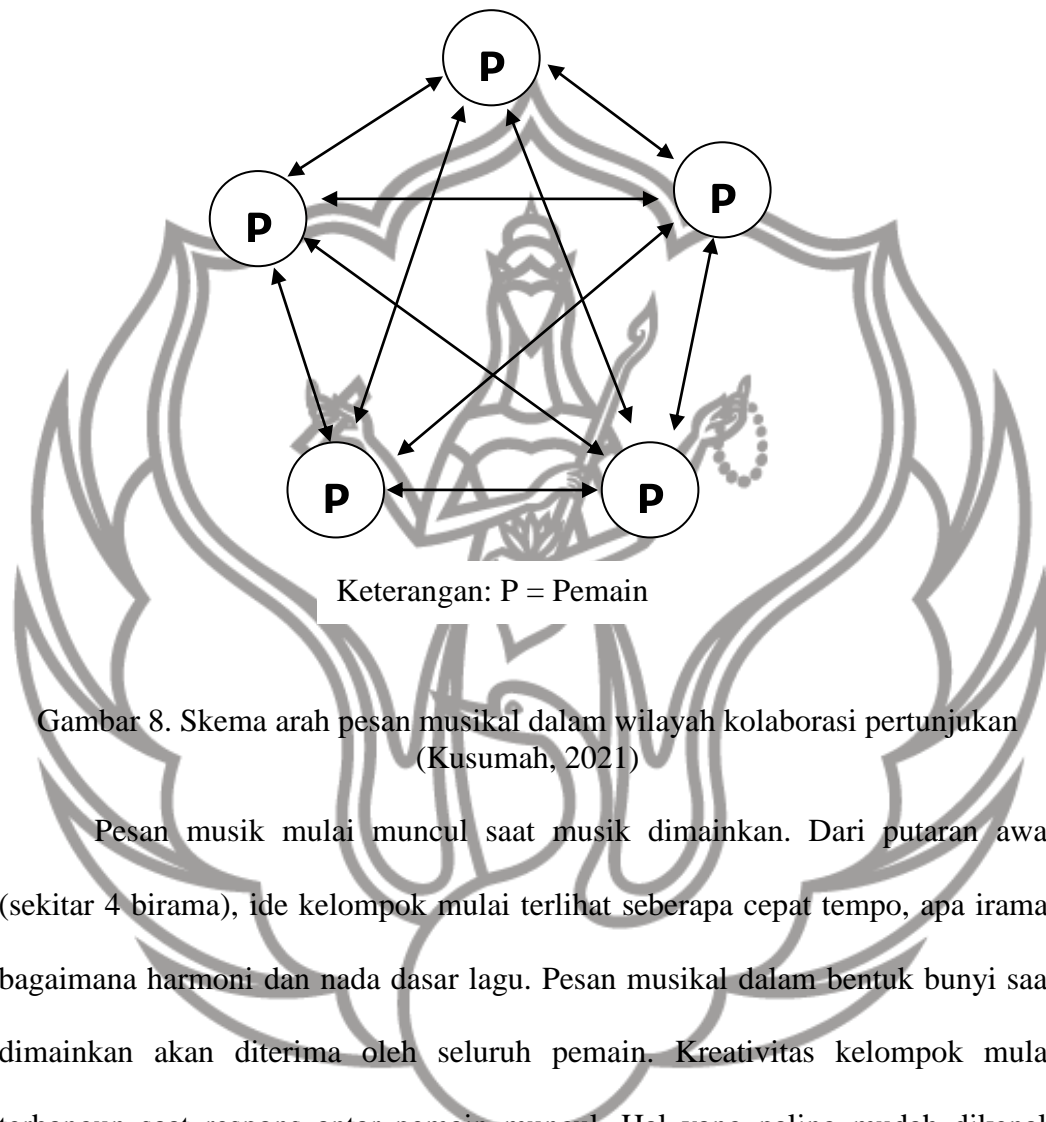
B. Analisis

Pada wilayah pra pertunjukan, proses hubungan komunikasi antar pemain mulai aktif dalam bentuk mengolah rencana permainan. Tujuan utama adalah penyesuaian ide musik dalam diskusi verbal dan contoh-contoh musik. Ide-ide musik yang dinyatakan secara verbal belum tentu diinterpretasikan secara sama oleh setiap pemain, wujud nyata pesan muncul saat ide mulai dimainkan. Sebagai contoh, ide tempo lagu disepakati secara verbal seperti *medium swing* atau ballad, tidak memberikan kepastian ketepatan tempo kecuali setelah ide dimainkan. Pesan



Gambar 7. Skema arah pesan verbal dan non-verbal (Kusumah, 2021).

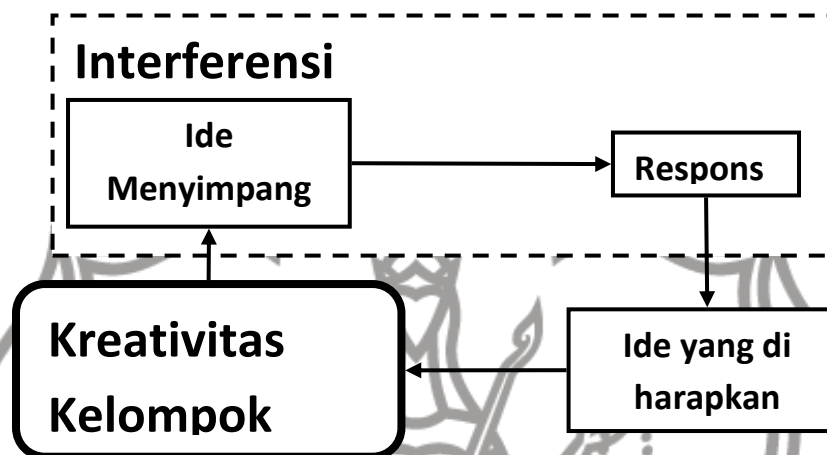
verbal dan non-verbal cenderung muncul dalam bentuk instruksi searah dalam kolaborasi pertunjukan. Kolaborasi pertunjukan lebih didominasi dari bunyi musikal dan pesan (bunyi) berlaku bagi setiap pemain.



Gambar 8. Skema arah pesan musikal dalam wilayah kolaborasi pertunjukan (Kusumah, 2021)

Pesan musik mulai muncul saat musik dimainkan. Dari putaran awal (sekitar 4 birama), ide kelompok mulai terlihat seberapa cepat tempo, apa irama, bagaimana harmoni dan nada dasar lagu. Pesan musikal dalam bentuk bunyi saat dimainkan akan diterima oleh seluruh pemain. Kreativitas kelompok mulai terbangun saat respons antar pemain muncul. Hal yang paling mudah dikenali adalah ide musik gaya musik jazz terikat dalam irama (*groove*) yang teratur. Peran masing-masing pemain terlihat mengembangkan ide setelah masuk pada bagian tema lagu. Salah satu pemain mengambil posisi *lead* memainkan tema, pengiring berusaha merespons seperti memberikan aksentuasi ketukan, variasi harmoni,

atau kadang merubah ide irama. Saat bagian solo posisi *lead* diambil oleh pemain lain sedangkan pengiring sigap mengikuti respons dan mempertahankan *form* lagu.



Gambar 9. Skema pola interaksi pemain dalam Kolaborasi pertunjukan (Kusumah, 2021)

Pemain membangun ide baru (*respons*) dari asumsi atau menebak maksud dari lawan bermain. Asumsi pemain dibangun dari beberapa hal seperti, kesepakatan yang telah diambil pada pra-pertunjukan, kebiasaan lawan bermain, ide populer, *score* musik, bunyi *lead* dan *form* lagu. Interferensi mulai muncul bila ide yang menyimpang dari ide kreativitas kelompok. Umumnya muncul dari salah satu pemain dan dapat dikenali pada kesalahan ritmis, seperti pemain merubah ide tempo, bermain terburu-buru, melambat, bermain terlalu kaku dan tidak bisa mengikuti perubahan keadaan. Indikasi lain dari interferensi yang mudah dikenali adalah perbedaan *form* dan struktur lagu yang muncul di antara pemain²⁵. Kebingunan akan berlanjut bila dua atau lebih pemain mempertahankan ide *form*

