

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Didalam diri manusia berbagai macam inspirasi, ide, dan gagasan yang dituangkan lewat seni dan seni tersebut memiliki peranan penting dan tidak terlepas dari kehidupan manusia, sebab seni tumbuh dan berkembang ditengah-tengah manusia. Inspirasi, ide, gagasan yang dituangkan lewat seni pada dasarnya bersumber dari perasaan manusia seperti sedih, senang, marah, kecewa, cinta atau perasaan lain yang sedang dirasakan pencipta atau pelaku seni.

Seni yang diciptakan oleh pencipta atau pelaku seni biasanya melalui media bunyi, suara, gerak, rupa, kata-kata secara tepat sehingga dapat diterima dan dirasakan oleh penikmat atau pengamat seni. Musik merupakan cabang dari seni. Seni musik juga termasuk salah satu media atau sarana yang digunakan dalam mengekspresikan diri. Manusia menggunakan bunyi melalui suara manusia dan ragam alat musik. Alat musik atau instrumen musik berperan sebagai media yaitu alat penghantar atau penyalur inspirasi, ide, gagasan yang dituangkan komponis dalam suatu komposisi yang ditulis dalam bentuk partitur dalam bentuk nada-nada yang dapat didengar.

Alat musik dapat digolongkan berdasarkan sumber bunyi dan cara memainkannya, alat musik sumber bunyinya dari dawai menghasilkan suara dari getaran dawai yang dipetik atau dipukul. Bunyi yang dihasilkan melalui getaran

dawai mempunyai batasan waktu hingga tidak mengeluarkan bunyi. Contoh alat musik yang bunyinya dari dawai adalah gitar, biola, kecapi, bass dan piano.

Piano merupakan alat musik jenis *chordofone*. Pada piano bunyi dihasilkan dengan cara menekan papan tuts dan bekerja dengan dipukul melalui palu (*hammer*). Keras lembutnya bunyi piano dikontrol lewat kuat lemahnya kita menekan tuts yang kemudian mengalirkan energi tersebut ke palu dengan sistem pengungkit. Piano akustik terbagi dua yaitu *grand piano* dan *upright piano*. Instrumen ini pada umumnya memiliki delapan puluh delapan tuts atau tujuh oktaf. Piano lazim dimainkan pada acara resmi, maupun acara hiburan. Pemain piano dapat memainkan lagu lewat permainan musiknya secara tunggal maupun group ansambel dan orkestra. Musisi yang memainkan piano tersebut biasanya dijuluki *pianist*.

Salah satu negara yang memiliki banyak musisi terkenal sampai saat ini adalah Amerika Serikat. Demikian juga dengan *pianist* asal Amerika Serikat. Salah seorang *pianist* dan juga seorang komposer yang berasal dari Amerika Serikat adalah Scott Joplin yang dijuluki sebagai *king of ragtime*.

*Ragtime* adalah musik orang kulit hitam pertama di Amerika Serikat yang menggapai popularitas komersial secara luas. Hal ini menyebabkan terjadinya revolusi di bidang musik, karena musik ini merupakan pengaruh besar pertama dari budaya rakyat kulit hitam pada kalangan menengah orang kulit putih yang dominan di Amerika. Dengan segera musik ini menjadi cukup populer di era Eropa, dan mempengaruhi para komponis penting seperti Debussy, Satie,

Stravinsky, Milhaud, Poulenc, dan Hindemith. Komponis Amerika Charles Ives juga terpengaruh oleh *ragtime*.

*Ragtime* musik yang lincah, beritme, dan sangat gembira sangat erat kaitannya dengan musik blues dan jazz. Namun yang membuat *ragtime* berbeda adalah musik ini musik yang diimprovisasi. Bukan musik ditulis dan dimainkan sesuai apa yang ditulis seperti aturan-aturan pada musik klasik dan juga beberapa komposisi *ragtime* sangat sulit. Menurut Joplin sebaiknya jangan memainkan *ragtime* dengan cepat secara sembarangan musik ini membutuhkan pemain yang sensitif yang dapat menemukan tempo dan merasakan martabat musiknya.

*Ragtime* “klasik” diciptakan sebagai musik piano, *ragtime* mencakup periode dari tahun 1890 hingga sekitar tahun 1915. Pada periode itu, maupun dikemudian hari, *ragtime* telah ditranskrip untuk alat musik lainnya, seperti aransemen band *ragtime Red Back Book*. Dalam *ragtime*, seperti dalam Jazz, yang membuat ritmenya terasa khas adalah cara pemasangan baris melodi yang dilawankan dengan baris bas; yaitu not melodi ditunda atau dipercepat selama setengah ketuk atau selama harga sebuah not seperdelapan sedangkan iringan tangan kiri tetap stabil yang disebut sinkop.

*Ragtime* merupakan bentuk seni Amerika tingkat pertama, dan *ragtime* klasik dari Scott Joplin membuat orang teringat akan Chopin, karena musik itu disusun dengan indah dan merdu. *Ragtime* memiliki suara gembira yang tak lazim, kelincahan yang mendasar, ritme ketukan kaki yang membuat seperti ingin menari, seperti dicontohkan dalam “*Maple Leaf Rag*” karya Scott Joplin..

