

**NASKAH PUBLIKASI
TESIS PENGKAJIAN SENI**

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



**ARIE KUSUMAH
NIM.1821169412**

**PROGRAM PASCA SARJANA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

2021

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 (ariekusumah05@gmail.com)

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.

I. Pendahuluan

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 **Invalid source specified..** 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 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 dipertunjukan 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 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 intepretasi 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

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)

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

terkadang mengubah bentuk lagunya. Bahasa isyarat yang muncul di antara pemain belum tentu saling dipahami oleh masing-masing pemain.

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. **Invalid source specified.** Tetapi tidak setiap interaksi akan memberikan kepuasan yang sama, walau dengan sikap toleransi antar pemain. **Invalid source specified.** 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)³.

Pertunjukan *jam session* sering muncul ide-ide tak terduga di antara para pemain dan kreatifitas kelompok berubah dinamis dari kemunculan ide-ide yang tidak terduga (Sawyer, 2003, pp. 86-89), dibandingkan pertunjukan yang dipersiapkan dengan latihan berulang. Seperti pada pemahaman dasar komunikasi, gangguan atau interferensi dapat muncul dalam komunikasi karena ketidaksesuaian atau ketidakjelasan pesan serta dapat

menimbulkan kesalahpahaman, seperti pada contoh pertunjukan dalam paragraf sebelumnya.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk (1) Mengetahui pola-pola Interferensi komunikasi dalam *jam session*. (2) Mengetahui sebab-akibat munculnya interferensi komunikasi. (3) Mengetahui sikap musisi dalam mengatasi interferensi komunikasi.

II. METODE

Metode yang dipakai dalam penelitian ini adalah kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Pemilihan narasumber ditentukan secara *purposive* disesuaikan dengan pengalaman dalam komunitas jazz, pernah terlibat dalam pertunjukan komunitas dan kemampuannya menjelaskan materi musik. Ada beberapa narasumber dari luar kota dengan kasus khusus (tuna netra) namun terlibat dalam pertunjukan.

Penelitian ini mengambil sample pertunjukan komunitas Jazz Yogyakarta. Narasumber yang dipilih adalah pemain-pemain yang terkait dalam pertunjukan yang dipilih. Sumber data observasi (1) dokumen video pertunjukan yang melibatkan musisi komunitas Jazz Yogyakarta (2) pertunjukan *jam session* yang diamati langsung (3) pertunjukan *live streaming* dari salah satu akun pemain. Observasi pertunjukan dilakukan dari audiens dan partisipasi sebagai pemain dalam pertunjukan. Materi dari video pengamatan dijadikan salah satu materi wawancara dengan narasumber. Pengamatan dilakukan di 2 tempat; Omah Cepit dan RnB grill.

3

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

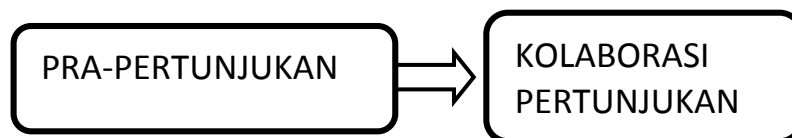
III. Hasil dan Pembahasan

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

komunitas Etawa, menampilkan pertunjukan *jam session* dan Membuka kesempatan bagi pemain lain yang ingin ikut berpartisipasi.

A. Wilayah Komunikasi dan Struktur Musik

Pertukaran informasi atau pesan terjadi secara verbal, non-verbal dan musikal. Secara umum ada dua wilayah pertukaran informasi, yaitu pra-pertunjukan dan kolaborasi pertunjukan. Wilayah pra-pertunjukan adalah persiapan singkat yang dilakukan pemain sebelum memulai permainan.



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

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. Pertunjukan kelompok Masker sama seperti kegiatan

Pra-pertunjukan lebih didominasi bentuk komunikasi verbal dimana pemain mendiskusikan lagu apa yang akan dimainkan berikutnya, bagaimana gaya lagu akan dimainkan dan menentukan nada dasar lagu. Pemain juga menyiapkan catatan-catatan lirik, catatan urutan lagu atau akor lagu. 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.

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.

Interaksi awal para pemain mulai terbentuk setelah satu pemain menunjukkan ide permainannya yang kemudian direspons permainan pemain lain. Sebagian besar lagu dalam pertunjukan dimulai dari intro instrumen. Salah satu gaya yang sering dipakai dalam intro, adalah pemain memberikan kode beat lagu secara verbal sesuai sukat 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.

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* - 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*), AB⁴, blues 12 bar dan blues 16 bar⁵. 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.

B. Asumsi dan Perbedaan Respon

Asumsi dapat dikatakan sebagai sikap pemain dalam membaca situasi yang akan terjadi untuk menentukan respons yang tepat. 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 mengkreasikan ide (Weick, 2002, p. 55). Ide-ide yang mudah dikenali tersebut membangun asumsi pemain lain untuk melakukan respons yang tepat. Asumsi berhasil ketika ada respons yang diharapkan muncul dari pemain lain. Asumsi didukung oleh beberapa poin: (1) Kesepakatan yang ditentukan pada saat

⁴Bentuk *form* lagu juga dilihat dari frasa melodi, seperti A(a-b) - B (a-c) atau A(a-b) - B (c-d)

⁵ Banyak orang salah pengertian dengan mengistilahkan bagian B sebagai *bridge*, *release*

(Berliner, 1994) atau refrain. Istilah refrain lebih sering dipakai mengartikan bagian B.

pra-pertunjukan (2) Ide umum⁶(3) *score* dan catatan lirik (4) Informasi non-verbal⁷ (5) Kebiasaan lawan bermain.

