

BAB II

LANDASAN TEORETIS

A. Proses pembelajaran

Pembelajaran adalah proses interaksi antara pendidik dengan peserta didik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar terjadi proses perolehan ilmu dan pengetahuan penguasaan kemahiran, serta pembentukan sikap dan kepercayaan diri peserta didik. Dengan kata lain pembelajaran adalah proses membantu siswa agar belajar dengan baik.

Pembelajaran yang berkualitas sangat tergantung dari motivasi pelajar. Pembelajar yang memiliki motivasi tinggi ditunjang dengan pengajar yang mampu memfasilitasi motivasi tersebut akan membawa pada keberhasilan pencapaian target belajar. Target belajar dapat diukur melalui perubahan sikap dan kemampuan siswa melalui proses belajar. Desain pembelajar yang baik, ditunjang fasilitas yang memadai, ditambah dengan kreatifitas guru akan membuat peserta didik lebih mudah mencapai target belajar.

Proses pembelajaran adalah proses yang didalamnya terdapat kegiatan interaksi guru dengan siswa dan komunikasi timbal balik yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan belajar menurut pendapat yang kemukakan oleh *Winkel (1991 : 200)* :

“Proses belajar adalah suatu aktivitas psikis atau mental yang berlangsung dalam interaksi aktif dalam lingkungan, yang menghasilkan perubahan-perubahan, pengetahuan, pemahaman, keterampilan dan nilai sikap.”

Pengertian proses pembelajaran lain menurut *Rooijackers (1991 : 114)* :

“Proses pembelajaran merupakan suatu kegiatan belajar mengajar menyangkut kegiatan tenaga pendidik, kegiatan peserta didik, pola dan proses interaksi tenaga pendidik dan peserta didik dan sumber belajar dalam suatu lingkungan belajar dalam rangka keterlaksanaan program pendidikan.”

Dari beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran adalah segala upaya bersama antara guru dan siswa untuk saling berbagi dan mengolah informasi dengan harapan pengetahuan yang diberikan bermanfaat dalam diri siswa dan menjadi landasan belajar yang berkelanjutan, serta diharapkan adanya perubahan-perubahan yang baik, untuk mencapai suatu peningkatan yang positif yang ditandai dengan perubahan tingkah laku individu demi terciptanya proses belajar mengajar yang efektif dan efisien.

B. Tujuan Pembelajaran

Tujuan pembelajaran adalah perilaku hasil belajar yang diharapkan terjadi, dimiliki atau dikuasai oleh peserta didik setelah mengikuti kegiatan pembelajaran tertentu. Hal ini didasarkan berbagai pendapat tentang makna tujuan pembelajaran.

Menurut Sugandi, dkk (2000 : 25) “tujuan pembelajaran adalah membantu siswa agar memperoleh berbagai pengalaman dan dengan pengalaman itu tingkah laku yang dimaksud meliputi pengetahuan, ketrampilan, dan nilai atau norma yang berfungsi sebagai pengendali sikap dan perilaku siswa.”

Menurut H. Daryanto (2005 : 58) “tujuan pembelajaran adalah tujuan yang menggambarkan pengetahuan, kemampuan, keterampilan, dan sikap yang harus dimiliki siswa sebagai akibat dari hasil pembelajaran yang dinyatakan dalam bentuk tingkah laku yang dapat diamati dan diukur.”

B. Suryosubroto (1990: 23) “tujuan pembelajaran adalah rumusan terperinci apa saja yang harus dikuasai oleh siswa setelah ia melewati kegiatan belajar yang bersangkutan dengan berhasil. Tujuan pembelajaran memang perlu dirumuskan dengan jelas, karena perumusan tujuan yang jelas dapat digunakan sebagai tolak ukur keberhasilan dari proses pembelajaran itu sendiri.”

