

**STUDI PENCAMPURAN GENRE MUSIK
DANGDUT-REGGAE PADA KELOMPOK
MUSIK SAVANA KARANGANYAR**

Skripsi



Oleh

**Wahyu Budi Susilo
09112107**

**FAKULTAS SENI PERTUNJUKAN
INSTITUT SENI INDONESIA
SURAKARTA
2018**

STUDI PENCAMPURAN GENRE MUSIK DANGDUT-REGGAE PADA KELOMPOK MUSIK SAVANA KARANGANYAR

Skripsi

Untuk memenuhi salah satu syarat
Guna mencapai derajat Sarjana S-1
Jurusan Etnomusikologi



Oleh

Wahyu Budi Susilo
09112107

**FAKULTAS SENI PERTUNJUKAN
INSTITUT SENI INDONESIA
SURAKARTA
2018**

PENGESAHAN

Skripsi

**STUDI PENCAMPURAN GENRE MUSIK
DANGDUT-REGGAE PADA KELOMPOK MUSIK
SAVANA KARANGANYAR**

yang disusun oleh

**Wahyu Budi Susilo
NIM 09112107**

Telah dipertahankan di depan dewan penguji
pada tanggal 26 Januari 2018.

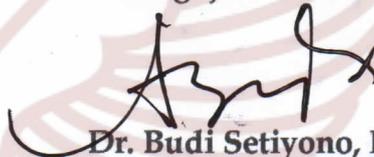
Susunan Dewan Penguji

Ketua Penguji,



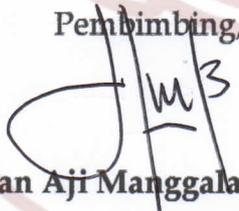
Dr. Rasita Satriana, S. Kar., M.Sn.

Penguji Utama,



Dr. Budi Setiyono, M.Si.

Pembimbing,



Bondan Aji Manggala, S.Sn., M.Sn.

Skripsi ini telah diterima
Sebagai salah satu syarat mencapai drajat Sarjana S-1
pada Institut Seni Indonesia (ISI) Surakarta

Surakarta, 26 Januari 2018
Dekan Fakultas Seni Pertunjukan,



Dr. Sugeng Nugroho, S.Kar., M.Sn.

NIP196509141990111001

PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan kepada kedua orang tua yang paling berjasa dalam kehidupan saya hingga saat ini. Skripsi ini juga dipersembahkan kepada Jurusan Etnomusikologi, Fakultas Seni Pertunjukan dan juga Institut Seni Indonesia (ISI) Surakarta. Tidak lupa skripsi ini saya tujukan kepada kedua orang tuaku Agus Siswanto dan Endang Darmastuti, Spd. Kepada adik-adiku tercinta, Yanuar Arifin, Spd., dan Febi SetyaBudi, dan keluarga besar saya. Serta teman-teman etnomusikologi angkatan 2009. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi pembaca.

MOTTO

“Mulailah dari mana anda berada, gunakan apa yang anda miliki, dan lakukan yang anda bisa”

“Hidup tidak bisa diulang, maka bernilaianlah dalam hidup”

PERNYATAAN

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama : Wahyu Budi Susilo
Tempat, Tgl Lahir : Surakarta, 28 November 1989
NIM : 09112107
Program Studi : S1 Etnomusikologi
Fakultas : Seni Pertunjukan
Alamat : Kidul Pasar Laweyan Rt.04, Rw.01, Surakarta

Menyatakan bahwa :

1. Skripsi saya dengan judul "Studi Percampuran Genre Musik Dangdut-Reggae Pada Kelompok Musik Savana Karanganyar" merupakan hasil penelitian yang benar-benar tidak terdapat duplikasi karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di perguruan tinggi manapun, tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, dan saya tidak melakukan plagiasi atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku dalam masyarakat akademik.
2. Bagi perkembangan ilmu pengetahuan saya menyetujui karya tersebut dipublikasikan dalam media yang dikelola oleh ISI Surakarta untuk kepentingan akademik sesuai dengan Undang-Undang Hak Cipta Republik Indonesia.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dengan penuh rasa tanggungjawab atas segala akibat hukum.

Surakarta, 26 Januari 2018



Penulis

Wahyu Budi Susilo

ABSTRAK

Skripsi dengan judul “Studi Pencampuran Genre Musik Dangdut-Reggae Pada Kelompok Musik Savana Karanganyar” merupakan kajian yang difokuskan pada persoalan fenomena pencampuran genre musik. Kasus pencampuran genre musik dangdut-*reggae* yang dilakukan oleh kelompok Savana Karanganyar menjadi obyek kajian. Penelitian ini merupakan hasil penjelasan tentang (1) bentuk pencampuran genre musik dangdut-*reggae* yang dilakukan kelompok Savana Karanganyar, baik dari sisi musikal maupun sajian pertunjukan. Dan (2) memberikan pengetahuan mengenai gejala yang mengawali proses terjadinya pencampuran serta gejala yang muncul setelah produk pencampuran musik ini diapresiasi masyarakat.

Asumsi yang diajukan dalam penelitian ini adalah bahwa fenomena pencampuran ini tidak hanya didasari oleh kepentingan kreatif musik saja, tetapi juga berhubungan dengan kepentingan yang lain terutama strategi pemasaran musik dangdut. Tujuannya adalah mendongkrak popularitas kelompok musik, artis, atau pencipta lagu guna meraup keuntungan finansial yang lebih banyak.

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif, pengumpulan data dilakukan melalui wawancara, pengamatan, studi pustaka, dan perekaman audio. Analisis data dilakukan dengan mengurai dan menginterpretasi data, hasil uraian dan interpretasi tersebut kemudian ditarik kesimpulan. Pengolahan data dilakukan dengan tetap berlandaskan kepada landasan konseptual yang telah diajukan yakni dengan mempertimbangkan aspek kreasi musik dan berpijak pula pada material lagu yang dicampur yakni musik dangdut dan musik *reggae*.

Kesimpulan dari penelitian ini adalah bahwa (1) bentuk percampuran genre musik dangdut-*reggae* dilakukan dengan mencampur tiga aspek yaitu (a) melakukan pencampuran instrumen musik dangdut dengan *reggae*, (b) elemen-elemen musikal yang digarap melalui pendekatan pembuatan struktur musik baru, dan (c) atribut pertunjukan yang juga memadukan elemen visual identitas dangdut dan *reggae*. Adapun kesimpulan kedua (2) mengenai faktor yang melatarbelakangi kelompok dangdut-*reggae* Savana melakukan percampuran adalah (a) adanya peluang mencampur musik dari potensi pelaku musik dangdut kelompok Savana yang adaptif terhadap pencampuran genre musik lain. (b) dorongan untuk mendapatkan segmen penggemar baru, dan (c) Upaya kelompok Savana untuk membentuk identitas kelompok musik dangdut yang berbeda dengan yang lain.

Kata Kunci: Pencampuran Genre Musik, Musik Dangdut, Musik Reggae,

KATA PENGANTAR

Puji syukur dihaturkan kepada Allah SWT yang sudah melimpahkan rahmat hidayah-Nya, sehingga skripsi diberi judul “Studi Pencampuran Genre Musik Dangdut-Reggae Pada Kelompok Musik Savana Karanganyar“. dapat terselesaikan. Penulis mengucapkan banyak terimakasih kepada pihak-pihak terkait dalam membantu, mendorong terselesaikannya penulisan:

1. Bapak Bondan Aji Manggala, S.Sn., M.Sn selaku pembimbing skripsi dan yang telah memberikan bimbingan, arahan hingga, skripsi ini dapat diselesaikan.
2. Bapak Dr. Rasita Satriana, S.kar., M.Sn selaku Ketua Jurusan Etnomusikologi, yang memberikan kelonggaran pelayanan hingga penelitian ini dapat dituntaskan.
3. Narasumber Gufron, Sutarno, Oky, Frendi dan Rehan yang telah memberikan data penelitian ini.
4. Bapak dan Ibu dosen Jurusan Etnomusikologi yang telah memberikan ilmu selama penulis menimba ilmu di Institut Seni Indonesia (ISI) Surakarta.

5. Bapak, Ibu dan seluruh keluarga yang telah memberikan motivasi dan biaya dalam menempuh pendidikan.
6. Semua pihak yang tidak dapat kami sebutkan satu persatu juga kami ucapkan terima kasih atas segala bantuannya dalam proses penelitian ini. Semoga semua bantuan yang diberikan mendapat imbalan setimpal dari Tuhan maha pemurah.

Penulis menyadari bahwa, skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, penulis mengharap kritik, saran dari berbagai pihak untuk kesempurnaan skripsi ini.

Surakarta, 26 Januari 2018

Penulis



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERNYATAAN	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iv
MOTTO	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR DAN TABEL	xii
BAB I : PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	8
C. Tujuan Penelitian	9
D. Manfaat Penelitian	9
E. Tinjauan Pustaka	10

F. Landasan Konseptual	16
G. Metode Penelitian	20
1. Teknik Pengumpulan Data	20
a. Wawancara	21
b. Pengamatan	22
c. Studi Pustaka	23
d. Perekaman Audio	23
2. Teknik Analisis Data	24
H. Sistematika Penulisan	27
BAB II: SEJARAH KELOMPOK MUSIK DANGDUT REGGAE SAVANA	29
A. Gufron Sebagai Sosok Penggagas Berdirinya Kelompok Musik Dangdut Reggae Savana	29
B. Riwayat Perjalanan Savana Sebagai Kelompok Musik Dandut Reggae	32
C. Popularitas Kelompok Musik Dangdut Reggae Savana	34
D. Proses Percampuran Musik Dangdut dan Musik Reggae	39
BAB III: DESKRIPSI BENTUK MUSIK DAN PERTUNJUKAN DANGDUT-REGGAE KELOMPOK SAVANA	41
A. Instrumentasi Musik Dangdut-Reggae Savana	41
B. Bentuk Musik Dangdut Reggae Savana	47
C. Bentuk Pertunjukan Dangdut Reggae Savana	76

1. Atribut Pemain Musik	76
2. Urutan Sajian Pertunjukan	79
3. Atmosfir Pertunjukan (Penonton dan Atributnya).	79
BAB IV: FENOMENA PENCAMPURAN MUSIK DANGDUT- REGGAE OLEH KELOMPOK MUSIK SAVANA	85
A. Fenomena Musikal: Karakteristik musik dangdut yang terbuka terhadap masuknya genre lain	85
B. Fenomena Industri Musik : Upaya Mencampur Genre Musik untuk Memperoleh Segmen Penggemar Baru	89
C. Fenomena Idealisme Bermusik : Mencampur Genre Musik Sebagai Upaya Menyempurnakan Idealisme Aliran Musik	96
BAB V: KESIMPULAN	101
KEPUSTAKAAN	104
BIODATA PENULIS	106

DAFTAR TABEL, BAGAN DAN GAMBAR

	Hlm
Bagan 1. Perwujudan Percampuran Musik Dangdut Reggae Kelompok Musik Savana	19
Bagan 2. Analisis Model Interaktif Dikembangkan oleh Milles dan Huberman (1992: 62)	25
Gambar 1. Jejaring Sosial Sebagai Sarana Komunikasi Antara Penggemar dengan Kelompok Musik Dangdut Reggae Savana	38
Bagan 3. Instrumentasi Musik Dangdut Reggae Savana	44
Tabel 1. Data Foto Instrumentasi Musik Kelompok Musik Savana	45
Tabel 2. Bentuk Lagu dan Pembagian Birama Pada Lagu Berjudul “Kangen”	56
Gambar 2. Atribut Ikonik Musik Reggae Bob Marley Melekat Pada Pakaian yang Digunakan Pemain Musik Dangdut Reggae Savana serta Alat Musik yang diberikan Citra Warna yang Identik dengan Pendukung Musik Reggae	78
Gambar 3. Penyanyi Kelompok Dangdut Reggae Savana Melayani Permintaan Tanda Tangan dari Penggemar	81
Gambar 4. Atribut Pendukung Kelompok Dangdut Reggae Savana	82
Bagan 4. Upaya Kelompok Savana dalam Mencampur Genre Musik untuk Memperoleh Segmen Penggemar Baru	91
Bagan 5. Peran Teknologi Perekaman Musik, Teknologi Media Penyiaran, dan Teknologi Media Komunikasi dalam Pencapaian Dukungan Penggemar Baru Kelompok Savana	95

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pencampuran genre musik merupakan fenomena yang umum pada kehidupan musik di Indonesia. Tidak sedikit musik masa lalu di nusantara yang tumbuh dari hasil pencampuran genre musik, seperti musik Banyumasan yang bersumber dari pencampuran genre musik Jawa dengan Sunda, musik Gambus Melayu Sumatra yang bersumber dari musik Timur tengah dengan irama *folk-music* Melayu, musik Gambang Kromong Betawi hasil pencampuran musik Betawi dengan musik Tionghoa, dan beberapa musik etnik lainnya.

Fenomena ini semakin banyak terjadi di masa kini, baik di kehidupan kreatif musik kontemporer dan terlebih pada perkembangan musik populer Indonesia. Di dunia kekaryaannya musik kontemporer, tindakan mencampur genre musik berkembang menjadi salah satu cara kreatif yang banyak diterapkan oleh komposer. Seperti mencampur musik Jawa dengan musik barat, mencampur musik Jawa dengan musik Bali, mencampur musik Jawa dengan musik Minang, dan lain sebagainya, yang tujuannya untuk menemukan nuansa dan bentuk-bentuk musik baru. Di belantika musik populer di masa ini, tindakan kreatif mencampur genre

musik bahkan menjadi *trend* pendekatan kekaryaan bagi pelaku-pelakunya. Pada genre musik pop sudah banyak terjadi percampuran antara musik pop dan jazz hingga melahirkan genre baru yang disebut pop-jazz, pop dengan rock yang melahirkan genre pop-rock atau kategori pop-alternatif, pencampuran genre musik Hip-hop dengan musik Rock yang menghasilkan Hiprock, pemusik Afro-Amerika mencampur Jazz dengan Blues yang ditambahkan tekanan-tekanan unsur ritme berupa beat sehingga menghasilkan genre baru yang bernama R & B, dan lain sebagainya. Di masa kini fenomena yang serupa juga marak pada kehidupan kreatif musik dangdut.

Dangdut adalah jenis musik yang sudah tidak asing bagi masyarakat Indonesia, karena sangat merakyat sejak jaman berdirinya negara Indonesia. Musik dangdut berakar dari musik Melayu yang mulai berkembang pada tahun 1940. Pada sejarah kelahirannya, musik dangdut sudah menanamkan adanya tindakan kreatif mencampurkan unsur musik. Unsur musik melayu Deli, berpadu dengan Genre musik Qosidah dan Gambus Melayu ditambah dengan pengaruh ritme dari India, membentuk formula genre musik yang akhirnya disebut musik dangdut. Unsur tabuhan gendang pada musik dangdut sangat kuat mencirikan sumbernya yaitu ritme tabla India, kemudian cengkok penyanyi dan harmonisasinya berakar dari ciri vokal Arab yang sudah disteriliasi

vokal melayu (Qosidah) ¹. Proses tersebut merupakan kisah yang diyakini sebagai awal perkembangan genre musik Melayu menjadi dangdut.

Kehadiran musik dangdut di Indonesia cukup populer, musik ini bahkan tidak dapat terlepas dari masyarakat pencintanya. Musik dangdut juga merupakan bahasa untuk mengekspresikan keinginan-keinginan, bahkan mengungkapkan kondisi sosial masyarakat. Musik dangdut sangat dekat dengan rakyat, selain alunan musiknya yang menyenangkan untuk bergoyang, teks dari lagu dangdut, kadang juga menceritakan kisah atau cerita-cerita kehidupan masyarakat. Populernya musik dangdut di tengah-tengah masyarakat menjadikan jenis musik ini semakin dekat di hati masyarakat.

Pada perkembangan selanjutnya, musik dangdut semakin menunjukkan keterbukaannya mencampur berbagai genre musik sebagai inovasi. Menurut pengamatan, musik dangdut merupakan genre yang paling banyak melakukan percampuran genre musik. Fakta ini juga dapat menunjukkan bahwa, secara musikal genre musik dangdut memiliki keistimewaan dalam menerima unsur dan genre musik yang berbeda untuk dikombinasikan ke dalam musik dangdut. Pada awal tahun 1968 produk-produk inovasi percampuran musik dangdut sudah banyak dijumpai, seperti mencampur musik Bollywood oleh Ellya Kadham pada

¹ Periksa <http://www.portalsejarah.com/sejarah-dan-perkembangan-musik-dangdut-di-Indonesia.html>. dan <https://id.m.wikipedia.org/wiki/Dangdut>

lagunya “Boneka India”, dan mencampur genre musik *rock* oleh Rhoma Irama ke dalam musik dangdut². Selain mencampur unsur-unsur musik populer, banyak pelaku yang juga mencoba mencampur musik dangdut untuk disenyawakan dengan unsur-unsur musik tradisional ‘*pop*’, kemudian hasilnya sering dinamakan dengan genre musik campursari yang awalnya di pelopori oleh Mantos dan pada perkembangannya turut dikenalkan pula oleh Didi Kempot.

Mencampur genre musik di dalam kehidupan kreatif pelaku musik dangdut, tidak hanya terjadi pada skala musik industri besar (mayor label) di Indonesia tapi juga di lingkup musik dangdut lokal yang hidup di daerah-daerah. Fenomena Campursari misalnya, itu muncul dari lingkup pelaku musik dangdut lokal di Jawa Tengah. Begitu juga dengan yang terjadi di Banyuwangi, musik tradisional ‘*pop*’ yang kuat di daerah tersebut akhirnya mempengaruhi kreativitas penciptaan lagu-lagu dangdut dengan mencampurkan kekuatan ‘*pop*’ Banyuwangi. Di pesisir utara Jawa Tengah (Purwodadi, Jepara, Kudus, Demak), juga marak pencampuran genre musik *house music* dipadukan dengan kendang Jaipong pada penggarapan aransemen lagu-lagu dangdut. Fenomena mencampur musik semacam ini juga terjadi di daerah-daerah lain di wilayah Indonesia.

² Periksa <https://id.m.wikipedia.org/wiki/Dangdut>

Pencampuran musik pada dangdut terkadang tidak hanya sekedar didasari oleh kepentingan kreatif musik saja, tetapi juga mengait pada kepentingan yang lain terutama strategi pemasaran musik dangdut, yang tujuannya mendongkrak popularitas kelompok musik, artis, atau pencipta lagu guna meraup keuntungan finansial yang lebih banyak. Munculnya produk-produk kreatif dari hasil mencampur genre musik umumnya akan menyita perhatian publik pecinta dangdut, yang kemudian menumbuhkan *trend* selera baru dan penggemar-penggemar baru dari nuansa musik dangdut yang berbeda tersebut. Setelah mendapatkan penggemar baru, maka kelompok musik, artis, maupun pencipta lagu (hasil pencampuran genre) tersebut akan banyak mendapat keuntungan. Oleh karena itulah, kreativitas mencampur genre musik oleh pelaku musik dangdut menjadi perilaku yang disengaja dalam konteks kerja industri musik.

Belum lama ini, dimulai sekitar tahun 2000-an, belantika musik dangdut lokal di wilayah Surakarta dan sekitarnya digemparkan dengan munculnya genre musik "dangdut-reggae" oleh kelompok musik dangdut Savana dari Karanganyar. Kelompok musik ini melakukan *re-aransemen* lagu-lagu *reggae* karya Tony Q dengan pendekatan musik dangdut. Selain itu kelompok ini juga mencipta lagu-lagu baru dengan genre musik dangdut-reggae. Yang menarik, karya kelompok musik Savana ini mendapat apresiasi yang besar dari publik pecinta musik dangdut dan

juga pecinta musik *reggae*. Karya-karya musik kelompok ini direkam secara mandiri dan laris penjualannya pada publik. Kelompok ini juga laris mengisi panggung-panggung hiburan di wilayah Surakarta dan sekitarnya. Seakan-akan kelompok Savana menjadi idola baru bagi publik pecinta dangdut di Surakarta.

Gufon adalah pimpinan dari kelompok musik dangdut Savana yang didirikannya di Karanganyar. Kelompok musik ini berdiri pada tahun 2000, tetapi diawal pendiriannya belum memiliki gagasan mencampurkan genre musik dangdut-*reggae*. Munculnya gagasan mencampur musik dangdut-*reggae* oleh kelompok musik Savana ini tidak dapat terlepas dari kreativitas bermusik kelompok ini dan faktor-faktor relasinya dengan orang-orang yang berkecimpung di dunia musik *reggae* di wilayah Surakarta. Proses sosialisasi Gufon sebagai pemilik kelompok musik dengan pelaku-pelaku musik *reggae* menjadi hal paling penting yang mempengaruhi munculnya ide mencampur genre musik dangdut-*reggae*. Hal ini ditegaskan oleh Raden, menurutnya musik dalam hubungannya dengan manusia mampu menciptakan jalinan integratif dan relasional yang menjadi inti dari proses sosialisasi manusia itu sendiri (Raden, 1995: 170).