Perbedaan respon dari asumsi adalah hal yang umum menjadi keluhan diantara pemain. 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. Interferensi dalam pesan musik dapat dikenali cukup mudah dari struktur lagu dibandingkan melihat dari bentuk-bentuk dasar musik (harmoni, melodi, time).

Interferensi pesan musik yang dapat dikenali, sering muncul pada bagian intro, transisi permainan, dan outro. Penyebabnya adalah kelalaian pemain sendiri, seperti lupa akan kesepakatan awal 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 aransemennya. 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.

Permasalahan lain yang sering terjadi 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. Nada dasar

sering dianggap akord pertama lagu. 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 mengkreasi 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 kesalahpahaman 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.

Bagian 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

⁶ Ide yang populer dikenal atau sering dipakai, seperti gaya ending blues atau *fill-in* pada ketukan ke-dua oleh drum.

⁷ Gestur tubuh, tangan, wajah dan gerakan bermain

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. Pada gaya-gaya lagu latin dan fusion, sering kali menggunakan ide-ide *tutti*. Pemain sering kali menawarkan ostinato pendek yang kemudian direspons oleh pemain lain. Permasalahannya adalah bermain ketukan yang sama (*tutti*) terkadang riskan jika tidak ada sebuah kesepakatan.

C. 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 dipertunjukkan. Berdasarkan hasil pengamatan di lapangan, tidak semua pemain mengenal repertoar jazz standart dan tidak terbiasa dengan irama *swing*.

Perbedaan Persepsi salah satunya yang paling mudah terlihat adalah bagaimana pemain melihat struktur lagu. 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 berbeda. 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.

Ada dua model persepsi struktur musik yang saling bertentangan antar pemain. Pertama adalah bentuk *form* lagu asli referensi pemain dengan *form* aransemen yang disepakati dalam pertunjukan. Kedua adalah persepsi melihat *form* dan struktur lagu dari lirik dengan pola harmony. Hal ini sering terjadi diantara pengiring dan vokalis, karena banyak vokalis melihat bentuk lagu dari pola lirik tetapi pengiring lebih memperhatikan *form* lagu dari pola progresi akor (harmoni).

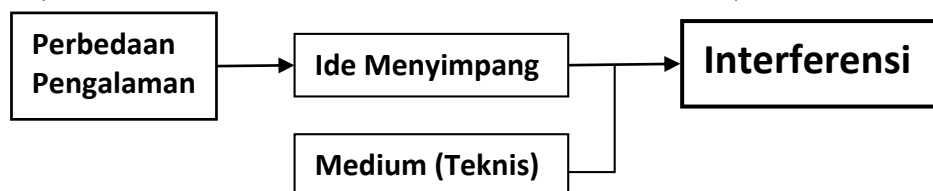
Kesalahpahaman Aturan. Proses kreatif kelompok berkembang dari proses sejak awal, namun proses kreatif ini sering kali dilihat kaku oleh pemain. Terdapat pandangan kaku seperti solo instrumen harus dimunculkan semua dalam setiap lagu yang di *jam session*-kan, harus ada *trade four*, solo dalam keseluruhan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

D. Kausal Interferensi

Interferensi dapat mudah dilihat dari dua kausal utama yaitu pengalaman dan medium (teknis). Kasual 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



Gambar 2. Skema implikasi pengalaman dan medium terhadap interferensi (Kusumah, 2021).

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*.

Pemain berkebutuhan khusus seperti tuna netra cukup kesulitan dengan

sehingga memberi efek domino pemain lain agar bermain semakin keras juga. Sebagai contoh, saxophone yang bermain keras lalu drum merespons dengan menaikan dinamika begitupula pemain yang lain akan 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.

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.

Kedua adalah perbedaan pengalaman. Perbedaan pengalaman menjadi kausal munculnya ide menyimpang pada kreativitas kelompok, hasil ini seperti

pendapat Wilbur Scharmm yang menyatakan pengalaman berpengaruh dengan proses komunikasi (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

