

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Konsep Pembelajaran**

##### **1. Pengertian Pembelajaran**

Belajar merupakan salah satu proses yang mengarah pada suatu proses tujuan yaitu perubahan yang lebih baik. Secara psikologis , perubahan yang diperlihatkan individu biasanya berbentuk tingkah laku sebagai akibat adanya interaksi individu dengan lingkungannya melalui suatu proses yang mengarah ke suatu tujuan. Perubahan tingkah laku merupakan cermin dari perubahan dalam segi pengetahuan, sikap dan keterampilan yang diserapnya melalui proses belajar yang di lalui. Kemampuan yang dimiliki individu yang belajar biasanya berawal dari pemahaman secara kognitif kemudian dipraktekan ( segi psikimotorik) dan pada bidang tertentu seperti seni musik akan muncullah kemampuan dalam segi rasa (afeksi).

Para ahli telah mendefenisikan pengertian belajar menurut pandangannya berdasarkan apa yang dipahaminya, sebagai berikut : Syah Muhibbin, (1999 : 9) berpendapat bahwa belajar adalah suatu proses adaptasi dari penyesuaian tingkah laku yang berlangsung secara progresif. Chalpin membatasi belajar dengan dua macam rumusan yaitu:

- a. Belajar adalah perolehan perubahan tingkah laku yang relatif menetap sebagai akibat latihan pengalaman.
- b. Belajar adalah proses memperoleh respon-respon sebagai adanya latihan khusus.

Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu proses tingkah laku yang berlangsung secara progresif yang mengakibatkan adanya

perubahan relatif menetap sebagai akibat dan pengalaman yang juga merupakan proses belajar.

Menurut Said (1989 : 23) belajar diartikan sebagai perubahan relative menetap dalam tingkah laku yang terjadi sebagai suatu hasil latihan dan pengalaman. Sedangkan menurut I.L Montada belajar adalah perubahan yang relatif permanen dalam perilaku berdasarkan pengalaman sebelumnya. Itupun kalau perubahan tingkah laku tidak dapat disebabkan oleh penyakit, pematangan, kelelahan , pengaruh motivasi dan lain-lain. Dua pendapat diatas dipertegas oleh Gestelt : yang mengatakan bahwa belajar adalah proses interaksi untuk mendapatkan perubahan dalam kehidupan. Menurutnya dalam proses belajar sebenarnya terjadi peristiwa-peristiwa kompleks yang apabila dianalisis dapat diperoleh kesan sebagai berikut:

- a. Belajar adalah suatu proses perkembangan artinya secara korporeal jiwa raga, anak harus mengalami perkembangan itu sendiri membutuhkan sesuatu yang di maksud terdapat dalam diri anak dan sekitarnya.
- b. Belajar adalah terorganisasi pengalaman artinya didalam perkembangannya manusia mendapatkan pengalaman-pengalaman yang didapatkan itu berbeda-beda, sehingga pada suatu ketika orang perlu mengorganisasikan pengalamannya agar dapat disimpulkan menjadi suatu kebenaran.

Dari dua pendapat diatas dapat disimpulkan belajar adalah perubahan-perubahan yang terjadi didalam diri manusia karena adanya pengalaman dan ini akan berlangsung secara terus-menerus sepanjang hidup seseorang.

### **1. Ciri – Ciri Belajar**

William Burton menguraikan tentang prinsip-prinsip belajar sebagai berikut:

- a. Proses belajar ialah pengalaman, berbuat, mereaksi , dan melampaui (under going).

- b. Proses itu melalui bermacam-macam ragam pengalaman dan mata pelajaran-pelajaran yang berpusat pada tujuan tertentu.
- c. Pengalaman belajar secara maksimum bermakna bagi kehidupan murid.
- d. Pengalaman belajar bersumber dari kebutuhan dan tujuan murid itu sendiri yang mendorong motivasi yang kontinu.
- e. Proses belajar dan hasil belajar disyarati oleh hereditas dan lingkungan.
- f. Proses belajar dan hasil usaha secara material dipengaruhi oleh pengalaman-pengalaman individual di kalangan murid-murid.
- g. Proses belajar berlangsung secara efektif apabila pengalaman-pengalaman dan hasil-hasil yang diinginkan dengan kematangan murid.
- h. Proses belajar merupakan kesatuan fungsional dari berbagai prosedur.
- i. Proses belajar merupakan kesatuan fungsional dari berbagai prosedur.
- j. Hasil-hasil belajar secara fungsional bertalian satu sama lain , tetapi dapat didiskusikan secara terpisah.
- k. Proses belajar secara efektif di bawah bimbingan yang merangsang dan membimbing tanpa tekanan dan paksaan.
- l. Hasil-hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi, abilitas, dan keterampilan.
- m. Hasil-hasil belajar diterima oleh murid apabila memberikan kepada kebutuhannya dan berguna serta bermakna baginya.
- n. Hasil-hasil dilengkapi dengan jalan serangkaian pengalaman-pengalaman yang dapat disamakan dan dipertimbangkan dengan baik.
- o. Hasil-hasil belajar itu lambat laun dipersatukan menjadi kepribadian dengan kecepatan yang berbeda-beda.

