

TEKNIK PERMAINAN *RIDE CYMBAL* PADA *DRUM SET* DALAM IRAMA *SWING*

Yonatan Wijaya Dangawa

NIM: 1011567013

Pembimbing 1 : Drs. Agus Salim, M.Hum

Pembimbing II : Drs. R. Taryadi, M.Hum

Jurusan Musik, Fakultas Seni Pertunjukan, Institut Seni Indonesia

INTISARI

Permainan *drumset jazz* sangat membutuhkan koordinasi tangan kanan, kiri, kaki kanan, kiri dan sebuah rasa (*feel*) *swing*. Hal ini merupakan inti dari teknik yang harus dikuasai seorang drummer. Jika teknik ini dapat dikuasai, drummer akan mendapatkan *groove* yang akan memberikan 'rasa' pada semua jenis lagu atau musik.

Ride cymbal mengambil peranan penting dalam pencapaian *feel swing* yang baik dan benar. *Ride cymbal* adalah nyawa dari drumset yang akan menghasilkan pola irama *swing*. Dalam pembahasan karya tulis ini, akan dibahas teknik permainan drum dalam irama *swing* menggunakan *ride cymbal*.

Kata Kunci: *Feel Swing, ride cymbal, drumset*.

Abstract

Playing drumset for jazz musik needs good coordination between right and left hand, right and left legs, and a taste called feel swing. Drummer needs to be capable to play that whole things. If drummer able to play that technic, he can get groove that can make every music have a 'taste'.

The Ride cymbal takes an important role to get good and right swing feel. Its likes a soul from drumset that produced swing rhythm. This paper will discuss about technic to play drum in the swing rhythm used ride cymbal.

Keyword: Feel Swing, ride cymbal, drumset.

I. Pendahuluan

Istilah jazz digunakan untuk mendeskripsikan sebuah genre musik dari Amerika yang memiliki kekhasan pada improvisasi, sinkopasi, poliritme dan *feel swinging*. Dunia jazz memiliki banyak ekspresi yang berbeda di dalamnya.¹ Beberapa repertoar lagunya ringan dan menyenangkan, beberapa lainnya berat dan serius. Beberapa repertoar membuat kita ingin berdansa, beberapa membuat kita berpikir. Beberapa karya lagu jazz penuh dengan kejutan-kejutan di dalamnya, namun ada juga yang bernuansa tenang. Beberapa lagu bertempo cepat dan rumit, ada juga yang bertempo lambat dan lembut.

Jazz dimainkan dalam format big band dan grup-grup kecil (trio, quartet, quintet dan lain-lain), dengan banyak jenis alat musik seperti saxophone, clarinet, flute, dan perkusi. Jazz dimainkan di berbagai tempat untuk kepentingan-kepentingan yang berbeda, diantaranya : sebagai pertunjukan di sebuah *concert*

¹ Mark C Gridley, Concise Guide to Jazz, Prentice Hall 2010, hal 1

hall , pengiring tarian di ballroom, dan diputar di radio. Kebanyakan musik jazz dimainkan di kafe-kafe dan klub malam tempat orang-orang berkumpul untuk mendengarkan musik sambil minum dan berbagi cerita dengan teman.

Definisi jazz sangat beragam untuk menggambarkan begitu banyak jenis musik. Dan memiliki banyak cara yang berbeda untuk memutuskan apakah kinerja yang diberikan adalah "jazz" sebagian orang hanya menganggap bagaimana membuat pendengar merasakannya. beberapa mengandalkan apa yang mereka ingat tentang jazz. beberapa orang memutuskan itu harus jazz, jika pemain memiliki reputasi untuk jazz, yang lain mempertimbangkan bagaimana musik itu dibuat. Dan sebagian dari mereka melihat apa teknik yang digunakan.

Meskipun sikap-sikap yang berbeda dalam mendefinisikan jazz, ada dua aspek yang hampir semua gaya jazz miliki kesamaan yaitu improvisasi dan *swing feel*. Improvisasi sangat penting untuk jazz. meskipun improvisasi adalah hal yang sangat penting dalam jazz, namun tidak semuanya spontan, kebanyakan band jazz menggunakan beberapa pengaturan dari beberapa macam seperti tempo, akord, dan perkembangan akord iringan.

