

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Musik

1. Pengertian Musik

Musik dalam KBBI (1990) diartikan sebagai (1) Ilmu atau seni menyusun nada atau suara dalam urutan, kombinasi, dan hubungan temporal untuk menghasilkan komposisi (suara) yang mempunyai kesatuan dan kesinambungan, (2) Nada atau suara yang disusun sedemikian rupa sehingga mengandung irama, lagu, dan keharmonisan (terutama yang menggunakan alat-alat yang dapat menghasilkan bunyi-bunyi). Secara umum, musik dipahami sebagai ungkapan perasaan manusia yang diwujudkan lewat melodi dan irama. Musik memberi jiwa kepada alam semesta, memberi sayap kepada pikiran dan imajinasi, memberi keceriaan kepada kesedihan, memberi kegembiraan dan kehidupan kepada segala hal. Musik dimengerti sebagai ungkapan perasaan manusia yang diwujudkan lewat melodi dan irama.

Menurut Ensiklopedi Umum (1988), kata musik itu sendiri berasal dari sebutan untuk dewi-dewi dalam mitologi Yunani Kuno, *Muses*, adalah kelompok dewi yang melambangkan seni. Mereka dianggap sebagai sumber ilmu

pengetahuan dan inspirasi seni. Kata musik dapat didefinisikan sebagai seni mengorganisasi kumpulan nada-nada menjadi suatu bunyi yang mempunyai arti. Musik sangat dekat dengan kehidupan. Sejak masih bayi, seseorang sudah dikenalkan dengan “seni musik” oleh ibunya dengan lagu atau nyanyian sederhana (misalnya: lagu Nina Bobo, dll). Beberapa ahli memiliki pendapat tentang musik;

Menurut Mudjilah (2004), musik adalah suatu susunan tinggi rendah nada yang berjalan dalam waktu, sedangkan menurut Jamalus (1988), musik adalah hasil karya seni bunyi dalam bentuk komposisi yang mengungkapkan pikiran dan perasaan penciptanya melalui unsur-unsur musik. Unsur-unsur musik yang dimaksud yaitu irama, melodi, harmoni, bentuk atau struktur lagu dan ekspresi. Pendapat serupa juga diungkapkan oleh Soeharto (1992) bahwa musik adalah seni pengungkapan gagasan melalui bunyi, yang unsur dasarnya berupa melodi, irama, dan harmoni.

Sedangkan musik menurut Redfield (Parto, 1996) musik sebagai seni secara umum adalah memaklumi bahwa, musik merupakan bidang seni yang bermateri suara. Atas dasar ini, musik merupakan kaidah-kaidah estetis yang dapat diapresiasi. Musik sangat erat kaitannya dengan rasa. Musik

sebagai seni yang berelasi dengan seni-seni lainnya adalah sebagai kegaliban, dimana musik hadir dalam waktu bukan ruang, dan musik merupakan sesuatu yang abstrak, yang sering melukiskan imajinasi yang sama sekali tidak mutlak.

Dari beberapa pendapat para ahli tersebut dapat dipahami bahwa musik adalah seni tentang kombinasi ritmis dari nada-nada, baik vokal maupun instrumental yang meliputi melodi dan harmoni sebagai ekspresi dari segala rasa indah manusia yang ingin diungkapkan, terutama aspek emosional. Suatu hasil karya seni bunyi dalam bentuk lagu atau komposisi musik yang mengungkapkan pikiran, gagasan dan perasaan penciptanya melalui unsur-unsur musik yaitu, irama, melodi, harmoni, bentuk/struktur lagu dan ekspresi.

2. Bentuk Penyajian Musik

Secara garis besar, bentuk penyajian musik dibagi menjadi 3 bagian yaitu;

a. Penyajian musik vokal

Musik vokal adalah jenis musik yang penyajiannya bersumber dari suara manusia. Jenis musik ini bisa dimainkan oleh seorang penyanyi atau sekelompok orang penyanyi (Simanungkalit, 2021).

b. Musik Instrumental

Purnomo (2010) mengatakan bahwa, musik instrumental adalah alunan murni dari alat musik yang tidak diiringi oleh suara penyanyi dan musik instrumental merupakan suatu rekaman musik tanpa adanya lirik lagu yang mengiringinya.

c. Musik Campuran

Musik campuran merupakan bentuk penyajian seni musik dengan menggabungkan antara musik vokal dan instrumental. Seperti Band, Orkestra, dan Ansambel (Suguyanto, 2017).

