



**Journal of Music Science, Technology,
and Industry**

Volume 7, Number 2, 2024

e-ISSN. 2622-8211

<https://jurnal.isi-dps.ac.id/index.php/jomsti/>

**Peran Penggunaan Sequencer dalam Pertunjukan
Musik Langsung Band NineteennineX**

Danu Hendrawan

Program Magister Tata Kelola Seni, Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Email: danuhndrwn@gmail.com

Article Info

Article History:

Received:

April 2024

Accepted:

September 2024

Published:

October 2024

Keywords:

Sequencer, live
music
performance,
music

ABSTRAK

Tujuan: penelitian ini menguji peran penggunaan sequencer dalam pertunjukan musik live band NineteennineX. **Metode penelitian:** menggunakan metode deskriptif kualitatif, penelitian ini bertujuan untuk memahami bagaimana sequencer mempengaruhi aspek pertunjukan musik live seperti kualitas audio, pengalaman pendengar, keterlibatan penonton, dan kreativitas antara musisi dan teknologi. **Hasil dan pembahasan:** Hasil menunjukkan bahwa sequencer memainkan peran penting dalam mengelola kompleksitas aransemen musik NineteennineX selama pertunjukan live. Sequencer memungkinkan band untuk memprogram dan memicu backing track yang mencakup berbagai instrumen tambahan, efek suara, dan ritme kompleks yang sulit dimainkan secara manual. **Implikasi:** Penggunaan sequencer juga memungkinkan manipulasi tempo, pola ritme dan dinamika secara langsung selama pertunjukan. Namun, penggunaan sequencer juga menghadirkan tantangan teknis seperti latensi dan potensi kerusakan perangkat. NineteennineX mengatasi hal ini melalui optimalisasi konfigurasi perangkat, simulasi pra-performa, dan persiapan menyeluruh.

© 2024 Institut Seni Indonesia Denpasar

PENDAHULUAN

Di era perkembangan teknologi dan pasca desentralisasi ekonomi di Indonesia, membawa musik pada level baru dengan cepat. Terjadi ledakan band indie yang bermunculan dan cukup menarik perhatian masyarakat. Berbeda dengan kondisi sebelum tahun 2000 yang didominasi oleh band label besar yang terkesan mainstream, sekarang ini band indie menawarkan berbagai genre dan komposisi

musik yang unik dan tidak terikat pada satu genre yang sama. Grup musik indie merekam dan memasarkan lagu-lagunya sendiri. Kelompok ini biasanya memiliki lagu-lagu yang bisa diterima pasar, namun ketika memproduksi album, biasanya tidak melibatkan major label atau perusahaan rekaman yang sudah memiliki nama (Sukotjo, 2024).

Band-band indie memiliki kebebasan kreatif untuk mengeksplorasi komposisi musik hingga eksperimental. Hal ini beriringan dengan perkembangan teknologi audio digital saat ini, yang memungkinkan penciptaan dan produksi musik menjadi lebih efisien, mengubah cara komposer untuk menciptakan karya musik. Kini, bunyi-bunyian untuk penunjang kebutuhan lagu sudah dapat dihasilkan melalui perangkat komputer dengan tingkat akurasi yang mengagumkan dan semua dapat dilakukan secara mandiri dari rumah. Kelebihan dalam penggunaan *software* musik yaitu membantu mempermudah produksi musik berbasis digitalisasi karena terdapat banyak sampel suara yang unik dan sulit ditemukan pada instrumen musik pada umumnya (Setiawan, 2020).

Salah satu band indie yang secara konsisten memproduksi karya adalah NineteennineX, merupakan band indie bernuansa *pop-rock alternatif* asal Yogyakarta yang mulai meramaikan belantika musik tanah air pada Juli 2019. Nama NineteennineX dipilih didasarkan pada tahun kelahiran para anggota yang sama di tahun 90an, namun memiliki selera musik yang sangat berbeda. Menurut Huber (2021), perbedaan selera musik ternyata bisa memperkaya warna musik band indie. Dalam perjalanannya, NineteennineX telah memiliki 4 karya *original* yang didistribusikan ke platform musik digital sehingga dapat menjangkau pendengar yang lebih luas. Salah satu kekuatan utama dari lagu-lagu NineteennineX adalah kompleksitas komposisi suara instrumen yang digunakan dalam pembuatan karyanya. Kehadiran berbagai instrumen musik seperti orkestra dan kehadiran paduan suara memberikan dimensi baru pada setiap karyanya.

