

**STUDI TENTANG KOMPETENSI DAN PERAN
MUSISI KEYBOARD TUNGGAL
DALAM PERTUNJUKAN MUSIK POPULER**



TESIS
PENGKAJIAN SENI
untuk memenuhi persyaratan mencapai derajat Magister
dalam bidang Seni, Minat Utama Seni Musik

S. Kari Hartaya

204 K/ MS - mb/ 04

**PROGRAM PASCASARJANA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2006**

**STUDI TENTANG KOMPETENSI DAN PERAN
MUSISI *KEYBOARD* TUNGGAL
DALAM PERTUNJUKAN MUSIK POPULER**



**TESIS
PENGKAJIAN SENI**
untuk memenuhi persyaratan mencapai derajat Magister
dalam bidang Seni, Minat Utama Seni Musik

S. Kari Hartaya
204 K/ MS - mb/ 04

**PROGRAM PASCASARJANA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2006**

TESIS
PENGKAJIAN SENI

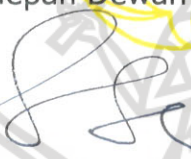
**STUDI TENTANG KOMPETENSI DAN PERAN
MUSISI *KEYBOARD* TUNGGAL
DALAM PERTUNJUKAN MUSIK POPULER**

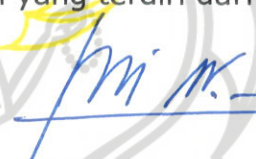
Oleh

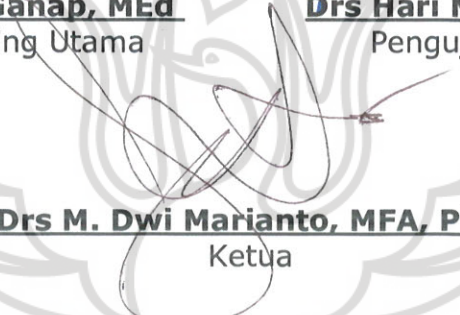
S. Kari Hartaya

204 K/ MS - mb/ 04

Telah dipertahankan pada tanggal 10 Februari 2006
di depan Dewan Penguji yang terdiri dari


Victorius Ganap, MEd
Pembimbing Utama


Drs Hari Martopo, MSn
Penguji *Cognate*


Drs M. Dwi Marianto, MFA, PhD
Ketua

Tesis ini telah diuji dan diterima
sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Magister Seni

Yogyakarta, *3 Maret 2006*

Direktur Program Pascasarjana
Institut Seni Indonesia Yogyakarta,




Drs M. Dwi Marianto, MFA, PhD
NIP 130285252



Tesis ini dipersembahkan untuk
si kembar, *Gale* dan *Evan*, serta istri tercinta.

PERNYATAAN

Saya menyatakan bahwa tesis yang saya tulis ini belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar akademik di suatu perguruan tinggi manapun.

Tesis ini merupakan hasil pengkajian/ penelitian yang didukung berbagai referensi, dan sepengetahuan saya belum pernah ditulis dan dipublikasikan kecuali yang secara tertulis diacu dan disebutkan dalam kepustakaan.

Saya bertanggungjawab atas keaslian tesis ini, dan saya bersedia menerima sanksi apabila dikemudian hari ditemukan hal-hal yang tidak sesuai dengan isi pernyataan ini.

Yogyakarta, Februari 2006

Yang membuat pernyataan;

S. Kari Hartaya
NIM 204 K/ MS - mb/ 04

STUDY ON COMPETENCE AND ROLE SOLO KEYBOARD MUSICIAN IN POPULAR MUSIC PERFORMANCE

Thesis

Graduate Program of The Indonesia Institute of the Arts of Yogyakarta,
2006

By **S. Kari Hartaya**

ABSTRACT

This thesis aims to investigate the competency required by a solo keyboard musician and its role in musical industry for public entertainment. Solo keyboard performance has been a new form of popular music that had its role and capacity enhanced today. Although being played by single musician, solo keyboard performance may produce music in an orchestral form, as if played by the band, or the group of *campursari*, *dangdut*, and *kroncong* ensembles.

Preliminary research has come up with a result that the popularity of keyboard performance for the urban society has been partly due to its practicality in creating a musical festivity within a very modest production cost. It is obvious that there is hardly a single aspect of modern lives today which remain unaffected by the technological revolution, where the keyboard musical instruments are no exception.

However, this thesis has come to a conclusions that apart from the technological back up, yet musical skill and creativity of solo keyboard musician has played an important role in bringing up popular music to the best level of performance. In the other hand, popular music has always provided the atmosphere and environment in which solo keyboard musicians develop.

Keyword: Solo Keyboard.

