

TEKNIK PERMAINAN DRUM PADA KARYA MUSIK “GRADASI”

Oleh: Fezar Adiwira Kusumardhani

Dosen Pembimbing: Joko Winarko, S.Sn, M.Sn

Abstrak

Drum merupakan instrumen musik yang memiliki peranan penting pada sebuah komposisi musik. Fungsi utama dari instrumen ini antara lain sebagai pengatur tempo, penggerak dinamika, variasi pukulan, serta juga dapat berfungsi untuk mempengaruhi suasana musik yang ingin dihadirkan dengan teknik-teknik permainannya.

Pada karya musik yang berjudul “Gradasi”, fokus utama penggarapan ada pada instrumen drum dengan mengeksplorasi teknik dasar permainan drum menjadi pola permainan drum yang lebih variatif. Sehingga menjadi sebuah sajian bentuk teknik permainan drum yang menarik.

Teknik permainan drum yang digunakan pada karya musik ini adalah single stroke, double stroke, paradiddle, flam, rimshot, hell up, hell down, dan lain sebagainya, tentunya dengan melakukan berbagai percobaan agar dapat disesuaikan dengan komposisi musik yang digarap.

Kata kunci : teknik drum, eksplorasi, gradasi

Gambaran Umum Karya

Sebuah karya musik pada dasarnya memiliki maksud dan tujuan yang ingin disampaikan kepada penikmat musik. Hal itu tidak terlepas dari gagasan yang menjadi landasan dalam pembuatan sebuah karya musik. Karya musik hadir dari hasil penciptaan serta pengungkapan gagasan yang dapat juga berasal dari fenomena kehidupan manusia. Berdasarkan gambaran tersebut, ditemukanlah fenomena yang menarik untuk dituangkan ke dalam suatu bentuk karya musik, sehingga dapat diangkat menjadi sebuah tema karya musik.

Manusia hidup untuk melakukan sesuatu, di mana hal tersebut adalah melakukan tindakan baik atau buruk, sengaja atau tidak di sengaja yang pada akhirnya tercipta hasil, baik berupa benda ataupun ungkapan. Dari sebuah awal atau niatan kemudian bergerak dalam proses dan bersinggungan dengan hal lainnya, maka nantinya akan menghasilkan sesuatu yang berbeda dari awal.

Karya musik *Gradasi* yang menjadi pembahasan pada tulisan ini, berawal dari sebuah fenomena yang ada dalam kehidupan manusia, yaitu sebuah perubahan. Perubahan yang dimaksud adalah proses perjalanan hidup manusia yang berusaha menyingkirkan sikap idealis yang dimiliki, kemudian beradaptasi dengan berbagai

tatanan kehidupan yang ada di sekitar. Sehingga mampu melebur, membaur dengan berbagai tatanan tersebut, kemudian menjadi sebuah keharmonisan dalam hidup.

Perubahan yang ingin diungkapkan oleh komposer digambarkan melalui medium instrumen drum, dimana pola perubahan disajikan melalui teknik-teknik permainan dasar drum yang dieksplorasi sedemikian rupa sehingga menjadi sajian karya musik yang menarik. Pola ritme serta teknik permainan drum yang disajikan pun sangat berpengaruh terhadap suasana musik yang dihadirkan.

Tujuan dari penciptaan karya musik “*Gradasi*” adalah untuk menambah wawasan, tentang teknik permainan drum. Bahwa teknik permainan drum yang telah ada, dapat terus dikembangkan menjadi pola permainan yang variatif, tidak monoton, sehingga dapat bermanfaat bagi banyak kalangan masyarakat khususnya pencinta musik.

Tahap Penuangan Konsep

Tema yang diusung adalah perubahan, dimana sumber garap karya musik ini memanfaatkan media audiovisual yang berkaitan dengan teknik-teknik permainan drum, kemudian dieksplorasikan ke dalam bentuk permainan drum

yang baru. Sehingga dapat dijadikan landasan atau rangsang awal untuk menciptakan karya musik *Gradasi*.