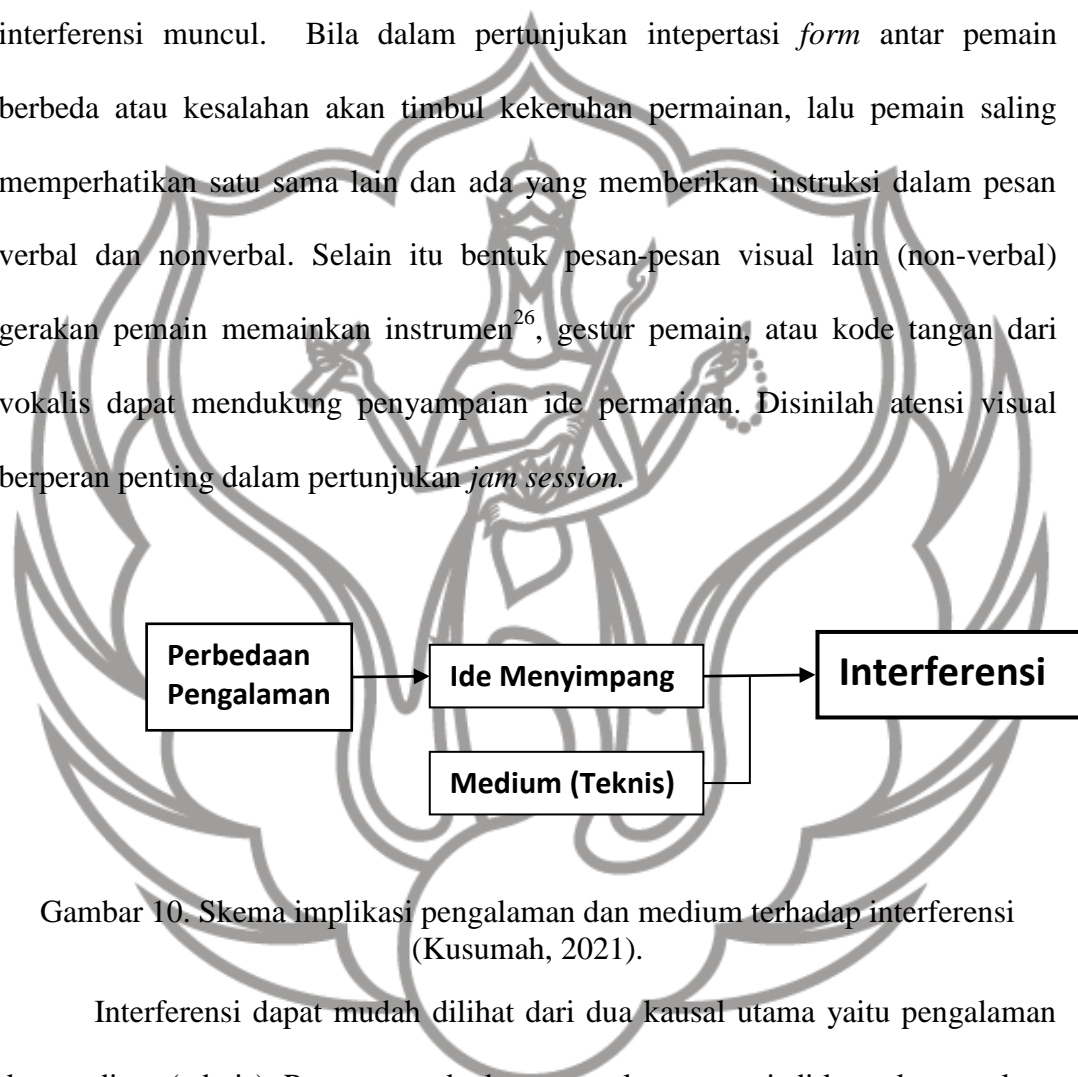
²⁵ Kemunculan ide ketukan yang tidak sesuai (terlambat, mendahului, merubah bentuk) dapat memengaruhi perubahan *form* lagu.

berbeda. Bila interferensi segera dikenali oleh kelompok, mayoritas pemain dalam kelompok akan melakukan respons segera dengan menyesuaikan ide permainan yang dianggap tidak sesuai, atau pemain yang keluar jalur berusaha mengikuti kembali ide kreativitas kelompok. Sikap respons biasanya tertunda dalam beberapa birama atau putaran lagu. Hal ini merupakan bentuk usaha diantara pemain agar terjalin kembali ide kreativitas kelompok yang sama.

Keadaan kolaborasi pertunjukan terbaik muncul dimana tiap-tiap pemain puas dengan kreativitas kelompok yang telah dibangun bersama. Sawyer (2003) menggambarkan keadaan ini muncul bila tiap pemain tidak jenuh dalam pertunjukan, tidak keraguan, saling menyesuaikan skill dalam improvisasi dan interaksi pemain bertahan meski tawaran kreativitas berkembang makin menantang. Seluruh pemain bermain tanpa henti, saling mendengar dan segera merespons tawaran yang muncul. Tetapi, tidak semua pemain puas dengan keadaan, walau pertunjukan berhasil (39-44). Interferensi dalam pesan musik diakibatkan dari keputusan atau respons pemain (ide/ pesan musik) yang tidak sesuai dengan harapan. Meski dari pengamatan respons antar pemain menunjukkan keadaan pertunjukan yang berhasil, bila muncul ide musik yang tidak sesuai tetap menjadi pemicu awal dari interferensi komunikasi karena respons yang tidak sesuai dapat menimbulkan ketidakpuasan atau keraguan pemain. Selain itu diantara pemain belum tentu sepakat dengan hasil dalam kolaborasi pertunjukan, seperti pada konsep komunikasi pesan (ide) belum tentu dapat dipahami setiap penerima pesan. Meski pertunjukan terlihat berhasil atau salah satu pemain merasa puas, belum tentu hasil itu diterima oleh pemain lain. Ketidakpuasan dapat

muncul karena ketimpangan skill dari pemain. Di satu sisi setiap pemain harus saling mendukung dengan menyesuaikan, namun disisi lain harapan hasil pertunjukan (kratifitas kelompok) belum tentu sesuai.

Respons antar pemain muncul dalam bentuk verbal dan non-verbal setelah interferensi muncul. Bila dalam pertunjukan intepertasi *form* antar pemain berbeda atau kesalahan akan timbul kekeruhan permainan, lalu pemain saling memperhatikan satu sama lain dan ada yang memberikan instruksi dalam pesan verbal dan nonverbal. Selain itu bentuk pesan-pesan visual lain (non-verbal) gerakan pemain memainkan instrumen²⁶, gestur pemain, atau kode tangan dari vokalis dapat mendukung penyampaian ide permainan. Disinilah atensi visual berperan penting dalam pertunjukan *jam session*.



Gambar 10. Skema implikasi pengalaman dan medium terhadap interferensi (Kusumah, 2021).

Interferensi dapat mudah dilihat dari dua kausal utama yaitu pengalaman dan medium (teknis). Pertama, perbedaan pengalaman menjadi kausal munculnya ide menyimpang pada kreativitas kelompok, hasil ini seperti pendapat Wilbur Scharmm yang menyatakan pengalaman berpengaruh dengan proses komunikasi

²⁶ Pianis mengangkat tangan sebelum memainkan akord, gerakan tangan pemain drum, posisi penjarian pemain bass atau gitar.

(Nurudin, 2017, pp. 226-228). Salah satu bentuk identifikasi lain mudah dikenali adalah jika ada kebiasaan pemain yang sering melakukan kesalahan permainan atau ide menyimpang dalam kelompok. Pada pesan musik, penyimpangan ide lebih dapat dikenali dari *rhythm* (ketukan, sukat, irama) dibandingkan harmoni atau melodi²⁷. Hal ini cukup berpengaruh dengan keefektifan pengolahan ide kreativitas musik dalam kelompok dan komunikasi antar pemain. Pengalaman dan persepsi repertoar yang sama dalam pertunjukan mendukung komunikasi antar pemain. Tetapi perlu diketahui bahwa pengalaman musikal yang berbeda menyebabkan persepsi berbeda dalam aturan musik. Tidak bisa dihindarkan bila masing-masing pemain memiliki pandangan aturannya pribadi, seperti;

- Melihat struktur lagu dari lirik atau dari *form* harmoni-melodi
- Melihat *form* yang dimunculkan awal harus dipertahankan, *form* selalu mengacu pada versi standard jazz, *form* versi referensi, atau fleksibel dengan perubahan kreasi bentuk lagu.
- Tiap pemain tidak harus mengambil solo, tetapi ada pemain yang menginterpretasikan solo harus dimainkan semua pemain.
- Putaran solo harus dimainkan seluruh bagian *form* lagu, lagu irama tertentu (ballad) hanya solo pada bagian awal lalu kembali ke tema lagu, atau pemain bermain solo mengikuti versi referensi.

Keadaan ini disebabkan karena kemajemukan pelaku pertunjukan, dari

²⁷ Harmoni sulit dijadikan penentu kemunculan kesalahan, karena tidak semua pemain bermain akord dan kreasi harmoni gaya musik jazz cukup luas, selain itu munculnya ide *dissonant* bisa dianggap sah sebagai kreasi seperti yang sering dipakai dalam gaya *modern jazz*.

lingkungan musisi jazz, akademisi musik awal, dosen dan musisi yang aktif di lingkungan genre musik lain. Setiap pemain memiliki pandangan memiliki persepsi dan aturan masing-masing dalam menginterpretasikan musik. Istilah-istilah musik dan teori musik belum tentu dipahami oleh semua pemain.

Implikasi penyebab interferensi yang kedua adalah keadaan medium (teknis) seperti, sound system, tata panggung, posisi pemain dan jarak pemain dapat menyebabkan interferensi khususnya pada informasi visual dan verbal. Keadaan panggung yang terlalu jauh dapat memberikan kendala komunikasi antar pemain. Pada pengamatan di panggung RnB Grill dan Cafe Hotel Omah Cepit, posisi pemain lebih melingkar, berhadapan dan lebih bebas. Pemain lebih mudah melihat kearah pemain lain. Pada pertunjukan *live streaming* Grup Masker, posisi antar pemain berjauhan dengan vokalis, tujuannya untuk mengatur volume terutama instrumen tiup. Tidak semua posisi pemain juga dapat berhadapan karena pemain mengusahakan persepsi ke arah kamera *smartphone*.