C. Metode Pembelajaran

1. Metode Drill

Metode Drill adalah suatu cara mengajar dimana siswa melaksanakan kegiatan-kegiatan latihan, agar siswa memiliki ketangkasan atau ketrampilan yang lebih tinggi dari apa yang dipelajari.

Menurut Syaiful Sagala, 2009:21 “Metode drill adalah metode latihan, atau metode training yang merupakan suatu cara mengajar yang

baik untuk menanamkan kebiasaan-kebiasaan tertentu. Juga sebagai sarana untuk memperoleh suatu ketangkasan, ketepatan, kesempatan dan keterampilan.”

Sedangkan Sugiyanto (1996: 72) menyatakan, “Dalam metode drill siswa melakukan gerakan-gerakan sesuai dengan apa yang diinstruksikan guru dan melakukan secara berulang-ulang. Pengulangan gerakan ini dimaksudkan agar terjadi otomatisasi gerakan. Oleh karena itu dalam pendekatan tradisional perlu disusun tata urutan pembelajaran yang baik agar siswa terlibat aktif, sehingga akan diperoleh hasil belajar yang optimal.”

Konsep ini dilakukan untuk meningkatkan keterampilan siswa dalam memainkan teknik penjarian dalam memainkan gitar yang dilakukan secara berulang-ulang sehingga akhirnya anak memiliki keterampilan. Adapun juga kelebihan dan kelemahan dalam menggunakan metode drill yaitu:

1) Kelebihan Metode Drill

- a. Peserta didik memperoleh kecakapan motoris, contohnya menulis, melafalkan huruf, membuat dan menggunakan alat-alat.
- b. peserta didik memperoleh kecakapan mental, contohnya dalam perkalian, penjumlahan, pengurangan, pembagian, tanda-tanda/symbol, dan sebagainya.

- c. Dapat membentuk kebiasaan dan menambah ketepatan dan kecepatan pelaksanaan.
- d. Peserta didik memperoleh ketangkasan dan ketrampilan dalam melakukan sesuatu sesuai dengan yang dipelajarinya
- e. Dapat menimbulkan rasa percaya diri bahwa peserta didik yang berhasil dalam belajar telah memiliki suatu keterampilan khusus yang berguna kelak dikemudian hari.

2) Kelemahan Metode Drill

- a. Menghambat bakat dan inisiatif anak didik karena anak didik lebih banyak dibawa kepada penyesuaian dan diarahkan kepada jauh dari pengertian.
- b. Dapat menimbulkan verbalisme, terutama pengajaran yang bersifat menghafal. Dimana peserta didik dilatih untuk dapat menguasai bahan pelajaran secara hapalan dan secara otomatis mengingatkannya bila ada pertanyaan yang berkenaan dengan hapalan tersebut tanpa suatu proses berfikir secara logis.
- c. Membentuk kebiasaan yang kaku, artinya seolah-olah peserta didik melakukan sesuatu secara mekanis, dalam memberikan stimulus peserta didik bertindak secara otomatis.

d. Menimbulkan penyesuaian secara statis kepada lingkungan, dimana peserta didik menyelesaikan tugas secara statis sesuai dengan apa yang diinginkan oleh guru

2. Metode Meniru atau Imitasi

Metode meniru atau Imitasi adalah salah satu tindakan yang dilakukan dimana guru tersebut memberikan contoh agar siswa mendapatkan gambaran mengenai kualitas bermain musik yang baik dan benar.

Menurut Ahmadi (2003:16) metode imitasi memiliki kelebihan dan kekurangan. Adapun yang menjadi kelebihan metode tersebut adalah mudah dilaksanakan dan dapat diterapkan dalam segala kondisi, misalnya dalam kondisi keterbatasan.

Sedangkan kekurangan dari metode imitasi adalah pengetahuan hanya dapat bersifat peniruan dan bukan berdasarkan pemahaman, sukar memberikan tugas yang membutuhkan pemahaman yang tinggi, dan kreativitas rendah. Dari kedua pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa metode imitasi adalah suatu cara yang dilakukan seseorang dengan cara memberi contoh dan peserta didik bisa menirukannya.

