

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) yang semakin hari memperlihatkan perkembangan yang sangat pesat, dengan teknologi yang semakin canggih dapat membantu mempermudah pekerjaan manusia sehari-hari. Salah satu bentuk perkembangan musik adalah dengan penggunaan musik *minus one* dalam sebuah konser.

Salah satu band besar yang musiknya dapat dibuat menjadi sebuah *minus one* yaitu, group band Hoobastank. Group band Hoobastank merupakan group band asal Amerika Serikat yang beraliran Rock modern. Secara resmi group band Hoobastank terbentuk pada tahun 1994, dengan empat personil utama (Tryani, 2019:2)

Kata hoobastank diambil dari kata “Hooba” dan “Slank”. Group Band Hoobastank terdiri dari beberapa personil, yaitu Douglas Robb, Estrin, Markku Lappalainen dan Chris Hesse (Hardiasyah, 2010:1)

Minus one adalah sebuah lagu atau rekaman yang salah satu instrumennya dihilangkan/tidak diikutsertakan. Misalkan sebuah lagu aransemen drumband terdiri dari: pianika, snare, bass, kuarto, bellyra dan symbal. Lagu disebut “*Minus one*” *snare*, jika instrument snarenya dihilangkan atau tidak ada, dan seterusnya. Minus one juga merupakan sarana latihan musik, khususnya vokal, berupa kaset atau piringan stereo yang dapat memisahkan vokal dari musik pengiringnya, di

Amerika dikenal rekaman dengan teknik M.M.O (*Music Minus One*) (Riansyah, 2018:3).

Minus one pada awalnya digunakan untuk iringan atau bernyanyi. Namun demikian pada perkembangannya *minus one* dapat digunakan untuk kebutuhan lain. Pemanfaatan *minus one* untuk kebutuhan pertunjukan sudah mulai digunakan. Banyak group musik menggunakan *minus one*, seperti grup-grup musik EDM (*Elektronic Music Digital*). Ternyata kebutuhan *minus one* sudah banyak macam-macamnya termasuk terhadap pembelajaran musik, tidak untuk kebutuhan pertunjukan saja (Aminuddin, 2017:3)

Dalam skripsi ini penulis memilih topik dalam bentuk perkembangan teknologi yang sangat penting khususnya dalam bidang musik. Dalam dunia musik peranan teknologi sangatlah penting, yang dapat dilihat dari evolusi dari alat-alat musik yang dulunya dimainkan secara akustik dan sekarang sudah memakai teknik elektronik. Di dalam perkembangan musik muncul berbagai macam gaya, teknik dan format penciptaan musik yang lahir sebagai akibat dari keterlibatan teknologi.

Hal ini juga membuka peluang bagi para musisi dan teknisi suara untuk berbisnis di dalam dunia bisnis hiburan khususnya di bidang musik. Salah satunya seperti rumah karaoke yang menyediakan berjuta koleksi lagu–lagu menggunakan *minus one* yang berformat MIDI.

MIDI (*Musical Instrument Digital Interface*) merupakan sebuah system koneksi antar perangkat musik secara digital yang mulai dipopulerkan pada tahun

1980-an yang bertujuan untuk membangun sistem komunikasi antar instrumen musik elektronik (Yanuar, 2016:2)

Jika membuat sebuah ilustrasi lagu *orchestra* yang menggunakan semua instrumen asli dan banyaknya orang dengan kemampuan yang berbeda-beda yang terlibat serta ruangan yang sangat besar agar proses pembuatan lagu dapat terlaksana, tentunya sangat membutuhkan biaya yang sangat mahal.

Dengan adanya *minus one* yang berformat MIDI, musisi dapat membuat dan mengedit sebuah musik menggunakan aplikasi pada sebuah *keyboard* terlebih lagi dalam membuat lagu karaoke. Hal ini tentu sangat menguntungkan bagi para musisi jika dimanfaatkan secara maksimal.

