

*Teknik Iringan
Lagu Anak*

**PENGGUNAAN
KEYBOARD
SEBAGAI INSTRUMEN RITMIS**



Indra Yeni, M.Pd.

TEKNIK IRINGAN LAGU ANAK
Penggunaan Keyboard sebagai Instrumen Ritmis
Edisi Pertama

Copyright © 2018

ISBN 978-602-422-092-1
13,5 x 20,5 cm
xii, 228 hlm
Cetakan ke-1, Agustus 2018

Kencana. 2018.0942

Penulis

Indra Yeni, M.Pd.

Desain Sampul

Irfan Fahmi

Penata Letak

Suwito

Penerbit

PRENADAMEDIA GROUP

(Divisi Kencana)

Jl. Tandra Raya No. 23 Rawamangun - Jakarta 13220

Telp: (021) 478-64657 Faks: (021) 475-4134

e-mail: pmg@prenadamedia.com

www.prenadamedia.com

INDONESIA

Dilarang mengutip sebagian atau seluruh isi buku ini dengan cara apa pun,
termasuk dengan cara penggunaan mesin fotokopi, tanpa izin sah dari penerbit.

**TEKNIK IRINGAN LAGU ANAK
PENGUNAAN KEYBOARD SEBAGAI
INSTRUMEN RITMIS**

Oleh :
Indra Yeni, M.Pd.

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG**

2016

KATA PENGANTAR

Penulis bersyukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya, sehingga buku dengan judul Teknik Iringan Lagu Anak, Penggunaan Keyboard sebagai Instrumen Ritmis ini dapat diselesaikan.

Buku-buku yang berhubungan dengan pendidikan seni, khususnya praktek musik bagi calon pendidik PAUD masih dirasakan sangat terbatas. Hal ini diketahui dari beberapa pendidik, mahasiswa, dan pecinta seni khususnya seni musik. Sedangkan kita menyadari bahwa dalam suasana globalisasi sekarang ini, musik sebagai bahasa universal dengan mudah muncul sebagai aspek budaya dan paling efektif dalam mengembangkan imajinatif dan kreativitas manusia, khususnya anak usia dini.

Mengingat hal tersebut, penulis mencoba memberanikan diri untuk mengatasi persoalan tersebut dengan menyusun buku ini sebagai pelengkap dari buku-buku yang pernah ada. Sebenarnya hal yang dibahas dalam buku ini merupakan bagian dari pembahasan yang sudah dipisah-pisahkan dari pembahasan globalnya. Karena setidaknya masalah pengetahuan tentang instrumen musik dan cara menggunakannya adalah masalah yang paling sering ditemui dalam pembelajaran praktek seni di berbagai tingkatan pendidikan.

Dalam penulisan buku ini penulis merasakan banyak kesulitan yang ditemui. Tetapi berkat bantuan, dorongan, dan kemudahan yang diberikan oleh berbagai pihak, baik secara langsung maupun tidak langsung, kesulitan itu dapat diatasi. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih dan penghargaan yang setulus-tulusnya. Ucapan terima kasih dengan tulus dan ikhlas itu penulis sampaikan kepada :

1. Prof. Ganefri. M. Pd, Rektor Universitas Negeri Padang yang sangat mendukung pengembangan karir penelitian staf pengajar di lingkungan Universitas Negeri Padang.
2. Dr. Alwen Bentri. M. Pd, Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang, yang senantiasa memberi dorongan dan semangat serta

memotivasi segenap staf pengajar untuk mengembangkan diri, khususnya dalam penulisan dan penyusunan buku teks.

3. Dra. Yulsyofriend, M.Pd., Ketua Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang, yang telah memberi izin kepada penulis menyusun buku ini untuk dapat dipergunakan pada proses perkuliahan.
4. Dr. Ardipal, M.Pd., guru penulis yang senantiasa meluangkan waktu di tengah kesibukannya sebagai Pembantu Rektor IV Universitas Negeri Padang untuk melakukan pendampingan selama proses penyusunan buku ini.
5. Teman-teman sejawat yang senantiasa memberi semangat dan dorongan kepada penulis untuk tetap berupaya melahirkan karya-karya inovatif dalam bidang pendidikan dan pengajaran seni untuk anak usia dini.
6. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan namanya satu per satu, yang telah memberi bantuan moril dan materil.

Pada akhirnya, penulis mohon maaf atas segala kekurangan yang ada dalam buku ini, dan penulis senantiasa pula mengharapkan saran atas kebaikan dimasa yang akan datang. Harapan yang terbesar dari penulis adalah agar buku ini bermanfaat bagi kita semua. Terima kasih.

Padang, 19 Oktober 2016

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
Kata Pengantar	ii
Daftar Isi	iii
Daftar Gambar	v
Daftar Tabel	viii
BAB I PENDAHULUAN	1
BAB II KEYBOARD DALAM KLASIFIKASI INSTRUMEN MUSIK	5
A. Klasifikasi Instrumen Musik	5
B. Sejarah Instrumen Musik Keyboard	25
BAB III PENGETAHUAN DASAR NOTASI MUSIK	29
A. Notasi Angka	30
B. Notasi Balok	36
C. Tanda Ulang dan Tanda Kromatis	51
D. Tangga Nada Diatonis	58
E. Transposisi Musik	68
F. Sejarah Penemuan Notasi Musik	94
BAB IV DASAR-DASAR PERMAINAN KEYBOARD	98
A. Pengertian Keyboard	98
B. Bagian-bagian Keyboard	101
C. Teknik Dasar Bermain Keyboard	105
BAB V AKORD KEYBOARD	124
A. Pengertian Akord	125
B. Penamaan Tingkatan Akord Trinada	127
C. Pembagian Akord Trinada	130
D. Akord Septim	133
E. Akord Balikan	136
BAB VI PRAKTEK KEYBOARD	147
A. Akord Balikan pada Keyboard	149
B. Latihan Memainkan Keyboard	151
BAB VII IRINGAN MUSIK SEDERHANA	165
A. Notasi pada Tuts Keyboard	165
B. Nada Dasar dan Tangga Nada	167
C. Latihan Tangan Kanan	170

BAB VIII PENUTUP	217
DAFTAR KEPUSTAKAAN.....	219
GLOSARIUM	221
TENTANG PENULIS	227

DAFTAR GAMBAR

		Halaman
Gambar 1	Beberapa bentuk instrumen musik tambourine	1
Gambar 2	Beberapa bentuk instrumen musik	7
Gambar 3	(a) Permainan violin, (b) Permainan viola dan(c) Permainan cello	8
Gambar 4	Permainan gitar akustik dan harpa	9
Gambar 5	Cara memainkan beberapa instrumen musik tiup	11
Gambar 6	Cara memainkan instrumen musik tiup, antara lain: (a) Saxophone; (b) Recorder; (c) Trumpet; (d) Slide Trombone	13
Gambar 7	Cara memainkan beberapa instrumen musik perkusi, antara lain: (a) Timpani; (b) Bongo; (c) Djembe; (d) Conga; (e) Drum set	14
Gambar 8	Beberapa instrumen musik yang termasuk dalam kelompok keyboard	16
Gambar 9	Cara memainkan beberapa instrumen musik keyboard, antara lain: (a) Accordeon; (b) Keyboard; (c) Organ	18
Gambar 10	Beberapa instrumen musik yang termasuk kelompok chordophone	22
Gambar 11	Beberapa instrumen musik yang termasuk kelompok aerophone	22
Gambar 12	Beberapa instrumen musik yang termasuk kelompok idiophone	23
Gambar 13	Beberapa instrumen musik yang termasuk kelompok membranophone	23
Gambar 14	Beberapa instrumen musik yang termasuk kelompok electrophone	24
Gambar 15	Piano merk Yamaha	99
Gambar 16	Berbagai macam keyboard yang digunakan untuk electone	100
Gambar 17	Bagian-bagian panel kontrol pada keyboard merk Yamaha type PSR-175	102
Gambar 18	Beberapa posisi jari yang tepat di atas tuts keyboard	105
Gambar 19	Bagian-bagian yang terkait dengan suara (<i>voice</i>)	107

Gambar 20	Bagian-bagian yang terkait dengan nyanyian (<i>song</i>)	108
Gambar 21	Bagian-bagian yang terkait dengan gaya musik (<i>style</i>)	109
Gambar 22	Bagian-bagian utama auto <i>accompaniment</i>	111
Gambar 23	Penggunaan tangan kiri dan tangan kanan pada tuts keyboard	111
Gambar 24	Bagian-bagian utama keyboard KN2400	114
Gambar 25	Langkah-langkah memulai memainkan keyboard KN2400 untuk mengiringi lagu	115

DAFTAR TABEL

		Halaman
Tabel 1	Bentuk dan nilai not angka dalam birama perempatan	31
Tabel 2	Bentuk (simbol), nama dan nilai not balok dalam birama perempatan	38
Tabel 3	Bentuk (simbol), nama dan nilai tanda diam dalam birama perempatan	40

BAB I

PENDAHULUAN

Musik merupakan ungkapan atau ekspresi manusia yang dilahirkan melalui bunyi. Bunyi tersebut bisa bersumber dari instrumen (alat musik) dan juga bisa bersumber dari suara manusia. Musik disukai oleh siapa saja tanpa batasan umur, termasuk juga anak-anak. Bermain musik dapat menambah tingkat kecerdasan karena mencakup kepekaan terhadap penguasaan irama, nada, tempo, instrumen, dan ekspresi.

Pengetahuan tentang instrumen musik merupakan hal strategis dan penting bagi seseorang yang ingin belajar menggunakan instrumen musik, seperti: musisi, pendidik, dan mahasiswa. Untuk dapat memahami penggunaan instrumen musik, maka seorang yang belajar menggunakan instrumen musik haruslah mengetahui pengklasifikasian instrumen musik berdasarkan berbagai aspek, seperti sumber penghasil bunyi (suara), cara memainkan, dan fungsinya dalam penyajian musik. Tujuannya agar orang yang belajar instrumen musik tersebut mengetahui keunggulan dan keterbatasan instrumen musik, range frekuensi bunyi yang dihasilkan, dan penempatannya yang tepat dalam sebuah komposisi musik, sehingga karya yang dihasilkan dapat memiliki nilai estetika yang tinggi.



Gambar 1
Beberapa bentuk instrumen musik tambourine.

Instrumen musik dipakai sebagai salah satu media dalam kegiatan pembelajaran musik pada berbagai jenjang pendidikan, termasuk jenjang pendidikan anak usia dini. Di taman kanak-kanak (TK), instrumen musik tidak saja berfungsi sebagai iringan musik dalam kegiatan menyanyi, tetapi juga berfungsi sebagai media komunikasi dengan peserta didik seperti untuk memberikan aba-aba berkumpul. Instrumen musik yang digunakan biasanya adalah *tambourine*. *Tambourine* digunakan sebagai alat untuk mengumpulkan peserta didik, memberi aba-aba dan semangat peserta didik berbaris, dan kegiatan menyanyi bersama.

Instrumen musik adalah suatu instrumen yang dibuat atau di modifikasi untuk tujuan menghasilkan musik. Pada prinsipnya, segala sesuatu yang memproduksi suara, dan dengan cara tertentu bisa diatur oleh musisi, dapat disebut sebagai instrumen musik. Walaupun demikian, istilah ini umumnya diperuntukkan bagi alat yang khusus ditujukan untuk musik. Bidang ilmu yang mempelajari instrumen musik disebut *organologi*.

Fungsi utama instrumen musik dalam pembelajaran menyanyi dan kegiatan musik lainnya di TK adalah sebagai iringan musik menyanyikan lagu. Untuk tujuan tersebut dapat digunakan bermacam-macam instrumen

musik, disesuaikan dengan keterampilan bermusik yang dimiliki pendidik atau guru. Salah satu instrumen musik tersebut ialah *keyboard*.

Instrumen musik *keyboard* memiliki keistimewaan dibandingkan dengan instrumen musik lain, yaitu dapat menghasilkan bermacam-macam suara (*sound*) musik. *Keyboard* dapat dipelajari dengan mudah, sehingga baik anak-anak maupun orang dewasa dapat mempelajarinya. Keistimewaan lain dari *keyboard* adalah memiliki dwifungsi, yaitu sebagai instrumen musik yang dapat digunakan untuk mempelajari teori musik yang terkait dengan notasi musik dan sebagai instrumen musik hiburan. Sebagai instrumen musik hiburan, dengan satu pemain saja, *keyboard* sudah dapat digunakan untuk menghasilkan komposisi musik. Ada beberapa alasan mengapa *keyboard* digunakan sebagai instrumen musik pengiring. Pertama, permainan *keyboard* secara tunggal dalam iringan musik sangat populer di Indonesia bahkan dunia. Di Indonesia, musik ini dikenal dengan istilah *organ tunggal* atau *electone*. Kedua, *keyboard* menyediakan lebih banyak fasilitas dan kemudahan dalam iringan musik. Ketiga, iringan musik dengan sistem *one fingered* ataupun *multifingered* lebih mudah dipelajari karena teknologi yang disediakan sangat membantu dalam mempelajari *keyboard*.

Keyboard sudah menjadi instrumen musik yang memasyarakat. Banyak orang yang menggemarnya. Kondisi demikian tidak terlepas dari keistimewaan instrumen musik ini, salah satunya adalah *keyboard* mampu menghasilkan suara berbagai instrumen musik, seperti layaknya sebuah band. Agar mampu memainkan dan memanfaatkan semua keistimewaan *keyboard* secara maksimal, diperlukan teknik-teknik tertentu. Sehingga,

siapa pun bisa menguasai teknik itu, bahkan dengan cara tercepat, selama memiliki kemauan untuk mempelajarinya.

Saat ini banyak jenis, tipe, dan merk *keyboard* yang berkembang dalam masyarakat. Masyarakat pengguna *keyboard* pun memiliki kebebasan dalam hal memilih jenis, tipe, dan merk *keyboard* tergantung pada maksud dan tujuan penggunaannya. Ada yang menggunakan *keyboard* untuk iringan musik tunggal, ada yang menggunakan *keyboard* untuk iringan band atau jenis ansambel musik lainnya, ada yang menggunakan *keyboard* untuk kepentingan pendidikan (pembelajaran) dan sebagainya.

Untuk iringan tunggal, masyarakat khususnya di Sumatera Barat cenderung menggunakan *keyboard* dengan merk *Technics* jenis SX-KN, seperti: KN2000, KN3000, KN6000, KN6500, KN7000, KN2400, KN2600 dan sebagainya. Walaupun ada yang memakai *keyboard* merk dan jenis lain, namun jumlahnya sangat terbatas. Di daerah lain di Indonesia, jenis, tipe, dan merk *keyboard* yang digunakan lebih variatif sesuai dengan tingkat apresiasi masyarakatnya terhadap musik yang berkembang di daerah tersebut. Untuk iringan band, cenderung digunakan *keyboard* merk Korg, Yamaha, dan Roland dengan jenis, model, dan seri yang bervariasi. Untuk kepentingan pendidikan dan pembelajaran praktek musik di sekolah atau lembaga pendidikan formal, cenderung digunakan *keyboard* merk Yamaha, dengan tipe *PSR* dan merk Casio. Alasan penggunaan *keyboard* pun bermacam-macam, tetapi umumnya pertimbangan masyarakat memilih merk dan jenis ini ialah pertimbangan kualitas bunyi dan faktor nilai ekonomis. *Keyboard* merk *Yamaha* tipe *PSR* dan Casio memiliki karakter suara yang bersih dan bening serta dijual dipasaran dengan

harga yang relatif murah dibandingkan *keyboard* merk lainnya. Dengan pertimbangan itu pula materi dalam buku ini mengambil contoh untuk kegiatan praktek musiknya menggunakan *keyboard* merk Yamaha tipe PSR-175.

Untuk mempermudah pembaca memahami materi yang dibahas dalam buku ini, maka pembahasan dikelompokkan ke dalam delapan bab dengan karakteristik materi isi yang saling mendukung di antara bab-bab tersebut. Diawali dengan bab I pendahuluan, yang mengantarkan pembaca kepada hal-hal yang melatarbelakangi penulisan buku ini dan memberi informasi tentang materi pembahasan pada masing-masing bab. Bab II *keyboard* dalam klasifikasi musik berisi uraian materi yang terkait dengan pengklasifikasian instrumen musik, diantaranya: (1) klasifikasi yang lazim dipakai musisi barat; (2) klasifikasi berdasarkan sumber bunyi (suara); (3) klasifikasi berdasarkan cara memainkan; dan (4) klasifikasi berdasarkan fungsinya dalam penyajian musik. Selain itu, juga dibahas sedikit tentang sejarah perkembangan instrumen musik *keyboard*. Bab III pengetahuan dasar notasi musik. Pada bagian ini dibahas materi, yaitu: (1) notasi angka, pembahasan notasi angka diarahkan pada pengenalan bentuk dan nilai notasi angka serta solmisasinya, (2) notasi balok, pembahasan diarahkan pada pengenalan bentuk dan nilai notasi balok serta bagian-bagian paranada, (3) tanda ulang, pembahasan diarahkan pada pengenalan bentuk tanda ulang dan cara pemakaiannya, dan (4) tanda kromatik, pembahasan diarahkan pada pengenalan bentuk tanda kromatis dan pemakaiannya, antara lain: tanda kres, tanda mol dan tanda pugar.

Apabila bab I sampai dengan bab III membahas materi yang masih bersifat teoritik, maka pada bab IV dasar-dasar permainan *keyboard*, pembaca sudah mulai diarahkan untuk memahami materi yang lebih bersifat praktis. Pada bagian ini dibahas materi, antara lain: (1) pengertian *keyboard*, (2) bagian-bagian *keyboard*, dan (3) teknik dasar bermain *keyboard*. Bab V akord *keyboard*. Pada bagian ini dibahas materi, antara lain: (1) pengertian akord, (2) penamaan tingkatan akord, (3) pembagian akord trinada, (4) akord septim, (5) akord balikan, dan (6) menentukan akord pokok dalam tiap-tiap dasar nada. Bab VI praktek *keyboard*. Pada bagian ini dibahas materi, antara lain: (1) akord balikan pada *keyboard*, (2) latihan memainkan *keyboard*, dan (3) materi latihan progresi akord. Bab VII iringan musik sederhana. Pada bagian ini dibahas materi, antara lain: (1) notasi pada tuts *keyboard*, (2) nada dasar dan tangga nada, dan (3) latihan tangan kanan. Bab VIII penutup, berisi tentang simpulan umum tentang materi pembahasan dalam buku ini.

Dengan pola penyampaian materi dan penggunaan bahasa yang sederhana, diharapkan buku ini dapat memberi manfaat yang besar kepada semua pihak yang berminat mempelajari iringan musik dengan instrumen *keyboard*.

BAB II

KEYBOARD DALAM KLASIFIKASI INSTRUMEN MUSIK

A. Klasifikasi Instrumen Musik

Instrumen musik sangat bervariasi dalam bentuk maupun warna suaranya. Dalam praktek musik barat, menurut Jakob (1982: 2) musisi umumnya menggolongkan instrumen musik dalam 6 (enam) kelompok utama, yaitu :

1. String (*violin, gitar*)
2. Tiup kayu (*flute, klarinet*)
3. Brass (*trumpet, trombone*)
4. Perkusi (*bass drum, cymbal*)
5. Keyboard (*organ, piano*)
6. Elektronik (*synthesizer*)

Instrumen musik yang sama kelompoknya dapat menghasilkan rentang suara yang berbeda-beda karena perbedaan ukurannya. Misalnya, pada kelompok instrumen musik *saxophone*, dikenal adanya *saxophone sopran*, *saxophone alto*, *saxophone tenor*, *saxophone baritone*, dan *saxophone bass*. Menurut Kartomi (1990: 203) warna suara instrumen dapat bervariasi sesuai dengan register (bagian dari keseluruhan rentang suara yang menghasilkannya). Misalnya, *clarinet* menghasilkan suara yang cemerlang dan tajam pada register tinggi dan suara gelap dan tebal pada register rendah.

Seorang pemusik akan berusaha memainkan musiknya dengan indah dan luwes sebagaimana seorang penyanyi menggunakan suaranya. Instrumen musik mempunyai rentang suara yang lebih luas dari suara manusia. Jika seorang penyanyi yang terlatih mempunyai rentang suara sekitar 2 oktaf, beberapa instrumen mempunyai rentang 3 sampai 4 oktaf, bahkan ada yang bisa sampai 6 atau 7 oktaf. Instrumen juga menghasilkan suara atau *pitch* yang lebih tepat daripada suara manusia. Ketika menulis untuk instrumen tertentu, seorang komposer akan memikirkan rentang *pitch*

instrumen tersebut dan dinamik serta seberapa cepat nada-nada dapat disuarakan (dibunyikan).

Menurut sejarah, instrumen musik digunakan manusia sebagai sajian atau iringan untuk nyanyian, tarian, upacara keagamaan, dan drama. Namun dalam kebudayaan tertentu juga dapat mempunyai fungsi lain. Soedarsono (1992: 45) mengemukakan dalam beberapa budaya, instrumen musik dianggap mempunyai kekuatan magis. *Bell* atau genta digunakan untuk menjaga dari kejahatan, *rattle* digunakan untuk penyembuhan tradisional. Di sebagian Afrika, drum juga disakralkan, dimana upacara religius tidak dapat dijalankan tanpa adanya instrumen musik tersebut, dan upacara pengorbanan khusus kadang dilakukan dengan membuat instrumen musik drum khusus terlebih dahulu. Instrumen musik digunakan juga untuk keperluan komunikasi. Pesan dapat dikirimkan dengan pukulan-pukulan drum. Pemburu membunyikan *horn* (alat tiup) sebagai tanda. *Trompet* digunakan untuk kode-kode militer untuk mendukung semangat tempur prajurit dalam peperangan. Selama berabad-abad, *trompet* juga digunakan untuk mengumumkan datangnya raja dan ratu.

Instrumen musik juga dipandang sebagai simbol status (Soedarsono, 1992: 45). Pada abad ke-19 sampai awal abad ke-20, piano merupakan suatu perlengkapan rumah yang diminati oleh masyarakat kelas menengah di Eropa. Dalam masyarakat, belajar piano mempunyai prestasi tersendiri. Hal ini sama halnya dengan masyarakat sekarang yang menganggap perangkat *stereo system* sebagai perlengkapan rumah yang bergengsi.

Popularitas instrumen timbul dan hilang sejalan dengan perubahan rasa musikal dan kebutuhan. Dewasa ini hanya sebagian instrumen yang diketahui saja digunakan. Akan tetapi, perhatian terhadap musik pada masa-masa awal telah menuntun ke arah kebangkitan kembali instrumen seperti *harpsichord*, piano kuno, dan *recorder* (padanan *flute*). Replika modern dari instrumen kuno juga dibuat dan dimainkan. Pada kenyataannya musik modern bersifat luwes dan mempunyai jangkauan luas dalam pemilihan instrumen. Komposer rock menggunakan instrumen nonbarat seperti sitar India (instrumen petik). Musikus jazz kembali menggunakan instrumen

klasik seperti *flute*, sedangkan komposer klasik menggunakan instrumen yang berhubungan dengan jazz, seperti *vibraphone*.



Gambar 4
Beberapa bentuk instrumen musik.

Komposisi musik dapat ditulis dalam bentuk tertentu untuk sajian solo instrumen, kelompok kecil, dan orkestra yang melibatkan 100 pemain. Kelompok apapun dapat saja menggunakan instrumen yang termasuk dalam satu kategori saja (misalnya *string*) maupun dari beberapa kategori. Simponi orkestra modern terdiri atas instrumen musik *string*, tiup kayu, *brass*, dan perkusi. Bila perlu digunakan juga instrumen *keyboard*. Kelompok musik band terdiri atas *bass*, tiup kayu, dan perkusi. Instrumen musik yang umum digunakan di Barat secara umum dikategorikan sebagai berikut.

1. Instrumen String

Violin, *viola*, *cello*, dan *double bass* (atau *bass*) merupakan penyusun bagian *string* dalam orkes simponi (Wright, 2008: 41-42). Instrumen-instrumen tersebut memiliki beragam warna suara sesuai dengan ukuran dan rentang *pitch*-nya. *Violin* adalah yang terkecil dan mempunyai rentang *pitch* tertinggi, *bass* adalah yang terbesar dan mempunyai rentang *pitch* terendah. Dalam orkes simponi, *string* biasanya dimainkan dengan sebuah *bow* (penggesek), yaitu sebuah tongkat yang disertai “rambut kuda” untuk penggesek. Instrumen *string* dapat juga dimainkan dengan cara dipetik dengan jari.

String mempunyai keunggulan beragam dan tingkat ekspresi yang lebih luas. Instrumen *string* menghasilkan banyak warna suara dan mempunyai rentang *pitch* dan dinamik yang lebar. Pemain *string* dapat menghasilkan nada yang cemerlang dan tajam atau pelan dan bertekanan. Pemain dapat mengontrol nada seperti seorang penyanyi. Karya orkestra cenderung lebih mempercayakan tugas-tugas musikal kepada *string* daripada kelompok lain. Bahkan dengan membedakan warna suaranya, keempat instrumen *string* dapat dipadukan dengan baik.



Gambar 5

(a) Permainan violin, (b) Permainan viola dan
(c) Permainan cello.

Badan kayu yang berlubang pada *violin* menopang empat dawai yang terbuat dari usus binatang atau kawat. Dawai terentang dengan tekanan tertentu dari *tailpiece* (bagian “ekor”) di satu sisi dan di atas *bridge* pada sisi lainnya (bagian ujung atas). *Bridge* menahan dawai dari *finger board* sehingga dapat bergetar dengan bebas. *Bridge* mengirimkan getaran dawai ke badan

violin, sehingga menimbulkan penguatan dan warna nada. Setiap dawai di-*tune* (di-stel) pada nada yang berbeda-beda dengan cara mengencangkan atau mengendorkan *peg* (alat putar dawai).



Gambar 6
Permainan gitar akustik dan harpa.

Musikus menggetarkan dawai dengan cara menggesekkan *bow* di atas dawai dengan tangan kanan. Kecepatan dan tekanan *bow* akan mengontrol dinamik dan warna nada. *Pitch* dikontrol oleh tangan kiri pemain, dengan cara menekan dawai pada *fingerboard*. Hasilnya adalah porsi getaran dan *pitch* yang berbeda-beda, hal ini disebut *stopping* pada dawai.

Pada dasarnya *viola*, *cello*, dan *double bass* dibuat dalam cara yang sama dan mengeluarkan suara dengan cara yang sama pula. Bagaimana instrumen *string* tersebut dimainkan, teknik permainan apa yang digunakan tergantung pada bermacam efek musikal yang ingin dihasilkan.

Meskipun *violin*, *viola*, *cello*, dan *bass* merupakan instrumen yang sama, namun memiliki perbedaan. Misalnya, beberapa instrumen *string* tidak dimainkan dengan *bow*, tetapi dengan petikan, dengan jari atau dengan *plectrum* (keping untuk memetik dawai). Jenis yang umum misalnya *harp* dan gitar (Wright, 2008: 42).

2. Instrumen Tiup Kayu

Instrumen ini menghasilkan nada-nada dengan cara menimbulkan getaran udara di dalam tabung yang umumnya terbuat dari kayu (de

Lorenzo, 1992: 56-58). Tetapi, sejak abad 20 terdapat instrumen yang bahannya dari logam, seperti *piccolo* (pikolo) dan *flute* (flut). Semua alat tiup kayu mempunyai lubang-lubang kecil sepanjang badannya yang dapat dibuka dan ditutup dengan jari-jari dengan pengontrolan pada *pad*-nya secara mekanis (*pad*) adalah penutup lubang alat tiup yang secara teknis tidak dapat dilakukan oleh jari tangan. Dengan cara itu, pemain mengubah-ubah panjang pendeknya getaran bunyi sehingga menimbulkan perubahan *pitch* atau tinggi rendah nada.

Dalam orkestra, menurut Jakob (1982) alat tiup kayu disusun dari yang tertinggi (*pitch*) sampai dengan yang terendah (*contrabassoon*). Urutannya dikemukakan seperti berikut.

- | | | |
|-------------------|-------------------------|-------------------------|
| 1) <i>Piccolo</i> | 4) <i>Clarinet</i> | 7) <i>English horn</i> |
| 2) <i>Flute</i> | 5) <i>Bass clarinet</i> | 8) <i>Contrabassoon</i> |
| 3) <i>Oboe</i> | 6) <i>Bassoon</i> | |

Instrumen tiup lebih bersifat individual dan lebih mempunyai perbedaan warna suara di antara beragam instrumen tersebut. *Flute* dengan nada merdunya, sangat berbeda dengan nada yang dihasilkan *oboe* (obo), lebih mencolok perbedaannya daripada perbedaan antara *violin* dan *viola*. Perbedaan tersebut dihasilkan karena adanya perbedaan dalam cara menghasilkan getaran suara. *Piccolo* dan *flute* dimainkan dengan cara meniup pada tepi lubang mulut seperti orang yang meniup lubang botol yang kosong. Pemain *recorder* meniup melalui lubang tiup berbentuk "peluit".

Instrumen tiup lain dimainkan dengan cara menggetarkan "*reed*". *Reed* adalah sepotong rotan tipis, sekitar 2 ½ inci panjangnya, yang diatur supaya bergetar melalui aliran udara. Di daerah-daerah Nusantara, orang sering membuat instrumen musik semacam terompet yang terbuat dari daun kelapa yang digulung, pada bagian ujung yang kecil tempat meniup, diletakkan potongan daun kecil yang berperan seperti *reed*. Ada instrumen *reed* tunggal dan ada pula instrumen *reed* ganda. *Clarinet*, *bass clarinet*, dan *saxophone* merupakan instrumen tiup *reed* tunggal. *Oboe*, *english horn*, *bassoon*, dan *contrabassoon* adalah instrumen tiup *reed* ganda. Dalam hal ini *reed* tidak berpengaruh terhadap warna suara. Warna suara lebih ditentukan oleh besar kecilnya tabung instrumen.



Gambar 7

Cara memainkan beberapa instrumen musik tiup, antara lain: (a) Flute; (b) Oboe; (c) Contrabassoon; (d) Clarinet.

Warna suara juga berbeda menurut register (rentang nada) instrumen. Register bawah cenderung menghasilkan nada tebal, register atas lebih bertekanan. Alat tiup hanya menghasilkan nada-nada tunggal. Dalam orkestra, biasanya memainkan melodi tunggal. Instrumen tiup cocok untuk penampilan diluar ruangan. Oleh karena itu, instrumen musik ini sering dikemas untuk membangkitkan suasana pedesaan.

3. Instrumen Tiup Logam (Brass)

Dalam sebuah orkestra, terdapat instrumen tiup logam dari register atas hingga bawah, yaitu *trompet*, *french horn (horn)*, *trombone*, dan tuba. Menurut Wright (2008:45), vibrasi instrumen tiup logam timbul dari bibir pemain selagi meniup *mouthpiece*. Getaran suara itu kemudian di perkuat dan ditentukan warna nadanya oleh tabung yang mempunyai *coil* (tabung yang melingkar). Tabung *horn* pada bagian depan berbentuk melebar. Instrumen tiup logam modern terbuat dari logam, tetapi bentuk awal semula instrumen ini terbuat dari rongga tanduk binatang, gading gajah, kayu, dan bahkan kaca. Beberapa instrumen tiup logam, seperti *clarinet*, *baritone horn*, *eufonium*, dan *bass* digunakan terutama dalam konser dan *marching band*.

Pitch dalam instrumen tiup logam diatur dengan mengubah-ubah tekanan bibir dan penggunaan *slide* dan *valve*, untuk mengubah-ubah Panjangnya tabung yang dialiri udara yang bergetar. *Trombone* menggunakan *slide*, sebuah pipa U yang berfungsi sebagai dua pipa lurus sejajar. Dengan cara menarik dan mendorong *slide*, pemain mengubah-ubah panjang tabung suara yang memungkinkan dapat menghasilkan *pitch* yang berbeda-beda. *Trompet*, *french horn*, dan tuba menggunakan tiga atau empat *valve* untuk membuat variasi *pitch* rendah dan tinggi. *Valve* umum digunakan sejak sekitar tahun 1850. Sebelum itu, pemain hanya menambahkan tabung tambahan untuk dapat membuat variasi rentang *pitch*. Dengan penggunaan pemain dapat memproduksi nada-nada dengan lebih luwes. Pemain tiup logam juga dapat membuat pilihan nada dengan menambahkan *mute* merupakan sebuah

corong instrumennya untuk menimbulkan kesan suara yang diredam. *Mute* merupakan sebuah corong berlubang dari bahan plastik atau kayu.



Gambar 8

Cara memainkan instrumen musik tiup, antara lain: (a) Saxophone; (b) Recorder; (c) Trumpet; (d) Slide Trombone.

Instrumen tiup logam merupakan instrumen yang kuat, ketika dimainkan dengan keras dalam suatu orkestra hampir dapat menenggelamkan instrumen lainnya. Instrumen tiup logam biasanya digunakan pada suatu klimax pernyataan yang tegas dan heroik. Pemain tidak dapat memainkan instrumen tiup logam secepat pemain *string* atau tiup kayu dan tidak sering berperan sebagai pemain tunggal. Musik tiup logam sering diasosiasikan dengan musik militer atau upacara diluar gedung. Selama beberapa abad instrumen tiup logam merupakan instrumen yang relatif sederhana yang digunakan terutama untuk tanda-tanda dalam militer, upacara keagamaan atau perburuan.

4. Instrumen Perkusi

Umumnya instrumen perkusi dalam orkestra dimainkan dengan cara dipukul dengan tangan, dengan tongkat, atau palu (Wright, 2008: 46). Beberapa yang lainnya dimainkan dengan digoyang atau di gosok. Instrumen perkusi terdiri atas kelompok yang mempunyai *pitch* tertentu dan yang tidak mempunyai *pitch* tertentu, bergantung pada bunyi yang dihasilkan berupa nada atau *noise* (bunyi gaduh atau desis).

Pitch Tertentu	Pitch Tidak Tentu
<i>Timpani (kettledrum)</i>	<i>Snare drum (side drum)</i>
<i>Glockenspiel</i>	<i>Bass drum</i>
<i>Xylophone</i>	<i>Triangle</i>
<i>Celesta</i>	<i>Cymbal</i>
<i>Chimes</i>	<i>Gong (tam-tam)</i>



Gambar 9

Cara memainkan beberapa instrumen musik perkusi, antara lain: (a) Timpani; (b) Bongo; (c) Djembe; (d) Conga; (e) Drum set.

Getaran bunyi pada instrumen perkusi diatur dengan merentang membran, sejenis lapisan kulit tipis pada *kettledrum* atau berupa batang logam, kayu atau bahan keras lainnya. Suara yang relatif keras dapat dihasilkan oleh alat perkusi, tetapi suara tersebut lebih cepat hilang dibandingkan dengan instrumen lainnya. Dalam sebuah orkestra, seorang pemain perkusi dapat memainkan beberapa instrumen yang berbeda dalam satu komposisi.

Instrumen perkusi digunakan untuk membuat tekanan ritmik dan mempertinggi suatu klimaks. Akan tetapi, sejak sekitar tahun 1900, instrumen perkusi memainkan peranan yang tidak kalah pentingnya dengan instrumen *string*, tiup kayu maupun tiup logam dalam musik barat. Para komposer mulai mempunyai keinginan untuk mengeksplorasi warna suara khusus dari kelompok perkusi dan kadang menuliskan dalam keseluruhan komposisi. Biasanya musikus jazz dan rock mengeksplorasi instrumen perkusi dengan baik. Dalam eksplorasinya, para musikus barat telah menemukan penggunaan variasi instrumen perkusi yang cukup menakjubkan pada musik Afrika-Asia, dengan perubahan-perubahan ritme, warna suara, dan dinamika dilakukan dengan halus dan cerdas dengan imajinasi yang cukup tinggi.

5. Instrumen *Keyboard*

Piano, *harpsichord*, *organ*, dan *accordion* adalah contoh-contoh instrumen *keyboard* yang dikenal dengan baik. *Keyboard* memungkinkan pemain memainkan beberapa nada pada waktu yang sama dengan mudah dan tepat. Instrumen musik piano dan organ kadang-kadang digunakan dalam orkes simfoni modern untuk menimbulkan efek-efek warna suara. Semua instrumen *keyboard* cukup baik untuk dimainkan secara tunggal.

Piano ditemukan sekitar tahun 1700. Dewasa ini piano merupakan instrumen yang sangat populer dan digunakan untuk permainan tunggal, iringan, dan digabung dengan satu atau beberapa instrumen lain. Selama dua abad terakhir, banyak karya musik besar ditulis dalam instrumen piano daripada instrumen lain. Piano merupakan instrumen yang serbaguna. Pemainnya dapat memainkan beberapa nada sekaligus, baik melodi maupun

iringannya. Piano mempunyai rentang pitch yang luas. Delapan puluh delapan bilangannya mencakup 7 oktaf. Dinamiknya juga sangat luas dari yang sangat halus sampai yang keras dan kuat. Karena fleksibilitasnya dalam hal dinamik tersebut, orang menyebutnya *pianoforte* (keras dan lembut).



Gambar 10

Beberapa instrumen musik yang termasuk dalam kelompok keyboard.

Ketika pemain piano menekan bilah-bilah, sebuah palu yang dilapisi beludru memukul dawai. Kekuatan pukulan pada bilah akan menimbulkan bunyi ketukan palu yang kuat pada dawai dan nada yang keras akan terdengar. Ketika pemain melepas bilah, sebuah damper (peredam) menempel pada dawai dan menghentikan getaran dawai mengakhiri bunyi nada. Dawai tersebut terbuat dari baja direntang dengan tekanan tertentu. Di bawah dawai ada kotak suara kayu yang memperkuat dan menentukan warna suara getaran dawai. Biasanya ada 3 macam pedal pada piano. Yang terpenting adalah damper pedal di sebelah kanan yang memungkinkan pemain

menahan nada meskipun bilah telah dilepaskan. *Una corda* pedal atau dinamakan *soft pedal* adalah untuk menghasilkan nada-nada lembut. *Sostenuto* pedal letaknya di tengah, agak jarang digunakan, memungkinkan pemain untuk menahan beberapa nada.

Harpsichord mempunyai dawai yang dipetik dengan *plectra* (selembar plastik atau mika kecil). Dawai-dawai ini dikontrol oleh satu atau dua bilah. *Harpsichord* merupakan instrumen *keyboard* utama pada sekitar tahun 1500 sampai 1775 ketika secara bertahap digantikan oleh piano. Meskipun pernah dilupakan untuk beberapa lama, namun *harpsichord* mampu bertahan sampai pada abad 20 untuk penampilan musik yang diciptakan sebelum tahun 1750.

Pipe organ terdiri atas banyak pasangan pipa yang dikontrol dengan beberapa bilah, termasuk sebuah bilah pedal yang dimainkan dengan kaki pemain. Bilah-bilah tersebut mengontrol *valve* (tabung udara) dimana udara tertiu pada pipa-pipa yang terbuka, sehingga instrumen musik ini dinamakan *pipe organ* (organ 'pipa'). Setiap set pasangan pipa mempunyai sebagai warna suara tertentu yang dapat dimainkan tersendiri atau dengan warna suara lainnya. Semakin besar organ, semakin lebih banyak variasi warna suara yang tersedia. *Organis*, tidak seperti pianis, tidak dapat membuat perubahan dinamik secara halus dengan mengubah-ubah variasi tekan. Pemain hanya dapat mengubah dinamik dengan menambah atau mengurangi jumlah pipa yang terbuka dan tertutup, dengan cara menggerakkan dari bilah-bilah ke bilah lainnya, atau dengan membuka dan menutup *shutter* yang berada di sekitar sekelompok pipa. *Organ* mempunyai rentang *pitch*, volume dan warna suara yang lebih banyak daripada instrumen tradisional lainnya. Nada-nadanya berbunyi sepanjang jari atau kaki pemain menahan bilah pedal.

Masa kejayaan instrumen organ dan pembuatannya adalah dari tahun 1600 sampai 1750, dimana organ dikenal sebagai "raja instrumen". Meskipun kebanyakan berhubungan dengan kepentingan keagamaan, dewasa ini organ dijumpai pada banyak auditorium dan digunakan dalam konser.

Accordeon mempunyai *reed-reed* baja yang bebas bergetar, yang di kontrol oleh susunan bilah seperti piano yang dimainkan dengan tangan kanan, dan sebuah bilah bass disertai tombol yang dimainkan dengan tangan kiri. *Reed-reed* tersebut berperan sebagai penggetar tekanan udara dari bagian bawah.



(a)



(b)



(c)

Gambar 11

Cara memainkan beberapa instrumen musik keyboard, antara lain: (a) Accordeon; (b) Keyboard; (c) Organ.

6. Instrumen Musik Elektronik

Instrumen elektronik menghasilkan atau memperkuat suara secara elektronik. Instrumen ini dikembangkan sejak 1904, tetapi baru mempunyai pengaruh yang berarti sejak 1950 (Thompson, 2005: 1-2). Dewasa ini teknologi elektronik komputer berkembang cepat, berubah secara terus-menerus dan peningkatannya dipadukan bersama-sama. Instrumen elektronik dalam pertunjukan komposisi musik terdiri atas instrumen-instrumen yang diberi penguat, seperti: elektrik piano, *organ*, dan gitar, studio rekam, *synthesizer*, komputer dan beragam teknologi cangkakan lainnya.

Menurut Thompson (2005: 4), studio rekam merupakan perangkat utama bagi komposer musik elektronik sejak 1950-an. Bahan mentah studio rekam terdiri atas rekaman bunyi-bunyi baik yang bertinggi nada tertentu maupun yang berupa desah atau *noise* secara elektronik maupun dari 'kehidupan alam', seperti seruling suara burung. Komposer mengolah dalam

berbagai cara, yaitu dengan mempercepat atau memperlambat bunyi-bunyi tersebut, mengganti *pitch* maupun durasinya, memberikan efek *echo* (gema), menyaring bunyi untuk menghasilkan warna suara tertentu, mencampur berbagai bunyi, dan menyunting atau editing (dengan cara memotong atau menyambung) hasil rekaman untuk kemudian dimainkannya dengan urutan yang diinginkan. Ritme dapat dikontrol secara penuh karena panjang pendeknya bunyi hanya bergantung pada panjangnya segmen (potongan) rekaman. Namun, proses memotong dan menyambung hasil rekaman merupakan sesuatu yang mudah, tidak pasti, dan memakan waktu, dan akibatnya banyak komposer tahun 60-an beralih ke *synthesizer*, yang muncul tahun 1955.

Synthesizer merupakan sistem komponen elektronik yang dapat menggabung, memodifikasi, dan mengontrol suara (Pinch dan Trocco, 2002: 303). *Synthesizer* dapat mengolah sejumlah besar bunyi musikal maupun *noise* yang beragam, dan komposer tinggal melengkapi pengontrolan pada *pitch*, warna suara, kekerasan, dan durasinya. Kebanyakan *synthesizer* dapat dimainkan seperti *keyboard* sebagai perangkat tambahan pada studio rekam. *synthesizer* berkemampuan tinggi yang menggunakan kecanggihan komputer dewasa ini telah dikembangkan dan beragam teknologi dimanfaatkan.

Analog synthesizer merupakan teknologi awal *synthesizer*, yang populer tahun 1980-an, menggunakan pencampuran bunyi yang kompleks yang dibentuk dengan cara penyaringan (*filtering*). Sebagaimana semua teknologi analog, *synthesizer* ini cara kerjanya didasarkan pada penyajian data berupa kuantitas fisik yang terukur, dalam hal ini gelombang suara.

Digital *frekuensi modulation (FM) synthesizer*, pertama kali dikembangkan oleh John Howning, dipatenkan oleh Yamaha. Seperti semua teknologi digital, *synthesizer* ini didasarkan pada penyajian kuantitas fisik data, dalam hal ini poin-poin pada gelombang suara sebagai angka-angka. *Effect device* (alat pembuat efek suara/bunyi), mencakup reverberator, *effect device*, dan *stereo splitter*, sering digabungkan dengan *synthesizer* dan digunakan dalam proses *synthesizer*. Sering digunakan dalam musik-musik rekaman dan dalam pertunjukan musik.

Sampling merupakan salah satu teknologi *synthesizer*, yang berkembang dengan penempatan rekaman-rekaman digital pendek berupa bunyi-bunyi alam dengan pengontrolan melalui *keyboard synthesizer*. Sampling dapat dilihat sebagai bentuk perluasan terhadap komposisi dengan pengampungan *tape*, dimana memungkinkan komposer merekam segmen-segmen pendek suara secara digital kemudian mengolahnya. Teknik sampling dapat digabungkan dengan *keyboard* komputer yang relatif murah dan hal merupakan salah satu aspek terpenting dalam pembuatan musik elektrik dewasa ini.

Perkembangan yang cukup berarti dalam teknologi *synthesizer* adalah apa yang dinamakan *Musical Instrument Digital Interface* (MIDI), sebagai standar perlengkapan *interface synthesizer*. MIDI memungkinkan peralatan dimainkan secara aktual pada generator suara secara terpisah, sehingga tampak seperti sedang memainkan piano, pengontrolan instrumen maupun *string* seolah-olah benar-benar memainkannya secara langsung. Pengontrolan sinyal-sinyal juga dapat dihubungkan ke komputer sebaliknya, dan pemakai dapat menyimpan atau menyunting (*editing*) musik atau mengubah (*converting*) dari notasi musik menjadi suara atau sebaliknya (Franz, 2004: 158-159).

Secara historis, komputer merupakan perkembangan ketiga dari *prosesing* suara atau rekaman, setelah studio rekam dan *synthesizer* Komputer juga dapat digunakan untuk mengontrol perlengkapan MIDI *synthesizer* secara langsung. Menurut Thompson (2005, 8-11), tahun 70-an dan 80-an dikembangkan komputer yang memungkinkan komposer mendengarkan langsung musik yang diprogram, bahkan sejak saat itu komputer dikembangkan lagi menjadi lebih lengkap. Komputer dapat digunakan sebagai *synthesizer* musik (terutama memproduksi suara) membantu komposer menulis *score music* (notasi musik), menyimpan sinyal-sinyal suara (audio), mengontrol prosedur yang diolah dalam *synthesizer*, lain-lain.

