

## V. PENUTUP

### A. Kesimpulan

#### 1. Kesimpulan Umum

Dari hasil penelitian di lapangan dapat disimpulkan bahwa musisi *keyboard* tunggal adalah seseorang yang berprofesi sebagai pemain *keyboard* atau organ yang bersifat solistis dan berperan sebagai pengiring, memainkan atau mengiringi lagu-lagu populer untuk menghibur para penontonnya. Beberapa kompetensi yang harus dimiliki musisi *keyboard* tunggal guna mengantisipasi tugasnya dalam menghibur penonton, antara lain: (1) ketrampilan menguasai instrumen musik *keyboard*, yakni memainkan musik atau lagu melalui bilah-bilah nada (*tuts*) pada papan nada yang berujud *tuts* hitam dan putih; (2) membaca dan menuliskan notasi (minimal adalah notasi angka) dari suatu lagu yang terdengar dengan benar. Dengan kata lain musisi *keyboard* tunggal sebagai pengiring harus “membaca suara dan mendengar tulisan” dengan baik; (3) menyusun aransemennya baik secara terencana maupun seketika (*spontan*) untuk membuat lagu yang sederhana menjadi lebih estetis; (4) menyusun urutan lagu dengan baik dan tepat karena urutan lagu adalah sebagai pengendali suasana; (5) memimpin dan mengendalikan (*conductor*) sebuah grup musik melalui instrumen ini; dan (6) menguasai teknologi melalui pengaturan *register* instrumen dan tata suara, yakni memilih warna suara dari salah satu instrumen musik yang dipakai sebagai melodi ataupun isian-isian (*filler*), menentukan jenis irama bagi masing-masing lagu, dan mengatur kualitas serta keseimbangan

(*balancing*) suara yang keluar dari *sound system* agar musik yang dimainkan kedengaran harmonis dan estetik.

Peran musisi *keyboard* tunggal terhadap keindahan musik yang dihasilkan cukup signifikan. Bermain musik dengan cara dan teknik yang benar tetap merupakan penentu dari kesuksesan musisi *keyboard* tunggal dalam meniti kariernya.

Kecanggihan teknologi *keyboard* terbukti bukanlah menjadi penentu dari indah dan suksesnya sebuah pertunjukan *keyboard* tunggal karena semakin kompleks fasilitas kecanggihan teknologi *keyboard* semakin menuntut kompetensi pemain untuk bisa menggunakannya dengan baik untuk berkreasi. Dengan kata lain penulis menyimpulkan bahwa *keyboard* jenis *skill*, yang *nota bene* dipasarkan dan ditujukan untuk pemusik pemula karena fasilitas dan kemudahannya dalam memainkannya, justru cocok ditujukan untuk musisi *advanced*.

## **2. Temuan-temuan**

Selama penelitian dilaksanakan, beberapa temuan penting dijumpai antara lain:

a. Terjadinya berulang-kali ketidaktepatan dalam pengambilan tangga nada bagi tamu yang akan menyanyikan sebuah lagu. Terkadang musisi hanya mencari ketinggian suara tamu melalui potongan lagu bagian awal sekaligus menentukan tangga nada lagu. Kenyataan yang acapkali terjadi adalah bahwa tamu mendapatkan tangga nada yang tidak tepat karena suara potongan lagu bersifat spekulatif dan tidak

mencerminkan: (1) jangkauan nada terendah dan tertinggi dari melodi lagu tersebut; (2) jangkauan *register* suara dari tamu dalam menyanyi.

b. Terdapat korelasi antara kemampuan penyanyi dalam berkomunikasi dengan tamu dan kemampuan penyanyi untuk membidik nada dengan tepat tanpa bantuan instrumen. Hal ini terbukti ketika penyanyi menyanyikan suatu lagu, di tengah lagu ia meminta musisi untuk menghentikan musiknya guna melakukan dialog ataupun wawancara dengan para tamu yang berlangsung cukup lama, namun tiba-tiba penyanyi tersebut meneruskan lagu yang dibawakannya dengan tangga nada yang tidak berubah dari semula. Dalam hal ini penyanyi mampu mengingat tangga nada dari lagu yang telah dinyanyikan dari awal.