3. Unsur-Unsur Seni Musik

a. Melodi

Melodi adalah rangkaian nada atau bunyi yang membentuk satu kesan ide yang dipengaruhi faktor budaya. Melodi juga bisa disebut sebagai satu struktur kalimat musik, termasuk gerakan-gerakan nada dan struktur nada (Fauzi dan Mulyadi, 2018).

b. Ritme

Ritme adalah interaksi nilai waktu dari setiap bunyi, termasuk durasi pada saat bunyi dengan saat diam. Elemen ini meliputi ritme tetap atau gerak teratur, notasi ritmik,

hubungan ritme dengan tempo, aksen menyangkut nilai waktu (Fauzi dan Mulyadi, 2018).

c. Tempo

Tempo adalah kesempatan gerak pulsa atau tempo merupakan ukuran kecepatan dalam birama lagu. Tempo berarti kecepatan oleh lamanya satu musik berlangsung (Fauzi dan Mulyadi, 2018).

d. Dinamika

Dinamika adalah segala hal yang dibuat untuk memberi jiwa pada suatu bunyi, antara lain menyangkut volume lemah lembutnya bunyi, dinamika register warna suara, dinamika instrument, aksentuasi, dinamika dalam konteks tertentu, serta ekspresi-ekspresi lain yang dengan jelas memberi karakter dalam satu bunyi. Dinamika tersebut digolongkan menjadi 8 bagian yaitu; Piano (*p* :lembut), Pianissimo (*pp* :sangat lembut), Mezzopiano (*mp* :setengah lembut), Mezzoforte (*mf* :setengah keras), Forte (*f* :keras), Fortissimo (*ff* :sangat keras), Crescendo (< :makin lama makin kuat/dari lembut ke kuat), dan tanda dinamika yang terakhir yaitu Decresendo (> :makin lama makin lembut/dari kuat ke lembut) (Prier, 2011).

e. Tangga Nada

Soeharto (1992) mengatakan bahwa, Tangga nada adalah susunan titi nada yang berturut-turut dari urutan nada rendah ke nada tinggi, atau nada tinggi ke nada rendah. Tangga nada dibagi menjadi dua yaitu tangga diatonik dan pentatonik. Tangga nada diatonik adalah sebuah sistem tangga nada yang masing-masing nada dalam tangga nada tersebut mempunyai jarak 1 *tone* (*whole tone*) dan jarak $\frac{1}{2}$ *tone* (*semitone*) secara bervariasi. Tangga nada diatonik memiliki 7 nada pokok dan masing-masing nada pokok tersebut memiliki hubungan keluarga harmoni. Selain itu, nada-nada pokok tersebut juga bisa disusun menjadi akor-akor dalam keluarga harmoni.

Tangga nada diatonik dibedakan menjadi 2 bagian lagi yaitu diatonik mayor dan diatonik minor. Diatonik mayor merupakan tangga nada yang interval nadanya adalah 1-1- $\frac{1}{2}$ -1-1-1- $\frac{1}{2}$. Contoh dari tangga nada diatonik mayor yaitu C mayor, yang terdiri dari nada do, re, mi, fa, sol, la, si, do. Jika nada ini dimainkan, umumnya diatonik mayor akan memiliki nuansa musik yang ceria dan juga menyenangkan. Sedangkan tangga nada diatonik minor merupakan tangga nada yang memiliki jarak nada yaitu 1- $\frac{1}{2}$ -1-1- $\frac{1}{2}$ -1-1.

Contoh untuk tangga nada diatonik minor yaitu A minor yang terdiri dari nada la,si,do,re,mi,fa,sol,la. Jika tangga nada ini dimainkan, tangga nada ini bernuansa musik melankolis dan cenderung sedih (Ayu, 2020).

f. Harmoni

Harmoni adalah keselarasan yang ditimbulkan akibat interaksi bunyi atau keselarasan paduan bunyi. Harmoni meliputi susunan, peranan, dan hubungan dari sebuah bunyi dengan bentuk keseluruhan (Fauzi dan Mulyadi, 2017).