Kendala yang menyebabkan ketidakjelasan bunyi di panggung Grup Masker salah satunya dikarenakan keterbatasan alat. Posisi pemain yang berjauhan juga menyebabkan pemain yang berada di belakang kesulitan menerima informasi bunyi dari posisi pemain yang jauh. Permasalahan utama yang selalu terjadi adalah ketidak jelasan suara vokalis, karena permasalahan sound kontrol. Kendala yang muncul dari sound kontrol panggung cukup sering muncul dalam

pertunjukan *live streaming*²⁸. Selain itu, kendala dalam bunyi disebabkan juga dari sikap acuh pemain terhadap 'dinamika', yang menimbulkan kekeruhan bunyi karena ketimpangan volume antar instrumen. Sikap bermain seperti ini sering tidak disadari oleh pemain karena kebiasaan.

Pemain berkebutuhan khusus seperti tuna netra cukup kesulitan dengan keadaan panggung yang luas. Informasi visual total tidak berlaku pada pemain tuna netra. Hampir keseluruhan informasi yang berlaku hanya bunyi musik dan verbal. Dibutuhkan kesigapan pemain tuna netra dan kepedulian dari pemain lain dalam menyikapi masalah salah satunya dengan bermain dengan jarak dekat dan ada penuntun secara verbal.

"Aku kadang kalau sama Krisna (pemain tuna netra) dulu, *reguleran*... 'Ini lagu tidak ada *ending*-nya'. Memang aslinya tidak ada *ending*-nya, cuma *nge-flow*, *fade out*. Aku coba bermain sedekat mungkin agar bisa berbisik "*Bar iki ending, ji, ro, lu, pat*" (...) Aku-nya tidak bisa memberi kode. harus lihat siapa lawan mainnya. Kalau panggung besar dan jaraknya jauh-jauh-an. "*Wis..kie ambyar*"(...) Kalau pemain lain punya kekurangan visual, kita bermain jaraknya jauh, mereka kan cuma mengandalkan pendengaran. itu resikonya buat gagal besar, buat ngga pas, buat *ending* nya rusak, buat *intro* kacau, buat *ide* ngga didengar. (AN)

C. Pembahasan

Perlu disadari musik sendiri tidak dapat dikatakan sebagai bahasa universal meskipun banyak orang menyetujui hal ini. Kita belum tentu memahami musik yang dimainkan dari budaya yang berbeda. Musik sendiri tidak bisa

²⁸ Seperti pada pertunjukan acara Syudan Jazz 2020 saat grup Masker tampil, sound kontrol tidak memberikan kualitas yang jelas, meski hasil ke arah penonton agak lebih jelas dan online terdengar lebih baik.

disamakan dengan pesan verbal, karena pesan verbal berusaha menetapkan makna spesifik sedangkan pesan musik berkembang ambigu dan selalu diinterpretasikan berbeda (Gleason, Blogger, 2018)²⁹. Hanya makna 'sedih' dan 'gembira' yang menjadi interpretasi umum dari bunyi harmoni dan melodi. Bunyi musik sendiri memiliki makna, mungkin lebih tepatnya aturan yang lebih dikenali oleh kalangan musisi. Tetapi lingkungan musik berbeda memiliki pandangan aturan musik yang berbeda pula.

Jenis pertunjukan musik jazz cukup bervariasi di negeri asalnya dari *jam session*, *club gig*, *casual*, *dance*, *concert*, dan *studio recording*. Musik jazz di Amerika menjadi salah satu pengiring musik tarian dengan memainkan lagu-lagu dari 'Great American Songbook'. Pemahaman Jazz Standart baru muncul juga setelah mahasiswa Berkley mengkategorikan lagu-lagu kedalam 'Real Book'. Ritzel memberikan enam hal yang menjadi inti dari gaya musik jazz yaitu; *swing/groove*, improvisasi, chorus (*form* lagu), gaya harmoni jazz standar, blues dan *ansamble combo*. Big band, bebop dan *hardbop* merupakan gaya tradisional yang membentuk musik ini. Ada gaya lain yang tidak diperdebatkan dianggap bukan jazz seperti *smooth jazz* dan *free-jazz* (Rinzler, 2008, pp. 74-75, 90-92). Keadaan pertunjukan musik jazz di Yogyakarta tidak bisa dibandingkan serupa dengan lingkungan aslinya di Amerika. Irama *swing* bukan irama tarian masyarakat di Indonesia. Indonesia tidak menerima secara langsung perkembangan dari perbudakan kulit hitam sampai panggung-panggung *gig*

²⁹<https://notanothermusichistorycliche.blogspot.com/2018/01/is-music-universal-language.html> (8-12-2020)

mereka. Cara musisi Yogyakarta memandang musik jazz berbeda dari aslinya. Model pertunjukan yang populer pun hanya *jam session* dan *casual*, selain itu jarang ditemukan pemain brass di lingkungan komunitas.

Tidak bisa dipungkiri gaya-gaya musik pop-rock yang lebih dekat dengan gaya *smooth jazz* lebih dikenal di Indonesia dibandingkan gaya-gaya jazz standard. Lagu-lagu jazz standard terutama dengan gaya bermain *swing* umumnya baru mulai dikenal musisi setelah mereka berada di dalam lingkungan komunitas jazz. Dalam komunitas maupun di tempat *reguleran* banyak lagu pop yang dibawakan pemain dengan gaya musik jazz. Seperti pada 'Grup Masker' membawakan lagu-lagu bertema lebaran, campur sari dan pop jawa yang diolah ulang *form* lagu³⁰ dan gaya musiknya. Pendekatan aransemennya dengan akor-akor 'miring' dan irama *groovy* sering kali dinilai sebagai jazz oleh musisi secara umum dibandingkan gaya *swing*. Seperti gaya RnB sering dianggap jazz oleh pemain. Kelompok pemain yang menganggap gaya *swing* (bebop) sebagai gaya utama jazz terkadang menentang pemahaman bahwa lagu non-standard bukanlah lagu jazz.

Permasalahan pandangan aturan musik³¹ terkadang muncul bila musisi baru dan lama ber-*jamming* bersama, seperti posisi mahasiswa pop-jazz atau tamu yang ikut bermain bersama dengan pemain jazz dalam komunitas. Keraguan bermain, pertentangan bentuk, atau kekeruhan dalam permainan dapat muncul walau sejenak. Selain itu instrumen yang berbeda belum tentu memiliki

³⁰ Gaya aransemennya menyederhanakan *form* lagu dengan pola kelipatan empat birama dan terkadang menghilangkan bagian modulasi.

³¹ Dari pemahaman ide dasar musik dan *attitude* bermain dalam *combo jazz*

pandangan aturan musik yang sama, karena tiap pemain alat musik mengalami proses pengalamannya masing-masing. Pemain bass terkadang hanya melihat bentuk harmoni dasar, pemain perkusi belum tentu memperhatikan harmoni dan nada, pemain gitar atau piano belum tentu memperhatikan ketukan sedetil *drummer*, atau vokalis sering melihat bentuk lagu dari lirik saja. Di sinilah letak pengalaman menjadi poin esensial dalam pertunjukan. Seperti pada model kedua teori Schramm dimana efektifitas komunikasi dipengaruhi oleh pengalaman dan keadaan pertunjukan musik menuntut pengalaman tersebut. Meskipun cukup sulit dikenali dari persepsi audiens dan pemain, namun gaya bermain yang berulang-ulang menunjukkan persepsi bagaimana pemain melihat aturan musik. Kebiasaan-kebiasaan pemain yang terkesan menyimpang dan berulang-ulang seperti ‘mengetuk-ngetukan kaki dan terkesan tidak sesuai dengan tempo’ dapat menjadi pertimbangan awal kita menilai persepsi pemain. Selain itu, identifikasi paling mudah dikenali dari pesan musik bila ada bentuk dua ide *form* atau interpretasi *form* berbeda muncul. Indikasi-indikasi selanjutnya akan dapat terlihat dari reaksi pemain mengkonfirmasi ulang ide secara verbal dan non-verbal dalam kolaborasi pertunjukan.

Improvisasi adalah inti utama gaya pertunjukan jazz terutama gaya *jam session*. Esensi improvisasi adalah kebebasan dan kekuasaan individu. Pemain mempunyai otoritas bermain apa yang mereka inginkan. Kebebasan pemain dalam *jam session* berbeda dengan keadaan pemain yang memainkan sebuah karya musik yang sudah diaransemen dan dinotasikan. Pemain dapat menyesuaikan lawan bermain saat membuat keputusan permainan, tetapi tiap-tiap pemain masih

berkuasa penuh mengubah ide musiknya. Ketidakpastian ide-ide baru tidak bisa dihindari karena setiap pemain mempunyai hak dalam mengolah idenya. Ide-ide musik dapat diprediksikan oleh pemain dari ide umum, pengalaman bersama dengan lawan bermain, dan ide musikal dasar (seperti *time*, harmoni dan melodi). Tetapi prediksi-prediksi tidak akan selalu berhasil karena kemungkinan pengembangan ide musik dalam *jam session* selalu berubah.

