

Pengalaman *Flow* Pada Musisi *Jazz* di Komunitas *Butterfield Jazz Bandung*

Flow Experience on Jazz Musicians in Butterfield Jazz Society Bandung

¹Khoirunisa Triandita, ²Dewi Rosiana

^{1,2}*Prodi Psikologi, Fakultas Psikologi, Universitas Islam Bandung, Jl. Tamansari No.1 Bandung 40116*
email: ¹khoirunisatriandita@gmail.com, ²dewirosiana@yahoo.com

Abstract. Jazz music is one of the most complicated music, it has many elements that intend people to make music spontaneously but still stick to the rules. To become able to play jazz, people need consistency and intensive practicing. Beside all of those complexity jazz musicians need to struggle with jazz's music popularity in music industry because of its music material most people thinks jazz music is too heavy and prefer another music. Between all of the struggle, jazz musician in butterfield jazz society keep on playing jazz music and dealing with all the hardship because they said it is so challenging, and motivate them. Playing jazz bring them joyfulness and satisfaction. Flow experience is the condition where people is so involved to the activity. It has 9 dimension: challenge-skill balance, action-awareness merging, clear goals, unambiguous feedback, concentration on the task at hand, sense of control, loss of self-consciousness, transformation of time, dan autotelic experience. This description study contain 12 musicians. This measurement using the adaptation of Flow State Scale 2 and this quantitative research use interview data to complete what musicians felt about this music activity. The result of the research is 10 of 12 musicians experiencing flow and everyone of the subjects feels clear goals dimension. The advice of this research is every musicians should increase their ability.

Keywords: Flow Experience, Music Jazz, Jazz Society.

Abstrak. Musik jazz memiliki tingkat kesulitan tinggi, ditandai kekhasannya yang menuntut musisi untuk dapat memproduksi nada secara spontan namun tetap memenuhi kaidah yang berlaku. Diperlukan waktu yang lama untuk menguasai teknik dan aturan dalam permainan musik jazz. Selain memiliki kompleksitas tinggi, musisi mengalami kesulitan dalam meraih popularitas karena karya mereka sulit diterima oleh masyarakat secara umum. Meskipun begitu musisi di butterfield jazz society tetap bertahan memainkan musik jazz dan merasa bahwa kesulitan dalam aturan musik jazz adalah sesuatu yang menantang, dan memotivasi musisi untuk bermain secara optimal. Permainan musik jazz menimbulkan perasaan senang, bahagia, dan memberikan kepuasan. Hal yang mereka kemukakan mengindikasikan adanya pengalaman flow yang di rasakan. Pengalaman flow adalah keadaan dimana individu sangat fokus pada aktivitasnya sehingga mereka benar-benar "hanyut" di dalam suatu aktivitas. Pengalaman flow ini terdiri dari 9 dimensi, challenge-skill balance, action-awareness merging, clear goals, unambiguous feedback, concentration on the task at hand, sense of control, loss of self-consciousness, transformation of time, dan autotelic experience. Penelitian ini menggunakan metode studi deskriptif dengan subjek sebanyak 12 orang. Alat ukur yang digunakan dalam penelitian ini adalah Flow State Scale 2 (FSS) yang diadaptasi, hasil penelitian ini didukung oleh hasil wawancara berkaitan keadaan yang dirasakan. Hasil penelitian menyatakan bahwa 10 dari 12 subjek mengalami flow. Dimensi yang ditemukan tinggi oleh seluruh subjek adalah clear goals. Disarankan bagi musisi yang tidak mengalami flow untuk menyalurkan kemampuan dengan tingkat kesulitan suatu karya.

Kata Kunci : Pengalaman Flow, musik jazz, jazz society.

