

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Seni Musik

1. Pengertian Seni Musik

Seni musik adalah bentuk seni yang melibatkan ekspresi atau mengatur bunyi-bunyi secara teratur atau improvisasi untuk menciptakan karya yang memiliki nilai estetika atau emosional. Ini mencakup penggunaan elemen-elemen seperti melodi, ritme, harmoni, dan dinamika untuk menghasilkan pengalaman auditori yang memuaskan dan berarti. Seni musik merupakan bagian integral dari kehidupan manusia, memainkan peran penting dalam ekspresi budaya, hiburan, dan pengalaman emosional. Dengan memahami dan menghargai seni musik, kita dapat menikmati keindahan dan kekayaan yang ditawarkannya serta menghormati warisan budaya yang telah kita warisi. Kata "musik" berasal dari bahasa Latin kuno "*musica*," yang pada gilirannya berasal dari bahasa Yunani "*mousike tekhnē*." Dalam bahasa Yunani, "*mousike*" mengacu pada seni dari Mousa, yang merupakan dewi seni dalam mitologi Yunani. Seni musik dianggap sebagai ilmu yang terkait dengan inspirasi yang diberikan oleh para dewi seni. Istilah "*musica*" dalam bahasa Latin kuno mengacu pada seni dan praktik musik secara umum, termasuk pembuatan musik, penampilan, dan apresiasi musik. Selama berabad-abad, konsep musik telah berkembang dan diinterpretasikan dalam berbagai budaya, memberikan banyak definisi dan interpretasi yang berbeda sesuai dengan konteks budaya dan sejarah masing-masing. Menurut Banoe dalam Kamus Musik (2003), musik

adalah cabang seni yang membahas dan menetapkan berbagai suara ke dalam pola-pola yang dapat dimengerti dan dipahami manusia. Bahari (2008: 55). Pada saat ini musik juga sudah menjadi sebuah kebutuhan bagi manusia. Bagi pencipta musik, musik menjadi suatu luapan emosi jiwa, dimana perasaan yang ada di pencipta musik tersampaikan.

Dari beberapa penjelasan diatas maka dapat disimpulkan bahwa seni musik adalah suatu susunan suara yang mempunyai kesatuan atau keseimbangan bunyi yang indah, bermakna, dapat dinikmati dan dimengerti oleh penikmatnya.

2. Unsur-Unsur Seni

Dalam suatu hasil karya seni musik pasti memiliki unsur- unsur pendukung agar suatu musik dapat terdengar dengan harmonis.

Unsur-unsur musik dalam suatu lagu terdiri dari:

a. Melodi

Melodi adalah serangkaian suara yang dimainkan secara berurutan yang membentuk inti atau pokok dari sebuah lagu atau komposisi musik. Ini adalah bagian dari musik yang paling mudah diingat dan sering kali merupakan bagian yang paling menonjol dalam sebuah karya musik. Melodi memainkan peran penting dalam struktur, ekspresi, dan daya tarik sebuah karya musik. Dengan melalui variasi melodi, seorang komponis dapat menciptakan perasaan perubahan, kemajuan, atau kejutan dalam musiknya, sementara pendengar merespon dengan merasakan dan menangkap esensi dari pesan musik tersebut.

b. Irama/Ritme

Irama atau ritme adalah pola yang berulang secara teratur dalam waktu yang memberikan dasar pengaturan waktu dalam musik. Ini mencakup pengaturan bunyi-bunyi dalam suatu pola yang terorganisir untuk menciptakan ketukan atau pulsa yang dapat dirasakan atau didengar. Irama atau ritme merupakan salah satu elemen pokok dalam musik yang membentuk dasar dari struktur dan ekspresi dalam sebuah karya musik. Dengan memanfaatkan ritme secara kreatif, seorang komponis atau musisi dapat menciptakan berbagai nuansa dan sensasi yang memperkaya pengalaman pendengar dalam mendengarkan musik.

c. Harmoni

Harmoni adalah kombinasi dari dua atau lebih nada yang dimainkan secara bersama-sama untuk menciptakan suara yang padu dan menyatu dalam musik. Ini mencakup hubungan vertikal antara nada-nada yang saling bersahabat dalam sebuah karya musik. Harmoni merupakan salah satu elemen kunci dalam musik yang memberikan kekayaan, dimensi, dan kompleksitas dalam sebuah karya musik. Dengan memanfaatkan harmoni secara kreatif, seorang komponis atau musisi dapat menciptakan nuansa dan suasana yang beragam dalam musik mereka.