Selanjutnya sesuatu yang membuat orang-orang bisa merasakan jazz adalah *swing feeling*. Untuk memulai, mari kita membahas beberapa elemen yang berkontribusi terhadap *swing feeling* dalam semua musik, tidak hanya jazz jika musik membuat ingin berdansa, bertepuk tangan dengan irama, atau menghentakan kaki, itu adalah efek yang kita sebut dengan "*swinging*" dalam arti, banyak musik non jazz dapat membuat "*swinging*".

Sebuah peran yang sangat menarik untuk diikuti dalam musik jazz adalah

drumer. Dari tahun 1930-an sampai 1960-an cara bermain drum jazz adalah tangan kanan bermain *rhythm* pada *ride cymbal* yang di dalam nya ada reguler *pulse* dan *swing feeling*. *Rhythm* tersebut dinamakan ***ride rhythm***. kadang-kadang mereka terdiri dari satu stroke per-*beat* dan terdengar seperti “*ting ting ting ting*” biasanya terdengar lebih rumit seperti “*ting tick a ting tick a ting tick a thing thick a ting*” dan “*ting ting ting tick a thing*”.

Seorang drumer untuk mendapat *feel swing* yang baik dan optimal dibutuhkan “senjata” yang tepat dalam “aksi” nya baik pada saat rekaman, latihan, maupun di atas panggung. Senjata tepat yang dimaksud adalah *ride cymbal* yang sesuai dengan kebutuhan musik jazz, menemukan cymbal yang tepat diperlukan pengetahuan yang cukup dalam musik jazz misal nya dengan mendengarkan *drummer-drummer jazz*, dengan mendengarkan kita akan tahu jenis *cymbal* apa yang cocok untuk kebutuhan musik tersebut. Kebanyakan para *drummer* menggunakan karakter *dark* yang lebih memiliki sustain yang panjang, respon yang cepat dan *dry cymbal* nya tidak mempunyai sustain yang panjang dan terdengar kering karena dalam musik *jazz* sangat memerlukan detil yang sangat kuat dalam setiap pukulan.

II. Pembahasan

A.Prinsip Dasar Teknik Ride Cymbal Dalam Irama *Swing*

Didalam musik jazz, instrument yang menarik untuk di bahas dan diteliti adalah drum, sebab seorang drumer jazz memainkan kedua bagian penting yaitu sebagai dasar irama yang kuat dan penting pada pola irama

swing sehingga membantu menambah warna dan memberi bentuk (*rhythm pattern*) musik. Langkah pertama adalah menciptakan landasan yang kuat dengan *ride cymbal*, jadi semakin baik seorang musisi mendapatkan *swing* semakin baik pula *drumer* akan mendapatkannya. Duke Ellington mengatakan "itu tidak akan berarti apa-apa jika tidak adanya *swing*" semua musik memiliki *swing*, terutama jazz, dan *ride cymbal* memainkan bagian penting dalam prasyarat ini, atau yang lebih dikenal dengan nama *ride rhytm* yang digunakan untuk menghasilkan dan membentuk *pattern* sebagai landasan permainan *drum set jazz (swing)*.²

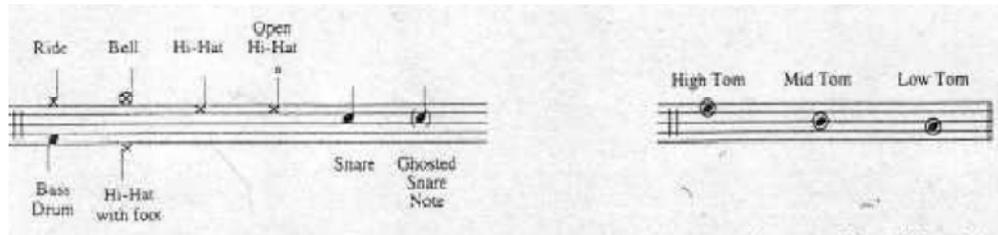
Ride rhythm secara keseluruhan dimainkan dengan tempo yang stabil pada *ride cymbal* (pola ritmis yang sama) ditambah dengan berbagai macam frase pukulan dari tangan kiri, *bass drum* dan *hi hat*. Tetapi di dalam prakteknya setiap irama *swing* dapat diselipkan beberapa improvisasi yang sesuai dengan kebutuhan, pada umumnya berbunyi *tick ting ting tick ting ting*, dan pola *ride rhythm* bisa menjadi luas ketika mendapatkan beberapa irama terutama dalam beberapa situasi, misalnya ketika bermain ensemble trio (*bass, drum, piano*) *ride rhythm* dapat mengiringi solo dari beberapa instrument lain yang bersifat saling memberi dan merespon solo tersebut.