A. Pendahuluan

Musik *jazz* merupakan sebuah *genre* musik yang penuh dengan proses kreatif karena lebih banyak melakukan improvisasi yang bersifat spontan dibandingkan dengan komposisi (Rentfrow and Glowsing, 2002). Menurut Clark Terry (1995), proses kreatif dalam bermusik *jazz* dapat disimpulkan menjadi 3 hal, yaitu meniru, mengasimiliasi, dan menginovasi suatu musik. Untuk dapat memainkan improvisasi pada musik *jazz*, dibutuhkan tidak hanya pengetahuan musik teoritis yang kuat melainkan juga kemampuan (*skill*) tertentu dalam memainkan alat musik. Rentfrow dan Gosling (2002) mengelompokan musik *jazz* ke dalam musik yang memiliki

kompleksitas tinggi. Dalam memainkan musik *jazz* dibutuhkan keahlian dan keterampilan khusus, bukan hanya bisa mengimitasi, memainkan atau menyanyikan suatu lagu saja, tetapi musisi *jazz* juga dituntut untuk bisa memproduksi atau menghasilkan suatu hal yang baru dalam suatu lagu tersebut. Sehingga masing – masing musisi memiliki komposisi yang berbeda walaupun memainkan lagu yang sama.

Dengan karakter musik *jazz* yang memiliki kompleksitas tinggi, bahkan musisi yang telah menguasai teknik – teknik dalam memainkan musik *jazz* mengatakan bukan hal yang mudah untuk dapat menguasai permainan musik *jazz*. Di butuhkan waktu latihan intensif dan konsistensi untuk mempelajari teori musik *jazz* maupun keahlian untuk memainkan alat musik tertentu. Bahkan setelah mampu menguasai permainan musik *jazz*, musisi merasakan kesulitan untuk bertahan di Industri musik dan meraih popularitas. Hal ini didukung erdasarkan data yang dimiliki bahwa hanya sedikit orang yang menggemari musik *jazz* sehingga menyebabkan sulitnya musik ini diterima oleh masyarakat.

Berdasarkan penuturan dari beberapa musisi yang tergabung di komunitas *Butterfield Jazz* tersebut, walaupun memainkan musik *jazz* merupakan sesuatu yang sulit dan membutuhkan waktu yang lama untuk menguasai teknik dalam musik *jazz* mereka tetap memainkan musik *jazz* karena merasa hanyut dengan permainannya lalu merasakan kebahagiaan, kenikmatan, dan kepuasan ketika memainkan musik *jazz*. Rasa nikmat dan pengalaman menyenangkan tersebut membuat mereka ingin terus menerus memainkan musik *jazz*. Adanya kesempatan untuk berimprovisasi dalam musik *jazz* menjadi tantangan bagi mereka. Para musisi diharuskan untuk memproduksi nada secara spontan namun tetap mengikuti aturan dan kaidah yang berlaku. Ketika memainkan musik *jazz*, musisi mengatakan bahwa mereka dapat menghabiskan waktu berjam-jam ketika berlatih ataupun belasan menit ketika memainkan suatu lagu.

Hal-hal yang dirasakan oleh musisi mengindikasikan terjadinya dimensi-dimensi *flow* yang dialami ketika *flow activity*. Didukung oleh belum adanya studi *literature* yang menjelaskan bagaimana dimensi *flow* dialami pada *setting* seni khususnya musik *jazz* maka dari itu peneliti tertarik untuk mendeskripsikan pengalaman *flow* dan melihat ke-khasan uraian dimensi pengalaman *flow* juga aspek psikologis yang terlibat dalam *setting* musik terutama musik *jazz*.

Artikel ini bermaksud memberi gambaran pengalaman *flow* yang terjadi mencakup karakteristik dimensi *flow*, dan faktor yang terkait pada musisi *Butterfield Jazz Society* Bandung.

B. Landasan Teori

Musik Jazz

Musik *Jazz* merupakan jenis musik yang dikembangkan pertama kali oleh orang-orang Afrika - Amerika. Musik ini berakar dari New Orleans, Amerika Serikat, pada akhir abad ke-19. *Jazz* juga sering dilihat sebagai campuran antara musik eropa dengan gaya Afrika – Amerika dan berevolusi yang dibawa ke Amerika oleh budak Afrika. *jazz* secara umum merupakan sinkopasi, musik yang didasarkan pada improvisasi. Penggunaan *ostinato*, *call and response*, *rough tone* dan munculnya *blue note* (teknik permainan *jazz*) menjadi karakteristik pada musik ini.

