

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

Jurnal Tugas Akhir

Program Studi D4-Penyajian Musik



Disusun Oleh:

**Eranda Abed Putra
14000100134**

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

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

Eranda Abed Putra¹, Ayub Prasetyo², Agus Salim³

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.

¹ Alumnus Program Studi Penyajian Musik FSP ISI Yogyakarta
Email: Abed.dave@gmail.com

² Dosen Perkusi Jurusan Musik FSP ISI Yogyakarta

³ Dosen Perkusi Jurusan Musik FSP ISI Yogyakarta

Pendahuluan

Secara etimologi perkusi berasal dari istilah Bahasa Latin yaitu *percussus* yang artinya pemukul, sehingga secara umum masyarakat mengenal instrumen 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 multipercussion. Multipercussion terdiri dari dua kata, yaitu Multi yang artinya banyak/lebih dari dua dan percussion yang merujuk pada instrumen yang dimainkan dengan cara dipukul. Maka dapat disimpulkan bahwa multipercussion adalah permainan repertoar dengan instrumen perkusi lebih dari satu yang dimainkan oleh solois. Sesuai dengan kesimpulan yang dipaparkan oleh penulis, maka tujuan dari multipercussion—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 *Dreamcatcher* 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 instrumen 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 multipercussion 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 tepatsesuai 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.

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

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 *multipercussion* pada karya Brandon Maahs yang berjudul *Dream Catcher* ?

Kajian Pustaka

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

- a) Repertoar "*Attraction*" karya Emmanuel Sejourne

Karya ini merupakan salah satu karya *multipercussion* yang cukup populer. Dikompos oleh Emmanuel Sejourne pada 2007, dan dipremierkan di Opera de Paris oleh duo Contrastes. Karya ini menggunakan *playback* dan

instrumen perkusi seperti *Marimba*, *Vibraphone*, dan *Junk Percussion*⁴. Teknik yang digunakan dalam karya yaitu sticking yang menyesuaikan dengan interval nada, teknik independen pada beberapa instrumen, dan permutation.

b) 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 instrumen perkusi seperti Marimba, Junk Percussion, dan Digital Audio. Teknik yang digunakan dalam karya ini yaitu independen, interval, dan artikulasi dalam tempo cepat.

c) Buku “Total Perkusi Jilid 1” karya Tony Maryana dan Bayu Prasetyo

Buku ini mengulas seputar dunia perkusi. Membahas masalah penotasian, instrumentasi, klasifikasi perkusi, metode, dan teknik pada perkusi. Penulis mengacu pada buku ini guna untuk membantu penulis dalam menganalisa komposisi serta eksekusi praktik pada proses wacana resital tugas akhir.

Strategi penyajian musik

Proses pertama dilakukan oleh penulis adalah menemukan cara latihan yang baik dan benar agar menemukan solusi kendala setting dan permainan dari bab sebelumnya. Latihan yang tepat akan menentukan hasil Recital yang baik. Banyak aspek menjadi metode Penyajian dari pengumpulan data dari data Bibliografi dan Diskografi. Diskografi adalah perekam suara ilmu. Menurut Harrison, Max, [et al.] - Diskografi adalah suatu kumpulan hasil rekaman musik dari seorang musisi.⁵ Tujuannya adalah sebagai bahan pembandingan untuk pemain bisa mengoreksi permainannya.

Untuk memecahkan masalah dan mencapai tujuan penelitian ini maka penulis menetapkan dua strategi penyajian yaitu dengan menyusun jadwal latihan, evaluasi, dan diskusi. Dalam dua strategi penyajian ini diharapkan menjadi solusi pada recital. Pada wacana resital tugas akhir kali ini, penulis mengumpulkan beberapa metode yang disusun sebagai bahan atau perencanaan dalam mempersiapkan program yang akan dimainkan, antara lain :

⁴Junk Percussion merupakan instrumen perkusi dengan menggunakan perkusi non-konvensional seperti botol, panci, tong, gallon, dll.

1. ⁵Harrison, Max, [et al.] - *Modern Jazz: the Essential Records, 1945-1970, a Critical Selection*. London: Aquarius Books, 1975. 131, [9] p. N.B.: Subtitle combined from t.p. and a portion of the cover subtitle statement. This discography is annotated.

2. <https://id.wikipedia.org/wiki/Diskografi>

1. Pengumpulan Data

Pada tahap ini penulis melakukan pengumpulan data guna memperkuat laporan yang akan disusun dalam rangka resital tugas akhir.

2. Metode Penelitian

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.