d. Tempo

Tempo adalah istilah yang digunakan dalam musik untuk menggambarkan kecepatan atau kecepatan relatif dari suatu karya musik. Ini mengacu pada tingkat kecepatan di mana musik dimainkan atau

dinyanyikan, dan biasanya diukur dalam jumlah ketukan per menit (beats per minute/BPM). Dengan memahami dan memanfaatkan tempo dengan bijaksana, seorang komponis atau musisi dapat menghasilkan efek yang diinginkan dalam karya musik mereka, serta memberikan petunjuk yang jelas bagi para pemain atau penyanyi dalam penampilan mereka. Ada beberapa tanda tempo yang sering digunakan dalam musik yaitu:

1. Tempo lambat(slow tempos) yang terdiri dari: Largo, Adagio, Grave, Lento.
2. Tempo sedang (moderat tempos), yang terdiri dari: Andante, Andantino, Moderato, Allegro Moderato.
3. Tempo cepat (fast tempos) yang terdiri dari: Allegro, allegretto, Presto, Vivace.
4. Tempo perubahan yang terdiri dari: Rit, Ritard, Accel.
5. Ukuran untuk menentukan tempo adalah beat. Beat yaitu ketukan dasar yang menunjukkan banyaknya ketukan dasar yang menunjukkan banyaknya ketukan dalam satu menit.

e. Dinamika

Dinamika dalam musik mengacu pada variasi atau perubahan dalam volume, intensitas, atau kekuatan suara dari waktu ke waktu. Ini mencakup pengaturan volume dari nada-nada individu atau bagian-bagian musik dalam sebuah karya, serta perubahan volume secara keseluruhan selama penampilan. Dengan memahami dan memanfaatkan dinamika secara efektif, musisi dapat menciptakan karya musik yang memiliki nuansa,

ekspresi, dan kedalaman emosional yang lebih besar, serta memberikan pengalaman mendalam kepada pendengar mereka. Ada beberapa tanda dinamika yang digunakan dalam karya musik yaitu:

1. Pianissimo (pp): suara yang dihasilkan sangat lembut.
2. Piano (p): suara yang dihasilkan lembut.
3. Mezzo-piano (mp): suara yang dihasilkan agak lembut.
4. Mezzo-forte (mf): suara yang dihasilkan agak nyaring.
5. Forte (f): suara yang dihasilkan nyaring.
6. Fortissimo (ff): suara yang dihasilkan sangat nyaring.

Tanda dinamika bisa saja diletakkan diawal, tengah, akhir, atau di mana saja dalam sebuah susunan musik dan dimainkan hanya pada nada yang diberi tanda saja. Jika tanda dinamika tidak dilihat, nada dimainkan dengan volume sedang.

B. Alat Musik Tradisional Bibiliku

1. Pengertian Alat Musik Bibiliku

Alat musik tradisional bibiliku adalah alat musik yang terdapat di daerah Belu, Malaka, provinsi Nusa Tenggara Timur. Alat musik ini terbuat dari kayu, rotan, kulit hewan. Jenis gendang berkapal tunggal alat musik ini dikenal dengan sebutan bibiliku atau tihar. Alat musik ini membutuhkan banyak orang untuk memainkannya yaitu, 10 sampai 23 orang pemain dan seluruh wanita. Alat musik ini yang sumber bunyinya berasal dari (Membranophone) atau kulit hewan, alat musik ini dimainkan dengan cara

ditabuh. Alat musik bibiliku atau tihar merupakan sebuah alat musik tradisional berbentuk gendang atau tihar berukuran kecil, terdapat tali pengikat, atau rotan, tali tersebut dapat diprkuat atau dilongarkan untuk mengubah nada dasar, dan kulit kambing atau kulit sapi untuk permukaan bibiliku. Oleh masyarakat Belu bibiliku atau tihar sebagai alat tradisional juga digunakan sebagai alat untuk dimainkan dalam upacaraupacara yang bersifat kegembiraan seperti menyambut kedatangan raja, memberi semangat untuk orang yang akan pergi perang atau pulang dari perang dan juga perayaan adat istiadat, upacara perkawinan dan disaat terjadinya gempa bumi masyarakat Belu percawa bahwa dengan menabuhnya bibiliku bisa meredakan gempa bumi dan hingga saat inipun masih seperti itu. Meskipun bibiliku atau tihar mulai berkembang musik modern, namun minat generasi muda lingkungan terhadap pembuatan bibiliku atau tihar sudah mulai berkurang,data otentik tentang pembuatan bibiliku atau tihar sangat sulit ditemukan karena tidak ada yang menulis dan teknik pembuatannya. Sampai saat ini untuk mengetahui proses pembuatan bibiliku atau tihar hanya diterangkan secara lisan.

