

BAB III

KAJIAN TEKNIS PERMAINAN

A. Kendala

1. *Dance of Eternity* :
 - a. Kendala yang dialami saat memainkan repertoar ini dikarenakan banyaknya pergantian sukat dari awal sampai akhir repertoar.
 - b. Dikarenakan pergantian sukat yang banyak maka setiap detail pergerakan kaki dan tangan menjadi kendala tersendiri, jika salah dalam memukul atau menginjak pedal akan berakibat pada ketukan-ketukan selanjutnya.
2. *Nightmare to Remember* :
 - a. Repertoar yang memiliki durasi cukup lama yaitu 15 menit, kendala yang dialami adalah menghafal pergantian beat setiap bagiannya.
 - b. Permainan double pedal yang cukup cepat dengan *grouping* sextuplet, 1/16 menjadi kendala tersendiri bagi penulis.
3. *Bread Jam Bread* :
 - a. Kendala yang dialami saat memainkan repertoar ini adalah *tutti* dan keharmonisan antara bass dan drum, dikarenakan repertoar hanya dimainkan dua instrumen saja.
 - b. Repertoar ini banyak memainkan improvisasi dimana sangat memungkinkan untuk tempo tidak stabil dan cenderung menjadi lebih cepat. Hal ini merupakan kendala tersendiri karena jika tempo menjadi lebih cepat maka bass akan sedikit kesusahan karena memainkan pola ritme 1/16 yang rapat.
4. *Salsa for Three* :
 - a. Kendala yang dialami saat memainkan repertoar ini berada pada bagian solo drum. Dikarenakan repertoar ini menggunakan sukat 2/2 dengan tempo yang cukup cepat, maka saat memainkan not 1/16 dan triplet akan dua kali lebih cepat atau sama saja memainkan not 1/32 dan sextuplet.

- b. *Feel* salsa juga menjadi kendala tersendiri dikarenakan repertoar ini memiliki interpretasi yang cukup berbeda dari repertoar yang lain.
5. *What About Me* :
- a. Kendala yang dialami saat memainkan repertoar ini berada pada bagian sinkopasi dengan tempo yang cepat.
 - b. Setiap instrumen memiliki pola irama sendiri dimana banyak yang tidak bermain pada *down beat*, dimana akan menjadi kendala jika ada salah satu instrument yang salah memainkan perannya.
6. *Spain* :
- a. Merupakan repertoar yang memiliki banyak repetisi dan menyebabkan repertoar ini memiliki durasi yang panjang, kendala yang dialami adalah stamina saat memainkan pola samba, yang menyebabkan tidak stabilnya tempo dan dinamika.

B. Solusi

1. *Dance of Eternity* :
- a. Untuk mengatasi kendala banyaknya pergantian sukat, penulis berulang kali mendengarkan repertoar ini, dan menganalisis setiap detail pergantian sukat dengan menghafal permainan instrumen lain.
 - b. Solusi pergerakan kaki dan tangan karena banyaknya pergantian sukat, penulis mencermati setiap ketukan dan menulis antara tangan kanan atau kiri yang harus memukul agar dapat berganti sukat dengan tepat.
2. *Nightmare to Remember* :
- a. Untuk mengatasi kendala banyaknya pergantian beat, penulis menghafal setiap detail melodi dan lirik vocal, serta mendengarkan repertoar ini berulang kali.
 - b. Solusi untuk kendala permainan double pedal yang cukup cepat dengan *grouping* sextuplet dan 1/16. Penulis melatih permainan double pedal dari tempo yang lambat sampai dengan tempo yang

lebih cepat dari repertoar tersebut, sehingga penulis bisa memainkannya dengan lebih mudah.

3. *Bread Jam Bread* :

- a. Untuk mengatasi masalah *tutti* pada repertoar ini, penulis melatih bagian *tutti* dengan metronome bersama pemain bass dan melatih keharmonisan saat memainkan repertoar ini agar dapat terdengar saling mengisi satu sama lain.
- b. Solusi untuk menjaga tempo penulis yaitu dengan menggunakan metode yang sama seperti kendala sebelumnya, penulis menggunakan metronome sebagai penuntun ketukan.

4. *Salsa for Three* :

- a. Untuk mengatasi masalah permainan saat solo, penulis melatih permainan solo dari tempo yang lambat hingga mencapai tempo yang sesuai dengan repertoar.
- b. Solusi dalam interpretasi yaitu penulis selalu mengulang beat salsa dan melihat serta mendengarkan refrensi dari pemain yang sudah professional.

5. *What About Me* :

- a. Untuk mengatasi masalah kendala pada bagian sinkopasi dengan tempo yang cepat, penulis memperhatikan melodi yang menjadi tanda sebelum sinkopasi, dengan melatih dari tempo yang lambat terlebih dahulu.
- b. Solusi untuk kendala irama yang berbeda-beda pada setiap instrumen, penulis dan pengiring memainkan secara detail setiap bagian dan mencari *clue* dari setiap bagiannya.

6. *Spain* :

- a. Solusi untuk kendala stamina, penulis melatih pola samba terus menerus dengan durasi yang terus bertambah dengan tempo dan dinamika yang stabil.