

TUGAS AKHIR RESITAL

**SETTING DAN TEKNIK BERMAIN *MULTI PERCUSSION*
PADA REPERTOAR *DREAM CATCHER FOR MULTI
PERCUSSION AND ELECTRONICS* KARYA BRANDON
MAAHS**



Disusun Oleh:

**Eranda Abed Putra
14000100134**

**PROGRAM STUDI D4 PENYAJIAN MUSIK
JURUSAN MUSIK
FAKULTAS SENI PERTUNJUKAN
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2019**

PERSETUJUAN

Skripsi yang berjudul “*SETTING DAN TEKNIK BERMAIN MULTIPERCUSSION PADA REPERTOAR DREAMCATCHER FOR MULTI PERCUSSION AND ELECTRONICS KARYA BRANDON MAAHS*” yang disusun oleh Eranda Abed Putra, NIM 14000100134 ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan.



Yogyakarta, Juli 2019

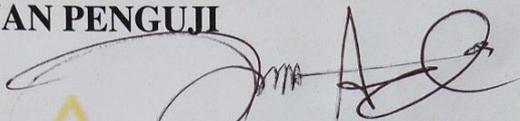
Dosen Pembimbing

Ayub Prasetyo, S.Sn, M.Sn.

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul *Setting Dan Teknik Bermain Multi Percussion Pada Repertoar Dream Catcher For Multi Percussion And Electronics* Karya Brandon Maahs telah disetujui oleh depan Penguji pada 3 Juli 2019 dinyatakan lulus.

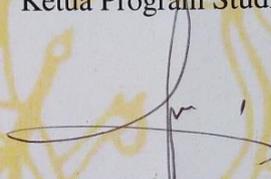
DEWAN PENGUJI



Drs. Josias T. Adriaan, M.Hum.

NIP.19610116 198903 1 003

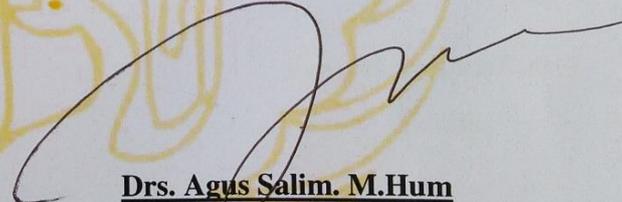
Ketua Program Studi / Ketua



Ayub Prasetyo, M.Sn

NIP.19750720 200501 1 001

Pembimbing / Anggota



Drs. Agus Salim, M.Hum

NIP.19550817 198203 1 004

Penguji Ahli / Anggota

Mengetahui,

Dekan Fakultas Seni Pertunjukan
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Drs. Siswadi, M.Sn.

NIP. 19591106 198803 1 001

PERNYATAAN

Yang bertandatangan di bawah ini, saya

Nama : Eranda Abed Putra

NIM : 14000100134

Program Studi : Penyajian Musik

Fakultas : Seni Pertunjukan Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Menyatakan bahwa karya ilmiah ini adalah hasil pekerjaan saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya, karya ilmiah ini tidak berisi materi yang ditulis oleh orang lain, kecuali bagian-bagian tertentu yang saya ambil sebagai acuan dengan mengikuti tata cara dan etika penulisan karya ilmiah yang lazim.

Apabila terbukti bahwa pernyataan ini tidak benar, sepenuhnya menjadi tanggung jawab saya.

Yogyakarta, 11 juli 2019

Penulis,

Eranda Abed Putra

NIM. 14000100134

MOTTO

“ Jangan Mencuri ”

Ulangan 5:19 (TB)

“ Siapa mencintai didikan, mencintai pengetahuan; tetapi siapa
Membenci teguran, adalahd ungu”

Amsal 12:1 (TB)

“ Don't be afraid to make a mistake.

But make sure you don't make the same mistake twice”

“ Jangan takut untuk membuat sebuah kesalahan.

Tapi pastikan anda tidak melakukan kesalahan yang sama kedua kalinya”

Akio Morita

PERSEMBAHAN

Karya tulis ini saya persembahkan untuk keluarga saya (Papah, Mamah, KakEvi), teman-teman musik ISI, dan setiap orang yang telah memberikan semangat kepada saya dan mampu membuat saya untuk selalu bersyukur kepada Tuhan Yang Maha Esa, sehingga saya dapat terus belajar sampai saat ini.