B. Pembelajaran

Pembelajaran adalah proses atau kegiatan yang sistematis untuk memperoleh hasil yang sudah diajarkan guru kepada peserta didik (Sagala, 2009). Pendapat tersebut sejalan dengan apa yang dikatakan Komalasari (2013), bahwa pembelajaran merupakan proses interaksi pendidik dengan peserta didik yang dilaksanakan secara sistematis, untuk mencapai tujuan pembelajaran secara efektif. Kemudian pembelajaran yang dikemukakan oleh Huda (2013), menyatakan bahwa pembelajaran dapat dikatakan sebagai hasil dari memori, kognisi, dan metakognisi, yang berpengaruh terhadap pemahaman. Hal inilah yang terjadi ketika seseorang sedang belajar, dan kondisi ini juga sering terjadi dalam kehidupan sehari-hari, karena belajar merupakan proses alamiah setiap orang.

Jadi berdasarkan pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa, pembelajaran merupakan proses interaksi antara guru dan siswa yang alamiah dan dilakukan secara sistematis, untuk mencapai tujuan pembelajaran yang efektif.

Untuk mencapai hasil akhir pembelajaran, guru perlu menciptakan komponen-komponen pembelajaran yang efisien. Menurut Suyanto (2010), komponen-komponen pembelajaran harus mampu membentuk sistem yang saling berhubungan, sehingga mampu menciptakan proses pembelajaran yang berkualitas. Komponen-komponen pokok dalam pembelajaran adalah sebagai berikut:

1. Tujuan pembelajaran

Tujuan pembelajaran merupakan penerapan dari tujuan pendidikan, yaitu tujuan yang dirumuskan dalam proses pembelajaran oleh guru disekolah. Pada umumnya tujuan pembelajaran merujuk kepada proses dan hasil belajar yang diharapkan dapat dicapai oleh murid sesuai dengan kompetensi dasar. Menurut Daryanto (2005), tujuan pembelajaran adalah menggambarkan kemampuan atau keterampilan yang harus dimiliki siswa setelah mereka mempelajari bahasan materi. Hamalik (1994), menegaskan bahwa tujuan belajar adalah perangkat hasil yang akan dicapai setelah siswa melakukan

kegiatan belajar. Dengan memperhatikan beberapa pengertian tersebut, dapat disimpulkan bahwa, tujuan pembelajaran menggambarkan proses belajar yang direncanakan guru untuk siswa dapat belajar dan memperoleh pengetahuan.

2. Bahan pembelajaran

Bahan pembelajaran atau bahan ajar merupakan salah satu komponen penting dalam proses pembelajaran. Sebagaimana Mulyasa (2006), mengemukakan bahwa bahan ajar merupakan salah satu bagian dari sumber ajar, yaitu sebagai bahan yang digunakan guru untuk memberikan materi kepada siswa.

C. Alat Musik *Keyboard*



Gambar 2.1 Alat musik Keyboard
Sumber: Magistraband.com

Alat musik *keyboard* adalah alat musik yang mempunyai bilahan tempat membunyikannya, dan memiliki berbagai macam irama, tempo, dan warna suara-suara musik yang telah terprogram dengan sempurna. (Jamalus, 1988). Menurut Sudibyo (2006), *Keyboard* merupakan alat musik yang dimainkan dengan cara

menekan pada papan tuts, sama seperti alat musik piano. Keunggulan *keyboard* adalah memiliki beragam jenis suara yang tidak bisa didapatkan dialat musik piano. Alat musik *keyboard* memiliki suara/voice seperti biola, gitar, drum, seruling, dan alat musik lainnya. Dengan alat musik *keyboard*, kita bisa membuat instrumen musik layaknya sebuah band lengkap.

1. Sejarah Alat Musik *Keyboard*

Sudibyo (2006) mengatakan bahwa, Instrumen *keyboard* sudah ada sejak zaman kuno, namun tidak jelas awalnya yang tepat. Dalam tangga nada Barat disebut diatonik, dan terbagi dalam 12 nada, ada nada penuh dan nada-nada semi tone. Pada instrumen *keyboard*, kedua kelompok nada ini biasa dibedakan dengan tuts berwarna terang dan gelap atau hitam dan putih. Susunan deret kunci yang kromatik (mencakup 12 nada) muncul di Eropa pada abad ke-14. Pada awal kemunculannya, bilah-bilah (tutsnya) masih dalam ukuran sangat lebar. Satu bilah bisa beberapa sentimeter lebarnya, hingga tidak banyak nada harmoni yang dihasilkannya. Baru pada abad ke-16, muncul pembakuan tuts. Ini berarti nada diatonik bisa dicakup dalam lebar satu tangan, sehingga musik harmoni pun bisa dihasilkan. *Keyboard* elektronik baru muncul pada abad ke-20. Pertama kali dipasarkan oleh *Laurens Hammond* di Amerika