Improvisasi merupakan elemen yang penting dari musik ini. *Straight ragtime* tidak akan dikelompokan sebagai musik *jazz* walaupun tidak diragukan bahwa *jazz* memiliki unsur *ragtime*, tetapi yang membedakan adalah bahwa *ragtime* ditulis not per

not sedangkan musik *jazz* biasanya improvisasi. *Jazz* dimulai dari melodi dan harmoni yang mendukungnya, proses kreatif pada musik ini yaitu apa yang terjadi pada hal tersebut, sedangkan kekreatifan pada musik ragtime adalah pada proses penulisan lagu. Sehingga elemen improvisasi bisa menjadi pembeda.

Musik *jazz* merupakan pembauran dari berbagai jenis musik, antara lain musik blues, ragtime, brass-band, musik tradisional Eropa dan irama-irama asli Afrika. Instrumen utama yang sering digunakan pada musik *jazz* pada umumnya adalah piano, bass, drum, gitar, saksofon, trombon, dan trompet.

Pada awalnya, *jazz* merupakan musik dansa perkotaan. Ketika mulai digunakan dalam *jazz*, gitar pada mulanya berfungsi sebagai pemberi akor dan ritme, dalam arti sebagai pengiring belaka. Baru pada tahun 1930-an gitaris seperti Eddi Lang dan Lonnie Johnson mulai memainkan melodi.

Komposisi musik *jazz* pada umumnya tidak menggunakan akor-akor Mayor/minor atau dominan 7th yang polos. Melainkan menggunakan akor-akor yang lebih rumit, misal akor 9th, 13th, serta alternasinya (Aebershold, 1992).

Flow Experience

Hal yang membuat suatu aktivitas menjadi *flow* adalah aktivitas tersebut dirancang untuk membuat optimal experience lebih mudah untuk dicapai atau didapatkan. Aktivitas tersebut mempunyai aturan dimana membutuhkan pembelajaran akan kemampuan (*skills*), membentuk tujuan, memberikan feedback, dan memungkinkan untuk mengontrol tingkah laku. Aktivitas tersebut memfasilitasi konsentrasi dan keterlibatan penuh dengan membuat aktivitas sebisa mungkin sebagai pembeda dari yang dinamakan dengan "kenyataan terpenting" dari eksistensi setiap hari. Ketika melakukan aktivitas tersebut, baik individu maupun penonton akan berhenti untuk melakukan tindakan masuk akal, dan malah konsentrasi pada kenyataan aneh dari permainan. (Csikszentmihalyi M, 2014). Pengalaman *flow* terdiri dari dimensi :

1. *Challenge – Skill Balance* : Adanya perasaan seimbang yang dirasakan antara tuntutan situasi dan ketrampilan pribadi.
2. *Action – Awareness Merging* : Keterlibatan yang begitu mendalam ini menyebabkan adanya perasaan otomatis ketika seseorang bertindak atau beraktivitas.
3. *Clear Goals* : Mengetahui pasti akan tujuan yang jelas tentang yang akan dicapai.
4. *Unambiguous Feedback* : *Feedback* atau umpan balik yang diterima segera dan jelas, memastikan perasaan bahwa semua berjalan berdasarkan dengan rencana dan umpan balik segera agar seseorang tidak bertanya-tanya seberapa baik performa mereka selama *flow*.
5. *Concentration on the Task at Hand*: Perasaan yang dirasakan sangat fokus ketika beraktivitas.
6. *Sense of Control*: Perasaan individu yang mengontrol dan menguasai tugas yang mereka hadapi. Karakteristik dari pengalaman yang dirasakan ini pula terjadi tanpa usaha yang disengaja.
7. *Loss of Self-Consciousness* : Berhubungan dengan menghilangnya diri individu yang menjadi satu dengan aktivitas yang sedang dilakukan.
8. *Transformation of Time* : Adanya perasaan kurang menyadari berjalannya waktu. Waktu dapat dirasakan berjalan lebih cepat maupun lebih lambat.
9. *Autotelic Experience* : Adanya perasaan melakukan suatu aktivitas untuk kepentingan diri sendiri tanpa ekspektasi akan keuntungan dimasa depan.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Tabel 1. Hasil Pengukuran Pengalaman *Flow* Musisi *Butterfield Jazz Society*