2. Bagian-Bagian Bibiliku



Gambar 1. Bagian-Bagian *Bibiliku*

KETERANGAN :

Angka:

1. Membranophone/kulit hewan (Kambing,kerbau)
2. Tali/kawat besi pengikat membran/kulit hewan
3. Tali/kawat besi pengikat pada kayu pengencang
4. Kayu penjepit/pengencang
5. Bagian badan
6. Tali gantungan pada bahu



Gambar 2. Bagian-Bagian *Bibiliku*

Keterangan:

Angka :

1. Bagian bawa pada alat musik bibiliku
 2. Lubang suara
3. Teknik Memainkan Alat Musik Bibiliku
1. Tangan jangan terlalu tegang, karena ketegangan pada tangan dapat meningkatkan resiko cedera, seperti kelelahan otot tangan, atau cedera lainnya dan juga akan mengalami ketidaknyamanan atau rasa sakit saat bermain bibiliku.

2. Pergelangan tangan harus lentur, karena pergelangan tangan yang lentur memungkinkan rentang gerakan yang lebih luas. Ini sangat berguna saat memainkan bibiliku, pergelangan tangan yang lentur dapat membantu mencegah cedera seperti kelelahan, ketegangan otot dimana variasi gerakan tangan dibutuhkan untuk menciptakan berbagai suara dan ritme.
3. Bagian tangan yang digunakan untuk menabuh bibiliku adalah jari-jari tangan kanan dan kiri dipukul secara bergantian, karena jari tangan kanan dan kiri saat memberikan kebebasan gerak yang lebih besar dalam pergantian tangan juga dapat memberikan kendali pada pemain yang lebih baik atas dinamika dan volume suara.
4. Jari-jari tangan dibuka sedikit dan sedikit dilenturkan, karena dengan membuka jari-jari dan melenturkannya sedikit dapat membantu dalam menghasilkan pukulan yang lebih baik dan akurat pada membran bibiliku. Posisi jari yang tepat dapat memberikan kontrol yang lebih baik terhadap dinamika suara. Jari-jari tangan yang digunakan untuk menabuh bibiliku yaitu, jari tengah, jari manis dan jari kelingking agar dapat menciptakan suara yang diinginkan dan merasa nyaman saat bermain.
6. Posisi badan tegak, dan lengan kanan dibuka agak lebar, sedangkan lengan kiri dibuka sedikit saja karena lengan kiri berfungsi untuk menahan bibiliku, posisi badan tegak dan lengan kanan dibuka agak lebar dapat membantu dalam menjaga keseimbangan tubuh, terutama saat menabuh bibiliku dengan intensitas atau kecepatan tinggi. Lengan kiri dibuka sedikit

karena digunakan untuk memberikan penopang atau menyeimbangkan bibiliku yang dimainkan.

C. Metode Pembelajaran

Metode pembelajaran adalah pendekatan atau strategi yang digunakan oleh pendidik untuk mentransfer pengetahuan, keterampilan, dan sikap kepada para siswa. Setiap metode pembelajaran memiliki kelebihan dan kelemahan tertentu, dan pilihan metode yang tepat tergantung pada tujuan pembelajaran, materi pelajaran, dan karakteristik siswa. Kombinasi beberapa metode pembelajaran juga dapat membantu menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih beragam dan menarik bagi siswa. Menurut Sudjana (2005), “metode pembelajaran ialah cara yang dipergunakan guru dalam mengadakan hubungan dengan siswa pada saat berlangsungnya pengajaran”. Sedangkan Sutikno (2009) menyatakan “metode pembelajaran adalah cara-cara menyajikan materi pelajaran yang dilakukan oleh pendidik agar terjadi proses pembelajaran pada diri siswa dalam upaya untuk mencapai tujuan”. Supriyono (2009:9-10) metode pembelajaran adalah pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas, pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disatukan secara khas oleh guru di kelas. Dapat diartikan metode pembelajaran adalah proses pembelajaran yang difokuskan kepada pencapaian tujuan. Pengertian lain mengatakan bahwa metode pembelajaran merupakan teknik penyajian yang dalam penelitian ini, peneliti menggunakan 2 macam metode pembelajaran yakni: metode Drill (latihan) dan metode imitasi (meniru).