Pada kenyatannya, perbedaan antara teknologi *synthesizer* dan komputer tidak jelas benar. Untuk meningkatkan keragaman suara yang memungkinkan komposer dapat mengontrolnya, studio musik elektronik dewasa ini telah mengintegrasikan jenis peralatan yang beragam yang mencakup *recorder*, *synthesizer*, komputer, dan peralatan untuk pencampuran (*mix*) dan

penyaringan suara (*filtering*). Semua peralatan tersebut memungkinkan komposer mengeksploitasi atau mengolah seluruh spektrum suara yang tidak dapat dilakukan sebelumnya. Namun demikian, kualitas musik yang dihasilkannya tetap bergantung pada imajinasi dan pengorganisasian kekuatan pikiran komposer.

Pengelompokkan instrumen musik yang banyak dipakai dan dijadikan acuan oleh banyak kalangan musik adalah klasifikasi yang berdasarkan cara produksi suaranya. Penelitian tentang klasifikasi instrumen musik ini telah dilakukan oleh banyak ahli. Namun ada 3 (tiga) tokoh yang terkenal sebagai tokoh yang membawa misi pengembangan ilmu organologi di dunia sebagai dasar penelitian maupun landasan konsep pemikiran para ahli-ahli selanjutnya, antara lain :

1. *Curt Sachs*, yaitu seorang profesor musikologi dari Berlin yang hijrah ke Amerika Serikat. Ia banyak menulis buku sebagai hasil dari suatu penelitian seperti *Geist un Werden Musik Instrumente* (1929). *The History of Music Instrumens* (1940). *The Rise of Music in Ancient World* (1943) dan sebagainya.
2. *von Hornbostel*, yaitu seorang sarjana musik asal Amerika Serikat. Dimana bersama-sama dengan *Curt Sachs* mencoba menyusun klasifikasi instrumen musik dunia. Dan hasil penelitian mereka berdua masih dipergunakan banyak orang sampai saat sekarang sebagai acuan sebuah penelitian baru dalam motif yang sama.
3. *Victor Mahillon*, yaitu seorang konservator dan kolektor terkenal pada musium di Brussel Belgia. Ia merupakan tokoh pertama yang meletakkan dasar-dasar pengklasifikasian instrumen musik dunia. Kemudian hasil penemuan *Victor Mahillon* tersebut disempurnakan lagi oleh *Sachs* dan *Hornbostel* sehingga pengklasifikasian instrumen musik dunia yang terdapat pada museum itu di kenal dengan nama "Klasifikasi instrumen musik dunia oleh *Sachs-Mahillon- Hornbostel*."

Klasifikasi musik dunia *Sachs-Mahillon-Hornbostel* didasarkan pada cara produksi suaranya, yang dibedakan menjadi :

1. *Chordophone*, adalah kelompok instrumen musik yang mana senar atau dawai yang ditegangkan sebagai sumber suaranya. Beberapa contoh instrumen musik yang termasuk kelompok ini, antara lain: biola (*violin*), gitar akustik, cello, dan banjo.
2. *Aerophone*, adalah kelompok instrumen musik yang mana udara atau satuan udara yang berada di dalam instrumen musik itu sendiri sebagai sumber suaranya. Beberapa contoh instrumen musik yang termasuk kelompok ini, antara lain: *saxophone, clarinet, tuba, eufonium*, harmonika, *cornet, trombone*, dan *brass horn*.

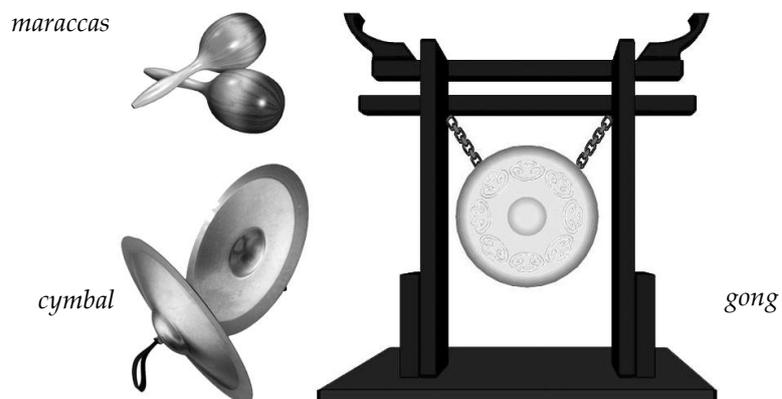


Gambar 12
Beberapa instrumen musik yang termasuk kelompok chordophone.



Gambar 13
Beberapa instrumen musik yang termasuk kelompok aerophone.

3. *Idiophone*, adalah kelompok instrumen musik yang mana badan instrumen musik itu sendiri yang berfungsi sebagai sumber suaranya. Beberapa contoh instrumen musik yang termasuk kelompok ini, antara lain: *cymbal*, *gong*, dan *maraccas*.



Gambar 14
Beberapa instrumen musik yang termasuk kelompok idiophone.



Gambar 15

Beberapa instrumen musik yang termasuk kelompok membranophone.

4. *Membranophone*, adalah kelompok instrumen musik yang mana kulit atau selaput tipis yang diregang sebagai sumber suaranya. Beberapa contoh instrumen musik yang termasuk kelompok ini, antara lain: *conga*, *ketipung*, *bongo*, *bass drum*, dan *snar drum*.
5. *Electrophone*, adalah kelompok instrumen musik yang mana adanya aliran listrik yang menyebabkan instrumen musik tersebut menghasilkan suara. Beberapa contoh instrumen musik yang termasuk kelompok ini, antara lain: organ listrik, gitar listrik.



Gambar 16

Beberapa instrumen musik yang termasuk kelompok electrophone.

Instrumen musik dapat dikelompokkan berdasarkan cara memainkan dan fungsinya dalam penyajian musik. Berdasarkan cara memainkannya, instrumen musik dapat dibedakan :

1. Instrumen musik tiup menghasilkan suara ketika suatu kolom udara didalamnya digetarkan. Tinggi rendah nada ditentukan oleh frekuensi gelombang yang dihasilkan terkait dengan panjang kolom udara dan bentuk instrumen, sedangkan timbre dipengaruhi oleh bahan dasar, konstruksi instrumen dan cara menghasilkannya. Contoh instrumen musik ini adalah trumpet dan *flute*.
2. Instrumen musik pukul menghasilkan suara sewaktu dipukul atau ditabuh. Instrumen musik pukul dibagi menjadi dua yakni bernada dan tidak bernada. Bentuk dan bahan bagian-bagian instrumen serta bentuk rongga getar, jika ada, akan menentukan suara yang dihasilkan instrumen. Contohnya adalah kolintang (bernada), drum (tak bernada), dan bongo (tak bernada).
3. Instrumen musik petik menghasilkan suara ketika senar digetarkan melalui dipetik. Tinggi rendah nada dihasilkan dari panjang pendeknya dawai. Contohnya adalah gitar.
4. Instrumen musik gesek menghasilkan suara ketika dawai digesek. Seperti instrumen musik petik, tinggi rendah nada tergantung panjang dan pendek dawai. Contohnya adalah biola dan cello.

Sedangkan berdasarkan fungsinya dalam penyajian musik, instrumen musik dapat dibedakan menjadi :

1. Instrumen musik melodis, adalah instrumen musik yang berfungsi menghasilkan nada-nada secara melodi (horizontal) dalam sebuah lagu yang sedang dimainkan. Instrumen musik tersebut, antara lain: biola, pianika, rekorder, *saxophone*, piano dan lain-lain.
2. Instrumen musik ritmis, adalah instrumen musik yang berfungsi sebagai pengatur tempo lagu dan membuat suasana lagu atau musik menjadi hidup. Instrumen musik tersebut, antara lain: triangel, senar drum, konga, ketipung, tabla, timpani dan lain-lain.

3. Instrumen musik harmonis, adalah instrumen musik yang berfungsi menghasilkan nada-nada secara harmoni (vertikal) dan sebagai pengiring atau penyelaras lagu dengan menggunakan akord tertentu atau instrumen musik yang menghasilkan akord. Instrumen musik tersebut, antara lain: gitar, organ, piano, *keyboard* dan lain-lain.

B. Sejarah Instrumen 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 ke mana-mana.

Instrumen keyboard sudah ada sejak zaman kuno. Tidak jelas awalnya yang tepat. Dalam tangga nada barat disebut diatonis, dan 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, hingga 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. 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 *keyboard* saja.

1. Perkembangan *Synthesizer*

Munculnya transistor silikon dengan harga yang murah dan kualitas tinggi memudahkan upaya para insinyur untuk mengembangkan instrumen musik penghasil suara. Alat yang ringkas dan dapat menghasilkan suara konvensional seperti suara akustik sebagaimana yang dihasilkan dawai, gendang, atau alat tiup, maupun suara yang tidak lazim seperti suara atonal semacam derit antar logam.

Pada tahun 1962 seorang insinyur Italia *Paolo Ketoff* menemukan instrumen yang disebut *synket*. Alat ini menghasilkan musik eksperimental yang bagi pendengar awam tidak musikal. Dua tahun kemudian di Amerika muncul alat musik yang diciptakan *Donald Buchla* dan satunya oleh *Robert Moog*. Alat *Donald Buchla* tidak menggunakan *keyboard* sebagai perangkat memainkannya melainkan dengan permukaan yang sensitif terhadap sentuhan. *Robert Moog* membuat alat yang menggunakan *keyboard* sebagai perangkat pengolahnya. Di sisinya pun dipasang alat pengontrol yang konvensional seperti tombol putar untuk mengeraskan suara, maupun untuk mengatur tinggi rendahnya nada yang dihasilkan.

Ciptaan *Moog* ini lebih memudahkan penggunaannya untuk mengalunkan musik tradisional dalam tatanan suara baru. Karya-karya *Johan Sebastian Bach* bisa dimainkan dengan *Mini Moog*. Alat ini belum bisa memainkan nada harmonik, hanya satu-satu nada bisa dimainkan, hingga instrumen ini populer sebagai pembawa melodi pada musik pop. Musik rock termasuk yang pertama mengadopsi alat ini dalam genre *progressive rock* pada band seperti: *Yes, Genesis, Emerson Lake and Palmer*.

2. Perkembangan Musik Digital

Tahun 1980 ditemukan *synthesizer* yang dapat mengeluarkan suara harmonik. Peralatan pertama yang terkenal adalah Yamaha DX-7 yang keluar 1983. Peralatan ini menggunakan pengembangan *synthesizer* dari zaman *Robert Moog* dengan *Frequency Modulation Synthesis* yang dirancang oleh *John Chowning* dari *Stanford University* di Palo Alto, California. FM

menghasilkan variasi *timbre* dengan cara mengubah frekuensi suatu gelombang dengan amplitudo gelombang lain yang proposional. Yamaha DX-7 memiliki *keyboard* lima oktaf. Lebih dari 100.000 perangkat ini dijual Yamaha.

Kemudian pada tahun berikutnya Casio mengeluarkan CZ-101 yang menggunakan baterai untuk tenaganya. Memiliki empat suara dan mengikuti kemampuan *synthesizer analog*. Harga jual CZ-101 ini hanya seperempat dari harga Yamaha DX-7 hingga popularitas *keyboard* elektronik menjadi sangat meningkat.

Suara-suara bisa direkam. Hasil rekaman ini berupa gelombang nada yang diterjemahkan sebagai data digital. Data digital ini bisa di olah dan dibunyikan ulang dengan kontrol musikal. Ini yang disebut *sampling instrument*. Sampling ini telah menjadi bagian yang umum dalam instrumen *keyboard* elektronik.

Sampling pertama dikeluarkan pada tahun 1970 oleh *Fairlight Computer Musical Instrument (CMI)* di Sydney, Australia. *Fairlight CMI* adalah perangkat komputer umum dengan tambahan perangkat yang dapat merekam dan mengubahnya jadi data digital (*digitize*), kemudian menyimpan dan memainkan ulang pada instrumen *keyboard*.

Kemampuan menyimpan dan memainkan ulang ini dikembangkan oleh *Raymond Kurzweil* pada tahun 1984 melalui perangkat yang disebut *Kurzweil 250*. Pada *keyboard*-nya itu terdapat kode-kode digital dari suara grand piano, alat musik gesek (*string*), dan banyak lagi *timbre* alat musik orkestra. Alat ini selain ditujukan untuk penggunaan pertunjukan juga ditujukan untuk membuat komposisi. *Keyboard* yang berkembang dengan kemampuan *synthesizer* polifoni dan *sampling* disebut *workstation* musikal.

Pada tahun 1983 beberapa manufaktur instrumen musik bersepakat untuk tata cara menggabungkan berbagai peralatan musik agar bisa bekerja dalam suatu perangkat komputer. Hasilnya adalah *Musical Instrument Digital Interface* atau MIDI. MIDI menjadi cara untuk memerintahkan nada apa yang dimainkan dalam *timbre* apa, nuansa apa, dan seterusnya. Dengan perangkat komputer dan program yang sesuai maka dapat dilakukan seperti apa yang

bisa dikerjakan pada *work station* musikal yang canggih. Sekarang ini dunia pertunjukan musik selalu menyertakan instrumen ringkas *keyboard* elektronik seperti ini.

Dan di era digital ini, di tempat-tempat pertunjukan sekarang ini, sangat tidak aneh melihat seorang pemain *keyboard* solo yang memainkan musik lengkap seperti sebuah band sedang bermain. Ada suara melodi gitar, pengiring piano, suara gitar bas dan derap drum. Inilah *keyboard* yang dinamakan multifungsi.

Alat musik *keyboard* yang didukung kelengkapan teknologi suara digital memang semakin dicari orang. Apalagi, instrumen dengan sederetan tuts itu kini bisa ditugaskan berlipat ganda. *keyboard* dapat mewakili berbagai suara alat musik yang lain. Bakat bermusik bisa lebih ditunjang oleh perangkat yang multifungsi, yakni *keyboard*. Maka jangan heran bila yang berbelanja instrumen musik serbaguna tidak hanya dilakukan oleh para pekerja musik. Ini disebabkan karena hampir setiap orang ingin menghasilkan musik yang indah.

BAB III

PENGETAHUAN DASAR

NOTASI MUSIK

Ada beberapa permasalahan ditemui dalam proses mengajar menyanyi di TK. Seorang guru mengalami kendala mengajarkan lagu yang belum dikenalnya, karena keterbatasannya membaca partitur lagu yang akan diajarkan tersebut. Seorang guru mencipta lagu dengan tema mencuci tangan sebelum makan. Beberapa hari kemudian, lagu tersebut diajarkan kepada peserta didiknya. Namun permasalahan muncul ketika sang guru lupa dengan melodi yang akan diajarkannya itu, karena lagu yang diciptakan tersebut tidak didokumentasikan dengan baik. Kedua permasalahan timbul karena sang guru tidak menguasai notasi musik, baik membaca maupun menuliskannya. Untuk mengatasinya, seorang guru TK haruslah memiliki kemampuan membaca dan menulis notasi musik.

Notasi musik merupakan aspek terpenting yang perlu diketahui dalam belajar musik. Selain sebagai media untuk mempelajari suatu karya musik, notasi dapat digunakan untuk mendokumentasikan karya musik. Beberapa bangsa di dunia telah menciptakan bentuk-bentuk notasi yang digunakan untuk mendokumentasikan karya musik. Di Indonesia, dikenal tangga nada *pelog* dan *slendro* di Jawa, kemudian sistem notasi (*genta*) da, mi, na, ti, la, pada gamelan Sunda dan lain-lain. Sistem notasi tersebut digunakan terbatas hanya untuk musik daerah tertentu. Bangsa Barat menciptakan sistem notasi yang kemudian dipakai hampir di seluruh penjuru dunia, karena lebih bersifat universal. Sistem notasi tersebut dikenal sebagai notasi angka dan notasi balok.

Notasi musik adalah penulisan lambang musik dimana ada yang bernada dan ada yang tidak bernada. Nada-nada yang dilambangkan dalam berbagai bentuk not dapat menentukan tinggi-rendah dan panjang-pendeknya nada tersebut, apabila terletak pada balok not (*paranada*) dengan tanda kunci

dan tanda birama tertentu. Dalam penyajian notasi musik, sering digunakan dua bentuk not, yaitu (1) not angka dan (2) not balok.

A. Notasi Angka (Not Relatif)

Notasi angka (not relatif) ialah tanda yang dinyanyikan dengan angka untuk menyatakan tinggi rendahnya suara. Perhatikan notasi lagu *Dua Mata Saya* ciptaan Pak Kasur di bawah. Pada lagu tersebut terlihat bahwa tidak semua angka dapat dipakai untuk menyusun lagu. Angka-angka yang dipergunakan diantaranya 1, 2, 3, 4, 5, 6, dan 0. Selain ketujuh angka tersebut, lagu *Dua Mata Saya* juga menggunakan angka yang bertitik pada bagian atasnya. Dalam lagu tersebut, hanya angka 7 (tujuh) yang tidak dipakai untuk menyusun lagu. Sehingga, susunan nada secara utuh dalam suatu sistem tangga nada yang menggunakan not angka dapat dibuat sebagai berikut: 1 - 2 - 3 - 4 - 5 - 6 - 7. Susunan notasi angka tersebut dibaca (solmisasi) :

1	2	3	4	5	6	7
do	re	mi	fa	sol	la	si

DUA MATA SAYA

Do = C, 4/4

Cipt. Pak Kasur

5		3	3	3	4		5	.	0	5		i	5	4	3		2	.	0	
Du	-	a	ma	-	ta	sa	-	ya		Hi	-	dung	sa	-	ya	sa	-	tu		
Du	-	a	ku	-	ping	sa	-	ya		Yang		ki	-	ri	dan	ka	-	nan		
4		2	2	2	3		4	.	0	6		5	1	3	2		1	.	0	
Du	-	a	ka	-	ki	sa	-	ya		Pa	-	kai	spa	-	tu	ba	-	ru		
Sa	-	a	mu	-	lut	sa	-	ya		Ti	-	dak	bren	-	ti	ma	-	kan		

Dalam praktek musik, susunan nada di atas sering di tambah satu angka lagi dengan not pertama yang diberi titik diatasnya, sehingga susunan nada-nada tersebut menjadi :

1 2 3 4 5 6 7 $\dot{1}$
do re mi fa sol la si do

Susunan nada-nada di atas disebut *satu oktaf*.

Dalam menuliskan lagu-lagu, not-not yang lebih rendah dari 1 (do), yang dalam sistem tangga nadanya diletakkan di sebelah kiri dari susunan nada-nada dalam satu oktaf, ditulis dengan menggunakan angka yang bertitik di bawah, sedangkan not-not yang lebih tinggi dari 7 (si), yang dalam sistem tangga nadanya diletakkan di sebelah kanan dari susunan nada-nada dalam satu oktaf, ditulis dengan menggunakan angka yang bertitik di atas.

dst $\underset{\cdot}{6}$ - $\underset{\cdot}{7}$ - 1 - 2 - 3 - 4 - 5 - 6 - 7 - $\overset{\cdot}{1}$ - $\overset{\cdot}{2}$ dst
la si do re mi fa sol la si do re

Notasi angka memiliki bentuk dan nilai tertentu dalam sebuah birama. Bentuk dan nilai not tersebut dapat dilihat berdasarkan contoh berikut.

Tabel 1
Bentuk dan nilai not angka dalam birama perempatan.

No	Bentuk Not dalam Birama	Nilai Masing-masing Not
1	1 . . .	4 ketuk
2	1 . 3 .	$2 + 2 = 4$ ketuk
3	1 5 3 1	$1 + 1 + 1 + 1 = 4$ ketuk
4	$\overline{1\ 1}$ $\overline{3\ 3}$ $\overline{2\ 3}$ $\overline{2\ 1}$	$\frac{1}{2} + \frac{1}{2} = 4$ ketuk

Menurut tabel 1 di atas, 1 (do) bernilai 4 ketukan dimana ketukan pertama tepat pada saat 1 (do) dibunyikan, sedangkan ketukan kedua sampai keempat tepat pada titik-titik yang terdapat di belakang 1 (do) pada birama tersebut. Contoh 2 juga memberikan penjelasan bahwa tanda titik di belakang 1 (do) dan 3 (mi) bernilai 1 ketukan, sehingga secara keseluruhan birama tersebut bernilai 4 ketukan. Contoh 3 memperlihatkan sifat not angka yang berdiri sendiri, yang mana di atas atau disampingnya tidak terdapat

tanda-tanda lain, sehingga masing-masing not dalam birama ini bernilai 1 ketukan. Contoh 4 memperlihatkan sifat not angka dengan satu garis di atasnya. Garis ini menunjukkan bahwa not itu bernilai $\frac{1}{2}$ (setengah) ketukan. Demikian pula selanjutnya, tanda dua garis yang terdapat di atas not menunjukkan bahwa not itu bernilai $\frac{1}{4}$ ketukan.

Nol pada not angka digunakan untuk menyatakan tanda diam (tanda berhenti). Apabila tanda nol dijumpai pada bagian lagu, artinya tidak mengeluarkan suara sebanyak nilai tanda diam tersebut. Nilai tanda diam sama halnya dengan nilai not angka itu sendiri.

Contoh :

$$\begin{array}{l} | 4 \quad 2 \quad 1 \quad 0 \quad | = \text{tanda diam 1 ketuk} \\ | 5 \quad 3 \quad 0 \quad 0 \quad | = \text{tanda diam 2 ketuk} \\ | 1 \quad 0 \quad 0 \quad 0 \quad | = \text{tanda diam 3 ketuk} \\ | 2 \quad . \quad \overline{0 \ 1} \quad \overline{1 \ 2} \quad | = \text{tanda diam } \frac{1}{2} \text{ ketuk} \end{array}$$

1. Not Angka yang Berdiri Sendiri

Not angka yang berdiri sendiri ialah not angka yang di atas atau disampingnya tidak terdapat tanda-tanda lain. Sebagai contoh, perhatikan penggalan lagu berikut :

$$\begin{array}{cccccccccccccccc} 5 & | & 3 & 3 & 3 & 4 & | & 5 & . & 0 & 5 & | & \dot{1} & 5 & 4 & 3 & | & 2 & . & 0 \\ \text{Du} & - & \text{a} & \text{ma} & - & \text{ta} & \text{sa} & - & \text{ya} & & \text{Hi} & - & \text{dung} & \text{sa} & - & \text{ya} & \text{sa} & - & \text{tu} \end{array}$$

Not-not yang terdapat pada birama 2 (dua) dan 4 (empat) menggunakan not angka yang berdiri sendiri. Bentuk not seperti di atas dengan nilai masing-masing *satu ketukan*.

2. Not Angka dengan Satu Garis Di atasnya

Not angka dengan satu garis di atasnya, menunjukkan bahwa not tersebut bernilai $\frac{1}{2}$ (setengah) ketukan.

Contoh :

$$\begin{array}{cccc} \overline{\quad} & \overline{\quad} & \overline{\quad} & \overline{\quad} \\ 5 & 3 & 3 & 1 \\ \text{ma} & \text{ma} & \text{ma} & \text{ma} \end{array}$$

Jika not yang bernilai sama berdekatan letaknya, maka setiap dua not dapat disambungkan.

Contoh :

$$\begin{array}{cccc} \overline{\quad} & \overline{\quad} & & \overline{\quad} \\ 5 & 3 & 3 & 1 \\ \text{ma} & \text{ma} & \text{ma} & \text{ma} \end{array} \quad \text{atau} \quad \begin{array}{cccc} \overline{\quad} & \overline{\quad} & \overline{\quad} & \overline{\quad} \\ 5 & 3 & 3 & 1 \\ \text{ma} & \text{ma} & \text{ma} & \text{ma} \end{array}$$

Perhatikan penggalan lagu berikut :

$$\begin{array}{cccc|c} \overline{\quad} & \overline{\quad} & \overline{\quad} & \overline{\quad} & \overline{\quad} \\ 0 & 5 & 1 & 3 & 5 \\ \text{Sa-tu} & \text{sa} & - & \text{tu} & . \end{array} \quad \begin{array}{cccc|c} \overline{\quad} & \overline{\quad} & \overline{\quad} & \overline{\quad} & \overline{\quad} \\ 3 & 6 & 5 & 4 & 3 \\ \text{A - ku} & \text{sa-yang} & \text{l} & - & \text{bu} \end{array} \quad \begin{array}{c} \overline{\quad} \\ 2 \\ \end{array} .$$

Beberapa not dalam penggalan lagu *Sayang Ibu* di atas menggunakan not angka dengan satu garis di atasnya. Dapatkah kamu menunjukkan not-not tersebut?

3. Not Angka dengan Dua Garis Diatasnya

Not angka dengan dua garis di atasnya, menunjukkan not itu bernilai $\frac{1}{4}$ (seperempat) ketukan.

Contoh :

$$\begin{array}{cccc} \overline{\quad} & \overline{\quad} & \overline{\quad} & \overline{\quad} \\ 1 & 3 & 5 & 1 \\ \text{la} & \text{la} & \text{la} & \text{la} \end{array}$$

Not-not $\frac{1}{4}$ (seperempat) ketukan yang letaknya berdekatan maka penulisannya dapat disambungkan,

Contoh :

$$\begin{array}{cccc} \overline{\quad} & \overline{\quad} & \overline{\quad} & \overline{\quad} \\ 1 & 3 & 5 & 1 \\ \text{la} & \text{la} & \text{la} & \text{la} \end{array} \quad \text{atau} \quad \begin{array}{cccc} \overline{\quad} & \overline{\quad} & \overline{\quad} & \overline{\quad} \\ 1 & 3 & 5 & 1 \\ \text{la} & \text{la} & \text{la} & \text{la} \end{array}$$

4. Not Angka Bertitik

Pada beberapa lagu sering ditemukan not yang terdapat titik di samping kanan not angka tersebut. Setiap titik disamping kanan not angka tersebut dihitung 1 (satu) ketukan.

Perhatikan contoh-contoh berikut :

$$\begin{array}{l}
 \left| 3 \quad . \quad 3 \quad 2 \quad \right| = \text{titik bernilai 1 ketukan} \\
 \left| 5 \quad . \quad . \quad 1 \quad \right| = \text{titik bernilai 2 ketukan} \\
 \left| 1 \quad . \quad . \quad . \quad \right| = \text{titik bernilai 3 ketukan} \\
 \left| 3 \quad \overline{. 2} \quad 1 \quad 3 \quad \right| = \text{titik bernilai } 1/2 \text{ ketukan} \\
 \left| \overline{3 . 3} \quad \overline{3 . 3} \quad \overline{2 . 3} \quad 1 \quad \right| = \text{titik bernilai } 1/4 \text{ ketukan}
 \end{array}$$

Penggunaan not angka bertitik dapat diperhatikan dari lagu Naik Perahu ciptaan Daeng Sutigna. Pada notasi lagu tersebut ditemukan pemakaian not bertitik yang bernilai 1 ketukan pada birama 2, 6, 10, 11, 13, 14 dan 15. Sedangkan pemakaian not bertitik yang bernilai 2 ketukan ditemukan pada birama 4, 8, 12 dan 16.

NAK PERAHU

Do = C

3/4 Moderato

Cipt. Daeng Sutigna

5	5	5	3	.	2	1	1	2	3	.	.		
Ma	-	ri	ki	-	ta	-	'dik	ke	mu	-	a	-	ra
6	<i>i</i>	6	5	.	5	5	4	3	2	.	.		
Ra	-	mai	ra	-	mai	-	ber	su	-	ka	ri	-	a
6	<i>i</i>	6	5	.	2	3	.	4	5	.	.		
Na	-	ik	pe	-	ra	-	hu	hu,	hu,	hu,			
<i>i</i>	.	<i>i</i>	5	.	4	3	.	2	1	.	.		
La	-	ju	la	-	ju,	ju,	ju,	ju,	ju,				

5. Tanda Diam dalam Notasi Angka

Tanda diam dalam notasi angka diberi simbol dengan angka nol (0). Apabila tanda 0 (nol) dijumpai pada bagian lagu, artinya tidak mengeluarkan suara sebanyak nilai tanda berhenti tersebut. Angka nol (0) mempunyai nilai tersendiri, seperti contoh-contoh berikut :

- 0 = tanda diam 1 ketuk
- 0 0 = tanda diam 2 ketuk
- 0 0 0 = tanda diam 3 ketuk
- 0 0 0 0 = tanda diam 4 ketuk
- $\overline{0}$ = tanda diam 1/2 ketuk
- $\overline{\overline{0}}$ = tanda diam 1/4 ketuk
- $\overline{\overline{\overline{0}}}$ = tanda diam 1 1/4 ketuk

Tanda diam dalam notasi angka dapat diperhatikan dari lagu Peramah dan Sopan ciptaan Daljono berikut. Pada notasi lagu tersebut ditemukan pemakaian tanda diam yang bernilai 1/2 ketukan pada birama 1, 5, 9, dan 13.

PERAMAH DAN SOPAN

Do = D

2/4 Moderato

Cipt. Daljono

0 5 6 7	1̇ 5	6 5 4 3	5 2	
Bu-kan yang	cong - kak	bu - kan yang	som - bong,	
0 2 3 4	5 5	6 1̇ 7 6	5 .	
Yang di sa -	yang - i	handai dan to -	lan	
0 5 6 7	1̇ 5	3 3 4 5	6 .	
Ha - nya a -	nak yang	tak pernah bo -	hong	
0 1̇ 7 6	5 1̇ 3	5 4 3 2	1 .	
Ra - jin be -	ker - ja pe	ra - mah dan so -	pan	

B. Notasi Balok (Not Mutlak)

Notasi balok adalah cara penulisan lagu atau musik yang menggunakan lambang atau gambar-gambar not yang dituliskan pada balok not. Pendapat lain mengemukakan bahwa notasi balok adalah simbol atau tanda yang diletakkan pada spasi atau garis dalam sebuah paranada yang menghasilkan rangkaian nada musik.

Penulisan, penamaan dan nilai dari notasi balok mengikuti kaidah tertentu. Sebuah not penuh yang berbentuk lonjong, dapat diubah menjadi beberapa macam not. Not penuh ini dalam birama perempatan bernilai 4 (empat) ketuk.



Penambahan sebuah tangkai pada not penuh maka akan menjadi not setengah. Not setengah dalam birama perempatan bernilai 2 (dua) ketuk.



Penulisan tangkai pada not pun mengikuti aturan tertentu. Not yang terletak pada baris ke-1 dan ke-2, atau pada spasi ke-1 dan ke-2, maka tangkai not dibuat arah ke atas. Not yang terletak pada baris ke-4 dan ke-5 atau pada spasi ke-3 dan ke-4, maka tangkai not dibuat arah ke bawah. Sedangkan not yang terletak pada baris ke-3, tangkai not dapat dibuat arah ke atas atau arah ke bawah.



Penambahan isian not penuh dan sebuah tangkai, akan mengubah not penuh menjadi not seperempat. Not seperempat dalam birama perempatan bernilai 1 (satu) ketuk.



Penulisan tangkai pada not seperempat juga mengikuti aturan tertentu. Not yang terletak pada baris ke-1 dan ke-2, atau pada spasi ke-1 dan ke-2, maka tangkai not dibuat arah ke atas. Not yang terletak pada baris ke-4 dan ke-5 atau pada spasi ke-3 dan ke-4, maka tangkai not dibuat arah ke bawah. Sedangkan not yang terletak pada baris ke-3, tangkai not dapat dibuat arah ke atas atau arah ke bawah.



Penambahan sebuah bendera pada not seperempat, akan mengubah not tersebut menjadi not seperdelapan. Not seperdelapan dalam birama perempatan bernilai 1/2 (setengah) ketuk.

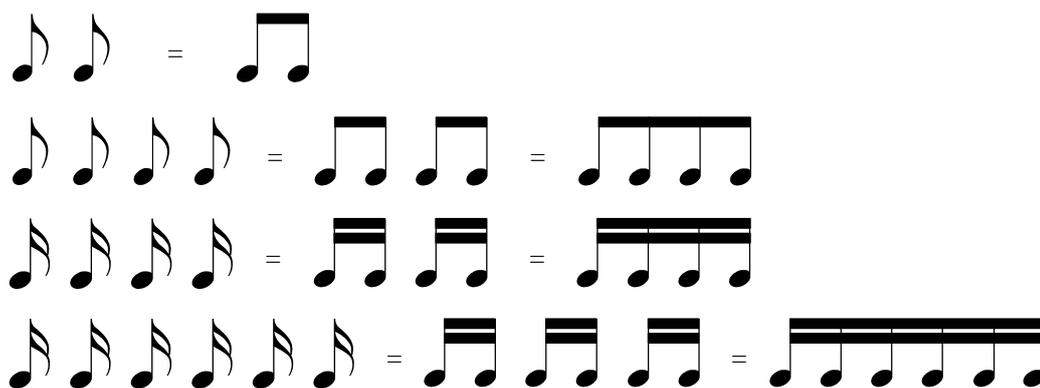


Penulisan tangkai dan bendera pada not seperdelapan juga mengikuti aturan tertentu. Not yang terletak pada baris ke-1 dan ke-2, atau pada spasi ke-1 dan ke-2, maka tangkai not dibuat arah ke atas dan bendera menghadap ke kanan. Not yang terletak pada baris ke-4 dan ke-5 atau pada spasi ke-3 dan ke-4, maka tangkai not dibuat arah ke bawah dan bendera menghadap ke kanan. Sedangkan not yang terletak pada baris ke-3, tangkai not dapat dibuat arah ke atas atau arah ke bawah dan bendera menghadap ke kanan.



Demikian seterusnya sampai terbentuk not sepertiga puluh dua dengan penambahan jumlah bendera menjadi 3 (tiga) bendera. Not ini dalam birama perempatan bernilai $1/8$ (seperdelapan) ketuk.

Menurut Harnum (2001: 114), dua atau lebih not yang memakai bendera (not seperdelapan dan seterusnya) dapat dihubungkan penulisannya dalam balok not dengan penghubung bendera not (*flag connected*) yang disebut *beam*. Perhatikan beberapa contoh berikut.



Notasi balok memiliki bentuk, nilai dan nama sendiri-sendiri, seperti pada tabel 2 lambang dan nama not tetap, sedangkan nilainya tergantung pada tanda birama (*time signature*) yang digunakan.

Tabel 2

Bentuk (simbol), nama dan nilai not balok dalam birama perempatan.

Bentuk	Nama Not	Nilai Not
	Not penuh (<i>whole notes</i>)	4 ketuk
	Not setengah (<i>half notes</i>)	2 ketuk
	Not seperempat (<i>quarter notes</i>)	1 ketuk
	Not seperdelapan (<i>eighth notes</i>)	$\frac{1}{2}$ ketuk
	Not seperenam belas (<i>sixteenth notes</i>)	$\frac{1}{4}$ ketuk
	Not sepertiga puluh dua (<i>thirty-second notes</i>)	$\frac{1}{8}$ ketuk

Not balok (*not mutlak*), ialah tanda yang dapat menyatakan tinggi rendahnya nada secara mutlak karena frekuensinya sudah tertentu (tetap). Pada notasi balok juga dikenal bentuk not bertitik. Fungsi titik pada not balok menyatakan nilai not yang ditambah setengah dari nilai awalnya (Pilhofer dan Day, 2007: 25-26). Perhatikan contoh-contoh berikut.

$$\begin{array}{l}
 \begin{array}{ccc}
 \begin{array}{c} | \\ \circ \\ | \end{array} & = 2 \text{ ketuk} & \Rightarrow & \begin{array}{c} | \\ \circ \cdot \\ | \end{array} & = 3 \text{ ketuk} \\
 \begin{array}{c} | \\ \bullet \\ | \end{array} & = 1 \text{ ketuk} & \Rightarrow & \begin{array}{c} | \\ \bullet \cdot \\ | \end{array} & = 1 \frac{1}{2} \text{ ketuk} \\
 \begin{array}{c} | \\ \text{♪} \\ | \end{array} & = \frac{1}{2} \text{ ketuk} & \Rightarrow & \begin{array}{c} | \\ \text{♪} \cdot \\ | \end{array} & = \frac{3}{4} \text{ ketuk}
 \end{array}
 \end{array}$$

Nilai ketukan pada masing-masing contoh not bertitik di atas berlaku untuk not-not tersebut dalam birama perempatan.

BERWUDHU

C = Do

A.T. Mahmud

2/4 Sedang

Se - be - lum sha - lat wa - jib ber - wu - dhu

Gu - na - kan lah a - ir yang ber - sih

Cu - ci mu - ka ta - ngan sam - pai si - ku

Sa - pu ke - pa - la cu - ci ke - du - a ka - ki

Perhatikan penggalan melodi lagu berikut.

Not 5 atau sol (g) pada contoh di atas bernilai $1\frac{1}{2}$ ketuk. Not $\frac{1}{4}$ bernilai 1 ketuk ditambah $\frac{1}{2}$ dari nilai not $\frac{1}{4}$ untuk nilai titik, sehingga not $\frac{1}{4}$ bertitik tersebut bernilai $1\frac{1}{2}$.

Penggunaan titik pada not balok dapat diperhatikan pada lagu Berwudhu ciptaan A.T. Mahmud di atas. Pada notasi lagu tersebut ditemukan pemakaian not balok bertitik ditemukan pada birama 1, 4, 5, 8, 10, 12, dan 16.

Tanda diam adalah tanda yang menyatakan berhenti sesaat sesuai dengan nilainya (Pilhofer dan Day, 2007: 31). Tanda diam memiliki bentuk, nama dan nilai tertentu seperti pada tabel 3.

Tabel 3

Bentuk (simbol), nama dan nilai tanda diam dalam birama perempatan.

Bentuk	Nama Tanda Diam	Nilai Tanda Diam
	Tanda diam penuh (<i>whole rests</i>)	4 ketuk
	Tanda diam setengah (<i>half rests</i>)	2 ketuk
	Tanda diam seperempat (<i>quarter rests</i>)	1 ketuk
	Tanda diam seperdelapan (<i>eighth rests</i>)	$\frac{1}{2}$ ketuk
	Tanda diam seperenam belas (<i>sixteenth rests</i>)	$\frac{1}{4}$ ketuk

Selain bentuk tersebut, juga dikenal bentuk tanda diam bertitik. Tanda titik menyatakan nilai tanda diam yang ditambah setengah dari nilai awalnya. Perhatikan contoh berikut.

$$\begin{array}{l} \text{■} = 2 \text{ ketuk} \quad \Rightarrow \quad \text{■} \cdot = 3 \text{ ketuk} \\ \text{■} \cdot = 3 \text{ ketuk} \quad \Rightarrow \quad \text{■} \cdot \cdot = 3 \frac{1}{2} \text{ ketuk} \end{array}$$

Nilai ketukan pada masing-masing contoh tanda diam bertitik di atas berlaku untuk tanda diam dalam birama perempatan. Perhatikan penggalan melodi lagu berikut.



Tanda diam pada contoh di atas bernilai $1 \frac{1}{2}$ ketuk. Tanda diam $\frac{1}{4}$ bernilai 1 ketuk ditambah $\frac{1}{2}$ dari nilai tanda diam $\frac{1}{4}$ untuk nilai titik, sehingga tanda diam $\frac{1}{4}$ bertitik tersebut bernilai $1 \frac{1}{2}$. Penggunaan tanda diam pada not balok dapat diperhatikan pada lagu Bunda Piara ciptaan A.T. Mahmud seperti berikut.

BUNDA PIARA

C = Do
2/4 Andante

A.T. Mahmud

Bi - la - ku i - ngat le - lah a - yah bun -
 da bun - da pi - a - ra pi - a - ra a - kan a - ku
 1. se - hing - ga a - ku be - sar - lah
 2. Na - ma - nya ke - sa - ya - ngan
 Wak - tu - ku ke - cil hi - dup
 ku a - mat - lah se - nang se - nang di pang - ku di - pang - ku
 di pe - luk - nya lah ser - ta di - ci - um di - ci - um di - man - ja

1.

kan na - ma - nya ke - sa - ya - ngan

2.

kan na - ma - nya ke - sa - yang -

an

Pada notasi lagu tersebut, pemakaian tanda diam setengah bernilai 2 ketuk ditemukan pada birama 16, 21, 22, dan 42, sedangkan pemakaian tanda diam seperempat bernilai 1 ketuk ditemukan pada birama 6, 10, 24, 26, 28, 32 dan 36.

1. Paranada (*Staff*)

Harnum (2001:24) mengemukakan paranada (*staff*) adalah lima buah garis sejajar horizontal sebagai tempat menuliskan bentuk not dan unsur musik lain. Nada-nada ditempatkan pada garis paranada atau diantaranya (di dalam spasi). Pilhofer dan Day (2007:41) menyebut daerah diantara dua garis paranada sebagai spasi (*spaces*). Selain nada-nada, garis paranada juga digunakan untuk menempatkan tanda-tanda musik lainnya. Paranada dapat digambarkan sebagai berikut.

Spasi 4	Garis 5
Spasi 3	Garis 4
Spasi 2	Garis 3
Spasi 1	Garis 2
	Garis 1

Not dan tanda diam dapat terletak di dalam paranada (diantara garis pertama sampai garis kelima atau spasi pertama sampai spasi keempat, dapat pula berada diluar paranada. Untuk not-not yang terletak diluar paranada, maka digunakan garis bantu atau spasi bantu (*ledger lines or space*) di bawah garis pertama atau di atas garis kelima. Garis bantu adalah garis pendek di atas atau di bawah garis paranada. Garis ini berfungsi untuk membantu garis paranada yang hanya lima garis dan empat spasi utama ketika ada nada-nada lebih tinggi atau rendah. Dengan adanya garis bantu itu, setiap nada yang lebih tinggi atau rendah dapat dituliskan pada garis dan spasi bantu. Jarak antara satu garis bantu dengan lainnya di atas atau di bawah, sama lebarnya dengan garis paranada. Perhatikan contoh berikut.



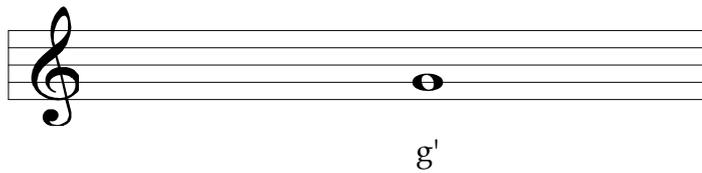
atau,



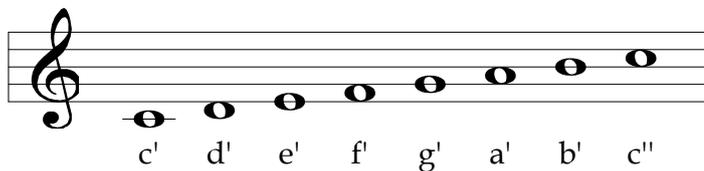
2. Tanda Kunci (*Clef*)

Tanda kunci (*clef*) adalah tanda yang menentukan letak sebuah not (Pilhofer dan Day, 2007: 79). Apabila letak sebuah not telah ditentukan, maka not yang lain yang terdapat pada balok not dapat diketahui. Tanda kunci diletakkan di awal paranada. Tanda kunci yang sering dipakai dalam teori musik ada tiga macam, yaitu : kunci G, kunci C dan kunci F.

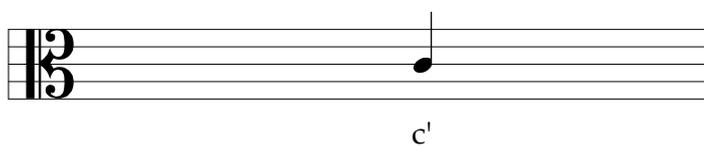
Pemakaian tanda kunci berbeda-beda. Kunci G, disebut juga kunci biola atau kunci *diskant* (nada-nada yang tinggi). Dipakai untuk nada-nada tinggi dalam vokal dan instrumen (Pilhofer dan Day, 2007:80). Kunci G menentukan dimana letak nada *g'* pada paranada. Pada kunci G, nada *g'* terletak di garis kedua.



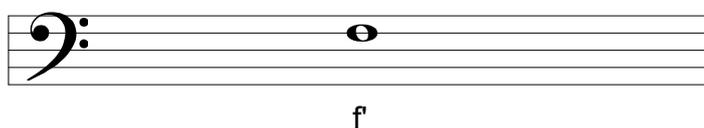
Nada-nada lain dapat diketahui dengan cara menyusunnya sesuai dengan susunan nada, dimana nada c' , d' , e' dan f terletak dibawah garis kedua, sedangkan nada-nada a' , dan b' terletak di atas garis kedua untuk satu oktaf, sehingga susunan nada-nada dalam tangga nada yang menggunakan kunci G, seperti berikut :



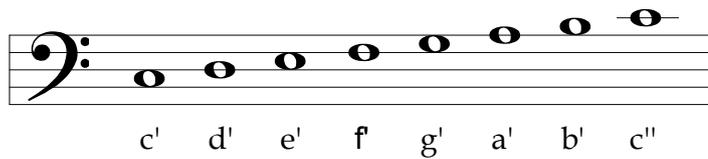
Kunci C, dalam praktek jarang dipakai. Pemakaian biasanya hanya pada instrumen tertentu yang bersuara sedang, seperti : trombon alto dan biola alto. Kunci C menentukan dimana letak nada c .



Kunci F, disebut juga kunci bas. Dipakai untuk nada-nada rendah baik dalam vokal maupun instrumen (Pilhofer dan Day, 2007: 81). Kunci F menentukan dimana letak nada f pada paranada. Pada kunci F, nada f' terletak di garis keempat.



Nada-nada lain dapat diketahui dengan cara menyusunnya sesuai dengan susunan nada, dimana nada c' , d' dan e' terletak dibawah garis keempat, sedangkan nada-nada g' , a' dan b' terletak di atas garis keempat untuk satu oktaf, sehingga susunan nada-nada dalam tangga nada yang menggunakan kunci F, seperti berikut :



Lagu Aku Mengaku ciptaan A.T. Mahmud di bawah ini merupakan salah satu contoh lagu anak yang menggunakan kunci G. Umumnya lagu anak-anak menggunakan kunci G dalam partiturnya.

