



**BENTUK PERTUNJUKAN PERKUSI *DRUM LIGHT*
THE LADY PERCUSSION (DLLP) SEMARANG:
KAJIAN TEKNIK PERMAINAN**

Skripsi

disajikan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan
Prodi Pendidikan Seni Musik

oleh

Inkha Rizqi Nur Annisa

25014010037

**JURUSAN PENDIDIKAN SENI DRAMA, TARI, DAN MUSIK
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
2015**

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi dengan judul “BENTUK PERTUNJUKAN PERKUSI *DRUM LIGHT THE LADY PERCUSSION (DLLP) SEMARANG: KAJIAN TEKNIK PERMAINAN*” telah selesai pembimbingan dan siap untuk diajukan pada sidang skripsi

Hari : Senin

Tanggal : 12 Januari 2015

Mengetahui

Ketua Jurusan Sendratasik



Joko Wiyoso, S.Kar, M.hum.
NIP. 196210041988031002

Pembimbing I



Drs. Syahrul Syah Sinaga, M.Hum.
NIP. 196408041991021001

LEMBAR PENGESAHAN


Skripsi dengan judul “BENTUK PERTUNJUKAN PERKUSI *DRUM LIGHT THE LADY PERCUSSION (DLLP)* SEMARANG: KAJIAN TEKNIK PERMAINAN” telah dipertahankan dihadapan sidang Panitia Ujian Skripsi FBS UNNES pada:

Hari : Senin

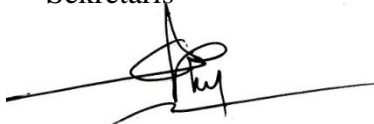
Tanggal : 12 Januari 2015

Panitia Ujian

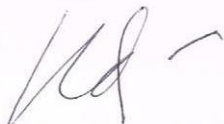


Ketua

Dr. Abdurrachman Faridi, M. Pd
NIP. 195301121990021001


Sekretaris


Drs. Eko Raharjo, M. Hum.
NIP. 195912301988031001

Penguji I


Drs. Udi Utomo, M. Si.
NIP. 196708311993011001

Penguji II


Drs. Wagiman Joseph, M. Pd
NIP. 195006221987021001

Penguji III


Drs. Syahrul Syah Sinaga, M. Hum
NIP. 196408041991021001

PERNYATAAN

Dengan ini saya:

Nama : Inkha Rizqi Nur Annisa

NIM : 2502410037

Program studi : Pendidikan Seni Musik

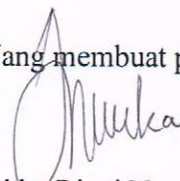
Jurusan : Pendidikan Seni Drama Tari dan Musik

Fakultas : Fakultas Bahasa dan Seni

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi saya yang berjudul **“BENTUK PERTUNJUKAN PERKUSI *DRUM LIGHT THE LADY PERCUSSION (DLLP) SEMARANG: KAJIAN TEKNIK PERMAINAN*”** saya tulis dalam rangka menyelesaikan salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan strata 1 ini benar-benar merupakan hasil karya sayasendirimelalui proses penelitian, bimbingan, diskusi, dan pemaparan ujian. Semua kutipan baik yang langsung maupun tidak langsung, baik yang diperoleh dari sumber pustaka, media elektronik, wawancara langsung maupun sumber lainnya, telah disertai keterangan mengenai identitas nara sumbernya. Dengan demikian walaupun tim penguji dan pembimbing membubuhkan tanda tangan, skripsi ini tetap menjadi tanggung jawab saya pribadi. Demikian pernyataan ini dibuat agardapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Semarang, Januari 2015

Yang membuat pernyataan



Inkha Rizqi Nur Annisa

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto:

“Sesungguhnya bersama kesukaran itu ada keringanan. Karena itu bila kamu sudah selesai (mengerjakan yang lain). Dan berharaplah kepada Tuhanmu” (Q.S Al Insyirah: 6-8).

“Ketahuilah bahwa sabar, jika dipandang dalam permasalahan seseorang adalah ibarat kepala dari suatu tubuh. Jika kepalanya hilang maka keseluruhan tubuh itu akan membusuk. Samahalnya, jika kesabaran hilang, maka seluruh permasalahan akan rusak”(Khalifah ‘Ali).

Persembahan

Dengan rasa syukur kepada Allah S.W.T yang telah memberikan kekuatan, kesehatan dan kesabaran untukku dalam mengerjakan skripsi ini, kupersembahkan skripsi ini kepada:

1. Kedua orangtuaku, yang selalu mendo'akanku, menyemangatiku, dan membimbingku dengan penuh kasih sayang.
2. Ketiga adikku (Irta, Dikha, dan Afifah).
3. Sahabat-sahabat yang selalu mendukungku.
4. Sendratasik angkatan 2010.
5. Almamater UNNES

KATA PENGANTAR

Alkhamdulillah, puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat, taufiq serta hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi yang berjudul “Bentuk Pertunjukan Perkusi *Drum Light the Lady Percussion (DLLP)* Semarang: Kajian Teknik Permainan”.

Penulisan skripsi ini tidak lepas dari bantuan dan dukungan, untuk itu dalam kesempatan ini, penulis menyampaikan ucapan terimakasih yang setulus-tulusnya kepada:

1. Prof. Dr. Fathur Rokmat, M.Hum. Rektor Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk menempuh kuliah di UNNES.
2. Dr. Agus Nuryatin, M.Hum. Dekan Fakultas Bahasa dan Seni yang telah memberikan ijin penelitian penulisan skripsi ini.
3. JokoWiyoso, S.Kar, M.Hum. Ketua Jurusan Sendratasik yang telah memberikan kemudahan dalam menyusun skripsi ini.
4. Drs. Syahrul Syah Sinaga, M.Hum. Dosen Pembimbing yang telah memberikan bimbingan untuk kesempurnaan dengan penuh kesabaran dan tulus ikhlas dalam menyusun skripsi ini.
5. Fanny Wardoyo dan Ratih Wardoyo selaku manajer *the Lady Percussion* yang telah memberikan ijin, tempat, dan waktu untuk skripsi ini.
6. Komunitas *Drummer* Semarang (KDS) sebagai komunitas *drum* dan perkusi di Semarang.

7. Pihak-pihak lain yang telah membantu selesainya skripsi ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Akhirnya tiada lain kecuali do'a, semoga Allah SWT membalas semua amal baik mereka. Penulis berharap, semoga skripsi ini bisa bermanfaat bagi semua pihak.

Penulis

ABSTRAK

Annisa, Inkha Rizqi Nur. 2014. **Bentuk Pertunjukan Perkusi *Drum Light the Lady Percussion (DLLP) Semarang: Kajian Teknik Permainan.*** Skripsi. Jurusan Sendratasik. Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang. Pembimbing I Drs. Syahrul Syah Sinaga, M.Hum.

Penelitian ini dilatar belakangi oleh adanya *trend* perkusi yang berkembang di Indonesia. Salah satu *trend* pertunjukan perkusi adalah pertunjukan *drum light*. *Drum light* sebagai salah satu bentuk pertunjukan musik bentuk pertunjukan/*show* perkusi yang menggabungkan unsur dasar perkusi dan teknologi. Sehubungan dengan hal tersebut peneliti ingin meneliti mengenai: (1) bentuk pertunjukan perkusi DLLP Semarang, dan (2) teknik permainan perkusi DLLP Semarang.

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. Peneliti menjabarkan berdasarkan data dan fakta yang ada dilapangan. Lokasi penelitian berada di kota Semarang. Tepatnya di Perumahan Kini Jaya, Jalan Gemah Jaya III/12 Kedungmundu Semarang. Peneliti juga melakukan penelitian di jalan Pahlawan, taman KB, kawasan simpang lima, *club-club* malam Semarang seperti *Baby Face*, *X-Point*, *X-Pool*, dan *Liquid Cafe*, serta hotel-hotel Semarang saat acara *gathering*. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik observasi, wawancara dan dokumentasi. Analisis data menggunakan analisis deskripsif, yaitu dengan tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

Hasil penelitian adalah pertunjukan perkusi DLLP Semarang terdiri dari bentuk pertunjukan DLLP Semarang dan teknik permainan DLLP Semarang. Bentuk pertunjukan DLLP Semarang adalah sebuah tatanan permainan perkusi wanita yang menggabungkan alat musik perkusi dengan beberapa instrumen teknologi yang menghasilkan pertunjukan perkusi dengan visual efek percikan air yang berwarna-warni karena mendapatkan pencahayaan dari lampu *PAR LED*. Teknik permainan meliputi: (1) cara memegang *stick* dilakukan dengan teknik *matced grip*, dan (2) teknik permainan yang dilakukan adalah teknik pukulan *single stroke* dan *triplet*.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan saran yang dapat dikemukakan: (1) pertunjukan DLLP Semarang melakukan inovasi dalam hal pemanfaatan media perkusi pada setiap pertunjukannya sehingga mengurangi resiko kebosanan penonton, (2) Perkusi DLLP Semarang memperluas pula komposisi yang sudah ada dengan cara menambahkan *rudiment* yang berkembang saat ini dalam variasi pukulannya, dan (3) DLLP Semarang hendaknya mengembangkan teknik permainan yang sudah ada dengan mengkolaborasikan teknik permainan *drum light*, misalnya kolaborasi dengan gamelan, *orchestra*, dan lain sebagainya.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
ABSTRAK	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR BAGAN DAN GAMBAR	xi
DAFTAR SINGKATAN	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB 1 PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Tujuan Penelitian	4
1.4 Manfaat Penelitian	5
1.4.1 Manfaat Teoritis.....	5
1.4.2 Manfaat Praktis	5
1.5. Sistematika Penelitian	6
1.5.1 Bagian Awal.....	6
1.5.2 Bagian Isi	6
1.5.3 Bagian Akhir	7
BAB 2 LANDASAN TEORI	
2.1 Pengertian Musik	8
2.2 Bentuk Pertunjukan.....	13
2.3 Perkusi.....	16
2.4 Teknik Pukulan Perkusi	18
2.4.1 Pengertian Teknik.....	18
2.4.2 Pola Dasar Teknik Pukulan Perkusi	19
2.5 <i>Drum Light</i>	23
2.6 Kerangka Berpikir.....	24
BAB 3 METODE PENELITIAN	
3.1 Pendekatan Penelitian	25
3.2 Lokasi, Sasaran, dan Waktu Penelitian.....	25
3.3 Teknik Pengumpulan Data.....	26
3.3.1 Teknik Wawancara.....	26
3.3.2 Teknik Observasi	27
3.3.3 Teknik Dokumentasi	27
3.4 Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data.....	28
3.5 Teknik Analisis Data.....	29
3.5.1 Reduksi Data.....	29

3.5.2 Penyajian Data	30
3.5.3 Simpulan/Verifikasi Data	31
 BAB 4 HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
4.1 Gambaran Umum Lokasi Penelitian	33
4.1.1 Letak Geografis Kota Semarang	33
4.1.2 Kehidupan Seni di Kota Semarang	34
4.1.3 Kelompok Perkusi di Kota Semarang	35
4.2 Gambaran Umum <i>the Lady Percussion</i>	37
4.2.1 Sejarah <i>the Lady Percussion</i>	37
4.2.2 Saran dan Prasarana <i>the Lady Percussion</i>	39
4.2.3 Personil <i>the Lady Percussion</i>	43
4.3 Bentuk Pertunjukan Perkusi <i>Drum Light</i> , Komposisi, dan Koreografi DLLP Semarang	46
4.3.1 Bentuk Pertunjukan Perkusi DLLP Semarang	46
4.3.2 Komposisi dan Koreografi Perkusi DLLP Semarang	58
4.4 Teknik Pukulan Permainan Perkusi DLLP Semarang	62
4.4.1 Teknik Memegang Stick	62
4.4.2 Teknik Pukulan Permainan DLLP Semarang	63
 BAB 5 PENUTUP	
5.1 Simpulan	68
5.2 Saran	68
 DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	
	70
	73

DAFTAR BAGAN DAN GAMBAR

1. Daftar Bagan	
Bagan 1 Skema Bentuk Pertunjukan DLLP Semarang.....	24
Bagan 2 Skema Analisis Data Kualitatif.....	31
2. Daftar Gambar	
Gambar 4.1 <i>Snare drum</i>	39
Gambar 4.2 <i>Tom drum</i>	39
Gambar 4.3 <i>Cymbal</i>	40
Gambar 4.4 <i>Djembe</i>	41
Gambar 4.5 <i>Bongo</i>	42
Gambar 4.6 <i>Timbales</i>	42
Gambar 4.7 Personil Inti <i>the Lady Percussion</i>	45
Gambar 4.8 Pertunjukan Rutin DLLP Semarang di 123 Novotel.....	48
Gambar 4.9 Pertunjukan <i>the Lady Percussion</i> live TV One	50
Gambar 4.10 Persiapan <i>Set</i> Instrumen DLLP saat <i>Ceksound</i>	52
Gambar 4.11 Antusiasme Penonton saat Pertunjukan	55
Gambar 4.12 Kostum <i>the Lady Percussion</i>	57
Gambar 4.13 Teknik <i>Matched Grip</i>	63

DAFTAR SINGKATAN

BT	: Bujur Timur
DJ	: <i>Disk Jockey</i>
DLLP	: <i>Drum Light the Lady Percussion</i>
FSP	: Fakultas Seni Pertunjukan
ISI	: Institut Seni Indonesia
KB	: Keluarga Berencana
KDS	: Komunitas <i>Drummer</i> Semarang
L	: <i>Left</i>
LS	: Lintang Selatan
PAS	: <i>The Percusive Art Society</i>
Prodi	: Program Studi
R	: <i>Right</i>
TV	: Televisi
UNAKI	: Universitas AKI

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Keterangan Penetapan Dosen Pembimbing Skripsi	74
Lampiran 2 Surat Permohonan Izin Penelitian	75
Lampiran 3 Surat Tugas Panitia Ujian Sarjana	76
Lampiran 4 Pedoman Observasi	77
Lampiran 5 Pedoman Wawancara	78
Lampiran 6 Pedoman Dokumentasi	81
Lampiran 7 Hasil Wawancara dengan <i>Leader the Lady Percussion</i>	82
Lampiran 8 Hasil Wawancara dengan <i>Talent the Lady Percussion</i>	90
Lampiran 9 Hasil Wawancara dengan Penonton <i>the Lady Percussion</i>	94
Lampiran 10 Hasil Dokumentasi Saat Pertunjukan	96
Lampiran 11 Surat Keterangan telah Melaksanakan Penelitian	105
Lampiran 12 Daftar Nama Personil <i>Drum Light the Lady Percussion</i>	106

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Seni musik atau seni suara adalah seni yang diterima melalui indera pendengaran. Rangkaian bunyi yang didengar dapat memberikan rasa indah manusia dalam bentuk konsep pemikiran yang bulat, dalam wujud nada-nada atau bunyi lainnya yang mengandung ritme dan harmoni, serta mempunyai bentuk dalam ruang waktu yang dikenal oleh diri sendiri dan manusia lain dalam lingkungan hidupnya, sehingga dapat dimengerti dan dinikmati. Selain itu, musik juga dapat memberi rasa puas bagi yang mendengarnya karena adanya keserasian susunan dari rangkaian tangga nada bunyi-bunyi tersebut (Bahari 2008: 55).

