

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Konsep Musik

1. Pengertian Musik

Pengertian musik Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), musik adalah ilmu atau seni menyusun nada atau suara dalam urutan, kombinasi, dan hubungan temporal untuk menghasilkan komposisi (suara) yang mempunyai kesatuan dan kesinambungan.

Kata musik berasal dari bahasa Yunani mousikos, melambangkan dewa keindahan yang menguasai bidang seni dan keilmuan. Dilansir Encyclopaedia Britannica (2015), musik merupakan seni yang memadukan suara vokal atau instrumental untuk keindahan bentuk atau ekspresi emosional.

Beberapa ahli memiliki pendapat tersendiri mengenai musik, diantaranya :

a. Aristoteles

Pengertian seni musik adalah curahan kemampuan tenaga penggambaran yang berasal dari gerakan rasa dalam satu rentetan nada (melodi) yang memiliki irama.

b. David Ewen

Pengertian seni musik adalah ilmu pengetahuan serta seni mengenai kombinasi ritmik dan beberapa nada, baik vokal

ataupun instrumental yang mencangkup melodi serta harmoni sebagai ekspresi dari segala sesuatu hal yang menginginkan diungkapkan terlebih dalam segi emosional.

c. Dello Joio

Komponis dari Amerika ini menyatakan bahwa mengenal musik bisa menambah pengetahuan dan pandangan, selain juga mengenal banyak hal lain di luar musik.

d. Adjie Esa Poetra

Menurutnya, Musik adalah kesenian yang bersumber dari bunyi. Ada empat unsur dalam musik yaitu dinamik (kuat lemahnya bunyi), nada (bunyi yang teratur), unsur waktu (panjang pendek suatu bunyi yang ditentukan dari hitungan atau ketukan nada), dan timbre (warna suara).

e. Schopenhauer

Seorang filsuf asal Jerman ini berpendapat bahwa, pengertian seni musik adalah melodi yang syairnya berupa alam semesta.

f. Suhastjarja (Dosen ISI Yogyakarta)

Menurutnya, Musik adalah ungkapan rasa indah manusia dalam bentuk konsep pemikiran bulat dalam wujud nada dan bunyi yang mengandung ritme dan harmoni serta mempunyai bentuk dalam ruang waktu yang dikenal di masyarakat.

Berdasarkan definisi para ahli, dapat dikatakan musik adalah seni tentang kombinasi ritmis dari nada-nada, baik vokal maupun instrumental yang meliputi melodi dan harmoni sebagai ekspresi dari segala rasa indah manusia yang ingin diungkapkan, terutama aspek emosional. Musik dapat memperluas pengetahuan dan selain itu juga mengenalkan banyak hal di luar musik. Pengenalan terhadap musik menumbuhkan rasa penghargaan akan nilai seni, selain menyadari dimensi lain diluar suatu kenyataan yang selama ini tersembunyi. (buku Tim Abdi Guru, Seni Budaya untuk SMP/MTS kelas VII, PT. Erlangga, 2014:74)

2. Bentuk Penyajian Musik

Secara garis besar, untuk penyajian musik terbagi menjadi 3 bagian, yaitu :

a. Penyajian Musik Vokal

Musik Vokal adalah bentuk penyajian seni musik dengan menyajikan suara manusia saja. Penyajian musik vokal seperti solo (satu penyanyi), duet (dua penyanyi), trio (tiga penyanyi), kuartet (empat penyanyi), vokal grup (4-15 orang), paduan suara (minimal 15 penyanyi).

b. Musik Instrumental

Musik instrumental adalah bentuk penyajian seni musik dengan menggunakan alat musik saja (tanpa vokal/suara). Penyajian

musik instrumental ini seperti solo (satu alat musik), duet (dua alat musik), trio (tiga alat musik), kuartet (empat alat musik), orkestra (kelompok musik yang memainkan banyak alat musik secara bersama-sama), band (memainkan alat musik secara bersama-sama).

c. Musik Campuran

Musik campuran adalah bentuk penyajian seni musik dengan menggabungkan antara musik vokal dan instrumental. Seperti band, orkestra, ansambel.(buku seni budaya, kelas X SMA. Bab 11:10.11.19)

3. Unsur-Unsur Musik

Musik merupakan salah satu seni yang paling universal yang bisa dinikmati oleh semua orang. Dalam kamus besar bahasa Indonesia (KBBI), salah satu dasar utama dalam seni musik adalah kerangka yang mengkombinasikan beberapa hal sehingga bisa menjadi sebuah seni, atau kita bisa menyebutnya sebagai unsur-unsur seni musik. Berikut merupakan unsur-unsur dari seni musik :

a. Nada

Nada adalah bunyiyang beraturan, dan memiliki frekuensitertentu. Dalam teori musik, setiap nada memiliki tinggi rendahnya menurut frekuensinya ataupun menurut jarak relatif tinggi nada tersebut terhadap tinggi nada patokan.

b. Harmoni

Harmoni merupakan keselarasan paduan nada yang dimainkan dalam suatu musik atau sekumpulan nada yang jika dimainkan secara bersama-sama akan mampu menghasilkan bunyi yang terdengar indah.