Kompleksitas instrumen ini juga mendorong NineteennineX untuk mengintegrasikan *sequencer* dalam pertunjukan langsung mereka. Penggunaan sequencer tidak hanya memungkinkan mereka untuk menyajikan eksplorasi suara-suara yang kompleks, tetapi juga memberikan kebebasan artistik yang lebih luas ketika ditampilkan di panggung secara langsung sehingga bisa memberikan kesan yang berbeda untuk setiap penonton.

Fenomena penggunaan sequencer dalam pertunjukan langsung tidak terlepas dari teknologi dan seni (musik) saling terkait. Antara seni dan teknologi sepanjang sejarah relasi keduanya tampak terpisah, namun secara esensial keduanya saling menyatu (Yangni, 2016: 4-5).

Tujuan penelitian jurnal ini adalah untuk mengetahui peran *sequencer* dalam pertunjukan musik langsung, bagaimana *sequencer* mempengaruhi aspek-aspek dalam pertunjukan musik langsung seperti, kualitas audio, membangun pengalaman pendengar, keterlibatan audience, dan kreatifitas antara musisi dengan teknologi. Temuan dalam penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan berharga bagi para musisi, produser dan peneliti dalam memahami dinamika evolusi pertunjukan musik langsung dalam era digital. Teknologi adalah perangkat yang dapat dikendalikan untuk membantu pengguna mencapai sasarannya secara efektif dengan pengguna yang berperan selayaknya seorang director untuk mengontrol teknologi tersebut sesuai kebutuhan (Yosinda, 2023).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif. Metode ini memungkinkan untuk memahami dan menguraikan karakteristik, konteks, dan makna pengalaman yang diamati (Sugiyono, 2019).

Penelitian dilakukan pada bulan April 2024 di WW Studio Yogyakarta. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara wawancara semi terstruktur secara tatap muka bersama personil band NineteennineX, produser sekaligus komposer musik Hero Aditya dll. Tujuan wawancara ini adalah untuk mengumpulkan data secara terbuka, di mana narasumber memberikan pendapat tentang topik permasalahan. Dalam tinjauan pustaka, peneliti mengumpulkan data melalui berbagai jurnal penelitian dan buku-buku yang relevan dengan penelitian terkait peran penggunaan *sequencer* dalam pertunjukan musik langsung.

Teknik analisis data dilakukan dengan menggunakan model Miles and Huberman yaitu meliputi reduksi data (*data reduction*), penyajian data (*data display*), dan kesimpulan (*conclusion*). Analisis data dalam penelitian ini bertujuan untuk mengungkap esensi atau makna utama dari pengalaman partisipan terkait dengan fenomena yang diteliti, dalam hal ini peran penggunaan *sequencer* dalam pertunjukan musik langsung oleh Band NineteennineX.

HASIL/PEMBAHASAN

Definisi dan Fungsi Sequencer dalam Musik

Di era saat ini, musisi memiliki kemudahan untuk menggunakan software instrumen atau familiar disebut dengan *sequencer (backing track)* pada saat pertunjukan langsung. *Sequencer* adalah sampel suara yang sudah direkam sebelumnya seperti gitar, drum, strings, dll yang berguna untuk memunculkan suara instrumen yang kita mau pada saat pertunjukan langsung tanpa harus dimainkan oleh tambahan player atau memunculkan suara-suara yang tidak bisa dimainkan oleh instrumen seperti *sound effects, ambience, sample electronic* dll (Hafiz, 2023).

