

BAB IV

PENUTUP

A. Kesimpulan

Kursus musik Ethnictro sebagai lembaga pendidikan mempunyai misi untuk memajukan pengetahuan dibidang musik, terkait hal tersebut diperlukan sebuah kurikulum. Kurikulum mempunyai peran penting karena merupakan alat untuk memudahkan pencapaian tujuan. Selain kurikulum, beberapa faktor yang bisa mempengaruhi pendidikan adalah pengajar, siswa materi serta fasilitas. Perkembangan kurikulum dapat dipengaruhi oleh beberapa hal yaitu tujuan pendidikan, metode pembelajaran, penilaian atau evaluasi dan timbal balik dari ketiga hal sebelumnya.

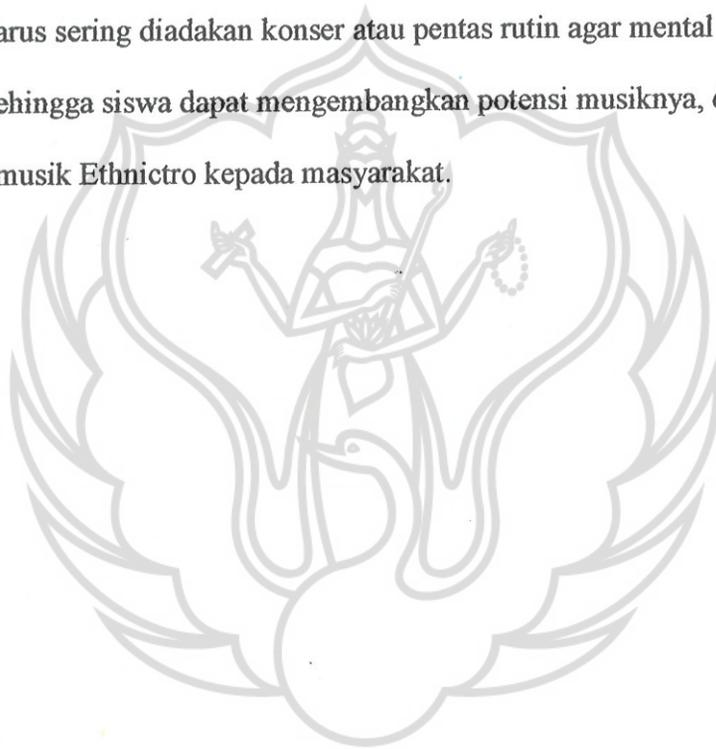
Dalam membimbing para siswanya, kursus musik Ethnictro senantiasa tidak hanya memberi materi-materi tetapi juga memberikan pengetahuan musik yang diberikan sesuai dengan silabus pengajaran dan dilengkapi dengan praktek. Penentuan tingkatan atau grade dapat ditentukan sesuai dengan keahlian. Pada peserta didik tingkat pemula ditempatkan pada tingkat awal dan berlanjut sesuai dengan kemajuan pembelajaran.

Metode penyampaian materi di kursus musik Ethnictro menggunakan pendekatan andragogi atau pendekatan partisipasif, yang mana peserta didik diharapkan berperan aktif dalam proses pendidikan. Terkait hal tersebut, pelaksanaan pembelajaran juga dilakukan dengan cara praktek dan imitasi, maksudnya peserta didik meniru apa yang diajarkan oleh pengajarnya. Untuk mendukung perkembangan keahlian peserta didik, kursus musik Ethnictro sering juga mengadakan acara-acara yang berhubungan

dengan musik sebagai ajang pengembangan kreatifitas dan kemampuan dalam bermain musik khususnya gitar elektrik rock.

B. Saran

Saran agar dalam penyusunan kurikulum dan materi perlu ditambahi, karena ada beberapa materi yang belum masuk dalam kurikulum, antara lain: teknik sweep, tapping, selain itu juga harus sering diadakan konser atau pentas rutin agar mental siswa terlatih di atas panggung sehingga siswa dapat mengembangkan potensi musiknya, dan juga sebagai promosi kursus musik Ethnictro kepada masyarakat.



DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. *Dasar-dasar evaluasi pendidikan*. Jakarta : Bumi Aksara, 2007.
- Belkadi, J. M. *Jazz, Rock, and Fusion Guitar*. Los Angeles: Hal leonard corporation, 1997.
- _____. *Advanced Scale Concepts and Licks for Guitar*. Los Angeles: Hal leonard corporation, 1999.
- E, Mulyasa, *Kurikulum Yang Disempurnakan*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2006.
- Finn, Jon. *Advanced Modern Rock Guitar Improvisation*. USA: Mel Bay Publications, 1999.
- Hamalik, Oemar. *Manajemen pengembangan kurikulum*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya Offset, 2008.
- Hoetomo, M.A. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Surabaya : Mitra Pelajar, 2005.
- Kamil, Mustofa. *Model pendidikan dan pelatihan (konsep dan aplikasi)*. Bandung : Alfabeta, 2010.
- K, Latifah dan Marzoeki. *Istilah-Istilah Musik*. Jakarta ; Djembatan, 2007.
- Nasution. *Kurikulum dan Pengajaran*. Jakarta: Bumi Aksara, 2006.
- Nawawi, Hadari. *Metode Penelitian bidang sosial*. Yogyakarta : Gadjah mada University Press, 2003.
- Nawawi, Hadari dan Martini Hadari. *Instrumen Penelitian Bidang Sosial*. Yogyakarta : Gadjah Mada University Press, 1992.
- Nazir, Moh. *Metode Penelitian*. Jakarta : Ghalia Indonesia, 1983.
- Poerwadarminta, W. J. S. *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. Jakarta : PN. Balai Pustaka, 1990.