Berikut ini adalah standar penulisan notasi sebagai bentuk lambang bunyi pada drum set:

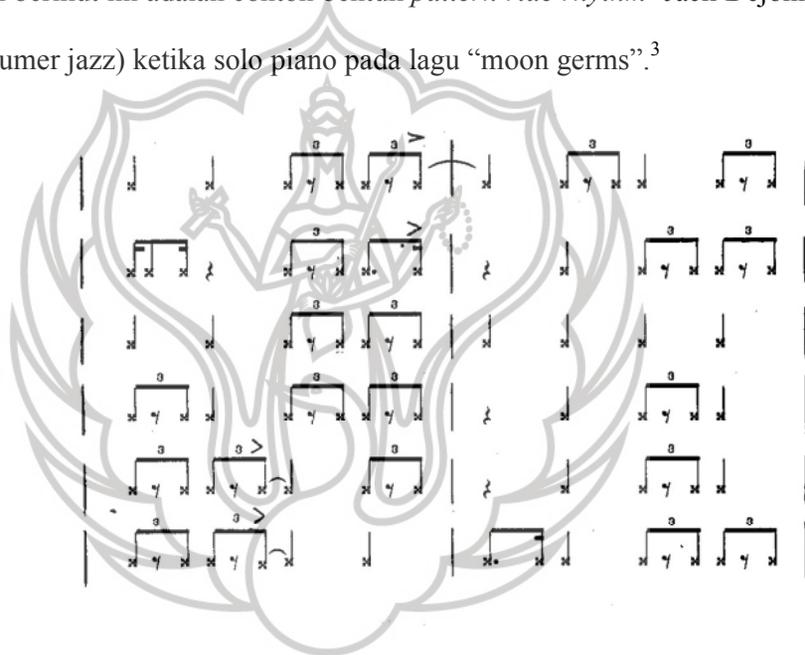
Keterangan lain: T: *tap* U: *tap up* D: *tap down*

² Peter Erskine, *master classes peter erskine drum concept and techniques*, Hal Leonard Publishing Corp. 1987 hal 15.

yang dilakukan pada *ride cymbal*



Dan berikut ini adalah contoh bentuk *pattern ride rhythm* Jack Dejohnette (drumer jazz) ketika solo piano pada lagu “moon germs”.³



Gambar. 23a.

(Sumber : *The Art of Modern Jazz Drumming*)

Contoh di atas adalah sebuah pengembangan *ride rhythm* tingkat profesional yang mengiringi alur dari solo piano tersebut. Didalam perkembangannya *ride rhythm* dapat dibedakan menjadi empat pola ritmis

³ Jack De Johnette and Charlie perry, *The Art of Modern Jazz Drumming*, 1991 D.C Publication hal 12

yang terdiri atas :

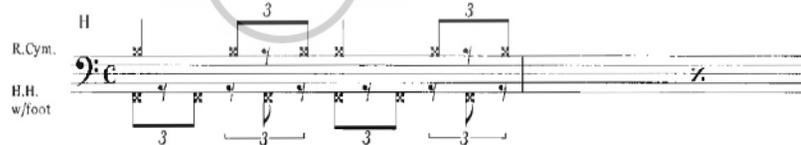
1. *ride rhythm* dengan *feel basic swing* yang lebih kepada pola ritmis ketika pertama kali belajar *swing* dengan hi-hat di ketukan 2 dan 4 dengan snare (*comping*) dan bas drum bermain sesuai dengan pola ritmis *ride cymbal* atau yang biasa disebut *straight time*. Contoh pola ritmis *straight time*:



Gambar 23b.