DIMENSI SUBJEK	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Outcome
EP	T	T	T	T	T	T	T	T	T	<i>Flow Intense</i>
FF	T	T	T	T	T	T	T	T	T	<i>Flow Intense</i>
NA	T	T	T	T	T	T	T	T	T	<i>Flow Intense</i>
RM	T	T	T	T	T	T	T	T	T	<i>Flow Intense</i>
BN	T	T	T	T	T	T	T	T	T	<i>Flow Intense</i>
MJ	T	T	T	T	T	T	T	T	T	<i>Flow Intense</i>
BR	T	T	T	T	T	R	T	T	T	<i>Flow Tidak Intense</i>
AS	R	R	T	T	T	T	R	R	T	<i>Worry</i>
NN	T	T	T	T	T	T	T	R	T	<i>Flow Tidak Intense</i>
GN	T	T	T	T	T	T	T	T	T	<i>Flow Intense</i>
CK	T	T	T	T	T	T	T	T	R	<i>Flow Tidak Intense</i>
FR	R	R	T	R	R	T	R	R	T	<i>Anxiety</i>

- a) Dimensi *challenge-skill balance* T: Tinggi
- b) Dimensi *action-awareness merging* R: Rendah
- c) Dimensi *clear goals*
- d) Dimensi *unambiguous feedback*
- e) Dimensi *concentration on the task at hand*
- f) Dimensi *sense of control*
- g) Dimensi *loss of self-consciousness*
- h) Dimensi *transformation of time*
- i) Dimensi *autotelic experience*

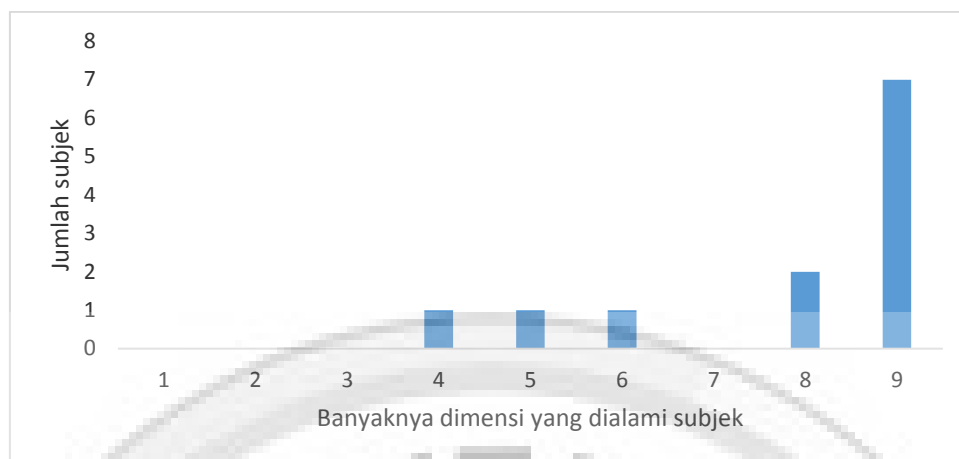


Diagram 2. Banyaknya dimensi yang di alami subjek

Pada diagram 2 dijelaskan bahwa 7 orang mengalami kesembilan dimensi pengalaman *flow*, 2 orang mengalami delapan dari sembilan dimensi pengalaman *flow*, dan 1 orang mengalami enam dari sembilan dimensi. Selain itu terdapat 1 orang yang mengalami 5 dari 9 dimensi, dan 1 orang lainnya hanya mengalami empat dari sembilan dimensi pengalaman *flow*.

