

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Ekstrakurikuler merupakan kegiatan luar sekolah yang sangat disenangi oleh siswa siswi di berbagai sekolah, khususnya ekstrakurikuler *Drum Band*. *Drum Band* merupakan kegiatan seni musik atau *musical activity*, menurut Yono dalam Tanjung (2022:110) *Drum Band* adalah bentuk permainan musik yang terdiri dari beberapa orang personal mengiringi langkah dalam berbaris atau dengan kata lain berbaris sambil bermain musik. *Drum Band* terdiri dari sekelompok barisan orang yang memainkan satu atau beberapa lagu dengan menggunakan sejumlah kombinasi alat musik (tiup, perkusi, dan sejumlah instrumen pit) secara bersama-sama.

Penampilan *Drum Band* merupakan kombinasi dari permainan alat musik seperti (tiup dan perkusi) serta aksi baris-berbaris dari pemainnya. Pada umumnya, *Drum Band* dipimpin oleh satu atau dua orang komandan lapangan dan dilakukan baik di lapangan terbuka maupun tertutup. Bentuk- bentuk umum kegiatannya meliputi pelatihan alat-alat musik, memahami komposisi musik, belajar partitur, dan alur koreografi yang dilakukan saat proses *Drum Band* .

Pada awalnya *drumband* merupakan kegiatan unjuk bakat yang dilakukan sebagai pengiring parade perayaan ataupun festival yang dilakukan di lapangan terbuka. Alat musik yang harus ada dalam *Drum Band* : *Snare drum, tenor drum, bass drum, quarto, marching bell, belyra, pianika, dan cymbal*. Salah satu alat

musik *Drum Band* yang memiliki suara paling dominan yaitu *Snare drum*, *Snare drum* juga dari segi teknik permainan sangat sulit butuh dan membutuhkan latihan extra. *Snare drum* berperan memberi kode di awal lagu untuk semua pemain (istilah *Drum Band player*).

Snare drum sumber suaranya berasal dari membrane (kulit), *membrane Snare drum* pada umumnya terbuat dari kulit binatang, penghargaan atas temuan penggunaan *plastick* sebagai *membrane* (*mylar*) diberikan kepada Marion “Chick” Evans yang pertama kali muncul pada tahun 1956 dan digolongkan pada alat *music membranofon*. Dibawah badan *Snare drum* dilengkapi dengan enam sampai dua puluh tali senar (dibuat dari kabel baja ataupun nilon) yang direntangkan pada *membrane* yang terletak di sisi dasar secara melintang, yang berguna untuk menguatkan suara sehingga suara lebih berisi dan berpower.

Menurut Ito dan Terashima., (2019:205) *Modern drums can be divided into two groups: those that convey a strong sense of pitch and those that do not. Popular with musical bands, the Snare drum belongs to the latter group along with the bass drum, tenor drum, tom-tom, etc. From the perspective of vibrating systems, the Snare drum consists of two membranes coupled by an enclosed air cavity. It is a relatively complex system because the generated sound relies on the interaction between multiple components and has a strong non-linearity.*

Yang artinya adalah *Drum* modern dapat dibagi menjadi dua kelompok: *drum* yang memiliki nada yang kuat dan yang tidak. Populer di kalangan *band* musik, *Snare drum* termasuk dalam kelompok yang terakhir bersama dengan *bass drum*, *tenor drum*, *tom-tom*, dan sebagainya. Perspektif sistem getar, *Snare drum*

terdiri dari dua membran yang dihubungkan oleh rongga udara tertutup. Sistem ini relatif kompleks karena suara yang dihasilkan bergantung pada interaksi antara beberapa komponen dan memiliki sifat non-linearitas yang kuat.

Latihan dasar *Snare drum* memiliki teknik permainan diantara lain penguasaan *stick control*, penguasaan ritme, pengolahan tubuh atau badan dan lain lain. *Player Snare drum* kebanyakan laki laki karena membutuhkan fisik yang kuat dan juga bermain sambil berjalan sedangkan *player* perempuan hanya beberapa saja. Rahmayana dkk., (2019:307) menjelaskan bahwa dalam bermain *Snare drum* sejak duduk di bangku Sekolah Menengah Pertama Tahun 2009 pelatih hanya mengajarkan ketukan/pukulan sebuah lagu secara spontan, tanpa menjelaskan dasar-dasar *basic* dalam bermain *Snare drum*, sehingga minimnya pengetahuan *basic* yang dimiliki oleh para pemain.