(sumber : Theolonius Monk Jazz Hand book)

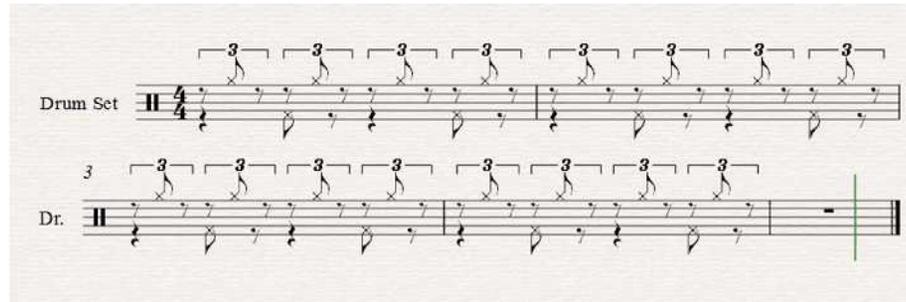
2. *ride rhythm* dengan *feel basic swing* seperti *straight time* namun hi-hat, snare (*comping*) dan bas drum bermain lebih bebas namun lebih kepada permainan hi-hat yang tidak harus pada ketukan 2 dan 4 atau biasa disebut dengan *semi-straight time*.



Gambar 23c.

(Sumber: Peter Erskine Drum Concept)

3. *ride rhythm* melakukan variasi yang lebih tetapi tetap *swinging* dengan aksens di ketukan 2 dan 4 pada hi-hat atau biasa yang disebut *semi-broken time*.

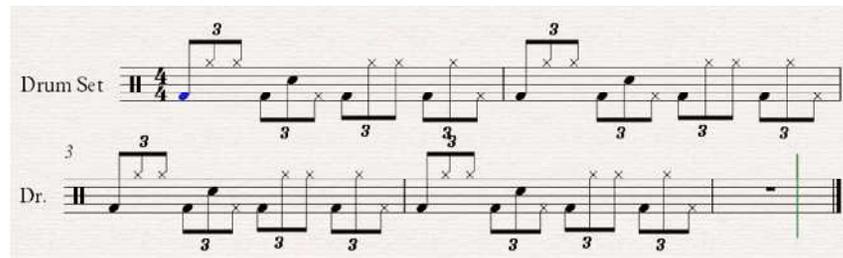


Gambar 23d.

(sumber : ari hoenig melodic drumming)

4. *ride rhythm*, *snare*, *bas drum*, dan *hi-hat* bermain lebih bebas mengiringi alur lagu dan merespon solo instrument lain dan membuat alur irama *ride cymbal* tersebut berada pada *in beat* atau pas dengan ketukan, *layback* berada di belakang ketukan dan juga *front of* beat yang berada di depan ketukan atau lebih menuju kepada tingkatan drummer jazz profesional atau yang disebut dengan *broken time*.⁴

Contoh pola ritmis *broken time*:



⁴ Gary Chaffee, *Time Functioning*, D.C publications, 1987 hal.25

Gambar 23e.

(sumber : koleksi pribadi)

Teknik *ride rhythm semi-broken time* dan *broken time* merupakan pengembangan teknik *ride cymbal* pada pola irama *swing* setelah mendapatkan *feel basic swing* dengan baik pada *ride cymbal* seperti pada pola ritmis *straight time*. pengembangan pola pattern *ride cymbal* pada *semi broken time* dan *broken time* memberi kebebasan lebih kepada drummer untuk merespon dan memberi ide-ide kepada soloist yang lain sehingga terjadi sebuah percakapan yang baik antara soloist dan pengiring melalui ide-ide musikal yang ada pada *ride rhythm broken time* dan *semi broken time*.⁵

B. Unsur-unsur penting dalam drum untuk mendapatkan feel swing

1. Ride Cymbal

Sejak tahun 1930-an dan awal era *bebop*, titik fokus pada permainan drum jazz adalah pada *ride cymbal* untuk mendapatkan dasar *feel swing* yang baik dan benar, Ungkapan dari *ride cymbal* adalah