Serikat pada tahun 1935. Sejak saat itu mulai berkembang instrumen yang sekarang ini menjadi rajanya alat musik. Suara orkes simponi pun dengan puluhan instrumen bisa dihasilkan oleh satu buah alat musik *keyboard* saja.

a. Era Synthesizer

Pada tahun 1962 seorang insinyur Italia Paolo Ketoff mengeluarkan instrumen yang disebut synket. Alat ini menghasilkan musik eksperimental yang bagi pendengar awam tidak musical. Dua tahun kemudian di Amerika muncul alat musik yang diciptakan Donald Buchla dan satunya oleh Robert Moog. Alat dari Donald Buchla tidak menggunakan keyboard sebagai perangkat memainkannya melainkan dengan permukaan yang sensitive terhadap sentuhan. Robert Moog membuat alat yang menggunakan *keyboard* sebagai perangkat pengolahannya. Di sisinyanya pun dipasang alat pengontrol yang konvensional seperti tombol putar untuk mengeraskan dan memelankan suara, maupun untuk mengatur tinggi rendahnya nada yang dihasilkan. Ciptaan Robert Moog ini lebih memudahkan penggunaanya untuk melantunkan musik tradisional dalam tatanan suara baru. Karya-karya Johan Sebastian Bach bisa dimainkan dengan Mini Moog, begitu alatnya

disebut. Mini Moog ini belum bisa memainkan nada harmoni, hanya memainkan satu-satu nada. Sehingga instrumen ini populer sebagai pembawa melodi pada musik pop (Sudibyo, 2006).

b. Era Digital

Pada tahun 1980 Synthesizer dapat memainkan harmoni. Tahun 1983, alat musik yang terkenal adalah Yamaha DX-7, alat ini menggunakan pengembangan synthesizer dari zaman Robert Moog dengan Frequency Modulation Synthesizer yang dirancang oleh John Chowning dari Stanford University di Palo Alto, California. FM menghasilkan variasi timbre dengan cara mengubah frekuensi suatu gelombang dengan amplitude gelombang lain yang profesional. Yamaha DX-7 memiliki keyboard lima oktaf. Kemudian pada tahun berikutnya Casio mengeluarkan CZ-101 dan alat ini hanya seperempat dari harga Yamaha DX-7 hingga popularitas keyboard elektronik menjadi sangat meningkat. Suara-suara bisa direkam dan hasil dari rekaman ini berupa gelombang nada yang diterjemahkan sebagai data digital. Data digital ini bisa diolah dan dibunyikan ulang dengan control musical. Ini yang disebut sampling instrument.

Sampling ini telah menjadi bagian umum dalam instrument keyboard elektronik. Sampling pertama dikeluarkan pada tahun 1970 oleh Fairlight Computer Musical Instrumen (CMI) di Sydney, Australia. Fairlight CMI adalah perangkat komputer umum dengan tambahan perangkat yang dapat mengubah dan merekamnya jadi data digital, kemudian menyimpan dan memainkan ulang pada instrument *keyboard*. *Keyboard* dapat mewakili berbagai suara alat musik yang lain (Sudibyo, 2006).

2. Jenis-Jenis *Keyboard*

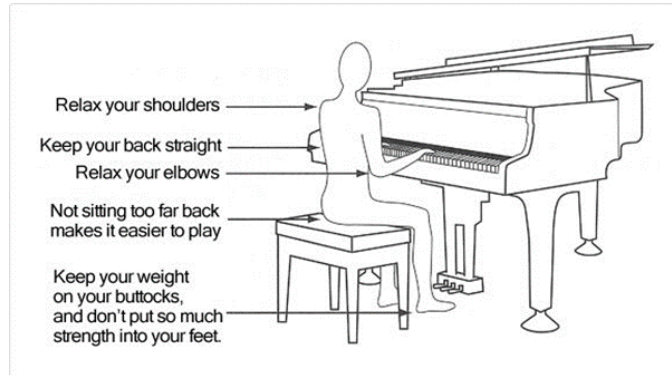
Menurut Sudibyo (2006), Jenis *keyboard* pada dasarnya terbagi menjadi 3 jenis menurut fungsinya, yaitu;

- a. *Keyboard Mono Timbral* (mono=satu, timbral atau timbre=suara), yaitu *keyboard* yang dalam satu kesempatan hanya menghasilkan satu macam suara instrument saja walaupun *keyboard* tersebut memiliki banyak macam suara. Misalnya suara piano, flute, gitar, drum. *Keyboard* ini banyak digunakan pada kalangan profesional, misalnya pada band ataupun bisnis rekaman mengingat *keyboard* ini memiliki kualitas serta warna suara yang bagus. Contoh produk *keyboard synthesizer mono timbral* adalah roland D5, rolan 50, dan Yamaha DX-7.