**STUDI TENTANG KOMPETENSI DAN PERAN
MUSISI *KEYBOARD* TUNGGAL
DALAM PERTUNJUKAN MUSIK POPULER**

Tesis

Program Pascasarjana Institut Seni Indonesia Yogyakarta, 2006

Oleh **S. Kari Hartaya**

ABSTRAK

Tesis ini bertujuan untuk meneliti kompetensi yang dibutuhkan seorang pemain *keyboard* tunggal dan perannya dalam dunia musik pop hiburan. *Keyboard* Tunggal merupakan suatu jenis sajian baru dalam dunia musik pop hiburan, berkembang sangat pesat pada akhir dasawarsa ini. Dengan hanya dimainkan satu orang saja *keyboard* tunggal mampu menghadirkan musik layaknya format *group*, seperti band, campursari, dangdut, keroncong, dan lain sebagainya.

Karena kepraktisannya menyebabkan jenis musik ini banyak disajikan dalam berbagai jenis acara, tempat dan kalangan. Keragaman jenis acara tersebut melahirkan sederet tuntutan kompetensi yang harus dimiliki musisi *keyboard* tunggal dalam rangka menjalankan profesinya

Percepatan perkembangan teknologi yang sangat pesat dan mengglobal menyentuh dalam berbagai aspek kehidupan, tidak terkecuali pada bidang musik. Campurtangan teknologi pada dunia musik terasa sangat kental terutama pada peralatannya. Inovasi yang terjadi tidak terbatas pada peralatannya saja, melainkan juga di bidang lainnya di luar peralatan. Kompleksitas kompetensi serta eksistensi peran musisi *keyboard* tunggal, yakni sebagai pemain piano, sebagai kreator dan improvisator, serta sebagai teknisi, merupakan konsentrasi utama dalam penelitian ini.

Kata kunci: *Keyboard* Tunggal.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas karuniaNya sehingga penyusunan tesis dengan judul "Studi tentang Kompetensi dan Peran Musisi *Keyboard* Tunggal dalam Pertunjukan Musik Populer" dapat diselesaikan. Penyusunan tesis ini tidak akan terlaksana tanpa bantuan dari berbagai pihak. Untuk itu pada kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Victor Ganap, MEd, yang telah membimbing penulisan tesis ini dari awal hingga selesai.
2. Bapak Drs M. Dwi Marianto, MFA, PhD, Direktur Program Pascasarjana Institut Seni Indonesia Yogyakarta yang telah memberi izin dalam rangka penyusunan tesis ini.
3. Bapak Drs Sardi, yang telah memberikan kesempatan penulis untuk mengikuti pendidikan S2 di Program Pascasarjana ISI Yogyakarta.
4. Bapak Drs Hari Martopo, MSn, yang telah banyak memberi masukan yang berguna bagi penulisan tesis ini.
5. Bapak Hamonangan Sitinjak (mas Monang), musisi *keyboard* tunggal handal yang telah banyak membantu selama penelitian berlangsung.
6. Semua pihak yang telah memberikan bantuan pada penulis dalam rangka penyelesaian tesis ini.

Dalam penulisan tesis ini tentu masih banyak kekurangan, untuk itu kritik dan saran dari berbagai pihak akan selalu diterima. Akhirnya semoga tesis ini bermanfaat bagi penulis maupun bagi pembaca.

Yogyakarta, Februari 2006

Penulis



DAFTAR ISI

ABSTRACT	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR BAGAN	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR NOTASI	xiii

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi dan Lingkup Masalah	8
C. Rumusan Masalah	9
D. Tujuan Penelitian	10
E. Manfaat Penelitian	10

II. TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI

A. Tinjauan Pustaka	12
B. Landasan Teori	15

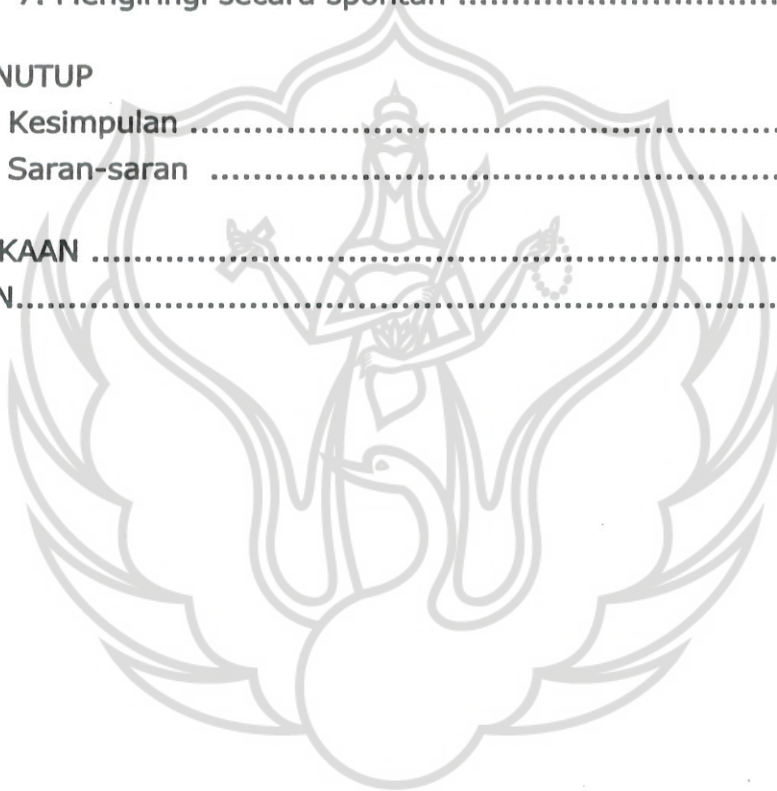
III. METODOLOGI

A. Disain Penelitian	18
B. Populasi dan Cara Pengambilan Sampel	19
C. Teknik Pengumpulan Data	20
D. Analisa Data	21

IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian	22
1. <i>Entertainment</i> Musik Hotel Grand Candi Semarang.	22
2. Peran Musisi Dalam <i>Entertainment</i>	24
3. Profesionalisme Musisi <i>Keyboard</i> Tunggal	26
4. Cara Bekerja Musisi <i>Keyboard</i> Tunggal	31
5. Referensi Repertoar Musik	31
6. Melayani Permintaan (<i>request</i>) Lagu	33
7. "Membaca <i>Tuts</i> "	34
8. <i>Keyboard</i> sebagai " <i>one man band</i> "	34

9. Instrumen Musik Organ	48
B. Pembahasan	63
1. <i>Domain</i> Musisi <i>Keyboard</i> Tunggal	63
2. Kompleksitas Tuntutan Profesionalisme	64
3. <i>Easy Listening</i>	69
4. Gaya Musik (<i>style</i>)	69
5. Teknik Permainan <i>Keyboard</i> Tunggal	77
6. <i>Solfeggio</i> , solmisasi, dan <i>Prima Vista</i>	84
7. Mengiringi secara spontan	98
V. PENUTUP	
A. Kesimpulan	100
B. Saran-saran	103
KEPUSTAKAAN	106
LAMPIRAN.....	108



DAFTAR BAGAN

Bagan 1.	Susunan Peralatan pada <i>Keyboard</i>	64
	Sumber: Trubitt, Rudy David, (1992). <i>Managing MIDI</i> , Alfred Publishing Co., Inc, USA. p. 12	
Bagan 2.	Skema <i>Keyboard Accompaniment</i>	65
	Sumber: Penulis	
Bagan 3.	Komunikasi <i>MIDI</i>	65
	Sumber: Trubitt, Rudy David, (1992). <i>Managing MIDI</i> , Alfred Publishing Co., Inc, USA. p. 10	
Bagan 4.	Sequencer	66
	Sumber: Trubitt, Rudy David, (1992). <i>Managing MIDI</i> , Alfred Publishing Co., Inc, USA. p. 35	
Bagan 5.	Menuliskan Notasi	71
	Sumber: Penulis	
Bagan 6.	Dikte	72
	Sumber: Spiewak, Tomasz, (1991). <i>Aural Training for Musicians and Music Students</i> , Box Hill College of TAFE, Melbourne, Australia. p. 111	
Bagan 7.	Proses Membaca Not Balok	101
	Sumber: Penulis	
Bagan 8.	Proses Membaca Not Angka	102
	Sumber: Penulis	

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.	<i>Keyboard Accompaniment</i>	41
	Sumber: Yamaha PSR 740 manual.	
Gambar 2.	Hubungan Posisi <i>Tuts</i> dengan Nada Pentatonis	44
	Sumber: Penulis	
Gambar 3.	Organ Pipa	49
	Sumber: Kindersley, Dorling (1992). <i>Microsoft Musical Instrumens</i> , Multimedia Ltd. London.	
Gambar 4.	Harmonium	50
	Sumber: Kindersley, Dorling (1992). <i>Microsoft Musical Instrumens</i> , Multimedia Ltd. London.	
Gambar 5.	Organ Semi <i>Electric</i>	52
	Sumber: Kindersley, Dorling (1992). <i>Microsoft Musical Instrumens</i> , Multimedia Ltd. London.	
Gambar 6.	Organ <i>Electric</i>	53
	Sumber: Kindersley, Dorling (1992). <i>Microsoft Musical Instrumens</i> , Multimedia Ltd. London.	
Gambar 7.	<i>Electone</i>	55
	Sumber: Kindersley, Dorling (1992). <i>Microsoft Musical Instrumens</i> , Multimedia Ltd. London.	
Gambar 8.	<i>Electric Keyboard</i>	56
	Sumber: Kindersley, Dorling (1992). <i>Microsoft Musical Instrumens</i> , Multimedia Ltd. London.	
Gambar 9.	<i>Grand Piano</i>	59
	Sumber: Kindersley, Dorling (1992). <i>Microsoft Musical Instrumens</i> , Multimedia Ltd. London.	
Gambar 10.	<i>Upright Piano</i>	59
	Sumber: Kindersley, Dorling (1992). <i>Microsoft Musical Instrumens</i> , Multimedia Ltd. London.	
Gambar 11.	Personal Computer	63
	Sumber: Penulis	
Gambar 12.	Wilayah Suara Manusia	93
	Sumber: Sukohardi, Al, (1986). <i>Teori Musik Umum</i> . Pusat Musik Liturgi, Yogyakarta. p. 11	
Gambar 13.	Hubungan Posisi <i>Tuts</i> dengan Letak Penulisan Notasi	101
	Sumber: Soewito M, DS, (2001). <i>Teknik Termudah Bermain Piano</i> , Titik Terang, Jakarta. p. 14	