Dalam penelitian ini penulis membahas mengenai prosedur pembuatan *minus one* dengan penggabungan instrumentasi musik. Hal yang mendasari penulis untuk memilih kegiatan prosedur pembuatan *minus one* dengan penggabungan instrumentasi musik karena pembuatan *minus one* dapat menghemat biaya dalam sebuah konser. Musik *minus one* memiliki banyak peminat dan mampu menarik perhatian dari berbagai pihak musisi dan juga termasuk peminat karaoke. Sehingga penulis ingin mengetahui tentang bagaimana cara pembuatan *minus one* yang digunakan dalam sebuah konser, sebagai bekal bagi penulis agar mampu membuat *minus one* untuk kepentingan penulis dan pengguna lainnya.

1.2 Rumusan Masalah

Sesuai dengan uraian latar belakang masalah yang dikemukakan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimanakah prosedur pembuatan *minus one* dengan penggabungan instrumentasi musik pada lagu “*The Reason*” dari group band Hoobastank?
2. Bagaimanakah hasil pembuatan *minus one* dengan penggabungan instrumentasi musik pada lagu “*The Reason*” dari group band Hoobastank?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas adapun tujuan di lakukannya penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui prosedur pembuatan *minus one* dengan penggabungan instrumentasi musik pada lagu “*The reason*” dari group band Hoobastank.
2. Untuk mengetahui hasil pembuatan *minus one* dengan penggabungan instrumentasi musik pada lagu “*The reason*” dari group band Hoobastank.

1.4 Manfaat Penelitian

Melalui pelaksanaan penelitian ini, maka diharapkan akan diperoleh manfaat, yakni antara lain:

1. Untuk menambah khasanah pengetahuan khususnya prosedur pembuatan *minus one* dengan penggabungan instrumentasi musik pada lagu “the reason” dari group band hoobastank.
2. Pengalaman yang didapat dalam membuat musik *minus one* ini sewaktu-waktu akan berguna apabila ada pengerjaan proyek yang sama.
3. Sebagai bahan referensi untuk dijadikan acuan bagi peneliti lain.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Pengertian Minus one

Minus one jika diartikan secara harfiah berarti kurang satu. Didalam sebuah musik *minus one*, pasti ada satu sesi/bagian yang kurang. Bisa jadi vokalnya yang kurang (*minus vocal*), atau drumnya yang kurang (*minus drum*), atau gitarnya yang kurang (*minus gitar*), atau bassnya yang kurang (*minus bass*), atau keyboardnya yang tidak dipakai. Jadi kurang satu, sesuai dengan namanya *minus one*.

Dalam kehidupan sehari-hari *minus one* biasanya dipakai untuk latihan, atau untuk pemusik yang ingin perform di panggung tanpa diiring oleh pemusik lainnya atau band lainnya. Main musik tanpa pengiring sering kali juga disebut dengan istilah main musik pakai backing track. Contoh lain dari musik minus one adalah karaoke. Itu juga disebut sebagai musik *minus one*, karna vokalnya tidak dipakai atau dikosongkan untuk sesi vokalnya.

Buat yang hobi main musik, sesuai paparan tentang fungsi dan manfaat musik *minus one* diatas jika diselaraskan dengan kondisi dan situasi, dengan berbagai aktifitas yang rutin yang harus dijalani, maka musik *minus one* bisa dimanfaatkan sebagai media penyaluran hobi bermain musik meski tanpa band atau bernyanyi sesuai kemampuan, dimana bisa ambil bagian mengisi sesi instrument atau vokal yang di kosongkan (Riansyah, 2018:4)

Ada sejumlah program musik komputer yang memiliki fasilitas vokal *remover* tapi hasilnya tidak menghasilkan hasil *minus one* yang sempurna. Yang biasa terjadi adalah, suara vokal bisa ditekan menjadi kecil, tapi tidak bisa hilang sama sekali. Selain itu dengan proses program ini, kualitas musik/instrument lagu juga mengalami perubahan. Jadi *minus one* harus benar-benar dimainkan dan direkam menjadi sebuah musik yang utuh dengan menggunakan alat musik *keyboard* yang datanya berformat MIDI (Iwan, 2005:21)