Selain memiliki hubungan baik dengan pelaku-pelaku musik *reggae* di wilayah Surakarta, Gufon juga memiliki hubungan dekat dengan Tony

Q³. Hubungan dekat antara Gufron dan Tony Q tersebut terlihat dari banyak lagu-lagu karya Tony Q di aransemen ulang ke dalam genre musik dangdut-*reggae* oleh Gufron dan kawan-kawannya di kelompok musik Savana⁴. Tony Q merupakan orang yang sedikit banyak memberikan pengaruh atas eksistensi kelompok musik Savana dalam bermusik. Eksistensi tersebut dapat terus terjaga sejalan dengan diberikannya dukungan oleh para pecinta dangdut-*reggae* yang tersebar di berbagai wilayah di Surakarta, seperti Sragen, Karanganyar, Sukoharjo dan Boyolali. Disinyalir, hubungan dekat antara Gufron dengan Tony Q dalam kasus penciptaan genre dangdut-*reggae* merupakan sebuah kerjasama manajerial industri musik dalam upaya mencari keuntungan yang sehat antara kedua belah pihak.

Selain sebagai strategi manajerial, popularitas kelompok musik Savana juga dipengaruhi dari kemampuan kreatifnya yang baik dalam memadukan musik dangdut dengan musik *reggae*. Kreativitas yang dimaksud dalam hal ini adalah upaya yang dilakukan secara sistematis guna memunculkan sesuatu yang baru yakni dengan mempelajari karya

³ Tony Q (read: *qiu*) Tokoh *reggae* Indonesia asal Yogyakarta. Tony Q adalah seorang penyanyi Indonesia beraliran *reggae* yang telah aktif sejak tahun 1989. Dia bersama grup musiknya Rastafara memopulerkan istilah *rambut gimbal* di Indonesia lewat lagu dengan judul yang sama pada tahun 1996.

⁴ Banyak lagu Tony Q yang dimainkan oleh kelompok musik Savana. Namun, hanya lagu berjudul "Kangen" karya Tony Q yang dipilih oleh kelompok musik Savana untuk direkam dan disebarluaskan ke publik. Melalui rekaman lagu "Kangen" yang di re-aransemen inilah kelompok musik Savana terdongkrak popularitasnya secara 'dasyat' di wilayah Surakarta.

cipta yang sudah ada sebelumnya, dan kemudian digunakan untuk memperbaharainya kembali (Sternberg, 1999: 3). Upaya sistematis mengandung pengertian, usaha yang dilakukan oleh pemain musik secara terencana agar tujuan untuk mendapatkan sajian musik dangdut-*reggae* dapat terwujud dengan baik.

Berpijak pada latar belakang di atas, tampak bahwa tindakan kreatif mencampur genre musik di dalam belantika musik dangdut lokal memiliki kompleksitas permasalahan yang penting untuk dibahas. Tindakan kreatif dalam kasus mencampur genre dangdut-*reggae* rupanya terhubung dengan masalah-masalah strategi industri musik. Selain itu, produk pencampuran musik ini juga menciptakan ciri dari bentuk musik yang khas dari kelompok musik Savana. Adapun kreativitas mencampur musik dangdut-*reggae* oleh kelompok Savana ini juga menciptakan berbagai fenomena baru dari para pencintanya. Berpijak pada latar belakang inilah penelitian ini mengajukan judul "Studi Pencampuran Genre Musik Dangdut-Reggae Pada Kelompok Musik Savana Karanganyar"

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian di atas, maka disusun rumusan masalah sebagai berikut.

1. Bagaimana bentuk pencampuran genre musik dangdut-*reggae* yang dilakukan oleh kelompok Savana Karanganyar?
2. Mengapa kelompok musik dangdut-*reggae* Savana melakukan pencampuran genre musik?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah menjawab rumusan permasalahan yang telah diajukan di atas. Hasil yang diharapkan adalah untuk (1) mengetahui bentuk pencampuran genre musik dangdut-*reggae* yang dilakukan oleh kelompok musik Savana, Karanganyar. Analisis bentuk musik dan sajian pertunjukan yang mendalam dilakukan guna memperoleh fakta-fakta kreativitas mencampur genre yang dilakukan kelompok musik Savana, terutama dalam penciptaan struktur musik yang khas, garap musikalnya, dan bagaimana kelompok ini menempatkan secara proporsional kedua genre yang dicampurkan; (2) mengungkap faktor apa saja yang menjadi latar belakang melakukan pencampuran

genre musik beserta gejala-gejala yang dimunculkan kelompok musik Savana setelah menyebarluaskan karya pencampuran genre musik ini kepada public penggemarnya.

D. Manfaat Penelitian

Meski dalam skala penelitian studi kasus, namun harapan besar dari penelitian ini antara lain adalah mampu memberi kontribusi pengetahuan guna memahami terjadinya fenomena pencampuran genre pada berbagai musik populer di Indonesia. Peneliti menyakini bahwa, tindakan kreatif mencampur genre musik di dunia populer terkait erat dengan metode industri musik yang khas dari Indonesia.

Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat memperkuat kajian-kajian mengenai musik dangdut Indonesia. Harapannya adalah menjadi salah satu bahan rujukan bagi penelitian-penelitian tentang kreativitas di dalam musik dangdut Indonesia. Setidaknya penelitian ini dapat meluaskan wilayah kajian etnomusikologi di ISI Surakarta khususnya di wilayah kajian musik populer Indonesia.

E. Tinjauan Pustaka

Penelitian terhadap musik dangdut dan musik *reggae* telah banyak dilakukan, namun penelitian yang membahas mengenai pencampuran genre musik dangdut-*reggae* belum pernah dilakukan hingga saat ini. Peninjauan terhadap berbagai jenis penelitian dangdut dan *reggae* tetap dilakukan agar dapat diketahui orisinalitas ide penelitian ini, terjaga keabsahan dan keaslian penelitian ini. Setelah dilakukan tinjauan terhadap berbagai pustaka, kiranya beberapa hasil penelitian yang relevan untuk ditinjau adalah sebagai berikut.

Ari Nugroho, penelitian dalam bentuk skripsi berjudul “Dangdutan dalam Adegan Limbukan dan Gara-Gara Pada Pertunjukan Wayang Kulit Purwa Gaya Surakarta”, adalah penelitian yang diajukan pada program studi S-1 Etnomusikologi Jurusan Karawitan, Institut Seni Indonesia Surakarta, tahun 2007. Tujuan penelitian Ari Nugroho adalah untuk mencari jawaban atas tiga pertanyaan pokok: (1) mengapa adegan limbukan dan gara-gara penting dalam pakeliran sekarang; (2) seperti apa proses perwujudannya, sehingga dangdut bisa masuk dalam limbukan dan gara-gara; (3) bagaimana konsep musikal dangdutan yang terdapat dalam karawitan (musik) pakeliran.

Hasil penelitian Ari Nugroho tersebut menunjukkan bahwa dangdut sebagai musik pendukung adegan limbukan dan gara-gara, di

dalamnya terkandung kekuatan untuk menarik massa. Menurutnya, hal tersebut sesuai sifat dasar musik dangdut yang berasal dari seni rakyat pada fase ketiganya telah menjadi bagian seni populer, yang hampir bisa ditemukan di sejumlah wilayah budaya musik Indonesia bahkan mancanegara. Ari Nugroho berpendapat bahwa musik dangdut memiliki sifat sederhana, ringan, serta *easy listening*, sehingga mudah dipahami dan diterima. Kehadirannya seolah menjadi satu kebutuhan, mengingat pakeliran sekarang telah berubah menjadi seni massa, *hits* dan hiburan. Menurut Ari Nugroho, keberadaan adegan limbukan dan gara-gara menjadi penting dalam sebuah pertunjukan wayang. Alasan ini sangat logis mengingat kedua adegan ini, merupakan wadah yang paling netral dan memungkinkan untuk mewadahi jenis musik populer seperti halnya dangdut.

Pernyataan Ari Nugroho bahwa musik dangdut adalah musik yang memiliki sifat terbuka terhadap ruang pertunjukan dan mudah diterima publik, menjadi penting untuk mendukung penelitian kali ini. Salah satu tindakan analisis yang dilakukan dalam penelitian ini adalah mengungkap sifat-sifat musikal dangdut yang memiliki kelebihan untuk terbuka menerima genre musik lain. Hal ini semakin meyakinkan bahwa secara musikal dangdut memiliki berbagai karakter yang terbuka tersebut.

Dewi Dwi Roswati dalam penelitiannya berjenis skripsi berjudul "Perilaku Menghibur Diri Penonton Dangdut Taman Hiburan Takyat

(THR) Sriwedari, Surakarta” tahun 2007 adalah penelitian yang diajukan sebagai tugas akhir Program Studi S-1 Etnomusikologi Jurusan Karawitan Institut Seni Indonesia Surakarta. Penelitian Dewi Dwi Roswati bertujuan untuk mengetahui perilaku menghibur diri penonton dangdut di THR Sriwedari. Menurut Dewi Dwi Roswati, keberadaan perilaku-perilaku menghibur diri penonton dangdut THR Sriwedari menjadi penting untuk dilihat lebih mendalam. Dewi Dwi Roswati beralasan bahwa, perilaku-perilaku tersebut berhubungan secara *causal* dengan eksistensi pertunjukan dalam ruang lingkup THR Sriwedari dan mampu menjadi celah untuk memandang pola kehidupan menghibur diri sebuah kelompok atau kelas masyarakat perkotaan tertentu.

Hasil penelitian Dewi Dwi Roswati menunjukkan bahwa, banyak perilaku menghibur diri penonton yang terjadi pada peristiwa pertunjukan dan hal ini memberikan ruang kebebasan bagi penonton untuk memilih kepuasan akan hiburan yang mereka inginkan. Dewi Dwi Roswati berpendapat, terdapat perilaku menghibur diri penonton yang terjadi karena pengaruh langsung dari pertunjukan seperti *joget*, imajinasi seksual dari erotisme penyanyi, dan perilaku menyimak pertunjukan. Namun, ada juga perilaku menghibur diri dari penonton yang tidak dipengaruhi secara langsung oleh pertunjukan, antara lain bersenang-senang dalam kelompok-kelompok penonton, perkelahian individu atau antar kelompok penonton, kesenangan ketika menjadi bagian dari

kerumunan massa penonton, dan kesenangan-kesenangan menikmati suasana di lingkungan THR Sriwedari. Menurut Dewi Dwi Roswati, semua perilaku tersebut memiliki pencapaian nilai kesenangan yang berbeda-beda. Terdapat nilai kesenangan atau rasa terhibur yang diperoleh karena kebersamaan, melakukan kebebasan bergerak, kesenangan yang berhubungan dengan kebanggaan, rangsangan seksual, dan terhibur karena suasana pertunjukan itu sendiri. Menurut Dewi Dwi Roswati, bagi penonton perilaku-perilaku tersebut merupakan satu hal yang penting karena berhubungan dengan kebutuhan akan hiburan, sehingga pertunjukan dapat mengikat mereka untuk selalu hadir dalam pertunjukan dangdut THR Sriwedari.

Penelitian Dewi Dwi Roswati dapat membuka gambaran faktual mengenai fenomena penonton dangdut yang bisa sangat beragam dan individual perilakunya. Dimungkinkan musik dangdut-*reggae* juga membuka peluang untuk menciptakan perilaku menonton dan dampak-dampak interaksional antara musik dan penonton yang khas, yang kemudian menjadikan produk pencampuran genre musik dangdut-*reggae* sebagai elemen pembentuk fenomena baru bagi penonton yang menggemari kelompok musik Savana.

Imam Taufiq dalam penelitiannya berjenis skripsi berjudul "Band Indie Reggae Samalona Surakarta Kajian Pengelolaan Organisasi dan Kreativitas Musikal" tahun 2012 adalah penelitian yang diajukan sebagai

tugas akhir Program Studi S-1 Etnomusikologi Institut Seni Indonesia Surakarta. Penelitian Imam Taufiq memfokuskan pada aspek pengelolaan organisasi dan kreativitas musikal. Penelitian tersebut bertujuan untuk mengungkap persoalan pengelolaan organisasi *band indie reggae* Samalona serta kreativitas musikal. Imam Taufiq bersumsi bahwa keberadaan *band indie reggae* Samalona dapat mempertahankan eksistensinya di tengah-tengah industri *major label* yang memiliki kekuatan modal besar disebabkan oleh upaya pengembangan ide atau gagasan yang dilakukannya secara intensif. Menurutnya, ide tersebut oleh *band indie reggae* Samalona dimanifestasikan ke dalam sistem pengelolaan organisasi serta kreativitas musikal.

Persoalan mengenai pengelolaan organisasi oleh Imam Taufiq dianalisis dengan mendasarkan pada beberapa unsur yakni *management*, *crew* dan tim artistik. Menurutnya proses kerja pengelolaan organisasi sesungguhnya mampu menjadi pembentuk kesadaran bagi setiap individu yang terlibat di dalam proses kerja kreatif yang dimaksud. Sedangkan pada aspek kreativitas musikal, Imam Taufiq mendasarkan analisisnya pada kemampuan teknis musikal yang dimiliki oleh masing-masing anggota kelompok *band indie reggae Samalona* yakni dengan memperhatikan kepemilikan ide, dan proses penciptaan lagu serta bentuk komposisi.

Hasil yang dicapai dari penelitian Imam Taufiq ini adalah bahwa

perwujudan kehadiran dan kebertahan *band indie reggae Samalona* dalam mempertahankan eksistensinya di tengah-tengah pemodal besar dan di tengah-tengah masyarakat yang dinamis merupakan dampak dari pengelolaan sistem organisasi dan kreativitas musikal yang mereka lakukan dan mereka kelola secara sistematis dan kreatif.

Berpijak pada tinjauan pustaka di atas memberikan gambaran mengenai pembahasan persoalan musik dangdut dan musik *reggae*. Paparan di atas memperlihatkan bahwa penelitian dengan judul “Studi Percampuran Genre Musik Dangdut-Reggae Pada Kelompok Musik Savana Karanganyar” adalah penelitian yang belum pernah dilakukan. Dengan demikian prespektif Fenomena Pencampuran musik dangdut-*reggae* betul-betul menunjukkan keasliannya.

F. Landasan Konseptual

Kehadiran kelompok musik Savana yang terus berkembang dan eksistensinya terus bertahan di wilayah Karanganyar, Surakarta dan sekitarnya, merupakan fenomena budaya musik. Kehadiran dan bertahannya kelompok musik Savana ini tidak dapat terlepas dari masyarakat pendukungnya. Umar Kayam dalam bukunya *Seni, Tradisi dan Masyarakat* mengatakan bahwa kesenian tidak pernah berdiri lepas dari

masyarakat. Sebagai salah satu bagian yang penting dari kebudayaan. Kesenian adalah ungkapan kreativitas dari kebudayaan itu sendiri. Masyarakat yang menyangga kebudayaan –dan dengan demikian juga kesenian–mencipta, memberi peluang untuk bergerak, memelihara, menularkan, mengembangkan untuk kemudian menciptakan kebudayaan baru lagi (1981: 38-39).

Menurut John Storey, musik bagi subkultur tertentu menjadi sebuah cara mengada di dunia. Konsumsi musik digunakan sebagai tanda yang dengannya kaum muda menilai dan dinilai oleh orang lain. Secara tegas ia menjelaskan bahwa selera musikal tertentu yang diperlihatkan subkultur anak muda merupakan wujud tindakan kreasi komunalnya (2007: 129). Pernyataan tersebut memperlihatkan bahwa hadirnya kelompok musik Savana yang menyajikan musik dangdut-*reggae* merupakan perwujudan dari kebutuhan dan selera musik anak muda yang memiliki kegemaran menikmati sajian musik dangdut dan musik *reggae* sekaligus.

Fenomena dangdut-*reggae* menunjukkan bahwa musik memiliki sifat dinamis. Misalnya perubahan-perubahan dalam alat musik yang digunakan dan lagu-lagu yang dibawakan menyebabkan terjadinya perubahan. Selain itu turut pula memberikan pengaruh yang cukup besar terhadap bentuk musik yang disajikan. Perubahan musikal yang terjadi tersebut menurut Kleden akibat adanya transformasi sosial budaya yang

menunjukkan bahwa kebudayaan musik bersifat dinamis (Leo, Kleden, 1994: 88).

Persoalan perubahan bentuk tersebut turut dinyatakan oleh Esten. Menurutnya perkembangan tersebut tidak saja menyangkut masalah hubungan bentuk kesenian itu dengan masyarakatnya, tetapi juga menyangkut masalah perkembangan struktur bentuk kesenian (musik) itu sendiri. Esten berpendapat perubahan struktur sosial dan tata nilai menyebabkan pada satu pihak terjadinya perubahan posisi dan peran bentuk kesenian itu sendiri di dalam masyarakatnya, sementara di pihak lain perubahan-perubahan tersebut juga menyebabkan terjadinya perubahan-perubahan dalam struktur bentuk kesenian (musik) tersebut (Mursal, Esten, 1983: 111).

Perubahan tersebut tentu berbanding lurus terhadap keinginan keberhasilan seni pertunjukan dalam mempertahankan eksistensinya. Menurut Raga Maran, keberhasilan suatu kelompok pertunjukan dianggap berhasil manakala mereka secara kreatif berhasil menghentikan konvensi-konvensi yang ada, yakni dengan menghasilkan kreasi-kreasi baru yang berbeda dengan kreasi-kreasi sebelumnya. Menurutnya, kreativitas hanya dapat berkembang di dalam konteks sosial budaya tertentu (2000: 102). Kreativitas dalam hal ini dapat dipahami pula sebagai hasil pengalaman-pengalaman musikal yang dimiliki oleh setiap individu dalam melakukan proses karya. Menurut Supriadi, kreativitas

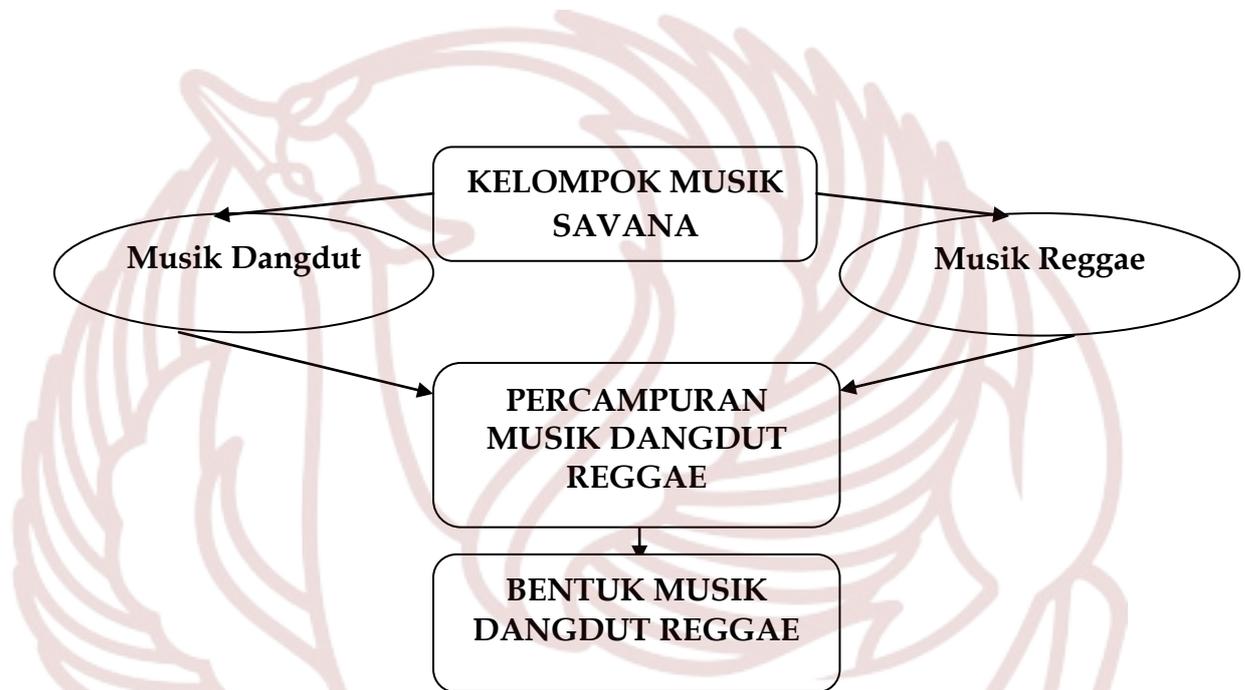
mengandung pengertian kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya (1994: 9).

Kelompok musik dangdut-*reggae* Savana dalam konteks ini adalah kelompok musik yang secara aktif melakukan kreativitas dengan membuat kreasi baru yakni dengan jalan melakukan percampuran dua genre musik yang berbeda, musik dangdut dan *reggae* yang disatukan dalam satu karya lagu. Fenomena atas realitas tersebut relevan dan kontekstual dengan pernyataan Rafael Raga Maran serta Supriadi di atas. Hasil yang dicapai dari upaya mencampur dua genre musik yang berbeda dan meng-kreasi-nya mampu memunculkan bentuk baru bernama dangdut-*reggae*.

Bentuk musik tersebut selanjutnya menjadi kajian dalam penelitian ini. Adapun pemahaman bentuk musik dalam konteks ini adalah kerangka musikal sebagaimana halnya kerangka bagi makhluk hidup sehingga sangat besar peranannya bagi suatu karya musik. Selain itu bentuk dapat didefinisikan sebagai suatu kesatuan ide-ide musikal yang mencakup melodi, ritme, dan harmoni (Muttaqin, 2008, 114).