D. Simpulan

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat ditarik simpulan sebagai berikut :

1. Dari 12 orang musisi di komunitas *butterfield jazz society* Bandung yang menunjukkan indikasi mengalami pengalaman *flow*, 10 orang diketahui mengalami pengalaman *flow*. Tujuh diantaranya mengalami *flow* yang intens, 3 orang mengalami *flow* tidak intens, 1 orang diindikasikan mengalami keadaan *worry*, dan 1 orang diindikasikan mengalami keadaan *anxiety*.
2. Dimensi yang dialami oleh seluruh subjek adalah *clear goals*. Oleh karena itu, pada penelitian ini mengindikasikan seluruh musisi *jazz* yang menjadi subjek penelitian ini mengetahui tujuan yang ingin dicapai ketika memainkan musik *jazz*.
3. Dalam pencapaian *flow experience* faktor internal berupa suasana hati, ketertarikan dan keinginan untuk memperlebar pengetahuan sangat mempengaruhi kualitas performa. Hal ini menandakan *motivation toward experiencing stimulation* (keinginan mendapatkan kepuasan dari dalam diri) lebih mendominasi dan dapat mempengaruhi tercapainya suatu keadaan karakteristik dimensi *flow* tertentu.
4. Dalam pencapaian *flow experience* faktor eksternal berupa pujian dari orang lain, *audience*, dan *equipment* sangat mempengaruhi kualitas performa musisi. Hal ini menandakan bahwa *external regulation* (faktor yang berasal dari respon orang lain) adalah faktor eksternal yang mendominasi dan mempengaruhi dialaminya suatu karakteristik dimensi *flow* tertentu.

E. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah di lakukan, beberapa saran yang dapat di berikan :

1. Bagi musisi yang telah mengalami *flow* intens dengan mengalami ke-9 dimensi *flow*, untuk mempertahankan dan terus meningkatkan kemampuan musisi dalam

bermain musik dan bersedia untuk berbagi ilmu dengan musisi lain. Hal ini dimaksudkan untuk dijadikan bahan pembelajaran dan evaluasi, dikarenakan tantangan pada tingkatan selanjutnya akan lebih sulit sehingga meningkatkan *skill/kemampuan* adalah salah satu hal yang penting untuk menunjang tercapainya kualitas performa lebih baik.