DAFTAR NOTASI

Notasi 1. <i>Fermata</i> pada lagu <i>Jatuh Cinta</i>	42
Sumber: Penulis	
Notasi 2. Contoh Penulisan Notasi Piano	58
Sumber: Thompson, John, (t.t.). <i>The Adult Preparatory Piano Book</i> , Chappell & CO., LTD, London, p. 61	
Notasi 3. Contoh Penulisan Notasi Electone	60
Sumber: Yamaha Music Foundation, (t.t.). <i>Electone Abate</i> . Yamaha Music Foundation, Japan, p. 22	
Notasi 4. Contoh Penulisan Notasi <i>Keyboard</i>	61
Sumber: Technic Music Academy, (1992). <i>Pop Keyboard Course</i> , Hal Leonard Publishing Corporation, USA, p. 48	
Notasi 5. Progresi Akor Sederhana pada lagu <i>Jembatan Merah</i>	72
Sumber: Penulis	
Notasi 6. Progresi Akor Kompleks pada lagu <i>Jembatan Merah</i>	73
Sumber: Penulis	
Notasi 7. Irama <i>Bossanova</i>	77
Sumber: Kawakami, Genichi, (1975). <i>Arranging Popular Music: A Practical Guide</i> , Yamaha Music Foundation, Japan. p. 190.	
Notasi 8. Irama <i>Cha-cha</i>	77
Sumber: Kawakami, Genichi, (1975). <i>Arranging Popular Music: A Practical Guide</i> , Yamaha Music Foundation, Japan. p. 217.	
Notasi 8. Irama <i>Rhumba</i>	78
Sumber: Kawakami, Genichi, (1975). <i>Arranging Popular Music: A Practical Guide</i> , Yamaha Music Foundation, Japan. p. 213.	
Notasi 10. Irama <i>Beguine</i>	78
Sumber: Kawakami, Genichi, (1975). <i>Arranging Popular Music: A Practical Guide</i> , Yamaha Music Foundation, Japan. p. 214.	
Notasi 11. Irama <i>Bolero</i>	79
Sumber: Kawakami, Genichi, (1975). <i>Arranging Popular Music: A Practical Guide</i> , Yamaha Music Foundation, Japan. p. 221.	

Notasi 12. Irama <i>Jazz Beat</i>	79
Sumber: Kawakami, Genichi, (1975). <i>Arranging Popular Music: A Practical Guide</i> , Yamaha Music Foundation, Japan. p. 184.	
Notasi 13. Irama <i>Swing</i>	80
Sumber: Kawakami, Genichi, (1975). <i>Arranging Popular Music: A Practical Guide</i> , Yamaha Music Foundation, Japan. p. 186.	
Notasi 14. Irama <i>Samba</i>	80
Sumber: Kawakami, Genichi, (1975). <i>Arranging Popular Music: A Practical Guide</i> , Yamaha Music Foundation, Japan. p. 212.	
Notasi 15. Irama <i>Shuffle</i>	81
Sumber: Kawakami, Genichi, (1975). <i>Arranging Popular Music: A Practical Guide</i> , Yamaha Music Foundation, Japan. p. 182.	
Notasi 16. Irama <i>Waltz</i>	81
Sumber: Kawakami, Genichi, (1975). <i>Arranging Popular Music: A Practical Guide</i> , Yamaha Music Foundation, Japan. p. 210.	
Notasi 17. Irama <i>Jazz Waltz</i>	82
Sumber: Kawakami, Genichi, (1975). <i>Arranging Popular Music: A Practical Guide</i> , Yamaha Music Foundation, Japan. p. 193.	
Notasi 18. Lagu <i>Juwita Malam</i> dalam 12 beat	89
Sumber: Penulis	
Notasi 19. Lagu <i>Juwita Malam</i> dalam 8 beat	90
Sumber: Penulis	
Notasi 20. Lagu <i>Juwita Malam</i> dalam 16 beat	91
Sumber: Penulis	
Notasi 21. Lagu <i>Juwita Malam</i> dalam birama $\frac{3}{4}$	92
Sumber: Penulis	
Notasi 22. Nada tertinggi suara wanita pada lagu <i>Juwita Malam</i>	94
Sumber: Penulis	
Notasi 23. Nada tertinggi suara pria pada lagu <i>Juwita Malam</i>	94
Sumber: Penulis	