D. Konsep Seni Musik

1. Seni Musik

Seni musik berasal dari dua kata, yaitu “seni” dan “musik”. Seni adalah hasil cipta, rasa, dan karsa manusia yang diwujudkan dalam berbagai sarana. Seni Musik ialah salah satu cabang yang cara penggunaan dengan menggunakan vokal, melodi, ritme, harmoni, serta tempo sebagai sarana dalam menuangkan perasaan atau emosi penciptanya. Seni Musik pada saat ini sudah menjadi sebuah hiburan yang sangat populer seiring perkembangan teknologi saat ini. Seni musik terdiri dari alunan musik dan beberapa ada yang memakai olah vokal. Seni musik merupakan hasil cipta, rasa, karsa manusia yang dapat diwujudkan dalam berbagai sarana. Musik ialah hasil pengolahan harmoni, ritme, suara, melodi, vokal dan tempo.

1) Unsur-Unsur Musik

a) Melodi

Melodi adalah tingkatan tinggi-rendah dan panjang-pendeknya nada dalam musik. Dalam sebuah musik melodi terdengar seperti nada yang seolah bergerak menuju puncak dan kemudian kembali ke kondisi sebelumnya. Melodi terdiri dari pitch, durasi dan tone. Pitch juga biasa disebut timbre atau warna suara. Pitch yaitu suatu hal mengatur serangkaian not, yang dilambangkan dengan alfabet A-G. Not-not tersebut menjadi melodi dalam selang waktu tertentu atau disebut durasi. Not tersebut bisa dihasilkan dari bermacam

alat musik dengan warna suara yang berbeda-beda atau dikenal dengan nama tone.

b) Ritme

Ritme (irama) merupakan rangkaian gerak yang beraturan dan menjadi unsur dasar dari musik. Ritme terbentuk dari sekelompok bunyi dan diam panjang pendeknya dalam waktu yang bermacam-macam, membentuk pola irama dan bergerak menurut pulsa dalam setiap ayunan birama (Jamalus,1998:7). Irama berfungsi untuk mengatur dari suara dan hening. Unsur dari irama meliputi not, ketukan dan tempo. Agar irama dalam musik tetap teratur, musik tersebut harus sesuai dengan tempo yang terdiri dari not-not yang dimainkan dalam satu ketukan. Tempo di sini berfungsi agar kecepatan ketika memainkan musik dapat diatur dan disesuaikan.

c) Harmoni

Harmoni adalah cabang ilmu pengetahuan musik yang membahas dan membicarakan perihal keindahan komposisi musik (Banoe, 2003:180). Harmoni merupakan bagian yang melibatkan nada atau kunci (kord) yang berlangsung terus-menerus. Dalam musik harmoni akan tampak ketika terdapat keseimbangan antara momen penekanan dan pelepasan. Harmoni tersusun dari interval, kunci dan skala. Interval yaitu jarak yang terdapat antara dua buah nada. Kunci merupakan serangkaian not yang mengatur

keharmonisan suatu melodi dalam interval tertentu. Dan skala adalah sekumpulan not berperan sebagai kerangka dari suatu musik. Skala juga berfungsi sebagai acuan untuk menentukan not yang akan dimainkan pada musik.

d) Dinamik

Dinamik adalah tingkatan keras dan lembutnya cara memainkan musik, keras dan lembut ini diperlukan agar musik tidak terdengar monoton atau datar. Keadaan keras dan lembut tersebut memiliki istilah sendiri di dalam permainan musik, seperti Piano (p = lembut), Pianissimo (pp = sangat lembut), Mezzo piano (mp = setengah lembut), Mezzo forte (mf = setengah keras), Forte (f = keras), Fortissimo (ff = sangat keras). Selain itu masih ada tanda dinamik lainnya yang digunakan yaitu crescendo dan decrescendo. Crescendo menandakan agar musik dimainkan dengan keras. Sebaliknya, decrescendo menandakan agar dimainkan dengan lembut.

