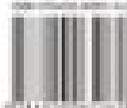
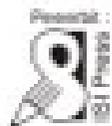


PROSIDING SEMINAR DAN PAMERAN NASIONAL
BASA, PENELITIAN DAN PENGABDIAN MASYARAKAT
ISI Surakarta, 24 November 2016

SENI TEKNOLOGI dan MASYARAKAT

Peloteles Seminar dan Pameran Nasional di LPPM ISI Surakarta ini juga didukung oleh Forum Kerjasama LPPM Perguruan Tinggi Seni yang terdiri dari ISI Surakarta, ISI Jogjakarta, ISI Denpasar, ISI Padangpanjang, dan ISI Bandung. Sebuah terobosan tema dengan merujuk kedudukan seni dengan kontak teknologinya sendiri dalam aspek guna di masyarakat merupakan bentuk kesiapan dilakukannya teknologi readiness level atau tingkat kesiapan teknologi (TKT) yang segera dilaksanakan pada tahun 2017 ini. Dengan terbitnya buku Prosiding Seminar dan Pameran Nasional ini mudah-mudahan pengayuan dalam bentuk topik riset dan objek riset dan pengabdian masyarakat bidang seni mampu bersaing dalam ranah pembangunan masyarakat kita.



SENI, TEKNOLOGI, dan, MASYARAKAT

PROSIDING SEMINAR DAN PAMERAN NASIONAL
BASA, PENELITIAN DAN PENGABDIAN MASYARAKAT
ISI Surakarta, 24 November 2016

SENI TEKNOLOGI dan MASYARAKAT

Redaksi :

Satriana Didiek Isnanta, M. Sn.,

Dr. Slamet, M. Hum.,

Dr. Suyoto, M.Hum.,

Ali Nurhasan Islamy, M.A.,

Eko Supendi, S.Sn., M.Sn. dan

Donie Fadjar Kurniawan, S.S., M.Si., M.Hum.

Reviewer:

Dr. Junaedi, S. Kar., M.Hum. (Institut Seni Indonesia Yogyakarta)

Dr. Andar Indra Sastra, S.Sn., M.Sn. (Institut Seni Indonesia Padangpanjang)

Prof. Dr. Dharsono, M.Sn. (Institut Seni Indonesia Surakarta)

Dr. Slamet, M. Hum. (Institut Seni Indonesia Surakarta)

sekretaris :

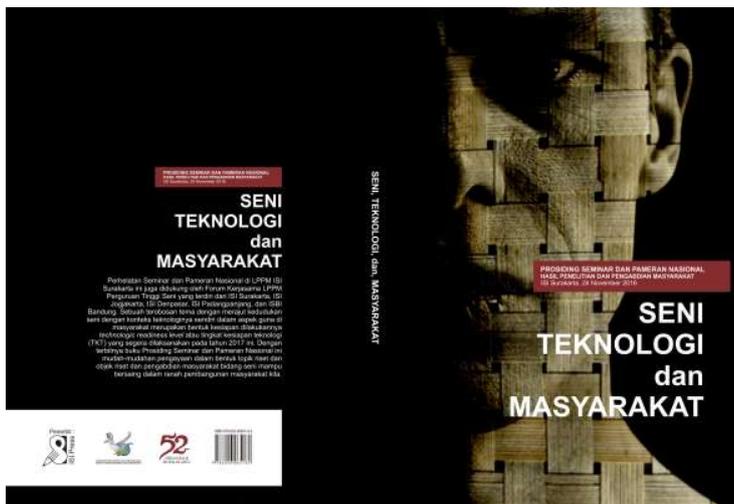
Wahyu Widyasih, S.Sos., M.Si.,

Nila Aryawati, S.E.

PROSIDING: SENI, TEKNOLOGI, DAN MASYARAKAT

Current Archives About

[Home](#) / [Archives](#) / No 1 (2016): Seni, Teknologi, dan Masyarakat #1



Seni, teknologi, dan masyarakat dewasa ini telah menyatu dalam praktik penelitian dan pengabdian masyarakat di perguruan tinggi seni. Tidak ada lagi jarak antara praktik seni dan teknologi, terutama dengan masyarakat. Pemisahan antara disiplin sains dan teknologi dengan sosial, humaniora, dan seni tidak lagi populer saat ini. Praktek seni sudah seharusnya melebur dan kehadirannya mewarnai teknologi dan masyarakat. Seni tidak lagi terbatas menjadi menara gading yang terlindung di balik credo seni untuk seni.

Kehadiran seni semakin diperlukan dalam dunia yang kian berlari menuju kecanggihan teknologi. Seni telah membuktikan hal tersebut dengan munculnya disiplin-disiplin baru dalam ilmu pengetahuan seperti disiplin desain, kajian budaya dan sebagainya. Dengan demikian terjadilah dialog antar disiplin yang memungkinkan seni memberi manfaat lebih bagi peradaban.

Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat Institut Seni Indonesia Surakarta konsisten mewadahi praktik seni dalam penelitian dan pengabdian masyarakat dengan perspektif yang lebih holistik. Seni dikembangkan tidak terpisah dengan masyarakat dengan segala dinamikanya.