Menurut Jamalus (1988: 1) musik adalah suatu hasil karya seni bunyi dalam bentuk lagu atau komposisi musik, yang mengungkapkan pikiran dan perasaan penciptanya melalui unsur-unsur musik, yaitu irama, melodi, harmoni, bentuk/struktur lagu, dan ekspresi sebagai satu kesatuan. Lagu atau komposisi musik itu merupakan hasil karya seni jika diperdengarkan dengan menggunakan suara (nyanyian) atau dengan instrumen-instrumen musik.

Ada banyak jenis-jenis instrumen musik, perkusi termasuk salah satu instrumen musik yang digemari khalayak. Instrumen musik ini termasuk jenis instrumen musik *membranophone*, yaitu instrumen musik yang sumber bunyinya berasal dari kulit atau selaput yang ditegangkan, namun tidak semua instrumen perkusi terbuat dari membran, ada yang terbuat dari besi, mika, dan sebagainya.

Bermain instrumen musik perkusi merupakan salah satu fenomena yang sedang marak dewasa ini. Hal ini dapat dibuktikan dengan banyaknya program pencari bakat yang diselenggarakan oleh pihak stasiun televisi maupun penyelenggara di luar pihak stasiun televisi di bidang musik khususnya instrumen musik perkusi. Panca indera manusia merupakan instrumen yang paling utama bagi setiap orang sebagai anugerah Tuhan. Dengan sebagian panca indera tersebut jika digunakan secara optimal, misalnya untuk bermain instrumen musik perkusi, maka bisa merupakan instrumen yang paling mahal, sebab untuk menghasilkannya memerlukan kemampuan dan syarat-syarat yang cukup berat. Untuk menjadi pemain perkusi yang profesional diperlukan adanya ketekunan dalam berlatih, karena dengan latihan yang tekun akan meningkatkan keterampilan bermain perkusi yang pada akhirnya disebut dengan pemain perkusi profesional.

Instrumen musik perkusi pada awalnya terbentuk berfungsi sebagai instrumen komunikasi pemberi isyarat di dalam kehidupan bermasyarakat. Secara berlahan perkusi berkembang sebagai musik pengiring acara-acara ritual maupun tari-tarian. Instrumen musik perkusi terbagi dua bagian. Pertama, instrumen musik perkusi dengan *pitch* tertentu (*definite pitch*). Contoh: timpani, marimba, vibraphone dan xylophone. Kedua, instrumen musik dengan *pitch* tidak tertentu (*indefinite pitch*). Contoh: *snare drum*, *drum set*, *bongo*, *jembe*, *tamborin*, dan lain-lain. Bagi masyarakat luas, keberadaan instrumen perkusi relatif tidak asing lagi. Instrumen ini merupakan instrumen ritmis yang populer dan praktis karena

dapat mewakili sebuah ansambel perkusi dan bisa dimainkan oleh beberapa pemain.

Perkusi adalah instrumen musik yang berperan memberikan kekuatan irama dan tempo dalam setiap komposisi musik yang menggunakannya. Perkusi tidak jauh dari kata *rudiment* yang berarti satu pola dasar yang digunakan yang berupa kombinasi pukulan stik antara tangan kanan dan kiri untuk menciptakan musik ritmis. Sejak awal keberadaan sampai saat ini, pukulan-pukulan perkusi tersebut semakin berkembang. Perkembangan dari 13 *rudiment* menjadi 26 *rudiment* dan akhirnya sekarang menjadi 40 *rudiment* menurut *The National Association of Rudimental Drummers*.

Trend perkusi sangat berkembang dalam dunia hiburan termasuk di Indonesia, salah satunya adalah *drum light*. *Drum light* adalah sebuah bentuk pertunjukan/*show* perkusi yang menggabungkan unsur dasar perkusi dan teknologi yang menggunakan kombinasi warna dari lampu dan efek dari percikan air dengan bantuan musik pengiring/*playback/minus one*. *Drum light* termasuk inovasi baru dalam bermain perkusi yang menonjolkan visualisasinya dan juga musikalitasnya. Instrumen perkusi utamanya adalah *snare* dan *tom drum*. Tapi biasanya ditambah dengan instrumen lain seperti *timbales*, *floor drum*, *cymbal*, dan lain-lain tergantung kebutuhan dan imajinasi pemainnya. Instrumen teknologinya antara lain: (1) pompa air/*water pump*, (2) *professional lighting/PAR LED*, (3) *mixer lighting* dan kabel data/kabel listrik, (4) selang air, dan (5) tempat air/wadah. Pada saat pertunjukan *drum light*, *snare drum* dan *tom drum* dimasukkan dalam kerangka tabung besi yang bisa di bongkar-pasang lalu

kerangka tabung tersebut ditutupi dengan kain hitam agar lampu *PAR LED* yang berada di dalam kerangka tabung besi itu tidak terlihat, jadi fokus penonton mengarah pada percikan air warna-warni tersebut.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "Bentuk Pertunjukan Perkusi *Drum light the Lady Percussion (DLLP)* Semarang: Kajian Teknik Permainan". Alasan penulis mengambil judul tersebut adalah (1) *drum light* merupakan *trend* baru dalam bermain perkusi, (2) penonton sangat antusias dengan pertunjukan ini, dan (3) DLLP merupakan pertunjukan perkusi dengan personil wanita.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian di atas, permasalahan dalam penelitian dapat dirumuskan sebagai berikut:

1.2.1 Bagaimana bentuk pertunjukan perkusi DLLP Semarang?

1.2.2 Bagaimana teknik permainan perkusi *drum light* yang dipakai oleh *the Lady Percussion* Semarang?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian analisis teknik permainan perkusi *DLLP* Semarang, sebagai berikut:

1.3.1 Mengetahui dan mendeskripsikan bentuk pertunjukan perkusi DLLP Semarang.

1.3.2 Mengetahui dan mendeskripsikan teknik permainan perkusi DLLP Semarang.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan peneliti sebagai berikut :

1.4.1 Manfaat Teoretis

Ada 2 manfaat teoretis yang terdiri atas:

- (1) Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai pengembangan teori/pengetahuan bagi para pemain perkusi yang ada di Semarang dan bagi jurusan Sendratasik khususnya prodi seni musik Universitas Negeri Semarang.
- (2) Hasil penelitian ini dapat dijadikan ide kreatif/referensi pada penelitian berikutnya.

1.4.2 Manfaat Praktis

Ada 3 manfaat praktis yang terdiri atas:

- (1) Bagi kelompok perkusi, dapat menambah wawasan dan wacana tentang perkusi dan dapat menciptakan karya-karya baru yang lebih variatif dan unik dengan media yang berbeda, serta dapat meningkatkan potensi berkreasi sehingga diharapkan memberikan pengembangan musik perkusi yang lebih modern di Semarang.
- (2) Sebagai pengetahuan bagi para pemain perkusi, semoga hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan masukan guna mengupayakan fasilitas instrumen untuk lebih kreatif.

- (3) Hasil penelitian dapat dijadikan referensi untuk pengembangan kreativitas permainan perkusi pada mahasiswa prodi Pendidikan Seni Musik, jurusan PSDTM, Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang.

1.5 Sistematika Skripsi

Sistematika skripsi bertujuan untuk memberikan gambaran serta mempermudah pembaca dalam mengetahui garis-garis besar dari skripsi ini, yang berisi sebagai berikut:

1.5.1 Bagian Awal

Bagian ini berisi: judul skripsi, halaman pengesahan, halaman motto dan persembahan, kata pengantar, daftar isi, daftar lampiran, dan abstrak.

1.5.2 Bagian Isi

Bagian ini terdiri dari 5 bab sebagai berikut:

Bab 1 Pendahuluan, berisi latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan skripsi.

Bab 2 Landasan Teori, berisi uraian tentang musik, bentuk pertunjukan perkusi, teknik pukulan perkusi, *drum light*, dan kerangka berpikir sebagai landasan teori.

Bab 3 Metode Penelitian, berisi pendekatan penelitian, objek penelitian, data dan sumber data, teknik pengumpulan data, metode analisis data, dan teknik analisis data.

Bab 4 Hasil Penelitian dan Pembahasan, memuat data-data yang diperoleh sebagai hasil dari penelitian dan dibahas secara deskriptif kualitatif yaitu gambaran umum lokasi penelitian, kehidupan seni di kota Semarang, perkembangan perkusi di kota Semarang, gambaran umum *the Lady Percussion*, sejarah *the Lady Percussion*,

sarana dan prasarana *the Lady Percussion*, personil *the Lady Percussion*, bentuk pertunjukan DLLP Semarang, komposisi, koreografi, dan teknik pukulan permainan DLLP Semarang.

Bab 5 Penutup, merupakan bab terakhir yang memuat kesimpulan dan saran.

1.5.3 Bagian Akhir

Pada bagian akhir terdiri dari daftar pustaka yang digunakan untuk landasan teori serta memecahkan permasalahan dan lampiran-lampiran sebagai bukti dan pelengkap dari hasil penelitian.

BAB 2

LANDASAN TEORI

2.1 Pengertian Musik

Musik berasal dari bahasa Yunani yaitu “*mousike*” atau bahasa Latin “*musika*”. Menurut mitologi kuno musika dimaksudkan sebagai seni dari kaum Muzen atau termasuk kepunyaan Mousas yaitu “*fine art*” milik salah satu dewi kaum Muzen yang seluruhnya berjumlah sembilan dewi (Maryanto 1995: 9).

Musik adalah bunyi yang sengaja dibuat manusia untuk mengungkapkan ide dari akal budi dan perasaan batinnya. Jadi kicau burung di dahan atau percik air di pematang sawah bukan termasuk karya seni, walaupun terdengar indah hingga mampu membangkitkan dan menumbuhkan rasa seni bagi yang mendengarkannya (Suharto 1990: 2). Musik adalah curahan hati melalui bunyi sebagai perantaranya. Maksudnya bahwa musik adalah salah satu cabang seni abstrak yang berbentuk suara dan terdiri atas unsur-unsur ritme, melodi, harmoni, serta timbre (Limantara 1988: 4). Musik adalah ilmu atau seni menyusun nada atau suara diurutan, kombinasi, dan hubungan temporal untuk menghasilkan komposisi (suara) yang mempunyai kesatuan dan kesinambungan (Depdiknas 1993: 602).

Musik adalah penghayatan isi hati manusia yang diungkapkan dalam bentuk bunyi yang teratur dalam melodi atau ritme serta mempunyai unsur atau keselarasan yang indah (Sunarko 1985: 5). Menurut Wagiman (2005: 6) musik yaitu ekspresi artistik dan bunyi-bunyian atau melodi dari instrumen-instrumen

ritmis, atau nada-nada yang harmonis. Istilah musik dikenal dari bahasa Yunani yaitu *musike* (Hardjana 1983: 5-6). *Musike* berasal dari kata *muse-muse*, yaitu sembilan dewa Yunani di bawah dewa Apollo yang melindungi seni dan ilmu pengetahuan. Dalam metodologi Yunani konon mempunyai arti suatu kehidupan yang terjadinya berasal dari kemurahan hati para dewa-dewa yang diwujudkan sebagai bakat. Kemudian pengertian itu ditegaskan oleh Pythagoras, bahwa musik bukanlah sekedar hadiah (bakat) dari para dewa-dewi, akan tetapi musik terjadi karena akal budi manusia dalam bentuk teori-teori dan ide konseptual.

Seni merupakan salah satu bagian terpenting dari kehidupan manusia karena berhubungan dengan insting dan serta dapat membentuk bakat, karakter dan idealisme seseorang. Pada dasarnya seni adalah kebutuhan rohani karena seni merupakan suatu keindahan, dan keindahan selalu mengutamakan kepuasan batin. Seperti pendapat Kesumah (1995: 2) yang mengemukakan bahwa:

... walaupun tidak merupakan dasar eksistensi hidup manusia, akan tetapi seni (musik atau lagu) adalah sebagian dasar sosial dan *cultural* manusia itu sendiri. Eksistensi manusia bukan hanya sekedar hidup, tetapi mempunyai kesanggupan untuk mengalami kesukaan, kepuasan, kegembiraan yang melebihi kepuasan fisik. Agar manusia itu memperoleh segala kebutuhan hidupnya, kemudian mencari beraneka ragam seni musik dan lagu-lagunya.

Seperti kita ketahui, biasanya musik memang tampil berupa rangkaian nada, baik dalam vokal ataupun instrumental. Namun, bukanlah musik dapat pula dihasilkan hanya dengan tepuk tangan atau dengan dua potong kayu yang saling dipukulkan. Dalam hal ini keduanya merupakan instrumen musik yang tidak bernada, meskipun ada bunyinya. Dalam kaitan dengan wawasan seni, semua sumber seni, tidak semua sumber seni yang indah dapat dianggap karya seni,

sebab yang disebut seni adalah jika bunyi itu berupa hasil olah pikir, akal, budi, dan perasaan manusia.