e) Birama

Birama adalah unsur seni musik yang berupa ketukan atau ayunan berulang-ulang yang datang dengan teratur pada waktu yang sama. Penulisan birama biasanya ditulis dalam angka pecahan seperti $\frac{2}{4}$, $\frac{3}{4}$, $\frac{2}{3}$, dan seterusnya. Angka di atas tanda “/” (pembilang) menunjukkan jumlah ketukan, sedangkan angka di

atas tanda “/” (penyebut) menunjukkan nilai nada dalam satu ketukan. Birama yang nilai penyebutnya genap disebut birama binair, sedangkan birama yang penyebutnya ganjil disebut birama ternair.

f) Harmoni

Harmoni adalah sekumpulan nada yang bila dimainkan bersama-sama menjadi bunyi yang enak didengar. Harmoni juga bisa diartikan sebagai suatu rangkaian akord-akord yang disusun selaras dan dimainkan sebagai iringan musik.

g) Tempo

Tempo adalah ukuran kecepatan birama lagu. Semakin cepat suatu lagu dimainkan, maka semakin besar juga nilai tempo dari lagu tersebut. Unsur-unsur seni musik yang satu ini digolongkan menjadi 8, yaitu Largo (Lambat Sekali), Lento (Lebih Lambat), Adagio (Lambat), Andante (Sedang), Moderato (Sedang Agak Cepat), Allegro (Cepat), Vivace (Lebih Cepat), dan Presto (Cepat Sekali).

h) Tangga Nada

Wahyu Pornomo & Fasih Subagyo (2010 : 94) “Tangga nada adalah urutan nada yang disusun secara berjenjang.” Disebut tangga nada apabila sebuah tangga nada terdiri atas delapan tingkatan dengan urutan dari tingkat pertama sampai delapan.

Tingkatan tersebut, yaitu tonika (1), sup-tonika (2), median (3), subdominan (4), dominan (5), submedian (6), *laid-ing tone* (7) dan oktaf (8). Ada 2 jenis tangga nada, yaitu tangga nada diatonis dan tangga nada pentatonis. Tangga nada Pentatonis adalah tangga nada yang terdiri dari 5 buah nada dengan jarak tertentu, sedangkan Tangga nada Diatonis adalah tangga nada yang terdiri dari 7 buah nada dengan 2 jenis jarak ($\frac{1}{2}$ dan 1) dan salah satu contoh tangga nada Diatonis yaitu Diatonis Mayor.

Berikut ini adalah contoh tangga nada diatonis mayor :

- Do=C
C-D-E-F-G-A-B-C
- Do=G
G-A-B-C-D-E-F#-G
- Do=D
D-E-F#-G-A-B-C#-D

2. Pengertian Ansambel

Kata ansambel berasal dari bahasa Perancis. Ansambel berarti suatu rombongan musik. Sedangkan pengertian ansambel menurut kamus musik, ansambel adalah kelompok kegiatan musik dengan jenis kegiatan seperti yang tercantum dalam sebutannya. Jadi, musik ansambel adalah bermain musik secara bersama-sama dengan menggunakan beberapa alat musik tertentu serta memainkan lagu-lagu dengan aransemen sederhana.