Published: 2019-08-08

Articles

KONTRIBUSI SENI DALAM ILMU PENGETAHUAN DAN TEKNOLOGI?

guntur guntur
1-4



SENI BERKOLABORASI DENGAN MASYARAKAT, SEBUAH KONTEMPLASI BELAJAR DAN BERBAGI

Tendy Y. Ramadin
5-7



SENI KERAJINAN TAS BERBASIS MOTIF BATIK

Aan Sudarwanto
8-15



PENGEMBANGAN DESAIN “DIGI-MOTIF” UNTUK AKTUALISASI IDENTITAS JEPARA SEBAGAI KOTA UKIR

Agus Setyawan, Annas Marzuki Sulaiman
16-21



DESAIN TATA DISPLAY PASAR BUAH SEBAGAI DAYA TARIK WISATA BELANJA DI PASAR GEDHE HARDJONAGORO

Ahmad Fajar Ariyanto, Alexander Nawangseto Mahendrapati
22-27



REKONSTRUKSI RATOK SILUNGKANG TUO DARI RITUAL KEMATIAN MENJADI SENI PERTUNJUKAN DALAM RANGKA PELESTARIAN BUDAYA MINANGKABAU

Arnailis Arnailis
28-33



SADAH DAN KUALITAS ESTETIS BUNYI TALEMPONG DALAM KAJIAN AKUSTIK

Andar Indra Sastra
34-41



DIGITALISASI SEBAGAI UPAYA PENYELAMATAN DAN KEMUDAHAN AKSES NASKAH KUNO

Andry Prasetyo, Agus Heru Setiawan, M ali nurhasan islamy

42-48



REINTERPRETASI PENDAPA PADA DESAIN INTERIOR THIRD SPACE SEBAGAI FASILITAS KOMUNITAS MENUJU SOLO KOTA KREATIF

Dhian Lestari Hastuti, Cahyono Budi Santosa

49-54



PENCIPTAAN MODEL CINDERAMATA ETNIK DENGAN MUATAN KEARIFAN LOKAL CANDI SUKUH

Effy Indratmo NS, Amir Gozali

55-61



PELATIHAN PENGOLAHAN KEMBALI LIMBAH KERTAS BEKAS

(Pemberdayaan Potensi Ibu-ibu Usaha Rumah Tangga di Desa Batujajar, Kecamatan Batujajar provinsi Jawa Barat)

Fajarsani Retno Palupi , Irwan Sudarisman, Rizka Rachmawati

62-65



STRATEGI PENGOLAHAN LIMBAH BATANG POHON AREN (ARENKA PINNATA) MENJADI PRODUK MEBEL

I Wayan Sudana

66-72



EMBERDAYAAN MASYARAKAT LUBUK MINTURUN PADANG MELALUI PENGOLAHAN JAMUR TIRAM DAN SAMPAH AN ORGANIK SEBAGAI KERAJINAN TANGAN (SENI KRIYA)

Ineng Naini, Zasmeli Suhaemi, Yusmanidar

73-76



MODEL PERANCANGAN MINI STUDIO FOTO SEBAGAI MEDIA PEMBUATAN PRODUK KERAJINAN POTRET POP ART

Johan Ies Wahyudi

77-81



PENGOLAHAN “LIMBUKYU” SEBAGAI BAHAN DASAR PEMBUATAN ACCESSORIES INTERIOR BERKARAKTER JAWA

Joko Budiwiyanto, siti Badriyah
82-88



STRATEGI BRANDING PRODUK KERAMIK MOZAIK BERNUANSA LOKAL SEBAGAI ELEMEN ESTETIS DINDING

Henri Cholís, prima Yustana
89-93



GRAPHIC TRAVELOGUE PADA DESTINATION BRANDING KAWASAN WISATA BALUWARTI

Muh. Zofwan Zarkasi, Asmoro Nurhadi Panindias
94-108



MAKALAH SEMINAR HASIL PENELITIAN PENDIDIKAN MORAL DALAM CERITA BINATANG MATSYA JATAKA

Titin Masturoh, Ana Rosmiati, Trisno Santosa
109-116



KARYA SENI TERAPAN TARI SOLO KEMILAU MODEL SENI PERTUNJUKAN TARI KOLOSAL

Jonet Sri Kuncoro
117-123



DAMPAK FESTIVAL LIMA GUNUNG TERHADAP KEHIDUPAN Kesenian RAKYAT DI MAGELANG

Joko Aswoyo
124-132



MITOLOGI SEBAGAI KONSEP PENGEMBANGAN DESAIN PISAU PAMOR DI SURAKARTA

Karju, Aji Wiyoko, Suyono
133-138



BATIK DAN KERIS SEBAGAI DASAR PENGEMBANGAN MUATAN LOKAL PENDIDIKAN BERKARAKTER PADA ANAK USIA DINI (PAUD) DI YAYASAN UWAI-S-AL QORNI SURAKARTA

Kuntadi Wasi Darmojo, basuki Teguh Yuwono, Sri Marwati
139-143



KARYA TARI KRIDHANING WARASTRA

Nanuk Rahayu
144-151



STRATEGI PERANAN KESENIAN TRADISIONAL DI KOTOTINGGI DALAM MENUNJANG INDUSTRI KREATIF: MELALUI MANAJEMEN PARIWISATA

Nursyirwan
152-158



ANALISIS HAMBATAN DALAM IMPLEMENTASI PEMBELAJARAN TEMBANG MACAPAT DI SEKOLAH

Nuryani Tri Rahayu, Agus Efendi
159-165



KEINDAHAN UNTUK SEMUA: MENGHIAS RUANG PENDIDIKAN ANAK USIA DINI MELALUI MURAL

obed Bima Wicandra, Deddi Duto Hartanto, Bing Bedjo Tanudjaja, Mendy Hosana Melkisedek, Rebecca Milka Natalia Basuki
166-170