Dalam bunyi dan suara, ada tata tertib yang mewujudkannya menjadi indah, baik dan betul, yaitu unsur nada, unsur irama, dan unsur keselarasan. Dalam istilah yang lazim unsur nada disebut melodi, unsur irama disebut ritme dan unsur keselarasan disebut harmoni.

Apabila orang mendengarkan musik, antara lain musik dangdut, musik pop atau musik lainnya. Maka akan dirasakan pukulan-pukulan yang dapat menggetarkan dada atau mengajak kaki untuk mengetuk lantai bahkan menggerakkan badan untuk menari. Pukulan-pukulan itu dalam musik disebut irama.

Lebih lanjut lagi Jamalus (1988: 7-8) menjelaskan bahwa irama adalah urutan rangkaian gerak yang menjadi unsur dasar dalam musik dan tari. Irama dalam musik terbentuk dari sekelompok bunyi dan diam dengan bermacam-macam lama waktu atau panjang pendeknya membentuk pola irama, atau dirasakan dan dilihat, atau dirasakan dan didengar serta didengar. Dengan adanya unsur ini maka musik mempunyai karakter atau watak yang sesuai dengan maksud lagu atau ciptaannya.

2.1.1 Unsur-unsur musik

Unsur-unsur musik terdiri dari beberapa elemen-elemen musikal yang secara bersama merupakan satu kesatuan membentuk suatu lagu atau komposisi musik. Semua unsur musik tersebut berkaitan erat dan sama-sama mempunyai peranan penting dalam sebuah lagu.

Jamalus (1988: 7) menerangkan bahwa pada dasarnya unsur-unsur musik dapat dikelompokkan atas: (1) Unsur-unsur pokok yaitu harmoni, irama, melodi, dan bentuk/struktur lagu, (2) Unsur-unsur ekspresi yaitu tempo, dinamik, dan warna nada. Kedua unsur pokok musik tersebut merupakan satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan. Penjelasan unsur-unsur musik tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut:

2.1.1.1 Unsur-unsur Pokok Musik

2.1.1.1.1 *Harmoni*

Harmoni adalah keselarasan bunyi yang merupakan gabungan dua nada atau lebih yang berbeda tinggi rendahnya (Jamalus 1988: 35). Rochaeni (1989: 34) mengartikan harmoni sebagai gabungan beberapa nada yang dibunyikan secara *arpegic* (berurutan) walau tinggi rendah nada tersebut tidak sama tetapi selaras kedengarannya dan mempunyai kesatuan yang bulat.

2.1.1.1.2 *Irama*

Irama dapat diartikan sebagai bunyi atau sekelompok bunyi dengan bermacam-macam panjang pendeknya not dan tekanan atau aksen pada not. Irama dapat pula diartikan sebagai ritme, yaitu susunan panjang pendeknya nada dan tergantung pada nilai titi nada. Jamalus (1988: 8) mengartikan irama sebagai rangkaian gerak yang menjadi unsur dasar dalam musik. Irama dalam musik terbentuk dari sekelompok bunyi dengan bermacam-macam lama waktu dan panjang. Irama tersusun atas dasar ketukan atau ritme yang berjalan secara teratur. Ketukan tersebut terdiri dari ketukan kuat dan ketukan lemah.

Sebuah lagu baik vokal maupun instrumental merupakan alur bunyi yang teratur. Dalam lagu tersebut dalam adanya suatu pertentangan bunyi antara bagian yang bertekanan ringan dan bagian yang bertekanan berat. Pertentangan bunyi yang teratur dan selalu berulang-ulang tersebut dinamakan irama atau ritme (Sukohardi 1987: 16).

Irama dalam bentuk musik terbentuk dari kelompok bunyi dan diam dengan bermacam-macam panjang pendeknya nada pada tekanan atau aksen pada not. Untuk menulis bunyi dan diam dengan bermacam-macam panjang pendeknya, digunakan dengan notasi irama dengan bentuk dan nilai tertentu. Untuk tekanan atau aksen pada not diperlukan tanda birama.

2.1.1.1.3 Melodi

Melodi adalah susunan rangkaian nada (bunyi dengan getaran teratur) yang terdengar berurutan serta bersama dengan mengungkapkan suatu gagasan (Jamalus 1988: 16).

2.1.1.1.4 Bentuk/Struktur Lagu

Bentuk lagu/struktur lagu adalah susunan atau hubungan antara unsur-unsur musik dalam suatu lagu, sehingga menghasilkan komposisi lagu yang bermakna (Jamalus 1988: 35).

2.1.1.2 Unsur-unsur Ekspresi Musik

Ekspresi adalah suatu ungkapan pikiran dan perasaan yang mencakup tempo, dinamik dan warna nada dari unsur-unsur pokok musik yang diwujudkan oleh seniman musik penyanyi yang disampaikan pada pendengarnya (Jamalus 1988:38). Dengan begitu unsur ekspresi merupakan unsur perasaan yang

terkandung di dalam kalimat bahasa maupun kalimat musik yang melalui kalimat musik inilah pencipta lagu atau penyanyi mengungkapkan rasa yang dikandung dalam suatu lagu.

2.1.1.2.1 Tanda tempo

Tanda tempo adalah kecepatan dalam memainkan lagu dan perubahan-perubahan dalam kecepatan lagu tersebut. Tanda tempo dibagi dalam tiga bagian yaitu; tempo lambat, sedang, dan tempo cepat.

2.1.1.2.2 Tanda Dinamik

Tanda dinamik adalah tanda yang digunakan untuk menunjukkan bagian mana yang akan dinyanyikan sesuai tanda dinamik yang tertulis. Jadi tanda dinamik adalah tanda untuk menunjukkan keras lembutnya suara. Tanda dinamik sangat diperlukan agar sebuah karya musik tidak monoton atau datar.

2.1.1.2.3 Warna Nada

Warna nada adalah jenis suara yang dihasilkan. Warna nada tergantung pada sumber bunyi, resonator (ruang gema), dan cara memainkan sumber bunyinya.

2.2 Bentuk Pertunjukan

Bentuk lahiriah suatu hasil karya seni adalah wujud yang menjadi wadah seni. Wujud seni dikatakan bermutu apabila wujud itu mampu memperlihatkan keindahan serta berisi suatu pesan dan menyampaikan pesan tertentu kepada orang lain (Bastomi 1992: 80). Bentuk lahiriah suatu seni dapat diamati dan dihayati. Bentuk hasil seni ada yang visual yaitu hasil seni yang dapat dihayati

dengan indra pandang yaitu seni rupa, tetapi ada yang hanya dapat dihayati oleh indra dengar yaitu seni musik (Bastomi 1992: 2).

Pertunjukan menurut Depdiknas (2007: 1227) mempunyai arti sesuatu yang dipertunjukan, tontonan, atau pameran. Dalam definisi lain, pertunjukan adalah segala sesuatu yang dipertunjukan, dipertontonkan dan dipamerkan kepada orang lain. Seni dapat dipertunjukan, dipertontonkan, dan dipamerkan, baik itu seni musik, tari, rupa, dan teater. Pertunjukan suatu seni merupakan salah satu santapan estetis manusia yang selalu senantiasa membutuhkan keindahan agar dapat dinikmati penonton (Anwar 2001: 558).

Bentuk dalam arti umum berarti wujud atau rupa, sedangkan pertunjukan adalah segala sesuatu yang dipertunjukan, dipertontonkan, dan dipamerkan. Jadi, bentuk pertunjukan dapat diartikan sebagai segala sesuatu yang dipertunjukan, dipertontonkan, dan dipamerkan agar dapat dinikmati dan diperlihatkan kepada orang lain. Seni pertunjukan dapat dilihat dari tiga faset (dalam Cahyono 2006: 69). Pertama, seni pertunjukan diamati melalui bentuk yang disajikan. Kedua, seni pertunjukan dipandang dari segi makna yang tersimpan di dalam aspek-aspek penunjang wujud penyajiannya. Ketiga, seni pertunjukan dilihat dari segi fungsi yang dibawakannya bagi komponen-komponen yang terlibat didalamnya. Bentuk, makna, dan fungsi saling berhubungan serta merupakan rangkaian yang memperkuat kehendak atau harapan para pendukungnya. Menurut Kusmayati (Cahyono 2006: 1-2), seni pertunjukan dapat dilihat dan didengar melalui bentuk fisik yang disajikan, sosok yang terungkap secara fisik ini mengetengahkan makna dan memiliki fungsi tertentu bagi komunitasnya.

Pengkajian seni pertunjukan mencakup aspek yang bersifat tekstual dan kontekstual. Menurut Susetyo (2009: 1-2), aspek kajian bersifat tekstual yang dimaksud adalah hal-hal yang terdapat pada bentuk seni pertunjukan, saat disajikan secara utuh dan dinikmati langsung oleh masyarakat pendukungnya, yaitu bentuk komposisi dan bentuk penyajiannya. Bentuk komposisi suatu pertunjukan musik meliputi ritme, melodi, harmoni, struktur bentuk analisa musik, syair, tempo, dinamik, ekspresi, instrumen, dan aransemen. Sedangkan bentuk penyajian suatu pertunjukan musik meliputi urutan penyajian, tata panggung, tata rias, tata busana, tata suara, tata lampu, dan formasi. Sedangkan, aspek kajian secara kontekstual adalah hal-hal yang berhubungan dengan apa yang terkandung, tersirat atau tujuan dari bentuk seni pertunjukan tersebut diadakan, antara lain menyangkut: makna, fungsi, tujuan, hakekat ataupun peranan, bentuk penyajian seni pertunjukan itu di masyarakat pendukungnya.

Menurut Susetyo (2007: 4-11) seni pertunjukan mencakup aspek yang bersifat tekstual. Hal yang bersifat tekstual adalah hal-hal yang terdapat pada bentuk seni pertunjukan, saat disajikan secara utuh dan dinikmati langsung masyarakat pendukungnya, yaitu bentuk komposisi dan bentuk penyajian.

Jadi bentuk pertunjukan adalah sesuatu yang dipertunjukkan yang berupa aspek-aspek yang bersifat tekstual yaitu bentuk penyajian dan komposisinya. Bentuk pertunjukan pada permainan *drum light* yang dibahas adalah bentuk penyajiannya dan komposisinya. Bentuk penyajiannya berupa waktu pertunjukan, tempat pertunjukan, urutan pertunjukan, pemain, penonton, perlengkapan

pementasan dan instrumen musik. Sedangkan komposisi pertunjukannya yang dibahas adalah materi penyajiannya.

2.3 Perkusi

Perkusi pada dasarnya merupakan benda apapun yang dapat menghasilkan suara baik karena dipukul, dikocok, digosok, diadukan, atau dengan cara apapun yang dapat membuat getaran pada benda tersebut. Istilah instrumen perkusi biasanya digunakan pada benda yang digunakan sebagai pengiring dalam suatu permainan musik. Kata ini berasal dari istilah Latin *percussio* (yang berarti memukul) dan *percussus* (kata benda yang berarti "pukulan"). Antropolog dan sejarawan umumnya berpendapat instrumen musik perkusi merupakan instrumen bantu bermain musik pertama yang pernah diciptakan, sementara suara manusia merupakan instrumen musik pertama yang digunakan manusia. Instrumen perkusi seperti tangan, kaki, tongkat, batu, dan batang kayu sangat mungkin masuk sebagai generasi selanjutnya dalam evolusi musik. Awal dibuatnya perkakas yang digunakan untuk berburu, dan bertani, keahlian dan teknologi yang ada membuat manusia mampu untuk membuat instrumen yang lebih kompleks. Sebagai contoh, batangan kayu sederhana dilubangi agar menghasilkan bunyi dalam intonasi yang lebih panjang (sebagai contoh: bedug, gendang), dan beberapa instrumen tersebut selanjutnya dikombinasikan untuk menghasilkan ragam suara yang berbeda. Instrumen perkusi diklasifikasikan ke dalam bermacam-macam kriteria, kadang-kadang bergantung pada konstruksinya, adat istiadat/tradisi, fungsi dalam teori

musik dan orkestra, atau kelaziman dengan pengetahuan umum yang ada (<http://volusi.blogspot.com/2008/05/pengertian-perkusi.html>).

Beberapa instrumen musik yang tergolong dalam instrumen musik perkusi bernada dan tak bernada. Contoh instrumen musik bernada yaitu, marimba, gambang, saron, calung, angklung, kolintang, kenong, dan lain-lain. Di antara instrumen-instrumen perkusi yang tidak bernada ialah *bass drum; side drum; tenor drum; tamborine and castanets; triangle, cymbals, gong*, dan lain-lain.

Perkusi yang bernada umumnya memiliki bilah-bilah yang tersusun sesuai dengan prinsip *keyboard*. Sehubungan dengan itu beberapa dari jenis ini dapat memainkan melodi-melodi standar, nada-nada interval harmonis yang dibunyikan secara serentak. Bunyi dihasilkan dengan cara memukulkan tongkat pada bilah-bilah yang tersedia (Muttaqin 2008: 276).

Keluarga instrumen *drum* atau *drum set* dimainkan dengan cara memukulkan satu atau dua buah tongkat pada membran yang direntangkan pada satu atau kedua ujung kelongsong. Sebagaimana keluarga seksi instrumen lain *drum* juga memiliki instrumen bas yaitu *bass drum*. Di samping keluarga *drum* ada instrumen musik tak bernada lain yang mirip drum, semacam rebana, namun berukuran kecil dan lebih tipis. Di seputar papan samping selongsongnya terdapat beberapa pasang piringan kecil yang dipasangkan secara longgar sehingga jika digerakan akan terdengar bunyi gemerincing.

2.4 Teknik Pukulan Perkusi

Dalam musik perkusi, teknik pukulan perkusi tidak jauh dari kata *rudiment*. *Rudiment* sendiri adalah salah satu pola dasar yang digunakan dalam *rudimental drumming*, yaitu berupa kombinasi pukulan *stick* antara tangan kanan dan kiri untuk menciptakan musik (Putro 2013: 5).

2.4.1 Pengertian Teknik

Teknik atau rekayasa (bahasa Inggris: *engineering*) adalah penerapan ilmu dan teknologi untuk menyelesaikan permasalahan manusia. Hal ini diselesaikan lewat pengetahuan matematika dan pengalaman praktis yang diterapkan untuk mendesain objek atau proses yang berguna. Para praktisi teknik profesional disebut insinyur (sarjana teknik).