Kemajuan teknologi dalam produksi musik memungkinkan musisi menggunakan sequencer untuk menciptakan suara yang lebih kompleks dan dinamis. Alat ini memberikan fleksibilitas tak terbatas dalam menggabungkan berbagai elemen musik, termasuk suara *synthesizer*, sampel audio, dan efek suara. Banyak band modern memasukkan sequencer ke dalam penampilan mereka, baik dalam pertunjukan langsung maupun rekaman studio. *Sequencer* memungkinkan band menciptakan suara yang lebih kaya dan mendalam bagi pendengar sekaligus membuka kemungkinan baru untuk eksperimen dan kreativitas musik. Hasilnya, sequencer telah menjadi alat penting dalam proses kreatif banyak musisi di era digital. Saat ini musik elektronik lebih maju dan berkembang, dan sangat mudah digunakan.

Berbagai DAW (*Digital Audio Workstation*) banyak digunakan untuk membuat musik elektronik, seperti Ableton, Bitwig, Cubase, Studio One, Logic Pro (khusus Apple User), FL Studio, dan beberapa program lainnya. DAW berfungsi sebagai tempat pengerjaan seluruh aktivitas rekaman mulai dari *tracking, mixing dan mastering* (Kusumaningrum, 2020). Juga dikutip dari Four Production, *Brainvoyager Music*, Herman von Helmmotz oleh David Cahan, *Electronic Music* oleh Elmert, *Herbert Die* yang ditulis oleh Nadya Amin pada tahun 2017, pada dasarnya adalah *Software* musik, dengan *sound card* yang sudah di instalasi ke komputer, *sequencer* bisa memainkan musik tanpa harus memerlukan midi eksternal untuk *sound module*.



Gambar 1.1: *Setup Alat Sequencer*
(Sumber: youtube.com/Hafizhjoyz)

Pada dasarnya alat-alat yang dibutuhkan untuk menggunakan *sequencer* antara lain: Ear Monitor, Mixer, Audio Interface, dan Laptop sebagai sistem operasi yang akan membuka file audio di DAW (*Digital Audio Workstation*). Secara teknis, menyiapkan sequencer melibatkan beberapa langkah yang penting untuk memastikan bahwa instrumen dapat digunakan dalam pertunjukan langsung atau sebagai bagian dari rekaman studio. Pengguna harus terlebih dahulu memilih instrumen virtual atau sampel suara yang memenuhi kebutuhan musik mereka dan memuatnya ke dalam sequencer. Ini mungkin termasuk suara *synthesizer*, perangkat drum digital, atau sampel audio yang diimpor dari sumber lain. Dengan berbagai fitur tambahan dalam bentuk *Vst* dan *Preset Sound* memudahkan bagi para komposer dalam membuat ide dan konsep baru dalam menuliskan ide dan kreatifitasnya (Laksono, 2018). Selanjutnya pengguna harus mengatur pola atau urutan yang diinginkan pada sequencer. Ini menentukan kapan dan bagaimana suara diputar selama lagu diputar. Ini termasuk membuat trek berulang, mengatur transisi antar bagian lagu, memanipulasi dinamika musik, dan banyak lagi. `



Gambar 1.2: Tampilan Project Sequencer NineteennineX
(Sumber: doc. NineteennineX)

Setelah pola diprogram, selanjutnya dapat menambahkan efek suara seperti *reverb*, *delay*, dan distorsi untuk meningkatkan dimensi suara sesuai kebutuhan musik yang akan ditampilkan. Terakhir, *sequencer* harus disinkronkan dengan perangkat lain dalam pengaturan musik, seperti mixer audio dan perangkat MIDI lainnya, untuk memastikan bahwa semua elemen musik berjalan lancar selama pertunjukan langsung dan proses perekaman. Dengan mengikuti langkah-langkah ini secara cermat, pengguna dapat menggunakan *sequencer* secara efektif untuk menciptakan pengalaman musik yang memuaskan dan profesional. Perkembangan teknologi berbasis digital berdampak pada meningkatnya dukungan terhadap penyelesaian tugas-tugas manusia, termasuk tugas kreatif dalam produksi karya pencipta musik, memberikan alternatif metode yang lebih efisien (Dinata, 2023).