MAKALAH SEMINAR HASIL PENELITIAN NILAI HUMANISTIK DALAM SERAT ABIMANYU KRAMA

Purba Asmoro, Titin Masturoh, Kuwato
171-180



ANTROPHOMETRI DAN AKSESIBILITAS DIFABEL PADA TOILET UMUM PORTABEL DI SURAKARTA

Putri Sekar Hapsari
181-188



TRANSISI VIDEOGRAFIS DALAM WAYANG KULIT

Ranang Agung Sugihartono, Handriyotopo, Anung Rahman
189-196



PELATIHAN FURNITUR, UKIR KAYU DAN FINISHING

Pemberdayaan Potensi Pertukangan Kayu Kecamatan Rantau Pulung, Sangata & Bengalon, Kutai Timur, Kalimantan Timur

Rangga Firmansyah
197-201



TERRITORIAL MUSIK KOMPANG DALAM HETEROGENITAS MULTICULTURAL SEBAGAI SISTEM PERFORMANCE IDENTITY COMMUNITY BENGKALIS RIAU

Nursyirwan, Rosta Minawati
202-211



PENCIPTAAN LAGU ANAK UNTUK MITIGASI BENCANA GEMPA DAN TSUNAMI DI DAERAH PESISIR PANTAI KOTA PARIAMAN DAN KABUPATEN PADANGPARIAMAN SUMATERA BARAT

Sastra Munafri, Bambang Wijaksana
212-217



EMPOWERING ADOK TRADITIONAL ART IN ITS POWERLESSNESS

Selvi Kasman
218-222



Inovasi Desain Dan Produksi Kain Lurik Pedan Untuk Memenuhi Kebutuhan Accessoris Perhotelan

Siti Badriyah, Muh Arif Jati Purnomo, Joko Budiwiyanto, Ahmad Fajar Ariyanto, Amina Sukma Dewi, Sartiyasto
223-229



MEMBANGUN INDONESIA DARI PINGGIRAN MELALUI PEMANFAATAN HASIL HUTAN NONKAYU SEBAGAI PRODUK KREATIF

Sri Hesti Heriwati, Sumarno, Dharsono, Deny Dwi H
230-235



DESAIN SHOW ROOM BAGI PARA PERAJIN ROTAN DS. TRANGSAN, KEC. GATAK, KAB. SUKOHARJO

sumarno, Indarto
236-240



RANDAI RATOK MANDEH SEBAGAI MODEL PEMBELAJARAN JENDER PADA KELOMPOK KESENIAN KAMPAI TABU KARAMBIA KOTA SOLOK SUMATERA BARAT

Surherni, Ninon Syofia
241-245



AKSARA SEBAGAI UNSUR VISUAL DALAM PERANCANGAN FURNITUR

Taufik Murtono, Raden Ersnathan Budi Prasetyo
246-252



PENGUNAAN MEDIA ENCORE PADA PEMBELAJARAN NOTASI BALOK

Wahyudi, Itot Bian Raharjo
253-261



KREATIVITAS SEBAGAI UPAYA MENINGKATKAN KUALITAS DAN MELESTARIKAN TARI ADOK PADA MASYARAKAT SOLOK SUMATERA BARAT

Yarlis, Risnawati, Adjuoktoza Rovylendes
262-265



Information

[For Readers](#)

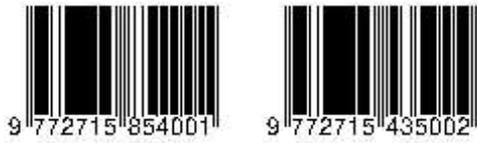
[For Authors](#)

[For Librarians](#)



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

ISSN: 2715-8543 (Cetak) 2715-4351 (Online)



Proceeding Indexed by:



Platform &
workflow by
OJS / PKP

PENGGUNAAN MEDIA *ENCORE* PADA PEMBELAJARAN NOTASI BALOK

Wahyudi¹, Itot Bian Raharjo²

¹Program Studi PGSD FKIP Universitas Nusantara PGRI Kediri

wahyudisemprong@gmail.com

²Program Studi PG-PAUD FKIP Universitas Nusantara PGRI Kediri

itotbianraharjo18@gmail.com

ABSTRAK

Secara umum, permasalahan yang dihadapi oleh guru SD dalam mengenal lagu baru adalah kesalahan dalam menyanyikan lagu sesuai partitur. Penyebabnya adalah rendahnya tingkat kemampuan guru SD dalam membaca notasi balok. Keterbatasan inilah yang menuntut guru SD untuk meningkatkan kemampuannya secara berkelanjutan. Dalam mempelajari notasi balok dibutuhkan media yang tepat, yaitu menggunakan media *Encore*. Diharapkan melalui media pembelajaran *Encore* ini, kemampuan guru SD dalam membaca notasi balok akan meningkat.

Keyword: Encore; Notasi Balok

ABSTACT

In general, the elementary teacher's problem in the new song is make a mistake to sing based on the notation. The cause in the most of elementary teachers who cannot read notation. This limitation that make elementary teachers have to improve their ability continually. In studying the motation, it takes the right media, the media that using in this case in Encore. the writer expected through the Encore, the ability of elementary teachers in reading notation increased.