- 1) Berdasarkan penyajiannya, musik ansambel dikelompokkan menjadi dua:
 -) Musik ansambel sejenis, yaitu bentuk penyajian music ansambel yang menggunakan alat-alat music sejenis. Contoh : ansambel gitar
 -) Musik ansambel campuran, yaitu bentuk penyajian musik ansambel yang menggunakan beberapa jenis alat musik atau bermacam-macam jenis alat musik. Contohnya ansambel pianika, gitar, rekorder, triangle, tamborin, dan simbal.
- 2) Berdasarkan peranan dan fungsi alat musik yang digunakan, musik ansambel dikelompokkan menjadi 3 macam yaitu :
 -) Ansambel melodis, yaitu alat music yang digunakan berfungsi untuk memainkan rangkaian nada-nada yang merupakan melodi lagu. Contohnya piano, rekorder, pianika, biola, terompet, dan harmonika.
 -) Ansambel ritmis, yaitu alat musik yang digunakan berfungsi untuk mengatur irama sebuah lagu. Contohnya tamborin, drum set, triangle, gong, dan gendang.
 -) Ansambel harmonis, yaitu alat musik yang digunakan bisa berfungsi untuk memainkan melodi lagu dan juga mengatur irama lagu.

3) Ciri Musik Ansambel

-) Musik ansambel terdiri dari beberapa alat musik (minimal tiga alat musik) yang dimainkan bersama-sama. Alat musik dapat berupa alat musik yang sejenis pada ansambel sejenis atau juga merupakan campuran dari beberapa alat musik pada ansambel campuran.
-) Harmonisasi bunyi merupakan salah satu kekuatan pada musik ansambel. Harmonisasi adalah kombinasi atau perpaduan yang baik antara bunyi alat musik sehingga menciptakan sesuatu yang indah di dalam musik.

4) Prinsip Memaikan Alat Musik Ansambel

-) Pembagian alat – alat musik seimbang. Balance (keseimbangan dalam pembagian alat musik yang dimaksud adalah keseimbangan dalam hasil suara yang dibunyikan dari pembagian alat musik tersebut).
-) Tiap-tiap pemain tampil dalam memainkan alat musiknya secara disiplin, tertib, dalam memperhatikan partitur dan dirigen.
-) Kerja sama dalam bermain musik sangat diutamakan. Musik ansambel merupakan permainan dari berbagai jenis alat musik

sehingga dibutuhkan kerjasama antar pemain musik agar musik ansambel menciptakan harmonisasi musik.

5) Syarat-syarat yang Harus Diperhatikan oleh Pemain Musik Ansambel

) Kedisiplinan

Faktor disiplin yang menjadi syarat mutlak bagi pemain musik ansambel. Dalam hal ini pemain harus pandai-pandai membaca partitur sewaktu lagu sedang berjalan. Sebab di dalam partitur tidak ditemukan alat musik mana yang harus dimainkan serta alat musik mana yang tidak dimainkan.

) Lancar Membaca Notasi

Kesuksesan dalam bermain ansambel musik ditunjang oleh kelancaran dalam membaca notasi. Secara individu pemain dituntut untuk mahir membaca notasi atau titi nada, sebab sekali lupa, maka akan terjadi seorang pemain akan berhenti, yang secara otomatis akan mengganggu jalannya penyajian musik bagi pemain yang lain. Sehingga lantunan suara musik mengalami kejanggalan.

) Terampil Memainkan Instrumen

Setelah kedisiplinan dijalankan dengan baik serta lancar dalam membaca notasi, maka langkah selanjutnya adalah terampil

dalam memainkan alat musik. Seorang pemain musik harus benar-benar terampil memainkan alat musik yang dipegangnya. Untuk dapat menjadi pemain yang terampil perlu latihan yang serius dan teratur.

-) Kekompakan atau Kerja sama yang Baik Antar Pemain
- Keharmonisan serta keselarasan dalam sajian musik ansambel adalah ditentukan adanya kekompakan antarpemain. Petunjuk serta saran-saran dari Pembina/pelatih perlu ditaati.