- b. *Keyboard Multi Timbral* (multi=banyak, timbral=suara), yaitu *keyboard* yang dalam satu kesempatan dapat menghasilkan lebih dari satu macam suara instrumen musik, seperti suara piano, gitar, flute yang dapat berbunyi secara bersamaan. *Keyboard* ini cocok untuk penggarapan aransemen. *Keyboard* ini banyak digunakan dalam kegiatan rekaman. Contohnya Yamaha SY77, roland JV series, roland XP series.
- c. *Keyboard Accompaniment* (iringan), *keyboard* ini untuk mengiringi dalam kegiatan yang secara langsung atau live. *Keyboard* ini yang ketika memainkan, kita dapat memainkannya dengan beberapa macam suara instrument musik. Jenis *keyboard* ini banyak diminati karena selain efektif penggunaanya, harganya pun bervariasi. Contohnya; roland E series, roland G series, Yamaha PSR series, dsb.

3. Teknik Bermain *Keyboard*

a. Posisi Bermain



Gambar 2.2 Posisi duduk bermain keyboard

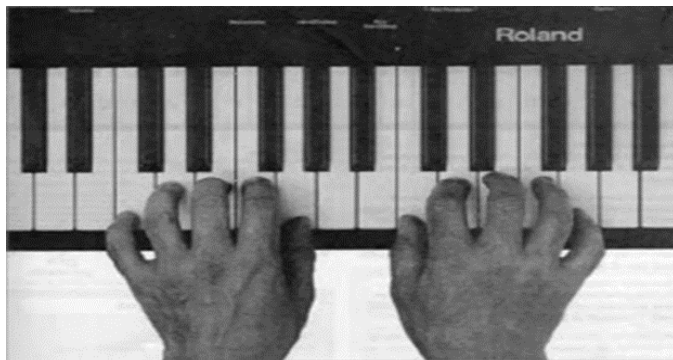
sumber: Tubagus Heckaman

Menurut Heru (2017), Posisi duduk saat bermain *keyboard* sangat perlu diperhatikan. Posisi duduk yang benar ialah selalu dalam posisi tegak. Sedangkan posisi yang salah dalam bermain *keyboard* dapat mengakibatkan cepat lelah dan tentunya permainan pun akan kurang bagus.

Dalam bermain alat musik *keyboard*, posisi duduk yang baik sangat mempengaruhi kenyamanan dan hasil permainannya. Posisi duduk yang baik dan benar saat bermain alat musik *keyboard* yaitu, posisi duduk harus tepat ditengah-tengah lebarnya alat musik *keyboard*, badan harus tegak tidak membungkuk juga tidak tegang, atau tulang belakang diberi bentuk huruf

“S” yang lembut. Pastikan kepala dan leher tetap lurus namun tetap rileks, berat badan dibebankan pada pinggul agar bahu dan lengan dapat bekerja dengan santai dan rileks. Posisi lengan diusahakan untuk tidak terjepit dan lebih bebas agar bisa mengikuti pergerakan jari saat naik turun memainkan nada pada tuts. Kemudian posisi kaki saat bermain alat musik yaitu, harus menapak rata diatas lantai dari tumit sampai ujung kaki, dengan jarak yang cukup kearah *keyboard*, dan lutut harus sejajar dengan bahu tidak terlalu sempit dan tidak terlalu lebar.