Harmoni juga memiliki arti lain, yakni rangkaian akor akor yang disusun selaras dan dimainkan sebagai iringan musik. Akor tersebut yang pada nantinya akan dijadikan pengiring melodi.

c. Tempo

Tempo merupakan ukuran kecepatan birama. Makin cepat suatu lagu dimainkan, maka makin besar juga nilai tempo dari lagu tersebut.

Tempo memiliki beberapa bagian unsur, antara lain lambat sekali (*largo*), lebih lambat (*lento*), lambat (*adagio*), sedang (*andante*), sedang sedikit cepat (*moderato*), cepat (*allegro*), lebih cepat (*vivace*), dan yang terakhir adalah cepat sekali (*presto*).

Tempo menjadi hal pokok dalam bermusik. Jika tempo tidak tepat maka seorang penyanyi bisa saja akan menyanyi lebih cepat dari iringan musiknya.

Ukuran dari tempo adalah beat. Beat merupakan ketukan yang menunjukkan banyaknya ketukan dalam satu menit. Sebagai contoh apabila ada sebuah lagu dengan beat MM 60, hal ini berarti dalam satu menit terdapat 60 ketukan.

d. Birama

Birama adalah satu di antara unsur seni musik yang berupa ketukan atau ayunan berulang-ulang, datang secara teratur dalam waktu yang sama. Birama biasanya ditulis dalam angka pecahan seperti $2/4$, $3/4$, $2/3$, dan seterusnya.

Angka diatas tanda "/" menunjukkan nilai nada dalam satu ketukan. Birama ini terbagi dalam dua jenis jika dilihat dari bilangan penyebutnya.

Birama yang nilai penyebutnya genap disebut birama bainar, sedangkan birama yang penyebutnya ganjil disebut birama tenair.

e. Irama atau Ritme

Ritme atau irama ini adalah rangkaian gerak beraturan yang menjadi unsur dasar dari sebuah musik. Ritme terbentuk dari pengulangan bunyi, panjang pendek kata dalam sebuah lagu, atau karena pergantian tekanan kata-kata dalam syair sebuah lagu.

Secara sederhana, irama atau ritme bisa diartikan sebagai penentu ketukan dalam musik. Cara merasakan sebuah ritme yaitu dengan mendengarkan lagu secara berulang-ulang. Ritme akan melekat di benak penikmat musik jika selalu dilatih.

f. Melodi

Melodi merupakan suatu unsur musik yang harus ada di dalam pembuatan karya seni musik. Melodi ialah tinggi rendahnya atau

panjang pendeknya nada, yang juga terdapat di dalam instrumen musik.

Dengan adanya melodi, maka akan membuat musik makin berwarna. Selain itu, musik menjadi lebih enak untuk didengar dan dinikmati oleh masyarakat pendengarnya.

g. Dinamika

Dinamika adalah tanda untuk memainkan nada dengan volume nyaring atau lembut. Dinamika juga merupakan satu di antara dari unsur-unsur musik.

Dinamika memiliki fungsi penting yaitu menunjukkan nuansa lagu, bisa sedih, senang, agresif, dan lain sebagainya. Dinamika ini merupakan satu di antara unsur musik yang dapat menggambarkan emosi dan menyampaikan perasaan pada sebuah lagu.

Dalam dinamika terdapat istilah yang menentukan tanda sebuah permainan musik dan menggunakan bahasa Italia antara lain:

- 1) pianosimo (pp) : sangat lembut
- 2) piano (p) : lembut
- 3) mezzopiano (mp) : agak lembut
- 4) crescendo (cresc.) : makin lama makin keras
- 5) decrescendo (decresc.) : makin lembut makin lembut
- 6) mezzoforte (mf) : agak keras
- 7) forte (f) : keras