Gambar 1.3: Tampilan Setup Laptop dan DAW Logic Pro dan Sequencer NineteennineX (Sumber: doc. NineteennineX)

Implementasi *Sequencer* dalam Pertunjukan Langsung Band NineteennineX

Sejak pertama kali dibentuk, Band NineteennineX selalu konsisten melakukan pertunjukan menggunakan *sequencer* dalam pertunjukan mereka terutama pertunjukan langsung. Band yang beranggotakan 4 orang ini memiliki peran penting dalam memainkan instrumen musiknya seperti vokal, drum, gitar, dan bass. Pada tahun 2024, NineteennineX sudah merilis 4 lagu yang didistribusikan di Digital Streaming Platform (DSP) dan Youtube. Dari keempat lagu yang dirilis, semua lagu memiliki komposisi instrumen musik yang cukup kompleks seperti piano, keyboard, biola, cello, gitar akustik, tamborine, *synthesizer*, dll. Sebagai band dengan karya-karya musik yang memiliki kebutuhan instrumen yang banyak dan kompleks,

sequencer berperan sebagai komponen krusial untuk mengelola kerumitan aransemen mereka dalam pertunjukan langsung yang menyatukan elemen-elemen musik dengan cara yang inovatif dan dinamis.

NineteennineX menggunakan *sequencer* sebagai alat utama untuk mengelola kompleksitas aransemen mereka selama pertunjukan langsung. Dalam konteks ini, *sequencer* bertanggung jawab untuk mengoordinasikan berbagai lapisan suara dan elemen musik seperti instrumen elektronik dan efek khusus yang sulit disesuaikan dan dimainkan secara manual selama pertunjukan. *Sequencer* memungkinkan band untuk memprogram dan memicu *backing track* yang mencakup berbagai instrumen yang tidak dapat dimainkan secara fisik oleh anggota band pada saat yang bersamaan termasuk *synthesizer* berlapis, efek orkestra, dan ritme kompleks yang menambah kekayaan instrumen pada setiap lagu. Dalam prakteknya, NineteennineX memanfaatkan Logic Pro sebagai DAW yang digunakan untuk mengoperasikan kebutuhan *sequencer* mereka.

Sequencer juga memungkinkan NineteennineX memanipulasi tempo, mengubah pola ritme, dan menyesuaikan dinamika secara langsung saat bermain. Pendekatan ini memungkinkan band untuk memberikan pengalaman musik yang kaya dan multidimensi kepada penonton dengan tetap mempertahankan kualitas pertunjukan yang tinggi meskipun instrumen yang digunakan rumit.

Tantangan dalam Penggunaan Sequencer saat Pertunjukan Langsung

Band NineteennineX dalam melakukan pertunjukan langsung tidak selalu berjalan dengan lancar, kendala teknis sering kali menjadi tantangan setiap personil saat melakukan pertunjukan. Salah satu tantangan utama adalah latensi, di mana jeda waktu antara input dan output perangkat keras dapat mengganggu sinkronisasi antara *sequencer* dan alat musik yang dimainkan secara langsung oleh personil. Selain latensi, kerusakan perangkat keras seperti laptop, *soundcard*, dan kabel bisa mengalami kerusakan atau malfungsi selama pertunjukan. Kesalahan pemrograman *sequencer* atau pengaturan yang salah dalam mempersiapkan musik dapat menyebabkan hasil yang tidak diinginkan selama pertunjukan.

NineteennineX menerapkan solusi berupa pengoptimalan konfigurasi perangkat keras dan perangkat lunak, termasuk menggunakan *soundcard* berkualitas tinggi dan laptop dengan spesifikasi khusus untuk dapat mengurangi latensi. Simulasi

sebelum melakukan pertunjukan juga menjadi kegiatan penting yang harus dilakukan untuk menguji semua elemen sinkronisasi secara menyeluruh sebelum pertunjukan dan dilakukan latihan dengan seluruh *setup* untuk memastikan bahwa semua sistem berfungsi secara normal. NineteennineX juga memastikan semua pengaturan dan program diuji dengan matang sebelum pertunjukan.