b. Posisi Tangan

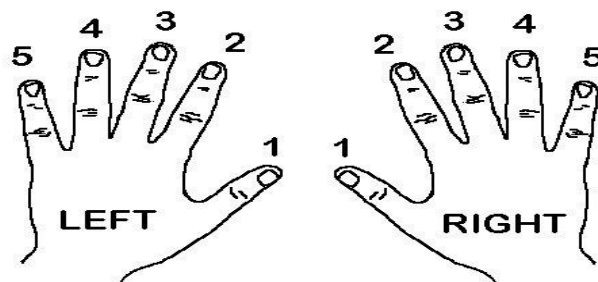


*Gambar 2.3 posisi tangan bermain keyboard
Sumber: Karl-Edmund Prier*

Posisi tangan juga sangat mempengaruhi kenyamanan dan keberhasilan dalam permainan *keyboard*. Posisi tangan yang baik adalah dengan menempatkan kedua tangan di atas tuts *keyboard* dengan jari-jari yang lentur dan tidak kaku. Posisi jari

kedua tangan saat berada diatas tuts yaitu jari-jari ditekuk atau melengkung dan diregangkan, kedua ibu jari dari kedua tangan tidak ikut menekuk melainkan diluruskan atau ditidurkan diatas tuts. Namun jari-jari yang lain tetap harus ditekuk diatas tuts dengan posisi rileks. Posisi jari diatas tuts diibaratkan seperti sedang memegang bola tenis, sedikit melengkung namun tidak terlalu rapat. Posisi sikut tangan tidak terlalu rendah atau tidak terlalu tinggi dari *keyboard*, melainkan sejajar dengan alat musik *keyboard*. Dengan posisi tangan yang baik, pergerakan tangan dalam memainkan *keyboard* menjadi lebih lentur dan santai. Menurut Heru, (2017) Posisi tangan dalam bermain *keyboard* yaitu dengan menekuk sedikit jari-jari seolah-olah sedang memegang bola.

c. Penjarian



Gambar 2.4 Nomor penjarian, Sumber:Karl-Edmund Prier

- 1) Kode angka 1 untuk ibu jari
- 2) Kode angka 2 untuk jari telunjuk
- 3) Kode angka 3 untuk jari tengah
- 4) Kode angka 4 untuk jari manis
- 5) Kode angka 5 untuk jari kelingking

Keterangan: kode berlaku untuk jari tangan kanan dan jari tangan kiri).

D. Teknik Dasar Penjarian Tangga Nada Pada Alat Musik *Keyboard*

1. Tangga Nada

Soeharto, (1992), tangga nada adalah rangkaian notasi musik yang diurutkan berdasarkan frekuensi dasar atau pitch, dari nada 1-2-3-4-5-6-7-i (do,re,mi,fa,sol,la,si,do'). Secara umum, tangga nada bisa didefinisikan sebagai susunan berjenjang dari nada-nada pokok suatu sistem nada, mulai dari satu nada dasar sampai dengan nada oktafnya, misalnya:do,re,mi,fa,sol,la,si,do.

Ayu, (2020) mengatakan bahwa, tangga nada diatonis dibagi menjadi dua jenis yakni, tangga nada mayor dan tangga nada minor. Dalam sebuah tangga nada terdapat unsur penting pembentuk tangga nada yaitu interval, interval merupakan jarak antar dua nada. Interval yang digunakan sebagai

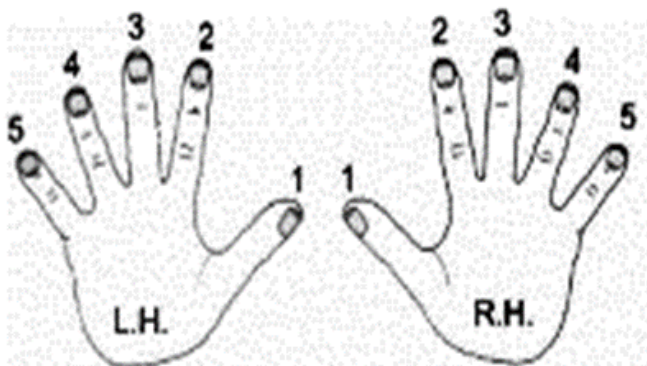
pembentuk tangga nada adalah interval yang berjarak satu (tones) dan interval yang berjarak setengah (semitone). Pola interval yang digunakan dalam tangga nada mayor yaitu, 1-1-1/2-1-1-1-1/2. Bila dijabarkan, maka jarak C-D=1, D-E=1, E-F=1/2, F-G=1, G-A=1, A-B=1, B-C=1/2. Dalam pola interval tersebut terdapat dua buah interval berjarak setengah yaitu nada E-F serta nada B-C. Sedangkan pola interval yang digunakan pada tangga nada minor adalah, 1-1/2-1-1-1/2-1-1 yang bila dijabarkan maka jarak nada A-B=1, B-C=1/2, C-D=1, D-E=1, E-F=1/2, F-G=1, G-A=1. Tangga nada mayor dan minor akan terdengar perbedaannya pada saat dimainkan dengan alat musik. Bila dimainkan, tangga nada mayor akan terdengar ceria, cerah dan segar sedangkan tangga nada minor akan terdengar suram dan kelam. Penggunaan masing-masing tangga nada ini tergantung dari rasa musik atau lagu yang ingin disajikan.