(Penulis)

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas limpahan berkat-Nya, penulis dapat menyelesaikan penyusunan laporan proposal tugas akhir mahasiswa dengan judul “*Setting dan Teknik Bermain Pada Repertoar Dream Catcher for Multi Percussion and Electronics karya Brandon Maahs*”. Penyusunan Tugas Akhir ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak, oleh karena itu penulis ingin menyampaikan terimakasih yang sebesar- besarnya kepada:

1. Drs. Josias T. Adriaan, M.Hum. selaku ketua prodi penyajian musik
2. Drs. RahmatRaharjo, M.Sn. selaku sekretaris prodi penyajian musik.
3. Ayub Prasetyo,S.Sn,M.Sn. selaku dosen pembimbing yang telah meluangkan waktu dan pemikirannya untuk membimbing penulis dalam menyelesaikan karya tulis ini.
4. Drs. Agus Salim M.Hum selaku dosen mayor selama saya menempuh perkuliahan di ISI Yogyakarta.
5. Keluargabesar, kakak saya yang telah memberi dukungan doa dan juga semangat dalam mencapai keberhasilan penulis dalam menuntut ilmu di Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
6. Seluruh keluarga besar KESPER 2014 atas perjuangan yang telah dilewati bersama dari kuliah bareng, membuat tugas bersama, sampai akhirnya lulus bareng walaupun tidak komplit.
8. Drum Corps Saraswati yang selalu menjadi salah satu tempat saya untuk belajar bermusik dari awal saya di jogja hingga saat ini .

9. Kepada teman – teman gereja gpdi hayam wuruk yang selalu membantu dalam doa maupun support dalam penulisan laporan tugas akhir penulis.
10. Terakhir kepada Valent Odelia K Punu selaku teman dekat penulis yang selalu membantu penulis dalam mengerjakan laporan ini dari awal hingga akhir, Terimakasih.

Akhir kata, penulis berharap laporan Tugas Akhir ini dapat memberikan manfaat bagi semua yang membacanya. Penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun agar penulisan laporan Tugas Akhir ini kedepannya dapat menjadi lebih baik. Terimakasih.

Yogyakarta, 16Juni 2019

Penyusun

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR DAN TABEL	x
ABSTRAK	xi
BAB I.PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Penyajian Musik	4
C. Tujuan	5
D. Manfaat	5
BAB II.KAJIAN PUSTAKA	6
A. TinjauanRepertoar	6
B. SubstansiKarya	7
BAB III.METODE PENYAJIAN MUSIK	12
A. Strategi Penyajian Musik	12
B. Pengolahan dan Analisis Data	14
C. Proses PenyajianKarya	24
BAB IV.PEMBAHASAN	25
A. Letter A	27
B. Letter B	27
C. Letter C	27
BAB V. PENUTUP	32
A. Kesimpulan	32
B. Saran	34
DAFTAR PUSAKA	35

DAFTAR GAMBAR DAN TABEL

Gambar 1	: Letter A	8
Gambar 2	: Berbagai Sukat dan Pergantian Stick	10
Tabel a.1	: Agenda Latihan	14
Gambar 3	: <i>Setting</i> (Rebecca Villarreal)	29
Gambar 4	: <i>Setting</i> (Juan Francisco Martinez)	29
Gambar 5	: Modifikasi <i>Setting</i> (Penulis)	30

**SETTING DAN TEKNIK BERMAIN MULTIPERCUSSION
PADA REPERTOAR DREAMCATCHER FOR MULTI
PERCUSSION AND ELECTRONICS KARYA BRANDON
MAAHS**

Oleh

Eranda Abed Putra

NIM 14000100134

ABSTRAK

Penelitian bertujuan untuk mengetahui *Setting* Dan Teknik Bermain Multipercussion Pada Repertoar *Dream Catcher For Multi Percussion And Electronics* Karya Brandon Maahs. Penempatan instrumen atau tata letak perkusi yang kompleks menjadi objek permasalahan yang diangkat. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode Deskriptif Analisis, yaitu teknik pengumpulan data yang membuat gambaran secara sistematis dan akurat mengenai komposisi *Dream Catcher*, melalui studi analisis baik secara visual maupun audio. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa setting Multi Percussion karya Brandon Maahs dengan modifikasi penempatan Floor Tom, Tom-Tom dan Bongo. Selain itu, hasil penelitian ini dikutip melalui jurnal atau buku dari Total Perkusi jilid 1 oleh Tony Mariana dan Bayu Prasetyo, *The Percussive Arts Society is open for business* oleh Remo Belli.