8) fortissimo ((ff) : sangat keras

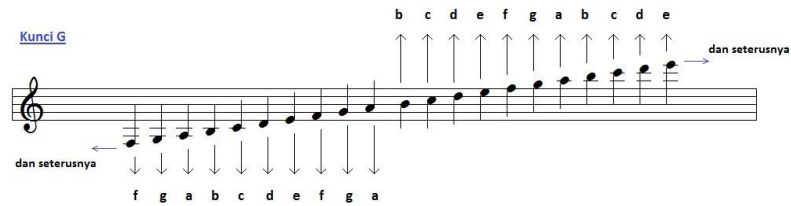
Adapun istilah yang digunakan untuk mengatur perubahan bagaimanalagu tersebut dimainkan :

- 1) Dolce (manis)
- 2) Con brio (dengan berapi – api)
- 3) Grazioso (manis penuh keindahan)
- 4) Con grazia (anggun)
- 5) Ekspresifo : Ekspresif
- 6) Spiritoso : dengan bersemangat
- 7) Stacato : dimainkan pendek dengan tersentak

h. Notasi

Notasi merupakan tanda yang menentukan tinggi rendahnya suatu nada. Fungsi dari notasi agar dapat dimainkan dan dibaca sesuai dengan aturan notasi yang ditetapkan. Notasi dibagi menjadi yaitu

- 1) Notasi Balok



Notasi balok merupakan suatu sistem penulisan yang berlaku secara internasional dan menggunakan sistem gambar. Dalam notasi balok terdapat garis paranada, key (kunci), tanda mula. Penulisan notasi balok diletakan pada tempat not yang disebut garis paranada. Garis paranada terdapat 5 buah garis yang sejajar yang sama panjangnya.

2) Notasi angka

Notasi angka merupakan sistem penulisan nada yang menggunakan sistem angka-angka. Angka yang digunakan sebagai berikut :

1	2	3	4	5	6	7
Do	Re	Mi	Fa	Sol	La	Si

4. Peranan Musik Bagi Kehidupan Manusia

- a. Musik meningkatkan dan membantu perkembangan kemampuan pribadi seseorang

Perkembangan pribadi dialami melalui aspek kemampuan kognitif, penalaran, intelegasi, kreativitas, membaca, bahasa, sosial,

perilaku, dan interaksi sosial. Para ahli mengemukakan bahwa musik sangat penting untuk perkembangan intelektual dan dianjurkan untuk mengenal musik sejak usia dini karena dapat mempengaruhi cara kerja sistem otak. Otak memiliki kemampuan untuk atau menata elemen yang terpisah dari suatu objek yang utuh. (Stephanie Merritt, 2003:14)

b. Musik memberikan suatu ketenangan

Musik dapat berpengaruh dalam kehidupan seorang anak. Banyak penelitian yang membuktikan pentingnya peran ibu dalam mengasuh anak dan memberikan rasa aman kepada anak serta menumbuhkan perkembangan emosi yang sehat. Dengan bersenandung, seorang ibu dapat memberikan rasa aman pada anaknya hingga bisa tertidur lelap. Blaian dari seorang ibu tidak hanya memberikan ketenangan pada diri anak, orang dewasa pun seringkali merasa bahagia manakala mendengarkan musik-musik yang pernah mereka dengar ketika menjelang tidur. Jenis-jenis musik tertentu yang disajikan dapat memberikan ketenangan pada manusia bila musik tertentu sesuai dengan pengalaman jiwa yang dialami pada waktu itu.

c. Musik memberikan hiburan

Musik dapat memberikan rasa senang pada hati manusia, sehingga ia bisa melupakan segala penderitaan yang ia alami dalam hidup.

d. Musik dapat membentuk watak manusia

Dengan mengetahui musik seseorang menjadi tangkas dan pintar serta mampu mengembangkan kepribadian yang integral.

Dari uraian di atas dapat dimengerti bahwa musik begitu berperan dalam derap hidup manusia sehingga dapat dikatakan bahwa musik sangat berpengaruh dalam sendi-sendi kehidupan manusia.

5. Alat Musik

a. Alat musik berdasarkan fungsinya

Dilihat berdasarkan fungsinya, alat musik dibedakan menjadi tiga jenis, yaitu alat musik melodis, alat musik harmonis, dan alat musik ritmis. Ketiga fungsi tersebut ialah fungsi vital dari sebuah alat musik sehingga dihasilkan sebuah karya musik yang menarik dan unik serta nyaman untuk didengar.

1. Alat Musik Melodis

Alat musik melodis ialah alat musik yang sanggup berfungsi untuk menghasilkan melodi dalam sebuah lagu. Secara umum, alat musik melodis tidak sanggup memainkan akord secara tunggal. Beberapa alat musik yang mempunyai fungsi melodis seperti biola, rekorder, flute, saxofon, dll.