### **3. Hal-hal yang menunjang proses penelitian adalah:**

a. Banyaknya tamu yang hadir di Teratai *lounge* sekaligus satu-persatu berperan serta menyanyikan lagu saat penelitian berlangsung. Kondisi ini menguntungkan bagi peneliti guna memperoleh data dan peristiwa yang bervariasi dengan mengambil gambar saat *moment-moment* tertentu yang terkait dengan pembahasan pada penulisan karya ilmiah ini.

b. Peneliti merupakan *participant observer* karena mempunyai profesi yang sama sebagai musisi *keyboard* tunggal, sehingga dapat dibangun koordinasi dan kerjasama yang baik dan saling pengertian antara peneliti dengan obyek yang diteliti.

#### **4. Hambatan**

Hambatan ataupun gangguan yang ditemui selama penelitian berlangsung antara lain adalah:

a. Penyesuaian waktu yang tidak pasti dan terbatas untuk menemui responden (para *entertainer*). Hal ini disebabkan para *entertainer* yang dimaksud sering main di lain tempat meninggalkan jadwal yang telah ada di Teratai *lounge*.

b. Terbatasnya buku-buku ataupun referensi yang mengupas tentang *entertainment* musik, khususnya *keyboard* tunggal.

### **B. Saran-saran**

#### **1. Bagi para musisi *keyboard* tunggal**

Pertama, hendaknya para musisi *keyboard* tunggal mempunyai pengalaman belajar piano sebagai dasar teknik permainan instrumen yang sama-sama menggunakan *tuts* dan tidak meninggalkan kaidah-kaidah penting dalam bermain (instrumen) musik. Gunakan aturan-aturan dan teknik-teknik bermain yang benar, karena hal itu akan bisa menjaga serta meningkatkan kualitas musisi itu sendiri dalam bermain musik.

Kedua, sebagai pengiring hendaknya para musisi *keyboard* tunggal selalu mengutamakan kenyamanan penyanyi yang diiringi. Jangan sampai terlalu menonjolkan dirinya sendiri dalam memainkan instrumen *keyboardnya* kecuali pada permainan instrumental.

Ketiga, cermati dan pastikan penentuan tangga nada bagi penyanyi (*profesional*) sesuai dengan ketinggian suara dari penyanyi

yang bersangkutan. Arahkan pemilihan judul lagu yang sesuai antara jenis vokal penyanyi dengan karakter lagu yang akan dinyanyikan.

Keempat, cermati dan pastikan penentuan tangga nada dari lagu yang akan dinyanyikan tamu yang biasanya belum diketahui. Kecuali menggunakan rumus atau patokan bahwa solmisasi tertinggi dari lagu diletakkan pada nada c untuk penyanyi perempuan, dan d untuk penyanyi laki-laki. Selain itu perlu diperhatikan pula karakteristik penyanyi barangkali mempunyai kekhasan dari materi suaranya. Ketidaktepatan dalam menentukan tangga nada akan mempengaruhi kepuasan tamu itu sendiri sehingga tidak akan tampil dengan baik dan terasa nyaman.

Kelima, gunakan sekaligus kuasai kecanggihan teknologi intrumen *keyboard* secara optimal untuk membantu permainan musik sebagai *entertainment*. Hindari penggunaan dan pemanfaatan kecanggihan teknologi yang bersifat pembodohan.

Keenam, pilihlah jenis irama (*style*) dan warna suara yang sesuai dengan karakter lagu (baik sesuai dengan irama asli dari lagu tersebut ataupun tidak), mainkan *filler-filler* secara efektif, tidak terlalu dominan dan monoton baik dari segi gaya maupun warna suara, dan sebaiknya tidak memainkan melodi lagu bersamaan dengan yang dinyanyikan oleh penyanyi. Jaga keseimbangan (*balance*) *volume* antara suara *keyboard* dan vokal dengan baik.

Ketujuh, kenali karakteristik penyanyi dan imbangi jenis serta gaya vokalnya sehingga melahirkan sebuah perpaduan yang estetis antara musisi *keyboard* tunggal sebagai pengiring dengan penyanyi.

## **2. Bagi para peneliti**

Pertama, perlu diadakan penelitian lebih spesifik dan mendalam tentang seluk-beluk profesi seorang penyanyi yang bersifat *entertaining* dan band pengiring terkait dengan karakter dan jenis kompetensi yang dimilikinya.

Kedua, *entertainment* musik merupakan salah satu pilihan bidang garapan sebuah profesi yang cukup menjanjikan di dunia musik, baik untuk jurusan vokal maupun instrumen, sehingga perlu diperkenalkan sebagai salah satu materi pembelajaran dalam pendidikan musik

Ketiga, usahakan pemilihan lokasi penelitian yang representatif dan sesuai tujuan penelitian.