SIMPULAN

Penelitian ini menyimpulkan bahwa penggunaan *sequencer* dalam pertunjukan musik langsung, khususnya dalam konteks band NineteennineX, memiliki peran yang signifikan namun kompleks. Efektivitas penggunaan *sequencer* sangat bergantung pada kebutuhan spesifik dari musik yang dimainkan oleh band, dengan NineteennineX memanfaatkannya sebagai alat penting untuk mengelola kompleksitas aransemen mereka. *Sequencer* terbukti menjadi alat yang sangat fleksibel dan kuat, mampu menghasilkan berbagai suara dan efek mulai dari sintesis kompleks hingga manipulasi sampel audio. Keberhasilan penggunaan *sequencer* bergantung pada seberapa baik sebuah band dapat mengintegrasikannya ke dalam komposisi musiknya, dengan penggunaan yang bijak dapat menambah kompleksitas dan kedalaman pada suara.

Penggunaan *sequencer* harus dipertimbangkan secara matang, dengan memperhatikan konteks artistik dan ekspresif dari karya musik yang dibawakan oleh band. Dengan pendekatan yang tepat, *sequencer* dapat menjadi alat yang sangat berguna untuk meningkatkan kualitas dan variasi musik dalam pertunjukan langsung, meskipun juga menghadirkan tantangan teknis yang perlu diantisipasi dan diatasi. Secara keseluruhan, penelitian ini menekankan bahwa *sequencer*, ketika digunakan dengan bijak dan sesuai dengan estetika musik yang diinginkan, dapat menjadi komponen integral dalam meningkatkan kualitas dan kreativitas pertunjukan musik langsung.

REFERENSI

- Andriyanto, R. A. (2020). *Peningkatan Kompetensi Mahasiswa Teknologi Musik Melalui Penerapan Pembelajaran Software Digital Audio Workstation. Grenek: Jurnal Seni Musik*, 9(2), 15-28.
- Dinata, K. W., & Putra, I. P. L. W. N. (2023). Tahapan dalam Produksi Komposisi Iringan Tari Satya Gora Dharma. *Journal of Music Science, Technology, and Industry*, 6(1), 65-78.
- Firmansyah, F. (2016). *Proses Aransemen Lagu dalam Bentuk Musik Tema dan Variasi. Jurnal Sitakara*, 1(1).

- Irnanningrat, S. N. S. (2017). *Peran kemajuan teknologi dalam pertunjukan musik. Invensi*, 2(1), 1-8.
- Kusumaningrum, H., & Sukistono, D. (2020). Analisis Proses Rekaman Musik dengan Metode Digital di Cover Studio. *Journal of Music Science, Technology, and Industry*, 3(2), 237-247.
- Laksono, Y. T. (2018). *Teknologi pengembangan digital dalam mengembangkan komposisi dan aransemen pada musik menggunakan software cubase. Virtuoso: Jurnal Pengkajian Dan Penciptaan Musik*, 1(1), 30-33.
- Mubarok, A. R. (2021, April 21). *Anarcute Bangkitkan Musik Pop Punk Tanah Air*. Times Indonesia. <https://timesindonesia.co.id/entertainment/342221/anarcute-bangkitkan-musik-pop-punk-tanah-air>
- Pangestuti, Y. S. B., Widodo, T. W., & Ismudiati, E. (2023). *Pemanfaatan Software Sibelius: Interaksi Teknologi Komputasi sebagai Media Kreativitas Siswa. IDEA: Jurnal Ilmiah Seni Pertunjukan*, 17(2).
- Reaso, S. R., Harto, T. R. P., & Supiarza, H. (2022). *Pembuatan Media Berbasis Digital Audio Workstation Pada Pelatihan Kreasi Keroncong Bagi Pendidik Musik. SWARA-Jurnal Antologi Pendidikan Musik*, 2(1), 44-51.
- Rockaroma. (2022, Januari 3). *ROCKAROMA SHOWCASE #Vol.23 - ANARCUTE*. ROCKAROMA. <https://www.rockaroma.id/article-detail-page/ROCKAROMA+SHOWCASE+%23Vol.23+-+ANARCUTE/26>
- Sugiono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D* (Sutopo, Ed.; kedua). ALFABET.
- Sukotjo, S. (2024). Development of Music in Indonesia. *Journal of Music Science, Technology, and Industry*, 7(1), 1-15.