Tangga nada pada pembelajaran *keyboard* merupakan dasar dimana teknik permainan *keyboard* dan teori musik digunakan secara bersama untuk membangun pemahaman terhadap permainan *keyboard* bagi para pemula, mempelajari tangga nada memberikan banyak manfaat, sebagai berikut: (Spanswick, 2012)

- a. Meningkatkan koordinasi kedua tangan
- b. Meningkatkan akurasi pada saat bermain lagu dalam tempo yang cepat
- c. Meningkatkan kekuatan jari
- d. Meningkatkan kemampuan penguasaan *keyboard*
- e. Latihan tangga nada dapat meningkatkan kepekaan ritme, artikulasi dan kecepatan.

2. Penjarian

Penjarian merupakan keterampilan penting pada pembelajaran *keyboard*, khususnya pada awal pembelajaran. Penjarian atau *fingering* merupakan istilah penomoran jari pada saat bermain instrumen musik. Dalam pembelajaran *keyboard*, penjarian merujuk pada penggunaan jari yang tepat. Materi awal dari penggunaan jari yang tepat adalah menghafal penjarian pada latihan tangga nada. Artinya, agar dapat menemukan pola penjarian yang benar dan keteraturan penjarian (Cuervo dan Sorensen, 2015).



Gambar 2.5 Nomor Penjarian Sumber: Karl-Edmund Prier

Penggunaan penjarian dalam pembelajaran *keyboard* memiliki tujuan utama yaitu menolong agar pemain *keyboard* dapat memainkan *keyboard* dengan mudah dan tanpa membuang tenaga yang berlebih. Artinya adalah bahwa penjarian digunakan untuk membentuk efisiensi dan efektivitas dalam bermain *keyboard* (Kodijat, 2008).

3. Teknik Penjarian Tangga Nada

Sesuai dengan namanya, teknik penjarian tangga nada ini dilakukan dengan memainkan nada-nada pada sebuah tangga nada. Latihan teknik ini bertujuan agar posisi jari dan tangan kita saat bermain *keyboard* ada dalam posisi yang benar. Dalam penelitian ini, peneliti berencana menggunakan teknik penjarian tangga nada searah satu lawan satu dalam satu oktaf. Latihan dasar teknik penjarian memainkan tangga nada dengan nada dasar C satu oktaf, searah satu lawan satu sebagai berikut:

a. Penjarian tangga nada dalam nada dasar C 1 oktaf



Gambar 2.6 Penjarian tangga nada dengan nada dasar C 1 oktaf Sumber: Harmonium school

E. Lagu Tokecang

1. Partitur lagu Tokecang

Lagu model yang dipakai dalam pembelajaran ini yaitu lagu dari daerah Jawa Barat yang berjudul “Tokecang”. Lagu ini dijadikan sebagai lagu model dalam penelitian ini karena dengan beberapa pertimbangan yaitu, lagu ini cukup pendek, sangat mudah dipelajari, kemudian lagu ini dimainkan dalam nada dasar do=C, memiliki sukat 4/4, dan rentangan nadanya satu oktaf yaitu dari nada do-do oktaf. Dibawah ini akan dituliskan dalam partitur lagu, notasi lagu “Tokecang” dan pola penjarian dalam memainkan lagu tersebut.

TOKECANG

Do=C

Lagu Daerah Jawa Barat

4/4

MM= 60-Larghetto

The musical score is written for piano in 4/4 time. It consists of four systems of staves. The first three systems each have a treble and bass staff. The first system has a key signature of one sharp (F#) and a common time signature (C). The melody is in the treble staff, and the bass staff provides a simple harmonic accompaniment. Fingerings are indicated by numbers 1-5 below the notes. The second system continues the melody and accompaniment. The third system also continues the melody and accompaniment. The fourth system shows a final chord in the treble staff (F#4, C5, G4) and a bass staff (F#2, C3, G2), with a double bar line indicating the end of the piece.

Gambar 3.3 Teks lagu daerah Jawa Barat “Tokecang”

Sumber: Adryamarthanino.