Keempat, siapkan peralatan pendukung (media perekam, ataupun media lain yang diperlukan) dengan sebaik-baiknya sehingga semua kebutuhan pokok yang terkait dengan isi materi penelitian dapat ter-cover dengan baik untuk mendukung perolehan data penelitian serta demi lancar dan suksesnya pelaksanaan penelitian. Khusus tentang penggunaan kamera video hendaknya berhati-hati mengambil posisi dalam mengambil gambar di tempat hiburan (lokasi penelitian) guna menjaga kenyamanan privasi masing-masing pribadi yang memang membutuhkan hiburan.

## KEPUSTAKAAN

- Brandon, James R., (2003). *Jejak-jejak Seni Pertunjukan di Asia Tenggara*, P4ST, Bandung.
- Djelantik, (1999). *Estetika*, MSPI, Bandung.
- Frith, Simon, (1978). *The sociology of rock*, CONSTABLE, London.
- Hakim, Thursan, (2005). *Belajar Bermain Keyboard*, PT Kawan Pustaka, Jakarta.
- Hardjana, Suka, (2004). *Esai & Kritik Musik*, Galang Press, Yogyakarta.
- Hassan, Fuad, (1977). *Heteronomia*, Pustaka Jaya, Jakarta.
- Hendro, (2005). *Cara Praktis Berimprovisasi pada Keyboard*, Puspa Swara, Jakarta.
- Henry, Earl, (1986). *Musicianship: Ear Training, Rhythmic Reading, and Sight Singing volume I*, Prentice Hall, USA.
- Holsinger, Erik, (1994). *How Music and Computers Work*, Ziff-Davis Press, California.
- Ibrahim, Idi Subandi (ed) (1997). *Lifestyle Ecstasy*, Jalasutra, Yogyakarta.
- Kawakami, Genichi, (1975). *Arranging Popular Music: A Practical Guide*, Yamaha Music Foundation, Japan.
- Mack, Dieter, (1995). *Apresiasi Musik Populer*, Yayasan Pustaka Nusatama, Yogyakarta.
- \_\_\_\_\_, (2004). *Musik Kontemporer*, ARTI, Bandung.
- Merriam, Alan P, (1964). *The Anthropology of Music*, Northwestern University Press, USA.
- Midgley, Ruth, (1976). *Instrument in the World*, Diagram Visual Information, USA.
- Sadie, Stanley, (1980). *The New Grove Dictionary of Music and Musicians*, Macmillan Publisher Limited, London.

- Sigit, Soehardi, (2001). *Metodologi Penelitian*, Bagian Penerbitan Fakultas Ekonomi Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa, Yogyakarta.
- Soewito M, DS, (2001). *Teknik Termudah Bermain Piano*, Titik Terang, Jakarta.
- Spiewak, Tomasz, (1991). *Aural Training for Musicians and Music Students*, Box Hill College of TAFE, Melbourne, Australia.
- Strauss, Anselm & Juliet Corbin, (2003). *Dasar-dasar Penelitian Kualitatif*. Pustaka Pelajar. Yogyakarta.
- Sudiby, Priyatmo, (2005). *Cepat dan Mudah Bermain Keyboard*, Puspa Swara, Jakarta.
- Sukohardi, Al, (1986). *Teori Musik Umum*. Pusat Musik Liturgi, Yogyakarta.
- Suseno, Dharmo Budhi, (2005). *Dangdut Musik Rakyat*, Kreasi Wacana, Yogyakarta.
- Storey, John, (1993). *An Introductory Guide to Culture Theory and Popular Culture* atau *Teori Budaya dan Budaya Pop*, terjemahan Elli El Fajri. (2004), Qalam, Yogyakarta.
- Technic Music Academy, (1992). *Pop Keyboard Course*, Hal Leonard Publishing Corporation, USA.
- Thompson, John, (t.t.). *The Adult Preparatory Piano Book*, Chappell & CO., LTD, London.
- Trubitt, Rudy David, (1992). *Managing MIDI*, Alfred Publishing Co., Inc, USA.
- Yamaha Music Foundation, (t.t.). *Electone Abate*. Yamaha Music Foundation, Japan.

#### WEBSITE

<http://www.sweetwater.com/store/closeup/PA80-Main>, 23 Februari 2006.

#### DISKOGRAFI

Kindersley, Dorling (1992). *Microsoft Musical Instrumens*, Multimedia Ltd. London.