3. Pengetahuan Tentang Gitar

a) Sejarah Gitar

Menurut sejarahnya gitar mulai berkembang di daerah timur seperti **Persia** dan **Armenia**. Hal ini dibuktikan oleh para arkeolog yang menemukan instrumen-instrumen dan contoh-contoh gitar di wilayah ini yang relatif tidak dipetakan. Walaupun demikian, bentuk asli gitar belum diketahui dengan pasti, tetapi diperkirakan bentuk asli gitar bermula dari bentuk **Lyra** (harpa kecil), dari jaman Mesir Kuno lebih kurang tahun 3000 SM. Menurut perkembangan bentuk instrumen gitar pertama ditemukan pada suatu obyek arkeologis di tahun 1400 SM, yang diambil dari pintu-pintu gerbang kota pemukiman **Hittite** yang baru di Alaja Huyuk. Pada pintu itu diperlihatkan seorang musisi

Hittite yang memainkan sebuah instrumen musik berbentuk gitar berleher panjang yang disebut sebagai **Gitar Hittite**.

Kata gitar yang dikenal sekarang sebenarnya berasal dari dua kata yang diambil dari bahasa Persia, yaitu **Tar** yang berarti Tali dan **Char** yang berarti 4. Jadi Chartar dapat disimpulkan sebagai sebuah instrumen yang menggunakan senar yang pada awalnya hanya berjumlah 4 senar. **Chartar** ini dipergunakan oleh banyak orang pada saat itu. Di daerah Persia juga ditemukan instrumen yang disebut **Al'ud** sebagai nenek moyang gitar, dan gitar Spanyol merupakan perkembangan dari **Lute**. Orang-orang Moors membawa instrumen tersebut ke Spanyol ketika mereka berpindah dari semenanjung Iberian sekitar tahun 711 M.

Pada perkembangan berikutnya Tambur Romawi berkembang menjadi 2 bentuk gitar yaitu : **Gitar Morisca** dan **Gitar Latina**. Kedua gitar ini menjadi populer selama abad XII. Walaupun berasal dari satu sumber yaitu Tambur Romawi tetapi keduanya mempunyai bentuk yang berbeda. Gitar latina memiliki punggung datar seperti gitar Modern dan kotak suara yang memiliki 1 lobang yang dilalui senar-senar, hal ini digunakan untuk memainkan paduan-paduan nada (**Chords**) dan merupakan pelopor **Vihuela**, selain itu dianggap sebagai perubahan dari alat-alat musik Romawi dan Yunani.

Cara memainkan instrumen ini menggunakan teknik **Punteado**/*petikan yang anggun*. Gitar Morisca memiliki punggung berkubah, papan jarinya luas dan kotak suaranya memiliki lobang suara. Instrumen ini digunakan untuk permainan melodi dan selain itu juga dikatakan bahwa Gitar Morisca merupakan bentuk turunan Arab. Gitar Morisca ini dimainkan dengan menggunakan teknik **Rasgado (ngejreng)** yang keras/kasar.

Dalam dokumen sejarah, kedua gitar ini ditulis secara khusus di buku **“The Cantigas of Alphonso The Wise”** di tahun 1270 M. Pada abad XV gitar Latina dan Gitar Morisca menjadi pelopor munculnya instrumen baru yaitu Vihuela Aristokratik. Sebuah instrumen bertali rangkap 6 dengan nada-nada G – C – F – A – D – G. Instrumen ini menjadi sangat populer sehingga mendominasi istana-istana Spanyol dan Portugal selama abad XVI. Pada abad ini, Vihuela juga mengalami perkembangan menjadi 3 bagian yaitu : **Vihuela de Penola, Vihuela de Arco, Vihuela de Mano**. Vihuela de Penola dibunyikan dengan cara dipetik menggunakan plektrum (sebuah alat kecil dengan ujung runcing). Vihuela de Arco dibunyikan dengan cara digesekkan senarnya dengan menggunakan alat penggesek. Instrumen ini

akhirnya berkembang menjadi Gitar yang dimainkan secara dipetik.

(<https://id.m.wikipedia.org/wiki/gitar>)

b) Bagian-bagian Gitar



(<https://www.google.com/search?q=gambar+bagian-bagian+pada+gitar>)

1. Kepala Gitar/ Head Stock

2. Nut

Nut sebagai tumpuan senar pada bagian atas gitar sesuai nomornya.