Muttaqin lebih lanjut memandang bahwa bentuk musik sebagai suatu keseluruhan yang umumnya tersusun dari potongan-potongan yang teratur dan simetris (2008, 113). Pengertian dasar atas bentuk tersebut selanjutnya digunakan untuk melihat secara konstruktif bentuk

musik Savana yang menjadikan musiknya dikenal sebagai dangdut-*reggae*. Penjelasan tersebut apabila diwujudkan dalam bentuk model akan terlihat seperti berikut ini.



Bagan 1. Perwujudan Percampuran Musik Dangdut-Reggae Kelompok Musik Savana

F. Metode Penelitian

Penelitian ini adalah penelitian kualitatif. Metode yang digunakan untuk menjawab rumusan masalah di depan adalah dengan menggunakan metode deskriptif analitis dan interpretatif. Data kualitatif merupakan sumber dari deskripsi yang luas, serta menjelaskan proses yang terjadi dalam lingkup kebudayaan setempat. Melalui pengumpulan data

kualitatif alur peristiwa secara kronologis dapat dipahami dan dimengerti. Selain itu data kualitatif mampu membimbing peneliti untuk memperoleh penemuan-penemuan yang tak terduga sebelumnya serta dapat membentuk kerangka teoritis baru (Milles, Matthew B. Huberman, 1992: 2).

Berdasarkan pandangan Milles dan Huberman di atas, peneliti harus merencanakan, mengumpulkan data, menganalisis, menafsir, dan melaporkan hasilnya dalam bentuk laporan penelitian. Sedangkan untuk tujuan tersebut peneliti harus melakukan penyusunan metode penelitian secara sistematis, di antaranya adalah berikut ini.

1. Teknik Pengumpulan Data

Langkah-langkah yang dilakukan untuk menjawab rumusan masalah di awal yakni mengumpulkan data yang relevan dengan sasaran penelitian. Adapun cara yang digunakan meliputi wawancara, pengamatan, studi pustaka, dan perekaman audio.

a. Wawancara

Wawancara adalah langkah utama dan mendasar dalam memperoleh data secara langsung di lapangan. Keterampilan menangkap informasi yang diberikan narasumber menjadi hal mutlak yang harus dilakukan. Wawancara ditujukan kepada narasumber yang terdiri dari pemain musik kelompok Savana beserta pemimpinnya dalam konteks ini

adalah Gufron. Selain itu wawancara juga ditujukan pada *fans* atau pendukung kelompok musik Savana yang ditentukan secara acak.

Adapun pemain musik yang diwawancarai adalah (1) Sutarno dan Oky sebagai pemain gitar, yang diperoleh dari narasumber ini adalah berupa data-data mengenai bentuk sajian permainan gitar; (2) Fredi dan Rehan sebagai pemain jimbe, melalui narasumber ini diperoleh data-data mengenai teknik dan tempo permainan jimbe; (3) Gufron dan Anas sebagai pemain keyboard, data yang digali dari narasumber ini adalah bentuk permainan alat musik keyboard.

Peneliti menggunakan teknik wawancara tidak formal, mengingat wawancara yang dilakukan antara peneliti dan narasumber dilakukan di tempat kediaman atau di rumah yang bersangkutan atau bahkan di saat latihan selesai. Pertimbangan yang digunakan ketika menggunakan wawancara tidak formal adalah untuk membangun keakraban antara peneliti dengan narasumber. Teknik ini dimungkinkan dapat memberi peluang bagi peneliti untuk mengembangkan pertanyaan secara lebih luas sehingga informasi yang diberikan narasumber juga lebih dapat mendalam. Pelaksanaan wawancara menggunakan pilihan bahasa campuran yaitu bahasa Jawa dan bahasa Indonesia. Adapun alat rekam yang digunakan untuk wawancara adalah seperangkat *MP4 digital*, alat tulis dan *handycam*.

b. Pengamatan

Pengamatan dilakukan guna melakukan pendekatan secara langsung terhadap persoalan atau masalah yang telah ditentukan. Teknik pengamatan dilakukan secara langsung terhadap obyek yang diteliti, hal ini dilakukan guna mendapatkan data atau informasi yang tidak dapat diperoleh melalui wawancara. Sasaran pengamatan tersebut antara lain pada saat latihan dan pementasan. Pengamatan yang dilakukan peneliti saat berlangsungnya latihan antara lain tingkah laku pemain, proses berlatih, penerapan pola-pola permainan sampai pada kesiapan mereka dalam pementasan. Sedangkan pengamatan saat berlangsungnya pementasan antara lain respon penikmat musik saat berlangsungnya pementasan. Selain melakukan pengamatan di dalam konteks ini para pelaku atau pemain, peneliti juga melakukan pengamatan terhadap masyarakat pendukung yang menjadi penikmat musik dangdut-*reggae*.

Pola pengamatan ini membantu untuk memperjelas persoalan bentuk musik dangdut-*reggae* yang menjadi fokus kajian dalam penelitian ini. Proses pengamatan dalam hal ini menjadi sarana untuk mengaitkan berbagai temuan dengan hasil wawancara narasumber primer, dengan cara ini dimungkinkan dapat digali informasi secara lebih komprehensif dan berimbang.

c. Studi Pustaka

Studi Pustaka dilakukan dengan cara menelaah sumber-sumber tertulis. Sumber pustaka yang berkaitan dengan sasaran penelitian kemudian dilacak melalui hasil laporan penelitian, jurnal, majalah, makalah dan buku yang berkaitan dengan objek penelitian. Melalui studi pustaka diperoleh berbagai informasi dan konsep yang diperlukan. Berbagai informasi yang sudah terkumpul kemudian diabstraksikan dalam bentuk landasan pemikiran selanjutnya digunakan untuk keperluan analisis. Studi pustaka ini secara kongkrit dilakukan di Perpustakaan Pusat Institut Seni Indonesia Surakarta dan Perpustakaan Jurusan Karawitan Institut Seni Indonesia Surakarta, selain itu juga menelusuri kepustakaan secara *on line* melalui media *digital library*.

d. Perekaman Audio

Data ini diperoleh melalui pendokumentasian secara langsung, yakni ketika peneliti melakukan perekaman terhadap kelompok musik Savana di tempat mereka latihan. Perekaman dilakukan secara *live* bersamaan atau langsung. Hal ini bertujuan untuk dapat mengetahui secara orisinil bentuk musiknya tanpa ada rekayasa sajian yang dilakukan oleh para pemain. Artinya diharapkan dari proses perekaman secara *live* atau langsung ini untuk dapat diketahui keaslian bentuk musik yang mereka sajikan. Keaslian sajian menjadi hal pokok dalam pengambilan data audio ini. Hasil perekaman audio ini selanjutnya digunakan sebagai

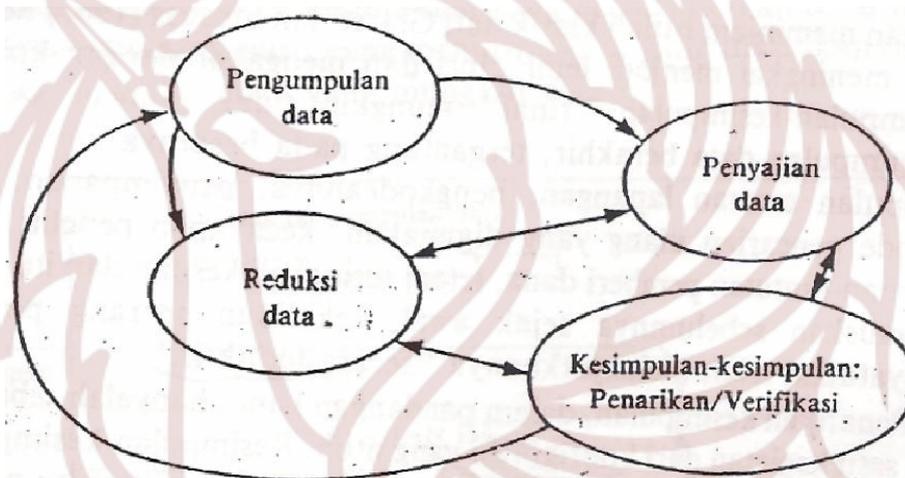
modal untuk melakukan analisis atas bentuk musik secara lebih mendalam.

2. Teknik Analisis Data

Perlu diketahui bahwa proses penggalian data tentunya akan diperoleh data-data yang beragam dan bervariasi. Dengan demikian, tidak menutup kemungkinan data-data yang diperoleh masih tercampur dengan data-data yang kurang relevan dan bahkan tidak ada hubungan secara langsung dengan topik kajian. Kenyataan ini mendorong peneliti untuk melakukan pereduksian data yang tidak memiliki kaitan dengan topik kajian yang diteliti. Pemahaman reduksi dalam konteks ini adalah membuang atau mengurangi data yang diragukan kebenarannya serta kurang adanya keterkaitan dengan objek kajian. Reduksi dilakukan beberapa kali sampai terkumpul data yang paling valid dan yang sesuai dengan kebutuhan analisis.

Analisis yang dilakukan penulis menggunakan model *interactive model of analysis* yang dikembangkan oleh Milles dan Huberman. Analisis model ini bergerak pada tiga komponen, yaitu reduksi data (*data reduction*), sajian data (*data display*) dan penarikan kesimpulan (*concluding drawing*). Reduksi data dilakukan dengan jalan mengurai dan membuang

data yang tidak sesuai dengan kebutuhan analisis sehingga ditemukan data yang dapat dipertanggungjawabkan validitasnya dengan cara ini data dapat dijamin kualitasnya. Sedangkan penyajian disusun sesuai dengan kaidah penulisan ilmiah yang berlaku. Setelah itu hasil penyajian



data disimpulkan diakhir penelitian ini. Ketiga komponen analisis tersebut dilakukan secara interaktif, yakni dengan memperhatikan proses pengumpulan data sebagai suatu proses siklus. Analisis model interaktif yang dikembangkan Milles dan Huberman dapat digambarkan sebagai berikut.

Bagan 2. Analisis Model Interaktif Dikembangkan oleh Milles dan Huberman (1992: 62)

Pengolahan data dilakukan dengan tetap berlandaskan kepada landasan konseptual yang telah dipaparkan pada subbab sebelumnya yakni dengan mempertimbangkan aspek bentuk musik. Material yang dikreasi dalam hal ini adalah musik dangdut dan musik reggae.

Penganalisisan mengenai kreasi musik mendasarkan pada pandangan Supriadi dan Rafael. Keduanya memaparkan bahwa kreasi musik mampu menghasilkan kreasi-kreasi baru yang berbeda dengan kreasi-kreasi sebelumnya. Material musik yang dikreasi dalam hal ini adalah musik dangdut dan musik reggae. Aspek kreasi ini selanjutnya menjadi hal yang perlu dianalisis pada tahap awal. Mengingat melalui kreasi bentuk musik dangdut reggae dapat diwujudkan secara nyata.

Analisis data yang terkait dengan bentuk musik, peneliti memahami terlebih dahulu mengenai persoalan *nada, tempo, ritme, melodi,* dan *harmoni*. Setelah pengertian dari masing-masing unsur-unsur musik tersebut diketahui kemudian dihubungkan dengan realitas salah satu lagu hasil dari perekaman. *Sample* lagu yang digunakan sebagai perangkat analisisnya berjudul "Kangen". Penentuan satu *sample* lagu tersebut mendasarkan pada popularitas lagu tersebut di mata para penggemar kelompok musik Savana.

G. Sistematika Penulisan

Hasil dari analisis data dalam penelitian ini selanjutnya tersusun dan tersaji dalam bentuk laporan penelitian dengan sistematika tulisan sebagai berikut.

BAB I. PENDAHULUAN

Bab ini berisi Latar Belakang Masalah, Perumusan Masalah, Tujuan dan Manfaat Penelitian, Tinjauan Pustaka, Landasan Konseptual, Metode Penelitian, Sistematika Penulisan.

BAB II. SEJARAH KELOMPOK MUSIK DANGDUT REGGAE SAVANA

Bab ini berisi bahasan mengenai (1) Gufron Sebagai Sosok Penggagas Berdirinya Kelompok Musik Dangdut Reggae Savana; (2) Riwayat Perjalanan Savana Sebagai Kelompok Musik Dandut Reggae; (3) Popularitas Kelompok Musik Dangdut Reggae Savana; (4) Proses Percampuran Musik Dangdut dan Musik Reggae.

BAB III. DESKRIPSI BENTUK MUSIK DAN PERTUNJUKAN DANGDUT-REGGAE KELOMPOK SAVANA

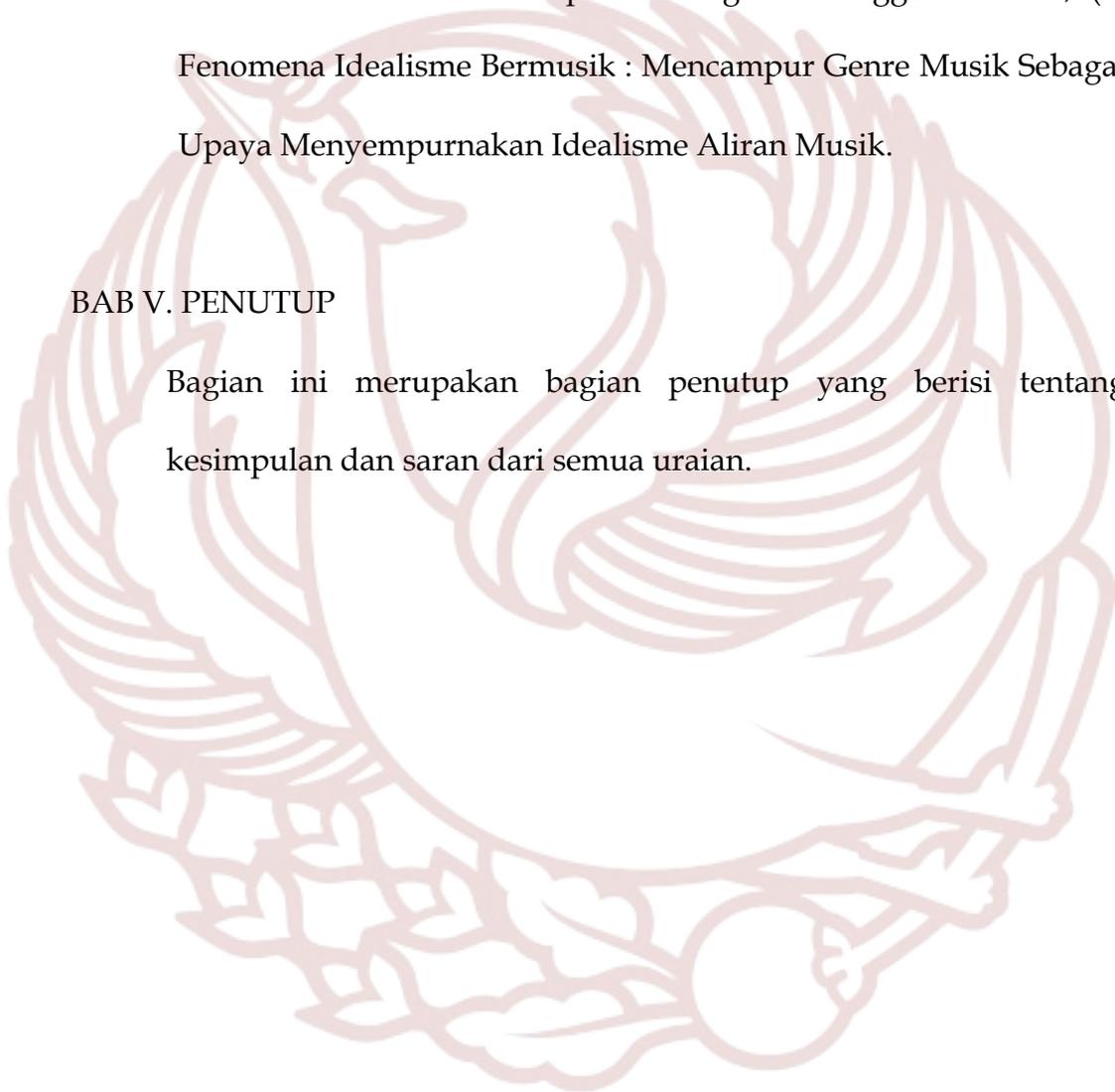
Bab ini menjelaskan Deskripsi Instrumentasi Musik Dangdut-Reggae Savana, Bentuk Musik Dangdut Reggae Savana, Bentuk Pertunjukan Dangdut Reggae Savana, meliputi (1) Atribut Pemain Musik; (2) Urutan Sajian Pertunjukan; (3) Atmosfir Pertunjukan (Penonton dan Atributnya).

BAB IV. FENOMENA PENCAMPURAN MUSIK DANGDUT-REGGAE OLEH KELOMPOK MUSIK SAVANA

Bab ini menjelaskan mengenai, (1) Fenomena Musikal: Karakteristik musik dangdut yang terbuka terhadap masuknya genre lain; (2) Fenomena Industri Musik : Upaya Mencampur Genre Musik untuk Memperoleh Segmen Penggemar Baru; (3) Fenomena Idealisme Bermusik : Mencampur Genre Musik Sebagai Upaya Menyempurnakan Idealisme Aliran Musik.

BAB V. PENUTUP

Bagian ini merupakan bagian penutup yang berisi tentang kesimpulan dan saran dari semua uraian.



BAB II

SEJARAH KELOMPOK MUSIK DANGDUT REGGAE SAVANA

A. Gufron Sebagai Sosok Penggagas Berdirinya Kelompok Musik Dangdut Reggae Savana

Gufron adalah sosok yang tidak dapat dilepaskan dari eksistensi kelompok musik dangdut-*reggae*. Mengingat perannya yang cukup besar dalam menjaga eksistensi kelompok musik dangdut-*reggae* Savana, maka dalam bahasan ini dipaparkan mengenai profile singkat dirinya. Bahasan ini berangkat dari perjalanan awal Gufron setelah menyelesaikan pendidikan menengah atas. Hal ini mendasarkan bahwa pada fase tersebut kehidupan Gufron senantiasa bersinggungan dengan musik.

Perjalanan awal setelah usai menamatkan pendidikan menengah atas Gufron, ia pergi ke Jakarta. Kepergian dirinya ke Jakarta adalah untuk mendapatkan pekerjaan. Pekerjaan pertama setibanya di Jakarta adalah menjadi kuli bangunan. Gaji yang diterima menjadi kuli bangunan pada waktu itu adalah Rp 35.000, per-hari. Pendapatan yang cukup sedikit tersebut membuat Gufron mencari jalan lain untuk mendapatkan tambahan penghasilan.

Guna menambah penghasilannya, Gufron mengamen bersama teman yang baru saja ia kenal di Jakarta. Pertemanan tersebut terjalin karena temannya sama-sama berasal dari Karanganyar, tempat di mana

Gufron berasal. Bermula dari perjumpaan tersebut, dan kegiatan mengamen yang terus dijalankan bersama temannya, Gufron semakin mendapatkan teman banyak teman dalam bermain musik, dengan demikian penghasilan tambahan yang diharapkan pun meningkat.

Peningkatan teman dan aktivitas bermusik yang semakin banyak pun membuat setiap harinya aktivitas Gufron menjadi sangat padat, yakni siang hari ia bekerja sebagai kuli bangunan dan pada malam hari ia bersama teman-temannya *ngamen*. Tempat yang digunakan untuk mengamen di antaranya di dalam bus, dan kadang mengisi pula acara rutin di café-café yang ada di Jakarta.

Intensitas bermusik yang semakin meningkat, maka meningkat pula referensi musik yang ia peroleh. Pada saat itulah Gufron mulai dikenalkan dengan musik *reggae* oleh teman-temannya dan dia pun mulai menyukai musik *reggae*. Mengingat padatnya kegiatan *ngamen* yang dilakukan, maka akhirnya ia berhenti menjadi kuli bangunan dan memutuskan hanya bekerja sebagai pengamen di Ibu Kota Jakarta.

Hal ini disebabkan, pendapatan dari bekerja sebagai kuli bangunan dengan bermain musik sangatlah berbeda dan hasilnya lebih banyak dari *ngamen*. Perjalanan Gufron *ngamen* di Jakarta pun terhenti karena ia mendapatkan kabar bahwa ibunya sakit. Situasi ini membuat Gufron akhirnya kembali ke kampung halamannya di Karanganyar.

Orang tua Gufron pada waktu itu sangat berharap agar Gufron tidak kembali lagi ke Jakarta untuk mengamen, akhirnya Gufron oleh orang tuanya diberikan mobil untuk bekerja dan harapannya agar Gufron dapat betah tinggal di kampung halaman. Pada saat bekerja antar jemput pedagang pasar dengan mobil yang diberikan orang tua, Gufron sedikit menikmati pekerjaannya. Agar dirinya lebih menikmati pekerjaan tersebut Gufron pun memodifikasi mobilnya dengan memberi ampli, speaker, dan gitar yang diletakkan di dalam mobil. Tujuannya adalah agar ia dapat bermain musik di sela-sela dia berkerja.