- p. Hasil-hasil belajar yang telah dicapai adalah bersifat kompleks dan dapat berubah-ubah , jadi tidak sederhana dan statis.

## **2. Proses Belajar**

Dalam proses belajar ada beberapa faktor yang dapat dipertimbangkan yaitu sebagai berikut :

- a. Faktor kegiatan, penggunaan dan ulangan ; siswa yang belajar melakukan banyak kegiatan baik kegiatan neural sistem, seperti melihat, mendengar, berpikir, kegiatan motoris, dan sebagainya. Maupun kegiatan-kegiatan lainnya yang diperlukan untuk memperoleh pengetahuan, sikap, kebiasaan, dan minat. Apa yang telah dipelajari perlu digunakan secara praktis dan diadakan ulang secara kontinu di bawah kondisi yang serasi , sehingga penguasaan hasil belajar menjadi lebih mantap.
- b. Belajar merupakan latihan, dengan jalan, learning, recalling, reviewing agar pelajaran yang terlupakan dapat dikuasai kembali dan pelajaran yang belum dikuasai akan dapat lebih mudah dipahami.
- c. Belajar siswa lebih berhasil, belajar akan lebih berhasil bila siswa merasa berhasil dan mendapatkan kepuasannya. Berhasil hendaknya dilakukan dalam suasana yang lebih menyenangkan.
- d. Siswa yang belajar perlu mengetahui ia berhasil atau gagal dalam belajarnya. Keberhasilan akan menimbulkan kepuasan dan mendorong belajar lebih, sedangkan kegagalan akan menimbulkan frustrasi.
- e. Faktor asosiasi besar manfaatnya dalam belajar, karena semua pengalaman belajar antara yang lama dengan yang baru, secara berurutan diasosiasikan, sehingga menjadi suatu kesatuan pengalaman.

- f. Pengalaman masa lampau (bahan apersepsi) dan pengertian-pengertian yang telah dimiliki oleh siswa besar peranannya dalam proses belajar. Pengalaman dan pengertian itu menjadi dasar untuk menerima pengalaman-pengalaman baru dan pengertian-pengertian baru.
- g. Faktor persiapan belajar. Murid yang telah siap belajar akan melakukan kegiatan belajar dengan lebih mudah dan lebih berhasil. Faktor kesiapan ini erat hubungannya dengan masalah kematangan, minat, kebutuhan dan tugas-tugas perkembangan.

## **B. Pengertian Model Pembelajaran**

Menurut Joice (dalam Trianto, 2007:5) model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran dalam tutorial dan untuk menentukan perangkat-perangkat pembelajaran yang dibutuhkan. Bertolak dari model pembelajaran inilah guru lalu mendesain pembelajaran untuk membantu peserta didik mencapai tujuan pembelajaran. Demikian pula Soekarno dkk (dalam Trianto 2007 : 5) mengatakan maksud dari model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu, dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan aktivitas belajar mengajar.

Istilah model pembelajaran menurut Arends (dalam Trianto, 2007:6) diartikan sebagai sebuah pendekatan pembelajaran tertentu termasuk tujuannya, sintaksnya, lingkungannya, dan sistem pengelolaannya. Berdasarkan beberapa pendapat para ahli di atas maka dapat dikatakan bahwa model pembelajaran adalah suatu prosedur kegiatan yang hendaknyadipikirkan dengan matang melalui perencanaan untuk

dilaksanakan dalam pembelajaran di kelas melalui pendekatan tertentu dengan mempertimbangkan aspek karakteristik materi, strategi, metode, lingkungan dan sistem pengelolaannya.