Ide musik yang tidak dapat diprediksi akan membuat bingung, tetapi jika terlalu mudah diprediksi akan membosankan. Pemain lebih mengharapkan sesuatu yang stabil dan mudah diprediksi, namun juga mengharapkan hal tak terduga tetapi menarik. Seni dalam pertunjukan *jam session* selalu memunculkan ketidakpastian ide. Tetapi tidak bisa dipungkiri kerisikitan muncul saat ide-ide tidak dapat diprediksikan oleh anggota pemain. Keluhan utama dari narasumber sebagian besar berkaitan dengan respons yang tidak sesuai dan ide yang tidak pada umumnya, sehingga dapat menimbulkan kebingungan. Keadaan pertunjukan jazz yang spontan menjadi tantangan, tetapi juga beresiko menimbulkan respons yang berbeda dari harapan.

Tetapi jazz tidak melulu hanya improvisasi. Aransemen juga merupakan bagian kreativitas gaya musik jazz. Aransemen dalam jazz merupakan interpretasi ulang dari ide karya sebelumnya, yang diolah dengan gaya baru tetapi berusaha menjaga ide-ide dari karya. Mengolah karya-karya tradisional dengan ide-ide

modern menjadi salah satu proses inovasi dalam sejarah jazz³². Bentuk susunan ansamble dari sumber referensi belum tentu sama dengan sumber asli karya sehingga intepretasi ulang diperlukan untuk menyesuaikan. mengaransemen menjadi peluang terbaik untuk mengurangi ketidakpastian ide. saat latihan atau pada diskusi pra-pertunjukan. Aransemen dapat dikatakan sebagai bentuk hasil kesepakatan. Namun keterbatasan waktu para pemain untuk mendiskusikan aransemen saat pra-pertunjukan menjadi salah satu kendala, selain itu pada akhirnya aransemen tetaplah menjadi informasi awal. Ide musik dalam kelompok akan selalu berkembang dan prediksi-prediksi dengan mengandalkan informasi awal (aransemen) tidak akan selalu berhasil.

Dengan pengulangan, konvesi, dan pesan yang mudah dimengerti, dapat mengurangi ketidakpastian (Fiske, 2012, pp. 16-19). Tetapi *jam session* berbeda dari pertunjukan yang akan diperisapakan dengan matang dari jauh-jauh hari. Keadaan pertunjukan dari rencana aransemen akan tetap berubah dalam pertunjukan *jam sessions*, karena sebagian besar tidak menggunakan pengulangan latihan. Namun kebiasaan bermain bersama dapat mengurangi ketidakpastian karena pemain dapat mengenali ide-ide yang biasa diambil oleh lawan mainnya. Memahami persepsi aturan lawan bermain akan mendukung prediksi keputusan respons permainan yang akan diambil.

Beberapa narasumber berpendapat sebenarnya tidak ada ada yang salah, hanya pemain yang bermain tidak dalam kelompok. Sebuah keharusan dimana

³² Jika gaya tradisional mengacu pada tonal dan *functional harmony*, gaya modern jazz lebih memakai ide modal, *non-functional harmony*, struktur yang berubah-ubah, atonal, dan gaya permainan secara horizontal (mengacu dari *scale* dari pada akord)

pemain saling mendukung satu sama lain, terutama membantu pemain depan (pemegang tema lagu). Saat pengamatan, sulit dikatakan bahwa ada ide salah muncul dari permainan yang salah secara subjektive menurut peneliti. Dalam awal pengamatan, peneliti menentukan persepsi subjektifnya bahwa ide yang benar adalah ide yang sesuai dengan aturan musik, namun ketentuan benar atau salah suatu ide tergantung dari persepsi dari kelompok sendiri. Aturan-aturan musik konvensional dari persepsi akademis belum tentu berlaku sebagai alat pembenaran. Terkadang ide yang dianggap menyimpang dalam pengamatan dianggap sah bila seluruh kelompok pemain setuju. Ide yang menyimpang dapat menjadi peluang menjadi kreativitas baru dalam kelompok meski merubah struktur lagu yang dimainkan³³.

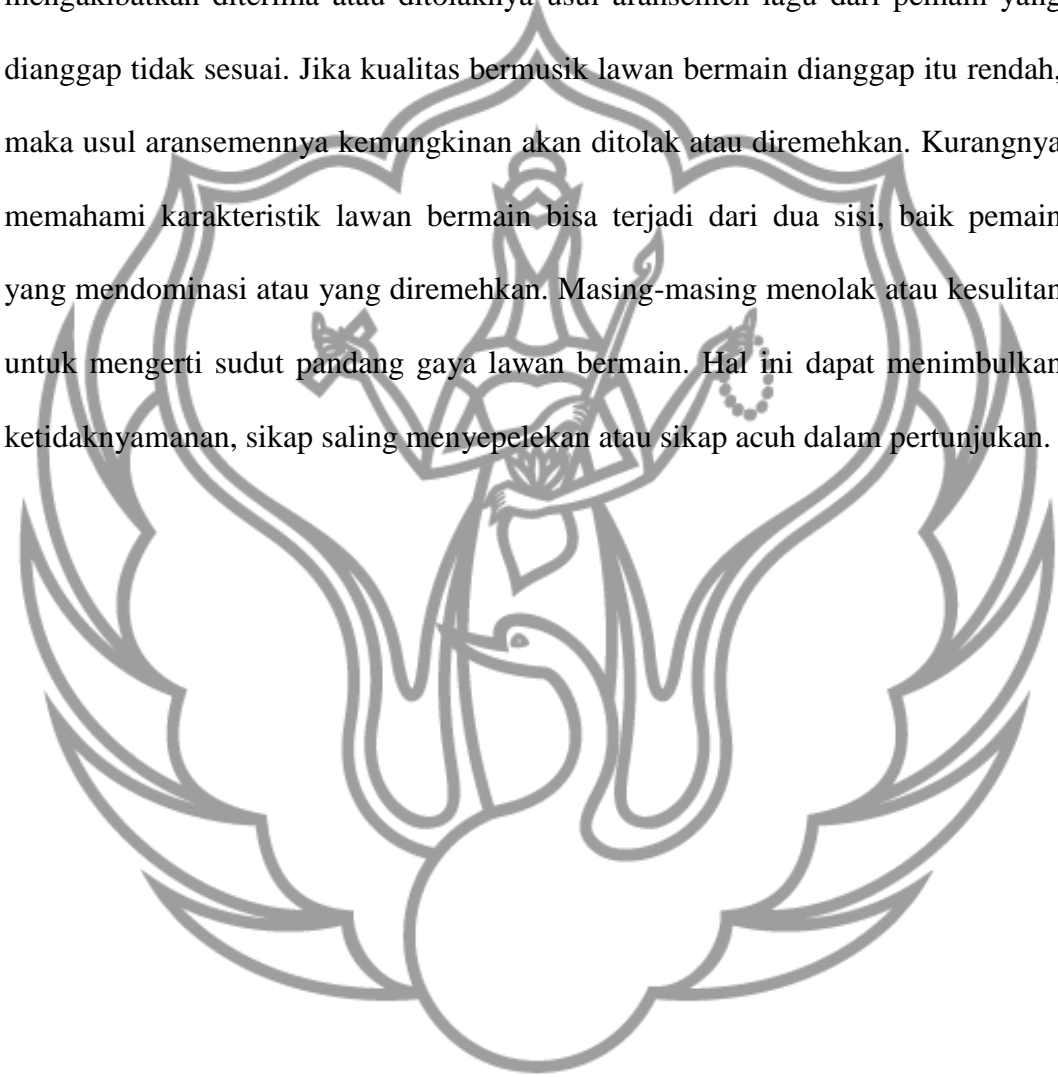
Kemudian masalah dinamika permainan, ada yang berpendapat bahwa perilaku ini disebabkan karena kebiasaan musisi terhadap amplifikasi, menyebabkan habit musisi dalam mendengar, yang sebelumnya mengacu dari konteks musik (timbre, dinamika) berubah menjadi eskalasi bunyi. Kebiasaan bermain dengan alat kontrol bunyi dari amplifikasi menjadi kebiasaan pemain mengatur dinamika dengan *equipment*, seperti penggunaan microphone pada alat tiup, perkusi, vokal, amplifier, dan mixer. Kebiasaan mengontrol dinamika dengan kemampuan skill (motorik) perlahan mulai diacuhkan. Sikap salah satu pemain yang bermain dinamika keras akan menjadi efek domino pemain lain untuk bermain keras. Keadaan seperti panggung Grup Masker dengan sound

³³ Biasanya tidak ada bentuk komplain dari pemain setelah pertunjukan. Pernyataan komplain atau ketidaksetujuan sulit divalidasi karena dalam pengamatan setiap pemain belum tentu dapat dan mau menyatakan opininya.

kontrol yang kurang memadai, instrumen yang bermain tanpa alat bantu penguat atau alat musik dengan kemampuan *gain* rendah akan kesulitan menyesuaikan dan suara akan tertutup bunyi dari instrumen lain. Dengan gaya setting panggung yang sesuai dengan sound sistem yang memadai dan bantuan operator, kontrol bunyi jarang mengalami masalah. Tetapi *jam session* di Komunitas Jazz Yogyakarta terkadang dipertunjukan dengan sound sistem yang kurang memadai.