Pada proses perjalanannya, Gufron pun tidak tahan untuk tidak bermain musik. Ia pun kembali bergabung dengan kelompok musik dangdut yang ada di kampungnya. Pada saat itu terdapat kelompok musik dangdut, dan Gufron ikut berlatih dengan memainkan gitar. Lagu yang dimainkan adalah lagu-lagu dangdut, hal ini disebabkan pada saat itu belum banyak repertoar musik campursari populer, namun kelompok yang diikutinya terus saja memainkan lagu-lagu campursari karya Mantos di mana kebanyakan membawakan lagu langgam Jawa. Oleh karena itulah maka Gufron mulai bosan dengan musik dangdut.

Kebosanan tersebut akhirnya membuat dirinya mendirikan kelompok musik dangdut sendiri. Kelompok bentukannya ini pada awalnya mengambil aliran musik dangdut klasik, karena pasar musik saat itu kebanyakan menyukai musik dangdut klasik. Pada masa

perkembangnya yakni pada awal tahun 2009 ia mulai mengkreasi musik musik dangdut dengan musik *reggae* dengan cara mencampurkannya menjadi satu, pada saat itulah kelompok musik dangdut Savana sebagai kelompok musik dangdut-*reggae* terbentuk.

B. Riwayat Perjalanan Savana Sebagai Kelompok Musik Dangdut Reggae

Lahirnya Savana tidak dapat terlepas dari ketertarikan kelompok ini terhadap musik dangdut dan musik *reggae*. Savana mengandung pengertian Satu Misi Abdi Nusantara (Gufon, wawancara senin, 25 juli 2016). Kelompok musik ini berdiri pada tahun 2009 dan dipimpin oleh Gufon.

Adapun riwayat permulaan sebelum kelompok ini berdiri dapat dipaparkan dalam data wawancara berikut ini.

Savana ada itu berawal dari ngeband dengan aliran musik rock dan pada waktu itu belum bernama Savana. Awalnya musik untuk mencari nafkah karena sulit mendapatkan penghasilan dari musik rock maka, berpindah ke musik dangdut campursari. Awalnya nama masih sering berganti-ganti nama Mata Air yang membawakan lagu rock dangdut, Mega Nada, Gufon Music, Karisma, Crew Egla-Egle, Pesona, dan yang terakhir adalah Savana (wawancara gufron, tgl 25, januari 2016).

Pada saat berganti-ganti nama, lagu yang digarap adalah lagu-lagu dangdut klasik. Pada perkembangan selanjutnya Savana mulai mencampur musik dangdut dengan musik *reggae*. Menurut Gufron, dengan menggarap musik dangdut dan musik *reggae* menjadi satu, Savana menjadi lebih banyak berkreasi melalui musik (Gufron, wawancara, 25 Januari 2016).

Sebagai pemain musik yang memiliki latar belakang musik rock dan pernah pula menjadi seorang gitaris *campursari komplit* maka pengalaman musiknya menjadi semakin banyak. Gufron pada saat masih bermain musik *campursari* dirinya bergabung dengan kelompok *campursari* Sangga Dewi yang sekarang telah berubah nama menjadi Sangga Buana. Pada saat bersama *Campursari Sangga Buana*, Gufron banyak belajar lagu dangdut klasik yang populer di tahun 1996-an. Selain aktif di kelompok *Campursari Sangga Buana*, pada waktu itu Gufron aktif pula dalam komunitas PAGAR, yakni Paguyuban Garasi Rock Surakarta. Pada saat itu Gufron sering memainkan lagu-lagu dari kelompok musik Power Metal.

Komunitas tersebut dinilai oleh Gufron sebagai komunitas yang dapat menerima dan menampung semua jenis musik. Namun hanya saja di komunitas tersebut musik *reggae* belum begitu diminati. Gufron berusaha untuk memberikan warna yang berbeda pada komunitas

tersebut dengan mengenalkan genre musik *reggae* pada komunitas tersebut.

Adapun pemberian nama Savana dilatarbelakangi oleh motivasi kelompok ini untuk mengangkat musik dangdut yang beraliran dangdut-*reggae*. Kelompok ini berdomisili di Karanganyar. Perjalanan karier kelompok ini tidak dapat terlepas dari peran Gufron sebagai pimpinan yang dalam kekaryaan memiliki hubungan dekat dengan orang-orang yang berkarya dalam musik *reggae* salah satunya adalah Tony Q.

Tony Q aktif dalam pertunjukan musik *reggae* sejak tahun 1989 bersama kelompoknya yang bernama Rastafara. Kelompok ini yang telah berjasa memopulerkan istilah *rambut gimbali* melalui karyanya pada tahun 1996. Hubungan dekat antara Gufron dan Tony Q tersebut terlihat dari dimainkannya karya Tony Q berjudul Kangen oleh kelompok musik Savana. Tony Q merupakan orang yang sedikit banyak memberikan pengaruh atas eksistensi kelompok musik Savana dalam bermusik.

Adapun formasi personil dan alat musik yang dimainkan oleh masing-masing personil adalah pemain drum sigit, pemain gitar satu Sutarno , pemain gitar dua Oky, pemain keyboard satu Gufron, pemain keyboard dua anas pemain gitar bass Giri, pemain kendang ketipung Fredi pemain jimbe satu Wawan, pemain jimbe dua Rehan.

C. Popularitas Kelompok Musik Dangdut-Reggae Savana

Popularitas adalah hal yang paling dinantikan oleh pemain musik baik secara pribadi maupun kelompok. Popularitas kelompok dangdut-*reggae* Savana ini dapat terlihat dari banyaknya jadwal pementasan yang dilakukan. Meningkatnya popularitas ini pun berimbas pada susahnyanya panitia mendapatkan ijin dari kepolisian dalam ajang pertunjukan yang menghadirkan Savana ini.

Hal ini disebabkan, jika kelompok dangdut-*reggae* ini pentas, tempat pagelaran tersebut senantiasa dipadati oleh para penggemar. Pergeseran pertunjukan pun juga dilakukan oleh kelompok dangdut-*reggae* ini, selain pentas di panggung-panggung besar, kelompok dangdut-*reggae* ini pun juga melakukan pertunjukan di tempat-tempat acara pernikahan.

Meningkatnya popularitas tersebut membuat kelompok dangdut-*reggae* ini kesulitan menahan pendukungnya, terlihat pada saat Savana pentas di hajatan, selalu datang massa yang banyak dan yang punya hajat memiliki kekhawatiran yang besar jika terjadi keributan. Melihat kenyataan tersebut, pada akhirnya Savana memutuskan untuk tidak menyebarkan jadwal pentas yang dilakukan di pentas pernikahan dan Savana hanya menyebar jadwal pentasnya pada saat main dipanggung besar, atau *event-event* yang besar. Adapun terkait biaya untuk membayar

Savana ini mereka menyesuaikan dengan anggaran yang diajukan oleh panitia penyelenggara pertunjukan.

Popularitas kelompok musik dangdut-*reggae* Savana ini juga dipengaruhi oleh produksi karya yang telah direkam dalam bentuk kepingan CD lagu. Lagu yang menjadi andalan kelompok Savana ini adalah berjudul “Kangen” yang diciptakan oleh Tony Q. Lagu ciptaan Tony Q ini diminta langsung oleh Gufron melalui *management* Tony Q dan pihak Gufron memberikan uang sebesar 10 juta rupiah sebagai bentuk penghargaan atas karya tersebut.

Adapun proses aransemèn lagu yang dilakukan Gufron adalah di rumah Didi Kempot. Hal ini disebabkan Didi Kempot juga masuk dalam karya tersebut. Adapun secara teknis perekaman, Didi Kempot melakukan perekaman vokal sendiri di tempat yang terpisah dan berbeda. Hasil *take vocal* Didi Kempot tersebut selanjutnya dikirimkan lewat email kepada Gufron. Pada konteks ini Didi Kempot hanya menerima hasil jadi keseluruhan setelah Savana melakukan perekaman. Adapun untuk pembuatan *video clip* antara kelompok musik dangdut-*reggae* Savana dengan Didi Kempot dilakukan secara langsung di atas panggung.

Adapun proses rekaman tersebut seluruhnya ditanggung oleh pihak label yaitu Teta Record dan CHGB Record. Pendapatan yang diperoleh dari proses rekaman tersebut adalah berbentuk *royalty* yang diberikan oleh pihak label kepada kelompok musik dangdut-*reggae*

Savana. Hal ini menjadikan kelompok musik dangdut-*reggae* Savana semakin populer. Selain melalui proses karya, kelompok musik dangdut-*reggae* ini juga menggunakan media sosial seperti *youtube* dan *facebook* sebagai sarana meningkatkan popularitas dan menjaga eksistensi kelompok.

Media sosial *youtube* ini yang menjadikan kelompok musik dangdut-*reggae* Savana mendapatkan penghasilan tambahan, yakni melalui *upload* video Savana saat pentas dan alhasil banyak yang menontonnya, maka dari sini Savana mendapatkan uang tambahan.

Capaian popularitas lain yang dimiliki oleh kelompok musik dangdut-*reggae* ini adalah penggemar. Kelompok ini memiliki penggemar berat yang tersebar di berbagai daerah. Sebutan bagi *fans* Savana adalah Saman. Sebutan tersebut muncul dengan sendirinya yang berarti Savana Mania atau Sahabat Teman. *Fans* tersebut terbentuk dengan sendirinya, tanpa ada campur tangan dari pimpinan kelompok Savana. Penggemar atau yang sering disebut sebagai *fans* ini memiliki kreativitas tersendiri sebagai bentuk dukungan atas kelompok musik Savana. Bentuk dukungan yang diberikan oleh *fans* tersebut ditunjukkan lewat pembuatan atribut sendiri berupa kaos yang bertuliskan grup savana.

Penggemar musik Savana ini bahkan selalu membuat jadwal tersendiri ketika Savana melakukan pertunjukan dan jadwal tersebut disebar kepada seluruh *fans* sebagai bentuk pemberitahuan atas jadwal

pertunjukan yang digelar oleh kelompok musik dangdut-*reggae* Savana. Informasi pertunjukan tersebut diperoleh para *fans* dengan cara menghubungi lewat *Short Message System* (SMS) kepada Gufron selaku pimpinan kelompok musik Savana. Pertanyaan yang diajukan oleh *fans* kepada pimpinan Savana tersebut seperti kapan Savana pentas dan di mana lokasi pentas. Adapun cara penggemar tersebut mengontrol pementasan Savana dan sekaligus sebagai respon dari penggemar dapat terlihat pada data jejaring sosial berikut ini.



Gambar 1. Jejaring Sosial Sebagai Sarana Komunikasi Antara Penggemar dengan Kelompok Musik Dangdut-*Reggae* Savana

D. Proses Percampuran Musik Dangdut dan Musik *Reggae*

Awal tahun 2009, di latar belakang ide dari Gufron selaku pimpinan grup Savana. Savana dalam melakukan proses percampuran musik dangdut dan *reggae* ini dilakukan dengan membawakan separuh dangdut dan separuhnya lagi musik *reggae*. Penyajian ini sama seperti grup dangdut lainnya tetapi yang membedakan Savana dari grup lain adalah dengan membawakan tema lagu *reggae* yang kemudian dicampurkan dengan musik dangdut.

Tujuan Savana melakukan percampuran antara musik dangdut dengan *reggae* adalah untuk mengenalkan musik *reggae* kepada warga desa. Hal ini dilakukan karena sebelumnya Savana banyak melakukan pertunjukan di desa-desa. Hal tersebut dapat terlihat pada petikan wawancara berikut ini.

Pentasnya Savana bertujuan untuk mengenalkan musik musik *reggae* dengan dicampur dengan musik dangdut ke anak muda yang ada di desa agar mereka bisa menyukai musik *reggae* tersebut. Karena kalau musik dangdut-kan mereka sudah banyak yang mengenal tapi kalau musik *reggae* belum banyak yang mengenal. (Gufron, wawancara 25 juli,2016)

Savana dengan tampilan pertunjukan yang menyuguhkan sajian musik dangdut-*reggae* ini turut berimplikasi pada perubahan personil dan penambahan instrumen musik. Awalnya format pertunjukan musik

Savana masih menggunakan organ tunggal yang dimainkan seperti permainan *electune* dengan bantuan alat musik, gitar, kendang ketipung, kendang Jawa, kendang jaipong jimbe, dan drum. Sedangkan ketika Savana menyajikan permainan pertunjukan musik dangdut-*reggae* format alat musik dan pemainnya berubah. Formasi permainan menjadi *full band* atau bisa dibilang seperti *grup* dangdut pada umumnya, dengan alat musik drum, dua gitar, dua keyboard, bass gitar, kendang ketipung, dan dua jimbe.

Proses percampuran yang dilakukan ini adalah dengan menggabungkan seluruh alat musik di atas dan sekaligus menggabungkan ritme khas *reggae* dengan dangdut menjadi satu kesatuan lagu.

BAB III
DESKRIPSI BENTUK MUSIK DAN PERTUNJUKAN
DANGDUT-REGGAE KELOMPOK SAVANA

A. Instrumentasi Musik Dangdut-Reggae Savana

Musik merupakan sekumpulan nada yang dihasilkan dari berbagai instrumentasi musik yang disusun secara harmonisasi yang menghasilkan kesatuan irama dan tempo. Sebagai hasil karya seni, musik dengan berbagai instrumentasinya merupakan ekspresi musikal yang digali dari proses kreatif penggarapnya. Termasuk dalam hal ini adalah kelompok musik dangdut-*reggae* Savana. Kelompok ini merupakan salah satu kelompok musik dangdut-*reggae* yang berproses dalam menggali kreativitas bermusik, yakni dengan memadukan berbagai instrumentasi musik yang umumnya digunakan dalam pertunjukan musik dangdut dan juga dalam pertunjukan musik *reggae*, di mana pembahasan mengenai fenomena perpaduan keduanya dipaparkan secara terpisah dalam bab tersendiri.

Perpaduan instrumentasi musikal tersebut menjadi hal yang menarik dalam sudut pandang budaya musik. Daya tarik tersebut muncul karena menghasilkan keunikan dan sekaligus menjadi satu realitas

musikal penggabungan dua budaya musik yang berbeda, baik secara musikal maupun secara budayanya.¹

Secara musikal, dapat dilihat dari unsur-unsur pembentuk musiknya. Musik dangdut dengan pencirinya alat musik kendang dan pola pukulan dangdut mampu dicampur dengan penciri musik *reggae* dengan pola *up beat* dengan instrumen penciri berupa permainan gitar dengan unsur efek "wahh" dan permainan pola ritmis khas *reggae* dengan pencirinya berupa permainan alat musik perkusif "jimbe". Adapun pada aspek budaya terlihat dari pendukung musik masing-masing, terlihat pendukung musik dangdut kian mendapatkan selera musik lain, yakni sentuhan musik *reggae*, begitu juga sebaliknya pendukung musik *reggae* mendapatkan pula selera musik dangdut. Percampuran keduanya menghasilkan bentuk budaya musik baru yang pada akhirnya turut memberikan dampak munculnya budaya masyarakat pendukungnya yang baru pula.

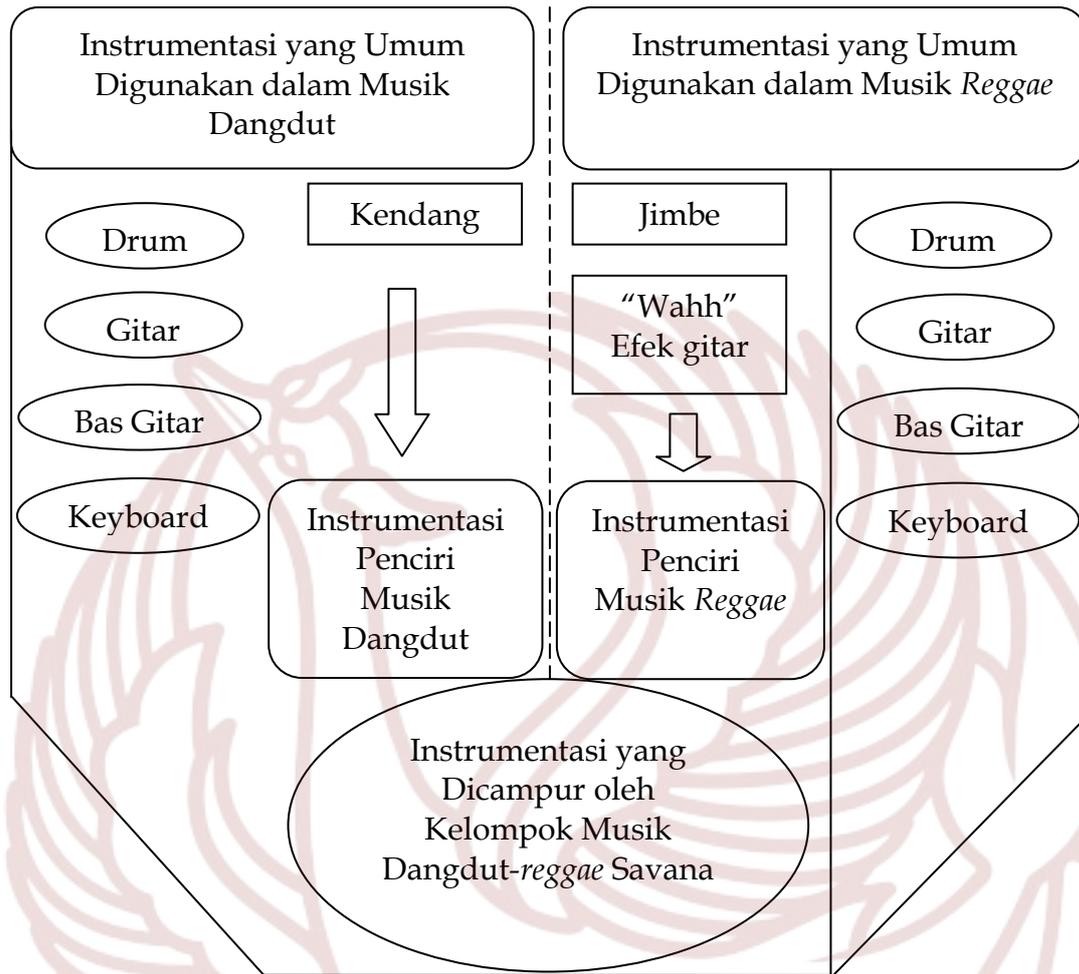
Perpaduan kedua budaya musik tersebut bukan hal yang biasa, mengingat dalam memunculkan satu budaya musik baru maka prosesnya adalah dilakukannya penghayatan kultural yang baru pula bagi para pelakunya. Penghayatan kultural adalah kata kunci dan paling mendasar dalam ranah kebudayaan musik. Alasan yang dapat diberikan, melalui

¹ Secara musikal dapat dilihat dari bentuk musik yang dipaparkan pada sub bab terendiri dan pada aspek budaya dapat terlihat pada atribut-atribut pemain musik serta atribut-atribut yang melekat pada masyarakat pendukungnya.

penghayatan budaya musik yang intens dan terfokus maka seseorang mampu menghasilkan satu karya yang cukup unik. Tanpa penghayatan budaya musik di antara kedua jenis musik tersebut yakni musik dangdut dan musik *reggae* yang dilakukan oleh pelakunya, maka sangat sulit bagi pemusik untuk bisa menghasilkan budaya musik yang unik.

Adapun selain memahami budaya musik masing-masing, yakni musik dangdut dan musik *reggae*, maka material lain yang dihayati dalam konteks ini adalah berupa instrumentasi musikal sebagai material dasar penghasil nada. Material instrumentasi ini selanjutnya dipaparkan dengan memperhatikan aspek formasi instrumen yang dimiliki oleh kelompok musik dangdut-*reggae* Savana.

Alat musik yang digunakan kelompok ini meliputi gitar, keyboard, bas gitar, drum, kendang, jimbe, serta perangkat efek gitar. Agar terlihat secara jelas berikut dipaparkan dalam bentuk bagan alat musik yang merupakan penciri musik dangdut dan penciri musik *reggae*, sedangkan instrumentasi lain misalnya, gitar, keyboard dan drum merupakan instrumen yang turut digunakan oleh kedua budaya musik tersebut, sehingga instrumentasi ini diletakkan secara sama dan kedudukan tidaklah berbeda. Agar tampak lebih jelas berikut dipaparkan dalam bentuk bagan instrumentasi musik kelompok musik dangdut-*reggae* Savana.



Bagan 3. Instrumentasi Musik Dangdut-reggae Savana

Adapun data foto mengenai penggunaan instrumentasi musik tersebut dapat terlihat seperti tabel di bawah ini.

Tabel 1. Data Foto Instrumentasi Musik Kelompok Musik Savana

No	Foto	Nama Instrumen
1.		Jimbe
2.		Kendang
3.		Gitar

4.		Drum
5.		Bas Gitar
6.		Keyboard

7		Pedal Efek Gitar
---	---	------------------

B. Bentuk Musik Dangdut-Reggae Savana

Musik dalam sajiannya merupakan upaya untuk menghadirkan gagasan melalui bunyi yang hasilnya diwujudkan dalam bentuk karya musik, baik secara individu maupun kolektif. Sedangkan pada kasus kelompok musik dangdut-*reggae* Savana merupakan pertunjukan musik yang bersifat kolektif dengan membawakan lagu-lagu khas berupa lagu dangdut-*reggae*. Kelompok musik Savana dalam hal ini mampu memasukkan bagian musik *reggae* ke dalam pertunjukan musik dangdut, sehingga oleh masyarakat pendukungnya Savana dikenal sebagai kelompok musik dangdut-*reggae*.