Menurut sejarahnya, para ahli yang meyakini kemampuan teknik manusia sudah tertanam secara natural. Hal ini ditandai dengan kemampuan manusia purba untuk membuat instrumen-instrumen dari batu. Dengan kata lain teknik pada mulanya didasari dengan *trial and error* untuk menciptakan instrumen untuk mempermudah kehidupan manusia. Seiring dengan berjalannya waktu, ilmu pengetahuan mulai berkembang, dan mulai mengubah cara pandang manusia terhadap bagaimana alam bekerja. Perkembangan ilmu pengetahuan ini yang kemudian mengubah cara teknik bekerja hingga seperti sekarang ini. Orang tidak lagi begitu mengandalkan *trial and error* dalam menciptakan atau mendesain instrumen, melainkan lebih mengutamakan ilmu pengetahuan sebagai dasar dalam mendesain. Teknik adalah penerapan ilmu dan teknologi untuk menyelesaikan permasalahan manusia. Hal ini diselesaikan lewat pengetahuan, matematika, dan

pengalaman praktis yang diterapkan untuk mendesain obyek atau proses yang berguna.

Menurut Depdiknas (1993: 22), teknik adalah cara membuat sesuatu, cara melaksanakan atau mengerjakan sesuatu yang berhubungan dengan seni, kepandaian membuat sesuatu yang berkenaan dengan hasil industri. Teknik pada mulanya didasari dengan *trial and error* untuk menciptakan instrumen agar mempermudah kehidupan manusia. Namun sekarang teknik lebih mengutamakan ilmu pengetahuan sebagai dasar dalam mendesain.

2.4.2 Pola Dasar Teknik Pukulan Perkusi

Asal usul *snare* dasar berasal dari tentara bayaran Swiss. Dalam menjalankan tugasnya, mereka sangat membutuhkan banyak koordinasi, terlebih ketika menggunakan tombak dan formasi dekat. Suara tabor (instrumen: *snare*) berguna untuk mengatur tempo dan berkomunikasi dengan perintah pola *drum* yang berbeda. Pola-pola inilah yang kemudian menjadi dasar dari *snare drum rudiment*.

Rudiments pertama kali ditulis pada tahun 1612 di Basel, Swiss. Perancis dinyatakan sebagai tempat lahirnya *rudimental drumming*, dimana *drummer* professional menjadi bagian dari pengawal kehormatan raja abad 17 dan 18. Pada masa pemerintahan Napoleon I. Le Rigodon, *Rudiment* disempurnakan dan menjadi salah satu pilar *rudimental modern drumming*. Ada banyak upaya untuk memformalkan daftar standar *snare drum rudiment*. *The National Association of Rudimental Drummers*, adalah sebuah organisasi yang didirikan untuk mempromosikan *rudimental drumming*. Pertama kali mengajukan daftar 13

essential rudiments, dan yang kedua mengajukan 13 dasar-dasar lagi untuk membentuk 26 dasar-dasar asli. *The Percussive Art Society* merangkum ulang ke 26 dasar pertama dan menambahkan 14 dasar lainnya untuk membentuk *International Drum Rudiment*. *The Percussive Art Society* (PAS) berdiri tahun 1961 sebagai organisasi non-profit di bidang musik. PAS adalah organisasi perkusi terbesar di dunia dan sebagai sumber utama dari informasi dan jaringan untuk pemin perkusi dan *drummer* untuk semua usia. PAS berpusat di Indianapolis, Indiana dengan lebih dari 7000 anggota (tahun 2013). Saat ini, *the International Association of Traditional Drummers* bekerja sekali lagi untuk mempromosikan 26 *rudiment* asli. Teknik pukulan perkusi akhirnya mencapai 40 *rudiment*. Adapun 40 *rudiment* yang berkembang hingga saat ini, penjelasan singkat setiap *rudiment* sebagai berikut: (1) *Single stroke Roll*: Dimainkan dengan memukul secara bergantian berurutan antara tangan kanan (R) dan tangan kiri (L). (2) *Single stroke Four*: Empat not yang dimainkan tangan kanan dan kiri bergantian berurutan, biasanya triplet dan diikuti sebuah not seperdelapanan. (3) *Single stroke Seven*: Tujuh not yang dimainkan tangan kanan dan kiri bergantian berurutan, biasanya diikuti sebuah not seperempat. (4) *Multiple Bounce Roll*: Sebuah pukulan dengan beberapa pantulan yang menghasilkan suara dan bersambung terus menerus disebut juga "*buzz roll*". (5) *Triple Stroke Roll*: Tiga pukulan spesifik yaitu tiga pukulan dari sebelah tangan diikuti tangan sebelahnya (RRLLLL). (6) *Double Stroke Open Roll (Long Roll)*: Seperti *single stroke* yang dilakukan tangan secara bergantian, hanya saja masing-masing tangan memukul dua kali atau *diddle (double)*. (7) *Five Stroke Roll*: Dua *diddle* dengan satu not tang

di aksen (diperkeras). (8) *Six Stroke Roll*: Dimulai dengan satu not yang di aksen (diperkeras) diikuti dengan dua *didle* dan satu lagi not yang di aksen. (9) *Seven Stroke Roll*: Tiga *didle* dan diikuti satu not yang diaksen (diperkeras). (10) *Nine Stroke Roll*: Empat *didle* diikuti dengan satu not yang di aksen (diperkeras). (11) *Ten Stroke Roll*: Empat *didle* diikuti dengan dua not yang diaksen (diperkeras). (12) *Eleven Stroke Roll*: Lima *didle* yang diikuti satu not yang diaksen (diperkeras). (13) *Thirteen Stroke Roll*: Enam *didle* diikuti satu not yang diaksen (diperkeras). (14) *Fifteen Stroke Roll*: Tujuh *didle* diikuti satu not yang diaksen (diperkeras). (15) *Seventeen Stroke Roll*: Delapan *didle* diikuti satu not yang diaksen (diperkeras). (16) *Single Paradiddle*: Dimulai dengan tangan memukul satu not bergantian diikuti *didle*. Agar lebih mudah mengaplikasikannya, sebaiknya memperhatikan catatan berikut: *PARA* = *single* (RL), *DIDLE* = *double* (RR atau LL). (17) *Double Paradiddle*: *DOBLE PARA* adalah RLRL atau LRLR, *DIDLE* adalah RR atau LL, jika disatukan dan dimulai dari tangan kanan RLRLRR, jika dari tangan kiri LRLRLL. (18) *Triple Paradiddle*: Tiga RL diikuti satu *didle*. (19) *Paradiddle-Didle*: Satu *para* (RL) diikuti dua *didle* (RRL) untuk tangan kanan dan sebaliknya untuk tangan kiri. (20) *Flam*: Dua taps (*satu grace not* diikuti satu *full volume tap* atau not utama), catatan : GRACE NOT adalah not yang ditulis lebih kecil. Dimainkan bersamaan dan sangat dekat dengan not utama. (21) *Flam Accent*: Triplet dengan satu *flam* diikuti dua tap yang dimainkan keda tangan secara bergantian. (22) *Flam Tap*: Dua *didle* dengan *flam* pada not pertama di setiap *didle*. (23) *Flamacue*: Grup empat not dan satu ending *downbeat*, dimana pada not pertama dan *downbeat*nya erdapat *flam* dan pada not kedua pukulan

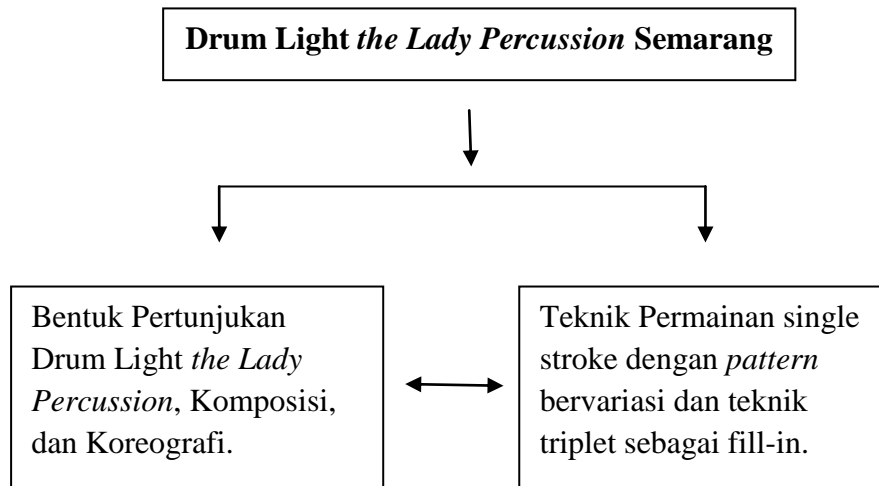
diaksen (diperkeras). (24) *Flam Paradidle*: Sebuah *paradidle* dengan sebuah *flam* pada not pertama. (25) *Single Flam Mill: Paradidle* yang dibalik (RRLR LLRL) dengan sebuah *flam* pada not pertama di setiap *didle*. (26) *Flam Paradidle-Didle*: Sebuah *paradidle-didle* dengan *flam* pada not pertama di setiap *paradidle-didle*. (27) *Pataflafla*: Empat not dengan *flam* pada not pertama dan terakhir. (28) *Swiss Army Triplet: Flam* tangan kanan (tangan kanan sebagai not utama) diikuti tap tangan kanan kemudian tap tangan kiri, dan sebaliknya untuk tangan kiri. (29) *Inverted Flam Tap*: Beberapa *didle* ditulis dalam not seperenambelasan yang dimulai dengan satu pukulan diikuti *didle* dan selanjutnya akan membentuk beberapa *didle* dimana terdapat *flam* pada not kedua di setiap *didle*. (30) *Flam Drag*: Grup tiga not dalam bentuk (*flam-drag-tap*). (31) *Drag (Half Drag or Ruff)*: Dua *grace not didle* diikuti sebuah tap. (32) *Single Drag Tap (Single Drag)*: Dua not yang digunakan bergantian berurutan dengan sebuah *grace not drag* pada not pertama dan not keduanya diaksen (diperkeras). (33) *Double Drag Tap (Double Drag)*: Sebuah *single drag tap* dengan sebuah *grace not drag* yang lain sebelumnya. (34) *Lessen 25 (Two and Three)*: Tiga not dipukul bergantian (biasa) dengan *grace not drag* pada not pertama dan not ketiga diaksen (diperkeras). (35) *Single Dragadidle*: sebuah *padadidle* dimana not pertamanya adalah sebuah *drag*. (36) *Drag Paradidle No. 1*: Sebuah not yang diaksen (diperkeras) diikuti *paradidle* dengan *grace not drag* pada not pertama. (37) *Drag Paradidle no. 2*: Dua not yang diaksen (diperkeras) diikuti *paradidle* dengan *grace not drag* pada not kedua yang diaksen (diperkeras) dan pada not pertama *paradidle*. (38) *Single Ratamacue*: Berisi empat not dimana terdapat *grace not drag* pada not pertama

dan not keempat diaksen (diperkeras). (39) *Doble Ratamacue*: Berisi single ratamacue dengan *drag (half drag)* sebelumnya. (40) *Triple Ramatacue*: Berisi single ratamacue dengan dua *drag (half drag)* sebelumnya (Putro 2013: 13-18).

2.5 Drum light

Menurut Arya, pendiri *drum light* di Indonesia, *drum light* adalah sebuah bentuk pertunjukan/*show* perkusi yang menggabungkan unsur dasar perkusi dan teknologi yang menggunakan kombinasi warna dari lampu dan efek dari cipratan air dengan bantuan musik pengiring/*playback/minus one*. *Drum light* termasuk inovasi baru dalam bermain perkusi dan lebih menonjolkan visualisasi dan musikalitasnya. Instrumen utamanya adalah *snare* dan *tom*. Tapi biasanya ditambah dengan instrumen lain seperti *timbales*, *floor*, *cymbal*, dan lain-lain tergantung kebutuhan dan imajinasi pemainnya. Instrumen teknologi yang dipakai antara lain: (1) pompa air/*water pump*, (2) *profesional Lighting/PAR LED*, (3) *mixer lighting* dan kabel data/kabel listrik, (4) selang air, dan (5) tempat air/wadah. Pada saat pertunjukan *drum light*, *snare* dan *tom* dimasukkan dalam kerangka tabung besi yang bisa di bongkar-pasang lalu kerangka tabung tersebut ditutupi dengan kain hitam agar lampu *PAR LED* yang berada di dalam kerangka tabung besi itu tidak terlihat, jadi fokus penonton mengarah pada percikan air warna-warni tersebut.

2.6 Kerangka Berpikir



Bagan 1. Skema Bentuk Pertunjukan Perkusi DLLP Semarang.

BAB 3

METODE PENELITIAN

3.1 Pendekatan Penelitian

Metode yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif. Kirk Miller (dalam Moleong 2002: 3) mendefinisikan bahwa penelitian kualitatif adalah tradisi tertentu dalam ilmu pengetahuan sosial yang secara fundamental bergantung pada pengamatan manusia dalam pengawasan sendiri dan hubungan dengan orang-orang tersebut dalam bahasanya dan peristilahannya. Bogdan dan Taylor (dalam Moleong, 2002: 3) mendefinisikan metode kualitatif sebagai prosedur penelitian yang menghasilkan data diskriptif berupa kata-kata, gambar-gambar dan bukan angka-angka, maka semua yang dikumpulkan berkemungkinan menjadi kunci terhadap apa yang telah diteliti.

3.2 Lokasi, Sasaran, dan Waktu Penelitian

Lokasi penelitian ini adalah di kota Semarang yaitu Basecamp DLLP Semarang yaitu di Perumahan Kini Jaya, jalan Gemah Jaya III/12 Kedungmundu Semarang. Peneliti juga melakukan penelitian di jalan Pahlawan, taman KB, kawasan simpang lima, *club-club* malam Semarang seperti *Babyface*, *X-Point*, *X-Pool*, dan *Liquid Cafe*, serta hotel-hotel Semarang tempat acara *gathering*. Peneliti memilih daerah tersebut karena *the Lady Percussion* adalah salah satu kelompok pemain perkusi wanita atau lebih tepatnya *drum light* wanita yang terbentuk pertama di kota Semarang.