1. Metode Drill

Menurut (Suwarna, 2005) mengatakan bahwa Metode Drill merupakan cara mengajar dengan memberikan Latihan secara berulang-ulang mengenai apa yang telah diajarkan oleh guru sehingga siswa memperoleh pengetahuan dan keterampilan tertentu. Pengertian Metode Drill merupakan suatu cara mengajar yang dilakukan oleh guru dalam melatih ketangkasan atau keterampilan para murid terhadap bahan pelajaran yang telah diberikan dan dilatih secara berulang-ulang agar memiliki kemampuan yang lebih tinggi dengan tujuan untuk menyempurnakan pemahaman terhadap suatu pengetahuan yang sedang dipelajari.

1. Tujuan Metode Drill

Adapun tujuan penggunaan metode drill adalah diharapkan agar siswa Armai (2002:175):

- a. Memiliki keterampilan moroeis/gerak, misalnya menghafal kata-kata, menulis, mempergunakan alat, membuat suatu bentuk, atau melaksanakan gerak dalam olahraga.
- b. Mengembangkan kecakapan intelek, seperti mengalikan, membagikan, menjumlah, tanda baca.
- c. Dapat menggunakan daya pikirnya yang makin lama makin bertambah baik, karena dengan pengajaran yang baik maka anak didik akan menjadi lebih baik teratur dan lebih teliti dalam mendorong ingatannya.

- d. Pengetahuan anak didik akan bertambah dari berbagai segi dan anak didik tersebut akan memperoleh pemahaman yang lebih baik dan lebih mendalam.

2. Syarat-Syarat Metode Drill

Agar penggunaan metode drill dapat efektif, maka harus memenuhi persyaratan sebagai berikut:

- a. Sebelum pelajaran dimulai hendaknya diawali terlebih dahulu dengan pemberian pengertian dasar.
- b. Masa latihan harus menarik dan menyenangkan
- c. Diusahakan hendaknya masa latihan dilakukan secara singkat, hal ini dimungkinkan agar tidak membosankan siswa.
- d. Latihan diatur sedemikian rupa sehingga bersifat menarik dan dapat menimbulkan motivasi belajar anak.

3. Langkah-Langkah Penggunaan Metode Drill

- 1. Kegiatan guru:
 - a. Mempersiapkan pertanyaan-pertanyaan atau perintah-perintah beserta jawabannya
 - b. Mengajukan pertanyaan secara lisan, tertulis, atau memberikan perintah untuk melakukan sesuatu.
 - c. Mendengarkan jawaban lisan atau memeriksa jawaban tertulis atau melihat gerakan yang dilakukan.
 - d. Mengajukan kembali berulang-ulang pertanyaan atau perintah yang telah diajukan didengar jawabannya.

2. Kegiatan murid

3. Mendengarkan baik-baik pertanyaan atau perintah yang diajukan guru kepadanya.
4. Menjawab secara lisan atau tertulis atau melakukan gerakan seperti yang diperintahkan.
5. Mengulang kembali jawaban atau gerakan sebanyak permintaan guru.
Mendengarkan pertanyaan atau perintah berikutnya.

4. Kekurangan dan Kelebihan Metode Drill

Menurut Syaiful Sagala (2006: 217) Metode drill memiliki kelebihan dan kekurangan sebagai berikut:

1. Kelebihan metode drill

Dalam waktu yang relatif singkat, dapat diperoleh penguasaan dan ketrampilan yang diharapkan akan tertanam pada setiap pribadi anak kebiasaan belajar secara rutin dan disiplin.

2. Kekurangan metode drill

- a. Dapat menghambat perkembangan daya inisiatif murid.
- b. Kurang memperhatikan relevansinya dengan lingkungan.
- c. Membentuk kebiasaan-kebiasaan yang otomatis dan kaku.