Kelompok Savana dalam menghadirkan sajian petunjukan musik dangdut-*reggae* tidak dapat terlepas dari cara mereka mengoptimalkan potensi pengetahuan musik yang dimiliki. Adapun pengetahuan awal yang digunakan dalam menyusun lagu pun tidak dapat terlepas dari dorongan untuk menguasai berbagai bentuk dasar dari dua genre kedua musik tersebut. Adapun untuk memahami bentuk kedua musik tersebut, terlebih dahulu dipaparkan mengenai deskripsi perkembangan dua budaya musik tersebut.

Tujuannya adalah sebagai dasar menarik benang merah bagaimana sesungguhnya bentuk musik dangdut-*reggae* itu tersusun. Alasan lain yang digunakan mengapa bahasan kontekstual mengenai perjalanan perkembangan kedua genre musik ini perlu dipaparkan adalah untuk mengetahui alur logika percampuran kedua budaya musik yang berbeda tersebut hingga akhirnya mampu melahirkan bentuk baru yang bernama dangdut-*reggae*. Adapun bahasannya dipaparkan sebagai berikut.

Musik Dangdut menurut Lono Simatupang pada masa kolonial sering disebut sebagai Orkes Melayu (2013: 47). Musik Dangdut ini adalah salah satu musik yang pada awalnya dikenal sebagai musik kelas bawah, artinya musik ini hanya diminati oleh masyarakat pinggiran yang hanya berstatus sebagai pegawai rendahan, seperti buruh pabrik, sopir, kuli bangunan, dan lain sebagainya. Musik dangdut yang diidentik dengan selera musik kalangan kelas bawah ini disebabkan musik ini merupakan

cerminan dari aspirasi dari kalangan rakyat kelas bawah yang mempunyai ciri khas kelugasan dan kesederhanaan. Hal ini ditegaskan oleh Andrew N. Weintrub, bahwa kalangan pendengar musik dangdut menempati lapisan bawah dalam struktur politik dan ekonomi, serta digambarkan dalam berbagai artikel majalah dan koran pada masa itu sebagai rakyat kecil, rakyat jelata, rakyat gembel, golongan bawah, kaum marjinal, pinggiran, dan kelas menengah ke bawah (Andrew N Weintrub, 2012: 91).

Awal mula lahirnya musik dangdut diperkirakan muncul pada tahun 1940 dengan sebutan sebagai Orkes Melayu. Hal ini disebabkan musik ini memiliki akar kuat dari musik melayu. Adapun musik melayu memiliki irama yang dipengaruhi oleh unsur musik Arab dan unsur musik India. Hal ini ditagaskan oleh Lono Simatupang bahwa pada tahun 1960-an terdapat pergeseran kecenderungan ke arah musik Hindustan (India) (Lono Simatupang, 2013: 135).

Pengaruh unsur musik India terlihat menonjol pada permainan tabuhan gendang. Menurut Lono Simatupang, musik dangdut diawali oleh sebuah guncangan kecil berupa adopsi nuansa musik film India oleh aktivis Orkes Melayu yang populer pada tahun 1960-an (Lono Simatupang, 2013: 143). Musik film India tersebut berjudul *Terang Boelan* (2013: 134).

Pada perkembangan selanjutnya, tahun 1960-an musik dangdut mulai dipengaruhi oleh banyak unsur mulai dari gambus, degung, keroncong, langgam. Hal ini dinyatakan pula oleh Lono Simatupang bahwa dalam musik dangdut turut bercampur dengan elemen musikal dari etnik lain (Lono Simatupang, 2013: 48). Memasuki era tahun 1970-an musik yang sebelumnya dikenal sebagai Orkes Melayu turut disebut pula sebagai musik dangdut. Sebutan dangdut merupakan sebutan yang sesuai dengan bunyi suara. Penamaan ini dilakukan secara *onomatopis* dari tiruan bunyi khas gendang yaitu bunyi “dang” dan “dut” (Andrew N Weintrub, 2012: 10). Berpijak pada kronologis tersebut irama melayu selanjutnya berubah sebutannya menjadi aliran musik baru yang lebih terkenal dengan irama musik dangdut.

Perkembangan musik ini hingga dapat dinikmati oleh seluruh kalangan tidak dapat terlepas dari peran seniman yang mempelopornya. Di antaranya adalah seperti M. Mashabi, Husein Bawafie, HasnahTahar, Munif Bahaswan, Johana Satar, Ellya Kadam. Tokoh-tokoh tersebut memperkenalkan dandut pada era tahun 1970, dan pada tahun yang sama melahirkan tokoh-tokoh musisi dangdut yang memberikan kekuatan besar atas perkembangan musik dangdut kala itu, seperti A. Rafiq, Reynold Panggabean, Rhoma Irama, Elvy Sukaesih, Herlina Effendi, Mansyur S., Ida Laila, Mukhsin Alatas, dan Camelia Malik.

Setelah era 1970 musik dangdut semakin diminati oleh kalangan masyarakat luas, dan hal ini tidak dapat terlepas dari peran tokoh musisinya seperti Hamdan ATT, Meggy Z.,Vetty Vera, Nur Halimah, Iis Dahlia, Ikke Nurjanah, Itje Trisnawati, Evi Tamala, Kristina, Cici Paramida, dan lain sebagainya. Musik Dangdut terus mengalami perkembangan, sehingga musik ini pun memiliki peluang bercampur dengan unsur musik lain. Hal ini terlihat pada tahun 1980, pada tahun tersebut berkembang cukup populer aliran musik Pop, Rock dan Disco atau House musik, populernya musik tersebut menyebabkan musik Dangdut berpadu dengan aliran musik tersebut. Bahkan musik Dangdut pun turut menyatu dengan unsur musik tradisional seperti gamelan, Jaranan, Jaipongan dan musik tradisional lainnya.

Perpaduan musik dangdut dengan musik tradisional diperkirakan terjadi pada tahun 1990. Pada tahun tersebut musik dangdut mulai berasimilasi dengan seni tradisional Jawa sehingga melahirkan aliran musik baru yang sering dinamakan dengan musik dangdut-campursari atau dangdut-campursari. Pada era tahun 2000-an seiring dengan kejenuhan musik dangdut yang asli, maka di awal era ini musisi di wilayah Jawa Timur di daerah pesisir Pantura mulai mengembangkan jenis musik dangdut baru yang disebut dengan musik dangdut koplo.

Dangdut koplo merupakan mutasi dari musik dangdut setelah era dangdut-campursari yang bertambah kental irama tradisionalnya

ditambah dengan masuknya unsur seni musik kendang kempul yang merupakan seni musik dari daerah Banyuwangi Jawa Timur dan irama tradisional lainnya seperti jaranan dan gamelan. Sebagai musik yang paling populer dan unik di Indonesia, dangdut mengalami perjalanan yang penuh warna. Bahkan saat ini pun dapat ditemui bentuk musik baru dengan sebutan dangdut-*reggae*, yakni percampuran yang terjadi antara musik dangdut dan musik *reggae*.

Adapun untuk budaya musik *reggae* perlu dipaparkan terlebih dahulu apa itu *reggae*. Kata *reggae* diduga berasal dari logat Afrika, yakni *ragged* yang artinya gerak atau hentakan badan pada orang yang menari dengan iringan musik seperti Ska (Nando Baskara, 2008: 55). Selain itu *Reggae* merupakan gaya musik yang muncul secara langsung dari *Rocksteady*, *Ska* dan *Bluebeat* di Jamaika pada akhir tahun 60-an. Jamaika adalah Negara di kawasan Karibia dan bertetangga dengan Haiti di sebelah timur, Amerika Tengah di sisi barat, kepulauan Bahama di utara dan beberapa Negara Amerika Latin di selatan. Jamaika adalah sebuah pulau yang dihuni oleh suku Indian Arawak.

Jamaika sendiri berasal dari kosa kata Arawak, yakni *xamaca* yang berarti “pulau hutan dan air” (Nando Baskara. 2008: 55). Kolonialisme Spanyol dan Inggris pada abad ke-16 menyebabkan suku Arawak musnah. Artinya, dengan tersingkirnya suku Arawak oleh penjajah bangsa Eropa menjadikan ribuan budak belian berkulit hitam

didatangkan dari daratan Afrika. budak-budak tersebut dipekerjakan di pabrik-pabrik gula dan perkebunan. Sejarah kelam penindasan antar manusia pun dimulai dan berlangsung dari dua abad. Kemudian baru pada tahun 1838 praktik perbudakan di Jamaika dihapuskan.

Kondisi Jamaika semacam itulah yang berkaitan erat dengan akar musik *reggae*. Di tengah kerja berat dan ancaman penindasan, kaum budak Afrika memelihara keterikatan dengan tanah kelahiran mereka dengan mempertahankan tradisi. Mereka mengkisahkan kehidupan di Afrika dengan musik atau lagu sederhana. Menurut sejarah Jamaika, para budak dari Afrika tiba dengan membawa drum yang disebut "Burru".

Alat musik ini merupakan satu kesatuan dalam proses penciptaan karya musik tradisi masyarakat Afrika Barat. Selain itu ada pula Jonkanoo, musik yang lahir dari budaya campuran Afrika, Eropa dan Jamaika yang terdiri dari permainan drum, rattle (alat musik berderik) serta alat musik trompet. Musik ini ditampilkan bersama penari topeng dalam acara pada hari Natal. Pada awalnya Jonkonoo adalah tarian para petani yang belakangan baru disadari bahwa sebenarnya mereka saling berkomunikasi melalui alat-alat musik tersebut (Nando Baskara. 2008: 56).

Pertunjukan musik Jonkonoo dimainkan oleh beberapa orang, mereka memainkan alat musik perkusi yang menyerupai kaleng drum (*Stell Drum*). Setiap sisi permukaan logam drum itu apabila dipukul menghasilkan bunyi yang berbeda. Perbedaan tersebut terletak pada

bunyi yang dihasilkan. Selain Jonkonoo dan instrumen musik *Stell drum*, di Jamaika terdapat pula *mento*. *Mento* merupakan awal mula kemunculan musik *Reggae*. *Mento* adalah musik sederhana dengan lirik lucu diiringi gitar, banjo, tamborin, *shaker*, *scraper* dan rumba atau kotak *bass*. Pada tahun 1920-an dan 1930-an *mento* merupakan salah satu jenis musik yang mendapatkan perhatian masyarakat Jamaika.

Setelah era perkembangan musik *mento*, pada tahun 1940-an dan 1950-an muncul musik *ska*. Musik ini dipengaruhi oleh *swing* dan *R&B* (*Rhythm and Blues*) dari Amerika. *Ska* dilengkapi dengan alat musik terompet, piano dan ketukan cepat yang disebut *bop*. *Ska* kemudian melahirkan bentuk tarian yang disebut *skankin* pada awal tahun 1960-an. Perkembangan tahun berikutnya yakni pada tahun 1960-an terjadi perpaduan musik *mento* dan *ska*.

Perpaduan tersebut menghasilkan iringan tempo yang lebih lambat. Tempo yang lambat tersebut selanjutnya terkenal dengan sebutan *Rocksteady* dengan ciri khas suara *bas* yang berat. *Rocksteady* kemudian berkembang menjadi musik dansa pertama di Jamaika pada tahun 1960-an. Munculnya *Reggae* secara eksplisit dipengaruhi oleh musik *ska*, *R&B* (*Rhythm and Blues*), *Pocomania*, *Jonkanoo* dan *mento*. Jadi *Reggae* adalah musik yang lahir dari kombinasi iringan tradisional musik Afrika, *Blues* Amerika serta musik rakyat Jamaika.

Pengetahuan mengenai budaya musik dangdut dan budaya musik *reggae* yang telah dipaparkan diatas selanjutnya menjadi hal prinsip yang harus diketahui oleh kelompok musik dangdut-*reggae* Savana. Hal ini disebabkan pengetahuan tersebut selanjutnya digunakan untuk menyusun sajian musik dangdut-*reggae*. Tanpa memahami latar sejarah musik di antara keduanya maka tidak akan dapat dihadirkan bentuk musik dangdut-*reggae*.

Adapun pemahaman bentuk musik adalah merupakan suatu kesatuan ide-ide musikal yang mencakup melodi ritme dan harmoni (Muttaqin, 2008: 114). Muttaqin memandang bahwa bentuk musik merupakan suatu keseluruhan yang umumnya tersusun dari potongan-potongan yang teratur dan simetris (Muttaqin, 2008: 113). Pengertian di atas selanjutnya digunakan untuk mendeksiprisikan lagu dangdut-*reggae* yang dibawakan oleh kelompok Savana.

Adapun lagu yang hendak dideskripsikan bentuknya adalah berjudul "Kangen" ciptaan dari Toni Q yang selanjutnya disajikan dan digarap oleh Kelompok Savana. Adapun jika ditunjukkan dalam bentuk tabel, bentuk tubuh lagu secara keseluruhan dapat dilihat seperti di bawah ini.

Tabel 2. Bentuk Lagu dan Pembagian Birama Pada Lagu Berjudul “Kangen”

Bagian	Birama
Intro	1 - 8
Masuk Lagu	9 - 24
Refrain	25 - 33
Transisi I Interlude Iringan <i>Reggae</i>	34 - 42
Masuk Lagu Irama <i>Reggae</i>	43 - 58
Interlude Irama <i>Reggae</i> II	59 - 65
Transisi Masuk Iringan Dangdut	66
Masuk Lagu Irama Dangdut	65 - 83
Ending	84

Berpijak pada tabel di atas maka dapat diketahui secara utuh bagaimana bentuk atau tubuh dari lagu ini. Total birama pada lagu “Kangen” seluruhnya berjumlah 84 birama. Adapun bagian-bagiannya meliputi; (1) intro; (2) Masuk Lagu; (3) Refrain; (4) Transisi I Interlude Iringan *Reggae*; (5) Masuk Lagu Irama *Reggae*; (6) Interlude Irama *Reggae* II; (7) Transisi Masuk Iringan Dangdut; (8) Masuk Lagu Irama Dangdut; dan (9) *ending*. Adapun sebelum memaparkan seluruh bagian-bagian bentuk lagu terlebih dahulu dideskripsikan bentuk melodi vokal. Adapun bentuk transkrip notasi vokal lagu berjudul “Kangen” dapat terlihat seperti di bawah ini.

$\text{♩} = 100$

8

ka ngen ha ti___ in i i i ke pa da mu___

13

se ti ap kha___ ya al___ se la___ lu meng ha dir___ kan di ri mu___ se ki an la___

18

___ ma ber ja rak___ ha srat me ma___ sa ing in de kat___ men co ba me___ me li ha ra

23

___ ha ra pan yang___ ter pen da am___ a a___ a a a a a

28

ku kang en ka mu___ a a___ a a a a a a a ku rin du ka mu

33

9

mu sim pa nas___ ber gan ti i mu sim hu jan

46

___ ber akh ir ye e me em ba yang kan___ ki i ta men ja lin ka

50

a sih kem ba li se ki an la___ ma me nung gu___ se e ki an ka___ sih me lin ta a

55

as a ku cin ta___ ke pa da mu ta pi tak ma u cin

58

7

ta ku si a si a___ a a

Pada lagu “Kangen” sebelum masuk vokal terdapat awalan lagu yang dikenal dengan sebutan *intro* atau *introduction*. Pada bagian ini

terdiri dari delapan birama. *Introduksi* atau *intro* merupakan suatu seksi instrumental dibagian permulaan suatu komposisi yang biasanya diikuti langsung oleh pernyataan tema atau bagian utama (*principal part*) (Muttaqin, 2008: 132).

Secara umum terdapat dua macam *intro* yaitu *intro* sederhana yang biasanya berisi suatu pola iringan atau akor-akor pengantar dan yang kedua ialah *intro* yang berdiri sendiri (*independent introduction*). Pada lagu Kangen ini *intro* yang dibuat tergolong cukup pendek atau sederhana yakni hanya terdiri dari delapan birama.

Karakteristik *intro* pada lagu Kangen ini cenderung statis yakni hanya mengikuti alunan melodi yang dihasilkan dari permainan *keyboard*. Alunan melodi tersebut digunakan sebagai pengantar untuk masuk ke dalam lagu pokok, dalam hal ini masuk ke tubuh komposisi lagu. Adapun transkrip permainan *keyboard* dapat terlihat pada transkrip notasi di bawah ini.

The image shows a musical score for piano simulation, consisting of two systems of staves. The first system is labeled "simulasi piano" and has a tempo marking of ♩ = 100. The key signature is three sharps (F#, C#, G#). The first system contains measures 1 through 4. The second system starts at measure 5 and contains measures 5 through 8. The melody is written in the treble clef, and the bass clef contains rests. The notation includes quarter notes, eighth notes, and sixteenth notes, with some rests and dynamic markings.

Setelah *intro* berjalan delapan birama kemudian masuk kepada sesi tubuh lagu atau komposisi lagu. Pada bagian ini terdapat 16 birama sebelum masuk ke bagian refrain lagu. Adapun pada tubuh lagu bagian pertama ini terdapat pada birama 9 - 24 dan deskripsi bentuk lagu pada bagian ini dapat terlihat pada notasi berikut ini.

2

6 SONG

Dr.

Ketipung

E. Gtr.

Bass

Kbd.

vokal

Djembe

ka ngen ha ti in i i

11

Dr.

Ketipung

E. Gtr.

Bass

Kbd.

vokal

Djembe

i ke pa da mu se ti ap kha ya al se la lu meng ha dir

16

Dr. Ketipung E. Gtr. Bass Kbd. vokal Djembe

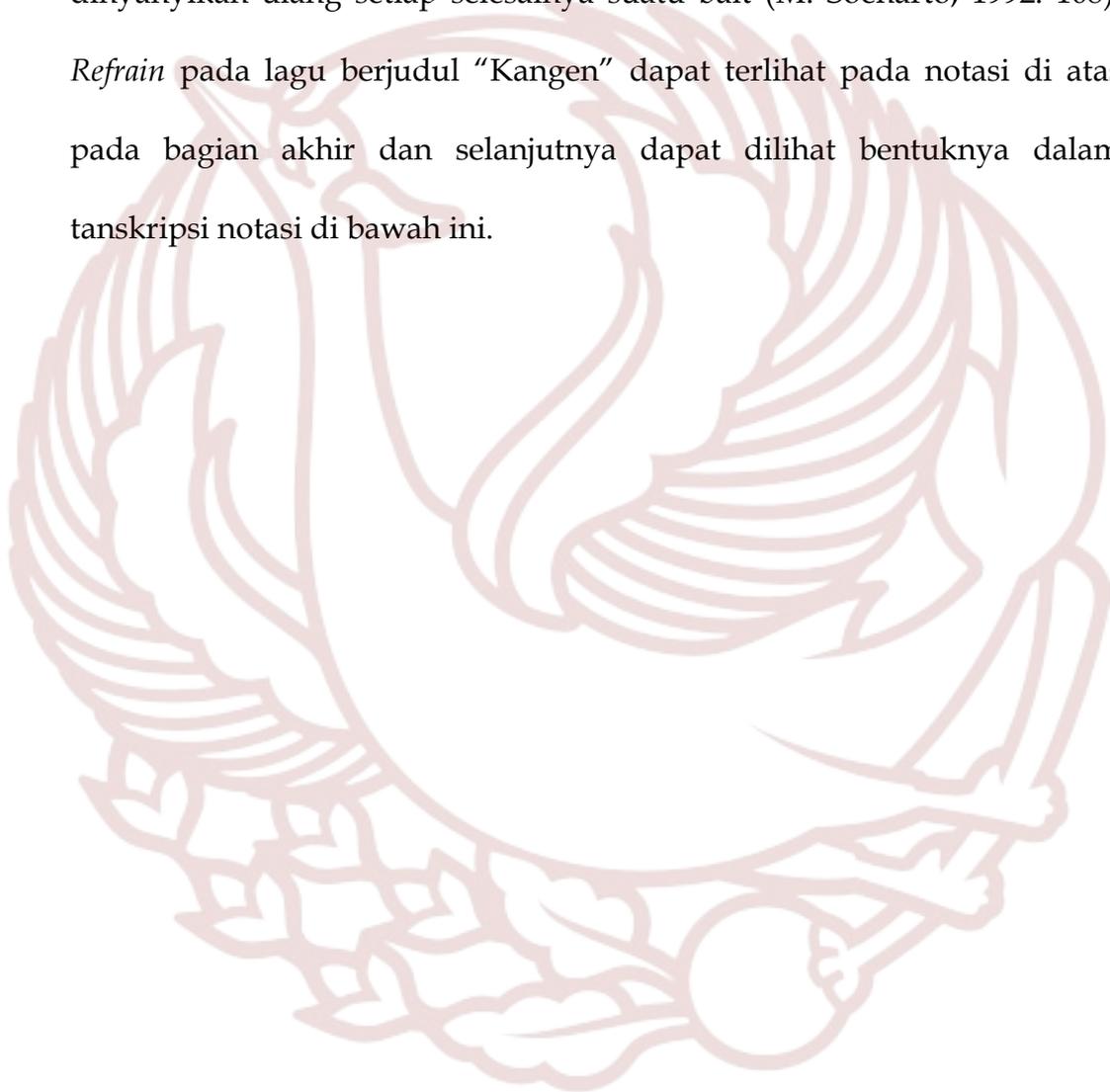
— kan di ri mu — se ki an la — ma ber ja rak — ha srat me ma — sa ing in de kat —

21 REFF.

Dr. Ketipung E. Gtr. Bass Kbd. vokal Djembe

— men co ba me — me li ha ra — ha ra pan yang ter pen da am — a a —

Setelah masuk pada komposisi lagu maka pada bagian selanjutnya yakni pada birama 25 hingga birama 33 masuk pada bagian *refrain*. Bagian *refrain* adalah pengulangan pertama, atau bagian lagu yang harus dinyanyikan ulang setiap selesainya suatu bait (M. Soeharto, 1992: 108). *Refrain* pada lagu berjudul “Kangen” dapat terlihat pada notasi di atas pada bagian akhir dan selanjutnya dapat dilihat bentuknya dalam tanskripsi notasi di bawah ini.