Sasaran dalam penelitian ini adalah bentuk pertunjukan dan teknik pukulan perkusi pada DLLP Semarang. Penelitian dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2014 yaitu antara bulan Mei 2014 sampai dengan bulan Desember 2014, dengan kata lain waktu penelitian berlangsung selama 7 bulan.

3.3 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu teknik wawancara, teknik observasi, dan dokumentasi.

3.3.1 Teknik Wawancara

Bentuk wawancara yang dilakukan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini adalah wawancara berencana dan wawancara tidak berencana. Wawancara berencana adalah wawancara yang telah dipersiapkan atau suatu wawancara yang telah disusun dalam suatu pertanyaan kepada responden. Sedangkan wawancara tidak berencana adalah wawancara yang tidak ada persiapan sebelumnya, jadi bersifat spontanitas (Koentjaraningrat 1991: 138).

Moleong (2002: 135) menyebutkan bahwa wawancara adalah percakapan dengan maksud tertentu. Percakapan itu dilakukan oleh dua pihak yaitu pewawancara yang mengajukan pertanyaan dan narasumber yang memberikan jawaban atas wawancara itu. Wawancara ini digunakan untuk memperoleh data tentang bentuk pertunjukan dan teknik permainan perkusi pada *drum light* yang dipakai *the Lady Percussion*. Adapun yang diwawancarai adalah *leader*, *talent* perkusi wanita, dan penonton.

Hasil wawancara yang dilakukan, penulis dapat mengetahui sejarah pembentukan *the Lady Percussion* di Semarang, bagaimana keadaan personilnya, bagaimana bentuk pertunjukan dan teknik permainan perkusi yang dipelajari dan dipakai untuk pertunjukan.

3.3.2 Teknik Observasi

Menurut Yaung dalam Bimo (1999: 34) observasi suatu tehnik penelitian yang dilakukan secara sistematis dan sengaja diadakan dengan menggunakan instrumen indra sebagai instrumen bantu untuk mengungkapkan secara langsung. Observasi adalah pengamatan meliputi kegiatan pemusatan perhatian terhadap suatu objek dengan menggunakan seluruh indera (Arikunto 1998: 146). Peneliti melakukan observasi mengenai: (1) bentuk pertunjukan perkusi DLLP Semarang; dan (2) teknik permainan perkusi DLLP Semarang.

3.3.3 Teknik Dokumentasi

Dijelaskan Moleong (2001: 161), bahwa dokumen ialah setiap bahan tertulis atau film yang dapat di gunakan dalam penelitian sebagai sumber data di manfaatkan untuk menguji, menafsirkan bahan untuk meramalkan. Metode dokumentasi adalah suatu metode pengumpulan data yang berupa gambar-gambar atau foto-foto pada waktu penelitian berlangsung dan dijadikan sebagai bukti otentik yang dipertanggung jawabkan serta menjadi instrumen bukti yang resmi dengan penelitian (Sutopo 1996: 63). Menurut Arikunto (1996: 234) menyebutkan dokumentasi adalah mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, prasasti, notulen rapat, legger, agenda dan sebagainya.

Metode dokumentasi digunakan untuk memperoleh data tentang bentuk pertunjukan dan teknik permainan DLLP Semarang. Data yang dimaksud adalah foto, gambar dan video yang diperoleh dari kelompok perkusi DLLP Semarang pada saat pertunjukan.

3.4 Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data

Teknik triangulasi yaitu teknik pemeriksaan keabsahan data, dengan kriteria data-data yang diperoleh dari wawancara dan observasi dengan menggunakan kriteria derajat kepercayaan yang memanfaatkan sesuatu yang lain di luar data itu untuk keperluan pengecekan atau sebagai pembanding terhadap data itu (Sulistiyani 2006: 7).

Pengumpulan data dalam penelitian ini dengan cara observasi, wawancara atau *interview*, dan verifikasi data. Oleh karena itu, untuk mendapatkan data yang valid dan ada kecocokan satu sama lain, peneliti mengadakan triangulasi sumber data melalui pemeriksaan terhadap sumber lainnya yaitu membandingkan data hasil penelitian dengan data hasil wawancara. Ada 4 tipe triangulasi yaitu: (1) triangulasi sumber data: penggunaan beragam sumber data dalam suatu penelitian, (2) triangulasi peneliti: penggunaan beberapa peneliti yang berbeda disiplin ilmunya dalam suatu penelitian, (3) triangulasi teori: penggunaan sejumlah perspektif dalam menafsir satu set data, dan (4) triangulasi teknik metodologis: penggunaan sejumlah teknik dalam suatu penelitian. Berdasarkan empat tipe tersebut, peneliti menggunakan triangulasi sumber data melalui pemeriksaan terhadap sumber lainnya yaitu dengan data hasil wawancara.

3.5 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data adalah cara menganalisis data yang diperoleh dari penelitian untuk mengambil kesimpulan dari hasil penelitian. Proses analisis data dengan menelaah seluruh data yang tersedia dari berbagai sumber yang telah diperoleh dari penelitian dilapangan, yaitu dari wawancara, pengamatan yang sudah dituliskan dalam catatan lapangan, dokumen pribadi, dokumen resmi, gambar, foto dan sebagainya (Moleong 2002: 190). Proses pengolahan data dimulai dengan mengelompokkan data-data yang terkumpul melalui observasi, wawancara, dokumentasi dan kajian pustaka maupun catatan yang dianggap dapat menunjang dalam penelitian ini untuk diklasifikasikan dan dianalisa berdasarkan kepentingan penelitian. Hasil analisis data tersebut selanjutnya disusun dalam bentuk laporan dengan teknik deskriptif analisis, yaitu dengan cara mendeskripsikan keterangan-keterangan atau data-data yang telah terkumpul dan dianalisis berdasarkan teori-teori yang ada. Menurut Miles dan Huberman (dalam Sumaryanto 2001: 21) menegaskan bahwa teknik analisis data kualitatif senantiasa berkaitan dengan kata-kata dan bukan rangkaian angka. Data yang terkumpul dari berbagai cara ini semua tetap diurai dengan kata-kata. Analisis tersebut dibagi menjadi tiga tahap, yaitu reduksi data, penyajian data, dan simpulan/verifikasi data.

3.5.1 Reduksi Data

Reduksi data merupakan proses pemilihan, pemusatan perhatian pada penyederhanaan, pengabstrakan dan transformasi data kasar yang muncul dari

catatan-catatan tertulis dilapangan. Reduksi data berkaitan erat dengan proses analisis data. Pilihan-pilihan peneliti tentang bagian data mana yang dipilih, data yang dibuang, cerita mana yang sedang berkembang itu merupakan pilihan-pilihan analisis. Reduksi data merupakan bentuk analisis yang menajamkan, menggolongkan, mengarahkan, membuang yang tidak perlu, dan mengorganisasi data dengan cara sedemikian rupa hingga kesimpulan akhirnya dapat ditarik dan diverifikasi.

Reduksi data mengandung arti sebagai proses pemilihan, pemusatan perhatian pada penyederhanaan, pengabstrakan, dan transformasi data kasar yang muncul dari catatan tertulis dilapangan. Proses tersebut berlangsung secara terus menerus selama proses yang berorientasi kualitatif berlangsung. Adapun alur dalam reduksi data yaitu menetapkan kerangka konseptual wilayah penelitian, permasalahan penelitian, dan penelaahan pengumpulan data. Menurut Miles dan Huberman (1992: 16) dalam alur pengumpulan data, langkah yang ditempuh adalah membuat rangka, mengkode, menebar sari tema, membuat gugus, dan menulis memo.

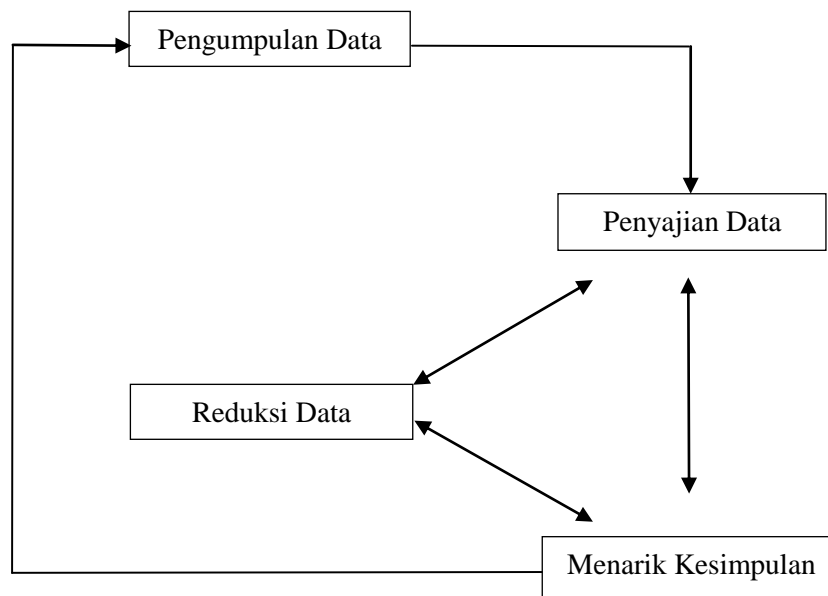
3.5.2 Penyajian Data

Penyajian data merupakan sekumpulan informasi yang terkumpul dan memberikan kemungkinan adanya penarikan kesimpulan dan pengambilan tindakan. Penyajian yang sering digunakan dalam penelitian kualitatif adalah bentuk wacana naratif (penceritaan kronologis) yang merupakan penyederhanaan dari informasi yang banyak jumlahnya ke dalam kesatuan bentuk yang disederhanakan.

3.5.3 Simpulan/Verifikasi Data

Kegiatan verifikasi merupakan kegiatan yang sangat penting, sebab dari awal pangumpulan data, seorang penganalisis kualitatif harus mampu mencari benda-benda, mencatat keteraturan, pola-pola, konfigurasi yang semua itu merupakan satu kesatuan yang utuh, bahkan barang kali ada keterkaitan alur, sebab akibat serta preposisi. Dibawah ini merupakan skema analisis data kualitatif menurut Miles dan Huberman (dalam Sumaryanto 2001: 23).

Berikut adalah skema analisis data kualitatif.



Bagan 2. Skema Analisis Data Kualitatif.

Bagan tersebut dapat dijelaskan bahwa peneliti mengumpulkan informasi pada saat proses penelitian yang berupa data, foto, maupun video. Setelah proses pengumpulan data lalu peneliti mengurutkan data berdasarkan pokok bahasan dari awal hingga akhir. Proses selanjutnya yaitu mereduksi data yaitu memilih, menyederhanakan atau menjelaskan ke dalam bentuk yang lebih sederhana agar

lebih dimengerti oleh pembaca. Proses terakhir yaitu menarik kesimpulan dari semua data yang ada. Kesimpulan dari data yang tersaji kemudian dicocokkan dengan data awal.

BAB 5

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Hasil penelitian yang dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa: (1) bentuk pertunjukan perkusi DLLP Semarang adalah sebuah tatanan permainan perkusi yang menggabungkan alat musik perkusi dengan beberapa instrumen teknologi yang menghasilkan pertunjukan perkusi dengan visual efek percikan air yang berwarna-warni karena mendapatkan pencahayaan dari lampu *PAR LED*. Pertunjukan dilakukan baik pada *event* rutin maupun insidental, waktu pertunjukan rutin yaitu mengisi acara-acara di cafe Semarang, sedangkan pertunjukan non rutin yaitu mengisi acara pada *event-event* tertentu seperti sebagai pengisi pembuka pada pertunjukan band papan atas seperti Republik, Armada, Kotak dan sebagainya. Penonton terdiri dari dua yaitu penonton yang sengaja datang dan penonton yang tidak sengaja datang, dan (2) dalam memegang *stick*, perkusi DLLP Semarang menggunakan teknik *matched grip*, dan permainan perkusi pada instrumennya menggunakan teknik *single stroke* dan *triplet*. Instrumen-instrumen tersebut terdiri dari *snare*, *tom*, *chinese cymbal*, *crash cymbal*, *timbales*, *bongo*, dan *floor*.

5.2 Saran

Dari hasil penelitian maka peneliti mempunyai saran yaitu: (1) Pertunjukan DLLP Semarang hendaknya melakukan inovasi baru dalam hal pemanfaatan

media perkusi pada setiap pertunjukannya sehingga mengurangi resiko kebosanan penonton, (2) kelompok perkusi DLLP Semarang memperluas pola komposisi yang sudah ada dengan cara menambahkan *rudiment* yang berkembang saat ini dalam variasi pukulannya, dan (3) DLLP Semarang hendaknya mengembangkan teknik-teknik permainan yang sudah ada, dengan mengkolaborasikan teknik permainan *drum light* dengan pertunjukan-pertunjukan lainnya, misalnya kolaborasi dengan gamelan, *orchestra*, dan lain sebagainya.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdillah, P. *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia*. Surabaya: ARKOLA.
wikipedia bahasa indonesia. (2014 mei 14). Dipetik mei 14, 2014,
dari wikipedia: <http://www.wikipedia.com/teknik.htm>
- Anwar, Dessy. 2001. *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia*. Surabaya: Karya Abditama.
- Arikunto, Suharsimi. 1996. *Manajemen Penelitian*. Jakarta: Raneke Cipta.
- _____. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Arimisailal. 2009. *Teknik Pengumpulan Data* (<http://arimisailal.com>diperbarui pada tanggal 27 Februari 2009).
- Bahari, Nooryan. 2008. *Kritik Seni ; Wacana Apresiasi dan Kreasi*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Bastomi, Suwaji. 1990. *Wawasan Seni*. Semarang: IKIP Semarang Press.
- _____. 1992. *Apresiasi Kesenian Tradisional*. Semarang: IKIP Semarang Press.
- Basuki, Sugeng dkk. 1980. *Seni Musik untuk SMA (Sikma)*. Solo: Tiga Serangkai.
- Bimo, Walgito. 1999. *Metodelogi penelitian kualitatif*. Jakarta : Prenada Media.
- Cahyono, Agus. 2006. *Seni Pertunjukan Arak-arakan dalam Upacara Tradisional Dugdheran di Kota Semarang, dalam Harmonia volume VII No. 3 / September – Desember 2006, halaman 67-77*. Semarang: Sendratasik UNNES.
- Depdiknas. 1993. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- _____. 2007. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Hardjana. 1983. *Estetika Musik*. Jakarta: Direktorat Menengah Kejuruan.
- Jamalus. 1988. *Pengajaran Musik Melalui Pengalaman Musik*. Jakarta: Depdikbud, Dirjen Dikti, PPLTK.
- Koentjaraningrat.1996. *Metode-metode Penelitian Masyarakat*. Jakarta : Gramedia.
- Limantara, Cyprianus. 1988. *Dasar-dasar Teori Musik*. Bandung: Justicka.