Selain dari kesadaran dari tiap-tiap pemain saling menyesuaikan perubahan ide sesegera mungkin, kepemimpinan dalam kelompok sering dijadikan sebuah solusi dalam komunikasi. Peran pemimpin dibutuhkan dalam sebuah kelompok untuk meningkatkan keefektifan komunikasi. Bastien & Hostager (2002, pp. 16-18) melihat sikap pemimpin lebih dominan dalam memutuskan permainan kelompok dengan memberi instruksi dalam permainan dan memutuskan nada dasar yang harus dimainkan. Dalam penelitian mereka, posisi pemimpin dipegang oleh pemimpin grup. Dalam pengamatan di Komunitas Jazz Yogyakarta, keputusan lagu dan nada dasar lebih sering didiskusikan untuk menyesuaikan kemampuan pemain dan kenyamanan bermain. Posisi pemimpin dapat berubah secara dinamis baik sebelum atau saat lagu dimainkan dan dapat diamati dari sikapnya dalam bermain, seperti; bermain dengan ide musik yang lebih jelas, tegas, dan ide permainannya mengarahkan bentuk musik. Pemimpin banyak memberikan kode-kode instruksi baik verbal maupun non-verbal. Pemegang tema lagu tidak selalu (baik vokal atau instrumen) berperan sebagai pemimpin, sebagian besar pemain pengiring yang berperan sebagai pemimpin pada pertunjukan di komunitas.

Meskipun demikian sikap dominan pemain (pemimpin) dapat menjadi masalah dalam komunikasi. Masalah dapat timbul dari sikap seperti melihat kualitas pemain dalam kelompok rendah dan kurang memahami karakteristik lawan bermain. Cara pandang terhadap kualitas bermain anggota, akan mengakibatkan diterima atau ditolaknya usul aransemen lagu dari pemain yang dianggap tidak sesuai. Jika kualitas bermusik lawan bermain dianggap itu rendah, maka usul aransmennya kemungkinan akan ditolak atau diremehkan. Kurangnya memahami karakteristik lawan bermain bisa terjadi dari dua sisi, baik pemain yang mendominasi atau yang diremehkan. Masing-masing menolak atau kesulitan untuk mengerti sudut pandang gaya lawan bermain. Hal ini dapat menimbulkan ketidaknyamanan, sikap saling menyepelkan atau sikap acuh dalam pertunjukan.



BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

Berikut beberapa kesimpulan dari penelitian ini :

1. Peluang munculnya interferensi komunikasi dalam pertunjukan *jam session* jazz tidak dapat dihilangkan karena gaya bermain dalam pertunjukan *jam session* selalu memunculkan ketidakpastian ide.
2. Interferensi muncul bila ada ide menyimpang dari bangunan kreativitas kelompok, lalu ada dua bentuk respons balik yaitu: a) Mayoritas pemain menyesuaikan permainan dari ide pemain yang dianggap tidak sesuai. b) Pemain yang menyimpang dari kreativitas kelompok berusaha mengikuti kembali ide kreativitas kelompok agar terjalin kembali ide kreativitas kelompok yang sama.
3. Perbedaan pengalaman pemain menjadi implikasi utama timbulnya interferensi pada pesan (ide) musikal karena masing-masing pemain memiliki persepsi dalam aturan musik termasuk keadaan medium (teknis) seperti, sound system, tata panggung, posisi pemain dan jarak pemain memunculkan interferensi komunikasi baik visual dan bunyi.

B. Saran

Penelitian ini masih menggunakan beberapa batasan yaitu, musisi Komunitas Jazz Yogyakarta, wilayah komunikasi antar pemain, genre musik jazz, model pertunjukan *jam session* dan proses komunikasi. Selain itu, penelitian

terhalang keadaan pandemi sehingga tidak banyak pertunjukan dapat dipilih. Beberapa kasus interferensi dalam pengamatan dapat terjadi dari masalah memori, fisiologi, emosional atau hierarki (dominasi), namun data-data tersebut direduksi. Oleh karena itu, masih adanya kekurangan dari penelitian ini maka disarankan untuk penelitian selanjutnya dengan memilih variabel subjek yang lebih besar dan menggunakan pendekatan teori lain seperti psikologi komunikasi.



DAFTAR PUSTAKA

Buku dan Jurnal

- Bastien, D. T., & Hostager, T. J. (2002). *Jazz as a process of organizational innovation* dalam K. N. Kamoche, M. P. Cunha, & J. Vieira, *Organizational Improvisation* (pp. 13-26). London: Routledge.
- Berliner, P. F. (1994). *Thinking in Jazz: The Infinite Art of Improvisation*. Chicago: The University of Chicago.
- Becker, H.S. (2000). *The Etiquette of Improvisation*, Jurnal Mind, Culture and Activity (3), 171-176. DOI: 10.1207/S15327884MCA0703_03
- Fiske, J. (2012). *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Hatch, M. J. (2002). *Exploring the Empty Spcaes of Organizing - How improvisational jazz helps redescibe organizational structure* dalam K. N. Kamoche, M. P. Cunha, & J. V. Cunha, *Organizational Improvisation* (hal. 71-92). London: Routledge.
- Heller, J. J., & Campbell, W. C. (1997). *Music Communication: Is the Medium of Message?* Jurnal Bulletin of the Council for Research in Music Education (133), 31-36.
- Inskip, Charles; MacFarlane, Andrew; Rafferty, Pauline. (2008) *Meaning, Communication, Music: Towards a Revised*. Journal of Documentation, 64(5). 687-706. DOI: 10.1108/00220410810899718
- Monson, I. (1996). *Saying Something: Jazz Improvisation and Interaction*. Chicago: The University of Chicago.
- Mulyana, D. (2017). *Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Pinheiro, Ricardo Nuno Futre (2011). *The Creative Process in the Context of Jazz Jam Sessions*. Journal of Music and Dance Vol. 1(1), 1-5.
- Rinzler, P. (2008). *The Contradiction of Jazz*. Toronto: The Scarecrow Press, Inc.
- Ruliana, P., & Lestari, P. (2019). *Teori Komunikasi*. Depok: Rajagrafindo Persada.
- Sawyer, K. (1992). *Improvisational Creativity: An Analysis of Jazz Performance*. Creativity Research Journal, 253-263. DOI: 10.1080/10400419209534439

- _____ (1999). *The Emergence of Creativity*. *Jurnal Philosophical Psychology*, 447-469.
- _____ (2003). *Group Creativity: Music, Theater, Collaboration*. Mahwah: Lawrence Erlbaum Associates.
- _____ (2008). *Learning Music from Collaboration*. *International Journal of Educational Research*, 50-59. DOI:10.1016/j.ijer.2007.11.004
- Seddon, F. A. (2005). *Modes of communication during jazz improvisation*. *British Journal of Music Education* (22), 47 - 61. DOI: 10.1017/S0265051704005984.
- Stebbin (1968). *A Theory of the Jazz Community*. *Jurnal The Sociological Quarterly* (9), 318-331.
- Suranto. (2011). *Komunikasi Interpersonal*. Yogyakarta: Graha ilmu.
- Rinzler, P. *The Contradiction of Jazz*. Lanham: Scarecrow Press, Inc
- Ruliana, P., & Lestari, P. (2019). *Teori Komunikasi*. Depok: Rajagrafindo Persada.
- Tubbs, S. L., & Moss, S. (2000). *Human communication. Konteks-konteks komunikasi ed.2*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Weick, K. E. (2002). *Improvisation as a Mindset for or Organizational Analysis* dalam K. N. Kamoche, M. P. Cunha, & J. V. Cunha, *Organizational Improvisation* (pp. 49-69). London and New York: Routledge.

Sumber Digital

- Ambar (31 Mei 2017) *Komunikasi Interpersonal – Pengertian, Elemen, Sifat dan Prinsip*. Diakses dari: Pakar Komunikasi.
<https://pakarkomunikasi.com/komunikasi-interpersonal> (29 Januari 2020)
- Ardyzulfikar. (2015, April 7). *Model Komunikasi Transaksional Devito (Penjelasan Mendalam)*. Diakses dari: Ardyzulfikar.
<https://ardyzulfikar.wordpress.com/2015/04/07/model-komunikasi-transaksional-devito-penjelasan-mendalam/> (21 Januari 2020)
- Belkin, A. (- -2008). *A Practical Guide to Musical Composition*. di unduh dari Alan Belkin. <https://alanbelkinmusic.com/bk/F.pdf> (9 Juli 2019)

Fordham, J. (2011, Juni 17). *Music*. Diakses dari: Support the Guardian.
www.theguardian.com/music/2011/jun/17/charlie-parker-cymbal-thrown
(9 Desember, 2019)

Gleason, L. S. (2018, Januari 4). *Is music a universal language?*. Diakses dari:
Not Another Music History Cliché.
<https://notanothermusichistorycliche.blogspot.com/2018/01/is-music-universal-language.html> (8 Desember, 2020)

Jam. Diakses dari: Online Etymology Dictionary.
<https://www.etymonline.com/word/jam> (13 September 2019)

Jam Session. Diakses dari: Collins.
<https://www.collinsdictionary.com/dictionary/english/jam-session> (1
Desember 2019)

Miscommunication. Diakses dari: WikiDiff.
<https://wikidiff.com/misunderstanding/miscommunication> (21-12-2019)

Tzanne, A. (2015, Juni 19). *Miscommunication and Misunderstandings*. Diakses
dari: Wiley Online Library
<https://onlinelibrary.wiley.com/doi/abs/10.1002/9781405198431.wbeal1461>
(16 Desember 2019)