Dalam penulisan ini, peneliti menggunakan metode drill. Soginem, (1966 : 2) menjelaskan bahwa metode drill adalah suatu cara mengajar dimana siswa melaksanakan kegiatan-kegiatan latihan agar siswa memiliki ketangkasan atau keterampilan yang lebih tinggi dari apa yang di pelajari. Maksud dari pendapat tersebut bahwa kemampuan adalah kecakapan dan potensi “ penerapan teknik dasar penjarian yang baik dan benar pada keyboard dalam memainkan lagu *Bolelebo* pada siswa minat keyboard kelas XA SMK Negeri Noemuti Seo dengan menggunakan metode driil”.

### **C. Pengertian Musik**

Musik dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (1911:602) 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 musik yang menghasilkan bunyi-bunyi itu sendiri). Pengertian seni musik secara bahasa terdiri dari dua kata, yakni “seni” dan “musik” yang masing-masing katanya memiliki arti masing-masing.

Seni adalah sebuah dimensi ciptaan atau rasa manusia yang dituangkan dalam media tertentu untuk menyalurkannya atau mengimplementasikannya kepada orang lain. Kemudian kata “musik” yang berasal dari kata *mousikos* artinya dalam bahasa Yunani adalah dewa keindahan yang memiliki kekuasaan pada bidang seni dan keilmuan.

Secara umum musik dipahami sebagai ungkapan perasaan manusia yang diwujudkan lewat melodi dan irama. Secara etimologis, kata musik berasal dari bahasa Yunani yaitu “*mousaick*”. Musik memberi jiwa kepada alam semesta, memberi sayap kepada pikiran dan imajinasi, memberi keceriaan kepada kesedihan memberi kegembiraan dan kesedihan kepada segala hal.

Dari pendapat diatas, penulis berkesimpulan bahwa Musik adalah nada atau suara yang disusun oleh seorang pemusik tentang perasaan dalam hatinya sehingga terdengar nyata agar pendengar paham terhadap apa yang disampaikan oleh pemusik.

#### 1. Unsur-Unsur Musik

Berikut beberapa unsur-unsur dalam seni musik:

##### a. Irama

Irama atau yang lebih dikenal dengan ritme merupakan panjang pendek atau tinggi rendahnya nada. Unsur irama merupakan unsur yang sangat penting dalam seni musik karena irama menentukan ketukan dalam bermusik.

##### b. Melodi

Melodi adalah rangkaian tinggi rendahnya nada yang berbunyi atau dibunyikan secara berurutan di dalam sebuah seni musik. Melodi adalah susunan atau rangkaian nada dengan getaran teratur yang terdengar berurutan dan mengungkapkan suatu perasaan atau pikiran.

##### c. Harmoni

Harmoni adalah paduan nada yang ketika dibunyikan bersama-sama akan menghasilkan bunyi yang selaras/harmonis.harmoni juga dikenal sebagai akor untuk mengiringi musik.

##### d. Birama

Unsur ketukan dalam musik dengan waktu dan tempo yang sudah diatur. Ketukan birama biasanya ditulis dengan 2/4,3/4,4/4 dan masih banyak lagi. Dalam tanda"/" yang artinya jumlah ketukan.

e. Tangga Nada

Unsur seni musik selanjutnya adalah tangga nada atau struktur yang merupakan urutan berbagai nada yang disusun membentuk tangga. Tangga nada merupakan unsur musik yang terdiri atas nada yang tersusun berjenjang mulai dari nada dasar sampai nada tinggi yang merupakan unsur penting dalam sebuah pertunjukkan.

f. Tempo

Tempo merupakan ukuran kecepatan birama lagu yang juga menjadi salah satu unsur-unsur karya seni musik. Jika lagu dimainkan dengan cara semakin cepat, maka semakin tinggi atau besar pula nilai tempo musik tersebut.

