

Klarinet.

Klarinet adalah nama yang di ambil dari kata tali yaitu *clarino* yang berarti trompet dan kata *-et* yang berarti kecil dari kedua kata tersebut mempunyai maksud trompet kecil dengan suara yang lantang dan jernih. Johann Cristoph Denner merupakan warga Nurumberg Jerman yang dikenal sebagai pembuat instrumen tiup kayu (*woodwind instrument*) pada abad ke 17, salah satunya adalah instrumen klarinet. *Chalumeau* merupakan cikal bakal dari instrumen klarinet yang dikembangkan pada bagian *range* (jangkauan nada) oleh Johann Cristoph Denner

<http://www.the-clarinets.net/english/clarinet-history.html>

Bentuk awal mula klarinet yang menyerupai rekorder dan sederhana kemudian dikembangkan oleh Jacob Denner (anak Jacob Cristoph Denner). Setelah mengembangkan mekanik *key* Jacob Denner mengembangkan klarinet dengan menggunakan *pad* yang merupakan bantalan penutup lubang nada klarinet. Perkembangan besar pada sistem mekanik klarinet terjadi pada abad 19 oleh Jean Levre, Simiot, dan Ivan Muller (Rice, 2003: 9).

Ivan Muller adalah seorang klarinetis dan pembuat klarinet yang berhasil mengembangkan mekanik *key* menjadi 13 *key* (Rice, 2003:15). Hasil perkembangan Ivan Muller kemudian diberi tambahan oleh Adolph Sax tersebut menjadi pengembangan klarinet yang paling banyak digunakan sampai awal abad 20. Hasil pengembangan klarinet Adolph Sax kemudian dikembangkan lagi oleh pemain klarinet Hyancinte Eleanore Klose yang bekerja sama dengan pembuat instrumen tiup kayu Levis August Buffet. Klose dan Buffet berhasil membuat klarinet dengan sistem *Boehm* yang dikenal hingga saat ini .

Teknik Dasar Permainan Instrumen Klarinet.

Dalam permainan klarinet perlu memperhatikan dari beberapa teknik-teknik tahapan dasar yang perlu dikuasai. Hal yang perlu diperhatikan teknik permainan dasar dalam intrumen klarinet yaitu meliputi *tone* yang berkaitan dengan teknik pernafasan dan teknik *Embouchure* (ambasir), ntonasi dan *tunning*, *fingering* (penjarian), dan artikulasi. Berikut penjelasan tentang teknik-teknik dasar dalam permainan klarinet:

1. *Tone*.

Tone yang berarti bunyi, nada, dan warna suara yang dapat didengarkan dan memiliki kualitas yang tidak ditentukan dengan variabel tak terhitung dan bersifat relatif. Cara mengembangkan dan membangun kualitas *tone* pada instrumen tiup khususnya instrumen klarinet menggunakan dua teknik yang berkesinambungan yaitu teknik pernafasan dan teknik *Embouchure* (Stein, 1958:21-31). berikut penjelasan kedua teknik tersebut.

a. Pernafasan Diaphragma.

Teknik pernafasan tersebut menghasilkan ruang udara banyak sehingga menghasilkan tekanan udara kuat yang berpengaruh pada *Embouchure* dan sangat baik digunakan untuk instrumen tiup khususnya pada instrumen klarinet.

b. *Embouchure*.⁹⁻

Embouchure berasal dari bahasa perancis yaitu *Embouch* dan bahasa itali yaitu *imboccutura* yang berarti mulut. *Embouchure* merupakan teknik cara meletakkan *mouthpiece* klarinet pada mulut, yang paling penting dikuasai karena selain teknik untuk memproduksi suara (Stein, 1958:12).

c. Intonasi adalah teknik yang meninggikan atau menurunkan, posisi *embouchure* pada *mouthpiece* (Stein, 1958:35).

2. *Fingering* (penjarian).

Fingering adalah teknik penguasaan permainan klarinet terhadap semua tangga nada Major dan Minor (1-7 sharps dan 1-7 flats) dengan penjarian yang tepat (Stein, 1958:41), selain itu juga menguasai nada-nada kromatis yang terdapat pada klarinet dengan alternatif-alternatif penjariannya..