Kata Kunci : *Setting*, Multi Percussion, *Dream Catcher*, Brandon Maahs, Tony Mariana, Bayu Prasetyo, Remo Belli.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Secara etimologi perkusi berasal dari istilah Bahasa Latin yaitu *percussus* yang artinya pemukul, sehingga secara umum masyarakat mengenal *instrument* perkusi dengan cara dipukul, baik menggunakan stick maupun tangan kosong. Namun, Selain dengan cara dipukul, perkusi bisa juga dimainkan dengan cara digoyang (*shake*) contoh seperti shaker, digesek (*scrap*) contoh seperti guiro.

Repertoar perkusi bisa dimainkan dengan format solo, duo, trio, ataupun ensemble. Dalam Tugas Akhir ini repertoar yang akan diangkat berformat Multi Percussion. Multi Percussion terdiri dari dua kata, yaitu *Multi* yang artinya banyak/lebih dari dua dan *Percussion* yang merujuk pada *instrument* yang dimainkan dengan cara dipukul. Maka dapat disimpulkan bahwa Multi Percussion adalah permainan repertoar dengan *instrument* perkusi lebih dari satu yang dimainkan oleh solois. Sesuai dengan kesimpulan yang dipaparkan oleh penulis, maka tujuan dari *Multi Percussion*—dengan instrumen perkusi yang berjumlah lebih dari satu—yaitu untuk mempraktekan cara bermain instrumen perkusi yang jumlahnya lebih dari 2 instrumen dalam sebuah pertunjukkan.

Karya *Dream Catcher* menjelaskan tentang dikotomi. Seperti pengalihan mimpi baik dan buruk, terjaga dan tertidur, gelap dan terang. Komposer berupaya mengilustrasikan konsep yang saling bertentangan dalam bermimpi. Memilih

unsur bunyi yang berbeda ketika mimpi baik dan mimpi buruk guna untuk mengilustrasikan bagian tertentu dalam karya ini; bersifat ilustratif.

Pada bagian pertama karya ini berkarakter sangat organik, dan cenderung lambat. Komponis seperti mengimitasi karya Beethoven yang berjudul "Moonlight Sonata" untuk bagian *synth* pada *playback*. Bagian *synth* berperan seperti memainkan bunyi ambiensi. Komposer memberikan ruang untuk berimprovisasi dengan bantuan bunyi ambiensi dari *synth*. Ruang tersebut dimanfaatkan oleh instrumen perkusi dengan memainkan bunyi-bunyi yang lembut. Secara keseluruhan, ketentuan dalam memainkan karya ini tertera secara jelas pada notasi karya *Dream Catcher*.

Pada bagian kedua, komposer mulai menambahkan *metronome* untuk mengatur *playback* dan tempo. Struktur musik pada bagian ini bersifat kontras dengan bagian sebelumnya. Penyaji dituntut untuk memainkan ritmis secara presisi dengan kekompleksan ritmis dan sukat. Ketepatan bunyi serta artikulasi yang dihasilkan menjadi tantangan bagi penyaji dalam memainkan karya *Dream Catcher*.

Terdapat beberapa teknik perkusi yang jarang digunakan secara pribadi oleh solois, salah satunya adalah menggesek *Cymbal* menggunakan *Bow Contra Bass*. Selain itu kecepatan dan ketepatan perpindahan stick pada *instrument* yang akan di mainkan juga menjadi hal yang penting dalam repertoar *Dream Catcher*. Hal ini menuntut penyaji untuk mampu memainkan beberapa teknik yang

bervariasi untuk mempermudah pembedaan antara frase yang satu dengan frase yang lain.

Secara teknis karya ini dimainkan dengan menggunakan *playback* yaitu sebuah *backsound* bunyi yang mengiringi saat repertoar ini dimainkan. Dengan penggunaan *playback* ini tentunya tempo menjadi persoalan yang penting karena dibutuhkan ketepatan yang presisi agar *playback* dan permainan *Multi Percussion* yang diiringinya dapat terjalin dengan baik. Pergantian stick satu ke stick lainnya juga berpengaruh dalam persoalan tempo yang ada, maka penyaji harus fokus dalam memainkan repertoar ini.