AKU MENGAKU

F = Do
2/4

A.T. Mahmud



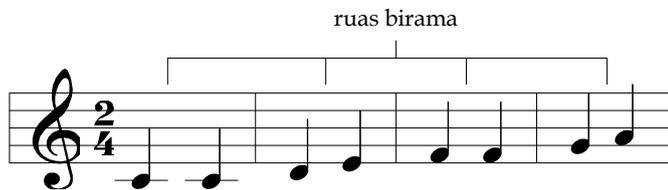
3. Garis Birama, Ruas Birama dan Garis Penutup

Garis birama (*barline*) adalah garis yang membatasi ruas birama atau satu birama dengan birama lainnya (Harnum, 2001: 28). Perhatikan contoh berikut.



Contoh di atas menunjukkan paranada dengan birama 2/4 dan terdapat 3 (tiga) garis birama.

Ruas birama adalah ruang atau daerah yang terletak di antara dua garis birama, yang digunakan untuk tempat menuliskan kelompok irama dan melodi (Harnum, 2001: 28). Perhatikan contoh berikut.



Contoh di atas menunjukkan sebuah paranada yang terbagi menjadi 4 (empat) ruas birama. Ruas birama ini digunakan sebagai tempat meletakkan notasi musik.

Garis penutup (*endline*) adalah akhir dari lagu yang dinyatakan dengan 2 garis birama yang hampir berhimpit dengan garis yang berada di belakang lebih tebal (garis birama ganda). Garis penutup juga sering disebut dengan *douبل bar lines* (Harnum, 2001:28). Perhatikan contoh berikut. Perhatikan contoh berikut.



Garis penutup juga digunakan untuk menunjukkan bahwa lagu atau aransemèn lagu yang dibuat telah selesai. Tidak ada lagi notasi musik setelah garis penutup.

4. Tanda Birama (*Time Signature*)

Tanda birama adalah lambang yang menyatakan satuan hitungan pada notasi dan jumlah hitungan dalam setiap ruas birama. Tanda ini dituliskan di awal lagu. Tanda birama terdiri dari dua bilangan yang terletak di atas dan di bawah garis ke 3 pada paranada. Tanda angka yang terletak di bagian atas menunjukkan berapa banyak ketukan (*beat*) dalam satu birama, sedangkan tanda angka yang terletak di bagian bawah menunjukkan jenis not yang dipakai dalam satu ketukan.

Kehadiran tanda birama dalam satu lagu menandakan bahwa dalam setiap ruas birama ada ketetapan jumlah pulsa yang mana setiap ketukan atau hitungan pertama pada setiap ruas mendapat tekanan lebih, dan kemudian diikuti oleh beberapa ketukan lain yang sifatnya lebih ringan dari ketukan pertama. Beberapa tanda birama : $2/4$, $3/4$, $4/4$ dan $6/8$.

Contoh:



Artinya setiap birama terdiri dari dua ketuk dan jenis not yang digunakan atau dipakai dalam satu ketukan adalah not seperempat.



Artinya setiap birama terdiri dari tiga ketuk dan jenis not yang digunakan atau dipakai dalam satu ketukan adalah not seperempat.



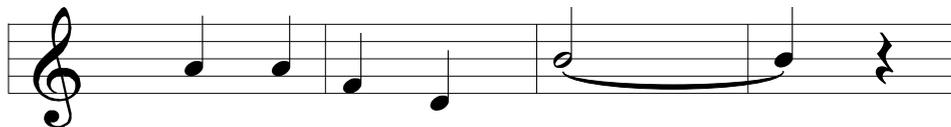
Artinya setiap birama terdiri dari empat ketuk dan jenis not yang digunakan atau dipakai dalam satu ketukan adalah not seperempat.



Artinya setiap birama terdiri dari enam ketuk dan jenis not yang digunakan atau dipakai dalam satu ketukan adalah not seperdelapan.

5. Tanda Ligatura (*Tied Notes*) dan Tanda Legato

Tanda ligatura dan tanda legato mempunyai peranan masing-masing, walaupun bentuknya sama. Tanda ligatura adalah tanda yang menghubungkan dua not atau lebih yang nadanya sama sama (Harnum, 2001:83). Tanda ligatura hanya dapat menghubungkan sebuah not dengan tetangganya sebelah kanan atau kiri yang terdekat. Tanda ligatura adalah suatu tanda yang berbentuk garis lengkung yang ditempatkan di bawah atau di atas dua not atau lebih yang tinggi nadanya. Perhatikan contoh berikut.



Pada contoh di atas, not 7 (si) pada birama ketiga dan not 7 (si) pada birama keempat dihubungkan dengan sebuah tanda ligatura.

Tanda legato adalah tanda yang menghubungkan dua not atau lebih yang nadanya berbeda (Harnum, 2001: 84). Tanda legato menunjukkan bahwa sekelompok not diungkapkan sebagai suatu kesatuan. Dalam notasi vokal, semua not yang ditulis di dalam satu tanda legato dinyanyikan dengan teks satu suku kata saja. Perhatikan partitur lagu Hanya Allah ciptaan A.T. Mahmud.

HANYA ALLAH

Bes = Do
2/4

Lagu : A.T. Mahmud
Syair : Chandrawaty Arifin

Tia - da Tu - han me - la - in - kan Al - lah

Kusembah kusujud ku - min - ta ber - kah

A - ku ber - do - a a - gar se - la - mat

Duni - a a - khi - rat

Pemakaian tanda ligatura pada notasi lagu di atas ditemukan pada birama 15 dan 16. Nada 1 (do) pada birama 15 dan 16 dibaca menjadi 3 (tiga) ketuk secara tidak terputus, yaitu nada 1 (do) pada birama 15, 2 (dua) ketuk ditambah 1 (do) pada birama 16, 1 (satu) ketuk.

6. Tanda Triol (*Triplet*)

Harnum (2001:128) mengemukakan tanda triol adalah tanda yang digunakan untuk tiga buah nada yang dibunyikan secara berurutan dalam ketukan tertentu. Partitur lagu Syukur di bawah ini menggunakan tanda triol pada birama 7. Nilai triol tersebut sama dengan not seperempat, yaitu 1 ketuk.

SYUKUR

E = La
4/4

H. Mutahar

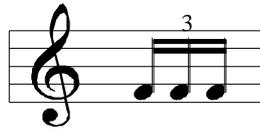
Da ri ya kin ku teguh Ha ti ikh las
ku pe nuh. A kan ka ru ni amu
Ta nah a ir pu sa ka. In done sia
mer de ka. Syu kur a ku pan jat kan. Ke
ha dirat mu Tu han.

Bentuk-bentuk triol lain dan nilainya ditunjukkan sebagai berikut :

Nilainya sama dengan not penuh 4 ketuk

Nilainya sama dengan not setengah 2 ketuk

Nilainya sama dengan not seperempat 1 ketuk



Nilainya sama dengan not seperdelapan $\frac{1}{2}$ ketuk

C. Tanda Ulang dan Tanda Kromatis

1. Tanda Ulang dan Penggunaannya

Tanda ulang adalah tanda yang dipakai untuk mengulang melodi lagu agar dinyanyikan kembali dan memperpendek penulisan sebuah lagu. Bentuk-bentuk tanda ulang antara lain:

a. Tanda ulang seluruhnya



Hampir semua lagu anak-anak yang dikenal saat ini menggunakan tanda ulang seluruhnya. Hal ini disebabkan karena pemakaian teknik pengulangan ini tergolong lebih sederhana, mudah di mengerti dan dapat dengan cepat diajarkan kepada anak, dibandingkan dengan tanda ulang lainnya. Cara membaca tanda ulang seluruhnya adalah lagu dinyanyikan dari awal sampai akhir, kemudian diulang kembali dari awal (Jamalus, 1988:37). Perhatikan partitur lagu Peramah dan Sopan ciptaan Pak Dal berikut.

PERAMAH DAN SOPAN

Do = C

Pak Dal

2/4 Andante

Bu-kan-nya cong - kak bu-kan-nya som - bong

yang di-sa - ya - ngi han-dai dan tau - lan

Ha-nya a - nak yang tak per-nah bo - hong

Ra-jin be - ker - ja pe - ra-mah dan so - pan

Ra-jin be - ker - ja pe - ra-mah dan so - pan

Lagu Peramah dan Sopan dinyanyikan dari birama 1 sampai birama 20, kemudian dilakukan pengulangan dari birama 1 sampai birama 20 kembali.

b. Lagu dinyanyikan dari A ke B kemudian A ke C (Jamalus, 1988: 38), ditulis:

A 1. B 2. C

Angka 1 maksudnya adalah *prima volta* sedangkan angka 2 adalah *seconde volta*. Salah satu lagu anak yang menggunakan tanda ulang ini adalah lagu *Satu-satu Aku Sayang Ibu* berikut.

SATU-SATU AKU SAYANG IBU

Do = C
2/4 Andante

Sa - tu sa - tu a - ku sa-yang i -

bu du - a du - a ju - ga sa-yang a -

yah ti - ga ti - ga sa - yang a-dik ka -

kak sa - tu du - a ti - ga sa - yang se-mu - a -

nya sa - nya

Lagu dinyanyikan dari birama 1 sampai birama 17, lalu kembali ke birama 2 sampai birama 16 dan dilanjutkan ke birama 18 tanpa menyanyikan birama 17.

- c. Lagu dinyanyikan dari A ke C kemudian dari B ke C (Jamalus, 1988: 37), ditulis :

A B C

NASIHAT IBU

Do = C
4/4 Andante

A.T. Mahmud

Na-si-hat i - bu pe-san i - bu

A-kan ku - i - ngat sla-ma ha - yat

Dan di-ma - na - pun a - ku be - ra - da

Na-si-hat i - bu pe-do-man - ku

Lagu contoh yang berjudul Nasihat Ibu di atas dinyanyikan dari birama 1 sampai birama 16, lalu dilakukan pengulangan dari birama 9 sampai birama 16.

- d. Lagu dinyanyikan dari A - B - C - D kemudian dari tanda Segno (B) sampai tanda Fine (C).

A Segno B C Fine D DS al Fine

Menurut Jamalus (1988:38) dan Harnum (2001:86-87) singkatan dan tanda yang digunakan dalam pengulangan di atas maksudnya ialah:

- D.C. = Da Capo = diulang dari permulaan (da capo = dari kepala)
- D.S. = Dal Segno = diulang dari tanda (segno = tanda)
- Segno = Segno = tanda tempat mengulang
- Al Fine = sampai akhir = tanda tempat berakhirnya lagu.

- e. D.C. al Fine = diulang dari permulaan sampai akhir pada Fine.

2. Tanda Kromatis dan Penggunaannya

Kata *chromatic* berasal dari istilah Yunani *Chroma*, berarti warna. Hal ini menunjuk pada fungsi asal tiga nada kromatik, yaitu memberi warna atau hiasan terhadap kunci tertentu. Nada-nada dalam tangga nada kromatik memberi kesan gerakan dan ketegangan. Penggunaan nada kromatik umumnya menimbulkan suasana perasaan yang kuat tentang kesedihan, kehilangan, dan duka cita. Nada-nada kromatik dipisahkan oleh interval yang sama, yaitu interval setengah dari nada satu ke nada urutan berikutnya.

Tanda kromatis adalah tanda untuk mengubah tinggi-rendahnya nada dengan setengah nada, dimana menurut Harnum (2001: 160-161) terdiri dari tiga macam :

- Tanda kres ialah tanda yang digunakan untuk menaikkan nada setengah nada lebih tinggi.
- Tanda mol ialah tanda yang digunakan untuk menurunkan nada setengah nada lebih rendah.
- Tanda pugar (natural) ialah tanda yang digunakan atau berfungsi untuk mengembalikan nada yang ditinggikan atau direndahkan menjadi nada semula.

Tanda kres, tanda mol dan tanda pugar dalam notasi musik ditulis dengan lambang, sebagai berikut :



tanda kres



tanda mol



tanda pugar

Ketentuan penulisan tanda kromatis adalah sebagai berikut.

- Tanda kromatik harus diberi tempat yang cukup; jarak horizontalnya kurang-lebih sama dengan jarak untuk not.
- Tanda kromatik berlaku hanya untuk nada yang dibubuhi tanda tersebut, bukan nada-nada sejenis yang berjarak satu oktaf dari nada tersebut. Misalnya, bila dalam suatu birama terdapat nada f (pada spasi pertama) dan terdapat pula nada f tinggi (pada garis ke lima). Kalau nada f rendah

diberi tanda kres tetapi f tinggi tidak, maka hanya not f rendah itu yang menjadi Fis, f tinggi tetap sebagai f, tidak ikut menjadi fis.

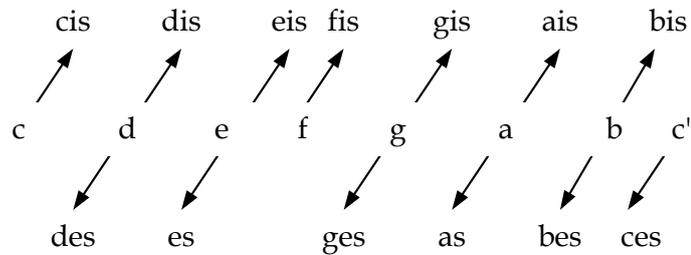
- c. Pada notasi yang memakai garis birama, satu tanda kromatis berlaku hanya dalam satu birama saja (lain dari tanda kunci, yang berlaku dalam semua birama dalam satu garis paranda). Namun jika nada yang dibubuhi tanda kromatis ditahan (dengan tanda ligatura) hingga sampai pada birama berikutnya, not yang ditulis pada birama tersebut tidak perlu diberi tanda kromatik, sebab tanda ligatura menunjukkan bahwa not kedua merupakan lanjutan dari not sebelumnya.

Nada mutlak jika dinaikkan $\frac{1}{2}$ nada, maka sebutannya di tambah dengan akhiran *is*, sedangkan apabila diturunkan $\frac{1}{2}$ nada, maka sebutannya ditambah dengan akhiran *es/s*. Pemakaian tanda kromatis pada sebuah melodi lagu menghadirkan *nada enharmonis*.

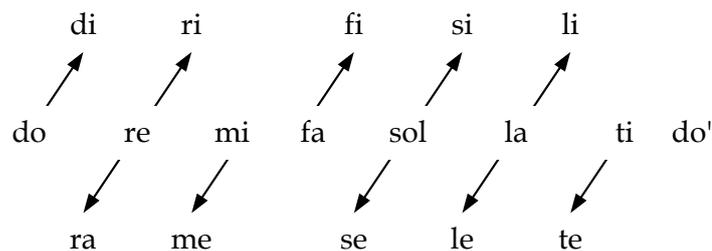
Nada enharmonis adalah nada yang tingginya sama tetapi namanya berubah (tidak sama). Pembentukan nada-nada enharmonis, sebagai berikut:

- a. Nada c apabila dinaikkan $\frac{1}{2}$ nada akan menjadi *cis* atau tinggi nadanya sama dengan *des* (*cis* = *des*).
- b. Nada d apabila dinaikkan $\frac{1}{2}$ nada akan menjadi *dis* atau tinggi nadanya sama dengan *es* (*dis* = *es*).
- c. Nada e apabila dinaikkan $\frac{1}{2}$ nada akan menjadi *eis* atau tinggi nadanya sama dengan f (*eis* = f). Dapat dikatakan pula bahwa nada *eis* adalah f.
- d. Nada f apabila dinaikkan $\frac{1}{2}$ nada akan menjadi *fis* atau tinggi nadanya sama dengan *ges* (*fis* = *ges*). Sedangkan apabila diturunkan $\frac{1}{2}$ nada akan menjadi *fes* atau sama dengan e. Dapat dikatakan bahwa nada *fes* adalah e.
- e. Nada g apabila dinaikkan $\frac{1}{2}$ nada akan menjadi *gis* atau tinggi nadanya sama dengan *as* (*gis* = *as*).
- f. Nada a apabila dinaikkan $\frac{1}{2}$ nada akan menjadi *ais* atau tinggi nadanya sama dengan *bes* (*ais* = *bes*).

- g. Nada *b* apabila dinaikkan $\frac{1}{2}$ nada akan menjadi *bis* atau tinggi nadanya sama dengan *ces* ($bis = ces$). Dimana nada *bis* sama dengan *c* ($bis = c$), sedangkan nada *ces* sama dengan *b* ($ces = b$).

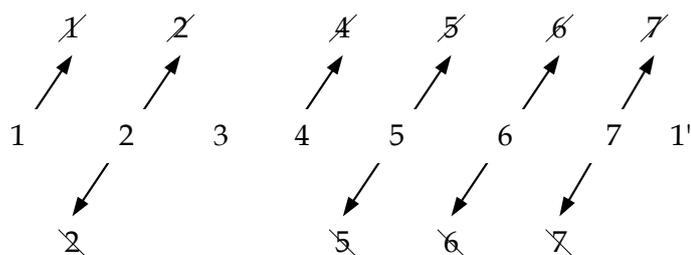


Nada *do*, *re* dan *mi* jika dinaikkan $\frac{1}{2}$ nada, huruf terakhir dari nama nada tersebut diganti dengan *i* dan jika diturunkan $\frac{1}{2}$ nada, huruf terakhir dari nama nada tersebut diganti dengan *e*, kecuali untuk nada *re* sebutannya diganti dengan *ra*.



Dalam pemakaian notasi huruf, jika dinaikkan $\frac{1}{2}$ nada diberi tanda *kres*, sedangkan jika diturunkan $\frac{1}{2}$ nada diberi tanda *mol*. Contoh : $d \Rightarrow d^\#$, $r^b \Leftarrow r \Rightarrow r^\#$, $m^b \Leftarrow m$, $f \Rightarrow f^\#$, $s^b \Leftarrow s \Rightarrow s^\#$, $l^b \Leftarrow l \Rightarrow l^\#$ dan $t^b \Leftarrow t$.

Dalam pemakaian notasi angka, jika dinaikkan $\frac{1}{2}$ nada, notasi tersebut diberi garis miring ke kanan dan jika diturunkan $\frac{1}{2}$ nada, notasi tersebut diberi garis miring ke kiri.



Nada-nada mutlak dapat dinaikkan $2 \times \frac{1}{2}$ nada dengan memberi tanda kres ganda didepannya ($\#\#$), dan dapat pula diturunkan $2 \times \frac{1}{2}$ nada dengan memberi tanda mol ganda didepannya (bb).

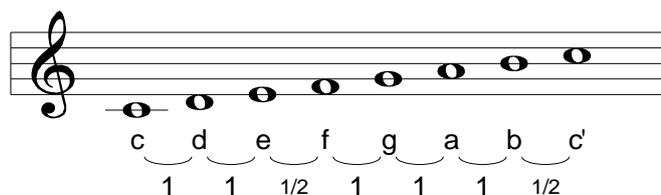
Tanda kromatik digunakan untuk menentukan nada dasar dalam sebuah paranada. Tanda kromatik ditempatkan pada baris atau spasi berdasarkan aturan tertentu, sehingga tanda tersebut dapat menentukan jenis kunci nada (nada dasar) yang dipakai dalam paranada tersebut.

D. Tangga Nada Diatonis

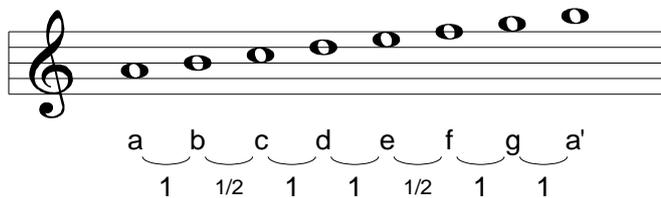
Sebuah musik (lagu) tersusun dari rangkaian nada-nada, dimana nada-nada tersebut memiliki jarak (interval) tertentu dalam bentangan nada yang lebih dikenal sebagai tangga nada. Oleh karena itu, pengetahuan tentang tangga nada perlu dimiliki oleh setiap orang yang belajar berkarya musik.

Ada beberapa pendapat tentang pengertian tangga nada. Soeharto (1989:31) mengemukakan tangga nada ialah susunan berjenjang nada-nada pokok sebuah sistem nada, dari salah satu nada dasar sampai dengan oktafnya. Wikipedia Indonesia (2008), mengemukakan bahwa tangga nada adalah suatu set not musik yang merupakan bagian dari atau merupakan sebuah karya musik. Dari kedua pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa tangga nada ialah susunan nada-nada berlainan yang mempunyai jarak tertentu yang dihitung dengan *laras* dan diakhiri oleh nada kedelapan sebagai oktafnya. Di dalam ilmu musik dikenal dua macam tangga nada, yaitu:

1. Tangga nada mayor ialah tangga nada yang jarak nada I ke nada III dua laras (ters besar), atau di mulai dari nada c (do) dan berakhir dengan nada c' (do').



2. Tangga nada minor ialah tangga nada yang jarak nada I ke nada III $1 \frac{1}{2}$ laras (ters kecil) atau dimulai dari nada a (la) dan berakhir dengan nada a' (la').



Tangga nada diatonis ialah tangga nada yang mempunyai jarak nada satu dan setengah (Jamalus, 1988:17). Proses pembentukan tangga nada diatonis mengacu pada prinsip dasar sistem tangga nada. Prinsip dasar proses pembentukan tangga nada mayor mengacu kepada ciri-ciri dari tangga nada yang akan di bentuk. Tangga nada diatonis mayor mempunyai ciri-ciri, sebagai berikut :

1. Bersifat riang gembira
2. Bersemangat

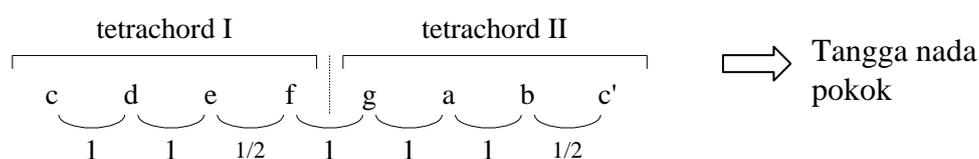
Biasanya diawali dan diakhiri dengan nada Do = C

3. Mempunyai pola interval : 1 , 1 , $\frac{1}{2}$, 1 , 1 , 1 , $\frac{1}{2}$

Sedangkan, tangga nada diatonis minor mempunyai ciri-ciri, sebagai berikut :

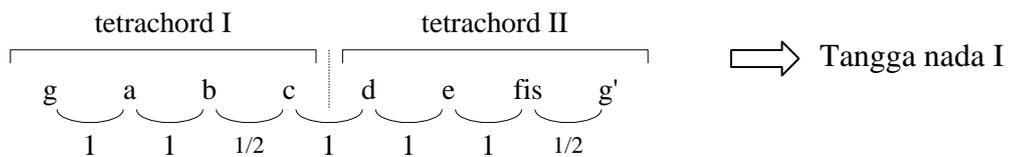
1. Kurang bersemangat.
2. Bersifat sedih
3. Biasanya diawali dan diakhiri dengan nada La = A
4. Mempunyai pola interval : 1 , $\frac{1}{2}$, 1 , 1 , $\frac{1}{2}$, 1 , 1

Tangga nada mayor dapat diubah menjadi tangga nada berkres (#) dengan cara membagi tangga nada tersebut menjadi dua bagian, yaitu dua kelompok nada yang susunan intervalnya sama. Bagian-bagian ini disebut dengan *tetrachord* (*tetra* = 4 dan *chord* = tali). Perhatikan contoh berikut.



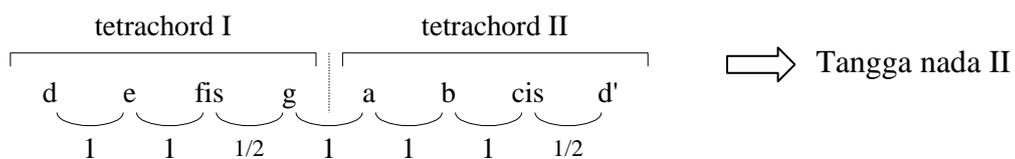
Tetrachord I disebut juga *tetrachord* bawah dan *tetrachord* II disebut juga *tetrachord* atas. Tangga nada pokoknya ialah tangga nada natural dengan nada dasar C = do.

Bila *tetrachord* II dipindahkan ke *tetrachord* I dan *tetrachord* I dipindahkan ke *tetrachord* II pada tangga nada pokok, maka terbentuk tangga nada baru :



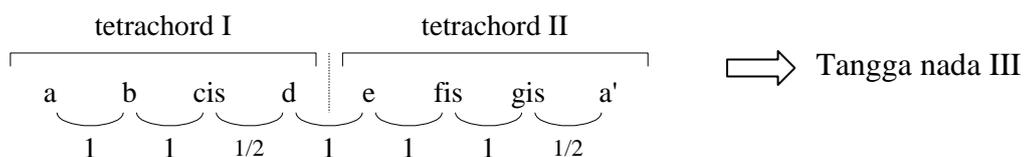
Tangga nada baru yang terbentuk memiliki nada dasar berbeda dari asalnya, C = do menjadi G = do. Tetapi pola interval antar satu nada dengan nada lainnya pada tangga nada tersebut tetap sama. Akibatnya nada f mengalami kenaikan $\frac{1}{2}$ laras menjadi fis. Ini dapat dikatakan tangga nada satu kres dengan nada dasar G = do, karena dalam tangga nada tersebut hanya satu nada yang dikenai tanda kres.

Dengan cara yang sama berturut-turut, bila *tetrachord* II dipindahkan ke *tetrachord* I dan *tetrachord* I dipindahkan ke *tetrachord* II pada tangga nada I, maka terbentuk tangga nada baru:



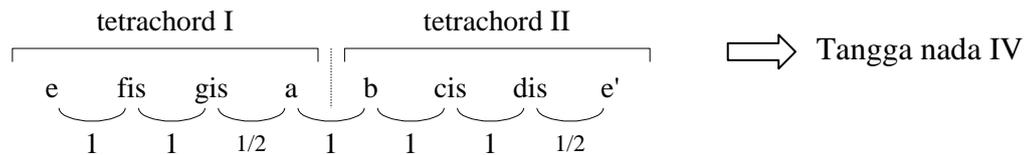
Nada dasar D = do.

Bila *tetrachord* II dipindahkan ke *tetrachord* I dan *tetrachord* I dipindahkan ke *tetrachord* II pada tangga nada II, maka terbentuk tangga nada baru :



Nada dasar A = do.

Bila *tetrachord* II dipindahkan ke *tetrachord* I dan *tetrachord* I dipindahkan ke *tetrachord* II pada tangga nada III, maka terbentuk tangga nada baru :

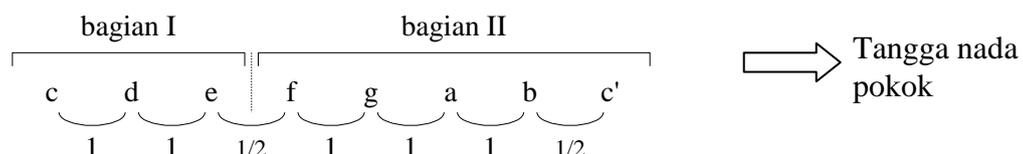


Nada dasar E = do.

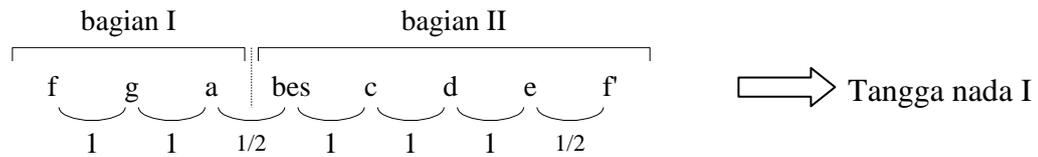
Apabila diteruskan maka akan ditemukan tujuh buah tangga nada baru dengan nada dasar berbeda. Sehingga dapat disimpulkan untuk mengembangkan sistem 12 nada, dapat dilakukan dengan membagi tangga nada pokok menjadi dua bagian dengan jarak yang sama, yang disebut *tetrachord*. Pemindahan letak masing-masing *tetrachord* akan menghasilkan tangga nada baru dengan nada dasar berbeda dari nada dasar asalnya, dimana nada ketujuh dari setiap tangga nada akan mengalami kenaikan $\frac{1}{2}$ laras.

Selain tangga nada berkres, tangga nada mayor juga dapat diubah menjadi tangga nada bermol. Ini dapat dilakukan dengan cara :

- Membagi tangga nada mayor menjadi 2 bagian, dimana bagian pertama memuat 3 nada pertama dan bagian kedua memuat 5 nada berikutnya.
- Interval nadanya tidak berubah.
- Nada keempat pada masing-masing tangga nada baru mengalami penurunan nada $\frac{1}{2}$ laras.

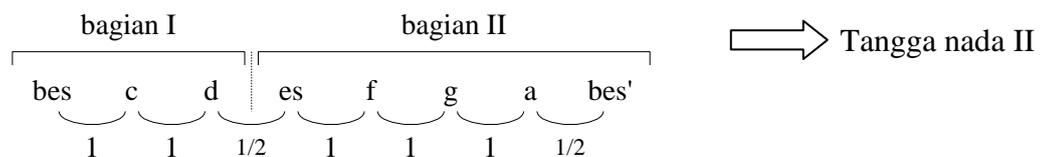


Bila 3 nada pertama pada bagian II dipindahkan ke bagian I pada tangga nada pokok, maka terbentuk tangga nada baru:



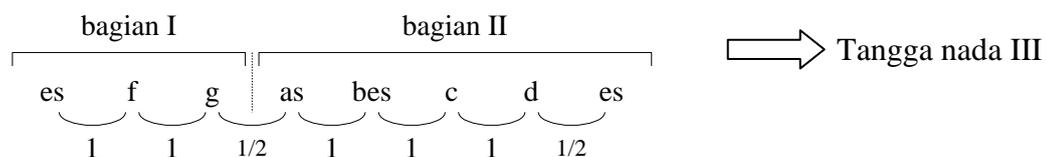
Tangga nada baru yang terbentuk memiliki nada dasar berbeda dari asalnya, C = do menjadi F = do. Tetapi pola interval antar nada satu dengan nada lainnya pada tangga nada tersebut tetap sama. Akibatnya nada keempat atau nada b mengalami penurunan $\frac{1}{2}$ laras menjadi bes. Ini dapat dikatakan tangga nada satu mol dengan nada dasar F = do, karena dalam tangga nada tersebut hanya satu nada yang dikenai oleh tanda mol.

Dengan cara yang sama berturut-turut, bila 3 nada pada bagian II dipindahkan ke bagian I pada tangga nada I, maka terbentuk tangga nada baru :



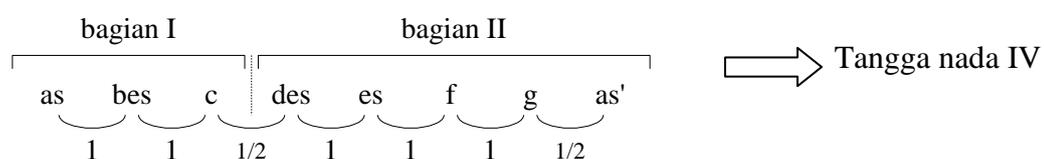
Nada dasar Bes = do.

Bila 3 nada pertama pada bagian II dipindahkan ke bagian I pada tangga nada II, maka terbentuk tangga nada baru :



Nada dasar Es = do.

Bila 3 nada pertama pada bagian II dipindahkan ke bagian I pada tangga nada III, maka terbentuk tangga nada baru :



Nada dasar As = do.

Apabila diteruskan maka akan ditemukan tujuh buah tangga nada baru dengan nada dasar berbeda.

Tangga nada bertanda kres (\sharp) dapat di bentuk dengan menggunakan sistem *tetrachord*. Tangga nada yang menggunakan sistem *tetrachord* telah didefinisikan pada bagian terdahulu. Maka di dalam sebuah paranada, tangga nada tersebut dapat dituliskan sebagai berikut.

Nada dasar G = do

g a b c d e fis g'

Nada dasar D = do

d e fis g a b cis d'

Nada dasar A = do

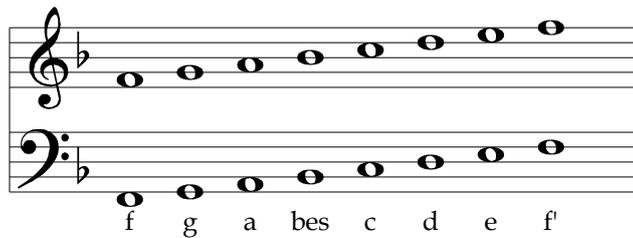
a b cis d e fis gis a'

Nada dasar E = do

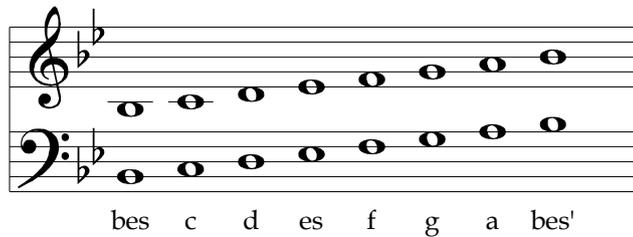
e fis gis a b cis dis e'

Tangga nada bertanda mol (\flat) dapat di bentuk dengan menggunakan definisi pada bagian terdahulu. Maka di dalam sebuah paranada, tangga nada tersebut dapat dituliskan sebagai berikut.

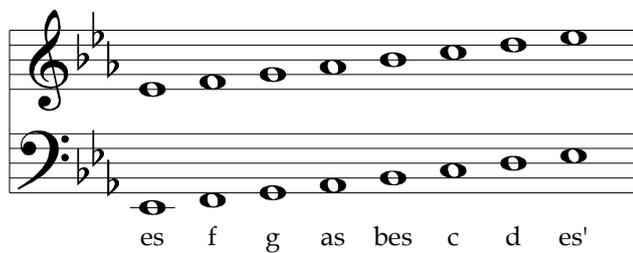
Nada dasar F = do



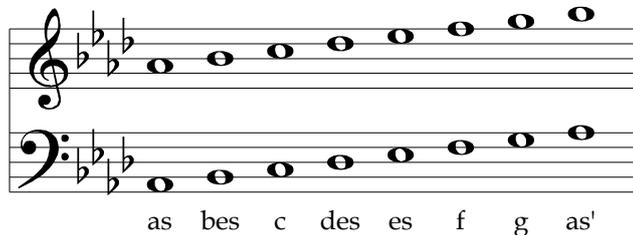
Nada dasar Bes = do



Nada dasar Es = do



Nada dasar As = do

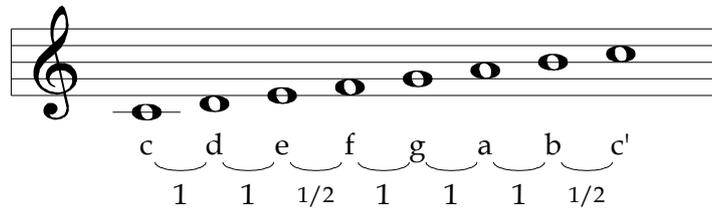


Tangga nada diatonis terbagi dua macam, yaitu :

1. Tangga nada mayor ialah tangga nada yang jarak nada I ke nada III dua laras (ters besar), atau di mulai dari nada c (do) dan berakhir dengan

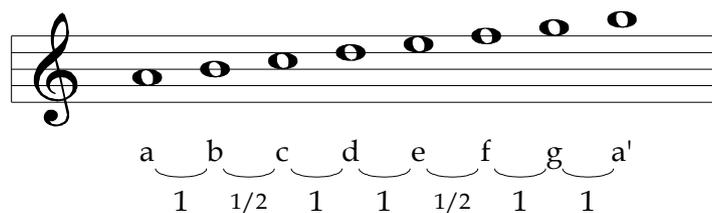
nada c' (do'). Lagu-lagu yang memakai tangga nada mayor pada umumnya dimulai dari salah satu nada akor mayor 1 - 3 - 5.

Contoh tangga nada c = do :



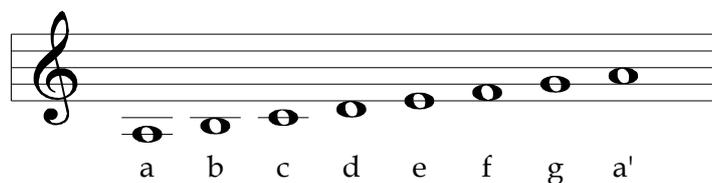
2. Tangga nada minor ialah tangga nada yang jarak nada I ke nada III $1 \frac{1}{2}$ laras (ters kecil) atau dimulai dari nada a (la) dan berakhir dengan nada a' (la'). Lagu-lagu yang memakai tangga nada minor pada umumnya dimulai dari salah satu nada akor minor 6 - 1 - 3.

Contoh tangga nada a = la :

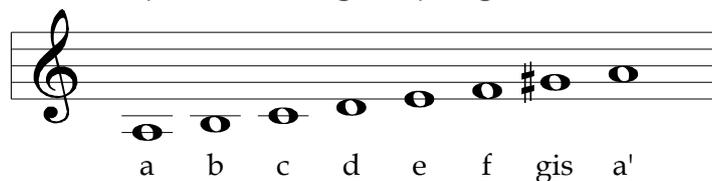


Dalam perkembangannya, tangga nada minor menjadi bervariasi. Variasi tersebut terdiri dari empat macam, yaitu :

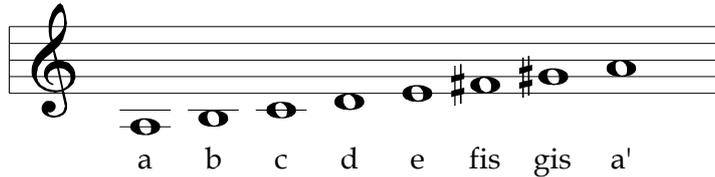
1. Minor Asli (Asal), ialah tangga nada asal dimana tidak terjadi perubahan nada dari nada mutlak.



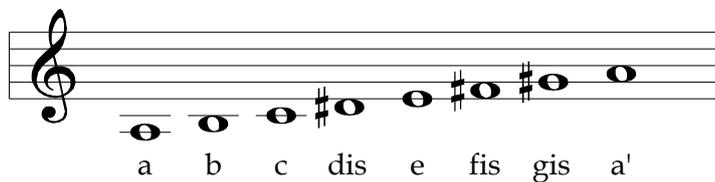
2. Minor Harmonis, ialah tangga nada dimana terjadi perubahan pada setiap nada ke tujuh dari nada g menjadi gis.



3. Minor Melodis, ialah tangga nada dimana terjadi perubahan pada setiap nada ke enam dan ke tujuh dari nada f menjadi fis dan g menjadi gis.

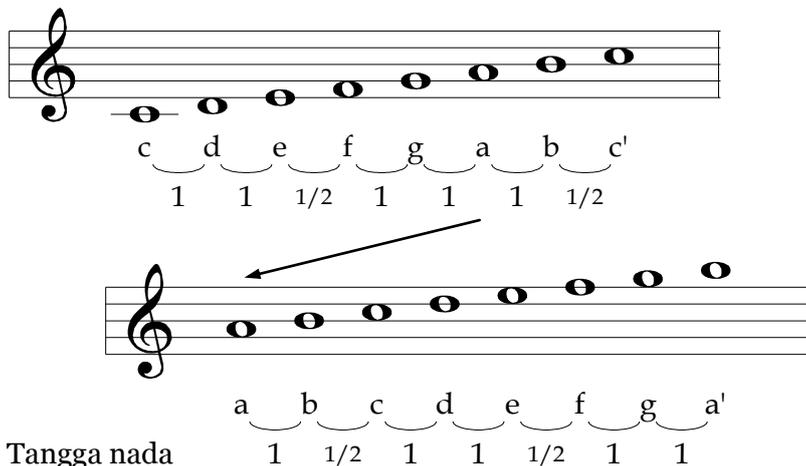


4. Minor Zigana, ialah tangga nada dimana terjadi perubahan pada setiap nada ke empat, ke enam dan ke tujuh dari nada d menjadi dis, f menjadi fis dan g menjadi gis.



Tangga nada minor terbentuk dari tangga nada mayor. Proses pembentukan nada dasar minor diambil dari tingkat keenam tangga nada mayor. Perhatikan pembentukan tangga nada minor berikut.

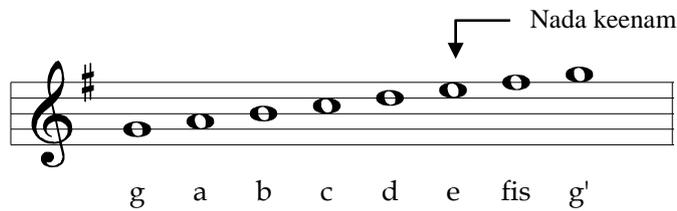
Tangga nada C mayor



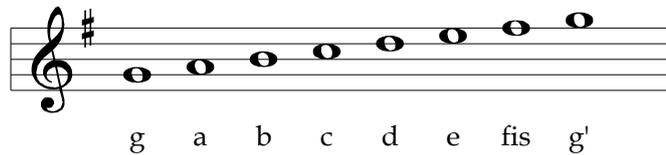
Tangga nada
minor

Berikut ini ditampilkan pembentukan tangga nada minor e = la dari tangga nada mayor g = do. Adapun langkah-langkah membentuk tangga nada minor tersebut ialah sebagai berikut :

1. Tentukan urutan nada pada tangga nada mayor g = do dengan interval: $1 - \frac{1}{2} - 1 - 1 - 1 - \frac{1}{2}$.

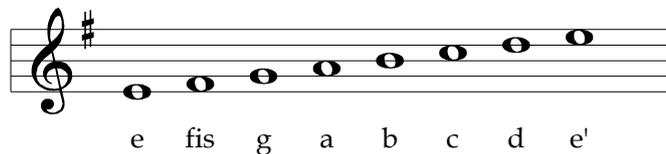


2. Tentukan nada keenam dari tangga nada tersebut berikut digunakan sebagai nada dasar untuk tangga nada minor yang akan dibentuk. Dari tangga nada ini diketahui bahwa nada keenam tersebut adalah e.



Berarti tangga nada minor yang akan terbentuk bernada dasar la = e.

3. Susunlah nada-nada tersebut pada paranada dengan nada dasar yang telah ditentukan.



4. Tangga nada minor terbentuk dengan interval : $1 - \frac{1}{2} - 1 - 1 - \frac{1}{2} - 1 - 1$.

Kumpulan dari semua nada dalam musik disebut sebagai tangga nada kromatis, sebuah nama berasal dari bahasa Yunani, *Croma*, yang artinya warna. Dalam hal ini, tangga nada kromatik berarti *nada dari setiap warna*. Sama seperti warna cahaya menyatakan frekuensi yang berbeda-beda maka demikian juga dengan nada. Karena nada selalu berulang untuk setiap oktaf yang ada, maka istilah tangga nada kromatik sering dipakai untuk ke-12 nada dari setiap oktaf.

Perbedaan antara 2 buah pitch (nada) yang berdekatan disebut sebagai *semitone*. Meskipun ada 12 nada dalam 1 oktaf, tapi hanya 7 huruf pertama

dari abjad yang dipakai untuk memberi nama pada nada, yaitu dari A sampai G. Kelima nada yang lain dalam tangga nada kromatik diberi nama dengan menempatkan tanda kres atau tanda mol setelah notasi nada.

Ada banyak jenis tangga nada, yang dapat disusun dari nada-nada yang ada dalam tangga nada kromatik. Karena dalam tangga nada kromatik ada 12 nada, maka dapat dibuat berbagai tangga nada dengan membuat suatu susunan kombinasi dari nada-nada tersebut. Bisa juga dengan menghilangkan beberapa nada.

E. Transposisi Musik

Kemampuan mentransposisi penting dibahas karena berdasarkan pengamatan di lapangan ditemukan banyak pendidik yang tidak menguasai dengan baik notasi balok. Umumnya, pendidik lebih mudah memahami notasi angka, sehingga keterampilan transposisi menjadi penting.

Transposisi adalah memindahkan suatu lagu (tertulis atau dimainkan) ke bentuk lain dari yang telah ditetapkan. Lagu tersebut tidak mengalami perubahan dari bentuk aslinya (Hamdju dan Windawati, 1981: 70). Dalam musik, dikenal 4 (empat) pemakaian transposisi, yaitu :

1. Transposisi dari notasi angka ke notasi balok. Langkah-langkah transposisi dari notasi angka ke notasi balok, sebagai berikut :
 - a. Pilih partitur lagu dalam notasi angka yang akan di transposisi.
 - b. Tentukan transposisi akan dilakukan ke dalam kunci G, F, atau C.
 - c. Perhatikan nada dasar lagu. Nada dasar tersebut digunakan untuk menentukan susunan nada yang dipakai pada notasi balok.
 - d. Berdasarkan susunan nada yang diperoleh, susunlah partitur lagu tersebut ke dalam notasi balok.

Contoh soal :

NAIK PERAHU

Do = C

3/4 Moderato

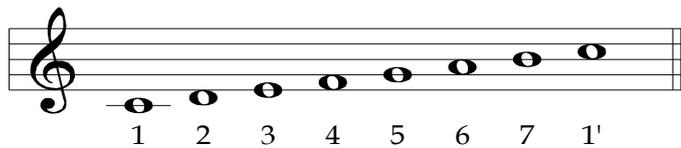
Daeng Sutigna

5	5	5	3	.	2	1	1	2	3	.	.	
Ma	ri	ki	-	ta	-	'dik	ke	mu	-	a	-	ra

Lakukanlah transposisi terhadap penggalan notasi lagu anak berikut ke dalam notasi balok ! (Transposisi ke dalam kunci G).