2. Alat Musik Harmonis

Alat musik yang mempunyai fungsi serasi disebut alat musik harmonis. Fungsi serasi yaitu memainkan harmoni dalam sebuah

lagu. Alat ini sanggup memainkan tiga nada atau lebih secara bersamaan. Contohnya gitar, keyboard, harpa, piano, dll.

3. Alat Musik Ritmis

Alat musik ritmis ialah musik yang berfungsi sebagai penfiring pengatur tempo pada lagu. Alat musik ini memberikan ketukan pada sebuah lagu. Contohnya drum, tifa, cymbal, kendang, dll.

b. Alat Musik Berdasarkan Teknik Memainkan

1. Alat Musik Gesek

Alat musik gesek ialah alat musik yang dimainkan dengan cara digesek untuk menghasilkan suara. Contoh viola, cello, rebab, dll.

2. Alat Musik Petik

Alat musik petik adalah alat musik yang dimainkan dengan cara dipetik untuk menghasilkan suara. Contoh gitar dan kecapi.

3. Alat Musik Pukul

Alat musik ini dipukul dan akan menghasilkan suara atau bunyian. Contoh kendang, drum, timpani, rebana, dll.

4. Alat Musik Tiup

Alat musik ini dimainkan dengan cara ditiup. Bunyi pada alat musik ini berasal dari getaran udara dalam tabung. Contohnya pianika, suling, oboe, saxophone, dll.

5. Alat Musik Goyang

Alat musik goyang ialah alat musik yang dimainkan dengan cara diguncang atau digoyang supaya bergetar. Contohnya angklung, tamborine, dan marakas.













c. Alat Musik Berdasarkan Sumber Bunyi

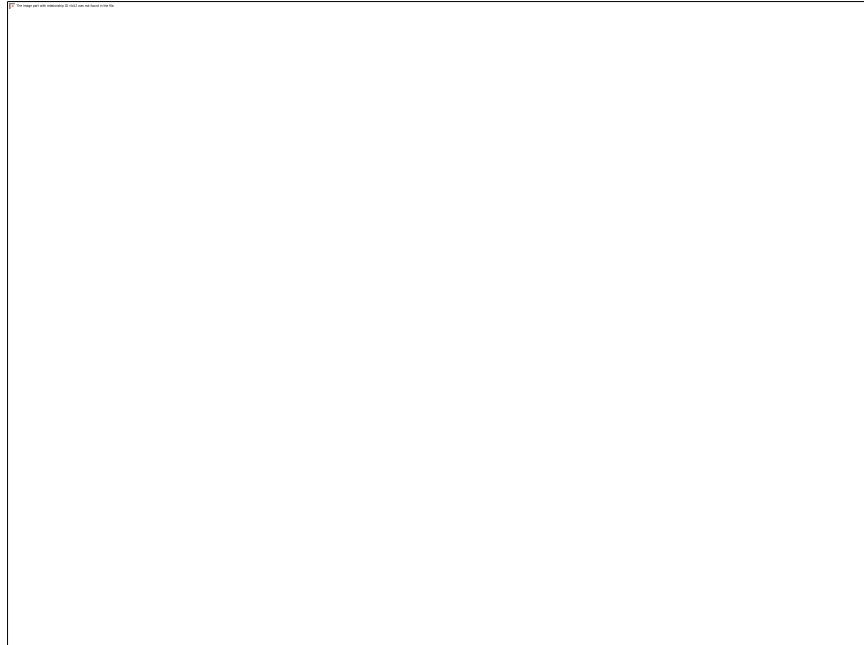
1. Idiophone (getaran inti), jenis alat musik yang sumber bunyinya dari berasal dari getaran badan serpihan inti dari instrument itu sendiri. Alat musik ini umumnya dimainkan dengan cara dipukul. Contohnya : gong, saron, gender, dll.
2. Membranophone (selaput membrane), ialah alata musik yang sumber bunyinya berasal dari membrane atau selaput yang terdapat pada instrument tersebut. Alat musik oini dimainkan dengan cara dipukul. Contohnya : gendang, bongo, rebana, dll.
3. Aerophone (udara), alat musik yang sumber bunyinya berasal dari getaran udara dalam tabung disebut alat musik aerophone. Alat musik ini umumnya dimainkan dengan cara ditiup. Contohnya : terompet, suling, oboe, dll.
4. Electrophone (sirkuit elektronik), ialah alat musik yang sumber bunyimya berasal dari suatu sinyal yang dihasilkan dari hasil getaran osilasi sirkuit listirk. Contohnya : keyboard, organ, dll.