Tempo sendiri memiliki beberapa bagian kategori antara lain, lambat sekali (largo), lebih lambat (lento), lambat (adagio), sedang (andante), sedang sedikit cepat (moderato), cepat (allegro), lebih cepat (vivace) dan yang terakhir adalah cepat sekali (presto).

g. Dinamika

Dinamika adalah tanda untuk memainkan nada dengan volume nyaring atau lembut. Dinamika memiliki fungsi penting yaitu menunjukkan nuansa lagu, bisa sedih, senang, agresif dan lain sebagainya. Dinamika ini merupakan salah satu unsur musik yang dapat menggambarkan emosi dan menyampaikan perasaan pada sebuah lagu.

h. Timbre

Selanjutnya ada timbre yang merupakan kualitas atau warna bunyi terdapat dalam sebuah karya seni musik. Misalnya alat musik gitar memiliki timbre yang berbeda dengan alat musik drum walaupun alat musik tersebut dimainkan dengan tangga nada yang sama, hal ini dikarenakan setiap alat musik memiliki timbre yang berbeda sehingga dapat mempengaruhi bunyi yang keluar dari alat musik tersebut.

i. Ritme

Ritme atau irama ini adalah rangkaian gerak beraturan yang menjadi unsur dasar dari sebuah musik. Adanya ritme dalam musik akan menyangkut segala elemen lainnya, baik pitch, warna suara dan dinamika. Bagian elemen-elemen tersebut berubah menurut waktu dan rentang pergantiannya harus dilakukan melalui ritme.

#### **D. Alat Musik Keyboard**

a. Sejarah Alat Musik Keyboard

Keyboard adalah sebuah instrumen musik yang dimainkan seperti piano, hanya keyboard bisa memainkan beragam suara, seperti terompet, flute, gitar, biola, sampai bermacam-macam perkusi. Dengan keyboard, kita juga bisa bermain layaknya sebuah band. Dengan keyboard, kita juga bisa bermusik seperti bermain organ atau piano dan lebih praktis karena lebih mudah dibawa kemana-mana.

Instrumen keyboard sudah ada sejak zaman kuno. Tidak jelas awalnya yang tepat. Dalam tangga nada Barat yang disebut diatonis, tonal terbagi dalam 12 nada. Ada nada penuh dan ada nada *semi-tone*. Pada instrumen keyboard, kedua kelompok nada ini biasa dibedakan dengan tuts berwarna terang dan

gelap. 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, sehingga tidak banyak nada harmoni yang bisa dihasilkan. Baru pada abad ke-16, muncul pembakuan tuts. Ini berarti nada diatonik bisa dicakup dalam lebar satu tangan hingga musik harmonik pun bisa dihasilkan. Pada perkembangan baru ini, kunci putih dan hitam juga sudah diciptakan.

Keyboard elektronik baru muncul pada abad ke-20. Pertama kali dipasarkan oleh *Laurens Hammond* di Amerika Serikat pada tahun 1935. Mulai saat itu mulai berkembang instrumen yang sekarang ini menjadi rajanya alat musik. Sura orkes simponi pun dengan puluhan instrumen bisa dihasilkan oleh satu buah keyboard saja.

#### b. Pengertian Alat Musik Keyboard

Alat musik merupakan suatu instrumen yang dibuat atau dimodifikasi untuk tujuan menghasilkan musik. Pada prinsipnya, segala sesuatu yang memproduksi suara dan dengan cara tertentu bisa diatur oleh musisi dapat disebut sebagai alat musik. Walaupun demikian, istilah ini umumnya diperuntukkan bagi alat yang khusus ditunjukkan untuk musik dan dipelajari dalam organologi, yaitu ilmu yang mempelajari alat musik.

Keyboard termasuk jenis alat musik *electrophone*, yaitu alat musik yang sumber bunyinya berasal dari daya listrik. Menurut Soewito (1992:9) keyboard adalah jenis alat musik melodi yang dapat juga digunakan sebagai alat musik ritme. Letak susunan nadanya permanen yang ditandai dengan tuts-tuts warna putih dan hitam. Keyboard adalah jenis alat musik yang terus dikembangkan secara modern dan banyak pula penggemarnya. Cara

memainkan keyboard merupakan perpaduan antara bas, akor, dan melodi. Perpaduan antara bas dan akor akan lebih menyemarakkan suatu melodi dalam memainkan suatu komposisi musik. Dalam memainkan bas, akor dan melodi diperlukan kemahiran yang terlatih konsentrasi dan kepekaan karena harus memainkan jari-jari tangan kanan, tangan kiri, serta membaca notasi.

c. Jenis-jenis Alat Musik Keyboard

Keyboard sendiri terbagi menjadi beberapa jenis yaitu:

1. Accompaniment Keyboard

Jenis alat musik yang pertama ada accompaniment keyboard. Seperti namanya keyboard ini fungsinya sebagai teman anda dirumah. Memang cocok dimainkan di rumah untuk hiburan. Dilengkapi fasilitas style yang biasanya di pakai untuk karaoke maupun organ tunggal. Keyboard jenis ini tidak rumit dimainkan. Bahkan anda tak perlu memainkan banyak tuts atau juga punya keahlian khusus dalam memainkan chordnya. Karena sudah otomatis membentuk nada bahkan lagu atau karaoke. Pemula mungkin bisa berlatih dengan accompaniment keyboard.