Jawab :

Penggalan lagu Naik Perahu ciptaan Daeng Sutigna di atas akan di transposisi ke dalam notasi balok dengan kunci G menggunakan nada dasar C = do. Susunan nadanya dalam tangga nada,



1 2 3 4 5 6 7 1'

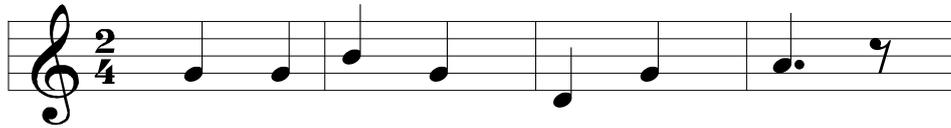
Maka proses transposisinya ke dalam kunci G, sebagai berikut:

5	5	5	3	.	2	1	1	2	3	.	.
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---



2. Transposisi dari notasi balok ke notasi angka. Langkah-langkah transposisi dari notasi balok ke notasi angka, sebagai berikut :
 - a. Pilih partitur lagu dalam notasi balok yang akan di transposisi.
 - b. Perhatikan tanda kunci dan nada dasar (dalam keadaan natural, notasi balok bernada dasar C = do, sedangkan untuk nada dasar lain, perhatikan tanda kres atau tanda mol yang terdapat setelah tanda kunci).
 - c. Buatlah susunan nada pada tangga nada berdasarkan nada dasar lagu. Berdasarkan susunan nada yang diperoleh, susunlah partitur lagu tersebut ke dalam notasi angka.

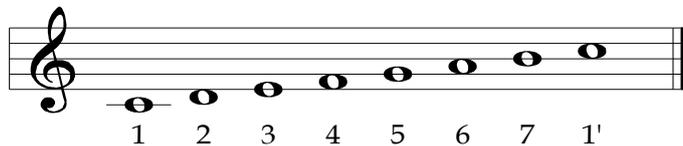
Contoh soal :



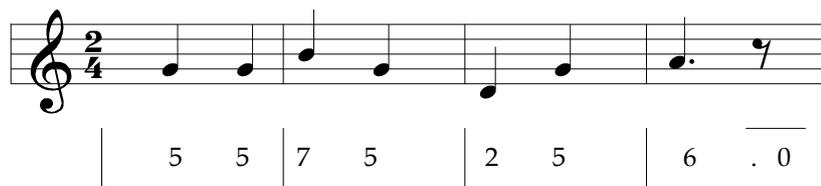
Lakukanlah transposisi terhadap penggalan notasi lagu anak berikut ke dalam notasi angka !

Jawab :

1. Penggalan lagu di atas menggunakan kunci C dengan nada dasar C = do. Susunan nadanya dalam tangga nada,



Maka proses transposisinya, sebagai berikut :



3. Transposisi dari notasi balok ke notasi balok yang berlainan tanda kunci. Jenis transposisi ini tidak dibahas dalam buku ini.
4. Transposisi dari notasi balok ke notasi balok yang sama tanda kunci, tetapi berlainan nada dasar. Transposisi dari notasi balok ke notasi balok yang sama tanda kunci, tetapi berlainan nada dasar dapat dilakukan dengan memperhatikan langkah-langkah, sebagai berikut :
 - a. Pilih partitur lagu dalam notasi balok yang akan di transposisi ke dalam notasi balok lain yang berbeda nada dasar.
 - b. Susunlah tangga nada baru menggunakan nada dasar yang diminta dalam tanda kunci yang sama dengan partitur lagu.
 - c. Berdasarkan susunan tangga nada yang dibentuk, lakukan transposisi dari partitur lagu asal ke partitur lagu yang baru sesuai dengan nada dasar yang diminta.

Contoh soal :

Ubahlah partitur lagu berikut menjadi partitur lagu yang baru, menggunakan nada dasar D = do.

TOPI SAYA BUNDAR

C = Do

3/4, Moderato

To - pi sa - ya bun - dar

Bun - dar to - pi sa - ya

Ka - lau ti - dak bun - dar

Bu - kan to - pi sa - ya

Jawab :

Soal di atas meminta lagu Topi Saya Bundar di transposisi ke dalam nada dasar D = do. Susunan nada-nada dalam tangga nada tersebut, sebagai berikut :

d e fis g a b cis d'

Susunlah notasi lagu Topi Saya Bundar dalam nada dasar Do = D, dengan cara sebagai berikut.

To - pi sa - ya bun - dar

Dengan cara yang sama susunlah nada-nada pada baris ke-2, 3, dan 4 pada partitur lagu Topi Saya Bundar di atas, sehingga diperoleh :

TOPI SAYA BUNDAR

D = Do

3/4, Moderato

To - pi sa - ya bun - dar

Bun - dar to - pi sa - ya

Ka - lau ti - dak bun - dar

Bu - kan to - pi sa - ya

Materi Latihan

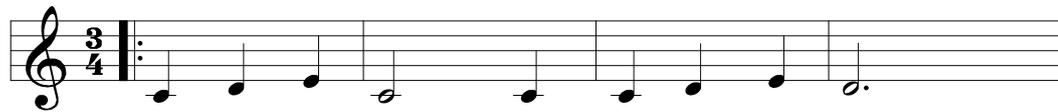
1. Susunlah partitur lagu dibawah ini ke dalam tangga nada dengan nada dasar Do = D

KUNANG-KUNANG

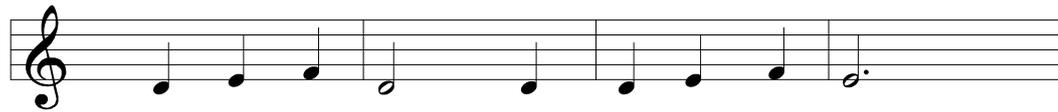
Do = C

Pak Kasur

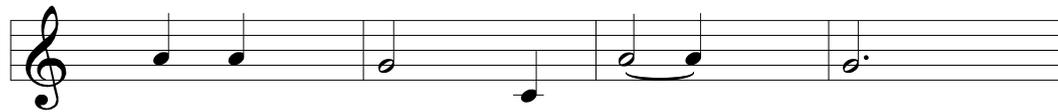
4/4 Andante



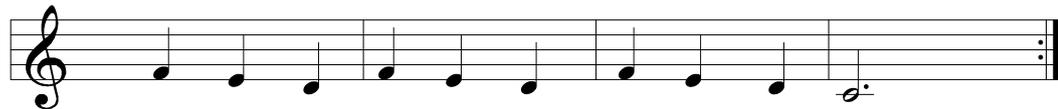
Ku - nang ku - nang hen - dak ke - ma - na
 Ku - nang ku - nang ter - bang ke - si - ni



Ke - lap ke - lip in - dah se - ka - li
 Ke - tem pat - ku sing - gah da - hu - lu



Ge - mer - lap ber - si - nar
 Ke - ma - ri ke - ma - ri



Se - per - ti bin - tang di - ma - lam ha - ri
 Hing - gap - lah di - te - la - pak ta - ngan - ku

2. Susunlah partitur lagu dibawah ini ke dalam tangga nada dengan nada dasar Do = D

BINTANG KEJORA

Do = C
4/4 Andante

Ku - pan-dang la - ngit pe-nuh bin - tang ber-ta - bu -
 ran ber ke - lap ke - lip se-um - pa -
 ma bin-tang ber - lian ke tam - pak se - bu -
 ah le-bih te - rang ca-ha - ya - nya
 i tu-lah bin-tang-ku bin-tang ke-jo - ra yang in-dah sla-
 lu

3. Susunlah partitur lagu dibawah ini ke dalam tangga nada dengan nada dasar Do = E

SELAMAT ULANG TAHUN

Do = C
4/4 Andante

Se-la - mat u - lang ta - hun ka-mi u-cap - kan

Se-la - mat pan - jang u-mur ki - ta kan do - a - kan

Se-la - mat se - jah-te - ra se-hat^{se}_n - to - sa

Se-la - mat pan - jang u - mur dan ba - ha - gi - a

4. Susunlah partitur lagu dibawah ini ke dalam tangga nada dengan nada dasar Do = F

POTONG BEBEK ANGSA

Do = C
2/4

Po-tong be-bek ang - sa ma-sak di-ku - a - li no-na min-ta

dan - sa dan-sa em-pat ka - li do - rong ke ki - ri

do - rong ke ka - nan la la la la la la la la la la

la do - rong ke ki - ri do - rong ke ka - nan

la la la la la la la la la la

5. Susunlah partitur lagu dibawah ini ke dalam tangga nada dengan nada dasar Do = D

APA RASANYA

Do = C

Pak Kasur

4/4, Andante

Si - a - pa ta - hu a - pa ra - sa gu - la ma - nis ma - nis - ma - nis
 nis i - tu ra - sa - nya Si - a - pa ta - hu a - pa ra - sa ca -
 be pe - das pe - das pe - das a - ku tak su - ka co - ba - lah ra - sa -
 kan a - pa ra - sa ga - ram a - sin a - sin a - sin
 I - tu se - mu - a na - ma na - ma ra - sa ki - ta ha - rus ta -
 hu ja - ngan - lah lu - pa

6. Susunlah partitur lagu dibawah ini ke dalam tangga nada dengan nada dasar Do = E

BUNDA PIARA

Do = C

Pak Kasur

2/4, Andante

Bi - la - ku i - ngat le - lah a - yah bun -

da bun - da pi - a - ra pi - a - ra a - kan a - ku

1. se - hing - ga a - ku be - sar - lah

2. Na - ma - nya ke - sa - ya - ngan

Wak - tu - ku ke - cil hi - dup

ku a - mat - lah se - nang se - nang di pang - ku di - pang - ku

di pe - luk - nya lah ser - ta di - ci - um di - ci - um di - man - ja

1.

kan na - ma - nya ke - sa - ya - ngan

2.

kan na - ma - nya ke - sa - yang -

an

7. Susunlah partitur lagu dibawah ini ke dalam tangga nada dengan nada dasar Do = D

NINA BOBOK

Do = C

2/4, Andante

Ni - Na bo - bok o ni - na bo - bok

Ka-lau ti-dak bo - bok di - gi - git nya - muk

Sa - yang sa - yang a - dik - ku sa - yang

Ka-lau ti-dak bo - bok di - gi - git nya - muk

Ni - Na bo - bok o ni - na bo - bok

Ka-lau ti-dak bo - bok di - gi - git nya - muk

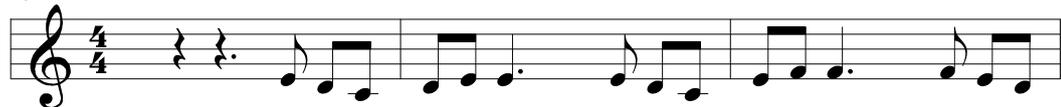
8. Susunlah partitur lagu dibawah ini ke dalam tangga nada dengan nada dasar Do = D

AMBILKAN BULAN BU

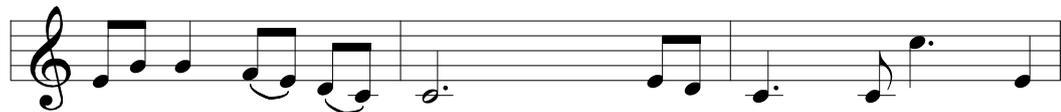
Do = C

A.T. Mahmud

4/4, Andante



Am-bil-kan bu-lan bu am-bil-kan bu-lan bu yang sla-lu



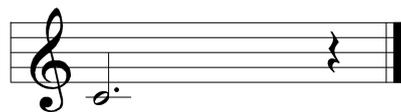
Ber-si-nar di - la - ngit di la - ngit bu - lan ben



de - rang cah - ya - nya sam - pai ke bin - tang am-bil-kan



bu-lan bu un-tuk me - ne-ra - ngi ti-dur-ku yang le-lap di ma-lam ge



lap

9. Susunlah partitur lagu dibawah ini ke dalam tangga nada dengan nada dasar Do = D

AWAN PUTIH

Do = C

A.T. Mahmud

2/4, Andante

Ku-li-hat a - wan se-pu-tih ka - pas a-rak ber-
a - rak di-la-ngit lu - as An-dai-ku ra - ih
Ke-sa-na ter-bang a-kan ku - ra-ih ku ba-wa pu - lang

10. Susunlah partitur lagu dibawah ini ke dalam tangga nada dengan nada dasar Do = E

DUA MATA SAYA

Do = C

A.T. Mahmud

2/4, Andante

Du - a ma-ta sa - ya Hi-dung sa-ya sa - tu Du -
a ta-ngan sa - ya yang ki-ri dan ka - nan Sa-
a ka - ki sa - ya pa - kai spa-tu ba - ru
tu mu-lut sa - ya ti - dak bren-ti ma - kan

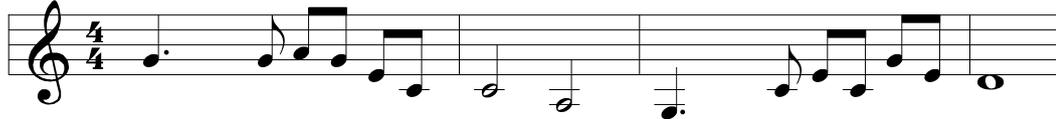
11. Susunlah partitur lagu dibawah ini ke dalam tangga nada dengan nada dasar Do = F

IBU PERTIWI

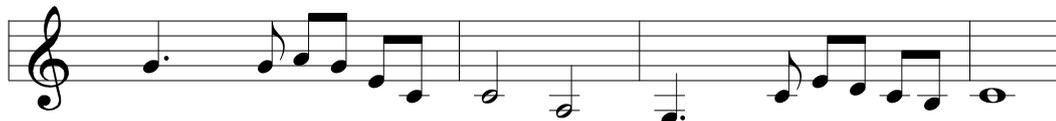
Do = C

n.n.

4/4



Ku - li-hat I-bu per - ti - wi se - dang bersusah ha - ti



A - ir ma-ta-mu ber - li - nang mas - in-tan-mu ter-ke - nang



Hu - tan gunung sawah la-u - tan sim - pa-nan ke-ka - ya - an



Ki - ni I-bu se-dang la - ra me - rin-tih dan ber-do - a

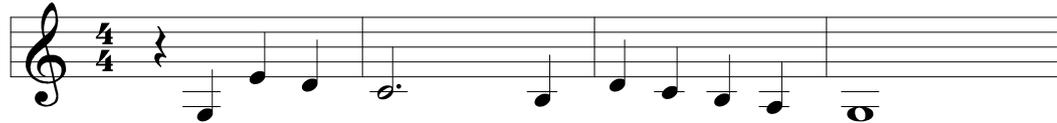
12. Susunlah partitur lagu dibawah ini ke dalam tangga nada dengan nada dasar Do = G

BINTANG KECIL

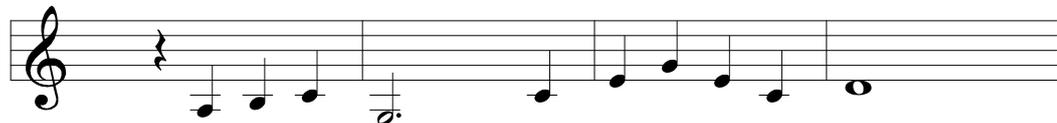
Do = C

Pak Dal

4/4, Moderato



Bin-tang ke - cil di la-ngit yang ting - gi



A - mat ba - nyak meng - hi - as ang - ka - sa



A - ku i - ngin ter-bang dan me - na - ri



Ja - uh ting - gi ke tem - pat kau ber - a - da

13. Susunlah partitur lagu dibawah ini ke dalam tangga nada dengan nada dasar Do = Bes

PERGI BELAJAR

Do = C
2/4, Sedang

Ibu Sud

Oh i - bu dan A - yah se - la - mat pa - gi ku
per - gi se - ko - lah sam - pai kau nan - ti se
la - mat be - la - jar nak pe - nuh se - ma - ngat ra
jin - lah se - la - lu ten - tu kau da - pat hor
ma - ti gu - ru - mu sa - ya - ngi te - man i
tu - lah tan - da - nya kau mu - rid bu - di - man

14. Susunlah partitur lagu dibawah ini ke dalam tangga nada dengan nada dasar Do = E

NAIK DELMAN

Do = C

Pak Kasur

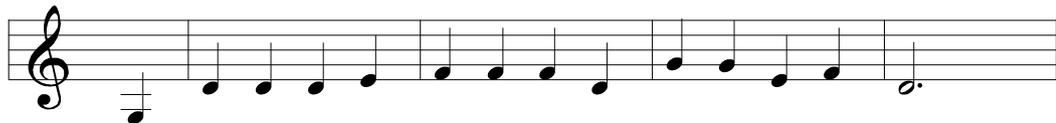
4/4, Andante



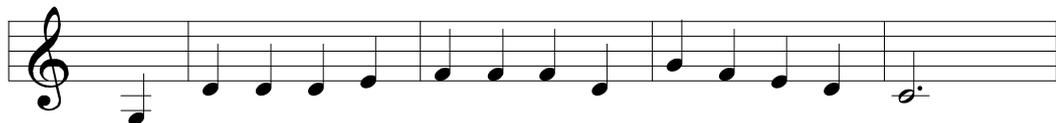
Pa - da ha - ri ming - gu ku - tu - rut A - yah ke ko - ta



Na - ik del-man is - ti me - wa ku du - duk di mu - ka



Ku - du - duk samping pak ku - sir yang sedang be - ker - ja



Me - ngen - da - rai ku da su - pa - ya ba - ik ja - lan - nya



Ber - duk tik duk tik duk tik duk tik duk tik duk tik duk



duk tik duk tik duk tik duk swa ra sepatu ku da

15. Susunlah partitur lagu dibawah ini ke dalam tangga nada dengan nada dasar Do = D

SEBELUM KITA MAKAN

Do = C
4/4, Riang

Pak Kasur

Se-be - lum ki - ta ma - kan, dik

Cu - ci ta - ngan - mu du - lu

Men - ja - ga ke - ber sih - an, dik

A - gar se - hat se la - lu

Ba - nyak ba - nyak makan ja - ngan a - da si - sa

A - yo ma - kan ber - sa - ma

Ba-nyak ba - nyak makan ja-ngan a - da si - sa

A - yo ma - kan ber - sa - ma

16. Susunlah partitur lagu dibawah ini ke dalam tangga nada dengan nada dasar Do = D

BALONKU

Do = C

Pak Dal

4/4, Andante

Balon - ku a - da li - ma ru - pa ru - pa war - na - nya

Hijau ku - ning ke - la - bu me - rah mu - da dan bi - ru

Mele - tus ba - lon hi - jau ha - ti ku sa - ngat ka - cau

Balon - ku tinggal em - pat ku - pe - gang e - rat e - rat

17. Susunlah partitur lagu dibawah ini ke dalam tangga nada dengan nada dasar Do = Bes

KUPU-KUPU KEMANA TERBANG

Do = C

Ibu Sud

4/4 Lento

Ku - pu ku-pu yang lu-cu ke - ma-na engkau terbang

Hi - lir mudik men-ca - ri bu - nga bu-nga yang kembang

Ber - a-yun a - yun pa - da tangkai yang lemah

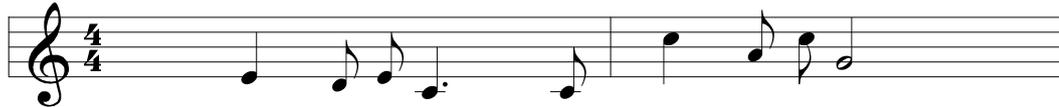
Ti - dak - kah sa-yap - mu me - ra - ^S_a le - lah

18. Susunlah partitur lagu dibawah ini ke dalam tangga nada dengan nada dasar Do = D

KASIH IBU

Do = C
4/4 Sedang

Ibu Sud



Ka - sih i - bu ke - pa - da be - ta



Tak ter-hingga se-pan - jang ma - sa



Hanya mem-be-ri tak ha-rap kem-ba-li



Bagai sang surya me-nyi - na - ri du - ni - a

19. Susunlah partitur lagu dibawah ini ke dalam tangga nada dengan nada dasar Do = F

ALLAH TIADA TARA

Do = C

M. Thoifur Syairozi

2/4 Moderato



Di - a - lah Al - lah Ma - ha E - sa



Se - ga - la ter - gan - tung pa - da - Nya



Tia - da - pu - tra ti - a - da ba - pa



Tia - da yang se - ta - ra de - ngan - Nya

20. Susunlah partitur lagu dibawah ini ke dalam tangga nada dengan nada dasar Do = A

IBADAH HAJI

Do = F
2/4 Sedang

A.T. Mahmud



I - ba-dah ha - ji ke - ta - nah su - ci
I - ba-dah ha - ji bu - lan Zul hij - jah



I - ba-dah ha - ji bu - lan - Zul hij - jah
I - ba-dah ha - ji di ko - ta Mak - kah



I - tu - lah se - ru - an pang - gi - lan I - la - hi
Ta - waf di Bai - tul - lah wu - kuf di A - ra - fah



Tan - da bak - ti um - mat Al - lah
Ber - sa - ma u - mat se - lu - ruh du - nia

21. Susunlah partitur lagu dibawah ini ke dalam tangga nada dengan nada dasar Do = D

SI KANCIL NAKAL

Do = C

2/4 Andante (100)

Si kan - cil a - nak na - kal su - ka men - cu
ri ti - mun a - yo le - kas di - ku - rung
ja - ngan di be - ri am - pun

22. Susunlah partitur lagu dibawah ini ke dalam tangga nada dengan nada dasar Do = E

TEGAKKAN SHALAT

Do = C
2/4 Sedang

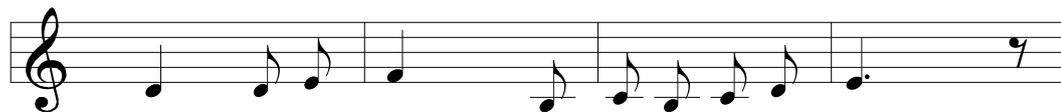
A.T. Mahmud



Te-gak-kan sha - lat yang li - ma wak - tu



Sha - lat su - buh du - a ra - ka - at - nya



Sha - lat ma - grib ti - ga ra - ka - at - nya



Zo-hor A - syar dan I - sya em - pat ra - ka - at - nya

23. Susunlah partitur lagu dibawah ini ke dalam tangga nada dengan nada dasar Do = D

BERWUDHU

Do = C
2/4

A.T. Mahmud



Se - be - lum sha - lat wa - jib ber - wu - dhu



Gu - na - kan lah a - ir yang ber - sih



Cu - ci mu - ka ta - ngan sam - pai si - ku



Sa - pu ke - pa - la cu - ci ke - du - a ka - ki

24. Susunlah partitur lagu dibawah ini ke dalam tangga nada dengan nada dasar Do = F

PELANGI

Do = C

A.T. Mahmud

4/4 Moderato

Pe - la - ngi pe - la - ngi a - lang - kah in - dah -

mu Me - rah ku - ning hi - jau di - la - ngit yang bi -

ru Pe - lu - kis - mu a - gung si - a - pa ge - ra -

ngan Pe - la - ngi pe - la - ngi cip - ta - an Tu -

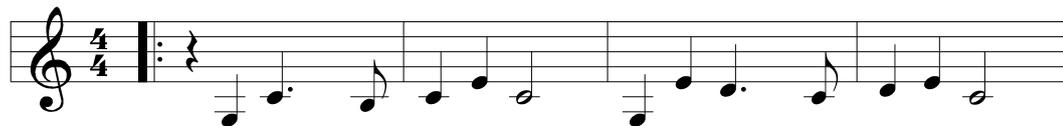
han

25. Susunlah partitur lagu dibawah ini ke dalam tangga nada dengan nada dasar Do = G

BURUNG HANTU

Do = C

4/4 Andante (100)



Ma-ta - ha - ri ter-be - nam ha-ri mu - lai ma-lam



Ter-de - ngar bu-rung han - tu su - a - ra - nya mer-du



hu - hu hu - hu hu-hu - hu hu-hu-hu



hu - hu hu - hu hu-hu - hu hu-hu-hu

26. Susunlah partitur lagu dibawah ini ke dalam tangga nada dengan nada dasar Do = D

BURUNG KAKAK TUA

Do = C

3/4 Andante (100)

Bu - rung ka - kak tu - a hing - gap di - jen - de -
 la ne - nek su - dah tu - a gi - gi - nya ting -
 gal du - a trek - jing trek - jing trek - jing la - la - la trek -
 jing trek - jing trek - jing la - la - la trek - jing trek - jing trek - jing la - la -
 la bu - rung ka - kak tu - a

F. Sejarah Penemuan Notasi Musik

Siapakah atau bangsa manakah yang pertama kali menemukan notasi musik? Pertanyaan ini masih menjadi tanda tanya besar di kalangan ahli musik. Banyak kalangan yang menganggap bahwa *Guido Arezzo*, seorang pemusik Italia yang hidup antara tahun 995-1050 sebagai penemu notasi musik. Namun, sebuah fakta sejarah menunjukkan bahwa tangga nada yang kemudian menjadi dasar dari notasi musik di dunia ternyata ditemukan oleh para ilmuwan Muslim. Hal ini disajikan majalah *Annida* dalam sebuah edisinya, yang mengemukakan bahwa fakta penting ini diungkapkan pertama kali oleh *Jean Benjamin de La Borde*, seorang ilmuwan dan komponis Perancis, dalam bukunya *Essai sur la Musique Ancienne et Moderne* (1780). Dalam bukunya ini La Borde secara alfabet menyebut notasi musik yang diciptakan oleh sarjana Muslim. Notasi itu terdiri atas silabels (yang kita kenal sebagai solmisasi) dalam abjad Arab, yaitu *Mi, Fa, Shad, La, Sin, Dal, Ra*. Menurut La Borde, notasi abjad Arab ini kemudian ditransliterasikan oleh ilmuwan Eropa ke dalam bahasa Latin, yang entah bagaimana diklaim sebagai hymne St. John.

Transliterasi ini digunakan pertama kali oleh pemusik Italia *Guido Arezzo* (995-1050) yang terkenal dengan teori *Guido's Hand*-nya. Program *British Channel 4* yang menayangkan acara sejarah musik mengatakan bahwa Guido-lah pencipta sistem solmisasi, tanpa sedikit pun mengungkapkan fakta temuan oleh ilmuwan Muslim. Hal yang sama dikemukakan Harnum (2001:18-21), di dalam bukunya berjudul *Basic Music Theory*, tidak sedikitpun menyinggung kontribusi ilmuwan Muslim dalam perkembangan notasi musik di dunia.

Pendapat La Borde yang mengemukakan notasi musik diciptakan oleh ilmuwan Muslim didukung *Guillaume-André Villoteau* (1759-1839), seorang komposer Eropa, yang mengakui bahwa solmisasi adalah ciptaan orang-orang Islam. La Borde melakukan penelitian dengan cara membandingkan antara notasi yang berasal dari *Guido's Hand* dengan notasi berabjad Arab. La Borde sampai pada kesimpulan bahwa *Guido's Hand* tidak

lebih contekan *Guido Arezzo* dari sistem notasi yang ditemukan oleh sarjana Muslim.

“Secara fisik, tampilan solmisasi berabjad Arab itu berfungsi sebagai model yang ditiru oleh *Guido Arezzo*,” tulis La Borde. La Borde kemudian membuat monograf yang menampilkan perbandingan yang kritis antara model solmisasi temuan ilmuwan Muslim dan solmisasi yang dibuat *Guido Arezzo* yang kemudian diakui sebagai notasi musik hingga kini.

1. Notasi Arab

Notasi Arab digunakan sejak abad ke-9, yaitu ketika ahli-ahli musik Muslim seperti Yunus Alkatib (765) dan Al-Khalil (791), peletak dasar sistem persajakan dan leksikografi Arab, yang diikuti oleh Al-Ma'mun (wafat 833) dan Ishaq Al-Mausili (wafat 850), memperkenalkan sistem notasi dalam bermusik dalam bukunya yang terkenal di Barat, *Book of Notes and Rhythms* dan *Great Book of Songs*, selain Kitab Al-Mausiqul Kabir-nya Ibn Al-Farabi (872-950).

Temuan Al-Ma'mun dan Al-Mausili diteliti dan dikembangkan oleh Abu Yusuf bin Ishaq Al-Kindi (801-874), Yahya ibn Ali ibn Yahya (wafat 1048), Ahmad Ibn Muhammad As-Sarakhsi (wafat 1286), Mansur Ibn Talha bin Tahir, Thabit ibn Qurra (wafat 1288), dan ilmuwan Muslim lainnya. *Dominucus Gundissalinus* (wafat 1151) dan *The Count Souabe Hermanus Reichenau*, dua ahli musik Barat, meneliti dan mengembangkan temuan Al-Kindi. Selain itu, teori-teori musik yang diciptakan Ibnu Sina dan Ibnu Rushd juga berpengaruh pada perkembangan musik Eropa sebagaimana teori-teori mereka dalam ilmu kedokteran.

Sebelum *Guido Arezzo* mengklaim notasi musik dengan *Guido's Hand*-nya, teori musik telah berkembang pesat di Spanyol melalui Ziryab (789-857), pemusik andal dan ahli botani yang hijrah dari Baghdad, dan Ibn Firnas (wafat 888) yang memperkenalkan musik oriental kepada masyarakat Spanyol dan mengajarkannya untuk pertama kali di sekolah di Andalusia.

2. Guido, Murid Constantine Afrika

Soriano, peneliti musik asal Spanyol, mengungkapkan fakta tentang *Guido Arezzo*. Pemusik yang dianggap sebagai penemu notasi musik itu mempelajari *Catalogna*, sebuah buku teori musik berbahasa Latin yang memuat temuan-temuan di bidang musik oleh ilmuwan Muslim.

Hunke, peneliti lain, menulis bahwa notasi abjad Arab yang membentuk notasi musik ditulis dalam *Catalogna* pada abad ke-11 dan diterbitkan di Monte Cassino, sebuah daerah di Italia yang pernah dihuni oleh komunitas Muslim dan tempat yang pernah disinggahi Constantine Afrika, ilmuwan Muslim asal Tunisia yang masuk ke Italia melalui Salerno. Salah satu ilmu yang diajarkan oleh Constantine Afrika kepada orang-orang barbar dan terbelakang di Salerno adalah musik. Semua terjemahan yang dilakukan Constantine Afrika terhadap buku-buku temuan ilmuwan Muslim memang menjadi acuan para pelajar Eropa.

Apalagi, Constantine juga membuka kesempatan kepada mereka untuk belajar ke Spanyol, yang ketika itu sedang diramaikan oleh kuliah musik dengan guru besar para ilmuwan dan musikus Muslim seperti Ziryab dan Ibn Farnes. Banyak pelajar lulusan sekolah musik di Spanyol berasal dari Italia, salah satunya adalah Gerbert Aurillac (wafat 1003), yang kemudian dikenal sebagai peletak dasar musik di negara-negara Eropa dan melahirkan banyak pakar musik Barat.

3. Guido, Murid Constantine Afrika

Soriano, peneliti musik asal Spanyol, mengungkapkan fakta tentang *Guido Arezzo*. Pemusik yang dianggap sebagai penemu notasi musik itu mempelajari *Catalogna*, sebuah buku teori musik berbahasa Latin yang memuat temuan-temuan di bidang musik oleh ilmuwan Muslim.

Hunke, peneliti lain, menulis bahwa notasi abjad Arab yang membentuk notasi musik ditulis dalam *Catalogna* pada abad ke-11 dan diterbitkan di Monte Cassino, sebuah daerah di Italia yang pernah dihuni oleh komunitas Muslim dan tempat yang pernah disinggahi Constantine Afrika, ilmuwan Muslim asal Tunisia yang masuk ke Italia melalui Salerno. Salah satu ilmu

yang diajarkan oleh Constantine Afrika kepada orang-orang barbar dan terbelakang di Salerno adalah musik. Semua terjemahan yang dilakukan Constantine Afrika terhadap buku-buku temuan ilmuwan Muslim memang menjadi acuan para pelajar Eropa.

Apalagi, Constantine juga membuka kesempatan kepada mereka untuk belajar ke Spanyol, yang ketika itu sedang diramaikan oleh kuliah musik dengan guru besar para ilmuwan dan musikus Muslim seperti Ziryab dan Ibn Farnes. Banyak pelajar lulusan sekolah musik di Spanyol berasal dari Italia, salah satunya adalah Gerbert Aurillac (wafat 1003), yang kemudian dikenal sebagai peletak dasar musik di negara-negara Eropa dan melahirkan banyak pakar musik Barat.

BAB IV

DASAR-DASAR PERMAINAN KEYBOARD

A. Pengertian *Keyboard*

Berdasarkan suku katanya, istilah *keyboard* berasal dari kata bahasa Inggris *key* berarti kunci dan *board* berarti papan. Pengertian tersebut memberi petunjuk bahwa *keyboard* adalah instrumen musik yang terdiri dari sekumpulan tuts yang merupakan kunci (*key*) nada dan tuts tersebut tersusun pada sebuah bidang yang mirip papan (*board*).

Keyboard pada masa sekarang ini sudah menjadi instrumen musik yang memasyarakat sebagaimana instrumen musik lain yang banyak digunakan orang, seperti: gitar, suling, atau harmonika. Saat ini banyak ditemukan tempat-tempat hiburan atau kegiatan resepsionis tertentu yang menggunakan *keyboard* sebagai instrumen musik pengiring bagi seorang penyanyi.

Keyboard memiliki banyak keistimewaan, sehingga digemari oleh masyarakat. *Keyboard* dapat menghasilkan berbagai jenis suara (*sound*), sehingga dengan *keyboard* dapat disusun sebuah komposisi musik. Dengan hanya memakai sebuah *keyboard* saja, musik yang dihasilkan bisa menyerupai sebuah band. Masyarakat umum sering menyebut hal ini sebagai permainan *organ tunggal*. Bunyi pada *keyboard* dihasilkan dengan cara memberikan tekanan kepada tuts-tutsnya menggunakan sepuluh jari, dimana masing-masing tuts akan menghasilkan nada tertentu.

Dewasa ini, banyak orang beranggapan *keyboard* merupakan nama satu jenis instrumen musik tertentu yang menggunakan tenaga listrik sebagai sumber penghasil bunyi, dengan ciri-ciri berikut :

1. Terdiri dari tuts yang banyak, kurang lebih 3 sampai 5 oktaf atau lebih.
2. Menggunakan tenaga listrik.
3. Bisa menghasilkan berbagai macam suara instrumen musik termasuk bunyi-bunyi yang dihasilkan alam, seperti : ombak, petir, angin, burung berkicau, ledakan dan sebagainya.

4. Dilengkapi dengan berbagai fasilitas pengiring dalam berbagai jenis irama musik.
5. Fasilitas lain yang makin berkembang sesuai dengan perkembangan zaman, di antaranya adalah *keyboard* yang menggunakan disket.

Dengan fasilitas *keyboard* seperti itu, satu *keyboard* saja sudah bisa menghasilkan tiruan suara berbagai instrumen musik, seperti layaknya sebuah band. Inilah yang merupakan salah satu sebab *keyboard* semakin banyak digemari masyarakat. Apa lagi sekarang ini cukup banyak *keyboard* mini yang dijual dengan harga relatif murah.

Pengertian di atas memberi petunjuk bahwa *keyboard* merupakan kelompok instrumen musik yang memanfaatkan papan kunci (tuts) sebagai media menghasilkan bunyi. Ada beberapa jenis instrumen musik yang termasuk kelompok instrumen musik *keyboard*, sebagai berikut :

1. Piano, yaitu instrumen musik *keyboard* dimana bunyi piano akustik dihasilkan dari senar yang terpukul ketika tuts ditekan (pada piano akustik). Piano akustik tidak menggunakan tenaga listrik.



Gambar 17
Piano merk Yamaha.

2. Electone organ, yaitu instrumen musik *keyboard* yang terdiri dari 2 susun *keyboard* dan pedal bass.
3. Electone *keyboard*, yaitu instrumen musik *keyboard* yang terdiri dari 1 susun *keyboard*, menggunakan tenaga listrik dan memiliki ukuran yang variatif.
4. Pianika, yaitu instrumen musik *keyboard* mini yang dibunyikan dengan bantuan udara yang ditiupkan dengan mulut.
5. Melodion, yaitu instrumen musik *keyboard* seperti pianika dengan ukuran lebih kecil.



Keyboard Korg PA-50 SD



Keyboard Yamaha PSR-3000



Keyboard Roland BK-5

Gambar 18

Bermacam-macam keyboard yang digunakan untuk electone.

Berdasarkan fungsinya, *keyboard* pada dasarnya dapat dibedakan menjadi 3 (tiga) jenis, yakni :

1. *Keyboard* monotimbral (mono = satu, timbral atau timbre = suara), yaitu *keyboard* yang dalam satu kesempatan dapat menghasilkan satu macam suara instrumen saja walaupun *keyboard* tersebut memiliki banyak macam suara. Misalnya suara piano, flute, gitar, drum, dan sebagainya. *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, seperti: Roland D-5, Roland D-50, Yamaha DX-7, dan sebagainya.



Gambar 19

Bermacam-macam keyboard jenis monotimbral.

2. *Keyboard* multitimbral (multi = banyak, timbral = suara), yaitu *keyboard* yang dalam satu kesempatan dapat menghasilkan lebih dari satu macam suara instrumen musik. Misalnya suara piano, gitar, flute, drum mampu berbunyi secara bersama-sama. *Keyboard* ini cocok untuk penggarapan aransemen. *Keyboard* ini banyak digunakan dalam kegiatan rekaman. Contoh produk *keyboard* multi timbral seperti misalnya: Yamaha SY-77, Roland JV series, Roland XP series.



Gambar 20

Beragam-macam keyboard jenis multitimbral.

3. *Keyboard accompaniment (iringan), yakni keyboard untuk mengiringi atau dimainkan secara langsung atau live. Keyboard ini termasuk keyboard multi timbral yang memungkinkan kita untuk memainkan beberapa macam suara instrumen musik secara langsung. Jenis keyboard ini yang paling banyak diminati karena selain efektif penggunaannya, harganya pun bervariasi. Contoh produk ini misalnya: Roland E series,*

Roland G series, Yamaha PSR series, Korg PA series, Korg I series, Technics KN series, dan sebagainya.



Gambar 21

Bermacam-macam keyboard jenis accompaniment.

Keyboard merupakan salah satu instrumen musik yang paling berkembang saat ini. Perkembangan tersebut dipacu oleh minat masyarakat yang tinggi untuk mememanfaatkan karena keistimewaannya. Beberapa keistimewaan *keyboard*, sebagai berikut :

1. Notasi pada *keyboard* sangat mudah dipelajari. Dapat dikatakan bahwa *keyboard* merupakan instrumen musik yang paling mudah untuk dipelajari.
2. Tuts pada *keyboard* kecil mempunyai susunan yang sama dengan semua jenis *keyboard*. Dengan demikian, jika sudah memahami notasi pada *keyboard* kecil, kita akan bisa memahami notasi pada semua jenis *keyboard*, termasuk *keyboard* besar, seperti organ dan piano.
3. Untuk bisa mulai belajar *keyboard*, Anda bisa menggunakan *keyboard* jenis tertentu yang jumlah tutsnya cukup memadai.
4. *Keyboard* dirancang sebagai instrumen musik tunggal yang amat mudah dimainkan. Terutama di dalam memainkan akord pengiring. Anda tinggal menekan tiga tuts saja, maka chord tersebut akan berbunyi seperti iringan sebuah band.
5. *Keyboard* sudah menjadi instrumen musik yang memasyarakat karena dewasa ini tersedia berbagai merk *keyboard* dalam berbagai ukuran dengan harga yang relatif murah.
6. Untuk mempermudah bermain akord bagi pemula, jenis *keyboard* tertentu menyediakan fasilitas yang disebut *one finger chord*. Dengan *one finger chord*, pemain bisa memainkan akord pengiring hanya dengan menekan satu tuts.

B. Bagian-bagian Keyboard

Berbagai macam merk dan tipe *keyboard* serta ukuran sudah beredar di pasaran. Karena itu, sangat sulit untuk memberi gambaran tentang *keyboard* dan bagian-bagiannya secara detail.

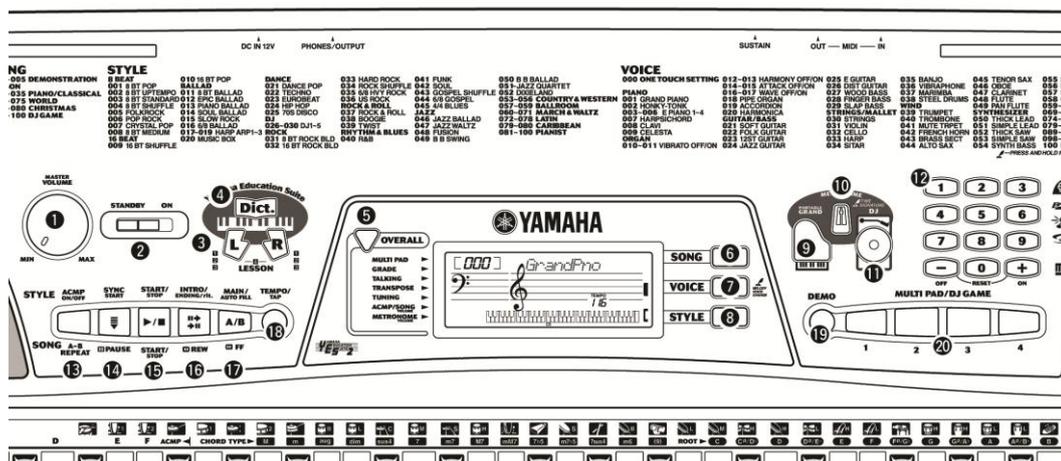
Namun, secara garis besarnya untuk semua jenis *keyboard* ada bagian-bagian sangat penting yang perlu diketahui terlebih dahulu sebelum bermain. Bagian-bagian tersebut, antara lain :

1. Tombol **Power/On & Off**. Tombol ini merupakan tombol pertama yang digunakan untuk menyalakan *keyboard* setelah dihubungkan dengan listrik.

2. **Volume.** Tombol ini digunakan untuk memperbesar dan memperkecil suara setelah tombol power dinyalakan. Begitu tombol dinyalakan dan volume diperbesar, seluruh tuts *keyboard* jika ditekan akan menghasilkan suara.
3. Tombol **Start/Stop.** Tombol ini digunakan untuk memulai salah satu irama musik/rhythm. Begitu tombol *start* ditekan, *keyboard* akan menghasilkan irama pertama dalam bentuk bunyi drum. Jika tombol ini ditekan untuk kedua kalinya, bunyi drum akan berhenti.
4. Tombol **Rhythm.** Tombol ini digunakan untuk memilih jenis irama musik yang akan dimainkan, misalnya *march, waltz, country, rhumba* dan lain-lain.
5. Tombol **Chord.** Tombol ini digunakan untuk menghasilkan akord dan musik pada irama drum yang telah berbunyi setelah tombol *start* ditekan. Setelah tombol *rhythm* dan *chord* ditekan, tuts bagian kiri *keyboard* akan berfungsi sebagai pengiring.
6. Tombol **Tempo.** Tombol ini digunakan untuk mengatur cepat-lambatnya tempo dari irama yang telah dibunyikan setelah tombol *start* ditekan.
7. Tombol **Sync (Syn/Start).** Tombol ini digunakan untuk mengatur agar melodi nyanyian bisa dimulai bersamaan dengan akord iringan.
8. **Symbol Timbre.** Tombol ini digunakan untuk memilih berbagai jenis suara instrumen musik.
9. Tombol **One Finger Chord.** Tombol ini digunakan untuk memainkan akord hanya dengan satu tuts. Setelah tombol ini ditekan, bagian sebelah kiri tuts *keyboard* akan berfungsi sebagai pengiring.
10. Tombol **Fill In.** Tombol ini digunakan untuk membuat variasi ketukan dan irama musik dalam bentuk variasi bunyi drum. Biasanya digunakan sebelum masuk ke bagian *reff* nyanyian.
11. Tombol **Sustain.** Tombol ini digunakan untuk membuat suara *keyboard* tidak langsung terputus ketika tuts selesai ditekan.

Berdasarkan pengamatan penulis, *keyboard* yang paling banyak digunakan dapat pengajaran musik di berbagai perguruan tinggi, khususnya

Sumatera Barat adalah dari merk Yamaha, Roland, Korg, dan Technics. Berikut disajikan bagian-bagian penting pada *keyboard* Yamaha PSR 175 serta penggunaannya.



Gambar 22
Bagian-bagian panel kontrol pada keyboard merk Yamaha type PSR-175.

Keyboard tipe PSR 175 merupakan produk unggulan produsen instrumen musik “Yamaha” dikelasnya. Berdasarkan gambar 17 di atas, maka fungsi bagian-bagian yang diberi nomor pada *keyboard* Yamaha PSR 175 dapat dijelaskan, sebagai berikut :

1. **[MASTER VOLUME] dial.** Bagian ini digunakan untuk memperbesar dan memperkecil suara. Setelah diaktifkan, seluruh tuts *keyboard* akan menghasilkan suara pada volume tertentu, tergantung bukaan pada *master volume*.
2. **Power switch ([STANDBY/ON]).** Bagian ini sama dengan tombol *power*. Digunakan untuk menyalakan *keyboard* setelah dihubungkan dengan listrik.
3. **LESSON [L] (Left) and [R] (Right) buttons.** Tombol ini digunakan untuk mengaktifkan bagian *lesson exercises* (materi latihan) untuk kesesuaian penggunaan tangan (kiri atau kanan) untuk nyanyian yang dipilih.
4. **[Dict.] (DICTIONARY) button.** Tombol ini digunakan untuk mengaktifkan fungsi kamus (*dictionary*) yang disediakan *keyboard*.