Didasarkan pada not seperempat ($1/4$), namun bukan not seperdelapan (seperti kebanyakan musik *rock* di radio dan televisi saat ini), lebih berpikir kedalam *triplet* not seperdelapan ($1/8$). Sebelum kita membahas *ride cymbal* lebih dalam lagi, kita harus mengerti struktur *ride cymbal*, berikut adalah contoh struktur *ride cymbal*

2. Hi-Hat

⁵ Thelonious Monk, *Institute of Jazz Online Jazz Handbook*, Amerika Serikat, hal 2

Penambahan selanjut nya setelah *ride cymbal* adalah *hi-hat* pada ketukan 2 dan 4. Kami menambahkan *hi-hat* untuk memperkuat alur *ride cymbal*. *Hi-hat* harus bermain berbarengan dengan *ride cymbal*, tapi hihat bersifat sebagai sekunder bukan primer seperti *ride cymbal*, untuk itu pastikan suara *hi-hat* jelas dan tegas, berdasarkan yang kita amati suara *hi-hat* harus muncul keluar dan diinjak dengan kuat dan menghasilkan bunyi 'chik' yang kuat pada ketukan 2 dan 4 sehingga akan terdengar jelas ketika semua instrumen bermain bersama sehingga suara *hi-hat* akan tetap terdengar menonjol untuk menjaga tempo dan *ride cymbal groove*.

3. *Bass drum*

Bagian ketiga dari unsur drum lain adalah *bass drum*, yang bermain pada ketukan keempat (biasanya dikenal sebagai '*feathering*' *bass drum*) pada awal *bebop*. *bass drum* yang ada sebagai dasar dan terdengar sayup untuk mendukung '*walking*' *bass*, jangan sampai membiarkan volume *bass drum* lebih keras dari suara '*walking*' pemain *bass*, agar suara *bass drum* tidak terlalu keras ujung kaki memantulkan *beater* yang ada pada *bass drum* dan membiarkan *beater* tersebut memantul atau mengayun dengan power yang sedikit lebih kecil dari pemain drum musik *rock*.

4. *Snare drum (comping)* :

Ketika musisi jazz berbicara tentang '*comping*,' mereka mengacu pada jenis iringan pemain yang terlibat dalam memberikan dukungan dan ide untuk solois seperti aksentuasi.

Comping memiliki beberapa fungsi:

- 1) untuk meningkatkan alur dan feel.
- 2) untuk menambah variasi terhadap ketukan.
- 3) untuk menanggapi lagu atau solo instrumen lain.
- 4) untuk merangsang solois tersebut untuk lebih variatif.

Hal ini yang sangat penting untuk dicatat bahwa *comping* tidak selalu untuk menampilkan teknik, mengganggu ketukan, tapi lebih untuk membayangi solo, namun jika musisi bosan, berarti seorang musisi tersebut tidak memperhatikan semua yang terjadi di sekitar ketika bermain ensemble.⁶

C. Pengembangan *Feel Basic Swing* pada Drumset

Beberapa elemen yang paling penting dalam pengembangan swing pada ride cymbal ada 3 macam yaitu:

1. **Time** (tempo atau ketukan) yang dihasilkan dan ditetapkan oleh drummer melalui irama simbal. Tempo atau ketukan yang digunakan dalam memainkan irama *swing*, adanya frase (kalimat) sekitar *ride cymbal* dan *drumset*. Dalam hal ini dapat dikembangkan seperti yang sudah di jelaskan sebelumnya antara lain *ride rhythm semi broken time* dan *broken time*, mengapa membahas *ride rhythm semi broken time* dan *broken time*? Dikarenakan dua *rhythm* ini yang merupakan pengembangan *ride cymbal* yang lebih kompleks dan luas dibandingkan dengan *straight time* dan *semi straight time* yang lebih kepada *basic ride cymbal* pada irama *swing*.

2. **Coordination** (kordinasi tangan dan kaki) koordinasi sangat penting

⁶ Ibid hal. 3

bagi drummer terutama yang sedang mendalami musik jazz karena dengan kita mempelajari koordinasi tangan dan kaki kita dapat melakukan *ostinato* (satu tangan melakukan ketukan yang sama sedangkan tangan yang lain melakukan ketukan yang berbeda) *ostinato* pun 3 macam *ostinato* 1 layer, 2 layer dan 3 layer. *Ostinato* 1 layer 1 anggota tubuh bermain berbeda dan anggota lain nya bermain ritme yang berulang-ulang (*ostinato*) dan selanjut nya begitu dengan *ostinato* layer 2 dan 3.