26

Dr. Ketipung E. Gtr. Bass Kbd. vokal Djembe

— a a a a a ku kang en ka mu — a a — a a a a a a a

32

Dr. Ketipung E. Gtr. Bass Kbd. vokal Djembe

TRANSISI 1 INTERLUDE IRAMA REGGEE

fill in reggae

simulasi brass

ku rin du ka mu

Pada notasi di atas terlihat juga sambungan menuju transisi masuk pada *interlude* iringan *reggae* yang juga merupakan bagian dari *refrain*. Pada *interlude* iringan *reggae* ini terdapat pada birama 34 - 42. Pemahaman *transisi* dalam konteks ini adalah bagian penghubung yang bersifat sebagai pengantar di antara satu bagian ke bagian yang lain. Pengantar yang dimaksud adalah untuk membantu menghubungkan pada bagian permainan irama *reggae*. Adapun secara utuh transisi tersebut dapat terlihat pada notasi dibawah ini.

The musical score is written for a reggae interlude, starting at measure 32. It features the following instruments and parts:

- Dr. (Drums):** Shows a transition from a rest to a rhythmic pattern in the 'INTERLUDE IRAMA REGGAE' section, labeled 'fill in reggae'.
- Ketipung:** A traditional Indonesian drum, shown with a rest in the first section and a rhythmic pattern in the second section.
- E. Gtr. (Electric Guitar):** Features a melodic line in the first section and a chordal accompaniment in the second section.
- Bass:** Provides a steady bass line, transitioning from a single note to a more active line in the second section.
- Kbd. (Keyboard):** Shows a 'simulasi brass' (brass simulation) in the second section.
- vokal (Vocal):** Includes the lyrics 'ku rin du ka mu' in the first section.
- Djembe:** Shows a rhythmic pattern in the second section.

The score is divided into two main sections: 'TRANSISI 1' (measures 32-33) and 'INTERLUDE IRAMA REGGAE' (measures 34-42). The key signature is three sharps (F#, C#, G#).

36

Dr. Ketipung E. Gtr. Bass Kbd. vokal Djembe

39

Dr. Ketipung E. Gtr. Bass Kbd. vokal Djembe

The musical score is arranged in a system of staves. The top two staves are for Drums (Dr. and Ketipung), with the Dr. part showing a rhythmic pattern of eighth notes. The next two staves are for Electric Guitar (E. Gtr.) and Bass, both in treble clef with a key signature of three sharps (F#, C#, G#). The E. Gtr. part features a series of chords, while the Bass part has a melodic line. The Keyboard (Kbd.) part is in grand staff (treble and bass clefs), with the right hand playing a melodic line and the left hand mostly silent. The Vocal (vokal) part is in treble clef and is silent. The Djembe part is in a single staff with a rhythmic pattern of eighth notes. The score is divided into two systems, with measures 36-38 in the first system and measures 39-41 in the second system. A large red watermark is visible in the background.

6

42 SONG IRAMA REGGEE

Dr.

Ketipung

E. Gtr.

Bass

Kbd.

vokal

Djembe

mu sim pa nas ber gan ti

simulasi strings

Setelah selesai pada transisi *interlude* iringan *reggae* yang juga merupakan satu bagian dengan *refrain*, pada notasi di atas yakni bagian penggalan akhir terdapat keterangan *song irama reggae* yang artinya telah masuk pada lagu dengan irama *reggae*. Pada bagian ini terdapat pada birama 43 - 58. Adapun notasi yang menunjukkan bagian tersebut dapat terlihat pada notasi di bawah ini.

6

42 SONG IRAMA REGGEE

Dr. Ketipung E. Gtr. Bass Kbd. vokal Djembe

mu sim pa nas ber gan ti

45

Dr. Ketipung E. Gtr. Bass Kbd. vokal Djembe

i mu sim hu jan ber akh ir ye e me em ba yang kan

48

Dr. Ketipung E. Gtr. Bass Kbd. vokal Djembe

ki i ta men ja lin ka a sih kem ba li

51

Dr. Ketipung E. Gtr. Bass Kbd. vokal Djembe

se ki an la ma me nung gu se e ki an ka

8

54

Dr. Ketipung E. Gtr. Bass Kbd. vokal Djembe

— *sih me lin ta a as a ku cin ta ke pa da mu*

57 INTERLUDE IRAMA REGGEE 2

Dr. Ketipung E. Gtr. Bass Kbd. vokal Djembe

simulasi brass

ta pi tak ma u cin ta ku si a si a a a

Pada bagian akhir pada notasi di atas terdapat sambungan masuk ke notasi *interlude* irama *reggae* II. *Interlude* adalah adalah potongan bagian lagu yang berdiri sendiri di antara sebuah tema dengan pengulangannya atau di antara dua bagian yang secara umum panjangnya berkisar di antara satu hingga delapan birama. Pada bagian ini, *interlude* yang digunakan untuk masuk pada bagian transisi iringan dangdut terdapat pada birama 59 – 65. Adapun notasinya dapat terlihat seperti di bawah ini.

INTERLUDE IRAMA REGGEE 2

57

Dr.

Ketipung

E. Gtr.

Bass

Kbd.

vokal

Djembe

ta pi tak ma u cin ta ku si a si a a a

simulasi brass

60

Dr. Ketipung E. Gtr. Bass Kbd. vokal Djembe

This block contains the musical notation for measures 60, 61, and 62. It features seven staves: Drums (Dr.), Ketipung, Electric Guitar (E. Gtr.), Bass, Keyboard (Kbd.), Vocal (vokal), and Djembe. The Drums and Ketipung parts are mostly rests. The E. Gtr. part consists of a series of chords. The Bass part has a melodic line. The Kbd. part has a simple melodic line. The vokal part is empty. The Djembe part has a complex rhythmic pattern. A double bar line is present at the end of measure 62.

63

Dr. Ketipung E. Gtr. Bass Kbd. vokal Djembe

This block contains the musical notation for measures 63, 64, and 65. It features seven staves: Drums (Dr.), Ketipung, Electric Guitar (E. Gtr.), Bass, Keyboard (Kbd.), Vocal (vokal), and Djembe. The Drums and Ketipung parts are mostly rests. The E. Gtr. part consists of a series of chords. The Bass part has a melodic line. The Kbd. part has a simple melodic line. The vokal part is empty. The Djembe part has a complex rhythmic pattern.

Setelah masuk *interlude* maka bagian lagu selanjutnya adalah transisi masuk lagu dengan iringan dangdut. Transisi ini sangatlah singkat dan dapat dikatakan sangat pendek yakni hanya satu birama, yakni terdapat pada birama 66. Notasi transisi yang sangat pendek ini dapat terlihat pada notasi di bawah ini.

10

66 TRANSISI 2 FILL IN DANGDUT SONG IRAMA DANGDUT

The musical score is for a short transition piece titled 'TRANSISI 2 FILL IN DANGDUT' for 'SONG IRAMA DANGDUT'. It starts at measure 66. The instruments and their parts are:

- Dr.**: A simple drum pattern consisting of quarter notes.
- Ketipung**: A complex rhythmic pattern with many sixteenth notes, labeled 'fill in dangdut'.
- E. Gtr.**: A guitar part with a few notes and rests.
- Bass**: A bass line with eighth and sixteenth notes.
- Kbd.**: A keyboard part with a few notes and rests, labeled 'simulasi strings'.
- vokal**: A vocal line with the lyrics 'mu sim pa nas ber gan ti'.
- Djembe**: A djembe part with a rhythmic pattern.

Setelah transisi usai maka masuk kepada bagian lagu dengan irama dangdut. Pada bagian ini terdapat pada notasi 65 - 83 dan pada bagian ini pula terdapat bagian *ending* atau akhir dari lagu berjudul "Kangen". *Ending* pada lagu ini terdapat pada notasi 84. Adapun notasi pada bagian keduanya yakni bagian lagu irama dangdut dan bagian *ending* dapat terlihat seperti di bawah ini.

66

Dr. Ketipung E. Gtr. Bass Kbd. vokal Djembe

fill in dangdut

simulasi strings

mu sim pa nas — ber gan ti

69

Dr. Ketipung E. Gtr. Bass Kbd. vokal Djembe

i mu sim hu jan — ber akh ir ye e me em ba yang kan — ki

73

Dr. Ketipung E. Gtr. Bass Kbd. vokal Djembe

i ta men ja lin ka a sih kem ba li se ki an la

76

Dr. Ketipung E. Gtr. Bass Kbd. vokal Djembe

ma me nung gu se e ki an ka sih me lin ta a

79

Dr. 

Ketipung 

E. Gtr. 

Bass 

Kbd. 

vokal 
as a ku cin ta ke pa da mu

Djembe 

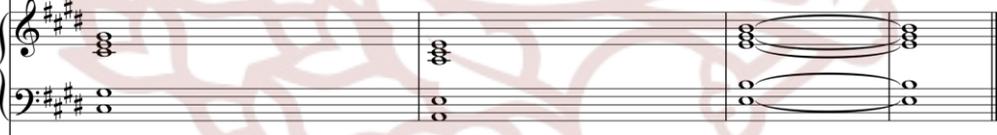
81

Dr. 

Ketipung 

E. Gtr. 

Bass 

Kbd. 

vokal 
ta pi tak ma u cin ta ku si a si a a a

Djembe 

ENDING

C. Bentuk Pertunjukan Dangdut-Reggae Savana

1. Atribut Pemain Musik

Penggunaan atribut pemain musik dalam praktiknya tidak hanya memuaskan dirinya sendiri atau orang lain tetapi sebagai perwujudan kesadaran membangun eksistensi dan menunjukkan bahwa seluruh anggota yang ada di dalamnya aktif dalam 'kehidupan produktifnya' sehingga mereka benar-benar menjadi manusia baik secara individual maupun sosial. Pengertian 'kehidupan produktif' yang dimaksud adalah segala usaha yang dilakukan oleh seseorang secara maksimal dalam upaya untuk memenuhi segala kebutuhan hidupnya termasuk kebutuhan akan eksistensi sebuah kelompok musik.

Paparan tersebut memperlihatkan bahwa Savana sebagai kelompok musik dangdut-reggae bukan hanya persoalan ekspresi musikal saja, namun secara lebih jauh turut menyinggung persoalan kontekstual lain, dan ini merupakan dampak dari upaya penjagaan eksistensi kelompok yang bersangkutan. Hal ini dapat terlihat dari penggunaan-penggunaan atribut yang melekat pada diri pemain. Atribut tersebut dalam hal ini adalah penggunaan *fashion* sebagai penguat identitas kelompok musik dangdut-reggae. Aspek kemenarikan ini terletak pada proses pembetulan identitas yang melekat pada diri pemain.

Identitas yang dibentuk mengarah pada pembentukan identitas yang khas dan berbeda dengan kelompok musik dangdut lainnya. Penggunaan atribut tersebut memperkuat terbentuknya citra musik dangdut-*reggae*. Kenyataan ini dapat terlihat munculnya tokoh ikonik legendaris musik *reggae* yakni Bob Marley² yang secara tampilan atau citra visual tampak pada penggunaan atribut pakaian yang digunakan. Selain itu ciri warna khas dalam budaya musik *reggae* seperti warna merah, kuning dan hijau yang pada setiap perpindahan warna dimunculkan gradasi turut pula dilekatkan pada alat musik, dan hal ini dapat dijumpai pada alat musik kendang.

Kenyataan ini menarik untuk dilihat, mengingat kendang adalah identitas kuat yang melekat pada musik dangdut, namun justru realitas visual ditemukan identitas pewarnaan yang khas yang ada pada budaya musik *reggae*. Bagi peneliti, hal ini dapat ditarik pemahaman bahwa kelompok Savana hendak memberikan tanda bahwa mereka secara simbolis membuat percampuran musik dangdut dan musik *reggae* secara simbolis melalui pewarnaan alat musik kendang. Paparan tersebut dapat terlihat pada data foto dibawah ini.

² Bob Marley adalah legenda musik *reggae*, dia berhasil membuat formula musik dengan memasukan berbagai lirik yang menceritakan tentang masalah politik, penindasan, dan perlawanan terhadap kesewenangan.



Gambar 2. Atribut Ikonik Musik *Reggae* Bob Marley Melekat Pada Pakaian yang Digunakan Pemain Musik Dangdut-*reggae* Savana serta Alat Musik yang diberikan Citra Warna yang Identik dengan Pendukung Musik *Reggae*

Data foto di atas menunjukkan bahwa ekspresi musik memiliki hubungan secara langsung dengan pembentukan citra visual yang diwujudkan dalam bentuk penggunaan-penggunaan atribut yang melekat pada diri pemain. Hal ini menunjukkan bahwa musik kehadirannya menjadi salah satu penanda atas fenomena perubahan atau bahkan sebagai indikator untuk mengetahui telah terjadi inovasi di ranah kebudayaan seni pertunjukan musik dangdut.

Perubahan tersebut apabila mendapatkan dukungan kuat dari masyarakat pendukungnya maka identitas musik dangdut-*reggae* tersebut perlahan-lahan menjadi terbentuk. Hasil atas terbentuknya identitas tersebut disebabkan citra visual memang secara sengaja diciptakan oleh para pemain tatkala mereka melakukan pertunjukan.

2. Urutan Sajian Pertunjukan

Pada saat melakukan pertunjukan kelompok musik Savana ini tidak langsung memainkan semua lagu dangdut-*reggae*. Namun terdapat kebiasaan yang senantiasa dilakukan, yakni mereka mengawali dengan memainkan lagu-lagu pop dangdut beberapa lagu, baru kemudian sajian *reggae* dangdut dimainkan. Kebiasaan lain yang dilakukan oleh kelompok musik Savana saat di atas panggung adalah memainkan intro lagu dengan gaya musik *reggae* khas Savana. Intro ini kira-kira disajikan dengan durasi kurang lebih tiga menit. Tujuan dari dibawakan iringan pembuka ini adalah untuk menarik minat dan meningkatkan antusias pendukungnya.

Lagu intro pembuka sebelum habis disajikan selanjutnya diteruskan dengan naiknya MC keatas panggung. Naiknya MC menjadi penanda jika pagelaran pentas dangdut-*reggae* siap untuk dimulai. Biasanya, MC menyapa para penggemar dangdut-*reggae* dengan sapaan “yooo....man..ketemu lagi dengan Savana musik dangdut-*reggae*.....”.³ Selanjutnya MC memperkenalkan para penyanyi satu per satu, dan selanjutnya mempersilahkan penyanyi satu-satu untuk membawakan lagu.

3. Atmosfir Pertunjukan : Penonton dan Atributnya

Atmosfir pertunjukan dalam penelitian ini dapat dipahami sebagai nuansa atau suasana yang tercipta akibat respon para pendukung kelompok musik Savana ketika hadir dan menyaksikan pertunjukan

³ *yooo....man* berarti ayo teman.

musik dangdut-*reggae*. Apabila menggunakan cara pandang sosiologis, dalam medan pertunjukan tersebut terdapat aturan atau kaidah yang diciptakan oleh para pendukung musik dangdut-*reggae*. Kaidah sosial tersebut merupakan aturan tidak tertulis dan tercipta karena adanya kesepakatan kolektif dan tanpa direncanakan baik oleh kelompok musik Savana maupun oleh masyarakat pendukungnya yang hadir dan mampu meningkatkan nuansa atmosfer pertunjukan.

Kaidah tersebut meliputi jalinan sosiologis antara kelompok ini dengan masyarakat pendukungnya yang ditunjukkan dengan atribut dan sekaligus gaya komunikasi yang dilakukan di antara keduanya, seperti munculnya istilah *yooo...man* yang sering digunakan oleh pendukung musik *reggae*, dan istilah ini juga dihadirkan oleh pendukungnya tatkala pertunjukan kelompok Savana berlangsung.

Penelitian ini memahami bahwa model komunikasi antara kelompok Savana dengan para pendukungnya ini menjadi bagian penting guna meningkatkan atmosfer pertunjukan yang tengah berlangsung. Hal ini memperlihatkan bahwa atmosfer pertunjukan tercipta karena kelompok Savana berhasil mendorong terciptanya respon positif dari para pendukungnya.

Respon positif ini dapat terlihat dari cara-cara yang dilakukan para pendukung kelompok ini untuk mendapatkan pengakuan dari kelompok Savana bahwa kehadiran mereka juga merupakan bagian dari pendukung

kelompok Savana. Kenyataan ini dapat terlihat dari upaya sejumlah pendukung untuk mendapatkan tanda tangan dari para penyanyi kelompok Savana, hal ini dapat terlihat pada data foto di bawah ini.

Gambar 3. Penyanyi Kelompok Dangdut-*reggae* Savana



Melayani Permintaan Tanda Tangan dari Penggemar

Data di atas memperlihatkan bahwa respon positif tersebut menunjukkan bahwa atmosfer pertunjukan benar-benar tercipta, selain itu respon positif turut pula dihadirkan oleh para pendukungnya dalam bentuk penggunaan-penggunaan atribut dukungan seperti spanduk yang bertuliskan Savana Mania. Pada tulisan tersebut juga tertera tulisan nama daerah asal para pendukung tersebut, misalnya Boyolali Timur, Ringroad Utara dan lain sebagainya.

Tulisan tersebut mengandung maksud bahwa mereka (para pendukung) benar-benar sangat “gila” dengan kelompok Savana.

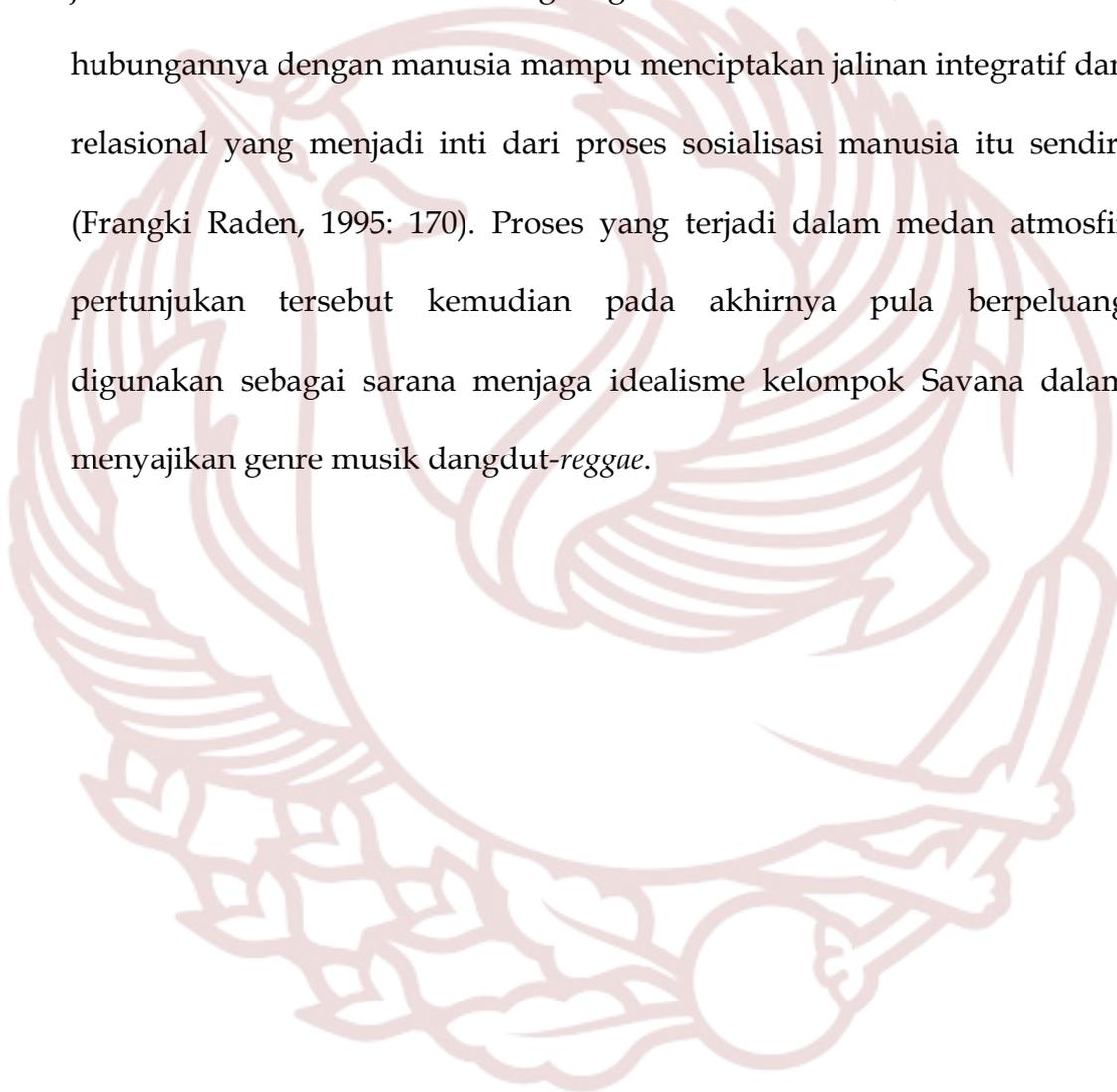
kehadirannya tidak dapat dilepaskan dari tata nilai selera musikal para pendukungnya, dan musik pun turut memberikan sumbangan bagi terbentuknya jalinan sosial di antara para pendukungnya.