Midi (*Musical Instrument Digital Interface*) adalah sebuah proses antar muka perangkat musik digital yang berfungsi untuk menggantikan peran musik konvensional menjadi digital, mulai dari nada, ketukan, hingga instrument yang digunakan. Midi adalah bahasa yang digunakan instrument musik digital, pengendali computer dan peranti sejenis untuk berkomunikasi (Purwacandra, 2008: 2)

2.2 Sejarah Band Hoobastank

Hoobastank merupakan grup band asal Amerika Serikat yang beraliran Rock Modern. Kata hoobastank diambil dari kata “Hooba” dan “Slank”. Kedua kata tersebut diambil dari bahasa pergaulan sewaktu masih duduk bangku sekolah. Group band ini terdiri dari Douglas Robb (Vokal), Estrin (Gitar), Markku Lappalainen (Bass) dan Chris Hesse (Drum). Hoobastank merilis lagu single perdananya yang berjudul “Crawling In The Dark” pada tahun 2002. Lagu tersebut melejit hingga masuk diposisi 68 tangga Billboard Hot 100 dan diposisi 3 untuk tangga modern rock. Kemudian single keduanya diluncurkan dengan judul “Runnung Away” yang juga penembus posisi ke 44 untuk billboard 100 dan

diposisi kedua untuk rock modern. Pada album kedua, lagu andalan “*The Reason*” meledak dipasaran Amerika, Asia dan Eropa. Hoobastank saat ini sudah merilis album *Basketball Short*, Hoobastank (2001), *The Reason* (2003) dan *Every Man For Himself* (2006). Sebelum album *Every Man For Himself* rilis, Markku Lappalainen keluar dan digantikan Josh Moreau ke luar dan digantikan Jesse T. Charland pada awal tahun 2009. Jesse T. Charland pada awal tahun 2009. Jesse T. Charland sebagai basist sekaligus Backing vocal utama (Hardiasyah, 2010:1)

Tabel 2.2.1 Latar Belakang Group Band Hoobastank

Asal	Agoura Hills, California, Amerika Serikat
Genre	Post-grunge Alternative rock Alternative metal Hard rock Metal
Tahun aktif	1994-
Label	Island(2001-2012) Open E Entertainment (EMI)
Artis terkait	Vanessa Amorosi
Situs web	www.hoobastank.com
Anggota	Dough Robb Dan Estrin Chris Hesse

	Jesse Charland
Mantan anggota	Marrku Lappalainen Jeremi Wasser Derek Kwan Josh Moreau David Amezcua

Album The Reason (2003)

Same Direction, Out Of Control, What Happened To Us, Escape, Just One, Lucky, From The Heart, The Reason, Let It Out, Unaffected, Never There, Disappear.

2.3 Lirik lagu The Reason

I'm not a perfect person

There's many things I wish I didn't do

But I continue learning

I never meant to do those things to you

And so I have to say before I go

That I just want you to know

I've found a reason for me

To change who I used to be

A reason to start over new

And the reason is you

I'm sorry that I hurt you

It's something I must live with everyday

*And all the pain I put you through
I wish that I could take it all away
And be the one who catches all your tears
That's why I need you to hear

I've found a reason for me
To change who I used to be
A reason to start over new
And the reason is you

And the reason is you
And the reason is you
And the reason is you

I'm not a perfect person
I never*

2.4 Instrumen Pengiring Lagu The Reason

a) Gitar

Gitar sangat dekat dengan telinga dan perasaan manusia disebabkan jangkauan frekuensinya yang hampir sama dengan suara manusia, gitar sangat berperan sebagai alat music penentu sebagai harmonisasi (mampu menghadirkan banyak nada), gitar juga sama seperti vokal, selain meracik irama juga banyak membentuk pola-pola melodi/lagu.

b) Drum

Drum merupakan salah satu alat musik yang telah dikenal masyarakat luas karena alat musik yang satu ini telah menjadi musik tradisional dari jaman terdahulu. Drum terdiri dari dua jenis yaitu drum akustik dan drum elektrik. Drum berfungsi sebagai pengatur tempo karena ketukan tempo instrument-instrumen lain nantinya akan mengikuti ketukan tempo dari si drum.