2. Keyboard Mono Timbral

Jenis alat musik keyboard kedua, adalah keyboard mono timbral. Jenis keyboard satu ini hanya menghasilkan satu suara dalam satu waktu, walaupun sbenarnya punya beragam suara. Kualita suara keyboard mono timbral cukup bagus.

3. Keyboard Multi Timbral

Jenis alat musik ketiga adalah keyboard multi timbral. Jenis keyboard ini cocok untuk membuat suatu aransemen. Hal ini karena

bisa hasilkan beragam suara mirip piano, bass gitar dan drum. Keyboard ini biasanya untuk rekaman.

#### 4. Keyboard Digital Piano

Jenis Keyboard keempat adalah keyboard digital piano. Keyboard ini untuk mengganti piano. Mempunyai jenis suara yang mirip dengan piano dan kualitas suaranya juga baik. Seringkali keyboard ini dilengkapi instrumen lain. Digital piano juga banyak tuts dan bobotnya agak berat, kurang cocok di bawa kemana-mana. Biasanya diletakkan di tempat les, gereja atau di studio.

#### 5. Digital Synthesizer dan Workstation Keyboard

Digital synthesizer merupakan keyboard yang punya suara lebih banyak. Juga bisa diubah-ubah atau kolaborasi bersama suara lain. Workstation keyboard dilengkapi teknologi canggih untuk looping, sequencer, tracking vokal, arpeggio, dan untuk merekam. Keyboard jenis ini adalah studio dalam bentuk keyboard, sebab bisa untuk berbagai instrumen.

#### 6. Keyboard Hybrid

Keyboard hybrid ini memiliki dua fungsi sekaligus, yaitu untuk piano dan untuk workstation. Keyboard ini digunakan untuk pemain profesional, alat ini cukup terbatas.

#### d. Bagian-bagian Keyboard

Seiring perkembangan teknologi, berbagai jenis, merk, bentuk, ukuran keyboard bermunculan dengan karakteristik dan kecanggihan yang bervariasi, namun secara garis besar pada keyboard jenis accompaniment ini terdapat

bagian-bagian yang sama dan sangat penting untuk diketahui sebelum dimainkannya. Bagian-bagian itu antara lain adalah:

1) Tombol On/Of

Tombol ini merupakan tombol pertama yang kita gunakan, yakni ntuk menyalakan keyboard setelah dihubungkan dengan listrik. Pertama kali keyboard dinyalakan biasanya suara yang muncul apabila tuts ditekan adalah suara suara piano.

2) Volume

Tombol ini digunakan untuk memperbesar dan memperkecil suara keyboard secara keseluruhan setelah tombol power dinyalakan.

3) Tombol Voice

Tombol ini digunakan untuk memilih berbagai jenis suara alat musik, misalnya flute, gitar, piano, organ, dan lain sebagainya.

4) Tombol Rhythm

Tombol ini digunakan untuk memilih jenis irama musik yang akan dimainkan, misalnya waltz, bossanova, rhumba, dan lain sebagainya.

5) Tombol Start/Stop

Tombol ini digunakan untuk memulai salah satu irama musik/rhythm. Begitu tombol start dipencet, keyboard akan menghasilkan irama pertama dalam bentuk bunyi drum. Jika tombol ini dipencet untuk yang kedua kalinya, bunyi drum akan berhenti, yakni sebagai simbol stop.

6) Tombol Tempo

Tombol ini digunakan untuk mengatur cepat lambatnya tempo dari irama yang telah dibunyikan setelah tombol start dipencet.

7) Tombol Transpose

Tombol ini digunakan untuk menghasilkan chord dan musik pada irama drum yang telah berbunyi setelah tombol start dipencet. Setelah tombol start dan rhythm dan chord dipencet, tuts bagian kiri keyboard akan berfungsi sebagai pengiring.