Keywords: Encore; notation

PENDAHULUAN

Secara umum, mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan (SBK) di SD khususnya seni musik (olah vokal) memiliki kecenderungan sebagai mata pelajaran yang sering dikesampingkan oleh sebagian besar guru. Mereka menyadari bahwa tidak memiliki kompetensi dibidang seni, namun tidak ada motivasi untuk meningkatkan kemampuan di bidang seni, akibatnya guru seringkali asal-asalan. Hal ini bisa terlihat dari sebagian besar guru SD kurang mengerti tentang semua bentuk tulisan yang ada pada partitur lagu. Bahkan, sebagian besar guru SD menganggap bahwa menyanyi adalah aktivitas yang dianggap sebagai ekspresi untuk menghibur hati saja. Sehingga yang terjadi adalah sikap yang cenderung meremehkan apa itu menyanyi. Hal ini bisa dibuktikan dengan kurang persiapannya siswa ketika ada lomba menyanyi tunggal siswa SD yang diselenggarakan dinas pendidikan mulai dari tingkat gugus, kecamatan, maupun kabupaten/kota. Hal ini terlihat mulai dari siswa yang asal tunjuk, latihan menyanyi hanya saat lomba saja, motivasi negatif melalui kata-kata “walah....yang penting

partisipasi saja....”. Menurut pengamatan saya yang pernah dipercaya menjadi pianis salah satu peserta lomba menyanyi tunggal siswa SD dalam rangka Hari Anak Nasional (HAN) oleh Dinas Pendidikan Kota Kediri tahun 2016, dapat diidentifikasi tentang kemampuan sebagian besar peserta dalam menyanyikan lagu wajibnya sangatlah rendah. Partitur yang disediakan oleh panitia penyelenggara berupa partitur yang ditulis menggunakan penulisan notasi balok. Partitur lagu wajib tersebut merujuk pada petunjuk pelaksanaan lomba menyanyi tunggal tingkat provinsi Jawa Timur. Rendahnya kemampuan membaca notasi balok ini bisa dilihat dari lagu yang dinyanyikan oleh siswanya berbeda dengan notasi balok dan tanda-tanda musik yang terdapat pada partitur lagu.

Dari permasalahan yang terjadi di lapangan, maka perlu dilakukan strategi yang tepat dalam meningkatkan kemampuan membaca notasi balok, yaitu dengan menggunakan media “*encore*”. Meningkatnya kemampuan guru Sekolah Dasar dalam membaca notasi musik khususnya notasi balok, maka berdampak pula terhadap tepatnya

siswa dalam menyanyikan lagu sesuai dengan partitur.

PEMBAHASAN

Menurut Hendro (2011: 6) Notasi adalah bunyi nada dalam urutan tangga nada sebuah melodi. Dalam Wikipedia (2011) Notasi musik adalah sistem penulisan karya musik. Dalam notasi musik, nada dilambangkan oleh not (walaupun kadang istilah nada dan not saling dipertukarkan penggunaannya). Tulisan musik biasa disebut partitur. Notasi musik standar saat ini adalah notasi balok, yang didasarkan pada paranada dengan lambang untuk tiap nada menunjukkan durasi dan ketinggian nada tersebut. Tinggi nada digambarkan secara vertikal sedangkan waktu (*ritme*) digambarkan secara horisontal. Durasi nada ditunjukkan dalam ketukan. (wikipedia, 2016).

Adapun komponen-komponen dari notasi balok sebagai berikut :

1. Bentuk Not dan Tanda Istirahat

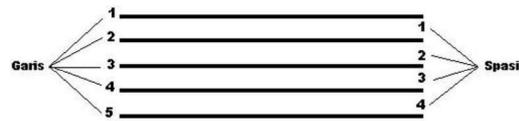
Tanda istirahat atau tanda berhenti berfungsi meniadakan bunyi, atau memberhentikan bunyi nada (Sukohardi, 2009: 5).

Tanda istirahat atau tanda diam digunakan untuk menunjukkan waktu jeda (diam) dalam sebuah karya musik. Ketika melihat tanda istirahat, tidak perlu melakukan apapun selama itu tetapi tetap menghitung ketukan-ketukannya. Sama seperti not, tanda istirahat juga menunjukkan jumlah ketukan (Wikipedia, 2016). Di bawah ini merupakan bentuk not dan tanda istirahatnya:

Nama Not	Bentuk Not	Tanda Istirahat	Nilai
Not Penuh			4 Ketuk
Not 1/2			2 Ketuk
Not 1/4			1 Ketuk
Not 1/8			1/2 Ketuk
Not 1/16			1/4 Ketuk
Not 1/32			1/8 Ketuk

2. Paranada

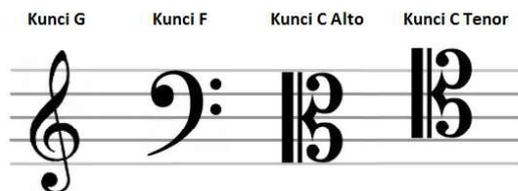
Menurut Hendro (2011: 4) Paranada merupakan garis-garis membujur untuk menempatkan notasi-notasi balok. Menurut Findra (2013: 28) Paranada adalah lima garis lurus yang berjajar mendatar dan berjarak sama. Sedangkan dalam Wikipedia (2016) paranada adalah lima garis horisontal tempat not ditulis. Not dapat diletakkan di garis atau di antara garis (spasi) paranada. Simbol musik yang sesuai, bergantung pada efek yang diharapkan, ditempatkan pada garis berdasarkan nada atau fungsi yang sesuai. Notasi musik ditempatkan berdasarkan nada, notasi perkusi ditempatkan berdasarkan instrumen, dan nada berhenti dan nada lainnya ditempatkan berdasarkan kesepakatan. Berikut adalah gambar paranada:



3. Tanda Kunci

Menurut Findra (2013: 29) Tanda kunci merupakan tanda untuk menetapkan letak salah satu nada dalam not balok. Ada beberapa tanda kunci yang dipakai sebagai patokan dalam notasi musik yaitu :

- a. Kunci G. Tanda kunci G biasanya digunakan untuk menuliskan nada-nada tinggi. Pada keyboard, notasi balok dengan tanda kunci G dimainkan dengan menggunakan tangan kanan (Hendro, 2011: 9).
- b. Kunci F. Tanda kunci F biasanya digunakan untuk menuliskan nada-nada rendah. Pada keyboard, notasi balok dengan tanda kunci F dimainkan dengan menggunakan tangan kiri (Hendro, 2011: 9).
- c. Kunci C. Tanda kunci C ini pada awalnya merupakan tanda kunci yang digunakan untuk suara manusia (paduan suara), sehingga ada beberapa jenis sesuai dengan pembagian suara manusia.



4. Tanda birama

Birama adalah gerak melodi yang teratur dalam sebuah lagu atau karya musik lainnya. Garis birama adalah garis yang dituliskan secara tegak lurus dengan paranada yang berfungsi untuk membatasi antar ruas birama satu dengan ruas birama yang lain. Ruas birama adalah ruas yang terdapat di antara dua garis birama, ruas birama berfungsi untuk menuliskan not sesuai dengan birama yang dipergunakan (Findra, 2013: 29). Menurut Sukohardi (2009: 6) tanda birama berupa sebuah pecahan angka yang terdapat pada permulaan lagu. Berikut adalah contoh tanda birama:

- 2/4 adalah ada 2 nada/ketukan dalam 1 birama.
- 3/4 adalah ada 3 nada/ketukan dalam 1 birama.
- 4/4 adalah ada 4 nada/ketukan dalam 1 birama.
- 6/8 adalah ada 2 nada/ketukan dalam 1 birama.

5. Tanda Tempo

Menurut Sukohardi (2009: 56) yang berhubungan dengan “waktu” pada musik adalah tanda tempo. Menurut Findra (2013: 18), tempo adalah kecepatan pulsa atau ketukan yang ada dalam sebuah lagu atau bisa dikatakan sebagai ukuran kecepatan dalam birama lagu. Alat yang digunakan untuk menentukan ukuran mutlak (absolut) cepat dan lambatnya lagu, diciptakanlah alat yang disebut metronome oleh J. Metronome Maelzel (M.M.) Berikut adalah istilah tempo berdasarkan Pembagian ketetapan tempo dalam setiap menit:

Tanda Tempo Lambat

- Largo: Sangat Lambat, Luhur, dan Agung (44-48 Ketuk/Menit).
- Adagio: Sangat Lambat dengan Penuh perasaan (54-58 Ketuk/Menit).
- Grave: Sangat Lambat dan Sedih (40-44 ketuk/Menit).
- Lento: Sangat Lambat, Melandai (50-54 Ketuk/Menit).

Tanda Tempo Sedang

- Andante: Sedang, Kecepatan seperti orang berjalan (69-76 Ketuk/Menit).
- Andantino : Lebih Lambat dari Andante (76-84 Ketuk/Menit).
- Moderato: Sedang (92-104 Ketuk/Menit).
- Allegro Moderato: Lebih cepat dari moderato (diatas 104 lebih sedikit).

Tanda Tempo Cepat

- Allegro: Cepat (126-138 Ketuk/Menit).
- Allegreto: Agak Cepat (104-112 Ketuk/Menit).
- Presto : Cepat sekali, Tergesa-gesa (176-192 Ketuk/Menit).
- Vivace: Cepat, Tangkas (152-168 Ketuk/Menit).

Tanda Tempo Perubahan

- Ritenuito (*Rit...*): Makin lama makin lambat.
- Ritardando (*Ritard*): Makin lambat, tapi perlahan-lahan.
- A Tempo: Tempo harus kembali ke tempo semula setelah beberapa kali mengalami perubahan.

6. Tanda Dinamika

Menurut Sukohardi (2009: 57) tanda dinamika ialah tanda yang dipergunakan untuk membedakan kekuatan lagu. Dalam Wikipedia (2016) Dinamika (*musik*) adalah tanda untuk memainkan volume nada secara nyaring atau lembut. Dinamika biasanya digunakan oleh komposer untuk menunjukkan bagaimana perasaan yang terkandung di dalam sebuah komposisi, apakah itu riang, sedih, datar, atau agresif. Tanda dinamika pada umumnya ditulis menggunakan kata-kata dalam bahasa italia. Ada dua kata dasar dalam dinamika, *piano* (lembut) dan *forte* (nyaring) selebihnya merupakan variasi dari dua kata ini.

Ada beberapa tanda dinamika yang umum digunakan dalam karya musik, yaitu:

- Pianissimo (pp)*: Suara yang dihasilkan sangat lembut.
- Piano (p)*: Suara yang dihasilkan lembut.
- Mezzo-piano (mp)*: Suara yang dihasilkan agak lembut.
- Mezzo-forte (mf)*: Suara yang dihasilkan agak nyaring.
- Forte (f)*: Suara yang dihasilkan nyaring.
- Fortissimo (ff)*: Suara yang dihasilkan sangat nyaring.