c) Gitar bass

Bas bisa di bilang sebagai pemandu alat musik gitar atau keyboard (piano), dimana gitar dan keyboard (piano) mengikuti kearah bas yang dituju. Selain bas adalah pemandu gitar dan keyboard bas juga mempunyai fungsi sebagai pengiring alat musik drum, dimana bas akan mengiringi permainan seorang drummer dan akan menutupi kekosongan ketukan yang ada pada sebuah drum.

d) Piano

Piano merupakan alat musik yang dapat digunakan sebagai pengiring vokal suara secara solo, namun dalam sebuah group band piano berfungsi untuk membantu dan menjadikan suatu lagu menjadi lebih harmonis dan indah.

2.5 Keyboard

Instrumen musik yang digunakan dalam presep pembuatan minus one pada lagu The Reason adalah instrumen musik keyboard yamaha Psr s975. Yamaha Psr s975 adalah Psr teratas dari seri Psr yamaha. Psr s975 menggabungkan semua

fungsi dari model Psr lainnya sekaligus dengan fitur mumpuni untuk tampil *live* termasuk efek sebaguna (Jamalus, 1988:41)

Ada beberapa kemampuan tampilan eksternal dan fungsi harmoni vokal yang terdapat pada program instrumen keyboard yamaha Psr s975 yaitu, 1), 1639 *voices* termasuk suara super *articulation voices dan flute organ, voice 55 drum /SFX kit* dan suara 480 XG. 2), 496 *styles*, termasuk 40 *audios styles, 37 sesion styles, 17 DJ styles* dan 3 *free play*. 3), *Half bar fill-in* dan fungsi *mono legato*. 4), memori internal 768 MB untuk berkreasi sesuai inspirasi *musical*. 5), *Input mic / gitar* untuk digunakan saat bernyanyi atau berkolaborasi dengan artis lain. 6), fungsi vokal harmoni 2 dan *synth vocoder*. 6), *real distortion dan real reverb*. 7), USB audio *playback* dengan perlambatan waktu, pergeseran *pitch*, penghilangan vokal dan fungsi tampilan lirik pada format MP3. 7), Kemampuan tampilan eksternal (Jamalus, 1988:41)

Di beberapa tahun terakhir, alat musik keyboard memang sedang naik pamornya. Itu tidak lepas dari banyaknya pentas organ tunggal yang digandrungi masyarakat sejak tahun 2000-an. Istilah organ tunggal sebetulnya mengacu pada permainan instrument musik organ atau keyboard yang dimainkan oleh seorang musisi saja, akan tetapi mampu menghasilkan kombinasi musik yang lengkap. Contohnya band, keroncong, dangdut, campursari, dan bahkan mirip orchestra (Jamalus, 1988:41)

Menurut Soewito (1996 : 725), keyboard adalah bagian dari alat musik atau komponen alat musik berupa sederet tuts atau sederet papan tangga nada

berwarna putih dan hitam yang juga merupakan bagian dari piano dan organ. Namun keyboard sudah dilengkapi dengan fasilitas suara instrument musik yang beragam, sehingga tidak membutuhkan tuts yang banyak. Alat musik keyboard memang diciptakan untuk meniru suara piano, akan tetapi harganya lebih terjangkau.

Kebanyakan keyboard sudah dilengkapi dengan fitur irama pengiring untuk membantu pemain pemula memainkan musik dengan tempo yang tepat, sehingga kita tidak akan kesulitan mencari irama dan memainkannya. Selain itu keyboard juga memiliki banyak tipe suara. Jadi bisa dipakai juga untuk mengganti instrument musik yang dibutuhkan tanpa harus memiliki alatnya. Misalnya kita memerlukan suara biola kita cukup menekan salah satu pilihan suara di papan keyboard. Berdasarkan fungsinya keyboard memiliki tiga jenis : Yaitu Keyboard monotimbral, keyboard multitimbral, dan keyboard accompaniment (Sopyan, 2012:30)