Permainan *Snare drum* dalam *Drum Band* memerlukan teknik yang kompleks, termasuk kontrol *stick*, pola ritme, serta sinkronisasi dengan instrumen lain. Lagu "*Cindai*" merupakan salah satu lagu daerah Melayu yang sering digunakan dalam berbagai aransemen musik, termasuk dalam *Drum Band*. Lagu ini memiliki tempo yang unik dan membutuhkan teknik permainan *Snare drum* yang baik agar dapat dimainkan dengan optimal.

Aransemen lagu *Cindai* dalam konteks *Drum Band* bertujuan untuk melestarikan budaya lokal serta memperkenalkan musik tradisional kepada generasi muda. Penggunaan lagu *Cindai* dalam *Drum Band* dapat membantu meningkatkan apresiasi budaya di kalangan siswa serta memperkaya wawasan musikal siswa. Peran *Snare drum* pada lagu *Cindai* ini memberikan nuansa lagu

yang hidup dan memiliki aura untuk didengar begitu juga sebaliknya jika *Snare drum* tidak ada dalam aransemen *Drum Band* lagu *Cindai* akan membuat lagu *Cindai* tersebut tidak memiliki aura dan terkesan tidak memiliki ruh.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan penulis pada *Drum Band* Riad Madani (DBRM) di SMP, penulis tertarik untuk meneliti teknik permainan *Snare drum* pada lagu "*Cindai*". Karena peran *Snare drum* pada lagu *Cindai* ini sangat penting pada *Drum Band*. Berdasarkan latar belakang di atas penulis akan meneliti dengan judul "Teknik Permainan *Snare drum* pada Lagu *Cindai* di *Drum Band* Riad Madani (DBRM) SMP Swasta Riad Madani Kabupaten Deli Serdang, Sumatera Utara".

B. Identifikasi Masalah

Suatu penelitian diperlukan suatu identitas masalah. Hal ini dilakukan untuk memfokuskan masalah yang akan diteliti. Menurut Sudaryono (2021:111) "Identifikasi masalah pada umumnya mendeteksi, melacak, menjelaskan aspek permasalahan yang muncul dan berkaitan dari judul penelitian atau dengan masalah atau variabel yang akan diteliti". Proses identifikasi masalah merupakan aktivitas dokumentasi yang sistematis mencatat masalah- masalah penting yang akan diteliti dalam suatu bidang keahlian dan kemudian akan dipilih untuk menjadi fokus atau masalah penelitian. Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas, terdapat beberapa permasalahan dalam teknik permainan *Snare drum* pada lagu *Cindai* di *Drum Band* Riad Madani (DBRM) SMP Swasta Riad Madani, yaitu:

1. Kurangnya pemahaman siswa terhadap pola ritme yang benar dalam permainan *Snare drum*.

2. Teknik pemain *Snare drum* yang masih belum optimal, sehingga mempengaruhi kualitas permainan.
3. Koordinasi antar pemain *Snare drum* dan instrumen lainnya dalam *Drum Band* masih perlu ditingkatkan.
4. Metode latihan yang digunakan kurang terstruktur, sehingga pemain kesulitan dalam memahami teknik dasar *Snare drum*.
5. Minimnya pemahaman pemain mengenai aransemen lagu daerah dalam konteks *Drum Band*, yang berdampak pada interpretasi musikal yang kurang maksimal.
6. Peralatan *Snare drum* yang digunakan pada *Drum Band* Riad Madani belum sepenuhnya memenuhi standar kelayakan.
7. Kurangnya disiplin latihan yang membuat perkembangan kemampuan pemain menjadi lambat.
8. Minimnya penguasaan teknik membaca notasi musik *Drum Band* pada sebagian pemain *Snare drum*.