Tanda dinamika dapat diletakkan di awal, tengah, akhir, atau di mana saja dalam sebuah komposisi musik dan dimainkan hanya pada nada yang diberi tanda saja. Jika tanda dinamika tidak terlihat maka nada dimainkan dengan volume sedang. Tempo merupakan lawan dari dinamika. Ketika seorang komposer ingin menulis perubahan dinamika secara bertahap, maka ditulis dengan tanda: *crescendo (cresc.)* dan *decrescendo (decresc.)*. Tanda ini menunjukkan bagian mana yang akan secara bertahap nyaring atau lembut.

- a. *cresc.* untuk bertahap nyaring, dan
- b. *decresc.* bertahap lembut.

Tanda *crescendo* digambarkan dengan (<) panjang dan *decrescendo* digambarkan dengan (>) panjang, biasa disebut juga dengan "penjepit rambut" (*hairpin*).



Hairpin biasanya berada di bawah paranada, namun dapat juga ditemukan di atas paranada terutama pada partitur vokal. *Cresc.* dan *decresc.* dimainkan sampai akhir dari tanda itu sendiri. Bentuk Tanda dinamika lainnya adalah:

- a. *Diminuendo (dim)*: melembut.
 - b. *Perdendosi*: melembut sampai hilang.
 - c. *Smorzande*: sedikit demi sedikit hilang.
 - d. *Calando*: mengurangi keras.
 - e. *Poco a poco*: sedikit demi sedikit/lambat laun.
7. Tanda Ulang
- a. *Da Capo (D.C.)*: diulang dari permulaan.
 - b. *Dal Segno (D.\$.)*: diulang dari tanda (*segno* =tanda).
 - c. *Segno (\$)*: tanda tempat mengulang
 - d. *Al Fine* (sampai akhir): tanda tempat berakhirnya lagu.
 - e. *D.C. al Fine*: diulang dari permulaan sampai berakhir pada Fine.
 - f. *Intro* (Introduction): pendahuluan sebuah lagu.
 - g. *Coda*: bagian akhir/penutup lagu (*coda*=ekor).
 - h. *D.C. al segno e poi la coda*: ulang dari permulaan sampai tanda. \$ kemudian dari tanda lompati, langsung ke *coda*.

Encore

Encore adalah nama program not balok dari AS yang beredar di Indonesia sejak tahun 1990-an. Program ini mudah dipelajari dan banyak dipakai untuk menulis naskah not balok (Prier, 2011:42). Menurut Siahaan (dalam Sodik Wardoyo, 2010:22) menyatakan bahwa *encore* adalah software pengolah nada yang akan menghasilkan file MIDI. MIDI adalah singkatan dari Musikal Instrumen Digital Interface.

Menurut Siahaan (2004: V), *Encore* dapat dioperasikan melalui windows 3.11, windows 95, 98, atau versi yang lebih baru dengan RAM kurang lebih 32 Mb dan processor intel MMX 200 pada

komputer pentium 1. Siahaan juga menjelaskan, salah satu kegunaan *Encore* adalah dapat mempublikasikan musik dalam partitur dengan fasilitas yang cukup lengkap, *Encore* mampu menyajikan partitur yang sesuai keinginan para musisi. Dari beberapa penjelasan yang telah dikemukakan, dapat direfleksikan bahwa *Encore* adalah sebuah perangkat lunak (*software*) yang digunakan untuk menulis partitur berupa notasi balok.

Encore memiliki kelebihan yakni bersifat audiovisual sehingga *Encore* dapat menghasilkan tampilan berupa gambar dan juga suara yang dapat didengar oleh penggunanya. Gambar dan suara yang dihasilkan *Encore* sesuai dengan yang pengoperasi tulis didalam *Encore*, kelebihan lain dari *Encore* adalah dapat mengubah file yang ditulis menjadi dalam bentuk file MIDI. Di bawah ini adalah langkah-langkah dalam mengoperasikan perangkat lunak *Encore*:

1. Membuka Program *Encore*

- a. Arahkan cursor anda pada gambar (*shortcut*) program software *Encore* seperti yang tertera pada gambar di bawah ini:



- b. *Double klik* logo *Encore* tersebut sehingga programnya akan terbuka di layar windows.

2. Perbesar Gambar (Maximize)

- a. Tutup (*close*) gambar keyboard dengan cara klik pada sudut kiri atas gambar keyboard. (lakukan ini jika tidak memerlukan tampilan *Keyboard*-nya). Nanti bisa dibuka lagi di menu *Windows>Keyboard*.



- b. Perbesar (*maximize*) format software *Encore* dengan cara klik pada setiap gambar yang terletak pada sudut kanan atas.



- c. Kenapa di sarankan seperti ini? Karena setiap pertama program *Encore* dibuka selalu dalam keadaan *minimize*.

3. Format Garis Paranada

- Klik menu “*File*” yang terletak di sudut kiri atas.
- Pilih “*New*”, sehingga akan keluar gambar seperti yang tertera di bawah ini:



Keterangan :

- Piano* untuk membuat paranada format piano.
- Single staves* untuk membuat paranada format tunggal.
- Piano-vocal* untuk membuat paranada format piano dan vocal
- Staves per system* untuk menentukan jumlah paranada dalam satu kesatuan baris.
- System per page* untuk menentukan jumlah baris paranada dalam satu halaman.
- Measure per system* untuk menentukan jumlah birama dalam satu baris paranada.