2. Metode Imitasi

Metode imitasi dalam konteks pembelajaran merujuk pada pendekatan di mana siswa belajar dengan meniru atau mencontoh tindakan, perilaku, atau model yang disajikan oleh guru atau figur otoritatif lainnya. Ini adalah metode yang sering digunakan dalam mengajarkan keterampilan

praktis, seperti keterampilan bahasa, seni, olahraga, atau musik. Metode imitasi dapat menjadi pendekatan yang efektif dalam mengajarkan keterampilan praktis dan perilaku yang diinginkan. Namun, penting bagi guru untuk memastikan bahwa imitasi disertai dengan pemahaman konsep yang mendasarinya dan dipraktikkan dalam konteks yang bermakna bagi siswa. Sarsito (2010) mengatakan imitasi adalah suatu proses kognisi untuk melakukan tindakan maupun aksi seperti yang telah dilakukan oleh model dengan melibatkan indera sebagai penerima rangsang dan pemasangan kemampuan persepsi untuk mengolah informasi dari rangsangan, dengan kemampuan aksi untuk melakukan gerakan motorik. Beberapa konsep imitasi di atas selaras dengan pandangan Barlow (dalam Muhibbin, 2003), yang mengatakan imitasi sebagian besar dilakukan manusia melalui penyajian contoh perilaku (modeling), yaitu proses pembelajaran yang terjadi ketika seseorang mengobservasi dan meniru tingkah laku orang lain. Berdasarkan beberapa pengertian imitasi yang telah dikemukakan di atas maka dapat disimpulkan bahwa imitasi adalah perilaku yang dihasilkan seseorang dengan mencontoh atau melihat individu lain melakukan sesuatu, baik dalam wujud penampilan, sikap, tingkah laku dan gaya hidup pihak yang ditiru. Dalam hal ini perilaku imitasi lebih dilihat kepada anak terutama dalam lingkungan keluarga melalui pengamatan secara langsung.

D. Model Ritmis

1. Jenis Pukulan Badaentute



2. Jenis Pukulan Tehedek



E. Penelitian Yang Relevan

Penelitian yang sudah dilakukan oleh seseorang dan mendapatkan hasil yang valid sesuai dengan judul dan tujuan peneliti. Hal ini nyata dengan penelitian yang mempelajari kompetensi tersebut. Oleh karena itu, peneliti terdorong untuk melaksanakan penelitian pada bidang yang sama tetapi dengan objek dan cara yang berbeda. Ada beberapa penelitian yang relevan yang peneliti ambil yaitu:

1. Penelitian yang relevan yaitu ditulis oleh Welli Aprian, Imam Ghozali, Asfar Muniir juni 2019 jurnal ilmiah tentang ragam pola tabuh kesenian Zikir Salai di Desa Trimandayn Kecamatan Teluk Keramat Kabupaten Sambas, Alat musik rebana dan gedomba dalam kesenian ini merupakan pengiring utama, sedangkan rumba dan tamborin sebagai pelengkap yang di padukan dengan syair sebagai ciri Zikir Salai yang dinyanyikan para pemain musik dan beberapa orang penyanyi secara bergantian. Cara memainkan alat musik harus melalui tatacara tertentu seperti posisi/sikap, cara memukul, menguasai pola-pola tabuhan, dan menjaga konstanitas pukulan pola tentnik tabuhan agar pukulan antara nginduk, nganak dan meribu tetap terdengar harmonis, Penelitian ini sudah didahului dengan observasi awal yang dilakukan pada Juni 2019 di Dusun Saiyung Desa Trimandayan. Hasil yang didapatkan adalah, dalam kesenian ini terdapat keunikan ritme tabuhan yang bertingkah-tingkah, selain lima ragam tabuhan yaitu tabuhan dasar1, tabuhan dasar2, tabuhan tandak, tabuhan kerencong dan tabuhan dangdut, peneliti mengidentifikasi adanya pengembangan-pengembangan ritme pada pola tabuhan dalam permainannya, serta adanya perbedaan pada warna bunyi dan teknik memainkan alat musik bermembran pada kesenian ini. Terkait dengan penelitian dari teknik menabuh pada *bibiliku* yaitu, sama-sama ditabuh serta adanya perbedaan pada warna bunyi dan teknik memainkannya dalam alat musik membran.

Hasil penelitian relevan di atas menjadi acuan atau pedoman bagi peneliti dalam penulisan skripsi ini mengenai “ Permainan Ansabel Perkusi *Bibiliku* pada Mahasiswa Semester IV, Program Studi Pendidikan Musik