3. Teknik Pengumpulan Data

i. Literatur

Literatur memiliki peran yang sentral dalam proses penggalian informasi yang dibutuhkan untuk proses penulisan laporan tugas akhir. Literatur tersebut meliputi jurnal, artikel, buku, esai, *review*, dll.

ii. Audio dan Video

Data ini membantu melihat referensi permainan dan perbedaan karakter dari setiap penyaji musik. Komparasi tersebut dirasa penting guna mengetahui perspektif dari interpretasi yang dilakukan oleh masing-masing penyaji yang pernah membawakan repertoar yang sama.

Pengolahan dan Analisis Data

1. Analisis Notasi

Pada tahap ini, terlebih dahulu penulis membuat analisis notasi pada karya secara menyeluruh, baik itu dinamik, tempo, struktur, dan aspek non musikal seperti sinopsis dan mencatatnya dengan detail sebagai pengingat dalam proses latihan mengenai detail musik.

2. Latihan

Pada tahap ini, proses latihan dibagi menjadi 2 tahap. Tahap pertama adalah latihan tehnik (motorik) sebagai bentuk persiapan tehnik dan kesiapan otot. Kedua, melatih repertoar sedikit demi sedikit dan bertahap. Birama per birama. Dengan tujuan melatih memori otot dan kematangan konsep musik yang ditentukan dan dianalisis sebelumnya. Latihan dilakukan setiap bagian secara berkelanjutan.

a) Menyusun Agenda Latihan

Agenda latihan ini dirancang sebagai acuan dalam proses latihan sehingga ada target setiap latihan. Penyusunan agenda ini dibuat dengan tujuan efektifitas latihan serta menemukan solusi kendala setting dan permainan dari bab sebelumnya.

Pembahasan

Setelah mengalami proses latihan “*Dream Catcher karya Brandon Maahs*”, penulis menemukan sesuatu yang menarik untuk dibahas yang berasal dari pengalaman pribadi. Pada proses latihan, penulis menemukan beberapa kesulitan setting dan pengaplikasian teknik khususnya pada bagian pertama dan ketiga.

Latihan dengan tempo yang bertahap adalah cara bagi seorang *percussionist* untuk membiasakan *percussion* memainkan karya dengan sangat detail. Selain itu juga dapat melatih daya konsentrasi dan memori otak pemain. Hal dibawah ini dapat dilakukan untuk mematangkan teknik yang diperlukan dalam memainkan karya *Dream Catcher* ini, yaitu berlatih dengan tempo yang bertahap. Hal ini untuk melatih kekonsistenan dalam setiap penjarian yang digunakan, daya ingat, dan melatih emosi untuk tetap dalam kondisi terkontrol.

Teknik dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia berarti cara atau kepandaian dan sebagainya membuat sesuatu yang berhubungan dengan seni. Sedangkan “permainan” berarti sebuah tontonan, atau pertunjukan dan sebagainya. Penulis menjelaskan bahwa teknik permainan adalah suatu metode atau cara yang digunakan seseorang dalam bermain suatu alat musik untuk menyajikan sebuah karya komposisi yang harmonis, diperoleh dengan latihan secara khusus dan memerlukan waktu yang lama untuk mencapai permainan yang benar. Setiap permainan alat musik memerlukan *Stick Control* yang tepat dan baik supaya menghasilkan nada yang harmonis. Memainkan alat musik perkusi diperlukan koordinasi antara tangan kanan dan tangan kiri. Dari zaman ke zaman, cara memainkan perkusi juga sudah berkembang. Berikut ini merupakan beberapa teknik-teknik perkusi :

1. 8816

Menurut 40 Drum Rudiments | Percussive Arts Society PAS⁶, 8816 berarti *Accent Techniques* atau yang berarti pemanasan peregangan Otot pada tangan kanan dan tangan kiri, dimana menggunakan *Full Strokes* seperti : 8 tangan kanan, 8 tangan kiri, 16 tangan kanan, 8 tangan kiri, 8 tangan kanan, 16 tangan kiri, tutup satu dengan tangan kanan.

⁶ <https://www.youtube.com/watch?v=ONTwonwbnNA>

2. *Accent Tap*

Menurut 40 Drum Rudiments | Percussive Arts Society PAS⁷, *Accent Tap* adalah kolaborasi antara *Down Strokes* dan *Tap Strokes*, baik tangan ataupun tangan kiri, seperti : 8 tangan kanan tap, 8 tangan kiri tap, 2 pengulangan Triplet tangan kanan “Down-tap-tap”, 2 pengulangan Triplet tangan kiri “Down-tap-tap”

3. *Rall*

Menurut 40 Drum Rudiments | Percussive Arts Society PAS⁸, *Rall* adalah cara bermain secara bersambung sebagai lawan *seperenambelas*.