3. Tuner

Sebagai alat pemutar untuk stem

4. Fret/ lidi logam

Sebagai pembatas posisi yang terbuat dari logam untuk menyempurnakan suara gitar.

5. Tengkok/ Neck

Tengkok/ neck merupakan leher atau stang gitar.

6. Penghubung

7. Badan/ Body gitar

8. Pautan senar/ Bridge

Sebagai tempat melekatnya senar

9. Soundboard

10. Lubang suara

Lubang suara merupakan tempat keluarnya suara yang dihasilkan oleh getaran senar/ dawai gitar.

11. Senar/ string gitar

12. Ganjal senar/ Saddle

Sebagai tempat melekatnya senar

13. Papan pencet/ Fretboard/ Fingerboard

Papan pencet atau papan jari untuk menekan senar.

c) Sikap Duduk Saat Memainkan Gitar

Menurut Iwan Irawan (1983 : 6) Untuk mendapatkan permainan gitar yang baik maka harus diperhatikan juga sikap duduk dan memegang gitar dengan baik

- Gunakan kursi tanpa lengan yang tingginya sesuai, yaitu kira-

kira setinggi 40 s/d 50 cm.

- Duduk sedapat mungkin di bagian depan dari kursi (punggung tidak bersandar pada bagian sandaran kursi)
- Letakkan kaki kiri pada alat penyangga kaki (foot stool) dan arahkan lurus ke depan. Tinggi dari foot stool dapat disesuaikan dengan kondisi fisik kita masing-masing
- Letakkan gitar pada pangkal atas kaki kiri, tepat pada lengkungan pinggang dari gitar tersebut. Leher pinggang harus miring ke atas sehingga bagian kepala gitar sejajar dengan bahu kita. Halini sangat perlu untuk mendapat daya jangkau yang optimal dan wajar dari tangan kiri kita.
- Letakkan bagian siku dari tangan kanan sehingga tangan kanan dapat bergerak dengan bebas dan menekan gitar dengan gaya beratnya sendiri.



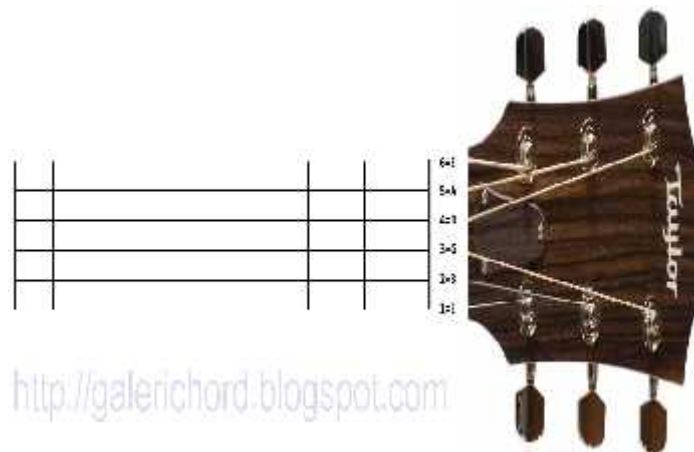
(<https://www.google.com/search?q=posisi+duduk+yang+benar+dan+baik+pada+pembahasan+buku+pelajaran+gitar+klasik/spansh+jilid+I+iwan+irawan>)

d) Latihan Tangga Nada

Tangga nada merupakan salah satu pembelajaran yang penting dalam gitar, karena bila kita sudah menguasainya mungkin pemahaman tentang kunci-kunci dan notasi balok pada gitar akan menjadi lebih mudah. Dalam pembelajaran tangga nada dasar ini kita lebih fokuskan pada pembelajaran tangga nada pentatonik selendro. Ada pembelajaran yang tangga yang lain. Pembelajaran tangga nada ini, memiliki fungsi yang sangat penting. Karena pembelajaran tangga nada ini selain melatih jari-jari bagi para pemain gitar dan melatih untuk memahami nada-nada yang terdapat pada setiap fret gitar.