5. **[OVERALL] button.** Tombol ini digunakan untuk memilih bermacam-macam fungsi yang disediakan pada bagian *overall*, seperti: Multi PAD, *Grade*, *Talking*, *Transpose*, *Tuning*, *ACMP/song*, dan *Metronome*.
6. **[SONG] button.** Tombol ini digunakan untuk memungkinkan pemilihan lagu dilakukan.
7. **[VOICE] button.** Tombol ini digunakan untuk memungkinkan pemilihan suara dilakukan. Tombol ini juga digunakan untuk mengubah jenis suara dari melodi yang dibawakan.
8. **[STYLE] button.** Tombol ini sama dengan tombol *rhythm*. Digunakan untuk memilih jenis irama musik yang diinginkan.
9. **[PORTABLE GRAND] button.** Tombol ini digunakan untuk memilih suara Grand Piano secara cepat, sekaligus nyanyian (*song*) dan *rhythm (style)* piano khusus.
10. **[METRONOME] button.** Tombol ini digunakan untuk metronom berada pada posisi *on* atau *off*.
11. **[DJ] button.** Tombol ini digunakan untuk mengaktifkan secara cepat fungsi DJ voice, nyanyian (*song*) dan *rhythm (style)* khusus.
12. **Numeric keypad, [+ / ON] and [- / OFF] buttons.** Tombol ini digunakan untuk memilih nyanyian (*song*), suara (*voice*), dan *rhythm (style)*. Selain itu, juga digunakan untuk memasukkan nilai-nilai dan menyesuaikan atau memastikan atau menentukan setting yang diinginkan dari fungsi tersebut.
13. **[ACCOMPANIMENT ON/OFF] ([A-B REPEAT]) button.** Tombol ini digunakan untuk membunyikan suara musik dari jenis irama musik setelah tombol *style* ditekan. Setelah tombol *style* dan *ACMP* ditekan, tuts bagian kiri *keyboard* akan berfungsi sebagai pengiring.
14. **[SYNC START] ([PAUSE]) button.** Tombol ini digunakan untuk mengatur agar musik pengiring yang dimainkan pada tuts sebelah kiri bisa dimulai bersamaan dengan melodi nyanyian yang dimainkan pada tuts sebelah kanan.
15. **[START/STOP] button.** Tombol ini digunakan untuk memulai membunyikan salah satu jenis irama musik. Begitu tombol ini ditekan, *keyboard*

akan menghasilkan bunyi jenis irama musik pilihan pertama dalam bentuk bunyi drum. Jika tombol ini ditekan lagi, suara akan berhenti.

16. **[INTRO/ENDING/rit.] ([REW]) button.** Tombol ini digunakan untuk membunyikan musik intro atau pendahuluan sebelum nyanyian dimulai. Tombol ini juga digunakan untuk membunyikan musik penutupan iringan musik pada akhir nyanyian.
17. **[MAIN/AUTO FILL] ([FF]) button.** Tombol ini sama dengan tombol fill in. Digunakan untuk membuat variasi ketukan drum pada bagian tertentu dari lagu yang dimainkan. Setelah tombol ini ditekan, suara iringan musik akan pindah pada variasi kedua tetapi tetap dengan jenis irama musik yang sama.
18. **[TEMPO/TAP] button.** Tombol ini digunakan untuk mengatur cepat-lambatnya irama musik yang dimainkan.
19. **[DEMO] button.** Tombol ini digunakan untuk mengaktifkan fungsi nyanyian dalam format demo yang disediakan *keyboard*.
20. **[MULTI PAD/DJ GAME] buttons.** Tombol ini digunakan untuk secara otomatis mengaktifkan bagian/potongan musik *pre-programmed*. Ini adalah juga digunakan untuk permainan DJ GAME.

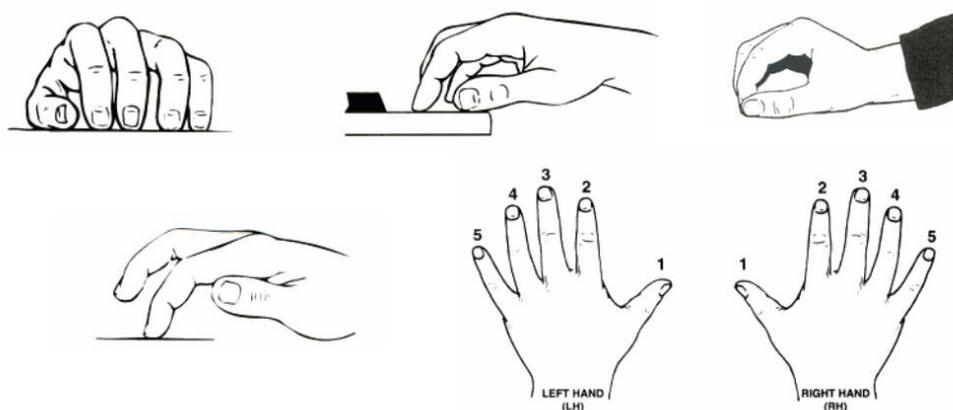
Fasilitas *keyboard* di atas merupakan bagian terpenting untuk *keyboard* merk Yamaha type PSR 175. Fasilitas lainnya bisa dipelajari melalui buku manual. Perlu diketahui bahwa *keyboard* selalu mengalami perkembangan pesat dalam kelengkapan fasilitasnya.

C. Teknik Dasar Bermain *Keyboard*

Sebelum membahas teknik-teknik dasar bermain *keyboard*, maka salah satu hal yang perlu diperhatikan dalam belajar *keyboard* ialah posisi duduk seorang pemain. Posisi duduk yang benar adalah selalu tegak. Posisi duduk yang salah dalam bermain *keyboard* dapat mengakibatkan kelelahan dan berakhir dengan permainan yang kurang baik.

Teknik dasar bermain *keyboard* adalah teknik-teknik yang bersifat mendasar yang harus diketahui untuk dapat menggunakan *keyboard* sebagai pengiring lagu. Ada 5 (lima) teknik dasar yang harus diketahui, yaitu:

- a. **Fingering** (*hand and finger forms, relaxation of arms & shoulders*). Latihan fingering ditujukan agar seorang musisi, khususnya pemain piano atau *keyboard*, dapat memainkan piano atau *keyboard* dengan posisi jari dan tangan yang benar. Sehingga bentuk jari-jari di atas tuts piano atau *keyboard* saat bermain ada dalam posisi sempurna. Latihan jari ini mencakup tangga nada dan *cadence*. Beberapa posisi jari yang tepat di atas tuts *keyboard* ditampilkan pada gambar 23 berikut.



Gambar 23

Beberapa posisi jari yang tepat di atas tuts keyboard.

Suatu hal yang sangat penting dalam memainkan alat musik yang memiliki papan tuts atau sering disebut *keyboard* (piano, synthesizer, organ, workstation, dan lain-lain) adalah teknik *fingering*. Konsep bermain musik pada dasarnya hampir sama dengan ketika kita akan berolahraga. Seorang sprinter harus pemanasan terlebih dahulu dan berlari secara benar agar bisa lebih cepat mencapai garis *finish*. Begitu pula dengan bermain musik, kita harus pemanasan dan memberikan penempatan jari yang tepat agar harmonisasi dan pergerakan untuk memainkan nada bisa menjadi lebih luas dan sesuai dengan yang diinginkan.

Teknik *fingering* memerlukan latihan yang disiplin, karena bagi para pemula sampai profesional, teknik ini akan membuat keletihan pada seluruh tangan termasuk jari, pergelangan, dan lengan. Berlatih teknik ini harus setiap hari minimal 1 jam dalam satu hari, dan berlatihlah secara perlahan hingga seluruh tangan merasa nyaman dengan keadaan tersebut.

Fingering dalam C

	C	D	E	F	G	A	B	C'	D'	E'	F'	G'	A'	B'	C''
Right	1	2	3	1	2	3	4	1	2	3	1	2	3	4	5/1
Left	5	4	3	2	1	3	2	1	4	3	2	1	3	2	1

Fingering dalam G

	G	A	B	C	D	E	F#	G'	A'	B'	C'	D'	E'	F#'	G''
Right	1	2	3	1	2	3	4	1	2	3	1	2	3	4	5/1
Left	5	4	3	2	1	3	2	1	4	3	2	1	3	2	1

Fingering dalam D

	D	E	F#	G	A	B	C#	D'	E'	F#'	G	A	B	C#'	D''
Right	1	2	3	1	2	3	4	1	2	3	1	2	3	4	5/1
Left	5	4	3	2	1	3	2	1	4	3	2	1	3	2	1

Fingering dalam A

	A	B	C#	D	E	F#	G#	A'	B'	C#'	D'	E'	F#'	G#'	A''
Right	1	2	3	1	2	3	4	1	2	3	1	2	3	4	5/1
Left	5	4	3	2	1	3	2	1	4	3	2	1	3	2	1

Fingering dalam E

	E	F#	G#	A	B	C#	D#	E'	F#'	G#'	A	B	C#'	D#'	E''
Right	1	2	3	1	2	3	4	1	2	3	1	2	3	4	5/1
Left	5	4	3	2	1	3	2	1	4	3	2	1	3	2	1

Fingering dalam B

	B	C#	D#	E	F#	G#	A#	B'	C#'	D#'	E	F#'	G#'	A#'	B''
Right	1	2	3	1	2	3	4	1	2	3	1	2	3	4	5/1
Left	4	3	2	1	4	3	2	1	3	2	1	4	3	2	1

Fingering dalam F

	F	G	A	Bb	C	D	E	F'	G'	A'	Bb'	C'	D'	E'	F''
Right	1	2	3	4	1	2	3	1	2	3	4	1	2	3	4/1
Left	5	4	3	2	1	3	2	1	4	3	2	1	3	2	1

Fingering dalam Bb

	Bb	C	D	Eb	F	G	A	Bb'	C'	D'	Eb'	F'	G'	A'	Bb'
Right	2/4	1	2	3	1	2	3	4	1	2	3	1	2	3	4
Left	3	2	1	4	3	2	1	3	2	1	4	3	2	1	2/3

Fingering dalam Eb

	Eb	F	G	Ab	Bb	C	D	Eb'	F'	G'	Ab'	Bb'	C'	D'	Eb''
Right	2/3	1	2	3	4	1	2	3	1	2	3	4	1	2	3
Left	3	2	1	4	3	2	1	3	2	1	4	3	2	1	2/3

Fingering dalam Ab

	Ab	Bb	C	Db	Eb	F	G	Ab'	Bb'	C'	Db'	Eb'	F'	G'	Ab''
Right	2/3	3/4	1	2	3	1	2	3	4	1	2	3	1	2	3
Left	3	2	1	4	3	2	1	3	2	1	4	3	2	1	2/3

Fingering dalam Db

	Db	Eb	F	Gb	Ab	Bb	C	Db'	Eb'	F'	Gb'	Ab'	Bb'	C'	Db''
Right	2	3	1	2	3	4	1	2	3	1	2	3	4	1	2
Left	3	2	1	4	3	2	1	3	2	1	4	3	2	1	2/3

Penjelasan:

Angka menunjukkan jari-jari yang digunakan

1 = Jempol

2 = Telunjuk

3 = Tengah

4 = Manis

5 = Kelingking

2/4, 2/3, dan lain-lain adalah angka pertama jari yang digunakan pertama kali dalam 1 oktaf saja atau memulai melodi/fingering dan angka kedua adalah jari yang digunakan jika menggunakan 2 oktaf. Penggunaan 1 oktaf terlebih dahulu hingga merasa nyaman, baru kemudian 2 oktaf. Mulailah dengan tangan kanan terlebih dahulu, baru kemudian tangan kiri. Gunakan tempo perlahan sampai merasa nyaman. Pesan untuk semua pemula, berlatih terus sampai semua *fingering* merasa nyaman. Karena dengan *fingering* yang benar maka bisa meningkatkan *speed* dan *feeling* dalam melodi.

- b. **Touching** (*touch of the notes, legato-staccato, phrasing, dynamics and expression*). Latihan *touching* ditujukan agar seorang musisi, khususnya pemain piano atau *keyboard* dapat menginterpretasikan ekspresi yang

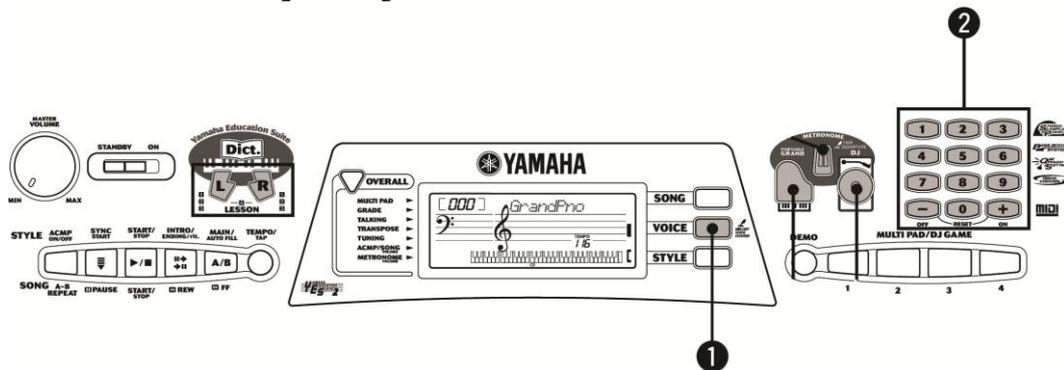
tepat dalam bermain musik. Musik yang dimainkan haruslah keluar dari lubuk hati yang paling dalam dari seorang musisi. Sehingga seorang musisi mampu menyesuaikan sentuhan (*touch*) yang harus diberikan dalam iringan lagu, dimana harus bermain keras atau lembut (*dinamic*). Ada dinamika, *feeling* dan ekspresi.

- c. **Rhythm dan Tempo.** Latihan *rhythm and tempo* ditujukan agar seorang musisi dapat mencakup semua instrumen yang disediakan *keyboard* melalui *style*-nya, seperti: pemain drums, bass, gitar, percussions atau juga piano dan *keyboard*. Selain itu, perlu juga mengetahui harga not, ketukan dan *rhythm pattern*, tempo yang benar, dan *rhythmic* dalam bermain musik (*comping*). Ada *soul* atau *groove* dalam bermusik, dan harus ada “nyawa” dalam bermain band. Seorang musisi juga harus tahu tentang *time signature* (nyanyian itu dimainkan dalam ketukan 2/4, 3/4, 4/4, 3/8, 6/8 dan seterusnya).
- d. **Harmony** (*chords progression, voicing and accompaniment*). Latihan harmoni ditujukan agar seorang musisi bisa lebih kaya dalam mengembangkan pola *chords* yang dipakai dalam sebuah nyanyian untuk memperluas cara seorang musisi bermain, dalam konteks mengiringi seorang penyanyi. Dengan kemampuan bermain dalam harmonisasi yang baik, maka akan tercipta suatu kesatuan yang baik. Dengan mempunyai pengetahuan harmoni yang baik, musisi dapat membuat aransemen yang pasti bisa lebih baik.
- e. **Reading.** Latihan ini ditujukan untuk mereka yang belum bisa membaca not balok (*combo partitur*). Diharapkan mereka di kemudian harinya bisa membaca partitur not balok atau *combo part*. Mereka mengenal *treble clef* (kunci G) dan *bass clef* (kunci F), *key signature* (ada berapa kres (#) atau mol (b) nyanyian itu dimainkan). Dengan kita melihat tanda-tanda tersebut, dengan sendirinya kita sudah tahu kalau lagu itu dimainkan di tangga nada apa. Sehingga ini akan mempermudah kita dalam bermusik.

Setelah memahami teknik dasar, langkah yang harus ditempuh selanjutnya adalah memahami pemakaian *keyboard* untuk iringan lagu dengan

menggunakan fungsi-fungsi yang disediakan *keyboard*. Dalam pembahasan ini, *keyboard* yang akan dipelajari mengacu pada *keyboard* merk Yamaha type PSR-175.

a. Memilih Suara [VOICE]



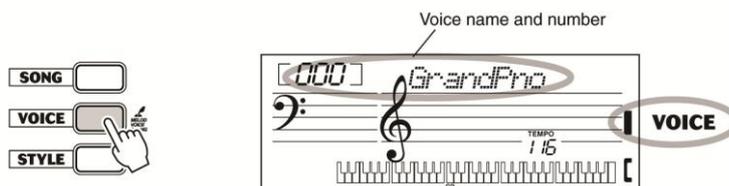
Gambar 24
Bagian-bagian yang terkait dengan suara (*voice*).

Keyboard merk Yamaha type PSR-175 menonjolkan 100 suara asli yang telah diciptakan dengan teknologi AWM dari Yamaha yang canggih. Beberapa jenis suara yang mempunyai karakteristik khusus pun telah ditambahkan. Suara dibagi menjadi berbagai kategori tergantung pada karakteristiknya atau efek yang digunakan. Di beberapa jenis *keyboard* lain, istilah yang lazim digunakan untuk *voice* adalah *sound*.

Langkah-langkah memilih *voice*, sebagai berikut :

1) Tekan tombol [VOICE].

Nama dan nomor jenis suara yang dipilih dapat pula dilihat pada *display* (layar) *keyboard*, pada bagian *voice name and number*.



2) Pilih nomor *voice* yang diinginkan. Untuk memilih, gunakan *numeric keypad*. Kategori dasar *voice* dan nomornya ditunjukkan pada bagian kanan atas panel, seperti berikut.

VOICE

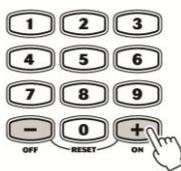
- | | |
|-------------------------------|-------------------------------|
| 000 ONE TOUCH SETTING | 012-013 HARMONY OFF/ON |
| PIANO | 014-015 ATTACK OFF/ON |
| 001 GRAND PIANO | 016-017 WAVE OFF/ON |
| 002 HONKY-TONK | 018 PIPE ORGAN |
| 003-006 E PIANO 1-4 | 019 ACCORDION |
| 007 HARPSICHORD | 020 HARMONICA |
| 008 CLAVI | GUITAR/BASS |
| 009 CELESTA | 021 SOFT GUITAR |
| ORGAN | 022 FOLK GUITAR |
| 010-011 VIBRATO OFF/ON | 023 12ST GUITAR |
| | 024 JAZZ GUITAR |

Ada dua cara memilih *voice* yang diinginkan, yaitu: 1) Secara langsung memasukkan nomor jenis suara dengan *numeric keypad*, atau 2) Menggunakan tombol [+]/[-] untuk melangkah naik dan turun memilih jenis *voice*.

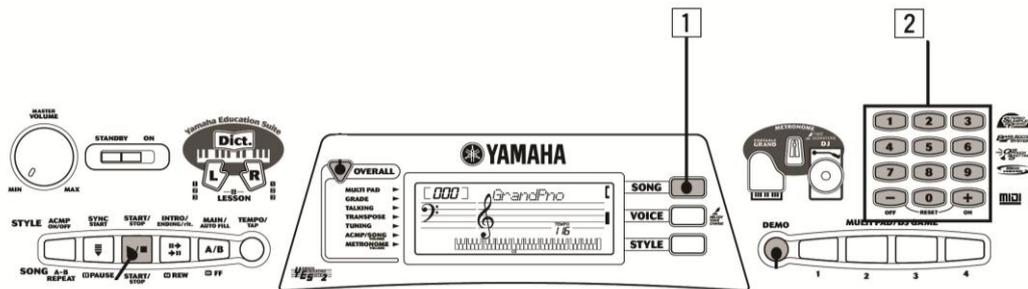
- Menggunakan *numeric keypad*. Masukkan digit dari nomor jenis suara seperti yang terdapat pada panel. Sebagai contoh, untuk memilih jenis suara #042, tekan "0" pada *numeric keypad*, kemudian "4", "2" untuk nomor jenis *voice* yang dimulai dengan nol (seperti #042 atau #006), awal nol dapat juga dihilangkan.



- Menggunakan tombol [+]/[-]. Tekan tombol [+] untuk memilih nomor jenis *voice* yang berikutnya, dan tekan tombol [-] untuk memilih jenis *voice* sebelumnya.



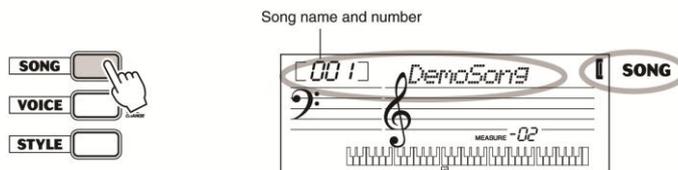
b. Memilih Nyanyian [Song]



Gambar 25
Bagian-bagian yang terkait dengan nyanyian (song).

Keyboard merk Yamaha type PSR-175 menyediakan fasilitas *song* (lagu). Di beberapa jenis *keyboard* lain, istilah yang digunakan untuk *song* adalah *sequenser*. Langkah-langkah memilih dan memainkan *song*, sebagai berikut:

- 1) Tekan tombol **[SONG]**.

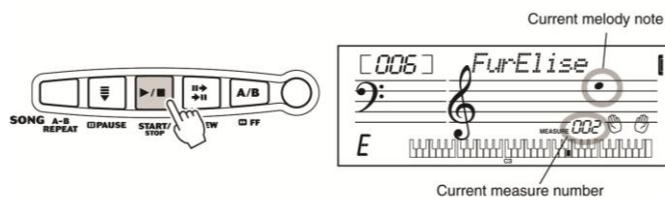


Nama dan nomor jenis *song* yang dipilih dapat pula dilihat pada *display* (layar) *keyboard*, pada bagian *song name and number*.

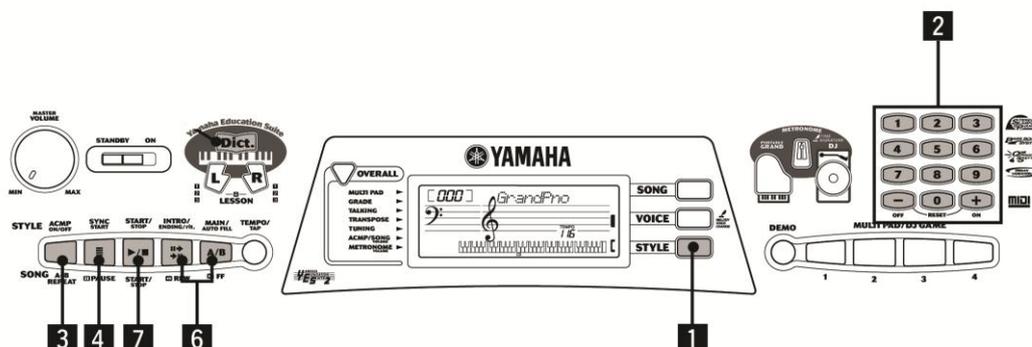
- 2) Pilih nomor *song* yang diinginkan. Gunakan *numeric keypad*. Kategori dasar *song* dan angkanya ditunjukkan pada bagian kiri atas panel. Nomor *song* dapat dipilih dengan cara yang sama seperti dengan memilih *voice*. Musisi dapat menggunakan *numeric keypad* untuk secara langsung memilih nomor *song*, atau dengan menggunakan tombol [+]/[-] untuk melangkah naik turun ke *song* yang diinginkan.



- 3) Mulailah mengaktifkan *song* yang dipilih.



c. Memilih Rhythm (Style)



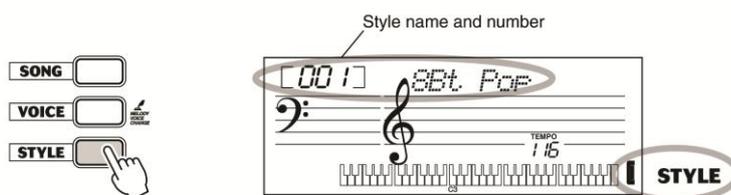
Gambar 26

Bagian-bagian yang terkait dengan gaya musik (style).

Keyboard merk Yamaha type PSR-175 menyediakan pola *rhythm* atau *accompaniment* yang dinamis untuk berbagai *style* populer. Lebih dari 100 *style* yang berbeda disediakan dalam beberapa kategori berbeda. Masing-Masing *style* terdiri dari bagian Intro, Main A dan B (dengan 2 Fill-Ins), dan Ending. Di beberapa jenis *keyboard*, istilah yang sering dipakai untuk jenis *style* adalah *composer*.

Langkah-langkah memilih dan memainkan *style*, sebagai berikut:

- 1) Tekan tombol [STYLE]



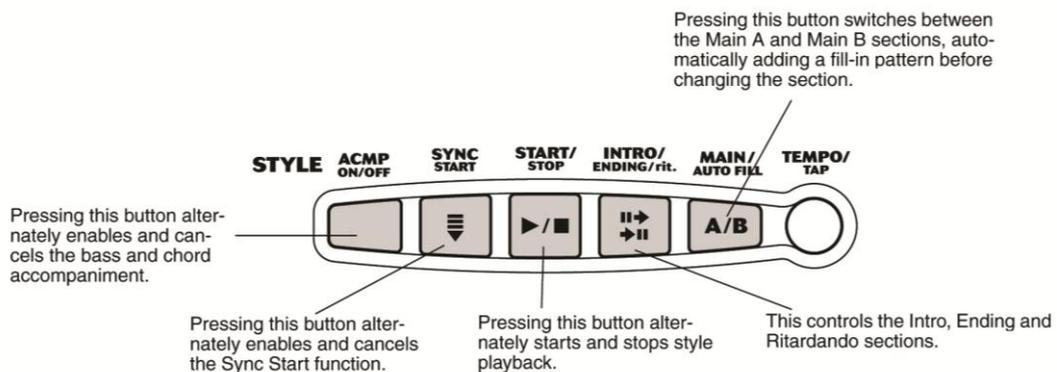
Nama dan nomor jenis *style* yang dipilih dapat pula dilihat pada *display* (layar) keyboard, pada bagian *style name and number*.

- 2) Pilih nomor *style* yang diinginkan. Untuk memilih, gunakan *numeric keypad*. *Style* yang tersedia dapat pada daftar yang terletak di tengah atas panel.



Keyboard merk Yamaha type PSR-175 menyediakan fitur *auto accompaniment* yang dibuat dengan *rhythm* yang dapat menambah kemeriahan sehingga mendukung performa dalam bermusik. Musisi dapat mengendalikan *accompaniment* dengan akord yang dimainkan. *Auto accompaniment* secara efektif membagi tuts *keyboard* ke dalam dua bagian: Yang bagian kanan, digunakan untuk memainkan melodi lagu, dan yang bagian kiri untuk fungsi *auto accompaniment* dan akord.

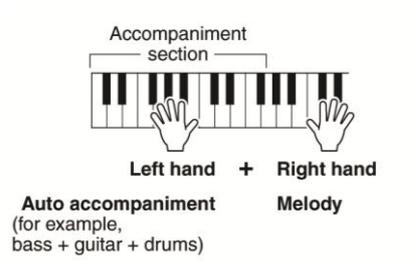
d. Menggunakan Auto Accompaniment



Gambar 27

Bagian-bagian utama auto accompaniment.

Fitur *auto accompaniment* memberikan instrumentalia yang profesional yang mendukung performa seorang musisi. Akord dimainkan dengan tangan kiri, sehingga *keyboard* akan secara otomatis menghasilkan kesesuaian *bass*, akord, dan *rhythm*. Tangan kanan digunakan untuk memainkan melodi lagu, sehingga dihasilkan sebuah komposisi musik layaknya sebuah band.

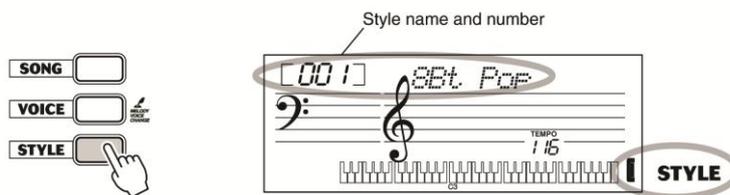


Gambar 28

Penggunaan tangan kiri dan tangan kanan pada tuts keyboard.

Langkah-langkah menggunakan *auto accompaniment*, sebagai berikut:

- 1) Tekan tombol **[STYLE]**.



- 2) Pilihlah sebuah *style* yang diinginkan.

Macam-macam style yang disediakan *keyboard* merk Yamaha type PSR-175 sebagai berikut :

No.	Style Name
8BEAT	
1	8Beat Pop
2	8Beat Up tempo
3	8Beat Standard
4	8Beat Shuffle
5	Folkrock
6	Pop Rock
7	Crystal Pop
8	8Beat Medium
16BEAT	
9	16Beat Shuffle
10	16Beat Pop
BALLAD	
11	8Beat Ballad
12	Epic Ballad
13	Piano Ballad
14	Soul Ballad
15	Slow Rock
16	6/8 Ballad
17	Harp Arpeggio 1
18	Harp Arpeggio 2
19	Harp Arpeggio 3
20	Music Box
DANCE	
21	Dance Pop
22	Techno
23	Eurobeat
24	Hip Hop
25	70s Disco

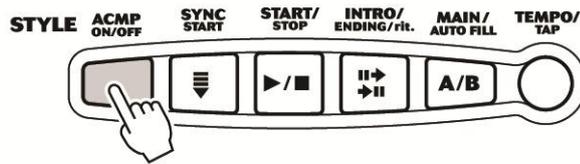
No.	Style Name
DJ	
26	Euro Techno
27	Funky Trip Hop
28	Pop Reggae
29	Acid House
30	Shakin'
ROCK	
31	8Beat Rock Ballad
32	16Beat Rock Ballad
33	Hard Rock
34	Rock Shuffle
35	6/8 Heavy Rock
36	US Rock
ROCK & ROLL	
37	Rock & Roll
38	Boogie
39	Twist
RHYTHM & BLUES	
40	R&B
41	Funk
42	Soul
43	Gospel Shuffle
44	6/8 Gospel
45	4/4 Blues
JAZZ	
46	Jazz Ballad
47	Jazz Waltz
48	Fusion
49	Big Band Swing

No.	Style Name
50	Big Band Ballad
51	Jazz Quartet
52	Dixieland
COUNTRY & WESTERN	
53	Bluegrass
54	2/4 Country
55	Country Ballad
56	Country Shuffle
BALLROOM	
57	Rhumba
58	Tango Continental
59	Jive
MARCH & WALTZ	
60	March
61	6/8 March
62	Light March
63	Crystal March
64	Polka
65	Standard Waltz
66	German Waltz
67	Viennese Waltz
68	Crystal Waltz
69	Orchestra Waltz 1
70	Orchestra Waltz 2
71	Music Box Waltz
LATIN	
72	Bossa Nova
73	Salsa
74	Samba

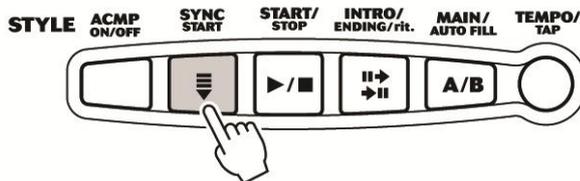
No.	Style Name
75	Mambo
76	Beguine
77	Merengue
78	Bolero Lento
CARIBBEAN	
79	Reggae 1
80	Reggae 2
PIANIST	
81	2beat
82	Stride
83	Concerto
84	8beat
85	Honky-Tonk
86	Piano Ballad
87	Pop Ballad
88	Arpeggio 1
89	Arpeggio 2
90	Dance Pop
91	Rock & Roll
92	Tight Rock
93	Swing
94	Jazz Waltz
95	Ragtime
96	Beguine
97	Cha Cha
98	March
99	6/8 March
100	Galop

<table border="1" style="border-collapse: collapse; text-align: center; width: 100px; height: 100px;"> <tr><td>1</td><td>2</td><td>3</td></tr> <tr><td>4</td><td>5</td><td>6</td></tr> <tr><td>7</td><td>8</td><td>9</td></tr> <tr><td>-</td><td>0</td><td>+</td></tr> <tr><td>OFF</td><td>RESET</td><td>ON</td></tr> </table>	1	2	3	4	5	6	7	8	9	-	0	+	OFF	RESET	ON	<p>STYLE</p> <table border="0"> <tr><td>8 BEAT</td><td>010 16 BT POP</td><td>DANCE</td></tr> <tr><td>001 8 BT POP</td><td>BALLAD</td><td>021 DANCE POP</td></tr> <tr><td>002 8 BT UPTEMPO</td><td>011 8 BT BALLAD</td><td>022 TECHNO</td></tr> <tr><td>003 8 BT STANDARD</td><td>012 EPIC BALLAD</td><td>023 EUROBEAT</td></tr> <tr><td>004 8 BT SHUFFLE</td><td>013 PIANO BALLAD</td><td>024 HIP HOP</td></tr> <tr><td>005 FOLKROCK</td><td>014 SOUL BALLAD</td><td>025 70S DISCO</td></tr> <tr><td>006 POP ROCK</td><td>015 SLOW ROCK</td><td>DJ</td></tr> <tr><td>007 CRYSTAL POP</td><td>016 6/8 BALLAD</td><td>026-030 DJ1-5</td></tr> <tr><td>008 8 BT MEDIUM</td><td>017-019 HARP ARP1-3</td><td>ROCK</td></tr> <tr><td>16 BEAT</td><td>020 MUSIC BOX</td><td>031 8 BT ROCK BLD</td></tr> <tr><td>009 16 BT SHUFFLE</td><td></td><td>032 16 BT ROCK BLD</td></tr> </table>	8 BEAT	010 16 BT POP	DANCE	001 8 BT POP	BALLAD	021 DANCE POP	002 8 BT UPTEMPO	011 8 BT BALLAD	022 TECHNO	003 8 BT STANDARD	012 EPIC BALLAD	023 EUROBEAT	004 8 BT SHUFFLE	013 PIANO BALLAD	024 HIP HOP	005 FOLKROCK	014 SOUL BALLAD	025 70S DISCO	006 POP ROCK	015 SLOW ROCK	DJ	007 CRYSTAL POP	016 6/8 BALLAD	026-030 DJ1-5	008 8 BT MEDIUM	017-019 HARP ARP1-3	ROCK	16 BEAT	020 MUSIC BOX	031 8 BT ROCK BLD	009 16 BT SHUFFLE		032 16 BT ROCK BLD
1	2	3																																															
4	5	6																																															
7	8	9																																															
-	0	+																																															
OFF	RESET	ON																																															
8 BEAT	010 16 BT POP	DANCE																																															
001 8 BT POP	BALLAD	021 DANCE POP																																															
002 8 BT UPTEMPO	011 8 BT BALLAD	022 TECHNO																																															
003 8 BT STANDARD	012 EPIC BALLAD	023 EUROBEAT																																															
004 8 BT SHUFFLE	013 PIANO BALLAD	024 HIP HOP																																															
005 FOLKROCK	014 SOUL BALLAD	025 70S DISCO																																															
006 POP ROCK	015 SLOW ROCK	DJ																																															
007 CRYSTAL POP	016 6/8 BALLAD	026-030 DJ1-5																																															
008 8 BT MEDIUM	017-019 HARP ARP1-3	ROCK																																															
16 BEAT	020 MUSIC BOX	031 8 BT ROCK BLD																																															
009 16 BT SHUFFLE		032 16 BT ROCK BLD																																															

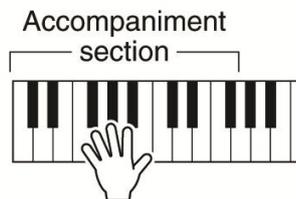
3) Aktifkan tombol *auto accompaniment* [ACMP ON/OFF].



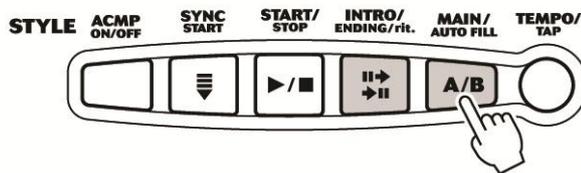
4) Aktifkan tombol memulai dengan sinkop [SYNC START].



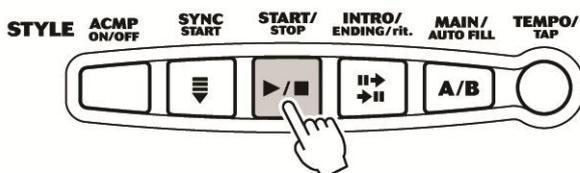
5) Mainkan akord dengan tangan kiri untuk memulai iringan lagu.



6) Pilihlah *section* yang diinginkan. *Auto accompaniment* mempunyai empat bagian, yaitu *Intro*, *Main A/B*, dan *Ending*.

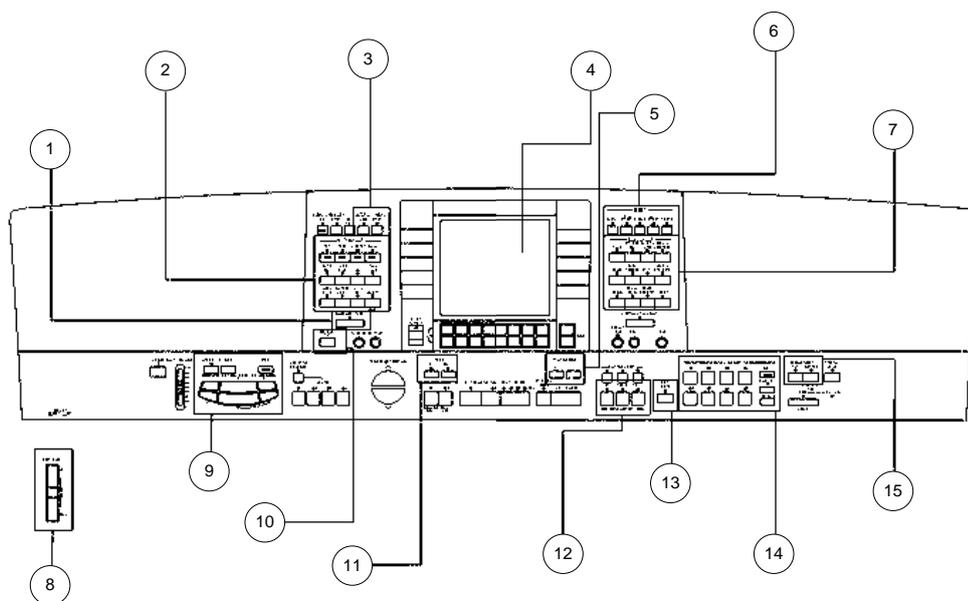


7) Akhiri penggunaan *auto accompaniment* dengan cara menekan tombol [START/STOP].



Pemakaian *keyboard* untuk iringan lagu memanfaatkan fungsi-fungsi yang disediakan *keyboard*. Di atas telah dibahas penggunaan *keyboard* untuk iringan lagu menggunakan *keyboard* merk Yamaha type PSR-175. Selain *keyboard* jenis ini, juga dikenal *keyboard* merk Technics. Beberapa tipe yang banyak digunakan dalam pembelajaran praktek musik di sekolah, diantaranya KN3000, KN5000, KN6000, KN6500, KN7000, dan KN2400. Salah satu tipe *keyboard* yang akan diuraikan dalam buku ini ialah *keyboard* KN2400. Salah satu keunggulan *keyboard* tipe ini terletak pada kemampuannya membaca program-program *composer* dan *sequenser* yang dibuat oleh pemusik dari semua tipe *keyboard* sebagaimana dikemukakan di atas.

Bagian-bagian utama dari *keyboard* tipe ini sebagai berikut :



Gambar 29

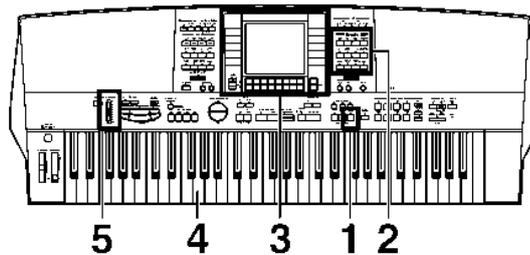
Bagian-bagian utama keyboard KN2400.

Bagian-bagian utama *keyboard* Technics KN2400, terdiri dari :

1. MUSIC STYLIST, bagian ini digunakan untuk mengatur *instrument setting* yang disediakan pada *keyboard* secara otomatis.
2. RHYTHM GROUP, pada bagian ini disajikan berbagai bentuk *rhythm* yang tersedia pada *keyboard*, yang sudah dikelompokkan berdasarkan standar pengelompokkan *keyboard* merk Technics.

3. AUTO PLAY CHORD, bagian ini digunakan untuk menambahkan secara otomatis *accompaniment* ke dalam jenis *rhythm* yang dipilih.
4. DISPLAY, bagian ini digunakan untuk menampilkan informasi tentang *performance*, pengaturan fungsi dan pesan tentang *rhythm* lainnya.
5. TRANSPOSE, bagian ini digunakan untuk menaikkan atau menurunkan kunci nada (nada dasar) dari seluruh bagian *keyboard*.
6. EFFECTS, bagian ini digunakan untuk menambahkan berbagai jenis dan tipe *effect* pada suara (*sound*) yang dihasilkan *keyboard*.
7. SOUND GROUP, pada bagian ini disajikan berbagai jenis suara instrumen musik (*sound*) yang tersedia pada *keyboard*, yang sudah dikelompokkan berdasarkan standar pengelompokan *keyboard* merk Technics.
8. PITCH BEND, bagian ini memungkinkan pemusik untuk mengubah-ubah *pitch* suatu nada yang dibunyikan, dengan cara menggeser ke atas atau ke bawah *pitch bend*.
9. PERFORMANCE PADS, bagian ini digunakan untuk menambahkan beberapa tipe frase dengan memanfaatkan tombol PAD.
10. ONE TOUCH PLAY, bagian ini digunakan untuk memilih suara (*sound*) dan efek yang cocok dengan *rhythm* yang sudah diatur secara otomatis.
11. FADE IN/OUT, bagian ini digunakan untuk memulai lagu dengan volume yang perlahan-lahan meningkat (*fade in*), atau mengakhirinya lagu dengan volume suara yang perlahan-lahan memudar (*fade out*).
12. CONDUCTOR, bagian ini digunakan untuk menetapkan suara (*sound*) yang berbeda untuk setiap bagian, kemudian menetapkan bagian-bagian yang diinginkan untuk bagian *keyboard*.
13. TECHNI-CHORD, bagian ini digunakan untuk menambahkan *block chord* pada melodi secara otomatis.
14. PANEL MEMORY, bagian ini digunakan untuk menyimpan pengaturan panel-panel *sound*, kemudian mengaktifkannya dengan menekan satu atau dua tombol yang disediakan.
15. SEQUENCER, bagian ini digunakan untuk merekam dan memutar kembali karya musik yang dibuat.

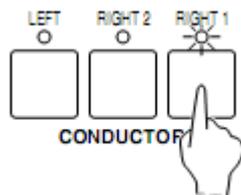
Setelah mengetahui bagian-bagian utama dari *keyboard* KN2400, langkah selanjutnya ialah mengetahui langkah-langkah memulai memainkan *keyboard* sebagai instrumen musik melodis, yang pada dasarnya dapat dikelompokkan ke dalam 5 (lima) langkah seperti gambar berikut.



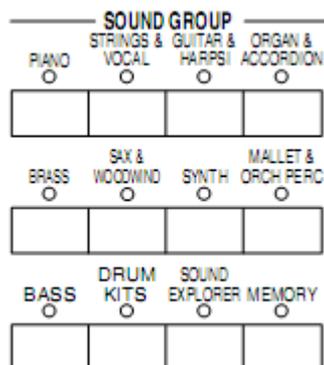
Gambar 30

Langkah-langkah memulai memainkan keyboard KN2400 untuk mengiringi lagu.

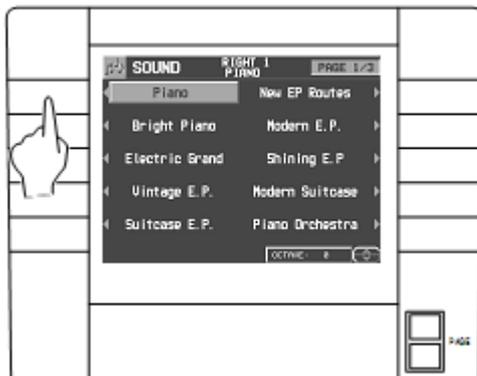
1. Pada bagian CONDUCTOR yang terdapat pada panel, tekan tombol RIGHT 1 untuk mengaktifkannya.



2. Pada bagian SOUND GROUP yang terdapat pada panel, tekan salah satu tombol kelompok sound (*sound group*) untuk mengaktifkannya.



3. Pilihlah salah satu suara (*sound*) dari daftar *sound* yang ditampilkan pada layar dengan cara menekan salah satu tombol yang terletak disamping daftar *sound*.



Daftar suara (*sound*) memuat dua atau lebih layar (halaman). Untuk melihat bagian yang berbeda dari daftar sound tersebut, tekan salah satu tombol PAGE.

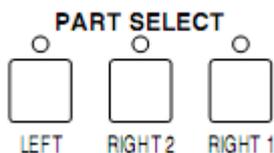
4. *Keyboard* dapat dimainkan, dengan menekan tuts berwarna putih dan hitam. *Keyboard* KN2400 dilengkapi dengan *Touch Response*, yaitu suatu fitur yang memungkinkan anda untuk mengontrol volume dengan memainkan tuts lebih keras atau lebih lembut.
5. Volume suara yang keluar dari speaker *keyboard* dapat diatur sedemikian rupa dengan cara mengatur *Main Volume* ke tingkat yang sesuai dengan kontrol geser.

a. Memilih Suara (SOUND)

Suara (*sound*) yang dapat digunakan pada KN2400 dikelompokkan menjadi 3 (tiga) bagian, yang dikenal sebagai PART SELECT, yang terdiri dari LEFT, RIGHT 1, dan RIGHT 2.

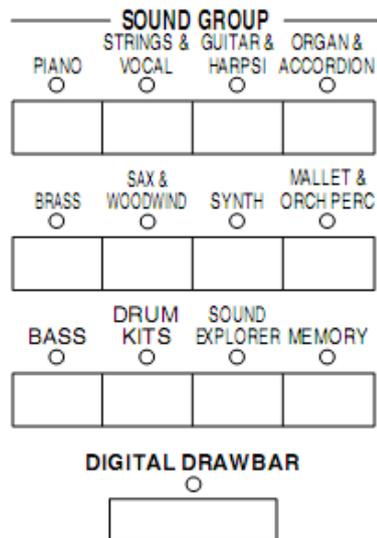
Langkah-langkah memilih suara (SOUND), sebagai berikut:

- 1) Pilih salah satu tombol (PART SELECT), yaitu tombol LEFT, RIGHT 1, atau RIGHT 2.



Untuk bagian RIGHT 1 dan RIGHT 2, ketika tombol CONDUCTOR dipilih, maka tombol PART SELECT juga diaktifkan.

- 2) Pilih grup suara (*sound*) yang terdapat pada bagian SOUND GROUP, dengan menekan salah satu tombol sesuai yang diinginkan.



- Bunyi yang terdapat pada DRUM KITS ialah bunyi beraneka instrumen musik perkusi yang dapat dimainkan dengan cara menekan tuts-tuts *keyboard*.
 - MEMORY disediakan untuk menyimpan suara (*sound*) yang telah di modifikasi.
- 3) Pilih suara (*sound*) yang diinginkan dari daftar di layar (*display*).