Video Pertunjukan

Cithoet. (2020, 23 April). *Denga Titus Ited Denga Agung Prasetyo Arie Kusumah
Wawan Udjianda Etawa Tatik Lulut Daru Dita Widieatni Aldo Semaras
Chandra Pujangga Bjong Ngopi Ayung Hadi Rif Andrie Kartika* [Video].
Diakses dari: Facebook.
<https://web.facebook.com/cithoet.sp/videos/3148740341803219/> (6 Mei
2020)

_____. (2020, 29 April). *Ayung Agung Prasetyo Etawa Denga Titus* [Video].
Diakses dari: Facebook.
<https://web.facebook.com/cithoet.sp/videos/3163612383649348/> (6 Mei
2020)

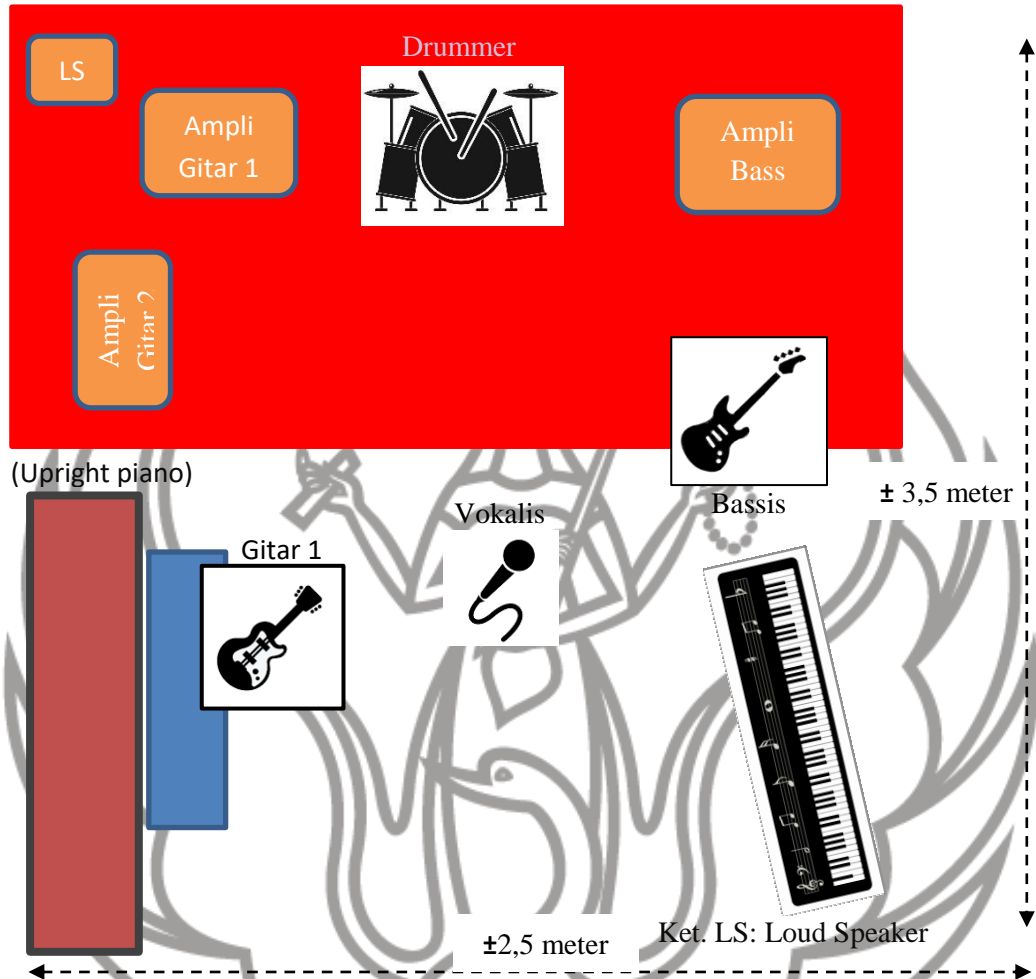
_____. (2020, 6 Mei). *Agung Prasetyo* [Video]. Diakses dari: Facebook.
<https://web.facebook.com/cithoet.sp/videos/3180640281946558/> (10 Mei
2020)

_____. (2020, 13 Mei). - [Video]. Diakses dari: Facebook.
<https://web.facebook.com/cithoet.sp/videos/3197715560239030/> (21 Mei
2020)

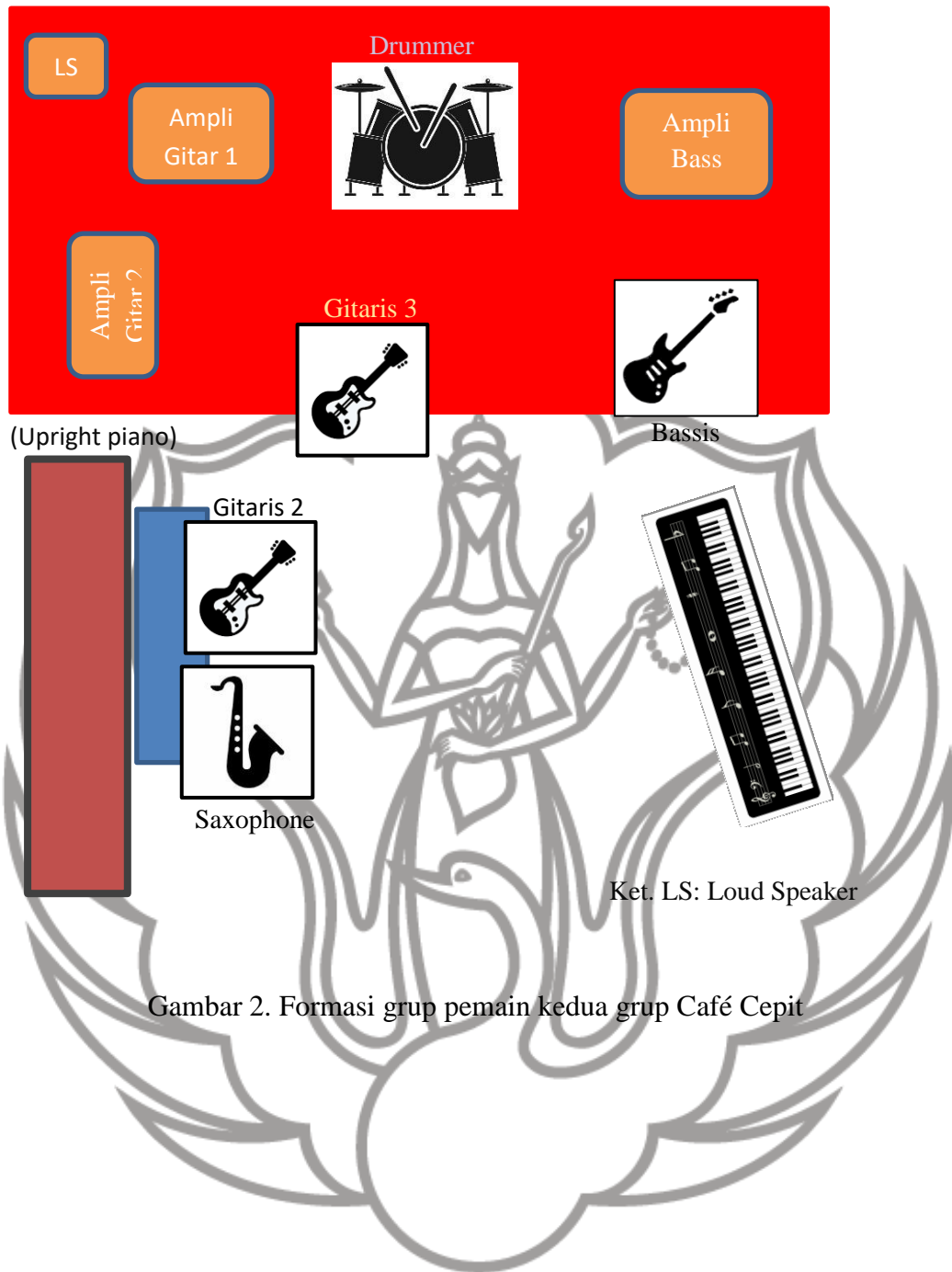
- _____. (2020, 20 Mei). *Agung Prasetyo* [Video]. Diakses dari: Facebook.
<https://web.facebook.com/cithoet.sp/videos/3221284617882124/> (21 Mei 2020)
- _____. (2020, 27 Mei). *Agung Prasetyo* [Video]. Diakses dari: Facebook.
<https://web.facebook.com/cithoet.sp/videos/3238301372847115/> (29 Mei 2020)
- IndonesiaBagus. (2019, Mei 7). *Gunungsewu Jazz Festival 2019 - Etawa Jazz* [Video]. Diakses dari: YouTube.
<https://www.youtube.com/watch?v=dVO1gzyd72k> (13 November 2019)
- Minus Baby, (26 Oktober 2016). *Miles Davis Quintet Live at Teatro dell'Arte in Milan, Italy on October 11, 1964* [Video]. Diakses dari: YouTube.
<https://www.youtube.com/watch?v=kJq3j4rA0o0> (3 Mei 2019)
- Prasetyo, A. (2020, Mei 22). *Payung Fantasi (cover) Prahara Cithoet* [Video]. Diakses dari: Facebook.
<https://www.facebook.com/agungbas/videos/10217573783357659/> (30 Juni 2020)
- Prasetyo, A. (2017, 8 Mei). *Gemez* [Video]. Diakses dari: YouTube.
https://www.youtube.com/watch?v=-z8qpzUBD2c&list=PL8784BjFe_s4ln0iWhlUyby_hq3ka7YEV (6 Agustus 2020)