8) Tombol Intro/Ending

Tombol ini digunakan dengan cara memencet tombol tersebut untuk mengawali permainan keyboard dengan aransemen intro yang sudah ada dari masing-masing irama pada keyboard. Sedangkan untuk menutup lagu biasa dilakukan dengan memencet tombol ini juga, yang berarti sebagai tombol ending. Pada jenis keyboard tertentu intro dan ending diwadahi pada tombol yang berbeda atau terpisah, namun tetap pada fungsi yang sama.

9) Tombol Fill In

Tombol ini digunakan untuk membuat variasi ketukan dan irama musik dalam bentuk variasi bunyi drum. Biasanya tombol ini digunakan untuk menghasilkan variasi ketukan sebelum bagian reffren lagu, biasanya tombol bertuliskan fill in to variation. Sedangkan variasi ketukan sesudah refren lagu, biasanya tombol bertuliskan fill in to original.

e. Cara Memainkan Alat Keyboard (Teknik Dasar)

Keyboard biasanya menjadi daya tarik tersendiri untuk berbagai usia dalam menggunakannya. Tidak hanya orang dewasa, anak-anak pun

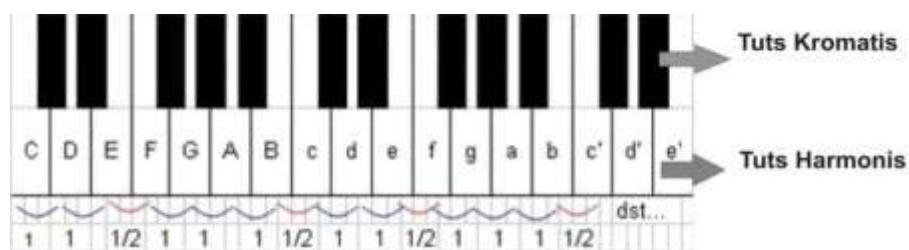
nampaknya banyak yang sangat tertarik dengan alat musik ini. Namun, kita harus mempelajari teknik-teknik dasar terlebih dahulu untuk dapat memainkannya, adapun langkah-langkah bermain keyboard sesuai dengan teknik dasar menurut Thursan Hakim (2005:7) adalah sebagai berikut:

### 1) Posisi Bermain

Posisi duduk dan posisi tangan saat bermain keyboard perlu diperhatikan. Posisi duduk yang benar adalah selalu tegak, dan posisi tangan pada saat bermain keyboard adalah menekuk sedikit jari-jari seolah sedang memegang bola. Posisi yang salah dalam bermain keyboard dapat mengakibatkan lekas capek dan berakhir dengan permainan yang kurang bagus.

### 2) Fingering

Latihan fingering ditunjukkan agar posisi jari dan tangan kita saat bermain keyboard ada dalam posisi yang benar dan juga untuk bentuk jari-jari kita saat bermain diatas tuts keyboard ada dalam posisi sempurna.



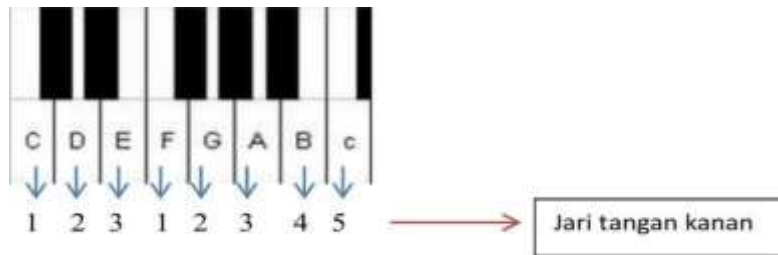
Gambar 3. Tuts *keyboard* terdiri dari tuts harmonis, tuts kromatis dan interval.  
Dokumentasi Irvan Dwi Efendi, [partiturku-partiturku.blogspot.com](http://partiturku-partiturku.blogspot.com)

Setelah kita mengetahui tuts dan interval, selanjutnya kita lihat tentang penggunaan jari pada saat memainkan tuts keyboard



Dokumentasi Irvan Dwi Efendi, [partiturku-partiturku.blogspot.com](http://partiturku-partiturku.blogspot.com)

Penjarian untuk tangan kanan :



Gambar 5. Penjarian tangan kanan

Dokumentasi Irvan Dwi Efendi, [partiturku-partiturku.blogspot.com](http://partiturku-partiturku.blogspot.com)

Keterangan :

Tuts C = menggunakan jari 1 ( ibu jari )

Tuts D = menggunakan jari 2 ( jari telunjuk )