C. Batasan Masalah

Pembatasan masalah berarti membatasi jenis masalah yang akan diteliti. Pembatasan masalah juga bertujuan untuk membuat peneliti lebih fokus dan terkonsentrasi pada masalah yang akan diteliti sehingga mereka dapat menghasilkan temuan yang tepat dan mendalam tentang topik yang akan diteliti. Seperti yang dikatakan oleh Sudarayono (2021:112) “Dalam setiap penelitian, penentuan ruang lingkup adalah salah satu langkah penting yang harus dilakukan. Bila hal ini tidak dilakukan maka peneliti kemungkinan besar akan selalu tergoda

untuk terus menggali data-data yang sebenarnya kurang berkaitan dengan tujuan dan masalah inti penelitiannya”. Agar penelitian lebih terarah, maka batasan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Metode latihan yang digunakan dalam Teknik Permainan *Snare drum* pada lagu *Cindai Di Drum Band* Riad Madani (DBRM) SMP Swasta Riad Madani.
2. Teknik permainan *Snare drum* pada lagu *Cindai Di Drum Band* Riad Madani (DBRM) SMP Swasta Riad Madani.

D. Rumusan Masalah

Rumusan masalah adalah bagian terakhir dari perumusan masalah yang akan diteliti. Ini akan menjadi subjek utama yang akan diteliti oleh penulis, sehingga penulis dapat berkonsentrasi pada rumusan masalah yang akan diselesaikan. Menurut Sujarweni (2024:54) “Rumusan masalah merupakan hal yang inti dari penelitian, di dalamnya mengandung pertanyaan apa saja yang akan dicari dalam sebuah penelitian”. Berdasarkan identifikasi dan batasan masalah diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana metode pelatihan teknik permainan *Snare drum* pada lagu *Cindai di Drum Band* Riad Madani (DBRM) SMP Swasta Riad Madani?
2. Bagaimana teknik permainan *Snare drum* pada lagu *Cindai di Drum Band* Riad Madani (DBRM) SMP Swasta Riad Madani?

E. Tujuan Penelitian

Setiap aktivitas atau kegiatan yang dilakukan selalu mengarah pada tujuan, yang merupakan keberhasilan penelitian, dan tujuan penelitian merupakan jawaban atas pernyataan dalam penelitian. Menurut Sujarweni (2024:55) “Tujuan penelitian mengenai apa saja yang akan dicapai dalam penelitian tersebut dan selalu menuliskan apa yang ingin dicapai dalam rumusan masalah”. Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Mengetahui Metode pelatihan yang digunakan untuk meningkatkan teknik permainan *Snare drum* dalam *Drum Band*.
2. Mengetahui Teknik permainan *Snare drum* pada lagu *Cindai* di *Drum Band* Riad Madani (DBRM) SMP Swasta Riad Madani.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian adalah gambaran luas tentang manfaat dari hasil penelitian untuk kemajuan program atau ilmu pengetahuan yang penting. Setiap penelitian sudah pasti memiliki manfaat karena penelitian dilakukan untuk menambah pengetahuan dan menjawab berbagai pertanyaan yang telah dirumuskan oleh penulis. Menurut Sujarweni (2024:56) “Manfaat penelitian berkenaan dengan manfaat yang ilmiah dan praktis berkenaan dengan hasil penelitian”. Adanya penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat, diantaranya:

1. Manfaat Teoritis

- a) Memberikan wawasan tambahan mengenai teknik permainan *Snare drum*, khususnya dalam aransemen lagu daerah.
- b) Menambah referensi akademik terkait pembelajaran dan pelatihan *Drum Band* dalam konteks pendidikan musik.

2. Manfaat Praktis

a) Bagi Sekolah

1. Meningkatkan kualitas kegiatan ekstrakurikuler *Drum Band* sebagai sarana pengembangan bakat siswa.
2. Menjadi bahan evaluasi dalam pembinaan dan pengembangan program *Drum Band* agar lebih efektif dan terstruktur.

b) Bagi Guru/Pelatih

1. Memberikan referensi dalam mengembangkan metode pelatihan *Snare drum* yang lebih sistematis dan efektif.
2. Membantu dalam menyusun strategi pembelajaran musik yang dapat meningkatkan keterampilan siswa dalam bermain *Snare drum*.

c) Bagi Peserta Didik

1. Membantu siswa memahami teknik dasar dan lanjutan dalam permainan *Snare drum*, sehingga meningkatkan keterampilan mereka.
2. Menumbuhkan rasa percaya diri, kedisiplinan, serta kerja sama tim dalam bermain musik secara kelompok.