- Logan, Lilian M. 1972. *Creative Communication: Teaching The Language Arts*. Toronto: Mc Graw. Hill Ryerson Ltd.
- Margono, S. 2003. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Maryanto. 1995. *Sejarah Musik*. Semarang: IKIP Press.
- Miles, B.B, dan A.M Huberman, 1992. *Analisa data kualitatif*. UI pres, Jakarta.
- Moleong, Yan. 2001. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rodoskarya.
- _____. 2002. *Metode penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rodaskarya.
- Muttaqin, Moch dkk. 2008. *Seni Musik Klasik*. Jakarta: Garda Enterprise
- Pranajaya. 1974. *Teknik Bermain Drum*. Jakarta: CV Baru.
- Putro, Dedhy Dwi Andono. 2013. *Drum Clinic Teknik Dasar Rudiment*. Yogyakarta : Media Pressindo.
- Rochaeni. 1989. *Seni Musik III*. Bandung: Ganesa Exact.
- Suharto, M.1990. *Pendidikan Seni Musik Buku Guru Sekolah Menengah Pertama*. Jakarta: Depdikbud.
- Sulistiyani, 2006. *Metode Penelitian Kualitatif*. (<http://sulistiyani.com> diperbarui pada tanggal 14 mei 2014).
- Sukohardi, 1987. *Teori Musik Umum*. Yogyakarta: PML.
- Sunarko. 1985. *Pengantar Pengetahuan Musik*. Jakarta: Dekdikbud.
- Susetyo, Bagus. 2007. *Pengkajian Seni Pertunjukan Indonesia*, Semarang.
- _____. 2009. *Handout Materi Pembelajaran: Kajian Seni Pertunjukan*. Semarang. Unnes press: Pustaka Pelajar.
- Sumaryanto, S. Friyatno, dan B. Irawan. 2001. *Konversi Lahan Sawah ke Penggunaan Nonpertanian dan Dampak Negatifnya*. Semarang: UNNES Press.
- Sutopo, H.1991. *Dasar-dasar Penelitian Kualitatif*. Surakarta: Universitas Sebelas Maret.

Tim Perumus P3B. 1988. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.

Wagiman, Joseph. 2005. *Teori Musik I. Hand out* Semarang: UNNES.

http://en.wikipedia.org/wiki/Perkusive_Arts_Society. [diakses 2013-05-14]

<http://id.wikipedia.org/wiki/Irama>. [diakses 2013-05-14]

<http://id.wikipedia.org/wiki/Musik>. [diakses 2013-05-14]

<http://id.wikipedia.org/wiki/Tempo>. [diakses 2013-05-14]

<http://volusi.blogspot.com/2008/05/pengertian-perkusi.html>. [diakses 2013-05-14]

<http://id.wikipedia.org/wiki/Teknik>. [diakses 2013-05-14]

http://en.wikipedia.org/wiki/Drum_rudiment. [diakses 2013-05-14]

LAMPIRAN-LAMPIRAN

Lampiran 1

SURAT KETERANGAN PENETAPAN DOSEN PEMBIMBING SKRIPSI



**KEPUTUSAN
DEKAN FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
Nomor: 737/FBS/2014**

**Tentang
PENETAPAN DOSEN PEMBIMBING SKRIPSI/TUGAS AKHIR SEMESTER
GASAL/GENAP
TAHUN AKADEMIK 2013/2014**

- Menimbang** : Bahwa untuk memperlancar mahasiswa Jurusan/Prodi Seni Drama, Tari, dan Musik/Pend. Sendratasik Fakultas Bahasa dan Seni membuat Skripsi/Tugas Akhir, maka perlu menetapkan Dosen-dosen Jurusan/Prodi Seni Drama, Tari, dan Musik/Pend. Sendratasik Fakultas Bahasa dan Seni UNNES untuk menjadi pembimbing.
- Mengingat** : 1. Undang-undang No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Tambahan Lembaran Negara RI No.4301, penjelasan atas Lembaran Negara RI Tahun 2003, Nomor 78)
2. Peraturan Rektor No. 21 Tahun 2011 tentang Sistem Informasi Skripsi UNNES
3. SK. Rektor UNNES No. 164/O/2004 tentang Pedoman penyusunan Skripsi/Tugas Akhir Mahasiswa Strata Satu (S1) UNNES;
4. SK Rektor UNNES No.162/O/2004 tentang penyelenggaraan Pendidikan UNNES;
- Menimbang** : Usulan Ketua Jurusan/Prodi Seni Drama, Tari, dan Musik/Pend. Sendratasik Tanggal 20 Mei 2014

MEMUTUSKAN

- Menetapkan** :
- PERTAMA** : Menunjuk dan menugaskan kepada:
Nama : Drs Syahrul Syah Sinaga, M.Hum
NIP : 196408041991021001
Pangkat/Golongan : IV/C
Jabatan Akademik : Lektor Kepala
Sebagai Pembimbing
Untuk membimbing mahasiswa penyusun skripsi/Tugas Akhir :
Nama : INKHA RIZQI NUR ANNISA
NIM : 2501410037
Jurusan/Prodi : Seni Drama, Tari, dan Musik/Pend. Sendratasik
Topik : analisis teknik pukulan drumlight dan bentuk pertunjukan grup perkusi 'The Lady Percussion'
- KEDUA** : Keputusan ini mulai berlaku sejak tanggal ditetapkan.

Tembusan
1. Pembantu Dekan Bidang Akademik
2. Ketua Jurusan
3. Petinggal



DITETAPKAN DI : SEMARANG
TANGGAL : 21 Mei 2014

Dr. Agus Nuryatin, M.Hum.
NIP 196008031989011001

2501410037
FM-03-AKD-24/Rev. 00

Lampiran 3

SURAT TUGAS PANITIA UJIAN SARJANA

KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG (UNNES)
FAKULTAS BAHASA DAN SENI

Gedung B, Kampus Sekaran, Gunungpati, Semarang 50229
TelP / Fax (024) 8508010. Email: fbs@unnes.ac.id
Laman : <http://fbs.unnes.ac.id/>

No. Dok. FM-06-AKD-20	No. Revisi : 02	Tgl Berlaku : 11 Sept. 2013	Halaman: 1 dari 1
-----------------------	-----------------	-----------------------------	-------------------

Nomor : 63 / FBS / 2015

Hal. : Surat Tugas Panitia Ujian Sarjana

Dengan ini kami tetapkan bahwa ujian Sarjana Fakultas Bahasa dan Seni UNNES untuk Jurusan PSDTM adalah sebagai berikut:

I. Susunan Panitia Ujian:

a. Ketua	:	Dr. Abdurrachman Faridi, M. Pd.
b. Sekretaris	:	Drs. Eko Raharjo, M.Hum.
c. Pembimbing (Penguji 3)	:	Drs. Syahrul Syah Sinaga, M.Hum.
d. Penguji	:	1. Dr. Udi Utomo, M.Si.
		2. Drs. Wagiman Yoseph

II. Calon yang diuji

Nama	NIM	Jurusan/ Program Studi	Judul Skripsi
Inkha Rizqi Nur Annisa	2501410037	Pendidikan Seni Musik	BENTUK PERTUNJUKAN PERKUSI DRUM LIGHT THE LADY PERCUSSION SEMARANG KAJIAN: TEKNIK PERMAINAN

III.

Waktu dan Tempat Ujian

Hari/ Tanggal : Senin/12 Januari 2015

Jam : 13.30

Tempat : B2-212

Pakaian :

- Panitia Ujian : Hem lengan panjang berdasi
- Calon yang diuji : Hitam Putih berjaket almamater

Demikian surat tugas ini kami buat untuk dilaksanakan sebaik-baiknya.



Semarang, 8 Januari 2015

Dr. Agus Nuryatin, M.Hum
196008031989011001

Tembusan:

1. Ketua Jurusan PSDTM
2. Calon yang diuji

Lampiran 4

**INSTRUMEN PENELITIAN BENTUK PERTUNJUKAN
PERKUSI *DRUM LIGHT THE LADY PERCUSSION (DLLP)*
SEMARANG: KAJIAN TEKNIK PERMAINAN**

PEDOMAN OBSERVASI

Observasi penelitian dilakukan di studio/*base camp* kelompok perkusi DLLP Semarang di Kedungmundu Semarang. Observasi dilakukan terhadap *the Lady Percussion*. Rencana observasi akan dilakukan sebanyak 5 kali dengan rincian sebagai berikut:

Observasi 1:

Keadaan di Studio latihan DLLP Semarang meliputi:

- a. Lokasi tempat latihan DLLP Semarang
- b. Media dan alat-alat yang dipakai kelompok perkusi DLLP Semarang
- c. Wawancara dengan manajer

Observasi 2-3:

- a. Kegiatan latihan yang dilakukan kelompok perkusi DLLP Semarang
- b. Observasi pola komposisi yang dipakai DLLP Semarang
- c. Wawancara dengan talent yang bergabung dengan manajemen perkusinya

Observasi 4-5:

Dokumentasi saat pertunjukan.

Lampiran 5

PEDOMAN WAWANCARA**Responden : *Leader the Lady Percussion***

1. Sejak kapan Anda menjadi leader perkusi DLLP Semarang?
2. Bagaimana latar belakang berdirinya perkusi DLLP Semarang?
3. Apa visi dan misi perkusi DLLP Semarang?
4. Bagaimana kondisi fisik studio latihan DLLP Semarang?
5. Berapa jumlah *talent* yang bergabung di kelompok perkusi *the Lady Percussion*?
Delapan.
6. Berapa kali kelompok perkusi *the Lady Percussion* berlatih dalam satu minggu?
7. Metode apa yang digunakan saat latihan grup perkusi *the Lady Percussion*?
8. Apa saja teknik yang dipakai untuk pelatihan perkusi DLLP Semarang?
9. Apa saja media dan alat-alat yang digunakan kelompok perkusi DLLP Semarang?
10. Apa persiapan yang dilakukan kelompok perkusi DLLP Semarang sebelum pertunjukan?
11. Apa konsep pertunjukan yang dipakai kelompok perkusi DLLP Semarang?
12. Apa yang menjadi referensi kelompok perkusi DLLP Semarang?
13. Bagaimana bentuk pertunjukan kelompok perkusi DLLP Semarang?
14. Berapa jumlah alat yang dimiliki?
15. Mengapa memilih alat-alat tersebut untuk dijadikan instrumen DLLP Semarang?
16. Siapa saja personil inti perkusi DLLP Semarang?
17. Apa latar belakang atau pekerjaan personil *the Lady Percussion*?

18. Apa saja pengalaman pentas yang pernah dilakukan personil *the Lady Percussion*?
19. Sejak kapan personil tersebut mulai bergabung?
20. Berasal dari daerah mana personil *the Lady Percussion*?
21. Bagaimana asal mula personil tersebut masuk menjadi anggota *the lady percussion*?
22. Apakah ada seleksi yang dilakukan terhadap calon personil *the Lady Percussion*?
23. Apa syarat-syarat agar bisa bergabung dengan *the Lady Percussion*?
24. Kapan pertunjukan rutin yang dilakukan perkusi DLLP Semarang?
25. Bagaimana asal mula *the Lady Percussion* mendapat job pertunjukan rutin tersebut?
26. Kapan pertunjukan non rutin yang dilakukan perkusi DLLP Semarang?
27. Dalam setahun terakhir dimana sajakah pentas yang dilakukan perkusi DLLP Semarang?
28. Siapa saja penonton pertunjukan perkusi DLLP Semarang?
29. Bagaimana urutan pertunjukan *the Lady Percussion*?
30. Apa saja materi pertunjukan *the Lady Percussion*?
31. Mengapa memilih materi tersebut?
32. Bagaimana pengelolaan tata suara pertunjukan perkusi DLLP Semarang?
33. Bagaimana tata lampu *the Lady Percussion*?
34. Bagaimana tata rias *the Lady Percussion*?
35. Bagaimana tata busana *the Lady Percussion*?
36. Siapa yang menjadi penata rias dan penata busana pada pertunjukan perkusi DLLP Semarang?
37. Bagaimana teknik permainan *the Lady Percussion*?
38. Apa fungsi koreografi pada pertunjukan perkusi DLLP Semarang?
39. Bagaimana teknik memegang *stick drum* yang digunakan?
40. Mengapa menggunakan teknik tersebut?
41. Bagaimana komposisi permainan perkusi yang dipakai DLLP Semarang?
42. Bagaimana teknik memainkan tiap-tiap instrumen?

43. Apa persamaan dan perbedaan dengan memainkan *drum* biasa?

Responden: *Talent the Lady Percussion*

1. Sejak kapan anda bergabung menjadi pemain di kelompok perkusi DLLP Semarang?
2. Apakah latar pendidikan anda adalah pendidikan seni musik?
3. Berapa jam anda latihan *sticking* dalam satu hari?
4. Berapa *rudiment* yang anda kuasai sampai saat ini?
5. Apa teknik pukulan yang anda gunakan dalam pertunjukan perkusi DLLP Semarang?
6. Kendala apa yang dihadapi saat latihan kelompok perkusi DLLP Semarang?
7. Kendala apa yang pernah anda alami saat pertunjukan berlangsung?
8. Apakah ada kesulitan saat memadukan pukulan dengan koreografi?
9. Manfaat apakah yang anda dapatkan setelah bergabung dengan kelompok perkusi *the Lady Percussion*?