Atmosfir pertunjukan yang tercipta tersebut pun adalah salah satu target yang hendak dicapai oleh kelompok Savana. Dengan demikian, menguatkan atmosfir pertunjukan secara tidak langsung turut berimplikasi pada menguatnya eksistensi kelompok Savana. Hal ini disebabkan, di dalam medan atmosfir pertunjukan telah terjadi jalinan interkasi antara kelompok Savana dengan para pendukungnya.

Jalinan interksi tersebut memiliki sifat saling 'memberi' dan 'menerima'. 'Memberi' dalam hal ini adalah kelompok musik Savana memberikan apa yang diinginkan oleh pendukungnya, sedangkan 'menerima' mengandung pengertian masyarakat pendukungnya menerima sajian pertunjukan musik yang ditampilkan oleh kelompok Savana yang selanjutnya oleh masyarakat pendukungnya digunakan sebagai sarana pemenuhan kebutuhan hiburan.

Hubungan di antara keduanya terbangun secara baik dan cukup dinamis. Hal ini memperlihatkan bahwa kelompok musik Savana mampu menciptakan sebuah bentuk baru dalam pertunjukan musik dangdut-*reggae* dan jenis musik ini pun dapat dikomunikasikan secara baik oleh mereka.

Paparan di atas memperlihatkan bahwa musik dengan demikian dapat dikatakan sebagai ekspresi kreatif yang di dalamnya memuat pesan komunikasi auditif yang mampu merangsang manusia untuk melakukan jalinan komunikasi secara langsung. Oleh sebab itu, musik dalam hubungannya dengan manusia mampu menciptakan jalinan integratif dan relasional yang menjadi inti dari proses sosialisasi manusia itu sendiri (Frangki Raden, 1995: 170). Proses yang terjadi dalam medan atmosfer pertunjukan tersebut kemudian pada akhirnya pula berpeluang digunakan sebagai sarana menjaga idealisme kelompok Savana dalam menyajikan genre musik dangdut-*reggae*.



BAB IV FENOMENA PENCAMPURAN MUSIK DANGDUT-REGGAE OLEH KELOMPOK MUSIK SAVANA

A. Fenomena Musikal: Karakteristik Musik Dangdut Sebagai Musik Adaptif Terhadap Genre Musik Lain

Pada bab sebelumnya telah dipaparkan bagaimana musik dangdut berkembang dengan segala prosesnya, dengan demikian deskripsi perkembangan musik dangdut tersebut memperlihatkan bahwa karakteristik musik ini sangat adaptif dengan unsur musik lain. Fenomena yang saat ini dapat dijumpai adalah hadirnya kelompok musik bernama Savana yang menyajikan musik dangdut dengan warna yang berbeda dengan musik dangdut pada umumnya.

Musik dangdut yang disajikan tersebut merupakan percampuran dari dua genre musik, yakni musik dangdut dan musik *reggae* yang selanjutnya dikenal dengan sebutan dangdut-*reggae*. Kehadiran musik dangdut-*reggae* merupakan hasil dari interpretasi musikal yang dilakukan oleh kelompok musik Savana. Kelompok ini memiliki dorongan untuk terus mengolah material lagu baik bergenre dangdut maupun *reggae* agar menghasilkan bentuk baru dengan nama dangdut-*reggae*.

Hasil percampuran dua musik tersebut menunjukkan bahwa kelompok Savana dalam mengungkapkan ekspresi musiknya senantiasa dilakukan tanpa henti. Hal ini disebabkan kelompok Savana selalu

mendapatkan rangsangan dari luar baik dari pendukung maupun orang-orang yang berpengaruh secara musikal yang ada disekitarnya dalam melakukan pengolahan dua genre musik yang berbeda tersebut.

Rangsangan yang diterima tersebut merupakan buah dari sensitivitas Kelompok Musik Savana dalam menjaga eksistensinya. Sensitivitas tersebut merupakan wujud kepekaan kelompok musik Savana dalam menangkap sebuah rangsangan yang diperoleh dari upaya mereka dalam melakukan interkasi dengan orang-orang yang memiliki pengetahuan dan keterampilan di bidang musik dangdut dan musik *reggae*. Hasilnya selanjutnya diwujudkan dalam bentuk musik dangdut-*reggae* yang kini mereka sajikan.

Paparan tersebut memperlihatkan bahwa telah muncul budaya baru dalam perkembangan musik dangdut. Budaya baru yang dimaksud tergambar dalam cara kelompok ini dalam melakukan kegiatan-kegiatan pertunjukan serta kebiasaan-kebiasaan yang mereka lakukan selama dalam pertunjukan serta kebiasaan yang dilakukan pula oleh masyarakat pendukung kelompok ini.

Respon yang diberikan pun cukup adaptif, kedua pendukung musik dangdut dan musik *reggae* secara bersama-sama menyatu dalam praktik-praktik budaya yang mereka fungsikan sebagai tanda untuk menjaga eksistensi diri serta menunjukkan dukungan kepada kelompok dangdut-*reggae* Savana. Pada fase ini telah terjadi peristiwa produksi

budaya yang dilakukan oleh mereka dan mereka menghadirkannya dalam bentuk pertunjukan musik.

Musik dangdut dengan demikian merupakan musik yang cukup adaptif dengan genre musik lain. Praktik adaptasi musik dangdut dengan genre musik lain sekaligus menjadi bukti bahwa musik ini sangat terbuka dengan adanya kemungkinan inovasi lain. Dapat dikatakan pula proses adaptasi musik dangdut ini merupakan bentuk penggabungan interpretasi yang dilakukan oleh Kelompok Savana.

Interpretasi yang dimaksud adalah aktivitas menafsirkan realitas budaya musik dangdut dan musik *reggae* yang telah berkembang sebelumnya. Proses interpretasi tersebut menggunakan pijakan pemahaman dan latar belakang pengetahuannya, sehingga apa yang diinterpretasinya dapat diwujudkan dalam bentuk sajian pertunjukan musik dangdut-*reggae* dan pada fase ini mengakibatkan munculnya produk budaya musik baru.

Praktik adaptasi musik dangdut ini merupakan fenomena budaya musik yang hadir ditengah-tegah masyarakat urban perkotaan. Di mana budaya yang berkembang di wilayah tersebut adalah budaya populer termasuk dalam hal ini musik dangdut-*reggae*.

Mengenai budaya musik populer, Dieter Mack mengungkapkan bahwa “musik populer” adalah istilah di bidang musik yang pada awalnya berkembang di Barat. Istilah ini memiliki kaitan dengan

perkembangan musik pop, dalam hubungannya dengan media elektronik seperti radio, rekaman, piringan hitam, kaset, *compact disc* (CD) dan sebagainya (Mack, 1995: 11). Selanjutnya Mack menjelaskan bahwa musik populer mempunyai hubungan kuat dengan media massa dan secara lebih khusus terkait dengan unsur keuntungan finansial (1995: 18).

Berpijak pada pernyataan Mack tersebut, terlihat bahwa musik dangdut-*reggae* merupakan representasi dari "budaya massa", yakni budaya yang diproduksi secara massa dan untuk tujuan konsumsi massa dan untuk tujuan finansial. Konsep budaya massa dalam hal ini diasumsikan bahwa massa memiliki tanggung jawab murni yang sama atas budaya yang mereka konsumsi, sehingga hal itu ditentukan oleh kecenderungan-kecenderungan massa itu sendiri (Dominic, 2004: 69).

Adaptasi musik dangdut dengan musik *reggae* merupakan kecenderungan-kecenderungan dorongan kelompok Savana untuk memberikan sajian musik yang diinginkan oleh massa pendukungnya sendiri. Massa dalam konteks ini adalah pendukung musik dangdut-*reggae* yang telah tercipta akibat dari upaya kelompok Savana dalam mengenalkan genre musik ini.

B. Fenomena Industri Musik: Upaya Mencampur Genre Musik untuk Memperoleh Segmen Penggemar Baru

Musik sebagai produk budaya merupakan entitas yang tidak dapat dilepaskan dari faktor-faktor yang ada di luar dirinya. Hal ini memperlihatkan bahwa musik sangat berhubungan erat dengan segala aktivitas kehidupan manusia. Fungsi musik yang erat dengan kebutuhan manusia ini pada akhirnya mampu munculnya fenomena musik dangdut-*reggae*, yakni sebagai salah satu bagian dari industri musik dangdut yang ada di kota Surakarta.

Realitas atas munculnya industri musik bergenre dangdut-*reggae* ini mendorong peneliti untuk melihat lebih dekat apa yang melatarbelakngi munculnya jenis musik ini. Guna menjawab pertanyaan tersebut maka terlebih dahulu perlu dilihat bahwa kehadiran kelompok musik Savana ini tidak dapat dilepaskan dari persoalan budaya beserta nilai-nilai yang melekat di dalamnya yakni masalah sistem pranata industri musik.

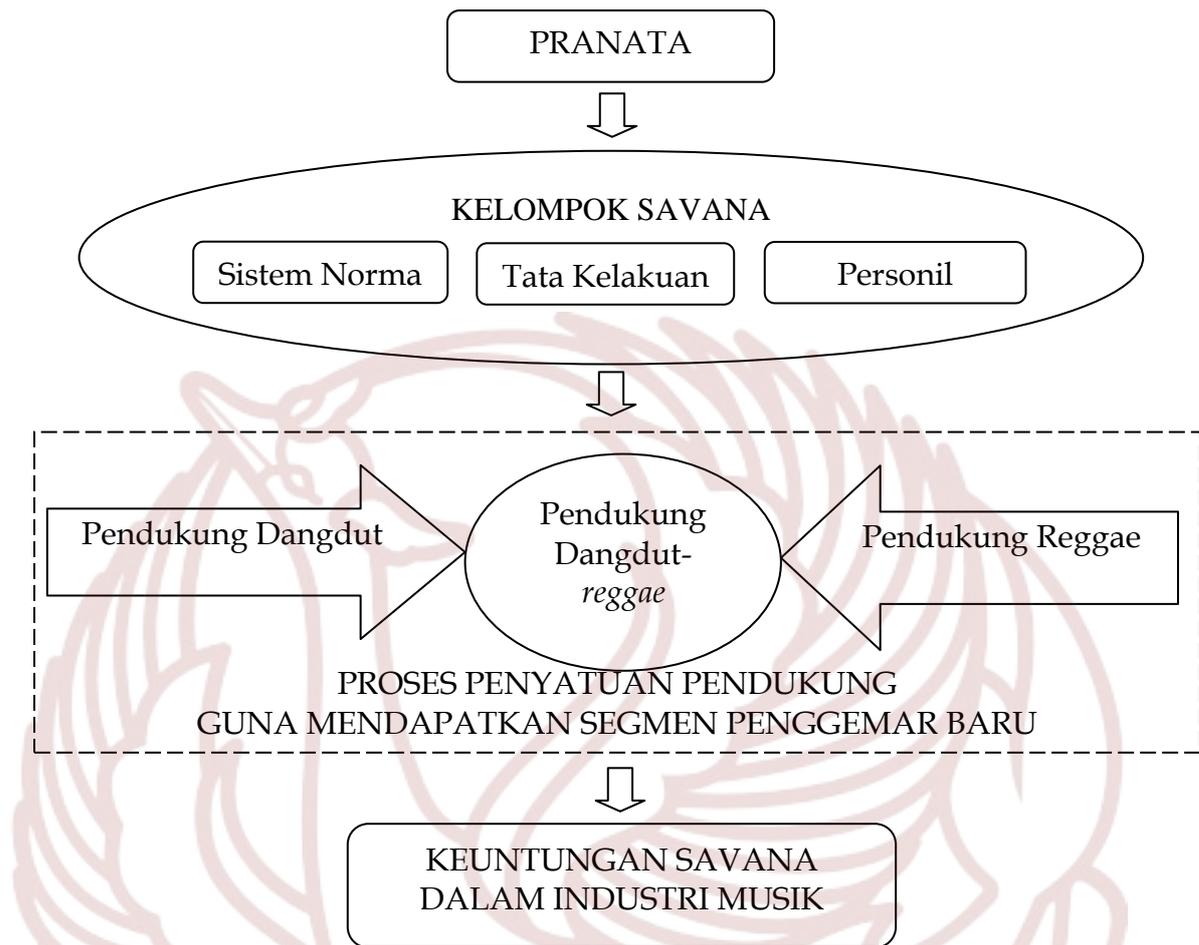
Pranata dalam hal ini merupakan suatu sistem nilai yang dimanifestasikan dalam bentuk kelakuan berpola disertai dengan komponen-komponen, di antaranya meliputi sistem norma, tata kelakuan beserta peralatannya ditambah dengan manusia atau personel yang melaksanakan kelakuan yang berpola (Koentjaraningrat, 2000: 14). Sedangkan industri musik adalah perwujudan industri budaya populer

yang di dalamnya terdapat relasi jaringan ekonomi, yang memiliki tujuan atau motivasi yang jelas yakni keuntungan.

Hubungan pranata dan industri musik tersebut cukup tampak menonjol, jika pranata menuntut adanya aturan, perilaku, alat yang digunakan serta pihak yang menjalankan, maka industri adalah wahana yang digunakan sebagai sasaran untuk menjalankan pranata tersebut. Secara lebih spesifik, pranata industri berjalan dengan tujuan untuk mendapatkan keuntungan.

Guna mencapai tujuan tersebut, kelompok musik Savana melakukan hal-hal yang belum dilakukan oleh kelompok musik dangdut pada umumnya yakni menghadirkan satu jenis musik yang dikenal dengan dangdut-*reggae*. Tujuan penggabungan tersebut dapat terbaca untuk mendapatkan dukungan dari kelompok pendukung musik dangdut dan sekaligus mendapatkan dukungan dari pendukung musik *reggae*.

Pada fase ini jika keduanya dapat disatukan dalam satu medan pertunjukan dan dalam satu selera yang sama yakni selera musik dangdut-*reggae* maka keuntungan dapat diraih oleh kelompok dangdut Savana. Penjelasan di atas apabila digambarkan dalam bentuk bagan dapat terlihat seperti di bawah ini.



Bagan 4. Upaya Kelompok Savana dalam Mencampur Genre Musik untuk Memperoleh Segmen Penggemar Baru

Fenomena industri musik dengan mencampur dua genre musik berbeda yang dilakukan Savana seperti terlihat pada bagan di atas sekaligus merupakan realitas budaya populer yang tengah berkembang di kota Surakarta. Menurut Adorno seni populer, termasuk musik populer, merupakan salah satu produk dari “budaya massa” atau istilah yang kemudian dipakai adalah “industri budaya”. Adorno berpendapat,

industri budaya adalah proses menghasilkan produk, yang sengaja dibuat untuk konsumsi massa (1991:1).

Berpijak pada pandangan Adorno di atas maka penelitian ini memahami bahwa kehadiran kelompok Savana dalam mencampur dua genre yang berbeda dan sekaligus berupaya menyatukan dua pendukung baru merupakan realitas atas terciptanya budaya populer baru di wilayah perkembangan musik dangdut.

Hal yang paling menonjol juga di dalam upaya mencampur dua genre tersebut terdapat penciri yang khas yakni adanya orientasi bisnis dan keuntungan dalam bermusik. Selain itu, kehadiran kelompok Savana tatkala melakukan pertunjukan terlihat jelas pula memiliki sifat massal. Artinya, terdapat penyeragaman 'selera' yakni selera penikmat dangdut-*reggae*.

Persoalan 'selera' pun oleh sosiolog Prancis, Pierre Bourdieu secara kontekstual dipaparkan. Menurutnya melalui 'selera' telah terjadi perbedaan budaya dan hal ini seringkali dimanfaatkan untuk memperlebar dan memelihara perbedaan kelas. Menurut Bourdieu "selera" dapat disebut sebagai sebuah kategori ideologis yang difungsikan sebagai ciri "kelas". Pemakaian istilah "kelas" dalam hal ini diposisikan dalam arti ganda, yaitu kategori sosial ekonomi dan tingkat kualitas tertentu. Bourdieu menyebut "konsumsi budaya" pada kenyataannya

telah ditentukan secara sadar dan disengaja atau tidak untuk tujuan memenuhi fungsi sosial serta pengabsahan perbedaan sosial (1984: 5).

Selain difungsikan sebagai pembeda sosial kehadiran budaya populer dalam hal ini sekaligus merupakan budaya komersial sebagai dampak dari produksi massal, sedangkan masuknya kelompok Savana dalam kancah budaya populer cukup strategis bagi dirinya, karena melalui budaya populer kelompok ini dapat melakukan pengawasan atau kontrol secara sosiologis untuk mengendalikan khalayak publik dalam konteks ini adalah penggemarnya.

Terciptanya perbedaan sosial atau kelas akibat dari percampuran dua genre musik yang dilakukan oleh kelompok Savana menunjukkan bahwa kelompok ini telah berhasil menciptakan tren penggemar baru di belantikan musik dangdut dengan jenis musik yang dibawakan adalah dangdut-*reggae*.

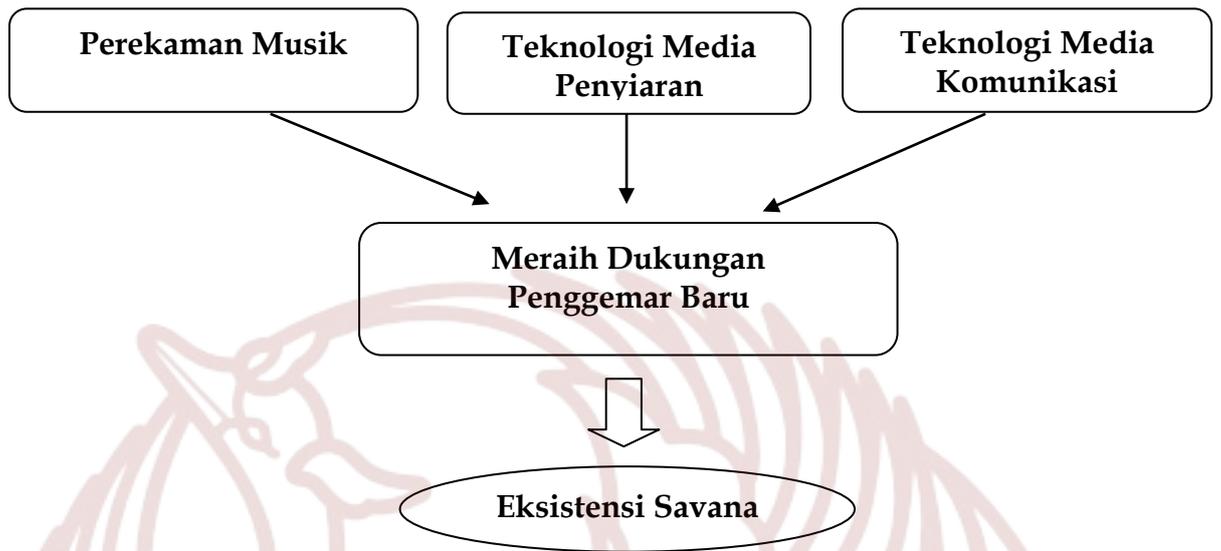
Pertumbuhan atas munculnya tren penggemar baru ini juga didukung oleh teknologi komunikasi yang digunakan kelompok ini dalam menyampaikan segala informasi terkait aktivitas yang dilakukan oleh kelompok Savana, seperti penggunaan jejaring sosial, publikasi yang dilakukan oleh panitia penyelenggara dan lain-lain.

Kenyataan tersebut memperlihatkan bahwa penggemar baru dapat meningkat disebabkan oleh dukungan teknologi komunikasi yang digunakan oleh kelompok ini. Selain teknologi komunikasi, teknologi

perekaman, dan dan teknologi penyiaran pun turut andil dalam meraih tambahan dukungan penggemar baru ini. Hal ini berpijak pula pada pandangan Adorno, bahwa menurutnya perkembangan teknologi perekaman musik, teknologi media penyiaran, dan teknologi media komunikasi telah mendorong pertumbuhan budaya populer menjadi semakin massif (Adorno, 1991: 4).

Penggunaan teknologi perekaman ini terlihat tatkala kelompok Savana melakukan perekaman lagu berjudul "Kangen", selanjutnya menggunakan media penyiaran radio dalam mempublikasikan lagu tersebut, serta penggunaan jejaring sosial seperti *youtube* sebagai sarana untuk mengkomunikasikan lagu-lagunya.