Jenis penyajian karya berjudul *Gradasi* adalah dengan format combo band/orkestra, dengan menggunakan beragam jenis instrumen musik antara lain drum set, bass gitar elektrik, gitar elektrik, piano, keyboard (kategori *combo section*), violin 1, violin 2, viola, cello (kategori string kuartet), flute, saxophone, clarinet, trombone dan terompet (kategori instrumen tiup). Komposer menggunakan alat-alat musik tersebut, tujuannya untuk memberikan gambaran tentang *Gradasi* atau perubahan yang didapatkan melalui proses adaptasi. Karya musik *Gradasi* dikemas dengan genre atau gaya musik pop, rock, funk dan latin, namun dikemas dengan gaya bermusik komposer sendiri.

Ungkapan ekspresi dalam bentuk musik tersebut diharapkan dapat dinikmati oleh penikmat seni, sesuai dengan latar belakang cerita dalam karya musik *Gradasi*. Penggabungan teknik permainan instrumen yang muncul diharapkan menjadi karya musik yang mempunyai keunikan tersendiri sehingga pada akhirnya dapat memberi manfaat bagi banyak kalangan masyarakat.

Proses Garap

Proses garap karya musik *Gradasi* melalui eksplorasi dan kerja studio. Pemanfaatan media teknologi software musik Sibelius 6 sangat membantu dalam proses terciptanya karya musik ini. Pengembangan teknik permainan drum dimaksimalkan agar mendapatkan pola permainan yang cocok, kemudian dituangkan ke dalam komposisi musik. Adanya kemungkinan-kemungkinan lain juga dijadikan bahan pertimbangan untuk proses penggarapan musiknya, semisal saran atau kritik dari dosen pada saat proses bimbingan atau saran dari orang-orang terdekat.

Eksplorasi adalah penjelajahan lapangan dengan tujuan memperoleh pengetahuan lebih banyak, terutama sumber-sumber alam yang terdapat di tempat itu; penyelidikan; penjajakan (Hasan, 2001: 290).

Eksplorasi karya musik *Gradasi* juga diperoleh dengan menyaksikan video dalam bentuk orkestra serta video permainan drum dari para drummer dunia yang terkenal seperti Akira Jimbo dengan gaya latinnya, Mike Portnoy dengan gaya rock dan variasi permainan drumnya yang memukau, Mike Jhonson dengan variasi *fill in* yang bermacam-macam serta video drummer lainnya yang dapat dijadikan sumber inspirasi oleh komposer.

Banyak pertimbangan yang dilakukan oleh komposer pada fase penggarapan komposisi musik *Gradasi*. Diantaranya adalah komposisi musik yang diciptakan tidak terlalu dibuat susah, dikarenakan faktor waktu yang terlalu singkat sebelum *performance*. Pola ritmis dari nada-nada yang digunakan sederhana, karena adanya fokus yang lebih ditekankan pada instrumen drum. Sehingga terkesan meskipun instrumen yang digunakan sangat beragam, instrumen drum tetap menonjol.

Setelah komposisi musik rampung dikerjakan, tahap selanjutnya adalah dengan menemukan pemain yang cocok dan mampu mendukung kelancaran proses garap musik *Gradasi*. Setelah menemukan pemain, maka diteruskan dengan memberikan partitur notasi balok kepada tiap-tiap pemain sesuai instrumen musik yang digunakan untuk dipelajari, sebelum mengadakan pemusatan latihan bersama. Tidak lupa juga dengan memperdengarkan audio dari *full score* yang telah ditulis pada *software* Sibelius 6 kepada masing-masing pemain, agar dapat menemukan gambaran utuh dari karya musik *Gradasi*.

Deskripsi Hasil Karya

Secara keseluruhan, komposisi pada karya musik *Gradasi* terdiri dari 6 bagian komposisi,

yaitu bagian pertama (introduksi) disajikan dari birama 1 sampai birama 47, bagian kedua disajikan dari birama 49 sampai birama 65, bagian ketiga disajikan dari birama 66 sampai birama 102, bagian ke empat (solo drum) disajikan dari birama 103 sampai birama 120, bagian ke lima (komunikasi antara string kuartet dan *combo section*).disajikan dari birama 121 sampai 181, dan terakhir bagian ke enam (ending) disajikan dari birama 182 sampai 207.

Penataan atau setting drum yang digunakan pada karya musik *Gradasi* juga mengalami banyak pertimbangan dan disesuaikan dengan teknik-teknik permainan drum yang akan digunakan. Alhasil, setelah mengalami banyak pertimbangan dan penyesuaian pada saat latihan, ditemukanlah setting yang pas untuk digunakan pada saat performance. Berikut gambar setting drum karya musik *Gradasi*.