4. Menulis Judul Lagu

Klik “*Score*”, lalu pilih/ klik “*Text Elements*”, maka akan terlihat gambar sebagai berikut:

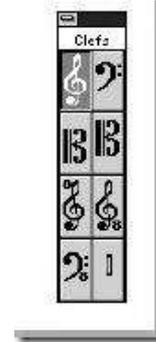


5. *Score Title* untuk menulis judul lagu.

- Instruction (left title)* untuk informasi yang diperlukan.
- Composer (right title)* untuk menulis nama komponis.

6. Menentukan Tanda Kunci

- Garis paranada* secara otomatis akan tertera tanda kunci *G*. Untuk menentukan tanda kunci, klik kata “*Notes*” sehingga berganti dengan kata “*Clef*”. Perhatikan gambar di bawah ini:



- Tanda kunci dapat diganti sesuai yang dikehendaki dengan cara klik gambar tanda kunci yang dimaksud, sehingga cursor akan bergambar tanda kunci yang telah dipilih. Geser cursor dan klik pada tempat di mana tanda kunci tersebut diletakkan.

7. Menentukan Tanda Sukat

- Pilih *Measures*, kemudian pilih dengan cara klik “*Time Signature*” sehingga akan muncul “*Set Time Signature*” yang berisi berbagai pilihan birama. Perhatikan gambar berikut:



- b. Pilih tanda sukat yang dikehendaki, apabila dikehendaki tanda sukat yang lain klik “Other”, kemudian isi tanda sukat yang dimaksud.

8. Tempo

- a. Pastikan cursor terletak pada birama yang akan diberi garis birama yang dimaksud. Klik “Measure”, kemudian klik “Tempo”. Maka akan keluar menu seperti berikut:



- b. From *Measure* adalah awal birama yang akan diatur temponya. “to” adalah birama terakhir yang dikenai tempo tersebut. Tempo dapat diganti sesuai yang dikehendaki.

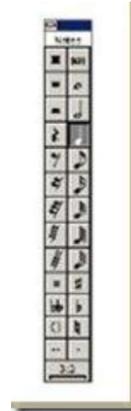
9. Menentukan Tanda Mula

Klik *Measures*, kemudian klik *Key Signature* sehingga akan tertera gambar seperti di bawah ini:



10. Menuliskan Notasi

- a. Pilih *windows* kemudian klik *pellete* dan pilih *notes*, maka akan muncul seperti dalam gambar berikut:



- b. Klik notasi yang dikehendaki, geser cursor yang telah berganti gambar dari notasi terpilih, letakkan pada garis paranada sesuai dengan tinggi rendah nada yang dikehendaki.

11. Mengatur Arah Tangkai Notasi

Arah tangkai notasi akan teratur secara otomatis sesuai dengan aturan yang ada. Namun apabila ada kehendak lain untuk mengatur arah tangkai adalah sebagai berikut: Blok notasi yang akan diatur arah tangkainya, lalu klik “Notes”, kemudian pilih/ klik “Stems”. Di sini akan ada tiga pilihan arah tangkai, yakni naik (Up), turun (Down), dan normal (sesuai aturan).

12. Legatto

Blok notasi-notasi yang akan dilegato. Klik “Notes”, kemudian pilih/ klik “Tie Notes” sehingga tertera tanda legato pada notasi-notasi yang dipilih.

13. Membuat Kamar Birama

- a. Pastikan cursor terletak pada birama sebagai kamar. Klik “Measures”, pilih/ klik kata “Ending” maka akan muncul gambar dialog seperti berikut:



- b. Keterangan: *First* apabila birama yang dipilih sebagai kamar satu. *Second* apabila birama yang dipilih sebagai kamar dua.

14. Tanda Kalimat Lagu

- a. Pastikan cursor terletak pada birama yang akan diberi tanda kalimat lagu.
- b. Klik “*Measures*”, pilih/ klik kata “*Coda Phrases*” maka akan muncul gambar dialog seperti berikut:



- c. Pilih/ klik salah satu menu sesuai dengan yang diharapkan, lalu klik “*OK*”.

15. Nomor Birama

Klik “*Measures*”, pilih/ klik kata “*Measure Numbers*” maka akan muncul gambar seperti berikut:

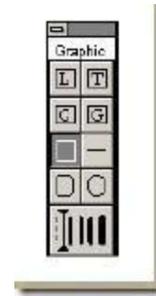


Keterangan:

Penambahan nomor birama dapat dilakukan setiap birama, yakni dengan mengisi angka pada samping kata “*Every*”. Pada contoh di atas adalah pemberian nomor birama pada setiap satu birama.

16. Menuliskan Syair

- a. Klik “*Windows*” pada menu atas, kemudian geser cursor pada *pallette*.
- b. Geser cursor ke kanan pilih/ klik kata “*Graphics*”. Maka akan muncul gambar seperti di bawah ini:



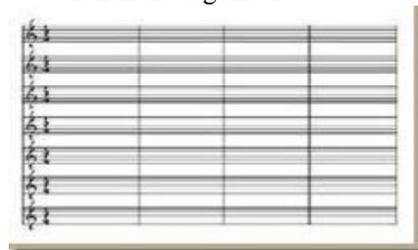
- c. Pilih *L* kemudian klik pada notasi pertama, untuk suku kata berikutnya tekan “*space*” pada keyboard komputer.