Pada tahun 1898 Joplin berhasil menjual enam karya musik untuk piano. Dari keenamnya itu, hanya *original rags*, sebuah komposisi dari potongan-potongan syair yang ada yang ditulisnya bersama orang lain, yang menampilkan musik *ragtime*. Lima karyanya yang lain dua nyanyian yang disebut sebelumnya, dua *Other five were two songs* dan dua lagu *Mars* dan sebuah lagu *waltz*.

Kemudian pada tahun 1899, Scott Joplin menjual karyanya yang kelak menjadi sangat terkenal, "*Maple leaf rag*" kepada John Stark & Son, seorang penerbit musik di Sedali, Missouri. Joplin menerima royalti sebanyak satu sen untuk setiap kopinya dan diperkirakan bahwa Joplin memperoleh \$360 per tahun untuk karyanya ini selama hidupnya. "*Maple leaf rag*" karya Scott Joplin inilah yang akan penulisan analisis komposisi dan teknik permainan pianonya.

## **B. Identifikasi Masalah**

Untuk lebih mengarahkan penelitian serta masalah yang dihadapi maka umumnya penelitian menggunakan identifikasi masalah. Tujuan dari identifikasi masalah adalah agar penelitian yang dilakukan menjadi terarah, serta cakupan masalah tidak terlalu luas. Hal ini sejalan dengan pendapat Iskandar dalam Moleong (2014:163), yang mengatakan bahwa :

“identifikasi masalah merupakan kelanjutan dari latar belakang masalah, didalam latar belakang masalah sudah dijelaskan faktor-faktor yang menyebabkan masalah, semua faktor tersebut kita teliti, namun dikarenakan keterbatasan waktu, biaya, kemampuan dan referensi relevan, maka tidak semua faktor yang menyebabkan masalah tersebut kita teliti”.

Dari uraian diatas maka permasalahan penelitian ini dapat diidentifikasi menjadi beberapa bagian diantaranya :

1. Bagaimana bentuk komposisi piano pada karya *Maple Leaf Rag* karya Scott Joplin?
2. Bagaimana motif pada komposisi piano pada karya *Maple Leaf Rag* karya Scott Joplin?
3. Bagaimana teknik permainan piano pada karya *Maple Leaf Rag* karya Scott Joplin?
4. Bagaimana tingkat kesulitan dalam teknik bermain piano pada karya *Maple Leaf Rag* karya Scott Joplin?
5. Bagaimana interpretasi karakteristik musik *Maple Leaf Rag* karya Scott Joplin?

### **C. Pembatasan Masalah**

Untuk mempermudah pemecahan masalah yang dihadapi seperti keterbatasan waktu, dana dan luasnya cakupan kemampuan teoritis maka penulis merasa perlu mengadakan pembatasan masalah. Pembatasan tersebut sesuai dengan pendapat Sugiyono (2013:286) mengatakan bahwa:“Pembatasan dalam penelitian kualitatif lebih didasarkan kepada tingkat kepentingan masalah yang akan dipecahkan, selain juga faktor keterbatasan tenaga, dana dan waktu”.

Berdasarkan pendapat tersebut, dengan demikian penelitian ini terbatas pada beberapa hal yaitu :

1. Bagaimana bentuk komposisi piano pada karya *Maple Leaf Rag* karya Scott Joplin?
2. Bagaimana teknik permainan piano pada *Maple Leaf Rag* karya Scott Joplin?
3. Bagaimana interpretasi karakteristik musik *Maple Leaf Rag* karya Scott Joplin.

#### **D. Rumusan Masalah**

Rumusan masalah merupakan suatu titik fokus dari sebuah penelitian yang hendak dilakukan, mengingat sebuah penelitian merupakan upaya untuk menemukan jawaban pertanyaan, maka dari itu perlu dirumuskan dengan baik, sehingga dapat mendukung untuk menemukan jawaban pertanyaan. Sesuai dengan pendapat Moleong (2014:95) : “rumusan masalah yang bertumpu pada fokus dapat berubah dan dapat disempurnakan dan hal itu memberikan warna tersendiri pada penelitian kualitatif”.

Berdasarkan uraian baik latar belakang masalah, identifikasi masalah serta pembatasan masalah, maka permasalahan dapat dirumuskan sebagai berikut “Bagaimana Analisis Komposisi Dan Teknik Permainan Piano Pada *Maple Leaf Rag* Karya S.Joplin”.

#### **E. Tujuan Penelitian**

Setiap kegiatan senantiasa berorientasi pada tujuan, tanpa ada tujuan yang jelas maka arah kegiatan yang akan dilakukan tidak tahu apa yang akan dicapai dalam kegiatan tersebut.

Hal ini sesuai dengan pendapat Sugiyono (2013:397) yang mengatakan bahwa “Tujuan penelitian adalah untuk menemukan, mengembangkan dan membuktikan pengetahuan yang sebelumnya belum pernah ada atau belum diketahui”.