Gambar 1 (setting drum karya musik *Gradasi*)

Selanjutnya, berikut penjabaran teknik-teknik permainan drum yang digunakan pada karya musik *Gradasi* pada setiap bagian.

Bagian pertama (introduksi)

Pada bagian awal atau introduksi piano terlebih dahulu dimainkan, kemudian disusul string kuartet dan instrumen tiup dengan menggunakan tangga nada C minor atau 3 mol (b) dan tempo 85 bpm atau *Andante*. Instrumen violin 1 memegang peranan sebagai melodi utama, sedangkan violin 2 sebagai suara 2, viola dan cello sebagai fondasi dari string kuartet.

Pada bagian introduksi, teknik permainan drum yang digunakan meliputi teknik *single stroke*, *double stroke*, *paradiddle*, *double paradiddle* dan *flam*. Penempatan ujung stick pada beberapa teknik tersebut difokuskan pada bagian tengah membran, karena pada bagian tersebut suara yang dihasilkan terdengar lebih jelas. Cara memegang stick yaitu dengan menggunakan teknik *close hand*. Berikut gambar cara memegang drum dengan teknik *close hand*.



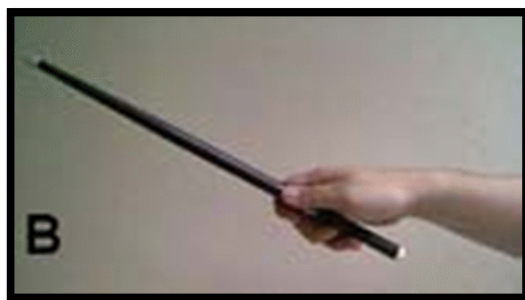
Gambar 2 (*close hand*)

Pada bagian pertama, floor dan bass drum memiliki peranan penting, dengan tujuan komposer ingin mendapatkan karakter suara bass, sehingga cocok sebagai fondasi iringan dari instrumen string kuartet dan instrumen tiup. Dinamika yang digunakan yaitu *piano* dan *mezzopiano*. Dinamika *forte* digunakan untuk setiap *fill in* supaya ada penekanan untuk masuk ke birama-birama selanjutnya.

Bagian Kedua

Bagian kedua disajikan dengan percepatan tempo, yaitu naik dari 85 bpm atau *Andante* menjadi 115 bpm atau *Moderato*. Bagian ini mengalami modulasi yaitu dari tangga nada C minor ke tangga nada E Mayor atau 4 kres (#) yaitu E - F# - G# - A - B - C# - D# - E'. Instrumen drum dimainkan secara utuh meliputi snare drum, bass drum, flor, tom, hi-hat, crash dan ride cymbal sebagai iringan instrumen bernada.

Pola permainan drum lebih divariatifkan dengan menggunakan teknik *linear*, dimana teknik ini menonjolkan kebebasan memukul bagian-bagian dari drum set. Cara memegang stick drum pada bagian ini adalah dengan teknik *open hand*, dengan tujuan ayunan stick drum lebih ringan dan lentur, sehingga bila dipadukan dengan teknik *linear* dapat dimainkan secara maksimal. Berikut gambar cara memegang stick dengan teknik *open hand*.

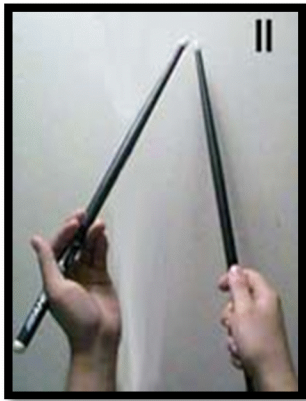


Gambar 3 (*open hand*)

Bagian Ketiga

Bagian ketiga difokuskan pada lagu, dan mengalami modulasi dari tangga nada E mayor ke tangga nada F Mayor atau 1 mol (b) yaitu F - G - A - Bb - C - D - E - F'. Pada bagian ini, pola permainan drum lebih disederhanakan, supaya instrumen bernada lebih menonjol. Instrumen flute memiliki peranan sebagai melodi utama dan saxophone sebagai suara 2 dari melodi flute.

Teknik memegang stick yang digunakan pada bagian ketiga adalah *Tradisional grip* dengan tujuan untuk menghasilkan suara hentakan snare yang lebih lembut. Karena untuk teknik tersebut, penekanan pukulan pada snare dapat diatur untuk lebih rendah atau tingginya hentakan.