17. Membuat Partitur Untuk Aransemen

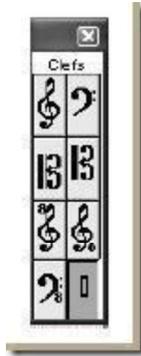
- a. Klik *File, new*, maka terdapat gambar seperti berikut ini:



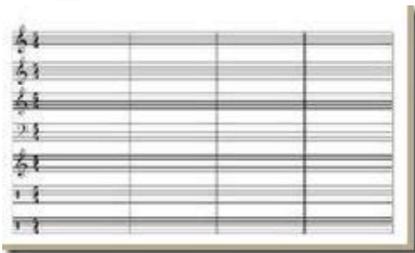
- b. Gambar tersebut harus diisi sesuai dengan kebutuhan kita dalam aransemen.
- c. *Dot (.)* yang terdapat pada piano dipindahkan ke *Single Staves* sehingga akan muncul gambar:



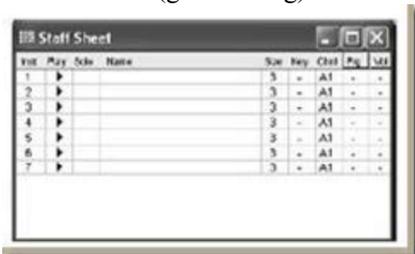
- d. Baris ke-4 diganti dengan *tanda kunci F*, sedangkan baris ke-6 dan 7 diganti dengan tanda kunci untuk perkusi. Untuk mengubah tanda kunci tersebut Klik tanda yang terdapat pada gambar kunci kemudian dipilih dari gambar kunci berikut ini:



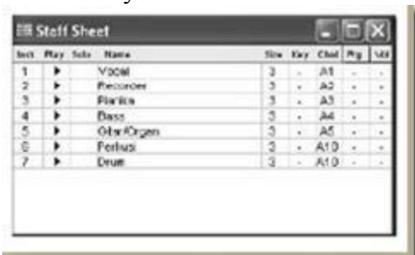
e. Tanda tersebut di klik kemudian curcor di klik ke baris 6 dan 7 sehingga susunan akan menjadi seperti dibawah ini:



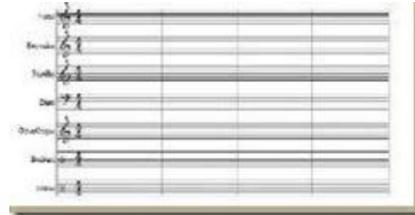
f. Untuk memperjelas posisi setiap instrumen perlu diberikan tulisan. Klik windows, staff sheet atau tekan control+/ (garis miring)



g. Setiap nomor ditulis sesuai dengan urutan dalam partitur, channel diisi sesuai dengan instrumen, khusus perkusi/drum adalah 10 misalnya:



h. Setelah dilulis setiap instrumen akan muncul partitur seperti ini:



i. Untuk melihat partisi dari masing-masing instrumen, misalnya hanya ingin menampilkan bagian vokal, blok staff vocal, klik File, Extract Part, akan muncul:



j. Tekan ok maka akan muncul partisi yang diinginkan:



Setelah proses pengetikan partitur lagu selesai, maka hasil pengetikan lagu tersebut dapat mendengarkan dari audio aplikasi dan juga dapat dicetak/ print-out.

SIMPULAN

Dengan adanya kesulitan yang dialami guru dalam membaca notasi balok pada lagu baru, maka diperlukan media pembelajaran yang efektif, yaitu media *encore*. Langkah-langkah dalam mengoperasikan *encore* adalah instalasi aplikasi/ software *encore*, buka *shortcut encore* pada *desktop*, ketik notasi dari partitur lagu, dan pemutaran audio dari hasil pengetikan. Melalui pemutaran audio pada aplikasi tersebut, maka pengetikakan dimudahkan dalam menirukan melodi lagu/ menyanyikan lagu baru yang telah diketik. Kemudian, hasil pengetikan partitur melalui media *encore* tersebut juga dapat dicetak/ print-out. Jadi, melalui media *encore* tersebut kemampuan guru Sekolah Dasar dalam membaca notasi balok akan meningkat.

DAFTAR PUSTAKA

- Hendro, S.D. 2011. *Jago Main Keyboard dari Nol*. Surabaya: Linguakata.
- Prier S.J, Karl-Edmund. 2011. *Kamus Musik*. Yogyakarta: Pusat Musik Liturgi.
- Rahma, Findra. 2013. *Gampang Bermain Seruling Rekorder secara Otodidiak*. Jakarta Timur: Laskar Aksara.
- Siahaan, Dennis. 2004. *Teknik Menulis Note Balok dan Memainkan MIDI Menggunakan Encore*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Sukohardi, Al. 2009. *Teori Musik Umum PML.A-19*. Yogyakarta: Pusat Musik Liturgi.
- Wardoyo, Sodik. 2010. *Upaya Peningkatan Kemampuan Membaca Notasi Balok dengan Pianika Melalui Encore pada Peserta Didik*. Yogyakarta: Skripsi. Yogyakarta: Fakultas Bahasa dan Seni UNY.
- Internet
- [https://id.wikipedia.org/wiki/Tanda_diam_\(musik\)](https://id.wikipedia.org/wiki/Tanda_diam_(musik))
- <http://blog.cantatechoir.org/?p=796>
- http://gadingmasvideo.blogspot.co.id/2016/03/anda-dinamika_30.html
- <http://gajahmada2medan.blogspot.co.id/2015/10/teori-dasar-musik.html>
- <http://fauzanmrzz.blogspot.co.id/2013/12/dasar-dasar-notasi-balok-bentuk-not.html>
- <http://kbmsenimusic8.blogspot.co.id/2011/07/anda-kunci.html>
- <https://arisultan.wordpress.com/type/aside/>