Notasi 24. Nada tertinggi suara wanita pada lagu <i>Permata Hati</i> Sumber: Penulis	96
Notasi 25. Nada tertinggi suara pria pada lagu <i>Permata Hati</i> Sumber: Penulis	96
Notasi 26. Notasi Angka dan Solmisasi potongan lagu <i>Born Free</i> ... Sumber: Penulis	97
Notasi 27. Nada tertinggi suara wanita pada lagu <i>Born Free</i> Sumber: Penulis	97
Notasi 28. Nada tertinggi suara pria pada lagu <i>Born Free</i> Sumber: Penulis	98
Notasi 29. Awalan lagu <i>Jatuh Cinta</i> Sumber: Penulis	99
Notasi 30. Modulasi Pertama pada lagu <i>True Love</i> Sumber: Penulis	104
Notasi 31. Modulasi Kedua pada lagu <i>True Love</i> Sumber: Penulis	104
Notasi 32. Modulasi Pertama pada lagu <i>The Girl from Ipanema</i> .. Sumber: Penulis	106
Notasi 33. Modulasi Kedua pada lagu <i>The Girl from Ipanema</i> Sumber: Penulis	106
Notasi 34. Modulasi Ketiga pada lagu <i>The Girl from Ipanema</i> Sumber: Penulis	107
Notasi 35. Modulasi Keempat lagu <i>The Girl from Ipanema</i> Sumber: Penulis	107

I. PENDAHULUAN

A. Latar-belakang

Kurang lebih selama satu dasawarsa terakhir dalam dunia musik dikenal istilah organ tunggal, *keyboard* tunggal, *solo organ*, ataupun *solo keyboard*. Istilah-istilah tersebut untuk menandai sebuah pertunjukan musik berupa permainan instrumen musik organ atau *keyboard* yang dimainkan oleh seorang musisi saja namun mampu menghasilkan musik lengkap seperti misalnya band, kroncong, dangdut, campursari, dan bahkan mirip orkestra.

Pertunjukan musik *keyboard* tunggal banyak digelar oleh masyarakat luas untuk sebuah pesta ataupun acara tertentu. Sifat pertunjukannya adalah sebagai hiburan untuk memenuhi selera penonton atau para tamu sehingga lagu-lagu yang dimainkan biasanya adalah lagu-lagu populer yang telah dikenal masyarakat luas. Terkait dengan kata populer Dieter Mack (1995: 11) menyatakan bahwa istilah populer sebagai kata sifat menyangkut segala sesuatu yang diketahui kebanyakan orang, disukai kebanyakan orang, dan mudah dipahami rakyat. Sedangkan dalam buku John Storey (2004: 10), Raymond Williams memberikan empat makna dari kata populer, yakni banyak disukai orang, jenis kerja rendahan, karya yang dilakukan untuk menyenangkan orang, dan budaya yang memang dibuat oleh orang untuk dirinya sendiri. Dari kedua pernyataan di atas dapat dikatakan bahwa peranan *keyboard* tunggal adalah sebagai penghibur pada jenis musik pop untuk memenuhi selera penonton. Oleh karenanya musisi atau

pemain *keyboard* tunggal dituntut harus mempunyai banyak wawasan terhadap berbagai jenis lagu, karakter (gaya) permainan setiap instrumen, dan berbagai sifat khusus dari sebuah lagu karena lagu-lagu pada musik populer silih berganti dengan cepat. Harus diakui bahwa dalam bidang musik populer terdapat gejala yang bersifat mode saja (Mack, 2004: 179).

Musik merupakan bahasa universal yang dapat diterima semua bangsa di dunia ini. Melalui musik segala ekspresi manusia dapat tersalurkan dengan tanpa tersekat-sekat dalam wilayah geografis ataupun bahasa dan kebudayaan. James R. Brandon (2003: 170) mengatakan bahwa musik menyajikan kemungkinan-kemungkinan yang tak tersaing oleh kata yang diucapkan untuk menyalurkan dan memperkuat keadaan-keadaan emosional. Namun demikian dalam pertunjukan *keyboard* tunggal yang biasanya berfungsi sebagai musik hiburan banyak memainkan lagu-lagu populer untuk memenuhi selera penonton, dimana peran teks lagu sangat besar. Alan P. Merriam (1964: 237) menyatakan bahwa *music can perhaps also be the vehicle for singing in its use of song texts*.