- Apabila anda memilih salah satu suara (*sound*) yang tersedia pada *display*, *effect* optimal untuk suara (*sound*) sesuai standar KN2400 secara otomatis diaktifkan.
- Anda dapat menggunakan tombol PAGE pada *display* untuk melihat halaman yang berbeda dari daftar.
- Gunakan tombol OCTAVE \wedge dan \vee untuk memilih oktaf suara (*sound*).

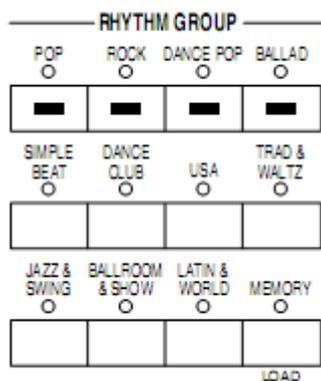
- Suara (sound) yang bisa dipilih untuk bagian RIGHT 1, RIGHT 2 dan LEFT, juga dapat digunakan untuk PART 1-16 secara bervariasi.
 - Display yang diilustrasikan menunjukkan salah satu contoh, dan tampilan sebenarnya mungkin berbeda.
- 4) *Keyboard* dapat dimainkan untuk iringan lagu. *Keyboard* ini memiliki fitur INITIAL TOUCH (volume, misalnya, berubah tergantung pada seberapa keras *keyboard* dimainkan).

b. Memilih Rhythm (Composer)

Keyboard merk Technics type KN2400 menyediakan pola *rhythm* atau *accompaniment* yang dinamis untuk berbagai *composer* populer. Lebih dari 100 *composer* yang berbeda disediakan dalam beberapa kategori berbeda. Masing-masing *composer* terdiri dari bagian Intro, 4 (empat) *Variation* (dengan 2 Fill-Ins), dan *Ending*. Di beberapa jenis *keyboard*, istilah yang sering dipakai untuk jenis *composer* adalah *style*.

Langkah-langkah memilih *composer*, sebagai berikut:

- 1) Pilih salah satu grup *composer* yang terdapat pada bagian RHYTHM GROUP

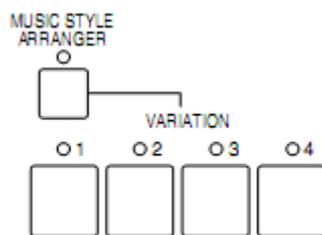


Tombol MEMORY adalah tombol yang digunakan untuk mengaktifkan kelompok *rhythm* yang dibuat dengan fasilitas COMPOSER dan disimpan sementara dalam memori *keyboard*.

- 2) Pilih *rhythm* yang diinginkan dari daftar yang terdapat di layar (display).



- Jika ada lebih dari satu halaman di layar (*display*), gunakan tombol PAGE untuk berpindah dari satu halaman layar ke halaman layar yang lain.
- Ada empat variasi yang tersedia untuk setiap *rhythm*. Gunakan tombol VARIATION untuk memilih variasi yang diinginkan.



- Pastikan tombol ARRANGER MUSIC STYLE tidak aktif, dimana lampu indikator tidak menyala (Jika aktif, tekan sekali untuk mematikannya.)
- Nuansa dari pola berbeda dengan masing-masing nomor yang bervariasi.
- Anda dapat mengubah variasi yang berbeda sementara *rhythm* diputar.

Ada dua langkah memulai *composer*, yaitu: *Normal Start* dan *Synchronized Start*. Langkah-langkah memulai *composer* menggunakan *normal start*, sebagai berikut:

- 1) Pilih salah satu *composer* yang sesuai dengan lagu yang akan diiringi musik yang terdapat pada RHYTHM GROUP.
- 2) Tekan tombol START/STOP untuk mulai mengaktifkan.

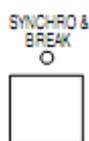


- *Rhythm pattern* yang dipilih segera dapat dimainkan.

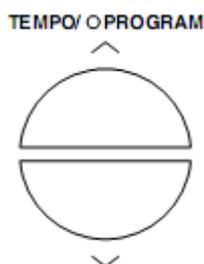
- Anda dapat menghentikan *rhythm* dengan menekan tombol START / STOP satu kali untuk mematikannya.
- Indikator BEAT yang terdapat pada bagian atas tombol START / STOP menunjukkan pergerakan ketukan (*beat*) dari *composer*.

Langkah-langkah memulai *composer* menggunakan *synchronized start*, sebagai berikut:

- 1) Pilih salah satu *composer* yang sesuai dengan lagu yang akan diiringi musik yang terdapat pada RHYTHM GROUP.
- 2) Tekan tombol SYNCHRO & BREAK untuk mulai mengaktifkan.



- 3) Memainkan *keyboard* dengan menekan salah satu tuts yang terdapat di sebelah kiri *split point keyboard* atau menekan kombinasi tuts yang membentuk akord.
 - Pola *rhythm* dapat mulai dimainkan.
 - Anda dapat menggunakan fitur *synchronized start* bahkan ketika *keyboard* tidak dibagi menjadi bagian kiri dan kanan. Untuk memulai *rhythm*, tekan tuts yang terdapat di sebelah kiri *split point* yang ditentukan.
 - Tempo dari *rhythm pattern* yang dimainkan dapat disesuaikan dengan tombol TEMPO / PROGRAM.



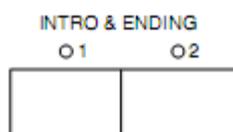
- Tempo akan ditampilkan pada layar sebagai nilai numerik (40-300).

- Bila indikator TEMPO/PROGRAM menyala, TEMPO / PROGRAM tidak dapat digunakan untuk menyesuaikan tempo.

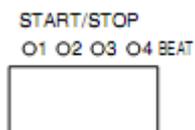
Selain 4 (empat) *rhythm pattern* yang disediakan *keyboard* KN2400, yang dikenal sebagai VARIATION, *keyboard* juga dilengkapi dengan *rhythm pattern* yang disebut dengan INTRO, FILL-IN, dan ENDING.

Langkah-langkah memulai memainkan *keyboard* dengan menggunakan fasilitas INTRO, sebagai berikut :

- 1) Tekan tombol INTRO & ENDING 1 atau INTRO & ENDING 2 untuk memulai memainkan *keyboard* menggunakan fasilitas INTRO. Lampu indikator yang terdapat pada bagian atas tombol akan menyala.



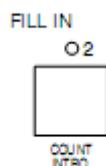
- 2) Tekan tombol START / STOP untuk memulai memainkan *rhythm pattern*.



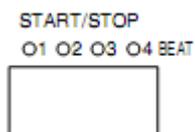
- 3) Setelah menekan tombol START / STOP, maka *pattern* intro dimainkan, dilanjutkan dengan *rhythm pattern* normal yang telah dipilih sebelumnya.

Memulai memainkan *keyboard* dapat pula dilakukan dengan fasilitas COUNT INTRO, yaitu hitungan dalam bentuk ucapan dalam bahasa Inggris. Langkah-langkah memulai memainkan *keyboard* dengan menggunakan fasilitas COUNT INTRO, sebagai berikut :

- 1) Tekan COUNT INTRO tombol untuk memulai memainkan *keyboard*.

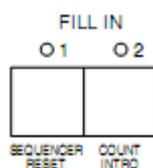


- 2) Tekan tombol START / STOP untuk memulai *rhythm*.



Pemusik dapat menyisipkan FILL-IN setiap saat selama *rhythm pattern* bekerja. Ada dua pilihan FILL-IN yang disediakan *keyboard* KN2400. Langkah-langkah menyisipkan FILL-IN dalam permainan *keyboard*, sebagai berikut :

- 1) Pilih *rhythm pattern* yang diinginkan dan tekan tombol START / STOP.
- 2) Tekan tombol FILL-IN 1 atau FILL-IN 2.



Permainan *keyboard* dapat diakhiri dengan memanfaatkan fasilitas ENDING yang disediakan *keyboard* KN2400. Langkah-langkah menggunakan fasilitas ENDING sebagai berikut :

- 1) Tekan tombol START / STOP untuk memulai memainkan *rhythm pattern*.



- 2) Tekan tombol INTRO & ENDING 1 atau INTRO & ENDING 2 untuk memulai memainkan *keyboard* menggunakan fasilitas ENDING. Setelah menekan tombol tombol INTRO & ENDING 1 atau INTRO & ENDING 2, maka *pattern* ending akan dimainkan sampai birama terakhir.

BAB V

AKORD KEYBOARD

Dalam kehidupan sehari-hari ditemukan beberapa pemuda yang mencoba-coba mencari akord pada gitar untuk mengiringi sebuah lagu yang akan dibawakannya, seorang pendidik seni mengarang suara "kedua" untuk sebuah nyanyian anak, seorang pemain organ tunggal mencoba menemukan perjalanan akord lagu yang akan dinyanyikan seorang artis panggung. Orang-orang pada contoh di atas pada dasarnya telah menerapkan ilmu harmoni. Mereka mencari akord lagu berdasarkan *feeling* (perasaan) estetikanya.

Harmoni berarti keselarasan. Mempelajari harmoni berarti berupaya untuk mengembangkan perasaan, yang pada akhirnya diterapkan dalam membuat aransemen paduan suara, menemukan akord apabila diinginkan lagu dibawakan dengan iringan band, orkes, piano dan sejenisnya dan yang terpenting ilmu harmoni dibutuhkan untuk mengerti musik secara mendalam melalui analisa dan pendengaran yang terlatih.

Dalam bahasan ini, harmoni adalah paduan bunyi dalam lagu yang dibagi atas beberapa jenis suara, serta disesuaikan dengan akord-akordnya. Pada musik vokal, harmoni dapat hadir melalui paduan bunyi (nada) yang dihasilkan oleh beberapa jenis suara yang berbeda. Sedangkan pada musik instrumen, harmoni dapat hadir melalui paduan bunyi (nada) yang dihasilkan oleh satu atau beberapa instrumen musik.

Sebuah lagu yang dibawakan dengan iringan instrumen musik, sebagai upaya untuk mendukung, mengiringi dan memperkaya melodi lagu juga dapat dikatakan sebagai harmoni. Upaya ini dinamakan *harmonisasi*.

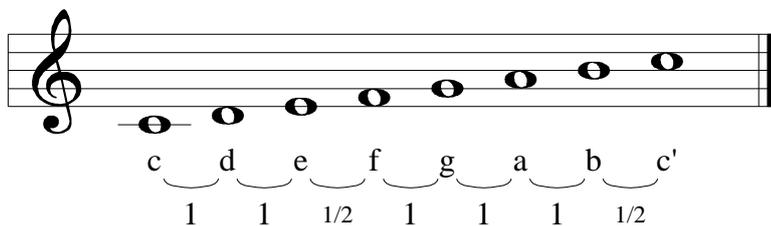
Harmoni menunjuk pada bagaimana cara akord (*chord*) disusun dan bagaimana akord tersebut mengikuti akord lainnya dalam sebuah melodi lagu. Oleh karena itu, pembahasan tentang harmoni berikut diarahkan pada pengenalan dan penggunaan akord sebagai pengiring melodi lagu.

A. Pengertian Akord

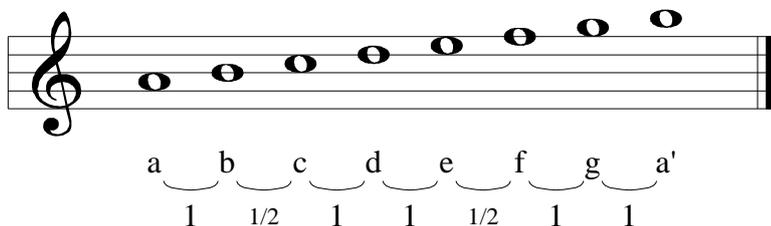
Akord (*chord*) adalah tiga buah nada atau lebih yang dibunyikan secara serempak atau sekaligus dalam waktu yang bersamaan dan membentuk suatu harmoni. Kata harmoni dapat diartikan sebagai keserasian atau keselarasan. Sehingga harmoni dapat didefinisikan sebagai sesuatu yang dapat menimbulkan perasaan senang apabila dinikmati atau didengar.

Sebelum membahas lebih jauh tentang akord, maka perlu diingatkan kembali tentang susunan tangga nada diatonis yang akan digunakan pada kegiatan praktek musik. Tangga nada ialah susunan nada berlainan yang mempunyai jarak tertentu yang dihitung dengan *laras* dan diakhiri oleh nada kedelapan sebagai oktafnya. Di dalam ilmu musik dikenal dua macam tangga nada, yaitu :

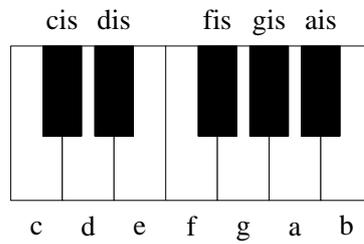
1. Tangga nada mayor ialah tangga nada yang jarak nada I ke nada III dua laras (ters besar), atau di mulai dari nada c (do) dan berakhir dengan nada c' (do').



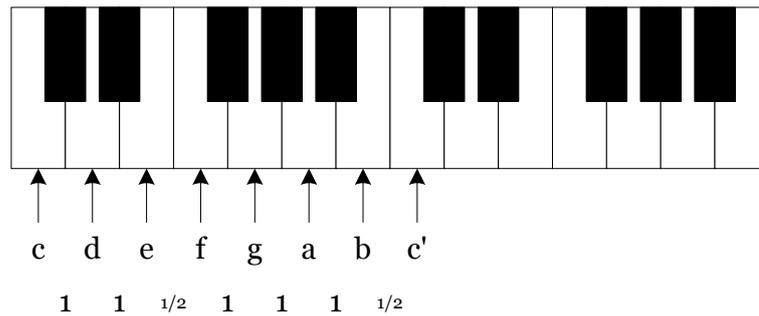
2. Tangga nada minor ialah tangga nada yang jarak nada I ke nada III 1 ½ laras (ters kecil) atau dimulai dari nada a (la) dan berakhir dengan nada a' (la').



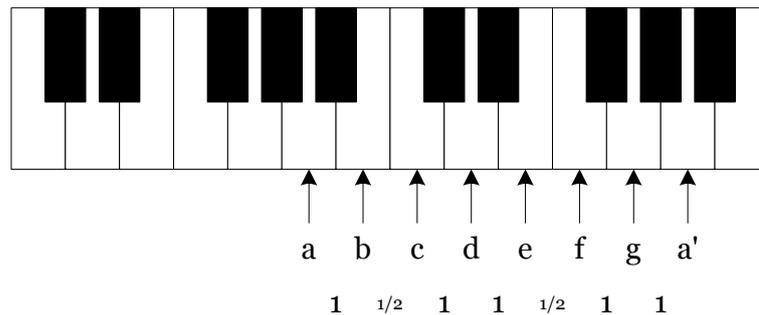
Pada keyboard, susunan nada-nadanya dalam 1 oktaf dapat dituliskan sebagai berikut:



Susunan tangga nada diatonis mayor dapat dituliskan :



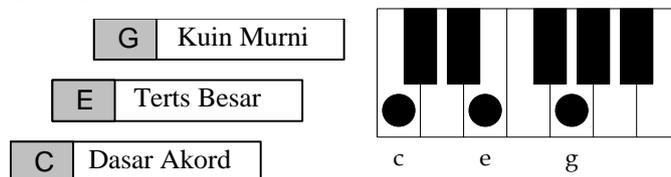
Sedangkan susunan tangga nada diatonis minor dapat dituliskan :



Di dalam ilmu musik dikenal dua macam akord, yaitu :

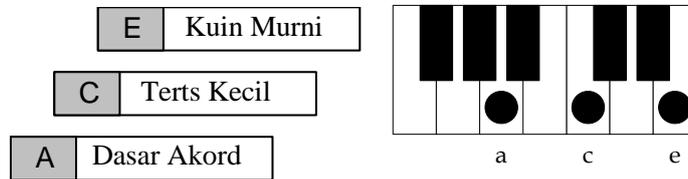
1. Akord mayor, ialah akord yang terdiri dari : nada dasar akor, terts besarnya dan kuin murninya.

Contoh :



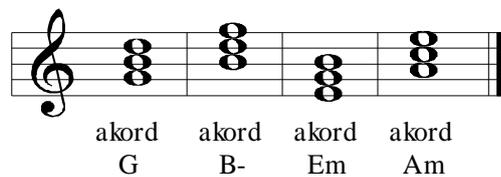
2. Akord minor, ialah akord yang terdiri dari : nada dasar akor, terts kecilnya dan kuin murninya.

Contoh :



Perbedaan kedua akord di atas ditinjau dari jenis interval nada yang digunakan. Lambang akord mayor ditulis sebagai nada dasar akordnya dalam huruf kapital atau huruf besar. Contoh : akord **C** berarti akord C mayor, dengan susunan nada c sebagai nada dasar, e sebagai terts besarnya dan g sebagai kuin murninya. Sedangkan lambang akord minor ditulis sebagai nada dasar akordnya dalam huruf kapital atau huruf besar yang diikuti oleh huruf m di atasnya. Contoh: akord **D^m** berarti akord D minor, dengan susunan nada d sebagai nada dasar, f sebagai terts kecilnya dan a sebagai kuin murninya.

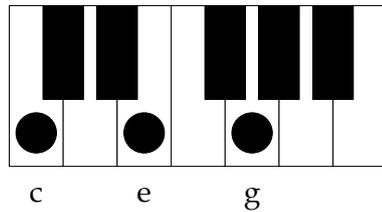
Di dalam paranada, akord ditulis sebagai :



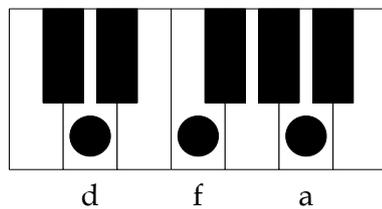
B. Penamaan Tingkatan Akord

Akord mempunyai penamaan yang berbeda untuk masing-masing tingkatan akordnya. Perbedaan ini disebabkan oleh perbedaan jarak antar nadanya atau lazim disebut *interval*. Ada interval besar, interval kecil, interval murni, dan interval kurang. Penamaan untuk 7 tingkatan akord sebagai berikut.

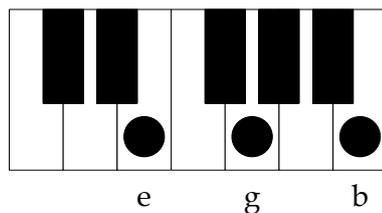
1. **Akord tingkat I** disebut *tonika*, yaitu trinada yang nada dasarnya merupakan not pertama dari sebuah tangga nada. Tonika tersusun dari nada-nada : 1 – 3 – 5 atau c – e – g, dimana nada c – e (terts besar), dan e – g (kwint murni). Pada tuts keyboard, akord tingkat I dapat digambarkan sebagai berikut.



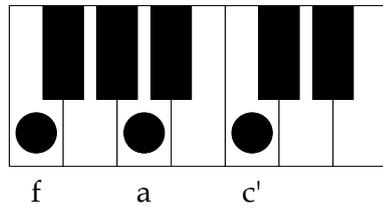
2. **Akord tingkat II** disebut *super tonika*, yaitu trinada yang nada dasarnya merupakan not kedua dari sebuah tangga nada. Super tonika tersusun dari nada-nada : 2 - 4 - 6 atau d - f - a, dimana nada d - f (terts kecil), dan f - a (kwint murni). Pada tuts keyboard, akord tingkat II dapat digambarkan sebagai berikut.



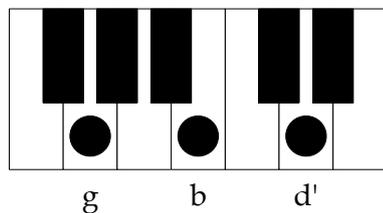
3. **Akord tingkat III** disebut *median*, yaitu trinada yang nada dasarnya merupakan not ketiga dari sebuah tangga nada. Median tersusun dari nada-nada : 3 - 5 - 7 atau e - g - b, dimana nada e - g (terts kecil), dan g - b (kwint murni). Pada tuts keyboard, akord tingkat III dapat digambarkan sebagai berikut.



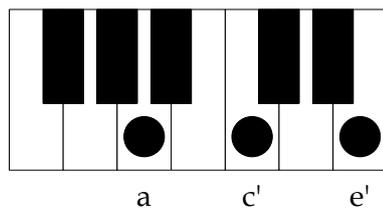
4. **Akord tingkat IV** disebut *sub dominan*, yaitu trinada yang nada dasarnya merupakan not keempat dari sebuah tangga nada. Sub dominan tersusun dari nada-nada : 4 - 6 - 1' atau f - a - c', dimana nada f - a (terts besar), dan a - c' (kwint murni). Pada tuts keyboard, akord tingkat IV dapat digambarkan sebagai berikut.



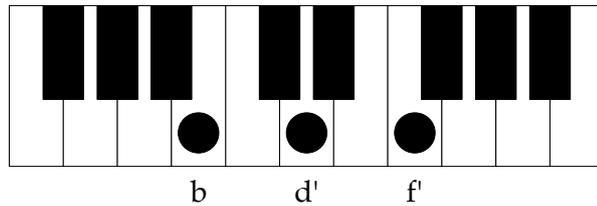
5. **Akord tingkat V** disebut *dominan*, yaitu trinada yang nada dasarnya merupakan not kelima dari sebuah tangga nada. Dominan tersusun dari nada-nada : 5 – 7 – 2' atau g – b – d', dimana nada g – b (terts besar), dan g – d' (kwint murni). Pada tuts keyboard, akord tingkat V dapat digambarkan sebagai berikut.



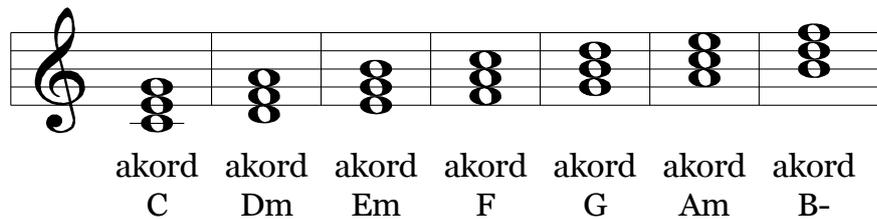
6. **Akord tingkat VI** disebut *sub median*, yaitu trinada yang nada dasarnya merupakan not keenam dari sebuah tangga nada. Sub median tersusun dari nada-nada : 6 – 1' – 3' atau a – c' – e', dimana nada a – c' (terts kecil), dan c' – e' (kwint murni). Pada tuts keyboard, akord tingkat VI dapat digambarkan sebagai berikut.



7. **Akord tingkat VII** disebut *leading not*, yaitu trinada yang nada dasarnya merupakan not ketujuh dari sebuah tangga nada. Leading not tersusun dari nada-nada : 7 – 2' – 4' atau b – d' – f', dimana nada b – d' (terts kecil), dan d' – f' (kwint kurang). Pada tuts keyboard, akord tingkat VII dapat digambarkan sebagai berikut.



Di dalam paranada, ketujuh tingkatan akord tersebut dapat dituliskan sebagai :



Berdasarkan uraian di atas, maka dapat dibedakan akord besar, akord kecil, dan akord kurang, dengan rumusan sebagai berikut.

1. Akord besar ialah susunan akord yang terdiri dari tertis besar dan kwint murni, yang terdapat pada tingkat I, IV, dan V.
2. Akord kecil ialah susunan akord yang terdiri dari tertis kecil dan kwint murni, yang terdapat pada tingkat II, III, dan VI.
3. Akord kurang ialah susunan akord yang terdiri dari tertis kecil dan kwint kurang, yang terdapat pada tingkat VII.

C. Pembagian Akord Trinada

Bentuk dasar sebuah akord dapat terdiri dari tiga buah nada. Akord ini sering disebut dengan *akord trinada*. Akord dapat dibedakan menjadi dua macam, yaitu :

1. Akord Primer

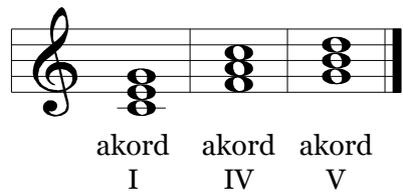
Akord primer atau akord pokok terdapat pada akord tingkat I – IV – V pada tangga nada mayor. Susunan akord pokok, terdiri dari :

- a. Nada dasar
- b. Tertis besar (interval 2 nada)
- c. Kuin murni (interval $3 \frac{1}{2}$ nada)

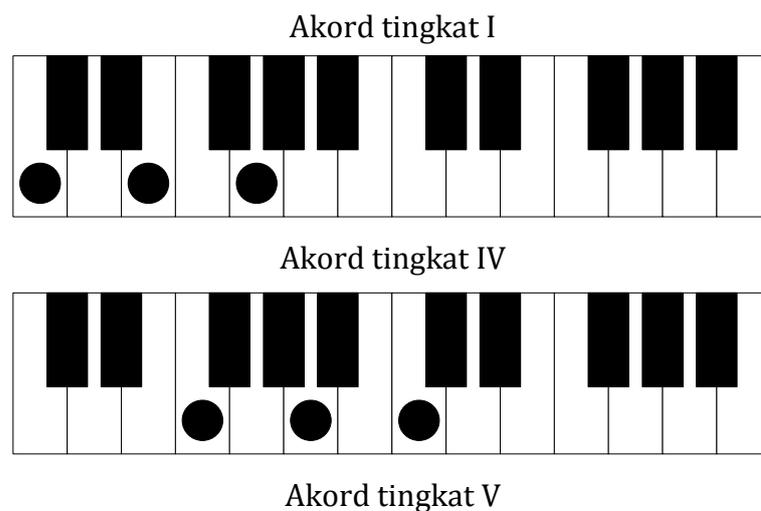
Contoh :

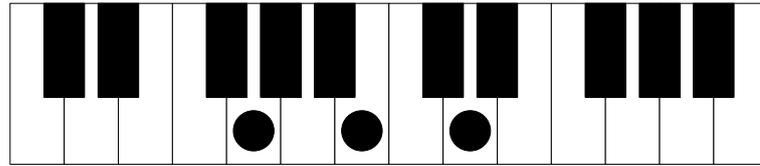
- Akord tingkat I (nada 1 – 3 – 5 atau c – e – g), dimana nada 1 ke nada 3 berjarak 2 nada (terts besar) dan nada 3 ke nada 5 berjarak $3 \frac{1}{2}$ nada (kuin murni).
- Akord tingkat IV (nada 4 – 6 – 1' atau f – a – c'), dimana nada 4 ke nada 6 berjarak 2 nada (terts besar) dan nada 6 ke nada 1' berjarak $3 \frac{1}{2}$ nada (kuin murni).
- Akord tingkat V (nada 5 – 7 – 2' atau g – b – d'), dimana nada 5 ke nada 7 berjarak 2 nada (terts besar) dan nada 7 ke nada 2' berjarak $3 \frac{1}{2}$ nada (kuin murni).

Jadi akord pokok terdapat pada tingkat I – IV – V dengan nama masing-masing : tonika, sub dominan dan dominan. Di dalam paranada ditulis sebagai :



Susunan nada-nada akord pokok (tingkat I – IV – V) dapat digambarkan pada tuts keyboard sebagai berikut.





2. Akord Sekunder

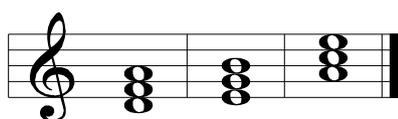
Akord sekunder ialah akord-akord trinada pada tingkat II – III – VI – VII. Akord sekunder berdasarkan interval nada yang digunakan terdiri atas :

- a. Akord kecil (akord minor), ialah akord yang terdiri dari : nada dasar akord, terts kecil (jarak $1\frac{1}{2}$ nada) dan kuin murni (jarak $3\frac{1}{2}$ nada).

Contoh :

- Akor tingkat II (nada 2 – 4 – 6 atau d – f – a), dimana d ke f berjarak $1\frac{1}{2}$ (terts kecil) dan nada f ke a berjarak $3\frac{1}{2}$ (kuin murni).
- Akor tingkat III (nada 3 – 5 – 7 atau e – g – b), dimana e ke g berjarak $1\frac{1}{2}$ (terts kecil) dan nada g ke b berjarak $3\frac{1}{2}$ (kuin murni).
- Akor tingkat VI (nada 6 – 1' – 3' atau a – c' – e'), dimana a ke c' berjarak $1\frac{1}{2}$ (terts kecil) dan nada c' ke e' berjarak $3\frac{1}{2}$ (kuin murni).

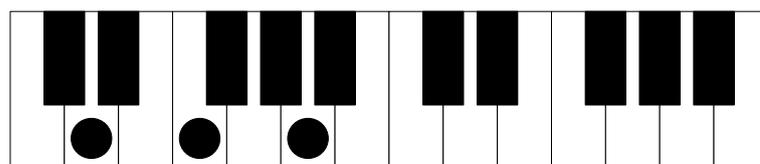
Jadi akord kecil (minor) terdapat pada tingkat II – III – VI dengan nama masing-masing : super tonika, median dan sub median. Di dalam paranada ditulis sebagai :



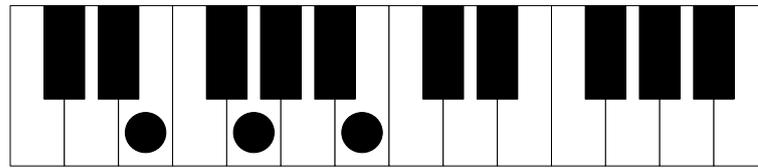
akord akord akord
II III VI

Susunan nada-nada akord sekunder (tingkat II – III – VI) dapat digambarkan pada tuts keyboard sebagai berikut.

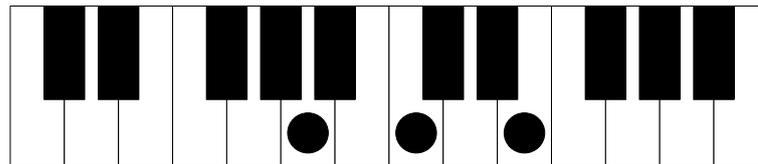
Akord tingkat II



Akord tingkat III



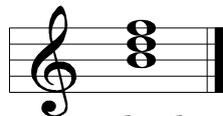
Akord tingkat VI



- b. Akord kurang (akord diminished), ialah akord yang terdiri dari : nada dasar akord, terts kecil (jarak $1\frac{1}{2}$ nada) dan kuin kurang (jarak 3 nada).

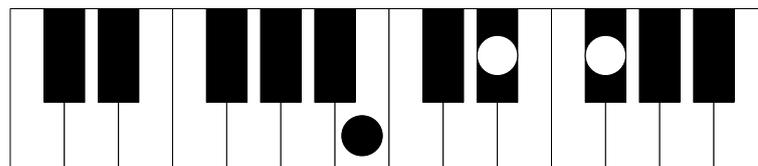
Contoh :

- 1) Akor tingkat VII (nada 7 - 2' - 4' atau b - d' - f'), dimana b ke d' berjarak $1\frac{1}{2}$ (terts kecil) dan nada d' ke f' berjarak 3 (kuin kurang).
- 2) Di dalam paranada ditulis sebagai :

akord
VII

Susunan nada-nada akord kurang (tingkat VII) dapat digambarkan pada tuts keyboard sebagai berikut.

Akord tingkat VII



- c. Akord lebih (akord *augmented*), ialah akord yang terdiri dari : nada dasar akord, terts besar (jarak 2 nada) dan kuin lebih (jarak 4 nada).

Contoh :

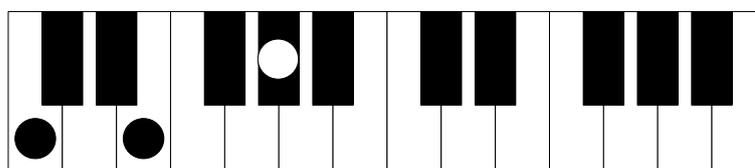
- 1) Akor dengan nada 1 - 3 - 5 atau c - e - gis, dimana c ke e berjarak 2 (terts besar) dan nada e ke gis berjarak 4 (kuin lebih).
- 2) Di dalam paranada ditulis sebagai :



akord I
augmented

Susunan nada-nada akord *augmented* (tingkat I *augmented*) dapat digambarkan pada tuts keyboard sebagai berikut.

Akord tingkat I augmented



D. Akord Septim

Akord septim adalah paduan akord ditambah dengan nada ketujuh atau septim dari dasar akord. Sehingga akord septim dikatakan sebagai akord yang terdiri dari empat nada. Akord septim disusun dari akor mayor ditambah nada septim kecilnya.

Lambang akord septim dinyatakan dengan penambahan angka tujuh di belakang lambang trinada yang dikenainya.

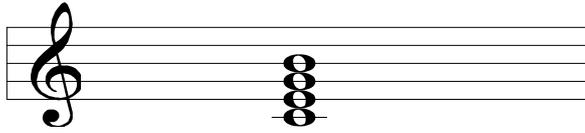
Contoh :

- Akord C^7 = nada c - e - g dan bes.
- Akord D^7 = nada d - fis - a dan c.

Akord septim dapat disusun dari akord besar, akord kecil, akord lebih dan akord kurang, sebagai berikut.

1. Akord septim besar, yaitu akord yang disusun dari akord besar dan septim besar.

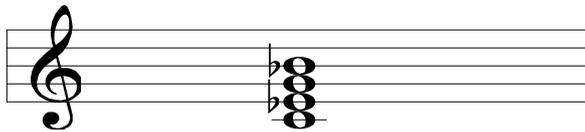
Contoh : c - e - g (akord besar) + c - b (septim besar) akan menghasilkan akord c - e - g - b atau 1 - 3 - 5 - 7. Di dalam paranada ditulis sebagai :



akord C May 7

2. Akord septim kecil, yaitu akord yang disusun dari akord kecil dan septim kecil.

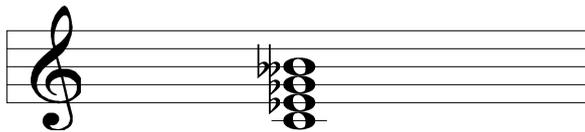
Contoh : c - es - g (akord kecil) + c - bes (septim kecil) akan menghasilkan akord c - es - g - bes. Di dalam paranada ditulis sebagai :



akord Cm7

3. Akord septim kurang, yaitu akord yang disusun dari akord kurang dan septim kurang.

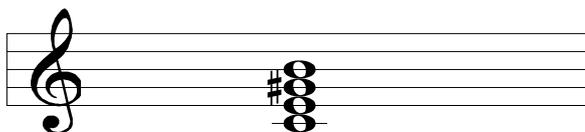
Contoh : c - es - ges (akord kurang) + c - beses (septim kurang) akan menghasilkan akord c - es - ges - beses. Di dalam paranada ditulis sebagai :



akord Cdim

4. Akord septim lebih, yaitu akord yang disusun dari akord lebih dan septim besar.

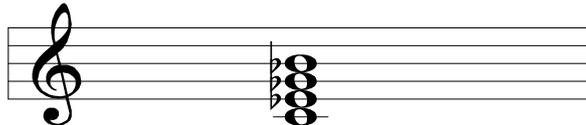
Contoh : c - e - gis (akord lebih) + c - b (septim besar) akan menghasilkan akord c - e - gis - b. Di dalam paranada ditulis sebagai :



akord C May 7 #5

5. Akord septim kurang, yaitu akord yang disusun dari akord kurang dan septim kecil.

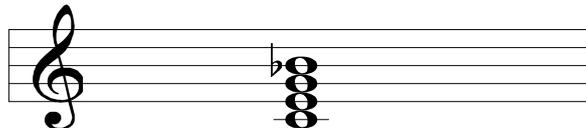
Contoh : c – es – ges (akord kurang) + c – bes (septim kecil) akan menghasilkan akord c – es – ges – bes. Di dalam paranada ditulis sebagai :



akord Cm7^b5

6. Akord septim dominan, yaitu akord yang disusun dari akord besar dan septim kecil.

Contoh : c – e – g (akord besar) + c – bes (septim kecil) akan menghasilkan akord c – e – g – bes. Di dalam paranada ditulis sebagai :



akord C7

E. Akord Balikan

Akord balikan adalah akord yang dibuat dengan nada-nada yang divariasikan. Semua akord dapat divariasikan. Penggunaan akord balikan sering dijumpai pada permainan gitar dan organ.

Contoh : akord tingkat I memiliki susunan asli c – e – g atau 1 – 3 – 5. Akord ini dapat diubah susunannya menjadi e – g – c', dengan e sebagai dasar, yang disebut balikan pertama atau g – c' – e', dengan g sebagai dasar, yang disebut balikan kedua. Dalam paranada dituliskan sebagai berikut.



Dalam bentuk susunan akord yang baru e - g - c atau ditinjau dari segi interval, maka akord balikan I terdiri dari interval e - g (terts) dan e - c (sekt). Berdasarkan itu maka balikan I disebut akord terts - sekt atau akord sekt, dengan tanda angka 6 (enam) untuk trinadanya, misalnya C^6 artinya balikan I dari akord C. Susunan akord pada kedudukan asli terdapat jarak kwint, sedangkan pada balikan I jarak kwint menjadi jarak sekt dengan *tanda 6/5 untuk akord 4 nada* (atau ditulis 6/3).

Balikan II dari akord c - e - g adalah g - c - e, terdiri dari jarak g - c (kwart) dan c - e (sekt). Berdasarkan itu maka balikan II disebut akord kwart - sekt dengan tanda 6/4 untuk trinadanya, misalnya $C^{6/4}$ artinya balikan II dari akord C.

Oleh karena pada susunan akord dalam kedudukan asli terdapat jarak terts sedangkan pada balikan II jarak terts menjadi kwart, maka balikan itu dengan kata lain disebut terts - kwart, dengan *tanda 4/3 untuk akord empat nada*.

F. Menentukan Akord Pokok dalam Tiap-tiap Dasar Nada

Penentuan tingkat akord tetap berpedoman kepada akord-akord pokok (tingkat I - IV - V), sedangkan tingkat-tingkat yang lain adalah sebagai tambahan. Hal tersebut berguna bagi mereka yang ingin membuat akord gitar atau piano.

Misalnya kita ingin menentukan akord pokok dan akord tambahan pada sistem tangga nada mayor dengan nada dasar G = do, maka langkah-langkah yang dapat diikuti, sebagai berikut.

1. Susunlah nada-nada dalam tangga nada G = do.

G - A - B - C - D - E - Fis

1 - 2 - 3 - 4 - 5 - 6 - 7
 I - II - III - IV - V - VI - VII

2. Tentukan akord-akord pokok, ialah :
 - a. Akord tingkat I = akord G (G - B - D)
 - b. Akord tingkat IV = akord C (C - E - G)
 - c. Akord tingkat V = akord D (D - Fis - A)
3. Tentukan akord-akord tambahan, ialah :
 - a. Akord tingkat II = akord A minor (A - C - E)
 - b. Akord tingkat III = akord B minor (B - D - Fis)
 - c. Akord tingkat VI = akord E minor (E - G - B)
4. Kemungkinan progresi akord :
 - a. I - IV - I = G - C - G
 - b. I - V - I = G - D - G
 - c. I - IV - V - I = G - C - D - G

Akord-akord sebuah lagu dapat disusun untuk iringan (gitar, piano, organ, dan sebagainya) dengan memperhatikan ketentuan-ketentuan tertentu. Untuk tahap awal, maka disini akan digunakan hanya akord pokok saja, yaitu tingkat I - IV - V sebagai tingkat dasar.

Untuk bahan latihan, perhatikan notasi lagu Dua Mata Saya ciptaan Pak Kasur berikut.

DUA MATA SAYA

Do = C

Pak Kasur

2/4 Andante (100)

0 5 | 3 3 3 4 | 5 0 5 | 1 5 4 3 | 2 0 4 |

Du - a ma-ta sa - ya Hi-dung sa-ya sa - tu Du-
 Du - a ta-ngan sa - ya yang ki-ri dan ka - nan Sa-

2 2 2 3 | 4 6 | 5 1 3 2 | 1 0 5 ||

a ka - ki sa - ya pa - kai spa-tu ba - ru
 tu mu-lut sa - ya ti - dak bren-ti ma - kan

Lagu di atas belum diletakkan tingkat akordnya. Bagaimanakah caranya? Untuk menjawab pertanyaan tersebut dan sebelum akord diletakkan pada lagu tersebut, kita perlu mengingat kembali cara menekan (mengetuk) birama untuk menentukan irama dari lagu tersebut. Dalam mengetuk birama pada umumnya dikenal dua macam tekanan, yaitu :

1. Tekanan keras, yang dinamakan dengan arsis. Tekanan keras (arsis) terdapat pada ketukan pertama dalam semua birama (birama 4/4, 3/4, 2/4 dan lain-lain). Selain pada ketukan pertama, arsis juga terdapat pada ketukan ketiga dalam birama 4/4 dan 3/4 dengan ketukan sedang keras (lebih lunak dari ketukan pertama).
2. Tekanan lunak, yang dinamakan dengan thesis. Tekanan lunak (thesis) terdapat pada hitungan 2 dalam semua birama.

Ketentuan-ketentuan umum meletakkan akord pada notasi lagu, sebagai berikut :

1. Pada umumnya akord untuk iringan musik diletakkan pada arsis. Untuk menghitung birama 4/4, tekanan keras (arsis) selalu jatuh pada hitungan pertama dan ketiga (agak lunak). Sedangkan hitungan kedua

dan keempat adalah bagian yang tidak mendapat tekanan (thesis). Tingkat akord yang dipakai ialah tingkat I (1 – 3 – 5), tingkat IV (4 – 6 – 1) dan tingkat V (5 – 7 – 2).

2. Pada not permulaan dengan arsis diletakkan akord tingkat I.

Pada birama pertama lagu *Dua Mata Saya* dimulai dengan nada 5 (sol) yang tidak mendapat tekanan (thesis), tekanan (arsis) jatuh pada not berikutnya, yaitu 3 (mi). Disinilah terletak permulaan akord dengan tingkat I.

3. Susunan tingkatan-tingkatan akord adalah menurut urutannya, misalnya: I – IV – V – I.

Untuk menentukan akord lagu *Dua Mata Saya* selanjutnya, perhatikan not-not yang mendapat tekanan (arsis) pada seluruh birama lagu tersebut. Not pada arsis birama ke-3 ialah 5 (sol), mempunyai dua kemungkinan akord, yaitu dapat diletakkan pada tingkat I (1 – 3 – 5) atau dapat pula pada tingkat V (5 – 7 – 2). Untuk memastikan akordnya, lihat not pada arsis birama ke-4, ialah 1 (do), termasuk akord tingkat I (1 – 3 – 5). Akord pada birama ke-4 belum dapat memastikan akord pada birama ke-3. Oleh karena itu, lanjutkan ke birama ke-5, ialah not 2 (re), termasuk akord tingkat V (5 – 7 – 2), maka arsis birama ke-4 termasuk akord tingkat I.

Not pada arsis birama ke-6 ialah 2 (re), termasuk akord tingkat V (5 – 7 – 2). Not pada arsis birama ke-7 ialah 4 (fa), termasuk akord tingkat IV (4 – 6 – 1). Not pada arsis birama ke-8 ialah 5 (sol), mempunyai dua kemungkinan akord, yaitu dapat diletakkan pada tingkat I (1 – 3 – 5) atau dapat pula pada tingkat V (5 – 7 – 2). Untuk memastikan akordnya, lihat not pada arsis birama ke-9, ialah 1 (do), termasuk akord tingkat I (1 – 3 – 5). Karena setiap lagu yang diakhiri dengan akord tingkat I selalu didahului dengan akord tingkat V (boleh V septim), maka dapat dipastikan akord pada birama ke-8 termasuk akord tingkat V (5 – 7 – 2).

4. Penutup lagu selalu diakhir dengan akord tingkat I. Perhatikan perjalanan akord lagu *Dua Mata Saya* berikut :

I – I – I – V – V – IV – V – I

5. Sebelum lagu ditutup dengan akord tingkat I selalu didahului dengan akord tingkat V (boleh V septim).
6. Menyesuaikan tingkat akord pada dasar nada yang dipakai.
Setelah akord-akord selesai disusun sesuai dengan tingkatnya, maka tugas berikutnya ialah menyesuaikan nada dasar nada dengan iringan keyboard.

Tingkat	I - II - III - IV - V - VI - VII
Dasar akord	C - D - E - F - G - A - B

Jadi, tingkat-tingkat akord dengan dasar nada C = do ialah tingkat I = C, tingkat IV = F, dan tingkat V = G. Sehingga akord lagu *Dua Mata Saya* dapat dituliskan sebagai berikut.

DUA MATA SAYA

Do = C

Pak Kasur

2/4 Andante (100)

	I	I	I	V
	0 5	3 3 3 4	5	1̇ 5 4 3
	2	0 4		

	V	IV	V	I
	2 2 2 3	4 6	5 1 3 2	1 0 5

a ka - ki sa - ya pa - kai spa-tu ba - ru
tu mu-lut sa - ya ti - dak bren-ti ma - kan

DUA MATA SAYA

Do = C

Pak Kasur

2/4 Andante (100)

C G
 0 5 | 3 3 3 4 | 5 0 5 | 1̇ 5 4 3 | 2 0 4 |
 Du - a ma-ta sa - ya Hi-dung sa-ya sa - tu Du-
 Du - a ta-ngan sa - ya yang ki-ri dan ka - nan Sa-
 F G C
 2 2 2 3 | 4 6 | 5 1 3 2 | 1 0 5 ||
 a ka - ki sa - ya pa - kai spa-tu ba - ru
 tu mu-lut sa - ya ti - dak bren-ti ma - kan

Untuk memantapkan pemahaman tentang cara-cara meletakkan akord pada notasi lagu, amati partitur (notasi) lagu-lagu model berikut, kemudian temukan akord-akord yang dipakai dengan cara menempatkan tanda akord di atas syair lagu yang telah dibuat sesuai ketentuan-ketentuan yang ada.