Ada beberapa tantangan dalam memainkan Repertoar ini antara lain bagaimana memainkan alat music perkusi yang seharusnya dipukul, tetapi juga harus dimainkan dengan cara digesek. Kemudian bagaimana perpindahan Stick A dan Stick B yang harus cepat dan tepat sesuai tempo yang ada. Konsep *Multi Percussion* dengan iringan *playback* membutuhkan konsentrasi yang penuh, stamina dalam memainkannya yang disertai rasa atau pun emosi yang terbawa untuk mendukung alur karya ini.

Dalam repertoar ini, Solois harus dapat memainkan beberapa alat perkusi yang diantaranya adalah *Timpani, Cymbal + Chinese, Triangle, Snare Drum, Floor tom, Bongo, Glockenspiel, Grand Cassa dan Wood Block.*

Peran penyaji musik sangat dibutuhkan yaitu untuk menyampaikan pesan dari komposer kepada para penonton, karena musik yang ditulis oleh komposer tidak berarti apabila tidak dimainkan pula oleh seorang penyaji musik. Untuk itu

seorang penyaji musik perlu menguasai analisis musik, dan pemahaman dari repertoar yang dimainkan.

Setting dan teknik permainan dalam format *Multi Percussion* ini dilakukan untuk menelusuri masalah-masalah mendasar kaitannya dengan perpindahan *instrument* cepat dan tepat yang bervariasi dan beragam. Dengan penguasaan *setting* dan permainan *Multi Percussion*, penulis meyakini bahwa akan mampu menyajikan musik yang baik dalam karya ini.

B. Rumusan Penyajian Musik

Berdasarkan paparan masalah diatas,dapat ditarik rumusan penyajian musik yaitu :

1. Bagaimana *Setting Multi Percussion* yang efektif dalam memainkan repertoar *Dream Catcher* karya Brandon Maash ?
2. Bagaimana mengaplikasikan teknik dalam permainan *Multi Percussion* pada karya Brandon Maahs yang berjudul *Dream Catcher* ?

C. Tujuan

Tujuan penyajian musik ini difokuskan untuk memecahkan masalah teknik, analisis, dan metode hafalan yang berhubungan dengan efektifitas, efisiensi, dalam memainkan repertoar *Dream Catcher*. Tujuan penyajian musiknya ditetapkan sebagai berikut:

1. Mampu menguasai setting penempatan *instrument* yang terdapat pada judul *Dream Catcher* karya Brandon Maash.
2. Mampu mengaplikasikan teknik dalam permainan *Multi Percussion* pada judul *Dream Catcher* karya Brandon Maash.

D. Manfaat

Penulis berharap penelitiannya dapat berguna bagi dunia pendidikan musik, khususnya pada *setting* dan teknik dalam permainan *Multi Percussion*. Serta menerapkan dan memperluas wawasan dalam pemahaman teknik multi percussion secara mendasar pada judul *Dream Catcher* karya Brandon Maash dan melatih permainan *Multi Percussion* dalam format apapun Sebagai pengetahuan pembaca, khususnya mahasiswa perkusi Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Tinjauan Repertoar

Beberapa kajian yang digunakan penulis sebagai pendukung dalam penyusunan karya *Dream Catcher*. Kajian tersebut meliputi; kajian pustaka. Berikut adalah kajian sumber yang digunakan.

1. Repertoar “*Attraction*” karya Emmanuel Sejourne

Karya ini merupakan salah satu karya *Multi Percussion* yang cukup populer. Dikompos oleh Emmanuel Sejourne pada 2007, dan dipremierkan di *Opera de Paris* oleh *duo Contrastes*. Karya ini menggunakan *playback* dan *instrument* perkusi seperti *Marimba*, *Vibraphone*, dan *Junk Percussion*¹. Teknik yang digunakan dalam karya yaitu *stick control* yang menyesuaikan dengan interval nada, teknik independen pada beberapa *instrument*, dan *permutation*.