Seiring perkembangan teknologi, berbagai jenis dan macam *keyboard* pun bermunculan dengan kecanggihan, bentuk, ukuran, kualitas, serta harga yang bervariasi, sehingga instrumen ini mudah dijangkau setiap individu. Hal ini menjadikan instrumen organ atau *keyboard* memasyarakat seperti halnya instrumen musik lain yang lebih dahulu banyak digunakan orang, misalnya gitar, suling, atau harmonika.

Kemajuan teknologi elektronika melahirkan kecenderungan pada alat ini semakin mudah untuk dimainkan siapa saja, baik bagi kalangan pemusik maupun awam sekalipun; akibatnya banyak bermunculan pemain *keyboard* tunggal baik yang berpendidikan maupun otodidak. Bahkan tak jarang pemain instrumen lain, seperti drummer, pemain gitaris, penyanyi (biasanya pria) ataupun lainnya juga bermain *keyboard* tunggal. Hal tersebut bisa terjadi lebih dikarenakan alasan bahwa profesi musisi *keyboard* tunggal dianggap lebih menjanjikan secara finansial daripada musisi lainnya.

Karena sifatnya yang *all-in-one*, yakni dengan satu alat musik dan satu orang pemain saja sudah dapat memainkan empat jenis instrumen yang berbeda pada saat yang bersamaan, seperti dalam kelompok *band*, yang terdiri dari *rhythm*, *bass*, melodi (*lead/vocal*), dan *drum set* (irama tabuhan/ *auto rhythm*), dan orang pun sering menyebutnya sebagai *one-man-band* (Priyatmo Sudibyo, 2005: 4), instrumen ini kebanyakan dimainkan untuk mengiringi seorang (atau lebih) penyanyi, sehingga peran musisi *keyboard* tunggal cenderung sebagai pengiring.

Sementara menurut pengamatan penulis (sebagai musisi *keyboard* tunggal), memainkan alat musik sebagai pengiring ternyata lebih sulit dibandingkan dengan memainkan alat musik secara solo instrumental. Selain penguasaan instrumen *keyboard* secara teknis, musisi harus bisa berkomunikasi dan memiliki toleransi yang sangat besar terhadap penyanyi yang diiringi terkait dengan penentuan tanggapan yang tepat bagi penyanyi (khususnya dalam kondisi spontan), memainkan *intro*,

interlude, dan *coda* yang jelas agar tidak membingungkan penyanyi. Mengisi *filler-filler* dan memilih warna bunyi instrumen yang tepat sesuai dengan karakter lagu, menentukan jenis irama dan tempo yang tepat untuk suatu lagu, memandu melodi lagu dan menyesuaikan iringan apabila terjadi kekeliruan atau ketidaktepatan pada penyanyi, adalah merupakan kemampuan pokok atau utama yang harus dikuasai seorang musisi *keyboard* tunggal.

Sepintas barangkali banyak lagu-lagu yang dimainkan pada pertunjukan musik *keyboard* tunggal kelihatan sederhana saja, yakni lagu-lagu pop ringan (*easy listening*). Namun kalau diperhatikan ternyata di dalamnya terdapat kaidah-kaidah bermusik yang cukup tinggi tingkat kesulitannya. Ia harus bisa memainkan atau mengiringi sebuah lagu dengan tanggapan, jenis irama, ataupun urutan lagu (*format*) yang berbeda-beda secara spontan dan sangat situasional, dan berbagai permainan yang sarat dengan improvisasi.

Kreativitas musisi *keyboard* tunggal sebagai pengiring sangat dibutuhkan. Kreasi pada musik biasa disebut dengan improvisasi, yakni memainkan komposisi musik tanpa terikat pada melodi dasar, tetapi masih dalam koridor putaran konsep akord musik tersebut. Dengan kata lain, improvisasi merupakan kebebasan berekspresi dan berkreasi untuk memproduksi karya-karya baru yang lebih inovatif, fleksibel, dan komprehensif (Hendro, 2005: 3).

Maraknya antusias penonton, penikmat, ataupun pengguna pertunjukan *keyboard* tunggal di berbagai tempat dan berbagai acara

telah melahirkan berbagai macam kualitas dan karakteristik dari pemain *keyboard* tunggal. Faktor penentu yang menimbulkan perbedaan profil kualitas maupun karakteristik dari pemain *keyboard* tunggal adalah jenis lagu-lagu yang dimainkan. Jenis lagu yang dipilih akan berpengaruh terhadap sifat permainan *keyboard* tunggal sebagai musik pengiring.