SLAMAT PAGI IBU GURU

Do = C

Cipt. Pak Kasur

2/4 Andante

3 4 | 5 3 | 3 3 5 | 4 2 | 0 2 3 | 4 5 | 7 6 |
 Sla-mat pa - gi i - bu gu - ru ka - mi su - dah se - di

5 . | 0 3 5 | i i | i 7 6 | 7 7 | 7 2 3 | 4 5 |
 a me - ne - ri - ma tu - gas i - bu be - la jar de

7 6 | 5 . | 0 3 5 | i i | i 7 6 | 7 7 | 7 2 3 |
 ngan gem - bi - ra me - ne - ri - ma tu - gas i - bu bla - jar

4 5 | 6 7 | i . | 0 |
 de - ngan gem - bi - ra

KEBUNKU

Do = C
 4/4 Andante



0 5 | 5 3 5 i 0 5 | 3 5 4 3 2 0 4 | 4 2 4 7 0 6 |

Li - hat ke-bun-ku pe-nuh de-ngan bunga a - da yang pu-tih dan



5 6 5 4 3 0 5 | 5 3 5 i 0 5 | 3 5 4 3 2 0 4 | 4 2 4 7 0 6 |

a-da yang merah se - ti - ap ha-ri ku-si-ram se-mu-a ma - war me-la-ti se-



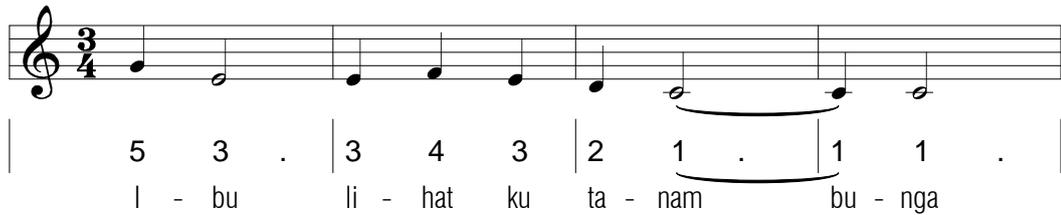
1. 5 5 6 7 i 0 5 :|| 2. 5 5 6 7 i | i 0 0 0 ||

mu-a-nya in-dah Li - mu-a-nya in-dah

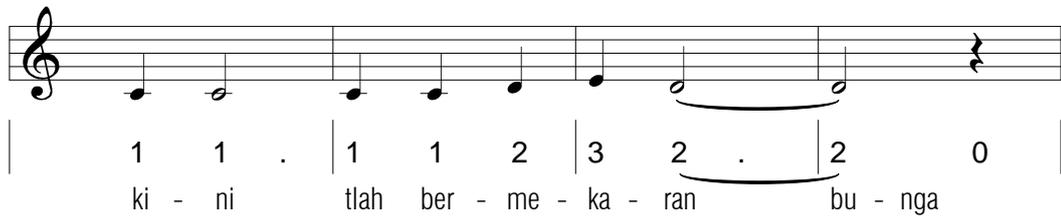
BUNGAKU

Do = C
3/4

Cipt. Dewi Suty



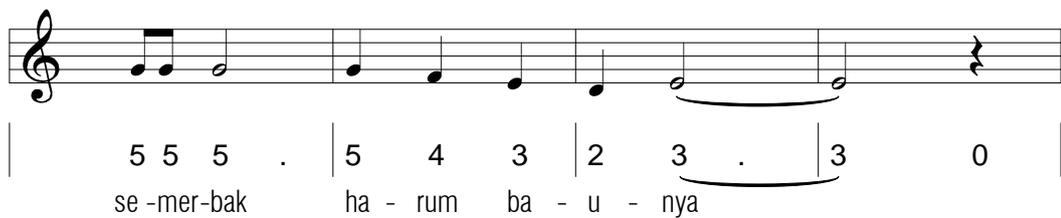
5 3 . | 3 4 3 | 2 1 . | 1 1 . |
I - bu li - hat ku ta - nam bu - nga



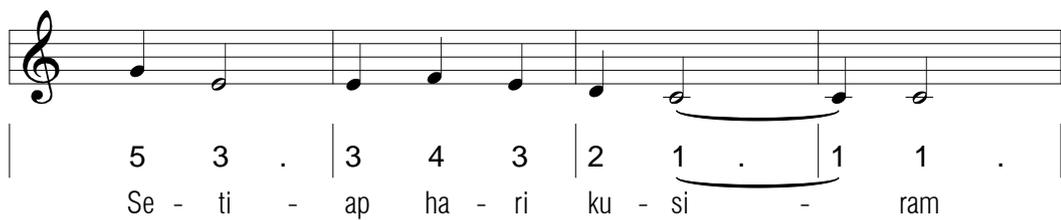
1 1 . | 1 1 2 | 3 2 . | 2 0 |
ki - ni tlah ber - me - ka - ran bu - nga



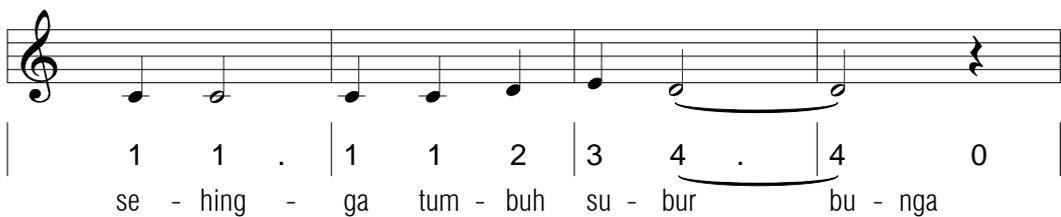
2 4 . | 4 4 3 | 2 3 . | 3 5 . |
In - dah se - ka - li ber - warna war - ni



5 5 5 . | 5 4 3 | 2 3 . | 3 0 |
se - mer - bak ha - rum ba - u - nya



5 3 . | 3 4 3 | 2 1 . | 1 1 . |
Se - ti - ap ha - ri ku - si - ram



1 1 . | 1 1 2 | 3 4 . | 4 0 |
se - hing - ga tum - buh su - bur bu - nga

The image shows a musical score for the song 'AMELIA'. It consists of two staves. The top staff is a vocal line in treble clef, and the bottom staff is a guitar line in treble clef. Both staves are in 3/4 time. The lyrics are written below the notes, with fingerings indicated by numbers 0-5. The lyrics are: 'Sung - guh in - dah se - ka - li' and 'Tak per-nah ku - bo - san me - man - dang - nya'.

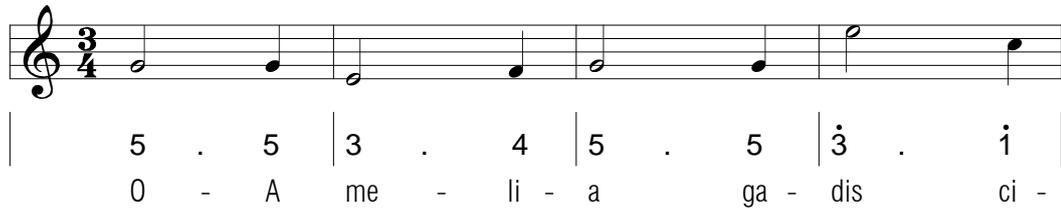
0 4 . | 4 4 3 | 2 3 . | 3 5 . |
Sung - guh in - dah se - ka - li

5 5 5 . | 5 4 3 | 2 3 . | 3 1 . ||
Tak per-nah ku - bo - san me - man - dang - nya

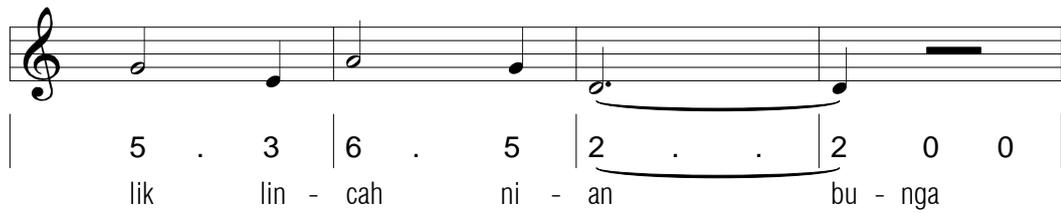
AMELIA

Do = C
3/4 Andante

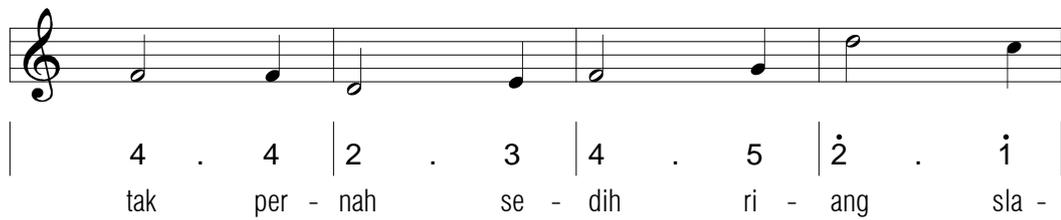
Cipt. A.T. Mahmud



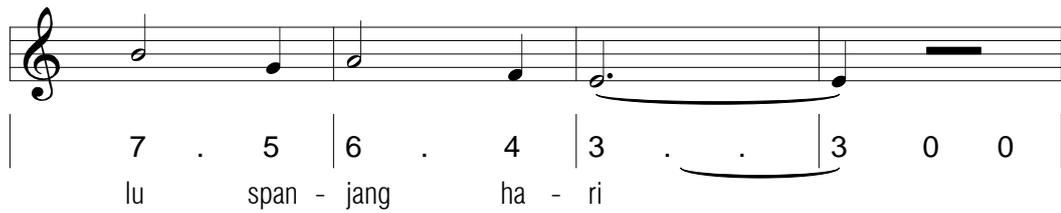
5 . 5 | 3 . 4 | 5 . 5 | 3̇ . 1̇ |
0 - A me - li - a ga - dis ci -



5 . 3 | 6 . 5 | 2 . . | 2 0 0 |
lik lin - cah ni - an bu - nga



4 . 4 | 2 . 3 | 4 . 5 | 2̇ . 1̇ |
tak per - nah se - dih ri - ang sla -



7 . 5 | 6 . 4 | 3 . . | 3 0 0 |
lu span - jang ha - ri

5 . 5 | 3 . 4 | 5 . 5 | 3̇ . 1̇ |
0 A - me - li - a ga - dis ci -

5 . 3 | 4 . 5 | 6 . . | 6 0 0 |
lik ra - mah ni - an

6 . 6 | 1̇ 7 | 6 | 5 . 5 | 7 6 5 |
di ma - na ma - na A - me - li

4 3 4 | 6 . 7 | 1̇ . . | 1̇ 0 0 ||
a te - man - nya ba - nyak

BALONKU

Do = C
4/4 Andante

Cipt. A.T. Mahmud



3 4 | 5 $\dot{1}$ 5 3 | 5 . 0 2 3 | 4 2 5 4 |
Ba-lon-ku a-da li - ma ru - pa ru - pa war - na



3 . 0 1 1 | 6 6 7 $\dot{1}$ | 5 . 0 3 4 | 5 4 3 2 |
nya Hi-jau ku-ning ke - la - bu me - rah mu - da dan bi -



1 . 0 3 4 | 5 $\dot{1}$ 5 3 | 5 $\dot{1}$ 0 2 3 | 4 2 5 4 |
ru Me-le - tus ba-lon hi - jau dor! ha-ti - ku sa-ngat ka -



3 . 0 1 1 | 6 6 7 $\dot{1}$ | 5 . 0 3 4 | 5 4 3 2 |
cau Ba-lon-ku ting - gal em - pat ku pe - gang e - rat - e -



1.	2.
1 . 0 3 4	1 . 0
rat Ba-lon	rat

BAB VI PRAKTEK KEYBOARD

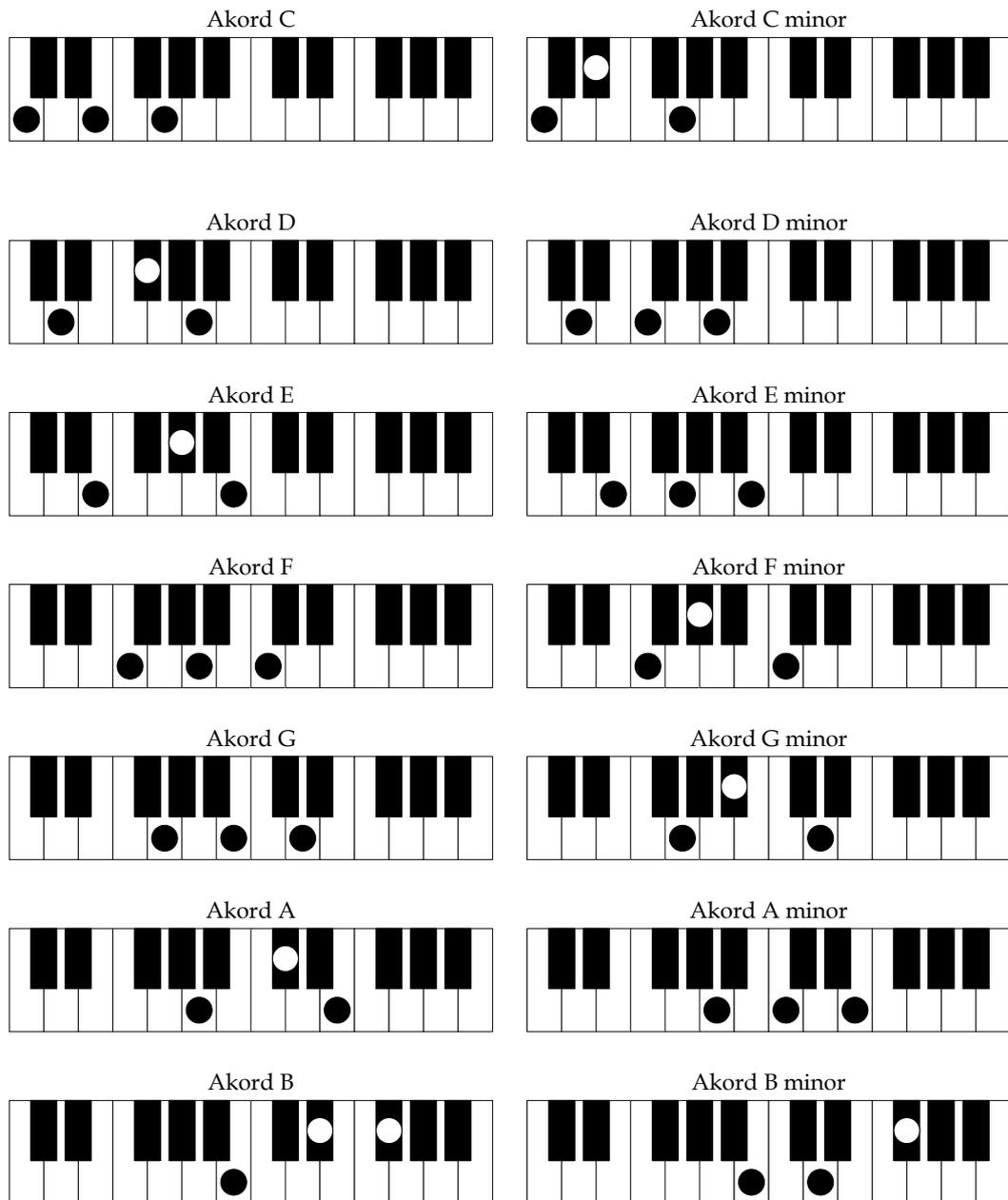
Keyboard dimainkan oleh seorang pemain menggunakan jari-jari kedua belah tangan, yaitu tangan kiri dan tangan kanan. Kedua tangan pemain sama pentingnya dalam bermain musik dan membuat iringan musik dengan *keyboard*, dimana fungsi masing-masingnya adalah :

1. Tangan kiri, digunakan untuk menekan tuts-tuts *keyboard* membentuk akord dari nyanyian (musik) yang dibawakan. Tuts ini terletak pada bagian kiri *keyboard* dan berjumlah lebih kurang satu oktaf. Selain fungsi utama tersebut, tangan kiri juga digunakan untuk mengontrol pemakaian *auto accompaniment*, yang dalam istilah *keyboard Technics* disebut dengan *composer*.
2. Tangan kanan, digunakan untuk menekan tuts-tuts *keyboard* membentuk melodi dari nyanyian (musik) maupun variasi-variasi musik selama proses iringan berlangsung. Tuts-tuts ini terletak pada bagian kanan *keyboard* dan terdiri dari beberapa oktaf. Selain fungsi utama tersebut, tangan kanan juga digunakan untuk mengontrol pemakaian *voice* (bunyi instrumen musik).

Akord pada permainan organ tunggal biasanya dimainkan oleh tangan kiri pemain. Untuk mempermudah mempelajari akord, biasanya masing-masing jari tangan yang dipakai diberi nomor, sebagai berikut :

- | | |
|----------------------|------------------------|
| 1 Ibu jari kiri | 4 Jari manis kiri |
| 2 Jari telunjuk kiri | 5 Jari kelingking kiri |
| 3 Jari tengah kiri | |

Beberapa akord dasar yang dapat digunakan untuk melatih penjarian memegang akord pada *keyboard* adalah dengan memainkan beberapa akord pokok, baik akord mayor maupun akord minor, seperti dibawah ini. Perhatikan perbedaan paduan bunyi yang dihasilkannya.



Dalam membentuk akord pada tuts *keyboard*, tidak ada aturan tertentu yang mengikat. Namun pedoman yang dapat digunakan adalah penggunaan jari terdekat untuk menekan tuts *keyboard*. Sebagai contoh, akord C yang terdiri dari nada-nada (1 – 3 – 5), maka jari-jari yang digunakan adalah :

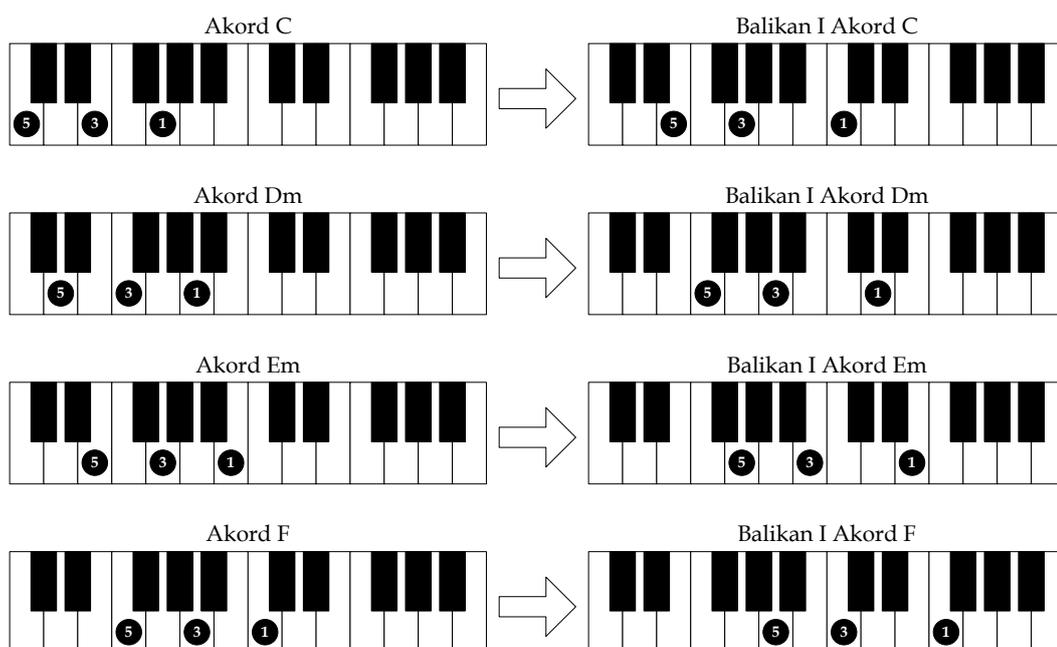
- Jari kelingking untuk menekan nada 1 (do)
- Jari tengah untuk menekan nada 3 (mi)
- Ibu jari untuk menekan nada 5 (sol)

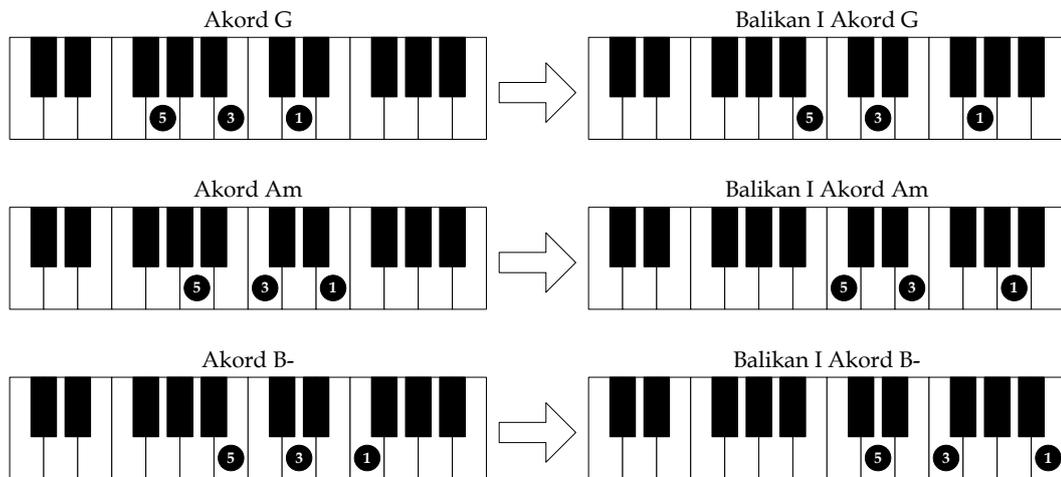
Langkah-langkah yang sama dilakukan untuk memainkan akord lainnya, sehingga penempatan jari-jari dalam memainkan *keyboard* menjadi efektif dan efisien.

A. Akord Balikan pada *Keyboard*

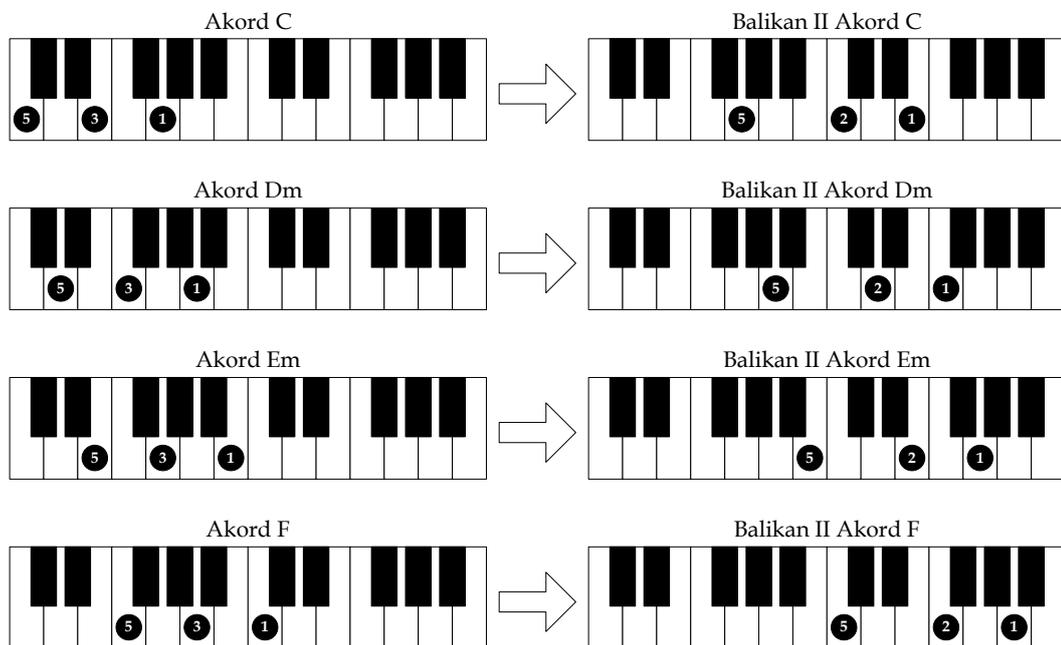
Bentuk penjarian sebuah akord pada *keyboard* dapat berbeda-beda. Namun pada prinsipnya, nada-nada yang dibunyikan haruslah sama, misalnya akord C mayor, terdiri dari nada-nada 1-3-5 (do-mi-sol). Karena *keyboard* terdiri dari beberapa oktaf, tuts-tuts yang ditekan dapat saja berasal dari oktaf yang berbeda, tetapi nadanya harus sama. Jadi akord C mayor dapat terdiri dari nada-nada $c_1 - e_1 - g_1$ tetapi dapat pula terdiri dari nada-nada $e_1 - g_1 - c_2$ atau $g_1 - c_2 - e_2$. Akord C dengan nada-nada $e_1 - g_1 - c_2$ disebut dengan *akord balikan I* dan akord C dengan nada-nada $g_1 - c_2 - e_2$ disebut dengan *akord balikan II*.

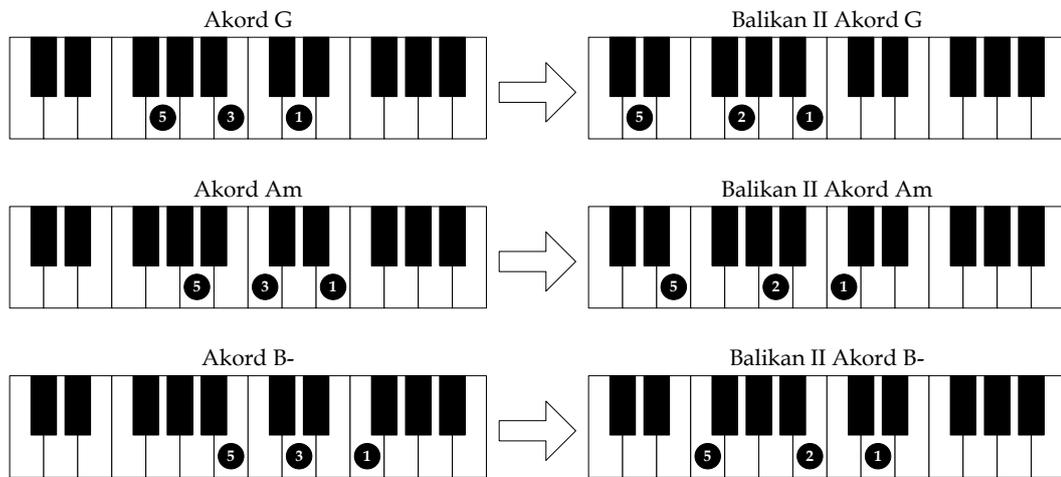
Salah satu kegunaan mengetahui bentuk lain dari akord adalah untuk mempermudah penjarian dalam mengiringi sebuah nyanyian (aransemen musik). Beberapa bentuk akord balikan I dari akord-akord pokok dan akord tambahan disajikan sebagai berikut.





Selain akord balikan I dimana nada kedua dari sistem trinada dipakai sebagai nada dasar, dapat pula dibentuk akord balikan II dimana nada ketiga dari sistem trinada yang dipakai sebagai nada dasar. Beberapa bentuk akord balikan II dari akord-akord pokok dan akord-akord tambahan disajikan sebagai berikut.



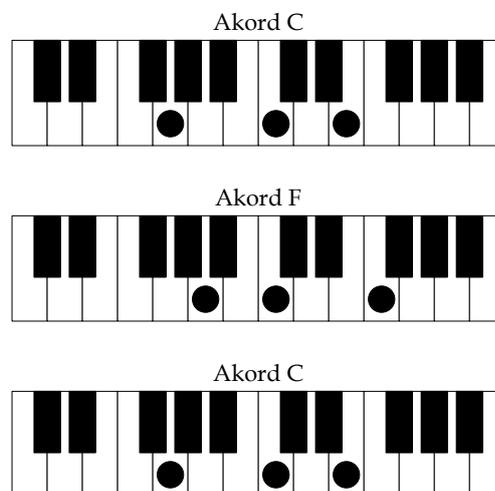


B. Latihan Memainkan *Keyboard*

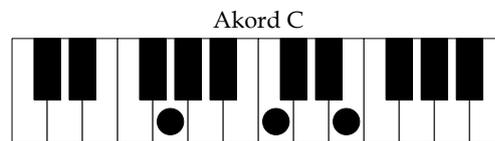
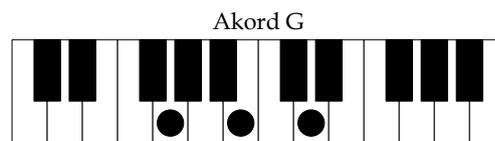
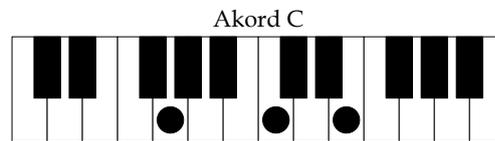
Latihan awal yang perlu dilakukan untuk dapat memainkan *keyboard* adalah latihan berpindah akord. Latihan memindahkan akord dapat diawali dengan menggunakan tiga akord dasar, yaitu C, F dan G. Dari ketiga akord ini dapat dilakukan iringan berbagai nyanyian sederhana, seperti nyanyian anak-anak atau lagu daerah. Latihan memindahkan akord dapat dilakukan dengan mengikuti langkah-langkah, sebagai berikut:

1. Latihan Memindahkan Akord Dasar

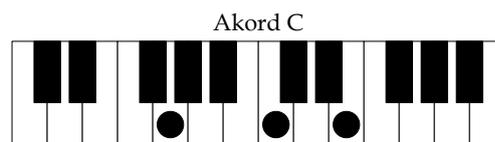
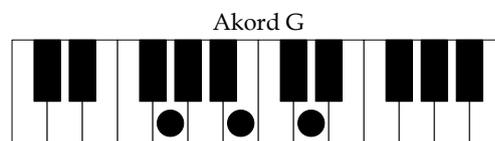
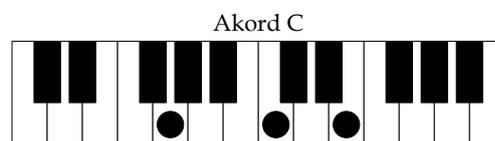
- a. Lakukan latihan memindahkan akord dengan cara menekan akord C, kemudian berpindah ke akord F dan kembali ke akord C.
- b. Lakukan latihan ini secara berulang-ulang.



- c. Lakukan latihan memindahkan akord dengan cara menekan akord C, kemudian berpindah ke akord G dan kembali ke akord C.
- d. Lakukan latihan ini secara berulang-ulang.

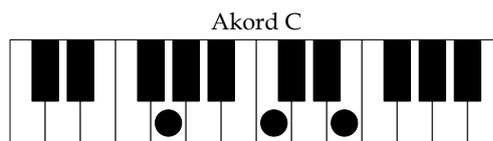
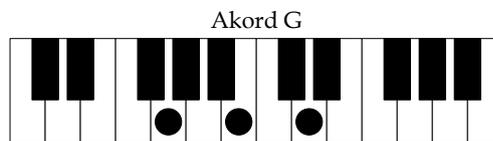
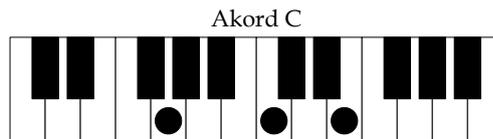


- e. Lakukan latihan memindahkan akord dengan cara menekan akord C, kemudian berpindah ke akord F lalu ke akord G dan kembali ke akord C.
- f. Lakukan latihan ini secara berulang-ulang.

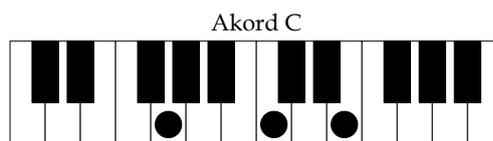
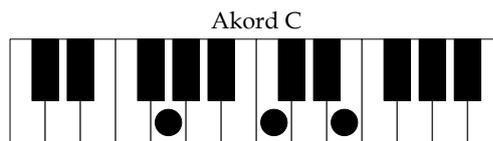


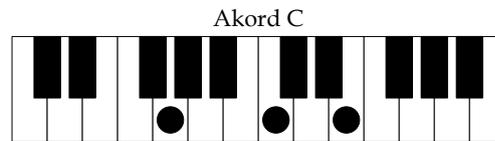
- g. Lakukan latihan memindahkan akord dengan cara menekan akord F, kemudian berpindah ke akord C, lalu ke akord G dan kembali lagi ke C.

- h. Lakukan latihan ini secara berulang-ulang.



- i. Lakukan latihan memindahkan akord dengan cara menekan akord C, kemudian berpindah ke akord F, kembali ke akord C lalu ke akord G dan kembali lagi ke C.
- j. Lakukan latihan ini secara berulang-ulang.



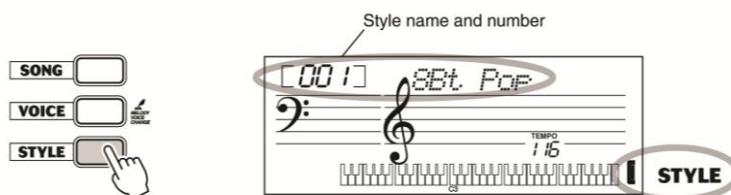


2. Latihan Memindahkan Akord Menggunakan Style

Setelah latihan memindahkan akord dikuasai, langkah selanjutnya adalah latihan memindahkan akord menggunakan *style*. Pada tahap awal, dianjurkan untuk memilih *style* dengan tempo yang lambat, misalnya *style 8 beat pop* dengan tempo 72.

Adapun langkah-langkah yang dilakukan dalam melatih kemampuan memindahkan akord menggunakan *style*, sebagai berikut :

- a. Tekan tombol **[STYLE]**.

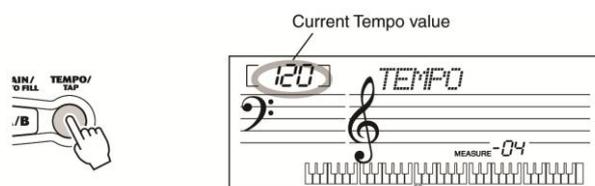


- b. Pilihlah sebuah *style* yang akan digunakan untuk latihan, misalnya *8 beat pop*, dengan cara menekan nomor 001 pada *numeric keypad*.

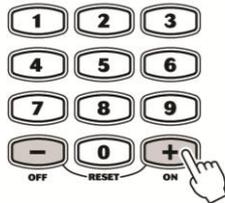


- c. Tentukan tempo yang akan digunakan, misalnya 72. Cara yang dapat dilakukan sebagai berikut :

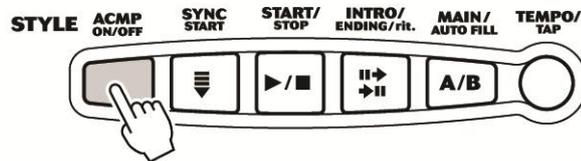
- Tekan tombol **[TEMPO/TAP]**.



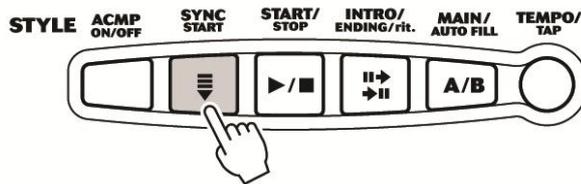
- Ubahlah tempo sesuai keinginan dengan mengisikan angka-angka pada *current tempo value*, misalnya 72, melalui *numeric keypad*.



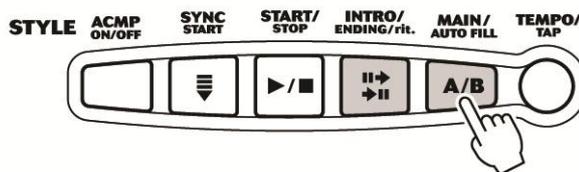
- d. Aktifkan tombol *auto accompaniment* [ACMP ON/OFF].



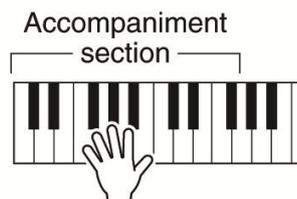
- e. Aktifkan tombol memulai dengan sinkop [SYNC START].



- f. Pilihlah *section* yang diinginkan. *Auto accompaniment* mempunyai empat bagian, yaitu *Intro*, *Main A/B*, dan *Ending*.

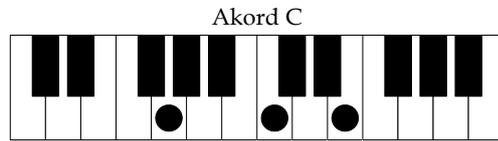


- g. Mainkan akord dengan tangan kiri untuk memulai iringan lagu.



Mainkan akord untuk mengiringi lagu, sebagai berikut :

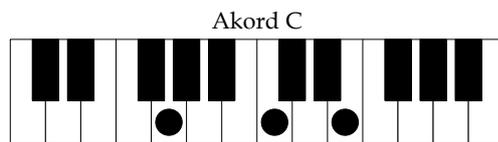
- Mainkan akord C sebanyak 2 birama.



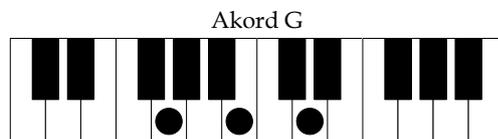
- Pindahkan akord ke F sebanyak 1 birama.



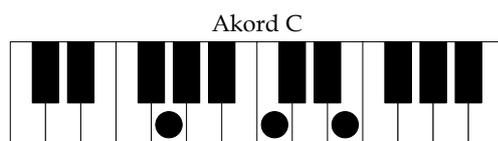
- Kembali ke akord C sebanyak 3 birama.



- Pindahkan akord ke G sebanyak 1 birama.



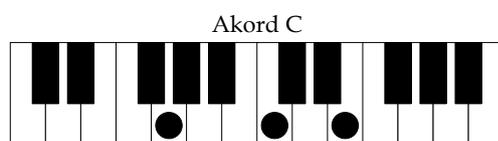
- Kembali ke akord C sebanyak 2 birama.



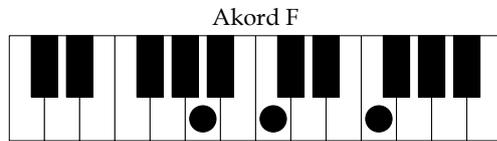
- Pindahkan akord ke F sebanyak 1 birama.



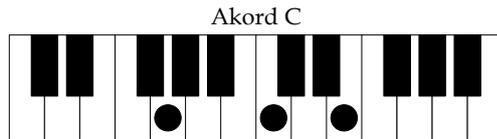
- Kembali ke akord C sebanyak 1 birama.



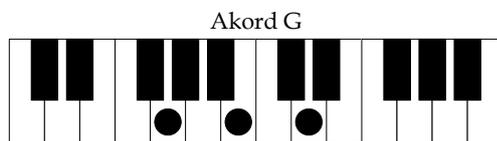
- Pindahkan akord ke F sebanyak 1 birama.



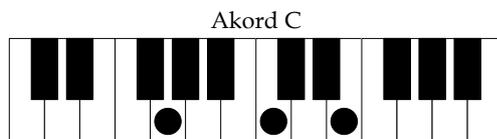
- Kembali ke akord C sebanyak 1 birama.



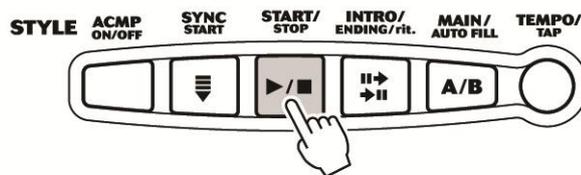
- Pindahkan akord ke G sebanyak 1 birama.



- Kembali ke akord C sebanyak 1 birama.



- h. Akhiri iringan lagu/musik dengan cara menekan tombol [START/STOP].



- i. Lakukan latihan ini secara berulang-ulang.

Latihan yang dilakukan di atas adalah mengiringi lagu **Kasih Ibu** ciptaan A.T. Mahmud. Lagu tersebut terdiri dari 15 birama. Selanjutnya, lakukan latihan dengan menyanyikan syair lagu tersebut diiringi dengan *keyboard*.

3. Latihan Iringan Menggunakan Intro dan Ending

Setelah dapat melakukan pemindahan akord dengan baik, latihan dilanjutkan dengan iringan menggunakan *intro* dan *ending*. *Intro* dan *ending* adalah dua fasilitas yang disediakan *keyboard* melalui *auto accompaniment*

pada masing-masing *style*. *Intro* dan *ending* memungkinkan seorang musisi dapat menyusun melodi pembuka dan penutup sebuah iringan dimainkan secara otomatis. Untuk melatih keterampilan menggunakan *intro* dan *ending*, lakukanlah iringan dengan *keyboard* untuk lagu berikut.

DUA MATA SAYA

Keyboard : Yamaha PSR 175
 Style (Rhythm) : No. 001 (8Beat Pop)
 Tempo : 074

C		G
5	3 3 3 4 5 . 0 5	i 5 4 3 2 . 0
Du - a	ma - ta sa - ya	Hi - dung sa - ya sa - tu
Du - a	ku - ping sa - ya	Yang ki - ri dan ka - nan
		C
4	2 2 2 3 4 . 0 6	5 1 3 2 1 . 0
Du - a	ka - ki sa - ya	Pa - kai spa-tu ba - ru
Sa - a	mu - lut sa - ya	Ti - dak bren-ti ma - kan

TAMAN KANAK-KANAK

Keyboard : Yamaha PSR 175

Style (Rhythm) : No. 060 (March)

Tempo : 120

C	G	C	
1 1 3 3	4 2 2	2 2 4 6	5 3
Ta-man yang pa -	ling in - dah	ha - nya ta - man	ka - mi
A	Dm	G	C
1 1 3 5	4 2 2 6	5 4 3 2	1 0
Ta-man yang pa -	ling in - dah ha -	nya ta - man ka -	mi
G	C	G	C
2 3 4	3 5	2 3 4	3 5
Tem - pat ber -	ma - in	ber - te - man	ba - nyak
A	Dm	G	C
1 1 3 5	4 2 2 6	5 4 3 2	1 0
I - tu - lah ta -	man ka - mi ta -	man ka - nak ka -	nak

SEBELUM KITA MAKAN

Keyboard : Yamaha PSR 175
 Style (Rhythm) : No. 001 (8Beat Pop)
 Tempo : 074

C	G	C
5̣ 5̣ 1 . 1 3 1 2 4 . 2 1 7̣ . 1 2 7̣ 1 . .		
Se - be - lum ki - ta ma - kan dik, Cu-ci ta - ngan-mu du - lu		
C	G	C
5̣ 5̣ 1 . 1 3 1 2 4 . 2 1 7̣ . 1 2 7̣ 1 . .		
Men-ja - ga ke - ber - si - han dik, A-gar se - hat se la - lu		
F	C	
ī ī 6 6 5 4 5 6 5 5 3 1 3 3		
Ba-nyak ba - nyak ma - kan ja-ngan a - da si - sa a - yo		
G	C	F
2 4 3 2 5 . . ī ī 6 6 5 4 5 6		
ma - kan ber - sa - ma Ba-nyak ba - nyak ma-kan ja-ngan		
C	G	C
5 5 3 1 3 3 2 4 3 2 1 . 0		
a - da si - sa a - yo ma - kan ber - sa - ma		

AWAN PUTIH

Keyboard : Yamaha PSR 175
 Style (Rhythm) : No. 001 (8Beat Pop)
 Tempo : 070

C			G
0 5 3 2	1 3	0 5 7 6	5 4
Ku - li - hat	a - wan	se - pu - tih	ka - pas
	C	F	G
0 4 3 2	3 5	6 5 4 3	2 .
A - rak ber -	a - rak	di - la - ngit lu -	as
	C		F
0 5 3 2	1 3	0 3 4 5	6 4
An - dai ku	ra - ih	ke - sa - na	ter - bang
	C	G	C
0 2 3 4	5 3 . 1	2 3 . 2	1 0
A - kan ku -	ra - ih ku	ba - wa pu -	lang

NAIK-NAIK KE PUNCAK GUNUNG

Keyboard : Yamaha PSR 175
 Style (Rhythm) : No. 065 (Standard Waltz)
 Tempo : 072

C

||: 5 | 1 . 1 | 1 . 2 | 3 3 3 | 1 .
 Na - ik na - ik ke - pun - cak gu - nung

G **C**

4 | 3 . 2 | 7 1 2 | 1 . . | 1 . :||
 ting - gi ting - gi se - ka - li

F **C**

5 | 6 . 6 | 4 . 6 | 5 5 5 | 3 .
 Ki - ri ka - nan ku - li - hat sa - ja

G **C**

5 | 5 . 4 | 2 3 4 | 3 . 4 | 5 .
 ba - nyak po - hon ce - ma - ra

F **C**

5 | 6 . 6 | 4 . 6 | 5 5 5 | 3 .
 Ki - ri ka - nan ku - li - hat sa - ja

G **C**

5 | 5 . 4 | 2 3 2 | 1 . 1 | 1 . ||
 ba - nyak po - hon ce - ma - ra

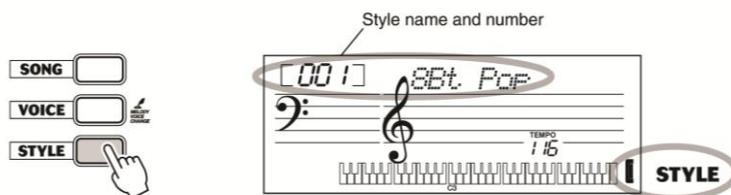
SAYANG IBU

Keyboard : Yamaha PSR 175
 Style (Rhythm) : No. 001 (8Beat Pop)
 Tempo : 074

<p>C</p> <p>0 5 1 3 5</p> <p>Sa - tu sa - tu</p>	<p>G</p> <p>. 3 6 5 4 3 2 .</p> <p>A - ku sa - yang I - bu</p>
<p>C</p> <p>0 5 7 2 4</p> <p>Du - a du - a</p>	<p>C</p> <p>. 6 5 6 5 4 3 .</p> <p>ju - ga sa - yang A - yah</p>
<p>C</p> <p>0 5 1 3 5</p> <p>Ti - ga ti - ga</p>	<p>F</p> <p>. 5 5 3 4 5 6 0 6</p> <p>sa - yang a - dik ka - kak sa -</p>
<p>C</p> <p>6 6 7 1̇ 5</p> <p>tu du - a ti - ga</p>	<p>G</p> <p>. 3 5 4 3 2 1 . </p> <p>sa - yang se - mu - a - nya</p>

Pilihlah salah satu lagu di atas yang anda kuasai, lalu lakukan latihan diiringi dengan *keyboard*, dengan mengikuti langkah-langkah berikut.