2. Diantara 12 responden, terdapat tiga musisi yang di kategorikan mengalami *flow* tidak intens. Beberapa hal yang dapat di lakukan oleh musisi tersebut diantaranya :
 - a. Untuk musisi yang tidak mengalami dimensi *sense of control*, dengan karakteristik aturan musik *jazz* yang menuntut kemampuan *improvisasi* maka individu perlu merasa dirinya mampu menyeimbangkan kemampuan dan tantangan, akan lebih mudah bagi musisi apabila dapat melakukan kendali terhadap penguasaan suatu karya. Untuk meningkatkan hal tersebut, musisi hendaknya Tingkatkan penguasaan terhadap instrumen/alat yang dimainkan.
 - b. Untuk musisi yang tidak mengalami dimensi *transformation of time*, ketika individu sepenuhnya fokus ke dalam aktivitas, waktu adalah salah satu bagian informasi dari luar yang tidak dapat memasuki kesadaran seseorang. Ketika aktivitas memerlukan waktu yang lama, persepsi mengenai cepatnya waktu berjalan akan menjaga konsentrasi individu tetap fokus selama yang ia butuhkan. Oleh karena itu, hal yang perlu di lakukan musisi adalah lebih memfokuskan diri situasi musikal sehingga lebih mudah untuk menikmati kegiatan tersebut.
 - c. Untuk musisi yang tidak mengalami dimensi *autotelic experience*, individu yang mengalami dimensi ini mencapai perasaan untuk tidak mengharapkan keuntungan yang bersifat eksternal seperti pujian, penghargaan, dan *prestige*. Apabila individu lebih mengarahkan pada keuntungan instrinsik, maka individu akan lebih memungkinkan untuk mencapai *peak performance*.
3. Bagi musisi yang diindikasikan mengalami keadaan *worry*, dan tidak mengalami dimensi *challenge-skill balance*, *action-awareness merging*, *loss of self consiousness*, dan *transformation of time* disarankan untuk mempunyai keyakinan akan kemampuan yang dimiliki juga diiringi dengan latihan intensif, mengenyampingkan kekhawatiran yang akan mempengaruhi permainan, dan lebih menikmati musik yang dimainkan sehingga akan berpengaruh pada hal-hal yang berhubungan dengan karakteristik dari dimensi yang tidak dialami, apabila cara tersebut dilakukan secara efisien diharapkan dapat meningkatkan kemungkinan terjadinya *flow experience*. Untuk musisi yang diindikasikan mengalami *anxiety* dan tidak mengalami dimensi *challenge-skill balance*, *action-awareness merging*, *concerntration on the task at a hand*, *unambiguous feedback*, *loss of self consiousness*, dan *transformation of time*. Diharapkan musisi dapat lebih baik dalam mengidentifikasi tugas dari situasi musikal, meningkatkan persepsi diri terhadap tugas tersebut, meregulasi hal-hal yang dianggap menimbulkan kecemasan yang dialami ketika bermain musik sehingga dapat meningkatkan kualitas performa.
4. Bagi komunitas *butterfield society*, hendaknya hasil penelitian ini dapat menjadi masukan untuk lebih memperhatikan faktor – faktor yang dapat mempengaruhi performa musisi dan juga manfaat dari pengalaman *flow* yang dialami musisi. Harapannya selain musisi menjadikan permainan musik *jazz* sebagai mata

pencaharian, musisi memahami bahwa ada nilai dan keuntungan yang bersifat intrinstik yang berpotensi didapatkan dari permainan musik *jazz*.

5. Untuk penelitian selanjutnya, apabila ingin meneliti pada tema yang sama selain mendeskripsikan pengalaman *flow*, di sarankan untuk lebih mendetail melihat pengaruh faktor psikologis pada pengalaman *flow*.

Daftar Pustaka

- Aebershold (1992: 2). Fundamental Rules about Jazz.
- Csikszentmihalyi, M. (1990). Flow: The psychological of optimal experince. New York: Harper & Row.
- Csikszentmihalyi, M. (2014). Flow and The Foundations Of Positive Psychology : Collective works of Mihayly
- Clark, T. (1995) An Introduction of Music in The Early Begining
- Engester, S. (2012). Advances in Flow Research
- Frith, M. (2004). Popular Music Analysis.
- Holt, R. (2007:15). Many Kind Bring Many Joy: between genre and feel
- Hytönen, E. (2012), Experiencing Flow in Jazz Performance
- Jackson, Travis. (1940) : All Things Need To Know About Jazz
- Keil, Feld. (1998). Study Of Music of Enjoyment and Fascitination :art and note
- Kimiecik & Stein (1992). Task Involvement Determination : School of 1992 University of Auckland.
- Lane, Andrew M., Tracey J., Istvan S., Itsvan K., Eva L., & Pal Hamar. (2010). Emotional Intelligence and Emotions Associated with Optimal and Dysfunctional Athletic Performance. Journal of Sport Science & Medicine. 9(3) : 388-392
- Mack, D. (2001). Pendidikan Musik : Antara harapan dan realitas. Bandung : Universitas Pendidikan Indonesia
- Nicholls, D. (1989). Motivation Theoretical Work : Goal Orientation Building in Study of Sport
- Rentfrow & Gosling (2003). The do re mi's of everyday life : the structure and Personality correlates of musik preferences
- Sutopo, O, R. (2012). Transformasi Jazz Jogjakarta: Dari Hibriditas Menjadi Komunitas.
- Isioulakis. T (2011). Working or Playing? Cosmopolitanism among Professional Musicians in Athens