Sifat permainan pada pertunjukan *keyboard* tunggal menurut hemat penulis terdiri dari dua macam, yakni bersifat baku dan tidak baku. Permainan yang bersifat baku adalah memainkan (mengiringi) lagu dengan menggunakan jenis irama, aksentuasi ketukan, bentuk (urutan) lagu, dan warna-warna *register* yang sama dengan karya aslinya. Sebagai contoh lagu-lagu pop anak muda jaman sekarang, seperti misalnya *Yogyakarta* dari KLA Project, *Ada apa denganmu* dari Peterpan, lagu-lagu dangdut, campursari, dan lain sebagainya yang kebanyakan lagu-lagu tersebut menuntut sebuah permainan yang sama atau identik dengan musik aslinya. Demikian pula kebanyakan penonton penggemar ataupun penikmat lagu-lagu tersebut menuntut musisi untuk bisa memainkan (mengiringi) musik sama atau identik dengan lagu yang telah mereka kenal melalui kaset, *CD*, radio, televisi, ataupun media yang lain. Hal ini hanya bisa diatasi dengan teknik permainan *song*, yakni dengan memutar atau men-*display* program lagu berupa *MIDI file* pada *disk drive* yang terdapat pada *keyboard*. Sehingga dalam permainan ini tidak ada peluang sedikitpun bagi musisi untuk berimprovisasi karena keberadaan musisi tidak lebih hanya seperti operator *MIDI file* saja, seperti halnya operator karaoke.

Sedangkan permainan yang bersifat tidak baku, yakni memainkan (mengiringi) lagu dengan menggunakan jenis irama, aksentuasi ketukan, bentuk (urutan) lagu, dan warna-warna *register* yang tidak harus sama dengan karya aslinya. Sebagai contoh dalam mengiringi lagu *Juwita Malam, Pertemuan, Fly me to the Moon, Smoke get in your Eyes*, ataupun lagu-lagu standar lain yang tidak menuntut jenis irama, aksentuasi ketukan, bentuk (urutan) lagu, dan warna-warna *register* tertentu. Pada bagian ini terdapat banyak peluang bagi musisi untuk berunjuk gigi dalam mengkreasikan permainannya. Dengan menggunakan pola irama (*style*) yang tersedia dalam *keyboard*, musisi berkesempatan untuk meramu setiap materi lagu yang dimainkan menggunakan salah satu *style* yang dianggap paling cocok dengan lagu yang bersangkutan. Pola permainan seperti ini biasanya digelar di hotel-hotel berbintang atau pada tempat-tempat tertentu yang mengutamakan musik sebagai *service*.

Penggunaan disket pada permainan *keyboard* tunggal berperan dalam dua hal, yakni untuk menyimpan data *song* dan untuk menyimpan data *style*. Data *song* di-load dari disket menuju instrumen *keyboard* melalui fasilitas *disk drive* yang ada. Dengan menggunakan disket, lagu-lagu (*song*) dalam format *MIDI file* dapat di-*display* melalui fasilitas *disk drive* dari *keyboard*.

Sedangkan penggunaan disket untuk menyimpan data *style*, *style* di-load dari disket, ditempatkan pada tombol tertentu yang telah tersedia instrumen *keyboard*. Dengan menggunakan disket, berbagai

jenis irama (*style*) yang tidak terdapat dalam *keyboard* dapat di-load sekaligus dimainkan pada instrumen *keyboard*. Sebagai contoh misalnya jenis irama yang bersifat lokal, seperti kroncong, dangdut, langgam, dan sebagainya, yang mana pada instrumen *keyboard* tidak ada. Fasilitas inilah yang menjadikan instrumen *keyboard* sangat populer digunakan dimasyarakat karena walaupun instrumen ini merupakan produk luar negeri namun mampu menghadirkan berbagai musik daerah yang sangat representatif. Oleh karenanya permainan *keyboard* tunggal yang memainkan lagu-lagu yang bersifat lokal, seperti campursari, dangdut, kroncong, jaipong, dan lain sebagainya, dapat dipastikan menggunakan disket, baik itu berupa *song* ataupun *style*.

Namun demikian kecanggihan teknologi tidak selamanya bermanfaat bagi kehidupan manusia. Di satu sisi teknologi membantu menciptakan sajian musik yang berkualitas, pada sisi lain teknologi bisa bersifat merusak atau melakukan pembodohan terhadap manusia. Beberapa fasilitas kecanggihan teknologi yang terdapat pada instrumen *keyboard*, seperti menggunakan disket *song* (untuk mengiringi lagu-lagu yang sudah diprogram) dan *transpose*, menjadikan pengetahuan, ketrampilan serta kreativitas pemain kurang bisa berkembang. Penggunaan disket *song* cenderung membuat pasif pemain karena perannya tidak lebih sekedar sebagai operator saja.