3.Solo Development (pengembangan solo) Pekerjaan utama drummer adalah di bagian ritme dan kelompok jazz pada umumnya mendukung, tetapi anda juga akan diberikan kesempatan untuk solo, yang di dalam nya beberapa pengembangan solo ada dua macam :

- a. solo panjang yang di dalam nya terdapat dari form dan chorus lagu tersebut atau bebas dari lagu yang dimainkan.
- b. solo pendek yang di dalam nya seorang drummer akan diberikan solo satu set bar sebagai transisi dari satu bagian sebuah lagu ke bagian berikutnya (biasanya sekitar 4 atau 8 frase bar) dengan anggota ensemble lainnya, harus dipastikan bahwa seorang drummer bermain dengan gaya musik yang sesuai dengan lagu dan musisi di sekitar anda dan yang terpenting adalah *swinging*. Ada beberapa hal penting yang dapat digunakan dalam menciptakan solo yang baik yaitu:

A. Interaksi dan respon

B. Dinamika dan Kejelasan pukulan (tone)

C. Improvisasi

Setelah melakukan semua latihan dan pengertian teknik permainan drum dalam irama *swing* dan aplikasinya, seorang drummer akan menyadari bahwa pentingnya sebuah irama *swing* dalam semua jenis musik terlebih pada musik jazz dan kutipan kalimat ini memberi keyakinan yang lebih lagi dalam musik jazz “ *if music does not swing, it is not jazz*”⁷

III. Penutup

Ride cymbal merupakan bagian dari drumset yang sangat vital dalam melakukan pola irama *swing*, bisa dikatakan *ride cymbal* merupakan nyawa dari irama *swing*. Oleh sebab itu beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam melakukan teknik *ride cymbal* pada irama *swing* ini adalah *feel* (rasa) ketukan *triplet* yang harus kuat karena akan mempermudah pencapaian dari semua latihan yang akan dicapai.

Unsur yang diperlukan dalam pencapaian *feel swing* adalah *ride cymbal*, *hi-hat*, *bass drum*, dan *snare drum* ke-empat unsur ini yang mendukung pencapaian *feel swing*, namun dalam penulisan ini, *ride cymbal* yang menjadi titik fokus pembahasan, dan dalam pengembangan *feel basic swing* terdapat pada *time* (ketukan) dan *ride cymbal* mengambil peranan penting ketukan dalam irama *swing* yang biasa disebut dengan *ride rhythm*, ada empat macam pola *ride rhythm* yaitu *ride rhythm straight time*, *semi straight time*, *semi broken time*, dan *broken time* dengan menggunakan teknik *tap*, *up* dan *down stroke* sesuai kebutuhan, selain itu *coordination* (koordinasi tangan dan kaki)

⁷ Joachim-Ernst Berendt, *The Jazz Book*, Lawrence Hill Books; 6 edition (March 1, 1992) hal 13

sangat penting ketika *ride cymbal* melakukan *ride rhyhm* diperlukan koordinasi dari kaki dan tangan sebagai pendukung melalui *drum set*. Dan yang terakhir adalah *solo development* (pengembangan solo) pengembangan solo dibagi menjadi dua macam: solo panjang dan solo pendek, di samping itu untuk menciptakan solo yang baik diperlukan interaksi atau respon, dinamika dan kejelasan pukulan (tone), dan juga improvisasi. Ironis sekali rasanya jika seorang *drummer jazz* tidak menerapkan prinsip-prinsip teknik dan pengembangan *feel swing* tersebut dalam sebuah ansamble *jazz band*.

Bagian dari *drum set* yaitu *ride cymbal* merupakan salah satu “senjata” yang penting dalam irama *swing* yang diangkat oleh penulis sekaligus resitalis dalam pencapaian *feel swing* dan didukung oleh bagian-bagian *drum set* lain nya.