Paparan yang disampaikan Adorno tersebut menunjukkan bahwa eksistensi kelompok Savana hingga mendapatkan penggemar baru tersebut telah masuk dalam medan budaya populer yang keberadaannya tidak dapat terlepas dari tiga bentuk perkembangan teknologi tersebut. Adapun apabila digambarkan dalam bentuk bagan dapat terlihat seperti di bawah ini.



Bagan 5. Peran Teknologi Perekaman Musik, Teknologi Media Penyiaran, dan Teknologi Media Komunikasi dalam Pencapaian Dukungan Penggemar Baru Kelompok Savana

Paparan di atas menunjukkan bahwa kehadiran kelompok musik Savana tidak sekedar peristiwa pertunjukan musik saja, namun lebih dari itu, eksistensinya sekaligus merupakan peristiwa sosial yang di dalamnya memuat relasi industri musik. Target jangka panjangnya adalah untuk mendapatkan keuntungan dengan jalan menciptakan dukungan penggemar baru.

C. Fenomena Idealisme Bermusik: Mencampur Genre Musik Sebagai Upaya Menyempurnakan Idealisme Aliran Musik

Padatnya pertunjukan yang sering dilakukan kelompok musik Savana memperlihatkan bahwa keberadaan kelompok ini sangat diakui di tengah-tengah masyarakat pendukungnya. Melalui pengakuan tersebut kelompok musik Savana memiliki kemudahan dalam memberikan pengaruh atas terbentuknya idealisme bermusik. Idealisme bermusik tersebut melekat di dalam lagu-lagu yang dibawakan dengan tetap menyajikan lagu-lagu dangdut-*reggae*.

Idealisme dalam bermusik ini diawali dari semangat para pemain musik untuk tetap bertahan dan konsisten dalam satu genre yakni dangdut-*reggae*. Idealisme yang tumbuh dan bermula dari upaya kelompok Savana dalam mempersepsi dan kemudian mencampur musik dangdut dan *reggae* ini adalah kata kunci utama dalam menyempurnakan idealism aliran musik mereka. Interpretasi tersebut tidak dapat dilepaskan dari realitas musikal yang mereka garap, dan interpretasi ini secara eksplisit merupakan wujud idealisme musik yang mereka inginkan.

Idealisme bermusik kelompok Savana ini merupakan fenomena menarik, karena melalui idealime yang dibangun mampu mempertemukan dua pendukung musik yang berbeda dalam satu medan pertunjukan. Guna menyempurnakan idealisme aliran musik dangdut-

reggae ini kelompok musik Savana senantiasa memberikan stimulus atau rangsangan musik dangdut-*reggae* kepada seluruh para penggemarnya pada lagu yang disajikan. Stimulus ini penting untuk menciptakan citra bahwa kelompok ini senantiasa menjaga idealisme dalam bermusik dangdut-*reggae*.

Pentingnya penggunaan stimulus ini disebabkan musik yang ditampilkan kelompok Savana merupakan salah satu bentuk rangsang suara yang ditangkap oleh organ pendengaran. Hasilnya pun kemudian mampu menimbulkan citra di dalam benak para pendukungnya. Melalui citra yang ditimbulkan tersebut persepsi terhadap idealisme bermusik menjadi tercipta.

Motivasi kelompok dangdut-*reggae* Savana ini pun juga tidak dapat terlepas dari upaya mereka dalam menciptakan perbedaan dirinya dengan kelompok dangdut lain. Kata pembeda dalam hal ini merupakan hal penting yang perlu dicermati karena menyangkut dengan identitas. Pada sudut pandang budaya populer, identitas dan pembeda merupakan satu ikatan atau dapat dikatakan sebagai satu paket dalam pemahaman gaya hidup. Secara teoritis hal ini dapat dilihat dari pernyataan Yasraf Amir Piliang. Menurutnya gaya hidup dibangun sebagai cara untuk memperlihatkan identitas, sekaligus melepaskan hasrat untuk berbeda (Piliang, 2011: 237).

Yasraf Amir Piliang pun menegaskan bahwa secara empiris di dalam praktik sosial diperlukan mekanisme dalam membangun perbedaan atau pembedaan sosial. Menurutnya gaya hiduplah yang menjadi salah satu mekanisme pembeda sosial yang dimaksud di mana melaluinya masyarakat dibedakan atas kelompok-kelompok gaya hidup yang masing-masing membangun identitas kelompoknya sendiri dalam rangka membedakan dengan identitas kelompok lain.

Paparan Piliang tersebut apabila dikontekstualisasikan dengan apa yang dilakukan oleh kelompok Savana menjadi nyata, di mana kelompok Savana telah membangun pembeda melalui penyempurnaan idealisme bermusik dengan mengangkat genre dangdut-*reggae*. Tujuannya bukan lain adalah untuk menciptakan perbedaan yang diinginkan. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa kelompok ini sesungguhnya telah menggarap proyek penciptaan gaya hidup bermusik baru dalam blantika musik dangdut.

Penggunaan istilah gaya hidup dalam blantika musik dangdut ini tidak hendak mengkaburkan analisis yang dilakukan peneliti melainkan sudah menjadi hal yang umum bahwa saat ini gaya hidup telah menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari masyarakat. Termasuk kelompok musik Savana yang hadir di tengah-tengah penggemarnya sebagai target menciptakan gaya hidup dan perwujudan idealism bermusik. Artinya, jika tidak dapat menghadirkan Savana dalam panggung pertunjukan musik

dangdut-*reggae*, maka dapat dikatakan bahwa seorang yang mengaku penggemar dangdut-*reggae* telah ketinggalan tren.

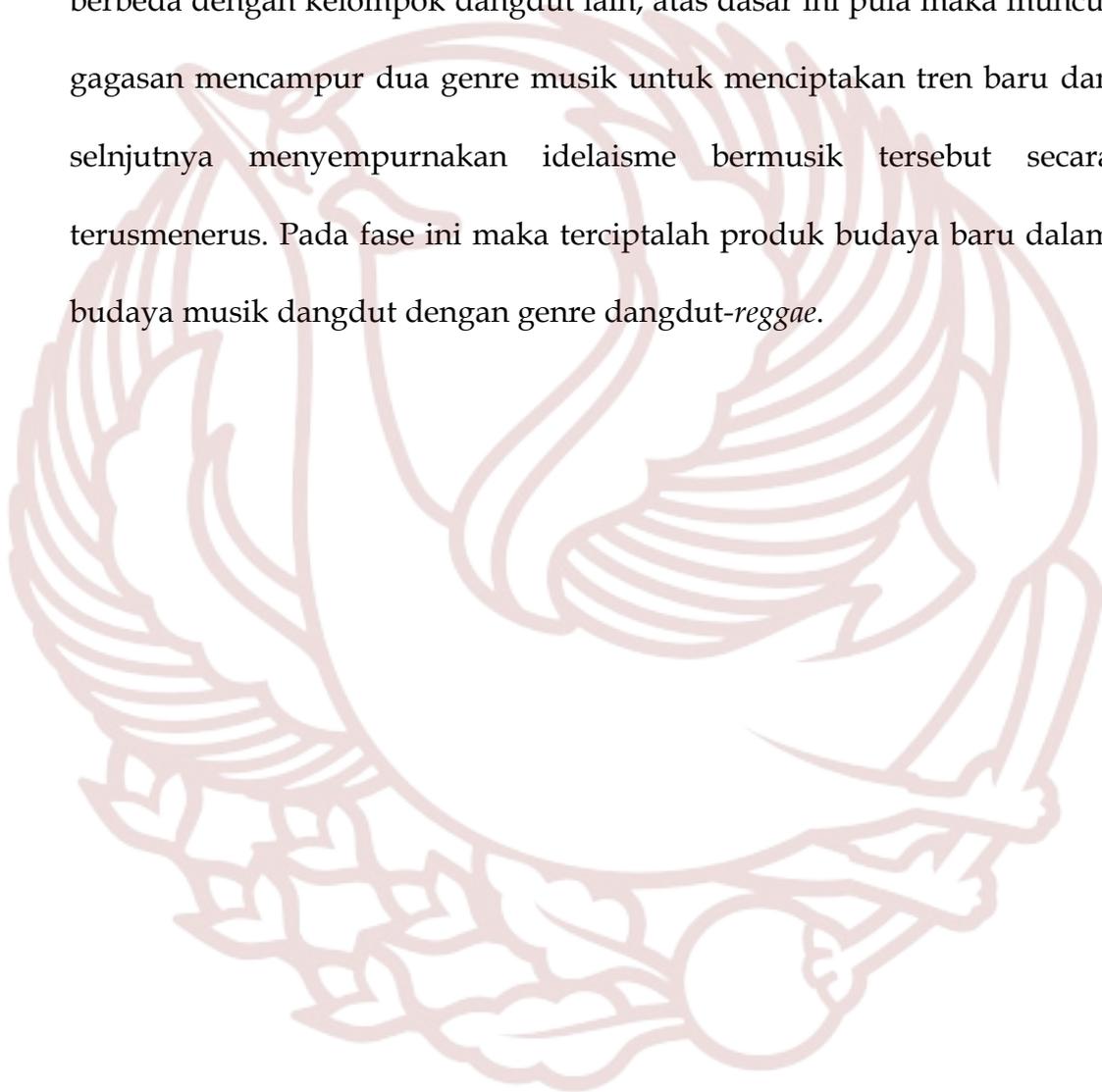
Hal ini disebabkan dalam wujudnya yang nyata gaya hidup merupakan manifestasi perilaku yang dibudayakan oleh setiap orang bahkan keberadaannya sangat berkaitan erat dengan perkembangan zaman dan teknologi. Semakin bertambah zaman dan semakin canggih teknologi, maka semakin berkembang luas penerapan gaya hidup seseorang dalam kehidupan sehari-harinya termasuk penerapannya dalam blantika budaya musik dangdut.

Upaya penciptaan pembeda dengan jalan mencampur dua jenis musik sebagai dorongan menjaga idealisme bermusik dangdut-*reggae* ini bersifat sangat dinamis, sehingga idealisme menjaga aliran musik dangdut-*reggae* yang dilakukan oleh kelompok Savana ini harus tetap dirawat. Tujuannya adalah untuk tetap menjaga identitas baru yang telah terbentuk sehingga dapat dikatakan berbeda dengan kelompok dangdut pada umumnya.

Hasilnya, percampuran dua genre musik ini pun di kalangan masyarakat perkotaan khususnya di wilayah Surakarta begitu diminati. Hal ini disebabkan Savana lahir dari budaya urban di mana masyarakat urban dekat dengan industrialisasi, modernisasi dan pembangunan ekonomi. Ketiga unsur pembentuk masyarakat urban tersebut lantas mendorong setiap orang untuk berpikir kreatif agar dapat berbeda dan

bahkan dapat memenangkan posisi. Termasuk dalam konteks ini adalah kelompok dangdut-*reggae* Savana.

Kelompok ini agar dapat memiliki posisi maka perlu kreatif agar berbeda dengan kelompok dangdut lain, atas dasar ini pula maka muncul gagasan mencampur dua genre musik untuk menciptakan tren baru dan selanjutnya menyempurnakan idelaisme bermusik tersebut secara terusmenerus. Pada fase ini maka terciptalah produk budaya baru dalam budaya musik dangdut dengan genre dangdut-*reggae*.



BAB V KESIMPULAN

Pada bab ini hendak disimpulkan hasil dari penelitian yang telah dilakukan. Berpijak pada persoalan yang diajukan pada rumusan masalah, maka dapat disimpulkan dua hal. Pertama mengenai bagaimana bentuk pencampuran genre musik dangdut-*reggae* yang dilakukan oleh kelompok Savana. Kedua adalah mengenai faktor apa yang melatarbelakangi kelompok Savana melakukan percampuran dua genre musik yang berbeda beserta gejala yang dimunculkan setelah dilakukannya pencampuran genre musik.

Hasil dari analisis yang dilakukan, maka kesimpulan jawaban atas pertanyaan pertama adalah bahwa bentuk percampuran genre musik dangdut-*reggae* dilakukan dengan mencampur tiga aspek yaitu (1) melakukan pencampuran instrumen musik dangdut dengan *reggae*, (2) elemen-elemen musikal yang digarap melalui pendekatan pembuatan struktur musik baru, dan (3) atribut pertunjukan yang juga memadukan elemen visual identitas dangdut dan *reggae*.

(1) Instrumentasi sajian musik dangdut-*reggae* Savana pada akhirnya memiliki ke-khas-an tersendiri dari hasil memadukan formasi instrumen dangdut dengan *reggae*. Secara umum instrumentasi setiap pertunjukan kelompok Savana menyerupai format instrumentasi Orkes

Melayu, dimana terdapat dua gitar, bass, keyboard, drum set, ketipung, dan beberapa vokalis. Ketika dikembangkan gagasan pencampuran genre musik *reggae*, maka kelompok Savana mengikut sertakan instrumen musik jimbe dan penambahan efek “Wah” pada gitar, dimana kedua instrumen musik ini digunakan sebagai penanda digunakannya idiom musik *reggae* oleh kelompok Savana.

(2) Bentuk pencampuran genre musik dangdut-*reggae* juga ditampakkan dari garap musikal. Sebagian besar sajian musik kelompok Savana mengambil lagu-lagu *reggae* dari Tony Q, yang kemudian di-garap ulang untuk memasukkan unsur dangdut. Langkah penggarapan musik yang dilakukan kelompok Savana adalah membuat struktur perjalanan sajian lagu dengan membagi secara tegas antara bagian saat lagu diiringi permainan musik irama *reggae* dengan saat lagu diiringi dengan irama musik dangdut. Melalui analisis lagu berjudul “Kangen” yang disajikan oleh kelompok musik Savana diketahui dengan jelas bagaimana kelompok ini membuat struktur yang membagi bagian iringan irama *reggae* dan dangdut dengan jelas.

Lagu “Kangen” yang disajikan oleh kelompok Savana memiliki 84 birama. Bagian-bagian dalam tubuh lagu ini terdiri dari 9 bagian. Bagian-bagiannya meliputi; (a) intro; (b) Masuk Lagu; (c) Refrain; (d) Transisi I Interlude Iringan *Reggae*; (e) Masuk Lagu Irama *Reggae*; (f) Interlude Irama

Reggae II; (g) Transisi Masuk Iringan Dangdut; (h) Masuk Lagu Irama Dangdut; dan (i) *ending*.

Proses percampuran dimulai pada bagian transisi I interlude iringan *reggae* yang terletak pada birama 34 - 42, kemudian masuk lagu irama *reggae* pada birama 43 - 58 dan *interlude* irama *reggae* II pada birama 59 - 65. Pada bagian selanjutnya baru masuk irama dangdut, yang ditandai dengan transisi masuk iringan dangdut pada birama 66, setelahnya masuk pada lagu irama dangdut hingga berakhir *ending*. Pada bagian ini terjadi pada birama 65 - 84. Percampuran tersebut memiliki struktur yang jelas dan pembagian peran permainan alat musik yang tegas. Alat musik yang digunakan di antaranya adalah drum, kendang, gitar, bas gitar, keyboard, dan jimbe.

(3) Atribut pertunjukan khususnya *fashion* pemain musik kelompok Savana dianggap menjadi salah satu bagian penanda pencampuran genre musik dangdut-*reggae*. Pemain musik kelompok Savana sengaja menggunakan *fashion* musisi *reggae* seperti kaos bergambar bob-marley. Selain itu, juga digunakan identitas warna *reggae* yaitu merah, hijau dan kuning baik pada *fashion* maupun warna instrumen musik kedang. Hal ini menjadi salah satu langkah untuk memunculkan penanda bahwa kelompok Savana berada dijalur pencampuran genre dangdut-*reggae*.

Adapun kesimpulan kedua mengenai faktor yang melatarbelakangi kelompok dangdut-*reggae* Savana melakukan percampuran adalah (1)

adanya peluang mencampur musik dari potensi pelaku musik dangdut kelompok Savana yang adaptif terhadap pencampuran genre musik lain. Pergaulan kelompok Savana yang luas dengan komunitas musik rock dan *reggae*, menumbuhkan peluang besar untuk melakukan pencampuran genre musik. (2) dorongan untuk mendapatkan segmen penggemar baru. Perolehan penggemar baru ini membuat eksistensi kelompok Savana menjadi terjaga dan proses untuk masuk ke ranah industri musik pun dapat dilakukan dengan mudah karena telah mendapatkan penggemar baru. (3) Faktor lain adalah untuk membentuk identitas kelompok musik dangdut yang berbeda dengan yang lain. Pembeda ini memberikan keuntungan bagi Savana, sehingga kelompok tersebut dapat melakukan kontrol dan bahkan dapat melakukan pengendalian khalayak publik atas selera musik dangdut-*reggae* yang diciptakan oleh kelompoknya.

Pada akhir penelitian ini dapat ditegaskan kembali bahwa fenomena percampuran genre musik dangdut dan musik *reggae* yang dilakukan oleh kelompok musik Savana tidak sekedar peristiwa musikal saja, namun lebih dari itu juga merupakan peristiwa sosial yang di dalamnya memuat relasi industri musik, dengan target jangka panjang mendapatkan keuntungan dengan jalan menciptakan dukungan penggemar baru dan menjaga idelaisme mereka secara baik.

KEPUSTAKAAN

- Adorno, 1991. "Cultural Industry Reconsidered," dalam *The Culture Industry: Selected Essays on Mass Culture*. London: Routledge.
- Andrew N Weintrub, 2012. *Dangdut, Musik, Identitas, dan Budaya Indonesia*. Jakarta: KPG (Kepustakaan Populer Gramedia).
- Ari Nugroho, 2007. "Dangdutan dalam Adegan Limbukan Dan Gara-Gara Pada Pertunjukan Wayayng Kulit Purwa Gaya Surakarta". Surakarta, tugas akhir Program Studi S-1 Etnomusikologi Jurusan Karawitan Institut seni Indonesia Surakarta.
- Bourdieu, Pierre. 1984. *Distinction: A Social Critique of the Judgment of Taste*, terjRichard Nice, Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Dewi Dwi Roswati. 2007. "Perilaku Menghibur Diri Penonton Dangdut Taman Hiburan Takyat (THR) Sriwedari Surakarta", Tugas Akhir Program Studi S-1 Etnomusikologi Jurusan Karawitan, Institut Seni Indonesia Surakarta.
- Leo, Kleden. 1994. "Tanda Zaman, Tegangan Budaya dan Transformasi" Dalam Laporan Pelaksanaan Temu Ilmiah dan Festival MSPI '94 Tanggal 1-3 Desember 1994 di Maumere Flores. Surakarta: MSPI.
- Lono Simatupang, 2013. *Pergelaran, Sebuah Mozaik Penelitian Seni-Budaya*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Mack, Dieter. 1995. *Apresiasi Musik Populer*. Yogyakarta: Yayasan Pustaka Nusantara.
- M. Jazuli. 2008. *Paradigma Pendidikan Seni*. Semarang: Unesa Press.
- Milles, Matthew B. Huberman, A. M., 1992. *Analisis Data Kualitatif* (terj. T. Rohendi Rohidi). Jakarta: Universitas Indonesia Press.
- Moh, Muttaqin. 2008. *Seni Musik Klasik Jilid 1 untuk SMK*. Jakarta : Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan, Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah, Departemen Pendidikan Nasional.

- M. Soeharto. 1992. *Kamus Musik*. Jakarta: Gramedia.
- Mursal, Esten. 1983. "Randai dan Beberapa Permasalahannya". dalam Edi Sedyawati dan Sapardi Djoko Damono, *Seni Masyarakat Indonesia, Bunga Rampai*. Jakarta: Gramedia.
- Nando Baskara. 2008. *Bob Marley: Spirit of Freedom*. Jakarta: Buku Kita.
- Raga Maran, Rafael. 2000. *Manusia dan Kebudayaan Dalam Prespektif Ilmu Budaya Dasar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Strinati, Dominic. 2004. *Populer Culture, Pengantar Menuju Teori Budaya Populer*. Yogyakarta: Bentang Pustaka.
- Supriadi, D. 1994. *Kreativitas, Kebudayaan, dan Perkembangan Iptek*. Bandung: Alfabeta.
- Storey, John. 2007. *Pengantar Komperhansif Teori dan Metode, Cultural Studies dan Kajian Budaya Pop*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Sternberg, J. Robert. 1999. *Handbook of Creativity*. New York: Cambridge University Press.
- Umar, Kayam. 1981. *Seni, Tradisi dan Masyarakat*. Jakarta: Sinar Harapan.
- Yasraf Amir Piliang. 2011. *Dunia yang Dilipat, Tamasya Melapui Batas-Batas Kebudayaan*. Bandung: Matahari.

BIODATA PENULIS



Nama : Wahyu Budi Susilo
 Tempat/Tanggal Lahir : Surakarta, 28 November 1989
 Alamat : Kidul Pasar Laweyan, RT 04/RW 01
 Riwayat Pendidikan :

Sekolah	Tahun Ajaran
TK Aisyah Ngringo 3 Karanganyar	1994 - 1996
SD Sayangan 244 Surakarta	1996 - 2003
SMP 25 Surakarta	2003 - 2006
SMA Kasatriyan Solo - Sukoharjo	2006- 2009
ISI Surakarta Jurusan Etnomusikologi	2009- 2018