- 1) Tekan tombol **[STYLE]**.



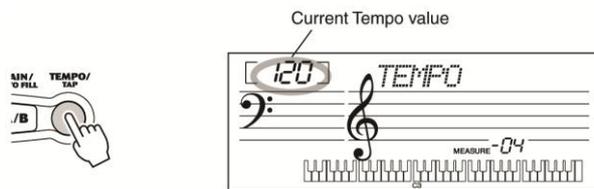
- 2) Pilihlah sebuah *style* yang akan digunakan untuk latihan, misalnya *8 beat pop*, dengan cara menekan nomor 001 pada *numeric keypad*.



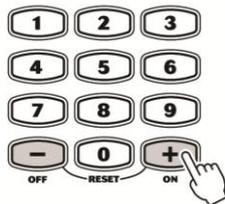
STYLE		
8 BEAT	010 16 BT POP	DANCE
001 8 BT POP	BALLAD	021 DANCE POP
002 8 BT UPTEMPO	011 8 BT BALLAD	022 TECHNO
003 8 BT STANDARD	012 EPIC BALLAD	023 EUROBEAT
004 8 BT SHUFFLE	013 PIANO BALLAD	024 HIP HOP
005 FOLKROCK	014 SOUL BALLAD	025 70S DISCO
006 POP ROCK	015 SLOW ROCK	DJ
007 CRYSTAL POP	016 6/8 BALLAD	026-030 DJ1-5
008 8 BT MEDIUM	017-019 HARP ARP1-3	ROCK
16 BEAT	020 MUSIC BOX	031 8 BT ROCK BLD
009 16 BT SHUFFLE		032 16 BT ROCK BLD

3) Tentukan tempo yang akan digunakan, dengan cara:

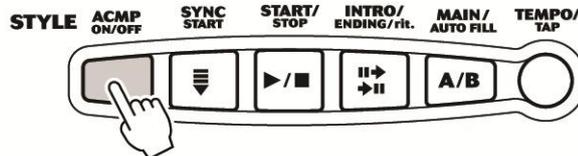
- Tekan tombol **[TEMPO/TAP]**.



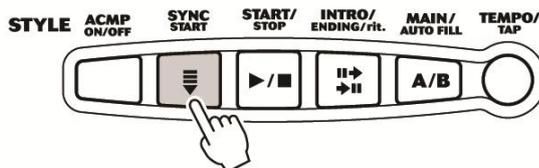
- Ubahlah tempo sesuai keinginan dengan mengisikan angka-angka pada *current tempo value*, melalui *numeric keypad*.



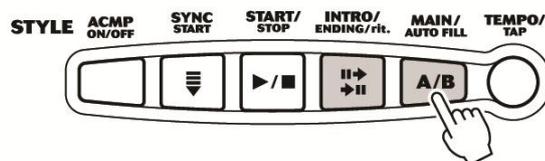
4) Aktifkan tombol *auto accompaniment* **[ACMP ON/OFF]**.



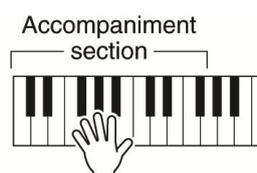
5) Aktifkan tombol memulai dengan sinkop **[SYNC START]**.



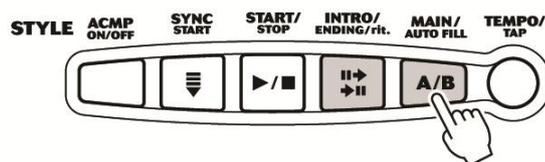
6) Pilihlah *section* yang diinginkan. *Auto accompaniment* mempunyai empat bagian, yaitu *Intro*, *Main A/B*, dan *Ending*. Apabila kita akan menggunakan fasilitas *auto accompaniment* dan *intro/ending*, maka tekan tombol **[MAIN/AUTO FILL]** dan **[INTRO/ENDING/rit.]**.



- 7) Mainkan akord dengan tangan kiri untuk memulai iringan lagu yang dipilih sebagai materi latihan.



- 8) Akhiri iringan lagu dengan cara menekan tombol [INTRO/ENDING/rit.]



- 9) Lakukan latihan ini secara berulang-ulang.

C. Materi Latihan Progresi Akord

Pilihlah beberapa lagu model berikut untuk digunakan sebagai materi latihan iringan nyanyian anak.

1. Assalamu'alaikum ciptaan T. Johan
2. Rambut Adikku ciptaan Kak Seto
3. Selamat Pagi, Bu Guru ciptaan Pak Kasur
4. Ambilkan Bulan ciptaan A.T. Mahmud

Kemudian, lakukanlah :

1. Temukan nada dasar, jenis *style*, dan tempo yang sesuai untuk mengiringi nyanyian yang dipilih dengan *keyboard*.
2. Gunakan fungsi auto fill, intro dan ending, menggunakan *keyboard*.
3. Lakukan latihan secara berulang-ulang sehingga diperoleh hasil maksimal.

BAB VII

IRINGAN MUSIK SEDERHANA

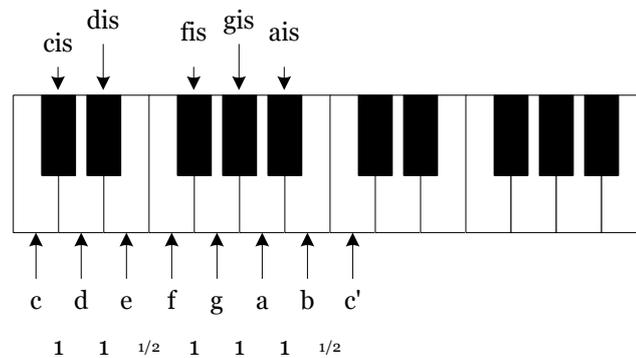
Keyboard yang digunakan sebagai instrumen musik untuk mengiringi lagu merupakan instrumen yang komplis ditinjau dari fungsinya. *Keyboard* dapat digunakan sebagai instrumen musik ritmis, harmonis dan melodis. Fungsi *keyboard* sebagai instrumen musik ritmis dan harmonis telah dibahas pada bagian terdahulu (bab VI praktek *keyboard*). Pada bagian ini akan diuraikan tentang menggunakan *keyboard* sebagai instrumen musik melodis.

Keyboard dimainkan oleh seorang pemusik dengan menggunakan jari-jari kedua belah tangan, yaitu tangan kiri dan tangan kanan. Penggunaan jari-jari tangan kiri, khususnya dalam membentuk akord dan menggunakan *auto accompaniment* telah pula dibahas pada bagian terdahulu. Pada bagian ini, akan diuraikan bagaimana menggunakan jari-jari tangan kanan dalam memainkan melodi lagu, baik untuk kepentingan instrumentalia, maupun untuk mengganti fungsi *intro* dan *ending*.

A. Notasi pada Tuts *Keyboard*

Jika diperhatikan kumpulan tuts pada *keyboard*, baik *keyboard* yang kecil maupun yang besar, akan terlihat adanya tuts berwarna putih dan tuts berwarna hitam dengan ukuran yang lebih pendek dan lebih kecil. Selanjutnya, jika diperhatikan kumpulan tuts hitam, maka akan terlihat tuts hitam tersusun dalam dua kelompok, yaitu tuts hitam dalam kelompok yang terdiri dari 2 buah tuts dan tuts hitam yang terdiri dari 3 buah tuts. Kelompok tuts hitam bersusun dua dan kelompok tuts hitam bersusun tiga dapat digunakan untuk mengetahui dan menghafal notasi pada tuts putih. Sebelumnya perlu diketahui bahwa notasi balok dinamai dengan menggunakan tujuh huruf saja, yaitu: a, b, c, d, e, f, dan g. Sesudah not g, notasi akan diulang lagi dari a dengan nada yang lebih tinggi 1 (satu) oktaf.

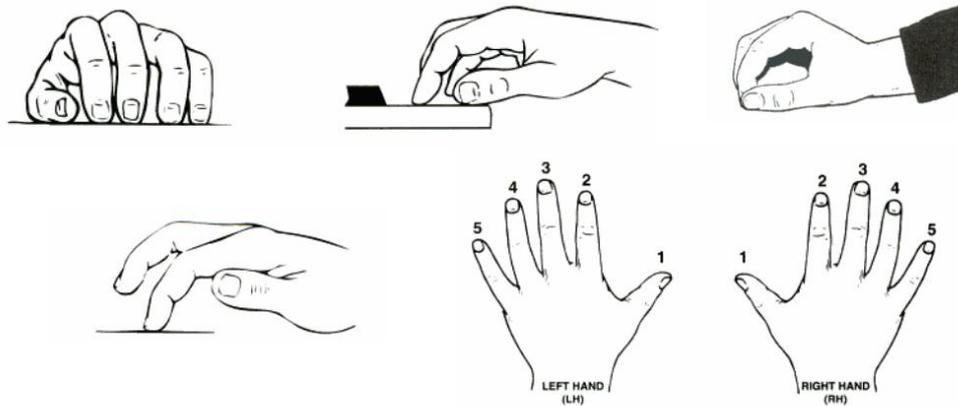
Tiga buah tuts putih yang berada di antara tuts hitam bersusun dua adalah not-not c, d, dan e, sedangkan empat buah tuts putih yang berada di antara tuts berwarna hitam bersusun tiga adalah not-not f, g, a, dan b.



Tuts hitam pada *keyboard* merupakan kumpulan nada-nada kromatik, yang terdiri dari :

1. Cis (C#) atau Des (Db), tuts hitam di antara c dan d.
2. Dis (D#) atau Es (Eb), tuts hitam di antara d dan e.
3. Fis (F#) atau Ges (Gb), tuts hitam di antara f dan g.
4. Gis (G#) atau As (Ab), tuts hitam di antara g dan a.
5. Ais (A#) atau Bes (Bb), tuts hitam di antara a dan b.

Untuk dapat memainkan rangkaian nada dengan jari-jari tangan kanan secara baik, dibutuhkan pengetahuan tentang teknik menekan tuts keyboard yang benar. Pada bagian terdahulu telah dikemukakan tentang beberapa posisi jari yang tepat di atas tuts keyboard seperti ditampilkan pada gambar 31 berikut.

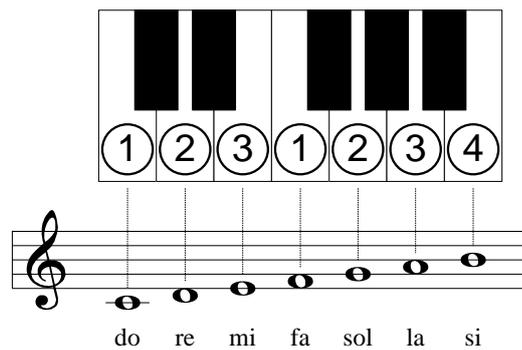


Gambar 31

Beberapa posisi jari yang tepat di atas tuts keyboard dan penomoran jari-jari tangan kiri dan tangan kanan.

Apabila kita perhatikan, maka penomoran untuk jari-jari tangan kanan, sebagai berikut :

- Nomor 1 = jari jempol atau ibu jari
- Nomor 2 = jari telunjuk
- Nomor 3 = jari tengah
- Nomor 2 = jari manis
- Nomor 1 = jari kelingking



Gambar 32

Jari-jari tangan kanan dalam menekan tuts keyboard dalam urutan yang benar menurut kaidah teknik fingering untuk tangga nada C = do.

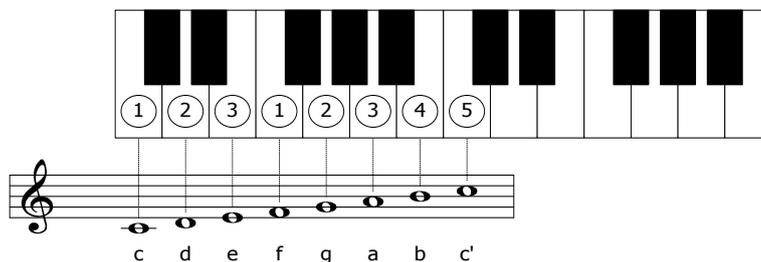
The diagram illustrates the relationship between a piano keyboard and musical notation. On the left, a piano keyboard is shown with a bracket labeled "1 oktaf" (one octave) spanning from the C4 key to the C5 key. To the right of the keyboard are two musical staves. The upper staff is a treble clef staff with a series of notes corresponding to the white keys of the keyboard. The lower staff is a bass clef staff with notes corresponding to the black keys of the keyboard. A label "C sentral" (Central C) points to the C4 key on the keyboard and the corresponding note on the bass staff.

B. Nada Dasar dan Tangga Nada

Pada dasarnya, melodi disusun berdasarkan suatu nada dasar. Nada-nada lain pada melodi tersebut berpatokan pada nada dasar tersebut. Oleh karena sifat nada dasar tersebut stabil dan tenang, sebuah melodi biasanya diakhiri dengan nada dasar. Nada dasar merupakan nada kunci (*keynote*) atau tonik pada suatu melodi. Misalnya sebuah lagu mempunyai nada dasar C, maka tonik lagu tersebut adalah C. Nada dasar atau tonik dapat juga berupa nada E atau A atau lainnya dari kedua belas nada dalam satu oktaf musik barat. Nada dasar berkaitan dengan tangga nada dan akord dasar. Sebuah lagu yang bernada dasar C pasti menggunakan tangga nada C : c - d - e - f - g - a - b - c' (do - re - mi - fa - sol - la - si - do) dengan iringan akord C : c - e - g (do - mi - sol).

Materi tentang tangga nada telah dibahas secara lengkap dan memadai pada bab III. Oleh karena itu, pembahasan disini lebih diarahkan pada aplikasi bentuk-bentuk tangga nada dari berbagai nada dasar yang telah dipelajari sebelumnya pada tuts *keyboard*. Bentuk-bentuk tangga nada pada tuts *keyboard* ini bermanfaat untuk membuat rangkaian melodi *intro*, *interlude*, dan *ending* sebuah lagu berdasarkan nada dasarnya. Beberapa tangga nada mayor yang disusun berdasarkan nada dasarnya pada tuts *keyboard* disajikan berikut ini.

Nada dasar C = Do



Tangga nada berkres (#) pada tuts *keyboard* disajikan sebagai berikut.

Nada dasar G = Do

g a b c d e fis g'

Nada dasar D = Do

d e fis g a b cis d'

Nada dasar A = Do

a b cis d e fis gis a'

Nada dasar E = Do

e fis gis a b cis dis e'

Nada dasar B = Do

b cis dis e fis gis ais b'

Nada dasar Fis = Do

fis gis ais b cis dis eis fis'

Nada dasar **Cis = Do**

cis dis eis fis gis ais bis cis'

Tangga nada bermol (b) pada tuts *keyboard* disajikan sebagai berikut.

Nada dasar **F = Do**

f g a bes c d e f'

Nada dasar **Bes = Do**

bes c d es f g a bes'

Nada dasar **Es = Do**

es f g as bes c d es'

Nada dasar **As = Do**

as bes c des es f g as'

Nada dasar **Des = Do**

des es f ges as bes c des'

Nada dasar **Ges = Do**

ges as bes ces des es f ges'

Nada dasar **Ces = Do**

ces des es fes ges as bes ces'

C. Latihan Tangan Kanan

Sebagai langkah awal untuk berlatih memainkan melodi nyanyian pada *keyboard*, dapat dimulai dengan langkah-langkah yang mudah, sebagai berikut:

Latihan 4 (tangan kanan)

3̇ 3̇ 3̇ 3̇ | i̇ . . | 4̇ 4̇ 4̇ 4̇ | 2̇ . . | 5̇ . 5̇ |
 3̇ . i̇ | 2̇ . . | 3̇ 3̇ 3̇ 3̇ | i̇ . . | 4̇ 4̇ 4̇ 4̇ |
 2̇ . . | 5̇ . 5̇ | 4̇ . 2̇ | i̇ . . ||

Latihan 5 (tangan kanan)

5̇ . 5̇ | 5̇ . 5̇ | 4̇ . 4̇ | 4̇ . 4̇ | 3̇ . 3̇ |
 4̇ . 3̇ | 2̇ . . | 2̇ 0 0 | i̇ . i̇ | i̇ . i̇ |
 2̇ . 2̇ | 2̇ . 2̇ | 3̇ . 3̇ | 4̇ . 2̇ | i̇ . . ||

Untuk pemanjapan melakukan iringan musik menggunakan keyboard lagu anak, berikut disajikan beberapa notasi lagu anak-anak yang disertai akord keyboard. Selain akord, partitur lagu anak-anak yang menjadi lagu model dalam buku ini juga disertai pedoman tempo yang dipakai.

BAB VIII

P E N U T U P

Pembelajaran musik pada anak memberikan banyak pengaruh baik. Oleh karena itu, banyak orang tua yang mendorong anak-anaknya untuk belajar musik. Dalam belajar musik, anak-anak dipacu kemampuannya secara ritmis dan nada.

Secara umum, kita sudah mengetahui bahwa anak-anak dari lahir hingga enam tahun merupakan masa emas mereka. Anak-anak sudah dapat memberi tanggapan pada musik. Bahkan pada bayi sudah dapat memberi respon terhadap suara atau melodi dengan frekuensi yang berbeda. Pada masa anak-anak juga merupakan masa dimana mereka belajar mengenai dunia melalui bermain. Mereka akan banyak bersentuhan dengan objek lingkungan dan pengalaman-pengalaman lainnya. Bila musik dihadirkan, maka lingkungan musik yang kaya ini akan memperbanyak pengalaman anak-anak terhadap berbagai hal.

Musik berpengaruh terhadap perkembangan anak. Oleh karena itu, perlu dilakukan upaya-upaya kreatif sehingga anak-anak menyenangi belajar musik dan menyanyikan lagu. Salah satu upaya tersebut ialah melalui iringan musik dengan *keyboard*. Kegiatan bernyanyi, baik secara individu maupun bersama akan efektif dilakukan dan menarik bagi anak-anak apabila dilakukan dengan iringan instrumen musik, seperti *keyboard*. Oleh karena itu, sudah sepatutnya pendidik di lembaga-lembaga pendidikan anak usia dini, praktisi musik, dan mahasiswa jurusan pendidikan anak usia dini memiliki kemampuan mengiringi musik menggunakan *keyboard*.

Mungkin kita sering mendengar organ tunggal di resepsi pernikahan atau acara-acara hiburan. Para pemain organ tunggal dapat memainkan *keyboard* dengan mahirnya. Apakah mudah mempelajari alat musik *keyboard*? Jawabannya bisa mudah bisa juga tidak. Kalau kita tekun belajar dan latihan pasti kemajuannya cepat. Sebelum merencanakan belajar *keyboard* carilah *keyboard* yang sesuai dengan keinginan dan kebutuhan anda tentunya disesuaikan

dengan dana yang anda sanggupi. Diantara banyak merek yang biasa digunakan yaitu merek Yamaha (PSR), Roland dan Casio.

Perlu diketahui bahwa belajar *keyboard* berbeda dengan belajar piano. Kalau belajar piano tangan kanan bermain melodi dan tangan kirinya sebagai pengiring melodi, pastinya lebih sulit dibandingkan belajar *keyboard*. Sementara dalam bermain *keyboard*, tangan kiri memainkan *chord* dan tangan kanan sebagai melodi. Selain *chord*, penguasaan fitur-fitur yang terdapat pada *keyboard* juga perlu dikuasai seperti *style, intro, ending, fill, sound, tempo* dan lain-lain. Anda harus bisa mengetahui *style* musik mana saja yang cocok untuk sebuah lagu yang ingin anda mainkan.

Buku ini merupakan pilihan yang tepat bagi mereka yang akan belajar memainkan instrumen musik keyboard. Materi seputar keyboard dibahas secara teoritis dan praktis. Materi yang bersifat teori diberikan agar setiap orang yang akan belajar keyboard melalui buku ini memahami prinsip dasar iringan musik dengan keyboard tunggal, sedangkan materi yang bersifat praktek diberikan agar orang yang akan belajar keyboard melalui buku ini dapat belajar dengan mempraktekkan langsung pada keyboard tentang materi yang dipelajarinya.

Materi dalam buku ini disusun secara sistematis, diawali dengan teori seputar pengklasifikasian instrumen musik secara umum termasuk untuk alat musik keyboard. Setelah memahami pengklasifikasian instrumen musik, pembaca disuguhkan dengan dasar-dasar teori musik, sebagai dasar memahami dan membaca notasi musik, yang selanjutnya banyak digunakan dalam buku ini. Dasar-dasar memainkan keyboard juga diberikan kepada pembaca agar pembaca mengetahui hal-hal yang perlu diketahui dan dipersiapkan sebelum belajar keyboard. Selanjutnya, pembaca dibekali dengan pengetahuan akord keyboard, sebagai materi utama yang harus diketahui, dipahami dan dilatihkan dalam iringan musik. Setelah pembaca menguasai akord, latihan dilanjutkan dengan latihan progresi akord dan praktek mengiringi lagu anak sederhana.

DAFTAR KEPUSTAKAAN

- Benward, Bruce. 1989. *Music in Theory and Practice*. Iowa: Wm. C. Brown Publishers.
- De Lorenzo, Leonardo. 1992. *My Complete Story of The Flute. The Instrument, The Performer, The Music*. Texas: Texas Tech University Press.
- Franz, David. 2004. *Recording and Producing in the Home Studio. A Complete Guide*. Boston: Berklee Press.
- Hakim, Thursan(a). 2006. *Teknik Tercepat Belajar Bermain Keyboard*. Cetakan ke-10. Jakarta: Kawan Pustaka.
- Hamdju, Atan dan Armillah Windawati. 1983. *Pengetahuan Seni Musik. Seri Teori Musik dan Lagu. Jilid 1*. Jakarta: Mutiara.
- Hartayo, Jimmy. 1994. *Musik Konvensional dengan Do Tetap*. Yogyakarta: Yayasan Pustaka Nusatama.
- Hendro. 2004. *Cara Praktis Berimprovisasi pada Keyboard. Mainkan Jari-jemari, Jelajahi Nada-nada*. Jakarta: Puspa Swara.
- Jakob, Gordon. 1982. *Orchestral Technique. A Manual for Students*. Third Edition. New York: Oxford University Press.
- Kamien, Roger. 1998. *Music an Appreciation*. Third Brief Edition. Singapore: Mc. Graw-Hill.
- Kartomi, Margaret J. 1990. *On Concepts and Classifications of Musical Instrument*. Chicago: The University of Chicago Press.
- Kodijat, Latifah dan Marzoeki. 1993. *Tangga Nada dan Trinada*. Jakarta: Djambatan.
- Mahmud, A.T. 1996. *Musik dan Anak 2*. Jakarta : Proyek Pendidikan Tenaga Akademik. Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Pinch, Trevor J dan Trocco, Frank. 2002. *Analog Days. The Invention and Impact of the Moog Synthesizer*. Cambridge MA: Harvard University Press.
- Rosser, Amy, Nathaniel Gunod dan Kate Westin. 2006. *Learn to Play Keyboard Complete*. Los Angeles: Alfred Publishing Co.

- Safii, Tedjo Djatmiko dan Agus Cahyono. 2006. *Materi dan Pembelajaran Kertakes SD*. Jakarta: Universitas Terbuka Press.
- Safrina, Rien. 2002. *Pendidikan Seni Musik*. Bandung: Maulana.
- Soedarsono, R.M. 1992. *Pengantar Apresiasi Seni*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Soeharto, M. 1975. *Belajar Notasi Balok*. Jakarta: Gramedia.
- Sudibyo, Priyatmo. 2006. *Teknik Praktis Bermain Organ dan Kibor Tunggal*. Jakarta: Puspa Swara.
- Thompson, Daniel M. 2005. *Understanding Audio. Getting the Most Out Project or Professional Recording Studio*. Boston : Berklee Press.
- Turner, Gary. 2006. *Keyboard Method for Young Beginners, Buku 1. Young Beginner Giant Coloring Books*. Singapore: LTP Publishing Pty Limited.
- Wright, Craig. 2008. *Listening to Western Music*. Belmont, C.A.: Thomson Schirmer Learning.
- Wright, Craig. 2013. *Listening to Music. 7th Edition*. Exeter: Cengage Learning.

GLOSARIUM

Aerophone, kelompok instrumen musik yang mana udara atau satuan udara yang berada di dalam instrumen musik itu sendiri sebagai sumber suaranya.

Akord, tiga buah nada atau lebih yang dibunyikan secara serempak atau sekaligus dalam waktu yang bersamaan dan membentuk suatu harmoni.

Akord balikan, akord yang dibuat dengan nada-nada yang divariasikan. Semua akord dapat divariasikan.

Akord dominan, trinada yang nada dasarnya merupakan not kelima dari sebuah tangga nada. Dominan tersusun dari nada-nada : 5 – 7 – 2' atau g – b – d'.

Akord kecil (akord minor), akord yang terdiri dari : nada dasar akord, terts kecil (jarak 1 ½ nada) dan kuin murni (jarak 3 ½ nada).

Akord kurang (akord diminished), akord yang terdiri dari : nada dasar akord, terts kecil (jarak 1 ½ nada) dan kuin kurang (jarak 3 nada).

Akord leading not, trinada yang nada dasarnya merupakan not ketujuh dari sebuah tangga nada. Leading not tersusun dari nada-nada : 7 – 2' – 4' atau b – d' – f'.

Akord lebih (akord augmented), akord yang terdiri dari : nada dasar akord, terts besar (jarak 2 nada) dan kuin lebih (jarak 4 nada).

Akord mayor, akord yang terdiri dari : nada dasar akor, terts besarnya dan kuin murninya.

Akord median, trinada yang nada dasarnya merupakan not ketiga dari sebuah tangga nada. Median tersusun dari nada-nada : 3 – 5 – 7 atau e – g – b.

Akord minor, akord yang terdiri dari : nada dasar akor, terts kecilnya dan kuin murninya.

Akord primer, akord-akord trinada pada akord tingkat I – IV – V pada tangga nada mayor.

Akord sekunder, akord-akord trinada pada tingkat II – III – VI – VII pada tangga nada mayor.

Akord septim, paduan trinada ditambah dengan nada ketujuh atau septim dari dasar akord.

Akord sub dominan, trinada yang nada dasarnya merupakan not keempat dari sebuah tangga nada. Sub dominan tersusun dari nada-nada : 4 – 6 – 1' atau f – a – c'.

Akord submedian, trinada yang nada dasarnya merupakan not keenam dari sebuah tangga nada. Sub median tersusun dari nada-nada : 6 – 1' – 3' atau a – c' – e'.

Akord super tonika, trinada yang nada dasarnya merupakan not kedua dari sebuah tangga nada. Super tonika tersusun dari nada-nada : 2 – 4 – 6 atau d – f – a.

Akord tonika, trinada yang nada dasarnya merupakan not pertama dari sebuah tangga nada. Tonika tersusun dari nada-nada : 1 – 3 – 5 atau c – e – g.

Bow, sebuah tongkat yang disertai 'rambut kuda' untuk penggesek biola.

Brass, kelompok instrumen musik tiup yang terbuat dari logam.

Chordophone, kelompok instrumen musik yang mana senar atau dawai yang ditegangkan sebagai sumber suaranya.

Efek echo, efek gema yang dihasilkan instrumen musik.

Electrophone, kelompok instrumen musik yang mana adanya aliran listrik yang menyebabkan instrumen musik tersebut menghasilkan suara.

Ending, bagian melodi yang terletak di akhir nyanyian.

Fingering, latihan bermain *keyboard* yang ditujukan agar seorang musisi, khususnya pemain piano atau *keyboard*, dapat memainkan piano atau keyboard dengan posisi jari dan tangan yang benar.

Gitar bas (*bass guitar*), gitar yang khusus digunakan untuk membawakan unsur pengiring dalam nada-nada rendah dalam sebuah pertunjukan band.

Gitar folk (*folk guitar*) atau gitar pop, sejenis gitar yang biasa dipakai untuk memainkan iringan pada lagu-lagu rakyat atau lagu-lagu daerah (*folk song*).

Gitar klasik (*classic guitar*), sejenis gitar yang biasa dipakai untuk memainkan lagu-lagu klasik.

Gitar listrik (*electric guitar*), gitar yang produksi suaranya dibantu oleh listrik.

Gitar pengiring (*rhythm guitar*), gitar yang biasa dipakai untuk membawakan unsur iringan gitar melodi.

Harmoni, keselarasan.

Harmony, latihan bermain keyboard yang ditujukan agar seorang musisi bisa lebih kaya dalam mengembangkan pola *chords* yang dipakai dalam sebuah nyanyian untuk memperluas cara seorang musisi bermain, dalam konteks mengiringi seorang penyanyi.

Idiophone, kelompok instrumen musik yang mana badan instrumen musik itu sendiri yang berfungsi sebagai sumber suaranya.

Instrumen harmonis, instrumen musik yang berfungsi menghasilkan nada-nada secara harmoni (vertikal) dan sebagai pengiring atau penyelaras lagu dengan menggunakan akord tertentu atau instrumen musik yang menghasilkan akord.

Instrumen melodis, instrumen musik yang berfungsi menghasilkan nada-nada secara melodi (horizontal) dalam sebuah lagu yang sedang dimainkan. Instrumen ritmis, adalah instrumen musik yang berfungsi

sebagai pengatur tempo lagu dan membuat suasana lagu atau musik menjadi hidup.

Instrumen musik, suatu instrumen yang dibuat atau dimodifikasi untuk tujuan menghasilkan musik.

Interlude, bagian melodi yang terletak di tengah-tengah nyanyian.

Intro, bagian melodi yang terletak di awal nyanyian.

Keyboard, instrumen musik yang terdiri dari sekumpulan tuts yang merupakan kunci (*key*) nada dan tuts tersebut tersusun pada sebuah bidang yang mirip papan (*board*).

Mute, sebuah corong berlubang dari bahan plastik atau kayu.

Membranophone, kelompok instrumen musik yang mana kulit atau selaput tipis yang diregang sebagai sumber suaranya.

Nada dasar, nada kunci (*keynote*) atau tonik pada suatu melodi.

Noise, bunyi gaduh atau desis.

Numeric keypad, bagian *keyboard* yang menyediakan tombol-tombol *numerik* yang dapat digunakan untuk menentukan jenis *style*, *voice*, *song*, tempo, transpose dan fungsi lainnya pada keyboard.

Organologi, bidang ilmu yang mempelajari tentang instrumen musik.

One finger chord, fasilitas yang disediakan keyboard sehingga seorang pemain bisa memainkan akord pengiring hanya dengan menekan satu tuts.

Peg, alat putar untuk mengencangkan/mengendorkan dawai/senar.

Pitch, ketepatan nada yang dibunyikan, baik dengan suara manusia maupun instrumen musik.

Plectrum, keping untuk memetik dawai/senar.

Reading, latihan bermain keyboard yang ditujukan untuk mereka yang belum bisa membaca not balok (*combo partitur*). Diharapkan mereka di kemudian harinya bisa membaca partitur not balok atau *combo part*.

Reed, sepotong rotan tipis, sekitar 2 ½ inci panjangnya, yang diatur supaya bergetar melalui aliran udara.

Register, rentang nada instrumen instrumen musik.

Rhythm dan tempo, latihan bermain keyboard yang ditujukan agar seorang musisi dapat mencakup semua instrumen yang disediakan *keyboard* melalui *style*-nya, seperti: pemain *drums, bass, guitar, percussions* atau piano dan keyboard.

Sampling, salah satu teknologi *synthesizer*, yang berkembang dengan penempatan rekaman-rekaman digital pendek berupa bunyi alam dengan pengontrolan melalui keyboard *synthesizer*.

Slide, sebuah pipa berbentuk U yang berfungsi sebagai dua pipa lurus sejajar untuk mengubah tekanan bibir saat memainkan trombone.

Sostenuto pedal, letaknya di tengah, agak jarang digunakan, memungkinkan pemain untuk menahan beberapa nada.

String, kelompok instrumen musik yang menggunakan senar sebagai sumber bunyinya.

Synthesizer, sistem komponen elektronik yang dapat menggabung, memodifikasi, dan mengontrol suara.

Tangga nada, susunan nada berlainan yang mempunyai jarak tertentu yang dihitung dengan laras dan diakhiri oleh nada kedelapan sebagai oktafnya.

Tangga nada mayor, tangga nada yang jarak nada i ke nada iii dua laras (ters besar), atau di mulai dari nada c (do) dan berakhir dengan nada c' (do').

Tangga nada minor, tangga nada yang jarak nada i ke nada iii $1 \frac{1}{2}$ laras (ters kecil) atau dimulai dari nada a (la) dan berakhir dengan nada a' (la').

Touching, latihan bermain keyboard yang ditujukan agar seorang musisi, khususnya pemain piano atau keyboard dapat menginterpretasikan ekspresi yang tepat dalam bermain musik.

Tuts, bilah papan yang ditekan dengan jari-jari tangan untuk menghasilkan suara pada keyboard.

Una corda pedal, atau soft pedal adalah untuk menghasilkan nada-nada lembut.

Valve, bagian instrumen musik logam yang digunakan untuk membuat variasi pitch rendah dan tinggi.

Vibrasi, getaran yang dihasilkan instrumen musik.

Voice, bagian yang berfungsi menyediakan beraneka jenis suara instrumen musik pada keyboard.



RIWAYAT PENULIS

Indra Yeni lahir di Bukittinggi tanggal 30 Maret 1971. Pendidikan SD, SMP, dan SMA diselesaikan di kota kelahirannya dari 1984-1990.

Menyelesaikan pendidikan jenjang diploma III tahun 1995, jenjang sarjana tahun 1998 pada program studi Pendidikan Seni Musik FPBS IKIP Padang dan jenjang magister program Pendidikan Seni dan Budaya di Universitas Negeri Padang tahun 2012.

Penulis memulai karir kependidikan dengan menjadi guru di SLTP Negeri 2 Padang (1998-2002), SLTP Murni Padang (1998-2001), SMA Pertiwi 1 Padang (2003-2005), dan dosen Program Studi Sastra Jepang Universitas Bung Hatta (2004-2005). Tahun 2006 sampai dengan sekarang penulis bertugas sebagai dosen tetap pada Program Studi PG-PAUD Universitas Negeri Padang.

Selama berkiprah dalam bidang pendidikan dan penelitian, penulis telah menghasilkan beberapa karya ilmiah yang dipublikasikan. Dalam bentuk album rekaman kaset produksi Planet Record, diantaranya: House Minang 99 (1999) dan Joget Gamad 2 Dimensi (2000). Dalam bentuk buku, diantaranya: Kumpulan Tembang-tembang Pilihan (1998), Balawa Kerajinan Tangan dan Kesenian SMP jilid I, II, III (1999), Diktat Seni Pertunjukan Jepang (2003), dan Pengantar Seni Musik untuk Anak Usia Dini (2009). Dalam bentuk karya cipta seni, diantaranya: Mars FIK UNP (2008) dan Mars Ikatan Konselor Indonesia (2012), Mars FIP UNP (2014). Dalam bentuk artikel dan makalah yang dipublikasikan pada jurnal ilmiah nasional (Pedagogi, Ranah Seni, Bahasa dan Seni, Pendidikan dan Pengajaran) dan seminar, baik tingkat lokal, nasional maupun internasional.

Selain kegiatan pendidikan dan penelitian, penulis juga aktif melaksanakan kegiatan pengabdian kepada masyarakat sebagaimana tuntutan Tri Dharma Perguruan Tinggi, baik sebagai pemateri/narasumber, pelatih, maupun juri, diantaranya: pemateri pada Pelatihan Pemakaian Notasi Musik dalam Praktek Pengajaran Menyanyi bagi Pendidik TK di Kecamatan Padang Timur Kota Padang, pelatih paduan suara lembaga pendidikan formal dan nonformal, juri pada Seleksi Pekan Seni Mahasiswa Nasional tingkat Sumatera Barat tahun 2008, 2010, dan 2012, Indonesian Idol 2013 seleksi Padang, serta kegiatan lainnya.

Dengan sedikit pengalaman yang dimiliki, berbekal kemauan dan hasrat berbakti dalam dunia pendidikan, khususnya pendidikan seni,

maka penulis memberanikan diri menyajikan tulisan ini dihadapan pembaca.
Semoga bermanfaat!





Windows Printer Test Page

Congratulations!

If you can read this information, you have correctly installed your EPSON L3110 Series on OMYCIRIT.

The information below describes your printer driver and port settings.

Submitted Time: 20:17:57 15/07/2019
Computer name: OMYCIRIT
Printer name: EPSON L3110 Series
Printer model: EPSON L3110 Series
Color support: Yes
Port name(s): USB002
Data format: RAW
Share name:
Driver name: E_TMAIUPE.DLL
Data file: E_TVIFUPE.VIF
Config file: E_TUICUPE.DLL
Help file: E_THLPVUPE.CHM
Driver version: 2.00
Environment: Windows NT x86
Monitor: EPSON L3110 Series 32MonitorBE

Additional files used by this driver:

C:\windows\system32\spool\DRIVERS\w32x86\3\E_TDSPUPE.DLL	(0. 3. 0. 34)
C:\windows\system32\spool\DRIVERS\w32x86\3\E_TJBCUPE.DLL	(0. 3. 0. 23)
C:\windows\system32\spool\DRIVERS\w32x86\3\E_TUMRUPE.DLL	(0. 3. 0. 35)
C:\windows\system32\spool\DRIVERS\w32x86\3\E_TBN0UPE.BIN	
C:\windows\system32\spool\DRIVERS\w32x86\3\E_TCONUPE.DLL	(4.4.8.0)
C:\windows\system32\spool\DRIVERS\w32x86\3\E_TAUDUPE.DLL	(0. 3. 0. 6)
C:\windows\system32\spool\DRIVERS\w32x86\3\E_TREDUPE.DLL	(0. 3. 0. 2)
C:\windows\system32\spool\DRIVERS\w32x86\3\E_JATO46.EXE	(1.1.5.0)
C:\windows\system32\spool\DRIVERS\w32x86\3\E_TTSUPE.EXE	(1.3.1.0)
C:\windows\system32\spool\DRIVERS\w32x86\3\E_TTSUPE.DAT	
C:\windows\system32\spool\DRIVERS\w32x86\3\E_TTN1UPE.DLL	(2, 0, 0, 0)
C:\windows\system32\spool\DRIVERS\w32x86\3\E_TTN1UPE.PTN	
C:\windows\system32\spool\DRIVERS\w32x86\3\E_TTN2UPE.PTN	
C:\windows\system32\spool\DRIVERS\w32x86\3\E_TTN3UPE.PTN	
C:\windows\system32\spool\DRIVERS\w32x86\3\E_TTN4UPE.PTN	
C:\windows\system32\spool\DRIVERS\w32x86\3\E_TTN5UPE.PTN	
C:\windows\system32\spool\DRIVERS\w32x86\3\E_TTN6UPE.PTN	
C:\windows\system32\spool\DRIVERS\w32x86\3\E_TUIRUPE.DLL	(1.0.15.1)
C:\windows\system32\spool\DRIVERS\w32x86\3\E_TUI1UPE.DLL	(1.0.15.0)
C:\windows\system32\spool\DRIVERS\w32x86\3\E_TUIPUPE.DLL	(0.1.0.7)
C:\windows\system32\spool\DRIVERS\w32x86\3\E_TCXUPA.CFX	
C:\windows\system32\spool\DRIVERS\w32x86\3\E_TCXUPE.CFX	
C:\windows\system32\spool\DRIVERS\w32x86\3\E_TCXUPE.USX	
C:\windows\system32\spool\DRIVERS\w32x86\3\E_TCXUPE.DCX	
C:\windows\system32\spool\DRIVERS\w32x86\3\E_TCF0UPE.DEV	
C:\windows\system32\spool\DRIVERS\w32x86\3\E_TGRCUPE.DLL	(0. 3. 0. 10)
C:\windows\system32\spool\DRIVERS\w32x86\3\E_TPRUPE.DLL	(0. 3. 2. 2)
C:\windows\system32\spool\DRIVERS\w32x86\3\E_TPREUPE.EXE	(0. 3. 2. 3)
C:\windows\system32\spool\DRIVERS\w32x86\3\E_TLMWUPE.DLL	(1. 0. 2. 21)
C:\windows\system32\spool\DRIVERS\w32x86\3\E_TLC1UPE.LMC	
C:\windows\system32\spool\DRIVERS\w32x86\3\E_TLC2UPE.LMC	
C:\windows\system32\spool\DRIVERS\w32x86\3\E_TDHRUPE.DLL	(1.0.0.45)
C:\windows\system32\spool\DRIVERS\w32x86\3\E_TDHIUPE.DLL	(1. 0. 0. 2)
C:\windows\system32\spool\DRIVERS\w32x86\3\E_THLMPUPE.CHM	
C:\windows\system32\spool\DRIVERS\w32x86\3\E_TPLWUPE.DLL	(0. 3. 0. 32)
C:\windows\system32\spool\DRIVERS\w32x86\3\E_TJACUPE.EXE	(1.3.1.7)
C:\windows\system32\spool\DRIVERS\w32x86\3\E_TJARUPE.DLL	(1.3.1.0)
C:\windows\system32\spool\DRIVERS\w32x86\3\E_TJAHUPE.CHM	



Windows Printer Test Page

Congratulations!

If you can read this information, you have correctly installed your EPSON L3110 Series on OMYCIRIT.

The information below describes your printer driver and port settings.

Submitted Time: 20:17:57 15/07/2019
Computer name: OMYCIRIT
Printer name: EPSON L3110 Series
Printer model: EPSON L3110 Series
Color support: Yes
Port name(s): USB002
Data format: RAW
Share name:
Driver name: E_TMAIUPE.DLL
Data file: E_TVIFUPE.VIF
Config file: E_TUICUPE.DLL
Help file: E_THLPVUPE.CHM
Driver version: 2.00
Environment: windows NT x86
Monitor: EPSON L3110 Series 32MonitorBE

Additional files used by this driver:

C:\windows\system32\spool\DRIVERS\W32X86\3\E_TDSPUPE.DLL	(0. 3. 0. 34)
C:\windows\system32\spool\DRIVERS\W32X86\3\E_TJBCUPE.DLL	(0. 3. 0. 23)
C:\windows\system32\spool\DRIVERS\W32X86\3\E_TUMRUPE.DLL	(0. 3. 0. 35)
C:\windows\system32\spool\DRIVERS\W32X86\3\E_TBN0UPE.BIN	
C:\windows\system32\spool\DRIVERS\W32X86\3\E_TCONUPE.DLL	(4.4.8.0)
C:\windows\system32\spool\DRIVERS\W32X86\3\E_TAUDUPE.DLL	(0. 3. 0. 6)
C:\windows\system32\spool\DRIVERS\W32X86\3\E_TREDUPE.DLL	(0. 3. 0. 2)
C:\windows\system32\spool\DRIVERS\W32X86\3\E_JAT046.EXE	(1.1.5.0)
C:\windows\system32\spool\DRIVERS\W32X86\3\E_TTSUPE.EXE	(1.3.1.0)
C:\windows\system32\spool\DRIVERS\W32X86\3\E_TTSUPE.DAT	
C:\windows\system32\spool\DRIVERS\W32X86\3\E_TTNIUPE.DLL	(2, 0, 0, 0)
C:\windows\system32\spool\DRIVERS\W32X86\3\E_TTN1UPE.PTN	
C:\windows\system32\spool\DRIVERS\W32X86\3\E_TTN2UPE.PTN	
C:\windows\system32\spool\DRIVERS\W32X86\3\E_TTN3UPE.PTN	
C:\windows\system32\spool\DRIVERS\W32X86\3\E_TTN4UPE.PTN	
C:\windows\system32\spool\DRIVERS\W32X86\3\E_TTN5UPE.PTN	
C:\windows\system32\spool\DRIVERS\W32X86\3\E_TTN6UPE.PTN	
C:\windows\system32\spool\DRIVERS\W32X86\3\E_TUIRUPE.DLL	(1.0.15.1)
C:\windows\system32\spool\DRIVERS\W32X86\3\E_TUI1UPE.DLL	(1.0.15.0)
C:\windows\system32\spool\DRIVERS\W32X86\3\E_TUIPUPE.DLL	(0.1.0.7)
C:\windows\system32\spool\DRIVERS\W32X86\3\E_TCXUPA.CFX	
C:\windows\system32\spool\DRIVERS\W32X86\3\E_TCXUPE.CFX	
C:\windows\system32\spool\DRIVERS\W32X86\3\E_TCXUPE.USX	
C:\windows\system32\spool\DRIVERS\W32X86\3\E_TCXUPE.DCX	
C:\windows\system32\spool\DRIVERS\W32X86\3\E_TCF0UPE.DEV	
C:\windows\system32\spool\DRIVERS\W32X86\3\E_TGR0UPE.DLL	(0. 3. 0. 10)
C:\windows\system32\spool\DRIVERS\W32X86\3\E_TPRUPE.DLL	(0. 3. 2. 2)
C:\windows\system32\spool\DRIVERS\W32X86\3\E_TPREUPE.EXE	(0. 3. 2. 3)
C:\windows\system32\spool\DRIVERS\W32X86\3\E_TLMWUPE.DLL	(1. 0. 2. 21)
C:\windows\system32\spool\DRIVERS\W32X86\3\E_TLC1UPE.LMC	
C:\windows\system32\spool\DRIVERS\W32X86\3\E_TLC2UPE.LMC	
C:\windows\system32\spool\DRIVERS\W32X86\3\E_TDHRUPE.DLL	(1.0.0.45)
C:\windows\system32\spool\DRIVERS\W32X86\3\E_TDHIUPE.DLL	(1. 0. 0. 2)
C:\windows\system32\spool\DRIVERS\W32X86\3\E_THLMPUPE.CHM	
C:\windows\system32\spool\DRIVERS\W32X86\3\E_TPLWUPE.DLL	(0. 3. 0. 32)
C:\windows\system32\spool\DRIVERS\W32X86\3\E_TJACUPE.EXE	(1.3.1.7)
C:\windows\system32\spool\DRIVERS\W32X86\3\E_TJARUPE.DLL	(1.3.1.0)
C:\windows\system32\spool\DRIVERS\W32X86\3\E_TJAHUPE.CHM	