2. Lirik lagu dan terjemahan

Tokecang tokecang balagendir tosblong

(tokecang tokecang mencuri kendil bolong)

Angeun kacang angeun kacang

Sapariuk kosong

(sayur kacang sayur kacang satu periuk kosong)

Aya listrik di masigit meuni caang

Katingalna

(ada listrik di mesjid, sangat terang terlihat)

Aya istri jangkung alit karangan dina

Pipina

(ada wanita tinggi langsing, punya tahi lalat dipipinya)

Tokecang tokecang balagendir tosblong

(tokecang tokecang mencuri kendil bolong)

Angeun kacang angeun kacang

Sapariuk kosong

(sayur kacang sayur kacang satu periuk kosong)

Sumber: Adryamarthanino.

Adryamarthanino (2020) mengatakan bahwa, lagu “*Tokecang*” merupakan salah satu lagu daerah yang berasal dari Jawa Barat yang diciptakan oleh R.C. Hardjosubroto. Konon ceritanya, *Tokecang* itu sendiri merupakan singkatan dari “tokek makan kacang”. “tokek makan kacang” ini lebih tepatnya diartikan sebagai perumpamaan kerakusan dan keserakahan. Meski liriknya seperti kata-kata tak berarti, namun banyak yang menyebut jika dibalik lagu ceria ini, ternyata menyimpan pesan yang dalam. Lagu ini mengingatkan manusia agar tidak menjadi orang yang rakus dan serakah, mementingkan diri sendiri, dan tidak peduli terhadap orang lain disekitarnya.

Lagu ini dipilih menjadi lagu model dalam penelitian ini karena lagu ini memenuhi kriteria yang sesuai dengan kebutuhan dalam penelitian ini yaitu, lagu ini bersukat 4/4, rentangan nadanya satu oktaf dan dimainkan dalam nada dasar C.

F. Metode Imitasi dan *Drill*

1. Metode Imitasi

Menurut Ahmadi (2003), metode meniru atau imitasi merupakan salah satu metode yang menirukan perkataan atau sesuatu yang dilakukan oleh pengajar atau guru. Faktor imitasi merupakan dorongan untuk meniru orang lain. Dalam proses pembelajaran, metode imitasi berarti siswa terdorong untuk meniru perkataan atau gerakan yang dilakukan guru atau pengajar. Menurut Gerungan (1966), imitasi tidak berlangsung secara otomatis melainkan dipengaruhi oleh sikap menerima dan mengagumi terhadap apa yang diimitasi. Metode imitasi adalah salah satu tindakan yang dilakukan dimana guru tersebut memberikan contoh agar siswa mendapatkan gambaran dan meniru mengenai kualitas bermain musik yang baik dan benar.

Dari beberapa pendapat mengenai metode imitasi diatas, dapat disimpulkan bahwa metode meniru atau imitasi adalah suatu tindakan yang dilakukan oleh seseorang dengan cara

memberikan sebuah model dan kemudian diikuti oleh sekelompok orang yang terdorong untuk meniru suatu model yang dilakukan atau dicontohkan. Ahmadi (2003) mengatakan bahwa, kelebihan dari metode ini 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.

2. Metode *Drill*

Menurut Pujiono (2009), metode *drill* merupakan suatu cara mengajar dengan memberikan latihan-latihan terhadap apa yang telah dipelajari siswa sehingga memperoleh suatu keterampilan tertentu. Latihan pada *drill* mengandung arti bahwa latihan tersebut diulang-ulang untuk memperoleh suatu keterampilan yang lebih sempurna. Menurut Jamalus dan Mahmud (1981), metode *drill* digunakan untuk menanamkan suatu keterampilan tertentu terhadap murid untuk belajar mandiri. Metode latihan atau *drill* ini adalah metode yang digunakan untuk melatih siswa agar dapat memahami, menghafal dan mengerti materi yang disampaikan, khususnya yang berhubungan dengan teknik dan keterampilan untuk menanamkan kebiasaan.

Metode latihan atau *drill* adalah suatu cara mengajar dimana individu dilatih untuk belajar mandiri dengan diberikan latihan-latihan untuk menanamkan suatu kebiasaan-kebiasaan tertentu sebagai sarana untuk memperoleh ketangkasan, ketepatan dan keterampilan. Ciri khas dari metode *drill* adalah kegiatan yang berupa pengulangan yang berkali-kali supaya asosiasi stimulus dan respons menjadi sangat kuat dan tidak mudah untuk dilupakan (Sagala, 2009).