e) Senar-senar Gitar

Senar pada gitar berjumlah enam buah, yaitu:



(<http://galerichord.blogspot.com>)

berikut urutannya:

) Senar 1 = E (Paling bawah)

) Senar 2 = B

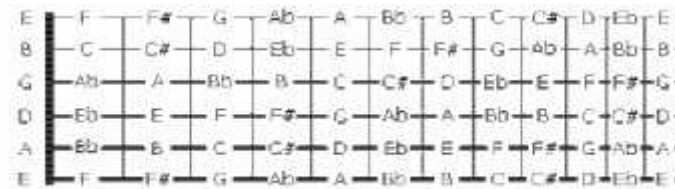
) Senar 3 = G

) Senar 4 = D

) Senar 5 = A

) Senar 6 = E (Paling atas)

f) Nada-nada Pada Tali Gitar



Gambar 2 Tangga nada kromatik pada gitar

([doc.http://rendydollys.files.wordpress.com](http://rendydollys.files.wordpress.com))

g) Menstem Gitar

Berikut ini adalah cara menstem gitar :

) Kencangkan senar nomor 1 (paling bawah) tentukan bunyi senar tersebut sesuai nada E.

) Petik senar nomor 2 sambil menekan fret/kolom 5 samakan dengan bunyi senar nomor 1.

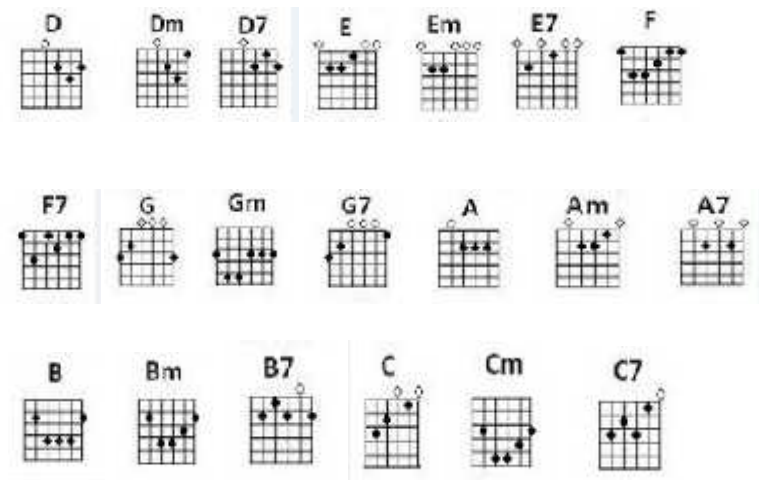
) Petik senar nomor 3 tekan pada kolom 4 samakan dengan bunyi senar nomor 2 tanpa ditekan.

) Petik senar nomor 4 tekan pada kolom 5 samakan dengan bunyi senar nomor 4 tanpa ditekan.

-) Petik senar nomor 5 tekan pada kolom 5 samakan dengan bunyi senar nomor 4 tanpa di tekan.
-) Petik senar nomor 6 tekan pada kolom 5 samakan dengan bunyi senar nomor 5 tanpaditekan atau samakan dengan senar nomor 1 tanpa di tekan (open senar 1 dan 6).

h) Akord Gitar

Akord adalah nada-nada yang dibunyikan dan menimbulkan suara yang harmonis, terdiri dari tiga nada atau lebih. Posisi akord pada papan pencet (Finger Board) sebagai berikut :



APUSE

Pencipta : NN

Do=D

4/4

Acoustic Guitar

Acoustic Guitar

Acoustic Guitar

5

Guit.

Guit.

Guit.

Guit.

11

Guit.

Guit.

Guit.

Guit.