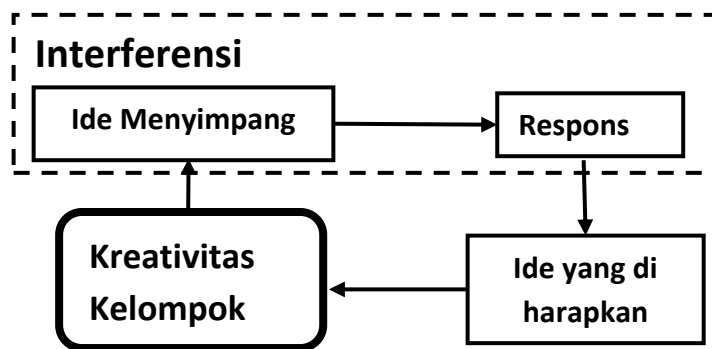
atau melodi⁸. Hal ini cukup berpengaruh dengan keefektifan pengolahan ide kreativitas musik dalam kelompok dan komunikasi antar pemain. Pengalaman dan persepsi repertoar yang sama dalam pertunjukan mendukung komunikasi antar pemain. Tetapi perlu diketahui bahwa pengalaman musikal yang berbeda menyebabkan persepsi berbeda dalam aturan musik. Tidak bisa dihindarkan bila masing-masing pemain memiliki pandangan aturannya pribadi. Seperti pada perbedaan persepsi

pemain terhadap bentuk lagu dan kesalahpahaman aturan.

Keadaan ini juga disebabkan karena kemajemukan pelaku pertunjukan, dari 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

E. Interferensi dalam Pola Interaksi
Pesan musik mulai muncul saat musik dimainkan. Dari putaran awal (sekitar 4

terlihat mengembangkan ide setelah masuk pada bagian tema lagu. Salah satu pemain mengambil posisi *lead*



Gambar 3. Skema pola interaksi pemain dalam Kolaborasi pertunjukan (Kusumah, 2021)

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

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.

Pemain membangun ide baru (respons) dari asumsi atau menebak maksud dari lawan bermain. Asumsi pemain dibangun

⁸ 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*.

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 pemain⁹. Kebingungan akan berlanjut bila dua atau lebih pemain mempertahankan ide *form* 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.

IV. 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 disamakan dengan pesan verbal, karena pesan verbal berusaha menetapkan makna spesifik sedangkan pesan musik berkembang ambigu dan selalu

diinterpretasikan berbeda (Gleason, 2018)¹⁰. 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* mereka. Cara musisi Yogyakarta memandang musik jazz berbeda dari aslinya. Model pertunjukan yang populer pun hanya *jam session* dan *casual*, selain itu jarang

⁹ Kemunculan ide ketukan yang tidak sesuai (terlambat, mendahului, merubah bentuk) dapat memengaruhi perubahan *form* lagu.

¹⁰<https://notanothermusichistoryclique.blogspot.com/2018/01/is-music-universal-language.html> (8-12-2020)

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* lagu dan gaya musiknya. Pendekatan aransemennya lagu pop 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 musik¹¹ 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 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.

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

¹¹ Dari pemahaman ide dasar musik dan *attitude* bermain dalam *combo jazz*

mengharapkan hal tak terduga tetapi menarik. Seni dalam pertunjukan *jam session* selalu memunculkan ketidakpastian ide. Tetapi tidak bisa dipungkiri kerisnaan 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.

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 ide kreatifitas kelompok. Sebuah keharusan dimana 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 dimainkan.

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 aransementnya 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. Kasus seperti ini dapat menimbulkan ketidaknyamanan diantara pemain, sikap acuh dalam pertunjukan bahkan menyepelkan satu sama lain.

V. 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.

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. Masih banyak data dalam pengamatan yang direduksi karena pembatasan penelitian. 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.

Daftar Pustaka

Bastien, D. T., & Hostager, T. J. (2002).
Jazz as a process of

- organizational innovation. In 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.
- Fiske, J. (2012). *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Fordham, J. (2011, Juni 17). *Music*. Retrieved Desember 18, 2019, from Support The Guardian: www.theguardian.com/music/2011/jun/17/charlie-parker-cymbal-thrown
- Gleason, L. S. (2018, Januari 4). *Blogger*. Retrieved Desember 8, 2020, from Not Another Music History Cliché: <https://notanothermusichistorycliche.blogspot.com/2018/01/is-music-universal-language.html>
- Hatch, M. J. (2002). Exploring the Empty Spcaes of Organizing - How improvisational jazz helps redescibe organizational structure. In K. N. Kamoche, M. P. Cunha, & J. V. Cunha, *Organizational Improvisation* (pp. 71-92). London: Routledge.
- Inskip, C., MacFarlane, A., & Rafferty, P. (2008). Meaning, Communication, Music: Towards a Revised. *Journal of Documentation*, 64(5), 687-706.
- 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.
- Nurudin. (2017). *Ilmu Komunikasi : Ilmiah dan Populer*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Pinheiro, R. N. (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*. Lanham: The Scarecrow Press, Inc.
- Sawyer, K. (2003). *Group Creativity: Music, Theater, Collaboration*. Mahwah: Lawrence Erlbaum Associates.
- Seddon, F. A. (2005). Modes of communication during jazz improvisation. *British Journal of Music Education*, 47 - 61.
- Stebbin, R. A. (1968). A Theory of the Jazz Community. *The Sociological Quarterly, Vol.9 No. 3*, 318-331.
- Weick, K. E. (2002). Improvisation as a mindset for or organizational analysis. In K. N. Kamoche, M. P. Cunha, & J. V. Cunha, *Organizational Improvisation* (pp. 49-69). London and New York: Routledge.