Gambar 4 (*Traditional Grip*)

Bagian Keempat (solo drum)

Pada bagian keempat disajikan permainan solo drum dengan iringan instrumen string kuartet, instrumen tiup dan *combo section*. Tempo yang digunakan lebih dipercepat lagi yaitu pada tempo 120 bpm atau *Allegro*. Teknik yang digunakan pada permainan solo drum antara lain teknik *linear*, *single stroke* dan *double stroke*, serta memanfaatkan double pedal sebagai variasi pukulan bass drum. Teknik yang digunakan untuk memainkan double pedal adalah teknik *hell up*. Dimana posisi ujung kaki berada di pangkal pedal, kemudian ayunan kaki kanan dan kaki kiri

digunakan secara bergantian sesuai intensitas pukulan bass drum yang dibutuhkan. Teknik ini digunakan supaya ayunan pedal lebih ringan.



Gambar 5 (teknik *hell up*)

Bagian Kelima

Bagian kelima disajikan berupa interaksi atau komunikasi antara string kuartet (violin 1, violin 2, viola, cello), dengan paduan antara *combo section* (drum, bass, gitar elektrik, piano, keyboard) dengan instrumen tiup (terompet, trombone, saxophone, clarinet, flute). Pada bagian ini, komunikasi antara string kuartet dan *combo section* dimainkan dalam 3 babak. Ritme yang digunakan pada bagian interaksi ini juga bervariasi. Penjabaran ketiga babak pada bagian kelima sebagai berikut.

Babak pertama, dimainkan oleh string kuartet, kemudian disusul oleh paduan antara *combo section* dan instrumen tiup. Instrumen tiup menirukan pola ritme dan nada dari string kuartet

yang telah dimainkan sebelumnya. Permainan drum pada babak pertama kembali ditekankan pada permainan double pedal. Hal ini dimaksudkan agar komposisi yang disuguhkan berbeda dari yang dimainkan oleh string kuartet, meskipun nada yang digunakan oleh instrumen tiup sama dengan string kuartet.

Pada babak kedua bagian kelima, disajikan teknik *piccicato* pada string kuartet dengan ritme yang berbeda pada setiap instrumen string kuartet. Violin 1 dan 2 sebagai melodi utama dengan pembagian suara 1 dan 2. Sedangkan untuk viola dan cello menjadi pengiring. Disusul dengan paduan antara *combo section* dan instrumen tiup. Untuk instrumen tiup, pengaplikasian pola ritme dan nada sama seperti string kuartet, namun dengan pemecahan nada dari tiap-tiap instrumen tiup.

Teknik permainan drum pada babak kedua bagian kelima ini menggunakan teknik *close rimshoot*, yaitu dengan memanfaatkan bagian tengah membran snare drum pada ujung stick drum, kemudian bagian tengah stick drum menyentuh rim snare atau besi pengunci membran drum. Fokus pukulan terletak pada bagian tengah membran, sehingga suara snare drum yang dihasilkan terdengar nyaring. Untuk hi-hat dibiarkan terbuka,

agar bunyi drum lebih variatif dan keras sesuai dinamika yang digunakan yaitu *forte*.

Ritme permainan drum yang digunakan adalah ritme funk, dimana variasi permainan bass drum, snare drum dan hi-hat lebih cenderung dengan beat patah-patah. Berikut gambar teknik *close rimshoot* serta notasi irama funk pada permainan drum yang digunakan pada babak kedua bagian kelima.



Gambar 6 (*close rimshoot*)

Pada babak ketiga bagian kelima, disajikan variasi ritmis yang berbeda pada *combo section* dan instrumen tiup, dengan menggunakan sukat yang berubah-ubah yaitu 2/4, 3/4, dan 4/4. Pada bagian ini, teknik permainan drum yang digunakan adalah teknik *open rimshoot*, dimana bagian ujung pada stick drum menempel pada besi pengunci membran snare drum, kemudian bagian pangkal menempel pada membran snare drum. Fokus pukulan pada teknik ini ditekankan pada bagian besi pengunci membran snare drum. Sehingga suara yang dihasilkan memiliki suara yang khas dan jelas. Hal

ini dimaksudkan supaya penonjolan ritme serta nada yang dimainkan oleh string kuartet, instrumen tiup dan *combo section* terdengar jelas. Berikut gambar teknik *open rimshoot* yang digunakan pada babak ketiga bagian kelima.