Tuts E = menggunakan jari 3 ( jari tengah )

Tuts F = menggunakan jari 1 ( ibu jari )

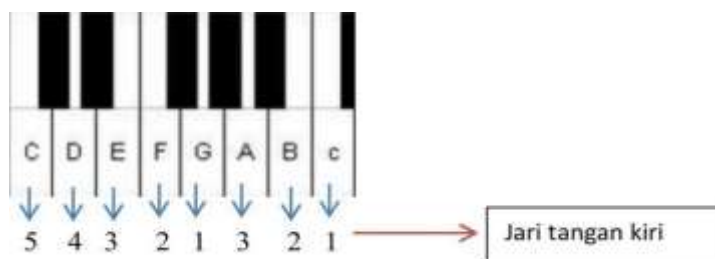
Tuts G = menggunakan jari 2 ( jari telunjuk )

Tuts A = menggunakan jari 3 ( jari tengah )

Tuts B = menggunakan jari 4 ( jari manis )

Tuts C = menggunakan jari 5 ( jari kelingking )

Penjarian untuk tangan kiri :



Gambar 6. Penjarian tangan kiri Dokumentasi Irvan Dwi Efendi, [partiturku-partiturku.blogspot](http://partiturku-partiturku.blogspot).

Keterangan :

Tuts C = menggunakan jari 5 ( jari kelingking )

Tuts D = menggunakan jari 4 ( jari manis )

Tuts E = menggunakan jari 3 ( jari tengah )

Tuts F = menggunakan jari 2 ( jari telunjuk )

Tuts G = menggunakan jari 1 ( ibu jari )

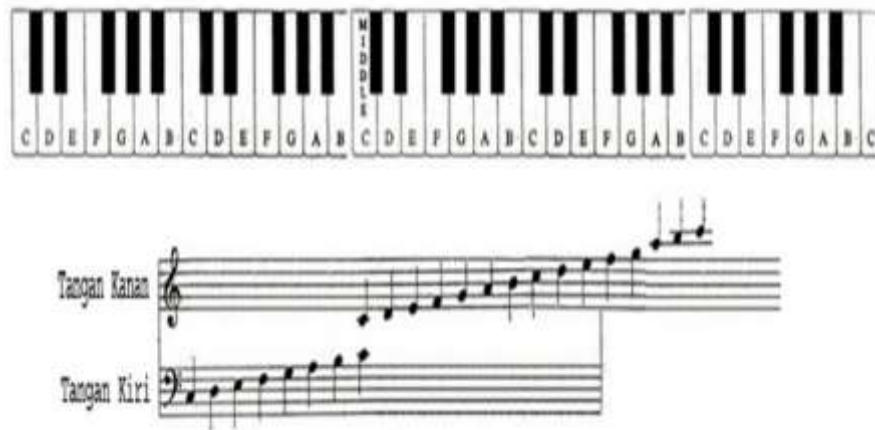
Tuts A = menggunakan jari 3 ( jari tengah )

Tuts B = menggunakan jari 2 ( jari telunjuk )

Tuts C = menggunakan jari 1 ( ibu jari )

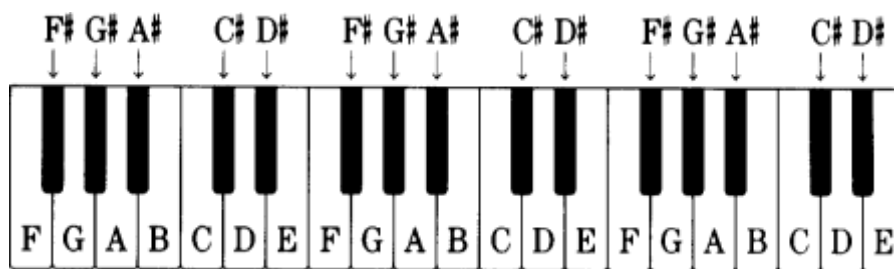
### 3) Reading

Membaca not balok atau combo partitur. Pengetahuan kita akan penguasaan not balok sangat dibutuhkan. Karena jika kita tidak mengenal not balok, tentunya kita tidak akan bisa menjalankan chord sebuah lagu. Misalnya kita sudah mengenal treble clef ( kunci G ) dan lainnya, juga mengenal key signature seperti kres (#) ataupun mol (b), maka akan memudahkan kita dalam bermain musik yang kita ingin kuasai termasuk keyboard.