LAMPIRAN

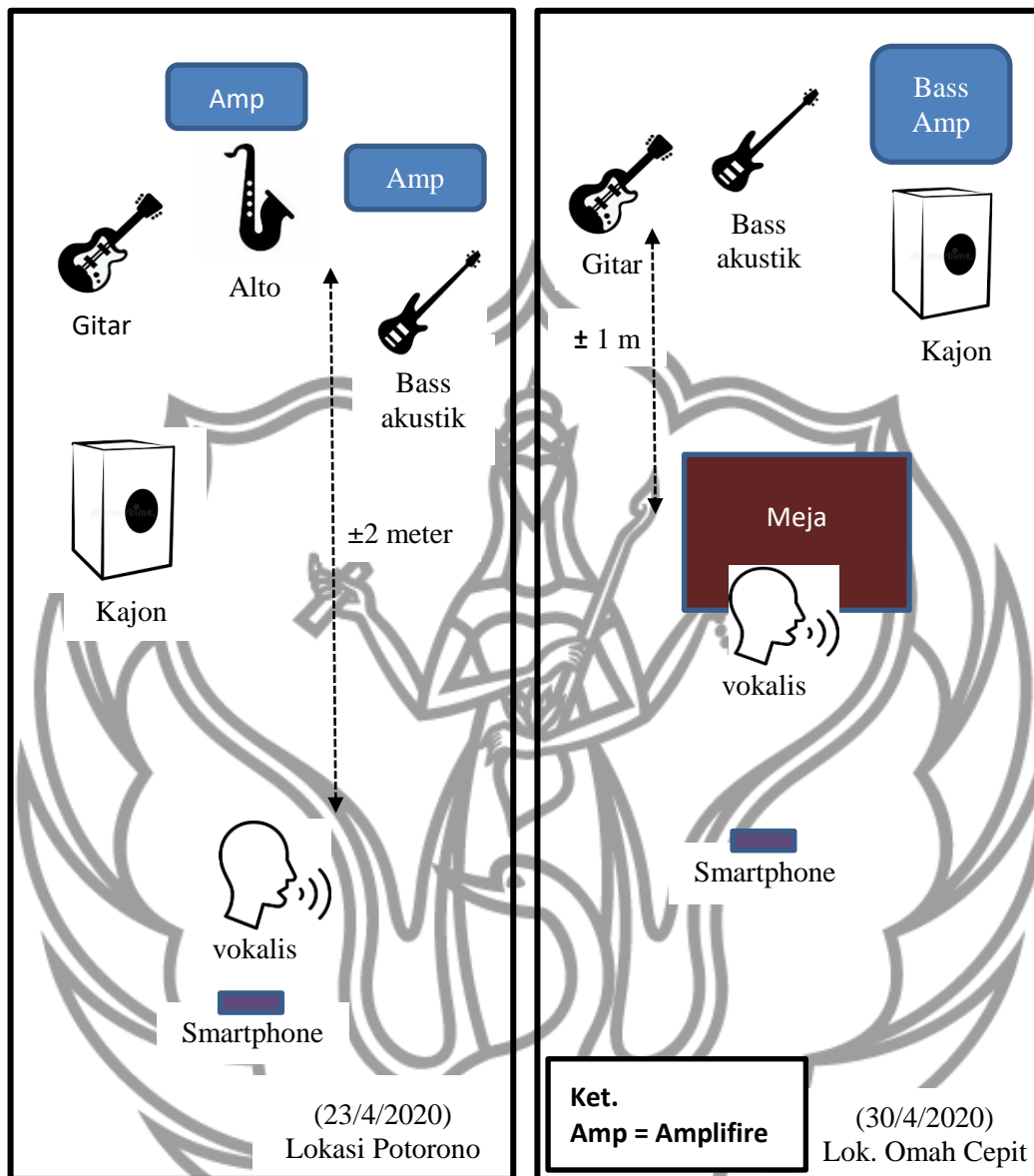
Gambar Tata Panggung Pertunjukan



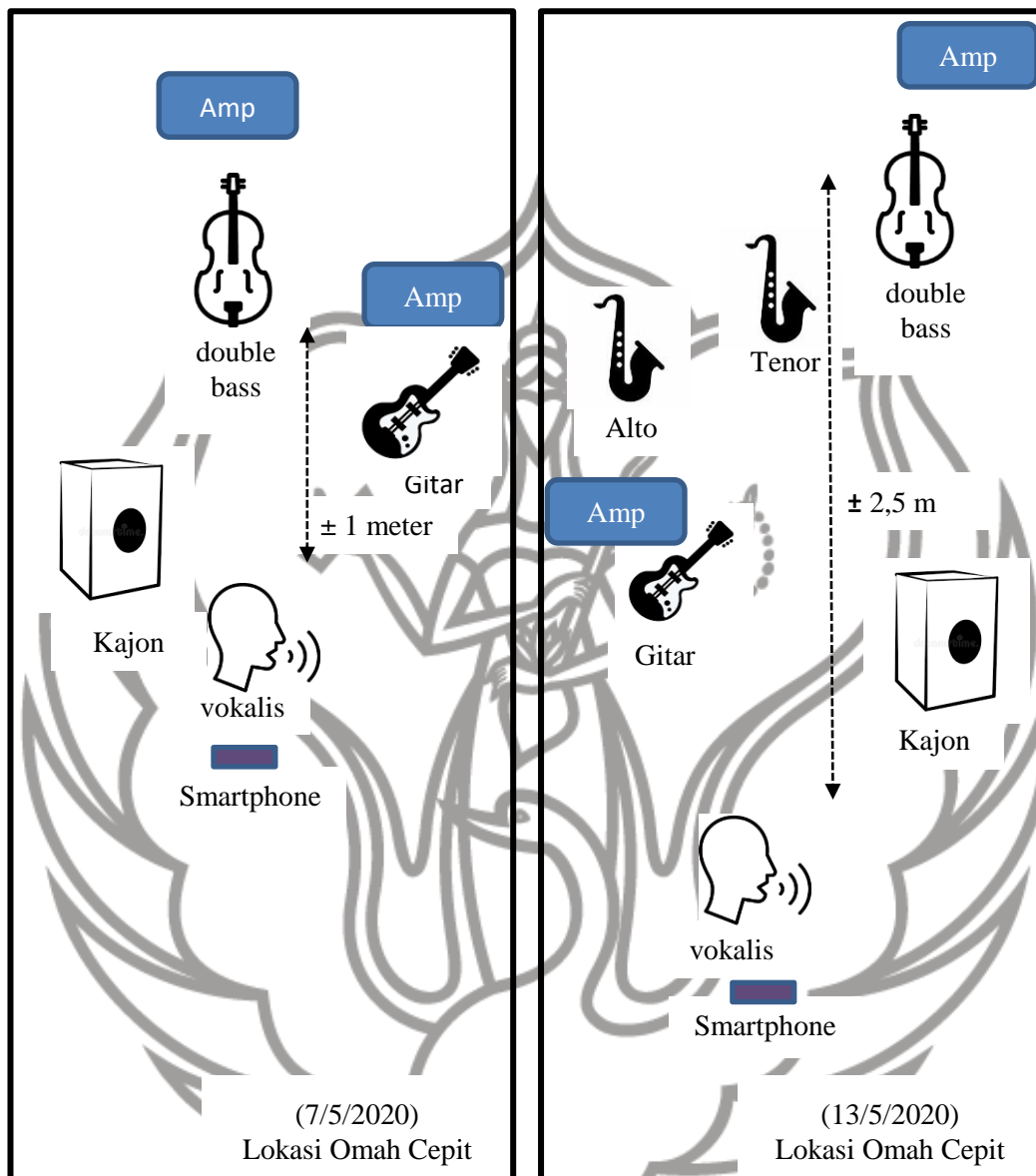
Gambar 1. Formasi pemain pertama grup Cafe Cepit