Gambar 7 (*open rimshoot*)

Bagian Keenam

Bagian enam masuk pada bagian ending, komposer menggunakan jembatan terlebih dahulu, yaitu modulasi dari tangga nada Bb ke tangga nada E mayor, dengan penonjolan string kuartet pada bagian awal, kemudian mengalami perubahan sukat dari 4/4 ke 6/8, 5/8, dan 4/8. Pada bagian ini, pola ritme permainan drum disesuaikan dengan sukat yang digunakan, hanya saja penekanan aksen pada setiap ketukan di masing-masing sukat, lebih diperjelas lagi agar komposisi musik secara keseluruhan dapat dimainkan secara maksimal.

Pada 4 birama sebelum komposisi berakhir, digunakan lagi modulasi dari tangga nada E mayor

menuju tangga nada natural atau C mayor dengan sukat 6/8 dan berakhir dengan penurunan tempo atau *rit* menuju birama terakhir. Kemudian pada birama terakhir, terdapat *unison* dengan sukat 4/4 sebagai aksen ending yang sebelumnya ditandai dengan solo drum bebas.

Analisis Hasil Garapan

Dari sekian banyak teknik permainan drum yang digunakan untuk kebutuhan karya musik *Gradasi*, teknik tersebut selalu memiliki maksud dan tujuan tertentu. Dimana teknik yang digunakan akan berpengaruh pada suasana musik yang dihadirkan. Pola-pola permainan drum yang disajikan juga merupakan hasil olahan dari teknik dasar yang berulang kali diuji coba pada setiap bagian komposisi musik. Sehingga pada akhirnya ditemukan pola permainan yang pas untuk setiap bagian-bagian dari komposisi musik *Gradasi*.

Simpulan

Komposisi musik *Gradasi* terdiri dari 6 bagian, yaitu bagian pertama, kedua, ketiga, keempat, kelima dan keenam. Dimana teknik drum yang digunakan pada karya musik ini sangat beragam dan disesuaikan dengan komposisi musik pada tiap-tiap bagian. Teknik permainan drum yang digunakan antara lain, *single stroke*, *double stroke*,

flam, paradiddle, open and close rimshoot, up and down on the left kick, stop sustain, hell up, hell down, blasting, linear, open and close hand, traditional grip, matched grip.

Eksplorasi teknik permainan drum menjadi fokus penggarapan pada karya musik Gradasi. Dengan mengacu pada teknik permainan drum yang ada atau umum, komposer mencoba mengembangkan teknik-teknik tersebut menjadi lebih variatif sesuai kebutuhan komposisi musik. Sehingga menjadi pola permainan drum yang baru dan menjadi ciri khas tersendiri.



Gambar 8: Performance Karya Musik Gradasi

Saran

Melalui karya musik Gradasi, diharapkan dapat menjadi referensi bagi penikmat musik tentang eksplorasi teknik permainan drum. Teknik yang telah ada dapat terus dikembangkan menjadi pola yang baru sehingga permainan drum yang

disuguhkan lebih menarik dan tidak terkesan monoton.

Daftar Rujukan

- Alwi, Hasan. Dkk. 2001. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. (Edisi Ketiga). Jakarta: Balai Pustaka.
- Banoe, Pono. 2003. *Kamus Musik*. Yogyakarta: Kanisius.
- Banoe, Pono. *Pengantar Pengetahuan Harmoni*. Yogyakarta: Kanisius
- Budidharma, Pra. 2001. *Pengantar Komposisi dan Aransemen*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.
- Budiman, Raymond. 2011. *Grooving With Double Pedal*. Jakarta: Gramedia
- Dinas P Dan K Propinsi Jawa Timur. 2000. *Pengetahuan Dasar Musik*.
- Nickol, Peter. 2002. *Panduan Praktis Membaca Notasi Musik*. Jakarta: Gramedia
- Prier, Karl-Edmund SJ. 1996. *Ilmu Bentuk Musik*. Yogyakarta: Pusat Musik Liturgi.
- Sungkar, Ossa. 2004. *Panduan Bermain Drum Untuk Pemula*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama
- Sadra, I Wayan. 2005. *Lorong Kecil Menuju Susunan Musik*. Surakarta: STSI Press.