Sedangkan fasilitas *transpose* memungkinkan pemain *keyboard* memainkan lagu-lagu yang beragam tangganadanya dimainkan dalam satu tangga nada saja. Misalnya lagu *Juwita Malam* yang bertangganada

D, dengan menggunakan fasilitas *transpose* pada *keyboard* dapat dimainkan dalam tangganada C yang *nota bene* tidak menggunakan *tuts-tuts* hitam pada *keyboard*, lagu *Pertemuan* yang bertangganada Es, dengan menggunakan fasilitas *transpose* pada *keyboard* dapat dimainkan dalam tangganada C. Demikian pula tangganada-tangganada lain dari berbagai lagu yang dimainkan dengan instrumen *keyboard* dengan menggunakan fasilitas *transpose* cenderung dimainkan dalam tangganada C. Sehingga kemampuan *skill* untuk memainkan bilah-bilah nada (*tuts*) pada tangga nada yang lain tidak berkembang karena tidak pernah dilatih.

B. Identifikasi dan Lingkup Masalah

Pada dasarnya ada dua jenis teknik permainan *keyboard* tunggal: (1) permainan *keyboard* tunggal dengan menggunakan *song*, yakni memutar sebuah program iringan lagu yang sudah jadi melalui fasilitas *MIDI file* yang terdapat pada *keyboard*; (2) permainan *keyboard* tunggal dengan menggunakan *style* (baik yang diambil dari dsiket ataupun *style* yang sudah ada pada *keyboard* itu sendiri), yakni pola ketukan, bas, dan iringan (*skill*) yang berjalan secara berulang-ulang (*sequens*) membentuk sebuah irama disertai gerakan (*progresi*) akor yang dikendalikan oleh penjarian tangan kiri musisi.

Sedangkan dari sifat permainan, seperti telah diulas di atas bahwa pertunjukan *keyboard* tunggal terdiri dari dua macam: (1) bersifat baku, yakni memainkan (mengiringi) lagu dengan menggunakan jenis irama,

aksentuasi ketukan, bentuk (urutan) lagu, dan warna-warna *register* yang sama dengan karya aslinya. Lagu-lagu yang mempunyai karakter seperti ini adalah lagu-lagu pop anak muda jaman sekarang, lagu-lagu dangdut, campursari, dan lain sebagainya.; (2) bersifat tidak baku, yakni memainkan (mengiringi) lagu dengan menggunakan jenis irama, aksentuasi ketukan, bentuk (urutan) lagu, dan warna-warna *register* yang tidak harus sama dengan karya aslinya. Sebagai contoh lagu-lagu lama ataupun lagu-lagu standart tidak menuntut jenis irama, aksentuasi ketukan, bentuk (urutan) lagu, dan warna-warna *register* tertentu.

Menyimak keragaman teknik dan sifat permainan *keyboard* tunggal seperti yang telah diuraikan di atas, penelitian akan dikonsentrasikan pada pola teknik permainan dengan menggunakan *style* (baik yang diambil dari disket ataupun *style* yang sudah ada pada *keyboard* itu sendiri) dengan sifat permainan yang tidak baku (*improvisatoris*).

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar-belakang di atas, maka dapat dirumuskan beberapa masalah, sebagai berikut :

1. Siapa yang masuk kategori Musisi *Keyboard* Tunggal
2. Kompetensi apa saja yang dimiliki seorang Musisi *Keyboard* Tunggal.
3. Seberapa besar peran Musisi *Keyboard* Tunggal terhadap keindahan musik yang dihasilkan.
4. Seberapa besar peran kecanggihan teknologi instrumen *keyboard* terhadap keindahan musik yang dihasilkan.

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan atas pemaparan rumusan masalah di atas, maka penelitian ini ditujukan untuk:

1. Mendeskripsikan profil Musisi *Keyboard* Tunggal
2. Mendeskripsikan beberapa kompetensi yang idealnya harus dimiliki oleh pemain *keyboard* tunggal.
3. Menjelaskan peran pemain *keyboard* sebagai penentu keindahan musik yang dimainkan.
4. Menjelaskan peran kecanggihan teknologi yang ada dalam instrumen *keyboard* terhadap keindahan musik yg dihasilkan.

E. Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diambil dari hasil penelitian ini antara lain adalah:

1. Bagi penulis, sebagai seorang yang berkecimpung dalam dunia musik pendidikan berkaitan dengan kejuruan (*vocational*), sekaligus juga sebagai pemain *keyboard* tunggal bisa memanfaatkan hasil penelitian ini sebagai salah satu sumber informasi ataupun acuan dalam pengembangan profesi diri baik dalam memperdalam ilmu ataupun meningkatkan ketrampilan (*skill*) permainan.
2. Memberikan informasi serta apresiasi yang benar tentang seluk beluk permainan *keyboard* tunggal untuk menambah wawasan pada masyarakat.

3. Sebagai informasi baru adanya fenomena *keyboard* tunggal yang berguna bagi dunia musik.
4. Hasil penelitian dapat digunakan sebagai salah satu acuan dalam penulisan Kurikulum Berbasis Kompetensi dan materi-materi ajarnya.