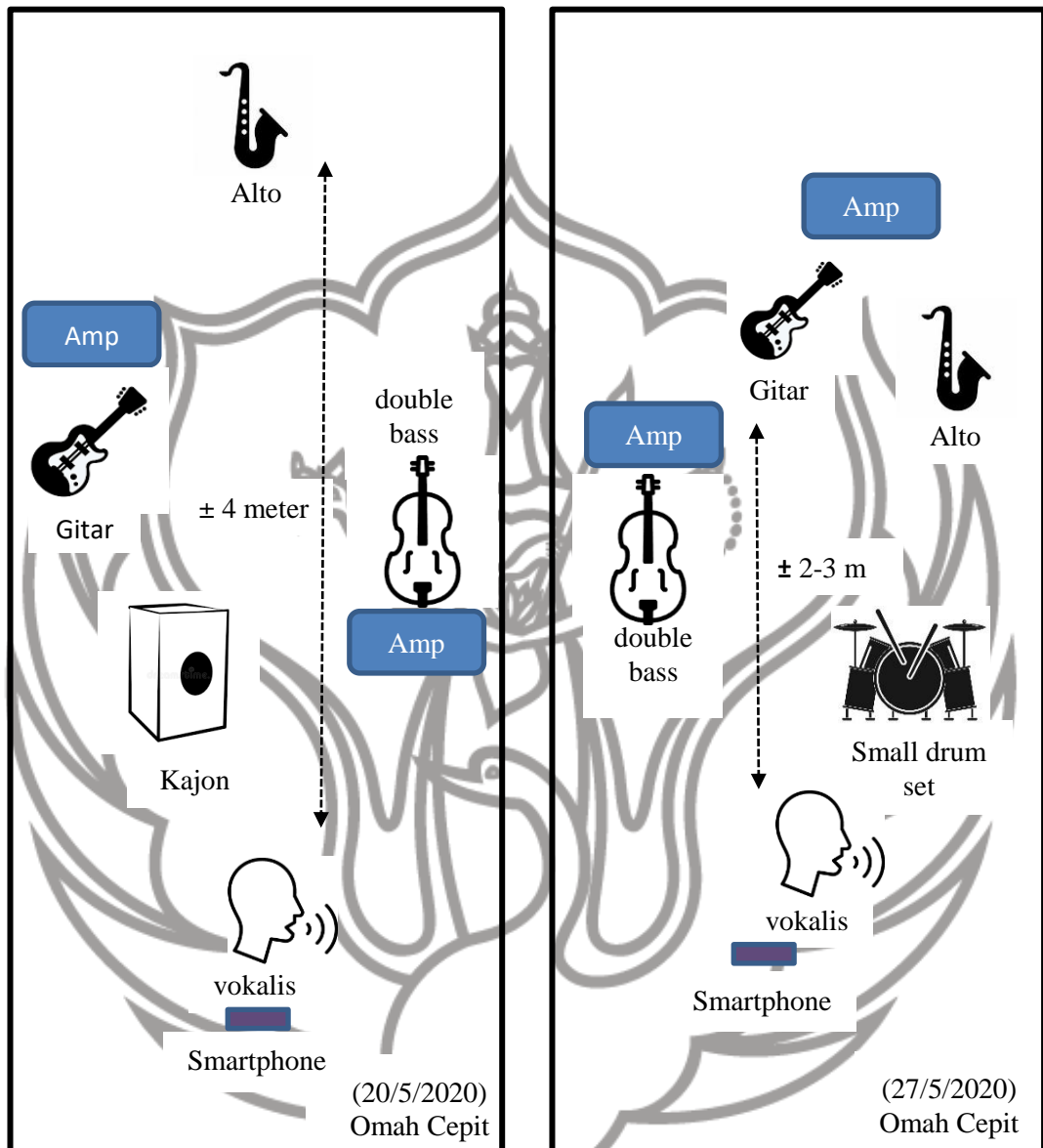
Gambar 2. Formasi grup pemain kedua grup Café Cepit



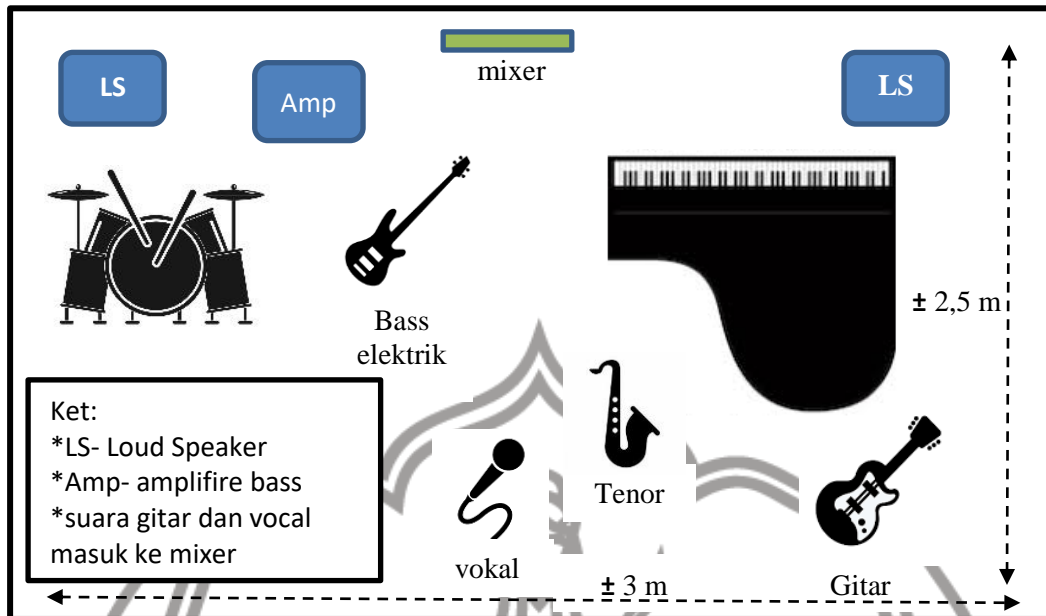
Gambar 3. Tata panggung grup Masker tanggal 23 dan 30 April 2020.



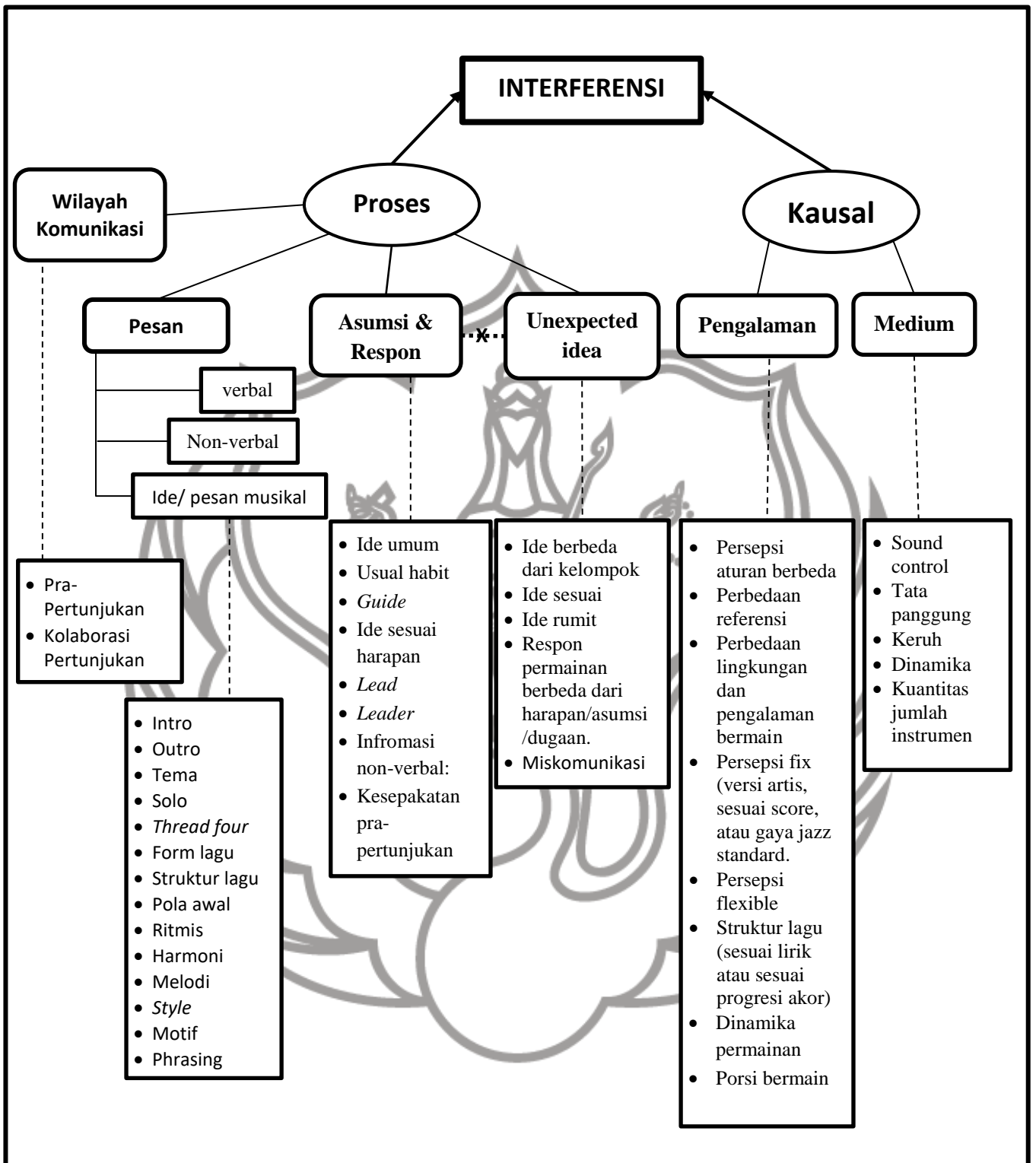
Gambar 4. Tata panggung grup Masker tanggal 7 dan 13 Mei 2020.



Gambar 5. Tata panggung grup Masker tanggal 20 dan 27 Mei 2020.



Gambar 6. Tata Panggung grup RnB Grill (pengamatan 26 Januari 2020).



Gambar 7. Model pengkodean.