Kesimpulan dan Saran

Seperti yang dijelaskan Thomas Siwe dalam anthologinya, *Percussion Solo Literature Konsep dalam Multi Percussion* Reginald Smith Brindle mengemukakan bahwa konsep setting multi percussion lebih baik dimainkan dengan hanya seorang pemain. Setting instrument dimulai dari referensi beberapa pemain yang memainkan karya Brandon Maahs, mengamati penempatan *instrument*, mencari dan menemukan setting yang efektif menurut penulis yang akan di tetapkan sebagai metode latihan untuk menunjang pada Tugas Akhir Recital. Dimana *setting* tersebut memiliki kenyamanan dari sekian banyak pemain yang memainkan karya tersebut. Penulis modifikasi menjadi efektif pada karya Brandon Maahs yang berjudul *Dream Catcher* Penempatan *setting* menurut penulis yang efektif membuat perpindahan *instrument* dan perpindahan *stick* lainnya bisa terjangkau.

Pemanasan teknik yang digunakan adalah Gripping stick/mallet, basic stroke, Rudiment dasar perkusi, dinamik, legatto stroke dan staccatto stroke. Basic stroke yang digunakan adalah Full stroke, down stroke, Tap stroke dan Up stroke. Latihan untuk menunjang teknik permainan karya Brandon Maahs diantaranya :

a) Ketepatan (Precision)

Seorang pemain lebih dapat memainkan dengan sukses sejumlah instrument dengan not (nada) cepat dalam ketepatan atau presisi tinggi bila dibandingkan ketika instrument instrumen itu dimainkan oleh dua atau lebih pemain.

b) Gaya (style)

Seorang pemain akan sungguh - sungguh bermain dengan konsisten dengan gaya yang sama, sementara sejumlah pemain mungkin tidak

⁷ <https://www.youtube.com/watch?v=ONTwonwbnNA>

⁸ <https://www.youtube.com/watch?v=ONTwonwbnNA>

dapat melakukannya.

Penulis berhasil memecahkan masalah *setting* dan teknik permainan karya Brandon Maahs. Latihan yang dilakukan kurang lebih 8 bulan ini dapat diselesaikan dengan baik untuk persiapan tugas akhir. Dengan berbagai macam metode yang dilakukan, konsultasi dengan beberapa Dosen, Senior dan teman-teman khususnya dibidang perkusi mengenai repertoar ini, penulis banyak mendapatkan saran, ilmu yang dapat diterapkan dalam proses latihan, khususnya *Setting Control* yang pas dan teknik yang cukup sulit dalam karya ini. Penulis juga berhasil ‘memainkan bagian-bagian sulit yang dibahas pada bab ke 4 pada sukat yang berbeda beda dengan tempo yang sama. maka diperoleh suatu kesimpulan yang berkaitan dengan rumusan masalah yaitu tentang *setting Multi Percussion* serta pengaplikasian teknik *Multi Percussion* :

Repertoar dari Brandon Maahs dalam karya Dream Catcher ini sangat baik untuk dimainkan dalam recital perkusi, atau konser-konser besar percussionist lainnya. Perlu adanya konsistensi latihan, dan mempelajari lebih dalam bagaimana kondisi Brandon Maahs pada waktu itu ketika beliau membuat karya ini, agar dapat kita intepretasikan lebih dalam ke repertoar tersebut. Penggunaan teknik yang cukup tinggi dan sulit, disarankan setiap perkusi yang ingin memainkan karya ini, mempunyai kemampuan dalam menguasai teknik-teknik yang sudah penulis bahas di bab 3 dan bab 4. Penulis menyarankan untuk *setting* yang pemain merasa nyaman dalam memainkan karya ini, menggunakan metronome dari tempo lambat sampai ke tempo asli, berguna untuk menjaga konsistensi bagian per bagian, karena banyak sukat yang berbeda-beda yang dimainkan dalam tempo cepat, sehingga perlu latihan dari tempo lambat sampai ke tempo asli.

DAFTAR PUSTAKA

- Maryana, Tony dan Prasetyo, Bayu. 2019. Total Perkusi jilid 1. Diakses dari <https://www.totalperkusi.com/>. Yogyakarta. [20 Juni 2019]
- Belli, Remo. 1961. The Percussive Arts Society is open for business. Access from <https://www.pas.org/>. W. Washington Street Suite A Indianapolis. [20 Juni 2019]
- Banoë, Pono. 2003. Kamus Musik. Yogyakarta : Kanisius.
- Sulbani, 1989. Pengetahuan Musik Dan Notasi. Surabaya : Tiga Serangka.
- Saputra, Rio, dkk. 2010. *Alat-alat Musik Daerah di Indonesia*. Bandung: Media Raya.