2. Repertoar “*One Study One Summary*” karya John Psathas

Dikompos oleh John Psathas pada 2005, dan dipremierkan di *Concert of Music by Xenakis and Psathas*. Karya ini menggunakan *playback* dan *instrument* perkusi seperti *Marimba*, *Junk Percussion*, dan *Digital Audio*. Teknik yang digunakan dalam karya ini yaitu independen, interval, dan artikulasi dalam tempo cepat.

3. Buku “Total Perkusi Jilid 1” karya Tony Maryana dan BayuPrasetyo

Buku ini mengulas seputar dunia perkusi. Membahas masalah penotasian, instrumentasi, klasifikasi perkusi, metode, dan teknik pada perkusi. Penulis

¹Junk Percussion merupakan instrumen perkusi dengan menggunakan perkusi non-konvensional seperti botol, panci, tong, gallon, dll.

mengacu pada buku ini guna untuk membantu penulis dalam menganalisa komposisi serta eksekusi praktik pada proses wacana resital tugas akhir.

B. Substansi Karya

Teknik Permainan Perkusi, khususnya instrument *Multi Percussion* seperti *Timpani*, *Cymbal 2 + Chinese 1*, *Triangle 3 Floor Tom*, *Bongo*, *Glockenspiel*, *Grand Cassa* dan *Wood Block*. Sebenarnya tidak jauh berbeda dengan teknik permainan *Multi Percussion* biasanya, Latihan dengan tempo yang bertahap membiasakan untuk memainkan karya dengan sangat detail dan juga memerlukan konsentrasi, daya ingat memori otak pemain, memori otot perlu pembiasaan, dengan berlatih tempo konstan, melatih emosi untuk tetap dalam kondisi terkontrol, tetap menjaga tempo dengan disertai *solos* yang memainkan perkusi lebih dari satu alat secara bergantian, pergantian *stick* yang disesuaikan dengan *instrument* tertentu, memerlukan jeda yang sangat cepat sehingga tidak terjadi kehilangan tempo dan mengikuti alur dari *playback* tersebut. Maka dari itu, penulis ingin meneliti dan memahami karya ini terutama pada bagian improvisasi *Multi Percussion* dimana terdapat konsep *Free Bar* di awal karya tersebut.

Karya ini terdiri dari 170 Birama menggunakan notasi yang sedikit berbeda diantaranya adalah notasi Grafik (penggunaan Simbol Visual repertoar), tempo 110Bpm dan disertai penjelasan dari *composer* dalam memainkan repertoar *Dream Catcher* karya Brandon Maash, sukat yang berbeda beda diantaranya 7/8, 5/8, 4/4, 6/8, dan 12/8.

- i. Karya "*DreamCatcher*" memiliki bagian diantaranya :

a) Pada bagian A sangat halus, dan lambat. Komposer merasakan adanya karya Beethoven yang berjudul "Moonlight Sonata" untuk bagian synth, tetapi bunyi itu semakin lama semakin melambat. Bagian Keyboard memiliki kualitas suara misterus, halus. Pembukaan dalam karya ini adalah masa teknik yang diperluas untuk perkusi, dimana pemain berimprovisasi dan menyesuaikan ide-ide ketika pemain perlu dan dibutuhkan untuk memainkannya.

headphone dengan track klik untuk melakukan ini). Pemain harus fokus dengan adanya pergantian sukut 5/8 - 7/8, delapan pola "Marimba Spiritual", dan pola tom-tom random yang terinspirasi oleh "Rebond".

The musical score consists of four systems, each with two staves. The first system features a 'vox digital scream' in the upper staff and a rhythmic pattern in the lower staff with a 'ff' dynamic. The second system features a 'pick up hard plastic' effect with dynamics ranging from 'f' to 'pp'. The third system includes a 'glitch-patch count in' section with dynamics 'p' and 'f', and a 'Crotales' section with indeterminate pitches and dynamics 'sfz' and 'pp'. The fourth system shows a rhythmic pattern with dynamics 'fp' and 'ff'.

Gambar 2 :Berbagai sukut dan pergantian stick

Sebagai seorang Percussionist dan komposer film yang sangat muda dan berbakat, komposer harus mengetahui lebih dalam trik untuk menciptakan tekstur mimpi yang menakutkan, mendengar teriakan-teriakan yang menyimpan dan *Effect* vokal yang terkesan misterius dan horror.