Responden: Penonton *the Lady Percussion*.

1. Bagaimana menurut anda pertunjukan perkusi DLLP Semarang?
2. Apa keunikan yang anda lihat dari pertunjukan perkusi DLLP Semarang?
3. Apakah anda menikmati pertunjukan perkusi DLLP Semarang?

Lampiran 6

PEDOMAN DOKUMENTASI

1. Dokumentasi Kostum DLLP Semarang.
2. Dokumentasi *Set* Instrumen DLLP Semarang.
3. Dokumentasi Foto Personil *the Lady Percussion*.
4. Dokumentasi saat Pertunjukan Perkusi DLLP Semarang.

Lampiran 7

**HASIL WAWANCARA DENGAN *LEADER THE LADY*
*PERCUSSION***

Responden: Ratih Wardoyo

44. Sejak kapan Anda menjadi leader perkusi DLLP Semarang?
Sejak akhir tahun 2012.
45. Bagaimana latar belakang berdirinya perkusi DLLP Semarang?
Berawal dari sering berkumpulnya KDS. Saya dan Fierly sering bertemu pada acara itu kemudian kami sepakat membentuk perkusi wanita *the Lady Percussion*.
46. Apa visi dan misi perkusi DLLP Semarang?
Visinya yaitu mengembangkan kreativitas perkusi wanita di Semarang, sedangkan misinya yaitu dengan cara menampilkan pertunjukan perkusi *drum light* pada opening acara yang diadakan oleh *event organizer*.
47. Bagaimana kondisi fisik studio latihan perkusi DLLP Semarang?
Kondisi fisiknya baik, terbuat dari bahan batu bata (tembok) yang dilapisi peredam suara.
48. Berapa jumlah *talent* yang bergabung di kelompok perkusi *the Lady Percussion*?
Delapan.
49. Berapa kali kelompok perkusi *the Lady Percussion* berlatih dalam satu minggu? Dua kali seminggu.
50. Metode apa yang digunakan saat latihan kelompok perkusi DLLP Semarang?
Metode praktek.

51. Apa saja teknik yang dipakai untuk pelatihan perkusi DLLP Semarang?

Teknik memegang *stick* yaitu dengan teknik *matched grip*, kemudian *rudiment*nya menggunakan *single stroke*, dan diselingi teknik *triplet* untuk *fill-in* nya.

52. Apa saja media dan alat-alat yang digunakan kelompok perkusi DLLP Semarang?

Instrumen musiknya yaitu *snare*, *tom*, *crash cymbal*, dan *chinese cymbal*, biasanya kita menambahkan *bongo*, *timbales* dan *splash cymbal* agar permainan lebih variatif. Instrumen teknologinya yaitu *water pump* untuk mengalirkan air ke atas membran, *PAR LED* untuk visual efek lampu sorot dari bawah membran, *mixer lighting* untuk pengaturan warna lampu, selang air, dan tempat air/wadah.

53. Apa persiapan yang dilakukan kelompok perkusi DLLP Semarang sebelum pertunjukan?

Memasang dan *check sound* alat-alat yang akan dimainkan.

54. Apa konsep pertunjukan yang dipakai kelompok perkusi DLLP Semarang?

Konsep pertunjukannya yaitu pertunjukan perkusi yang dimainkan oleh wanita yang menggambarkan sosok wanita feminim tapi tetap mempunyai *power* dan *energetic*.

55. Apa yang menjadi referensi kelompok perkusi DLLP Semarang?

Drum Cat asal Korea

56. Bagaimana bentuk pertunjukan kelompok perkusi DLLP Semarang?

Pertunjukan DLLP Semarang merupakan pertunjukan perkusi yang memadukan unsur perkusi dengan musik *minus one* dan musik dari DJ. DLLP Semarang merupakan pertunjukan permainan perkusi yang dilakukan oleh pemain wanita. Pertunjukan DLLP Semarang merupakan permainan perkusi yang menggabungkan alat musik perkusi dengan beberapa instrumen teknologi yang menghasilkan pertunjukan perkusi

dengan visual efek percikan air yang dialirkan dari *water pump* dan berwarna-warni karena mendapatkan pencahayaan dari lampu *PAR LED*.

57. Berapa jumlah alat yang dimiliki?

Snare berjumlah dua, *tom* dua, *crash cymbal* satu, *bongo* satu, *chinese cymbal* satu, *timbales* satu, *djembe* satu, *stick* tiga puluh, dan *splash cymbal* satu.

58. Mengapa memilih alat-alat tersebut untuk dijadikan instrumen perkusi DLLP Semarang?

Karena memang alat tersebut yang dirasa cocok dan dibutuhkan untuk pertunjukan.

59. Siapa saja personil inti perkusi DLLP Semarang?

Saya Ratih Wardoyo dan Fierly Fauzia.

60. Apa latar belakang atau pekerjaan personil *the Lady Percussion*?

Saya musisi, audisional *drummer* untuk beberapa band di Semarang dan *partner* saya, Fierly, selain bisa bermain *djembe*, dia bisa *nyindhen* dan juga penari internasional.

61. Apa saja pengalaman pentas yang pernah dilakukan personil *the Lady Percussion*? Dulu saya sering mengikuti festival band dan festival perkusi dengan kelompok perkusi di Semarang, beberapa kali dapat juara. Sedangkan *partner* saya Fierly sering bermain *single djembe* di luar maupun dalam kota. Dia juga sudah sering keluar negeri *nyinden* dan menari mewakili kedutaan Indonesia.

62. Sejak kapan personil-personil tersebut mulai bergabung?

Sejak akhir tahun 2012

63. Berasal dari daerah mana personil *the Lady Percussion*?

Saya aslinya dari Semarang, sedangkan Fierly dari Bandung.

64. Bagaimana asal mula personil tersebut masuk menjadi anggota *the Lady Percussion*?
Acara perkumpulan komunitas *drummer* Semarang-Jogja.
65. Apakah ada seleksi yang dilakukan terhadap calon personil *the Lady Percussion*?
Seleksi tidak ada, saya hanya melihat saja prospek kemampuan dia sanggup apa tidak, kalau sanggup ya langsung saya ajak latihan.
66. Apa syarat-syarat agar bisa bergabung dengan *the Lady Percussion*?
Yang penting mau latihan teknik perkusi dan koreografi agar tidak kaku.
67. Kapan pertunjukan rutin yang dilakukan perkusi DLLP Semarang?
Di 123 Novotel Semarang
68. Bagaimana asal mula *the Lady Percussion* mendapat job pertunjukan rutin tersebut?
Pihak Novotel pernah melihat perform *The Lady Percussion* di Jalan Pahlawan Semarang.
69. Kapan pertunjukan non rutin yang dilakukan perkusi DLLP Semarang?
Acara Tour GG Mild, acara *opening* Republik band di Purbalingga, *opening* band Kotak di Pemalang, *opening* Armada band di Wonogiri dan acara *Halloween Party* di Madiun, dan masih banyak lagi.
70. Dalam setahun terakhir dimana sajakah pentas yang dilakukan *The Lady Percussion*?
Acara Tour GG Mild, acara *opening* Republik band di Purbalingga, *opening* band Kotak di Pemalang, *opening* Armada band di Wonogiri dan acara *Halloween Party* di Madiun
71. Siapa saja penonton pertunjukan perkusi DLLP Semarang?
Penonton yang sengaja menonton dan penonton yang tidak sengaja menonton.

72. Bagaimana urutan pertunjukan perkusi DLLP Semarang?

(1) Persiapan

Persiapan yang dilakukan sebelum pertunjukan DLLP Semarang yaitu pengecekan instrumen, pengecekan sound, pemasangan set instrumen, pemasangan lampu pada instrumen *drum light*, pemasangan *water pump* untuk mengalirkan air, pemasangan kain hitam untuk menutupi instrumen, dan pemakaian rias dan kostum.

(2) Pembukaan

Pada tahap pembukaan pertunjukan DLLP Semarang biasanya didahului dengan membelakangi instrumen perkusinya dengan menunduk. Hal ini dilakukan agar terlihat dramatis dan membuat penonton penasaran. Setelah *minus one* mulai dibunyikan, beberapa detik kemudian pemain berbalik

(3) Pertunjukan Inti

Pertunjukan inti dari perkusi DLLP Semarang yaitu permainan perkusi *drum light* sesuai materi. Para pemain memukul *drum light* bersamaan dengan musik *minus one* yang mengiringinya. Para pemain memukul *drum light* dengan membuat pola-pola perkusi yang sudah dibuat dan koreografi-koreografi yang sudah terkonsep.

73. Apa saja materi pertunjukan perkusi DLLP Semarang?

Materi DLLP Semarang yaitu materi perkusi yang khusus dipersiapkan untuk pertunjukan, artinya musik-musik yang mungkin asing didengar oleh penikmat umum tetapi tetap *easy listening*. Materi permainan perkusi DLLP Semarang cenderung menggunakan *beat-beat* yang *upbeat*. Teknik pukulan yang digunakan adalah *single stroke* dengan variasi *rudiment random* yang disesuaikan dengan *beat* lagunya. Contoh beberapa lagunya antara lain: *Meet her Miami*, *Supercussion*, *I wanna dance* dan beberapa lagu lainnya adalah lagu yang dibuat sendiri dengan format *minus one* yang berjudul *Ratih beat*, *Ondel-ondel*, *Samba Panfare*, *random beat* dan *percussion beat*. Lagu-lagu tersebut berdurasi minimal 10 menit dan maksimal 15 menit.

74. Mengapa memilih materi tersebut?

Karena materi tersebut terdapat *pattern* perkusi yang menunjukkan lagu untuk musik perkusi.

75. Bagaimana pengelolaan tata suara pertunjukan perkusi DLLP Semarang?

Tata suara pertunjukan perkusi DLLP Semarang sangat dipengaruhi oleh beberapa faktor yaitu kualitas *sound* sistem, ketrampilan operator, dan ketrampilan pemain. Volume suara yang di atur berbeda dengan pengaturan *drumset* pada umumnya karena di atas *snare* dan *tom* ada air mengalir dari *water pump* yang harus di kondisikan agar bunyi yang dimainkan terdengar keras.

76. Bagaimana tata lampu pertunjukan DLLP Semarang?

Tata lampu pada pertunjukan perkusi DLLP Semarang tergantung pada tempat pertunjukan atau panggung pertunjukan itu sendiri. *The Lady Percussion* selalu melakukan pertunjukan berpindah-pindah tempat, tata lampu antara tempat pertunjukan yang satu dengan lainnya berbeda-beda. Tata lampu pertunjukan *outdoor* dan *indoor* berbeda, untuk tata lampu pertunjukan *indoor* lampu harus dalam posisi *black out*/gelap agar visual efek dari lampu *PAR LED* terlihat dan percikan airnya terkesan berwarna - warni, contohnya di club, karena pada pertunjukan perkusi *drum light* menonjolkan nyala lampu pada pertunjukannya. Untuk tata lampu pertunjukan *outdoor* biasanya *blackout* hanya lampu panggung, lampu-lampu jalan tetap menyala, jadi efek visual dari *PAR LED* dan percikan airnya kurang maksimal.

77. Bagaimana tata rias pertunjukan perkusi DLLP Semarang?

Tata rias menggunakan rias korektif kadang ditambahi dengan karakter-karakter. Rias *the Lady Percussion* kadang di gambar menggunakan cat lukis dan penyesuaian riasan biasanya sesuai tema acara. Contoh saat acara *Halloween*, *make up* yang dipakai *the Lady Percussion* mengarah ke *make up* seram.

78. Bagaimana tata busana pertunjukan perkusi DLLP Semarang?

Kostum pada pertunjukan perkusi DLLP Semarang yaitu menggunakan kostum seperti *legging*, *dress*, jaket kulit, kaos dari panitia dan tergantung tema *dresscode* dari panitia

79. Siapa yang menjadi penata rias dan penata busana pada pertunjukan perkusi DLLP Semarang?

Saya sendiri, tetapi jika terkadang membutuhkan rias fantasi atau karakter seperti karakter seram, maka meminta bantuan orang lain

80. Bagaimana teknik permainan perkusi DLLP Semarang?

Teknik permainan perkusi DLLP Semarang yaitu dengan menggunakan teknik *rudimentsingle stroke* yang divariasikan sendiri dengan aksent-aksent sesuai dengan lagu yang dipakai dan teknik *triplet*. *Single stroke* adalah memukul secara bergantian berurutan antara tangan kanan (R) dan tangan kiri (L). Teknik *triplet* adalah tiga buah not dalam satu ketuknya. Teknik *triplet* juga menjadi identitas dalam permainan *drum light*. Biasanya *triplet* ditambahkan pada *snare* dan *tom* untuk *fill-in* nya. Adakalanya *cymbal* sangat berperan pada saat lagu yang dibunyikan hanya efek-efek suara tanpa *beat*. Variasi not sepernembelasan yang paling sering digunakan.

81. Apa fungsi koreografi pada pertunjukan perkusi DLLP Semarang?

Menjadikan pertunjukan menjadi lebih menarik.

82. Bagaimana teknik memegang stick drum yang digunakan?

Menggunakan teknik *matched grip*

83. Mengapa menggunakan teknik tersebut?

Teknik *matched grip* menonjolkan kekuatan tangan agar power yang dihasilkan maksimal karena perkusi *drum light* itu sangat membutuhkan power yang kuat agar suara yang teredam air itu tetap berbunyi jelas.

84. Bagaimana komposisi permainan perkusi yang dipakai DLLP Semarang?

Saya punya beberapa lagu, tapi dalam semua lagu itu pola komposisinya hampir sama, hanya saja urutannya berbeda-beda. Salah satu lagunya yaitu

Samba Panfaremedley Meet her Miami yang terdiri dari *intro 1, pattern 1, pattern 2, beat 1, beat 2, intro 2, pattern 3, beat 3, solo perform 1, solo perform 2, dan coda.*

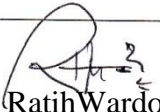
85. Bagaimana teknik memainkan tiap-tiap instrumen?