2.5.1 Keyboard monotimbral

Keyboard monotimbral hanya dapat menghasilkan satu suara instrument saja dalam sekali waktu. Walaupun keyboard tersebut memiliki banyak macam suara yang bisa dihasilkan. Misalnya yang keluar hanya piano saja, flute saja, atau hanya gitar saja. Keyboard ini umumnya digunakan pada kalangan profesional, seperti band atau bisnis rekaman. Hal ini mengingat keyboard jenis ini memiliki kualitas suara yang bagus (Sopyan, 2012:33)

2.5.2 Keyboard Multimbral

Keyboard Multimbral adalah keyboard yang bisa menghasilkan lebih dari satu macam suara instrument musik dalam waktu bersamaan. Misalnya suara piano, gitar, flute dan drum bisa berbunyi secara bersama-sama. Keyboard ini cocok untuk penggarapan aransemen. Keyboard ini sering digunakan dalam kegiatan rekaman (Sopyan, 2012:35)

2.5.3 Keyboard Accompaniment

Keyboard Accompaniment atau yang lebih dikenal sebagai keyboard iringan, adalah keyboard yang sering digunakan untuk mengiringi atau dimainkan secara langsung. Keyboard ini termasuk keyboard multitimbral yang memungkinkan kita untuk memainkan beberapa macam suara instrument musik secara langsung. Jenis keyboard ini yang paling banyak diminati karena selain efektif penggunaannya, harganya pun bervariasi (Sopyan, 2012:36)

2.6 Bagian-bagian keyboard

Berikut ini merupakan beberapa bagian dari keyboard yang wajib diketahui

- a) Tombol *power on/off*, tombol ini berfungsi untuk menyalakan dan mematikan keyboard.
- b) Volume, bagian ini mempunyai fungsi untuk memperbesar dan memperkecil volume suara yang keluar pada keyboard.

- c) *Start/stop*, digunakan untuk memulai dan menghentikan rhythm/irama musik .
- d) *Sync*, dapat kita gunakan untuk mengatur agar melodi lagu bisa dimulai bersamaan dengan rhythm.
- e) *Rhythm*, tombol ini digunakan untuk memilih jenis irama musik yang akan dimainkan, misalnya waltz, bossanova, rhumba, dan lain sebagainya.
- f) *ACMP*, adalah tombol yang digunakan untuk menyinkronkan *chord* dengan *style* yang dipilih, sehingga drum set dan instrument lainnya ikut berbunyi sesuai dengan akor.
- g) *Voice*, adalah tombol untuk memilih suara alat musik yang digunakan.
- h) *Tempo*, adalah tombol untuk mengatur kecepatan ketukan.
- i) *Sustain*, adalah untuk memperpanjang bunyi *instrument*.
- j) *Transpose*, merupakan fitur untuk menaikkan atau menurunkan nada tanpa memindahkan posisi jari.
- k) Tombol *intro/ending*, tombol ini digunakan dengan cara menekan tombol tersebut untuk mengawali permainan keyboard dengan aransemen intro yang sudah ada dari masing-masing irama pada keyboard. Selain itu, tombol ini juga bisa berfungsi sebagai tombol *ending*, yaitu untuk menutup lagu. Pada jenis keyboard tertentu, intro dan *ending* ditempatkan pada tombol yang berbeda, tetapi

fungsinya tetap sama. Fungsi intro untuk awal lagu dan ending untuk akhir lagu.

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan metode kualitatif. Menurut Moleong (2011:6) bahwa, “Penelitian kualitatif adalah penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian misalnya perilaku, persepsi, motivasi, tindakan dan lain-lain secara holistik dan dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa, pada suatu konteks khusus yang alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode alamiah”.

3.2 Sumber Data

Dalam pengumpulan data, sumber data menjadi acuan dalam kualitas hasil dari penelitian. Dalam penelitian ini, penulis melakukan pengumpulan data primer dan data sekunder. Penulis mengumpulkan data-data sekunder mulai dari buku-buku, skripsi, artikel, jurnal, dan internet yang berkaitan dengan karya ilmiah penulis. Sementara data primer, penulis terjun ke lapangan untuk melihat secara langsung prosedur pembuatan *minus one* yang diadakan oleh *Show Box Production* di Kota Medan.