Maka tujuan yang hendak dicapai oleh penulis adalah :

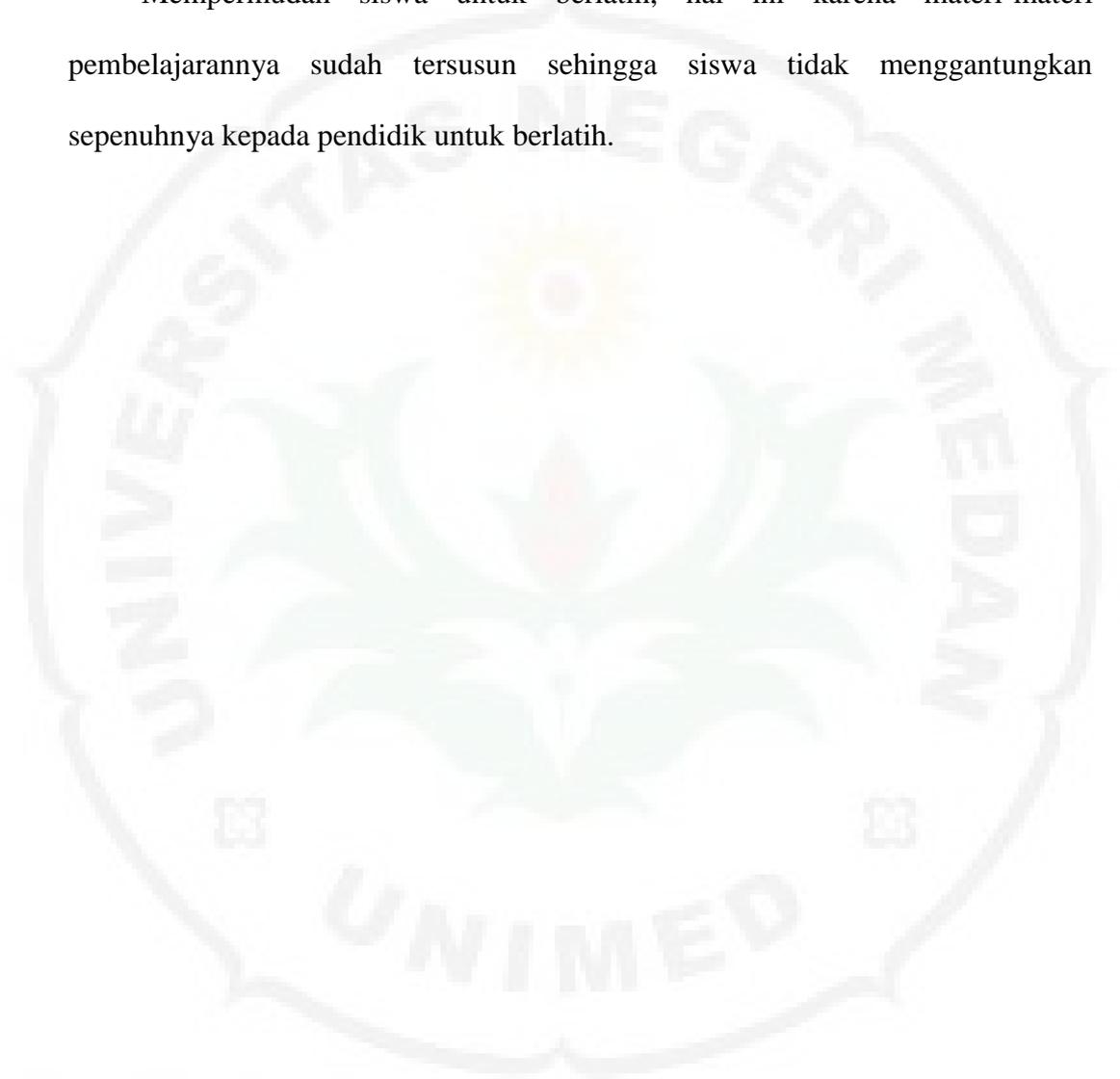
1. Untuk mengetahui bagaimana bentuk komposisi piano pada karya *Maple Leaf Rag* karya Scott Joplin.
2. Untuk mengetahui bagaimana teknik permainan piano pada *Maple Leaf Rag* karya Scott Joplin.
3. Untuk mengetahui bagaimana interpretasi karakteristik musik *Maple Leaf Rag* karya Scott Joplin.

#### **F. Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat baik secara teoritis maupun secara praktis.

1. Secara teoritis, penelitian ini dapat digunakan sebagai pendekatan interpretasi dan ekspresi karya musik berdasarkan komposisi teknik permainan.
2. Secara praktis
  - a) Bagi Guru / Dosen Biola  
Sebagai sarana untuk mengembangkan dan meningkatkan pembelajaran yang sudah ada, sehingga hasil pembelajaran sesuai dengan hasil yang diinginkan.
  - b) Bagi Siswa / pemain piano

Mempermudah siswa untuk berlatih, hal ini karena materi-materi pembelajarannya sudah tersusun sehingga siswa tidak menggantungkan sepenuhnya kepada pendidik untuk berlatih.



THE  
*Character Building*  
UNIVERSITY