Teknik memainkan *tom* pada DLLP Semarang yaitu dengan cara memukul *tom* drum pada bagian tengah membran yang ada pada *tom*. Kekuatan tangan sangat diandalkan pada pemukulan *tom* karena air yang mengalir menyebabkan suara lebih teredam. *Tom* disini berfungsi sebagai pengganti *bass drum* pada pengaturan *drum set*. Kesalahan teknik memainkan *tom* akan menghasilkan suara yang kurang maksimal dan berpotensi *stick* yang dipegang pemain akan mengenai bagian pinggir *tom* sehingga *stick* bisa patah bahkan jatuh karena lampu *black out* membuat pemain harus bisa memperkirakan ketepatan dalam memukul *tom*. Instrumen *snare* berfungsi sebagai perkusi utama, atau sebagai pengatur pola dalam komposisi permainan *drum light*. Pada teknik pukulan perkusi DLLP Semarang, teknik memainkan *snare* sama dengan memainkan *tom*. Kekuatan tangan sangat diandalkan pada pemukulan *tom* karena air yang mengalir menyebabkan suara lebih teredam. Permainan pola yang dimaksud adalah *snare* berperan membuat aksent-aksent perkusi yang selaras dengan musik *minus one* nya. Ciri khas dari *snare* ini adalah bunyinya yang lantang atau keras tetapi *cempreng*. Instrumen *snare* merupakan instrumen yang paling sering dipukul pada permainan *drum light*. Hal ini karena instrumen ini merupakan instrumen utama. *Crash cymbal* merupakan salah satu instrumen yang dimainkan dalam permainan DLLP Semarang. Cara memainkan *crashcymbal* yaitu memukul *crashcymbal* dibagian pinggir sampai tengah *crashcymbal*, dipukul dengan kekuatan yang cukup kuat agar bisa menghasilkan bunyi *cymbal* yang bagus. Setelah dipukul, *stick* tidak menempel pada *crash cymbal*. Kesalahan pada teknik pemukulan akan menyebabkan *crash cymbal* tidak akan berbunyi dengan maksimal. Selain itu juga akan mempercepat

kerusakan *crash cymbal*. Teknik memainkan *chinese cymbal* pada DLLP Semarang hampir sama dengan teknik memainkan *crash cymbal*. Instrumen *crash cymbal* dan *chinese cymbal* berfungsi sebagai pemanis pada pertunjukan drumlight. Kedua instrumen ini merupakan instrumen yang bersifat sebagai tambahan atau pemanis saja.

86. Apa persamaan dan perbedaan dengan memainkan *drum* biasa?

Memainkan perkusi *drum light* membutuhkan power yang lebih kuat daripada memainkan drum biasa, bedanya diatas membran pertunjukan perkusi *drum light* terdapat air yang meredam suara jadi power yang dikeluarkan oleh pemain jelas sangat berbeda dengan memainkan *drum* biasa.

Responden
 Ratih Wardoyo

HASIL WAWANCARA DENGAN *TALENT THE LADY* *PERCUSSION*

Responden Pertama: Fierly Fauzia

10. Sejak kapan anda bergabung menjadi pemain di kelompok perkusi DLLP Semarang?
Dari awal berdiri yaitu akhir tahun 2012.
11. Apakah latar pendidikan anda adalah pendidikan seni musik?
Tidak, saya kuliah di jurusan tari FSP ISI Yogyakarta tapi saya juga berpartisipasi ikut komunitas musik di Yogyakarta.
12. Berapa jam anda latihan *sticking* dalam satu hari?
Saya berlatih minimal 2 jam.
13. Berapa *rudiment* yang anda kuasai sampai saat ini?
Lima belas *rudiment*.
14. Apa teknik pukulan yang anda gunakan dalam pertunjukan perkusi DLLP Semarang?
Untuk memegang stick menggunakan teknik *matched grip*, yang mengutamakan *power*, *rudiment* nyamemakai variasi *single stroke* seperenambelasan sama teknik *triplet* untuk variasi *fill-in*.
15. Kendala apa yang dihadapi saat latihan kelompok perkusi DLLP Semarang?
Mungkin aku harus lebih mendalami teknik perkusinya, soalnya *basicku* penari dan pemain *djembe*. Jadi aku masih kaku kalau harus berhubungan dengan *stick*, bukan *drummer* sih.
16. Kendala apa yang pernah anda alami saat pertunjukan berlangsung?

Satu kata deh, monitor kadang nggak beres.

17. Apakah ada kesulitan saat memadukan pukulan dengan koreografi?

Enggak sulit, cuma mungkin *powerku* aja yang kurang, kalau koreografinya aku nggak ada masalah.

18. Manfaat apakah yang anda dapatkan setelah bergabung dengan kelompok perkusi DLLP Semarang?

Lebih banyak relasi dan nambah pengalaman aja.

Responden

Fierly Fauzia

Responden Kedua: Catherine Setiawan dan Istighfary

1. Sejak kapan anda bergabung menjadi pemain di kelompok perkusi DLLP Semarang?
Kita bergabung dengan *the Lady Percussion* sejak bulan Juni 2013.
2. Apakah latar pendidikan anda adalah pendidikan seni musik?
Tidak, kita belajar *drum* dari KDS.
3. Berapa jam anda latihan *sticking* dalam satu hari?
Kita berlatih minimal satu jam.
4. Berapa *rudiment* yang anda kuasai sampai saat ini?
Sepuluh *rudiment*.
5. Apa teknik pukulan yang anda gunakan dalam pertunjukan perkusi DLLP Semarang?

Kalau memegang stick jelas memakai *matched grip* karena kekuatan tangan yang ditonjolkan dalam bermain *drum light*. Kalau *rudiment*nyamemakai variasi *single strokes* sama teknik *triplet* untuk *fill-in*.

6. Kendala apa yang dihadapi saat latihan kelompok perkusi DLLP Semarang?

Koreografi, kita orangnya kaku...hehe, jadi kita di *push* untuk masalah koreografinya.


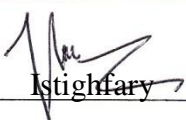
7. Kendala apa yang pernah anda alami saat pertunjukan berlangsung? Pernah sih sticknya jatuh gara-gara licin kena airnya, jadi untuk menghindari itu sekarang kita memakai sarung tangan. Terkadang monitor juga bermasalah bikin kita *loss tempo*.

8. Apakah ada kesulitan saat memadukan pukulan dengan koreografi?

Sangat sulit. Kita nggak jago joget hahaa

9. Manfaat apakah yang anda dapatkan setelah bergabung dengan kelompok perkusi DLLP Semarang?

Nambah temen, nambah rejeki, nambah relasi dan nambah skill juga.

Responden	Responden
 Catherine S	 Istighfary

Responden Ketiga: Grace, Sherly, Resha, dan Nesya.

1. Sejak kapan anda bergabung menjadi pemain di kelompok perkusi DLLP Semarang?

Kita gabung bulan November 2013.

2. Apakah latar pendidikan anda adalah pendidikan seni musik?

Tidak, kita *dancer*.

3. Berapa jam anda latihan *sticking* dalam satu hari?

Tidak tentu sih, soalnya kita juga ada latihan *dance* sendiri untuk perform kita sendiri. Kita ikut latihan yang dua kali seminggu, bareng sama yang lain.

4. Berapa *rudiment* yang anda kuasai sampai saat ini?

Kita cuma mempelajari yang dibutuhkan untuk pertunjukan *drum light* aja.

5. Apa teknik pukulan yang anda gunakan dalam pertunjukan perkusi DLLP Semarang?

Teknik *matched grip* dan variasi *single stroke*.

6. Kendala apa yang dihadapi saat latihan kelompok perkusi DLLP Semarang?

Teknik permainan perkusinya. Kita nggak punya *basic* perkusi, kita murni *dancer*.

7. Kendala apa yang pernah anda alami saat pertunjukan berlangsung?





Kita baru *perform* dua kali kok, dan alhamdulillah nggak ada masalah.

8. Apakah ada kesulitan saat memadukan pukulan dengan koreografi?

Sulit, kalau cuma koreografi aja kita bisa, tapi kalau udah dibarengin sama mukulnya kita ngerasa kaku sendiri, jadi kelihatan mikir gitu..takut *loss tempo*.

9. Manfaat apakah yang anda dapatkan setelah bergabung dengan kelompok perkusi DLLP Semarang?

Itung-itung nambah *skill* bisa main musik lah.hehehe

Responden	Responden	Responden	Responden
 Grace	 Sherty	 Resha	 Nesya

Lampiran 9

HASIL WAWANCARA DENGAN PENONTON

Responden 1: Doni

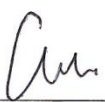
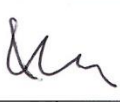
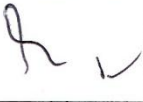
4. Bagaimana menurut anda pertunjukan perkusi DLLP Semarang?
Menurut saya pertunjukan perkusi *the Lady Percussion* sangat menarik, karena perkusinya memancarkan cahaya warna-warni dengan percikan air yang mengenai wajah *energic* personilnya.
5. Apa keunikan yang anda lihat dari pertunjukan perkusi DLLP Semarang?
Pancaran cahaya lampu pada perkusi yang dipadu dengan efek percikan airnya.
6. Apakah anda menikmati pertunjukan perkusi DLLP Semarang?
Sangat menikmati, jujur saya bersorak-sorak ketika ada *perform the Lady Percussion*, semangat dari para pemain sangat menghibur.

Responden 2: Vita

1. Bagaimana menurut anda pertunjukan perkusi DLLP Semarang?
Sangat menarik, sangat seru dan sangat menghibur. Saya kagum dengan penampilan mereka yang bisa memadukan pukulan dan koreografinya tepat dengan lagunya.
2. Apa keunikan yang anda lihat dari pertunjukan perkusi DLLP Semarang?
Media yang dipakai bikin penasaran, kok bisa airnya nggak habis-habis yaa..hahaha
3. Apakah anda menikmati pertunjukan perkusi DLLP Semarang?
Sangat menikmati. Pemainnya cewek-cewek, pertunjukan yang masih jarang, sangat unik.

Responden 3: Yuki

1. Bagaimana menurut anda pertunjukan perkusi DLLP Semarang?
Keren banget. Mereka sangat kompak dan bikin penonton tertarik untuk mendokumentasikan.
2. Apa keunikan yang anda lihat dari pertunjukan perkusi DLLP Semarang?
Ya mungkin karena personilnya cewek-cewek main perkusi gitu kesannya jadi keren dan sexy hehe.. sebagai cowok ya seneng lihat pertunjukan kaya gitu.
7. Apakah anda menikmati pertunjukan perkusi DLLP Semarang?
Sangaaat menikmati sekali, aku sempet videoin mereka juga.

Responden 1	Responden 2	Responden 3
		
Doni	Vita	Yuki

Lampiran 10

HASIL DOKUMENTASI

1. Dokumentasi Kostum DLLP Semarang



Kostum the Lady Percussion.
(Foto: Annisa, 2014)



Kostum the Lady Percussion.
(Foto: Annisa, 2014)



Contoh kostum seragam dari panitia Indosat.
(Foto: Annisa, 2014)



Ratih Wardoyo bersama *additional talent*.
(Foto: Annisa, 2014)

2. Dokumentasi *Set Instrumen the Lady Percussion*



Set instrumen DLLP Semarang.
(Foto: Annisa, 2014)



Set instrumen DLLP Semarang.
(Foto: Annisa, 2014)



Antusiasme Penonton saat *Ceksound*.
(Foto: Annisa, 2014)

3. DokumentasiFotoPersonil*the Lady Percussion*



Ratih Wardoyo, *Leader* sekaligus Personil Inti DLLP Semarang.
(Foto: Annisa, 2014)



Fierly Fauzia, personil inti DLLP Semarang.
(Foto: Annisa, 2014)



Catherine Setiawan, *additional* personil.
(Foto: Annisa, 2014)



Istighfary, *additional* personil DLLP Semarang.
(Foto: Annisa, 2014)



Grace, Sherly, Resha, dan NesyasebagaiPersonil Tambahan
(Foto: Annisa, 2014)

4. Dokumentasi saat Pertunjukan Perkusi DLLP Semarang



Ceksound DLLP Semarang di Baby Face
(Foto: Annisa, 2014)



Perform DLLP Semarang di X-Point Club Semarang.
(Foto: Annisa, 2014)



Perform DLLP Semarang di Liquid Club.
(Foto: Annisa, 2014)



Perform DLLP Semarang di X-poolClubSampangan.
(Foto: Annisa, 2014)



Perform DLLP Semarang di Jalan Pahlawan dalam acara Mini Cooper.
(Foto: Annisa, 2014)

Lampiran 11

MANAJEMEN DRUM LIGHT THE LADY PERCUSSION

Basecamp: Perumahan Kini Jaya jalan Gemah Jaya III/Nomor 12 Kedungmundu Semarang

Phone: 085 727 213 427

SURAT KETERANGAN SELESAI PENELITIAN

No: 01/I/2015/DTP

Berdasarkan surat izin penelitian dari Dekan Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang, yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Fanny Wardoyo

Alamat : Jalan Gemah jaya III/ Nomor 12 Kedungmundu Semarang

Jabatan : Manajer Drum Light the Lady Percussion Semarang

Menerangkan bahwa saudara/saudari yang namanya tercantum di bawah ini

Nama : Inkha Rizqi Nur Annisa

NIM : 2501410037

Jurusan : Pendidikan Sendratasik (Pendidikan Seni Musik)

telah benar-benar melaksanakan kegiatan penelitian pada Manajemen Drum Light the Lady Percussion Semarang yang saya pimpin. Demikian surat ini saya buat untuk digunakan seperlunya. Atas perhatiannya saya sampaikan terima kasih.

Semarang, 27 Desember 2014

Mengetahui
Manajer



Fanny Wardoyo

Lampiran 12

DAFTAR NAMA PERSONIL *DRUM LIGHT*
THE LADY PERCUSSION (DLLP) SEMARANG

Personil Inti:

1. Ratih Wardoyo
2. FierlyFauzia

Personil Addisional:

1. Catherine Setiawan
2. Istighfary
3. Grace
4. Sherly
5. Resha
6. Nesya