3.3 Subjek dan Objek Penelitian

Suharsimi Arikonto (2016:26) menyatakan bahwa, “Benda, hal atau orang tempat data untuk variabel penelitian melekat dan yang dipermasalahkan”. Dalam sebuah penelitian, subjek penelitian mempunyai peran yang sangat

strategis karena pada subjek penelitian itulah data tentang variabel yang peneliti amati. Pada penelitian ini yang menjadi subjek peneliti adalah *Show Box Production* di Kota Medan. Adapun yang menjadi objek penelitian adalah prosedur pembuatan minus one.

3.4 Tempat dan Waktu Penelitian

Tempat penelitian dilaksanakan di *Show Box Production* beralamat di Gang Nusa Indah, Dwi Kora, Kota Medan Sumatera Utara. Penelitian awal penulis akan dilaksanakan pada bulan Juli hingga Agustus 2019.

3.5 Metode Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data kualitatif merupakan landasan awal dalam penelitian, karena tujuan penelitian adalah untuk mendapatkan data. Untuk melengkapi data yang dibutuhkan, penulis melakukan langkah pengumpulan data seperti observasi, dokumentasi, studi pustaka dan wawancara.

3.5.1 Studi Kepustakaan

Langkah awal yang dilakukan penulis adalah mencari data-data yang berkaitan dengan judul dan sekaligus melakukan pendekatan terhadap objek yang akan diteliti. Sebagai sumber pendukung tulisan, penulis membaca buku-buku yang berhubungan dengan topik permasalahan. Namun, penulis juga mengalami kesulitan karena keterbatasan buku yang sesuai dengan objek penelitian. Salah satu sumber utama yang sangat penting dari penelitian adalah observasi terhadap

objek atau acara yang diteliti melalui observasi langsung terhadap pertunjukan musik yang bersangkutan dengan topik yang akan diteliti.

3.5.2 Pengamatan/Observasi

Sugiyono (2011:145) menyatakan bahwa, “Observasi merupakan suatu proses yang kompleks, suatu proses tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis”. Selama memperoleh data yang dibutuhkan, penulis melakukan studi lapangan dengan cara melakukan observasi langsung melalui pendekatan terhadap objek dan subjek penelitian. Selama observasi penulis mengamati keadaan dan mengabadikannya melalui pengambilan gambar atau foto dan video sebagai pendukung data.

3.5.3 Wawancara

Wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data bertujuan untuk mendapatkan informasi dan data-data yang diperlukan dalam penelitian dengan cara mewawancarai narasumber.

Dalam penelitian ini, penulis mewawancarai narasumber yang paham tentang musik minus one yaitu pemilik *Show Box Production* itu sendiri.

3.5.4 Dokumentasi

Selain memperoleh data-data tertulis dalam penelitian, data dokumentasi merupakan hal yang penting agar data lebih akurat bahwa peristiwa itu pernah

dilaksanakan. Adapun bentuk dokumentasinya yaitu berbentuk foto dan video karena keseluruhan data akan dituangkan dalam penulisan disertai dokumentasi yang memuat segala bentuk pengumpulan data dalam penelitian ini.

3.6 Metode Analisis Data

Untuk mengelola data penelitian maka seorang peneliti harus melakukan teknik analisis data. Analisis data harus dilakukan sejak awal sebelum memasuki lapangan dan setelah selesai dari lapangan. Menurut Sugiyono (dalam Dolok Saribu 2017:22), analisis data dalam penelitian kualitatif dilakukan pada saat pengumpulan data berlangsung dan setelah selesai pengumpulan data dalam periode tertentu. Pada saat wawancara, peneliti sudah melakukan analisis terhadap jawaban dari narasumber. Bila jawaban dari hasil wawancara tidak memuaskan, maka peneliti akan melanjutkan pertanyaan yang lain hingga menemukan jawaban yang sesuai dengan data yang dicari. Analisis dilakukan sesuai fakta untuk membahas proses pembuatan minus one di *Show Box Production* Medan.