Riwayanto, Doni. *Manuver-Manuver Aplikatif Dalam Permainan Gitar elektrik*. Jakarta : PT. Gramedia Pustaka Utama, 2007.

Suryabrata, Sumadi. *Metodologi Penelitian*. Jakarta : Rajawali, 1990.

Yamin, Moh. *Manajemen Mutu Kurikulum Pendidikan*. Yogyakarta : Diva Press, 2009.



DAFTAR ISTILAH

- Beat** : Ketukan dengan kaki atau metronome untuk menentukan kontrol timing dalam bermain musik.
- Blues** : Musik berkarakter melankolis yang pada dasarnya menggunakan pola 12 birama dengan dasar progresi akord I, IV, V. Pada mulanya musik ini dimainkan oleh orang-orang negro di Amerika.
- Distortion** : Efek suara panjang yang dihasilkan dengan bantuan sound effect.
- Feedback** : Pantulan suara melengking dari sound system yang tidak disengaja dan menyebabkan gangguan.
- Fretboard** : Istilah untuk gitar elektrik yang hanya merupakan kata lain dari fingerboard (bagian depan leher gitar).
- Fret** : Garis-garis vertikal terbuat dari batang-batang logam kecil pada fretboard gitar atau instrumen sejenisnya, yang berfungsi sebagai pembatas suatu nada ke nada lainnya dan untuk menempatkan jari-jari pada tempat yang tepat ketika menekan nada-nada yang kita mainkan.
- Heavy metal** : Salah satu jenis musik Rock yang keras dengan beat dan aksentuasi yang kuat dan sebagian besar didominasi oleh permainan gitar elektrik.
- Leader** : Secara umum berarti pemimpin. Dalam permainan musik Heavy Metal yang dimaksud adalah Instrumentalis yang di perankan sebagai pemain sebagian besar melodi solo dan sebagai pemimpin (conductor).
- Lead guitar** : Gitar elektrik yang difungsikan sebagai leader dalam sebuah band. Sebagian besar musik Heavy metal didominasi oleh permainan gitar dan menempatkan gitaris sebagai leader.
- Metronome** : Alat yang digunakan untuk mengontrol kecepatan ketukan dalam bermain musik, sesuai dengan tingkat kecepatan yang kita inginkan.

- Pick** : Alat pemetik dawai untuk memainkan instrumen berdawai seperti gitar dan sejenisnya yang biasanya terbuat dari Fiberglass. Sekarang ada juga yang terbuat dari logam.
- Rhytem** : Suatu pola permainan dengan nada dan ketukan yang beraturan dan dimainkan secara berulang-ulang.
- Riff** : Frase pendek dari sebuah melodi yang dimainkan secara berulang-ulang, yang biasanya dimainkan dengan gitar atau piano.
- Rock** : Salah satu jenis musik pop yang berakar dari musik blues dengan beat dan aksent rhytem yang kuat, tetapi banyak divariasikan dengan mengambil beberapa ide dari musik country western dan jazz.
- Soundboard** : Papan body gitar sebagai tempat terjadinya resonansi suara.
- Sustain** : Efek perpanjangan nada yang dihasilkan hanya dengan menahannya setelah dimainkan.
- Tempo** : Suatu kecepatan relative atau laju gerakan beat yang biasanya ditandai dengan istilah-istilah seperti Adagio, Allegro, Moderato dan sebagainya.
- Timing** : Pengontrolan ketepatan hitungan dalam memainkan suatu pola ritme yang dikehendaki.
- Trik** : Tipuan. Yaitu cara bermain instrumen dengan menggunakan bantuan sound effect untuk menghasilkan suara-suara khusus seperti karakter suara kuda, suara kendaraan, suara angin dan sebagainya. Dalam permainan gitar heavy metal banyak cara yang tak terduga mengenai bagaimana menghasilkan efek suara tertentu. Sebenarnya adalah dilakukan dengan teknik khusus atas bantuan sound effect.
- Vibrasi** : Efek suara bergelombang pada nyanyian atau permainan instrument yang dihasilkan dengan menggerakkan nada sedikit naik dan turun secara cepat dan berulang-ulang.