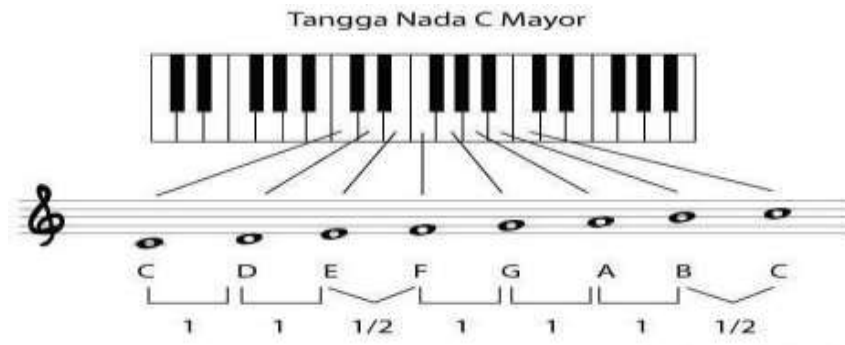
Gambar 7. Tuts *keyboard* 5 oktaf Dokumentasi RM Haryo Ristanto Sumrsosno

Gambar diatas merupakan salah satu contoh tuts keyboard yang terdiri dari 5 oktaf, sedangkan gambar dibawah merupakan gambar tangga nada, dengan nada dasar C. Yang dengan C middle diatas adalah batas jari tangan, untuk 2 oktaf sebelah kiri dimainkan dengan tangan kiri, sedangkan untuk 3 oktaf sebelah kanan dimainkan dengan tangan kanan, tetapi tidak menutup kemungkinan bisa berubah.



Gambar 8. Urutan tangga nada Dokumentasi RM Haryo Ristanto Sumarsono,

Untuk mempermudah dalam mengingat letak atau posisi tuts pada keyboard, maka diperlukan banyak latihan secara rutin setiap hari. Agar kita lebih mengenal tuts kita harus tahu nada dasar apa tuts tersebut. Nada dasar terdiri dari C D E F G A B ( do-re-mi fa-sol-la-si-do) atau biasa ada yang menulis 1 2 3 4 5 6 7 ( biasa ditulis di buku-buku lagu guna mempermudah), adapun nilai jarak nada seperti contoh di bawah ini :



Gambar 9. Nilai jarak nada dokumentasi RM Haryoa Ristanto Sumarsono

Keterangan Gambar :

C-D jaraknya = 1

D-E jaraknya = 1

E-F jaraknya =  $\frac{1}{2}$

F-G jaraknya = 1

G-A jaraknya = 1

A-B jaraknya = 1

B-C jaraknya =  $\frac{1}{2}$

Keterangan :

1. Jika nadanya naik  $\frac{1}{2}$  namanya berubah menjadi ( kress ). Contohnya nada C dinaikan  $\frac{1}{2}$  berubah menjadi C# ( dibaca Cis )
2. Jika nadanya di turunkan  $\frac{1}{2}$  namanya berubah menjadi b ( mol ). Contohnya B diturunkan  $\frac{1}{2}$  berubah menjadi Bb ( B mol dibaca bes ).

Selain itu, kita juga harus mengerti tempo. Yang dimaksudkan tempo disini adalah berapa lama not itu di mainkan. Ketukan itu terdiri dari berbagai

macam, contohnya  $4/4$ ,  $3/4$ ,  $2/4$ . Simulasinya sebagai berikut : memainkan musik dengan ketukan  $4/4$  dalam not penuh. Misalnya kita memencet nada C sambil kita menghitung 1 2 3 4, hitungan ke-4 tangan kita diangkat dari tuts dan masuk hitungan 1 kita tekan lgi tutsnya dan begitu lagi seterusnya.

| Nama Not   | Bentuk Not                                                                        | Tanda Istirahat                                                                   | Nilai       |
|------------|-----------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------|-------------|
| Not Penuh  |  |  | 4 Ketuk     |
| Not $1/2$  |  |  | 2 Ketuk     |
| Not $1/4$  |  |  | 1 Ketuk     |
| Not $1/8$  |  |  | $1/2$ Ketuk |
| Not $1/16$ |  |  | $1/4$ Ketuk |
| Not $1/32$ |  |  | $1/8$ Ketuk |

Tabel 1. Notasi balok, tanda istirahat dan nilainyaDokumentasi Rita Nurindah M.