5. Chordophone (dawai atau senar), jenis instrument musik yang sumber bunyinya berasal dari seutas tali yang disebut dawai atau senar. Alat musik ini dimainkan dengan cara yang beragam, ada yang dipetik, digesek dan ada yang dipukul. Contohnya : harpa, ukulele, sitar, cello, dll.

B. Teori Musik

1. Nilai Notasi

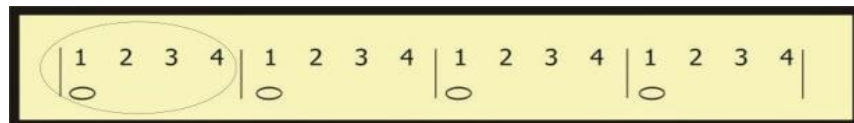
Nama Not	Bentuk Not	Tanda Istirahat	Nilai
Not Penuh			4 Ketuk
Not $\frac{1}{2}$			2 Ketuk
Not $\frac{1}{4}$			1 Ketuk
Not $\frac{1}{8}$			$\frac{1}{2}$ Ketuk
Not $\frac{1}{16}$			$\frac{1}{4}$ Ketuk
Not $\frac{1}{32}$			$\frac{1}{8}$ Ketuk



Gambar 2.1 dan 2.2 Nilai Notasi (sumber : Brainly.com)

a. Not Penuh

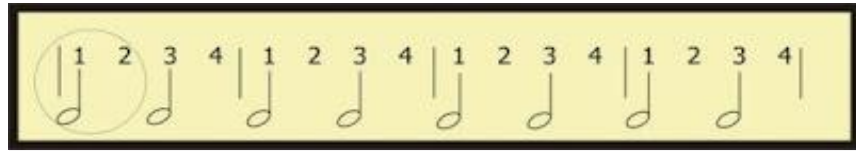
Not penuh bernilai 4 ketuk. Jadi 1 Not sudah mewakili 4 ketukan atau 4 hitungan. Artinya Not ini berbunyi selama 4 ketuk.



Gambar 2.3 Not Penuh (Daeng_music.com)

b. Not Seperdua (1/2)

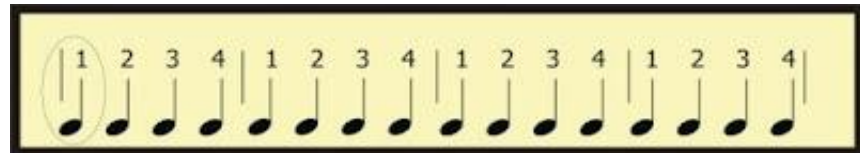
Not ini mempunyai nilai 2 ketuk jadi jika kamu melihat not ini dalam 1 bar maka kamu harus membunyikan nada selama 2 ketuk lamanya



Gambar 2.4 Not Penuh (Daeng_music.com)

c. Not Seperempat (1/4)

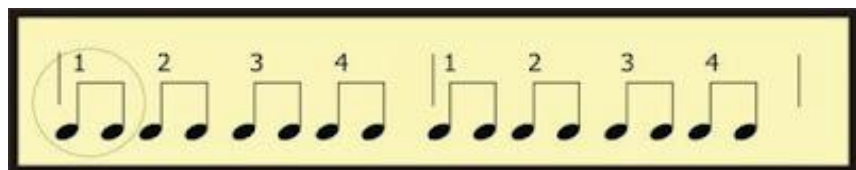
Not Seperempat mempunyai bentuk seperti telur tapi mempunyai batang di atasnya, not ini mempunyai nilai 1 satu ketuk. Jadi not ini bunyinya itu hanya selama 1 ketuk lamanya.



Gambar 2.5 Not Penuh (Daeng_music.com)

d. Not Seperdelapan (1/8)

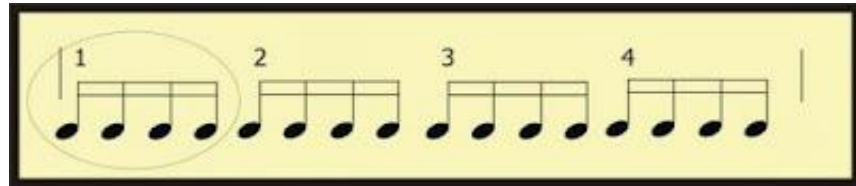
Not ini bernilai $\frac{1}{2}$ ketuk. Jadi dalam membunyikan nadanya hanya selama $\frac{1}{2}$ ketuk lamanya. Not ini dalam satu ketuk terdapat dua not. Dan kalau dalam setengah ketuk, maka dia hanya mempunyai satu ketuk.



Gambar 2.6 Not Penuh (Daeng_music.com)

e. Not Seperenam belas (1/16)

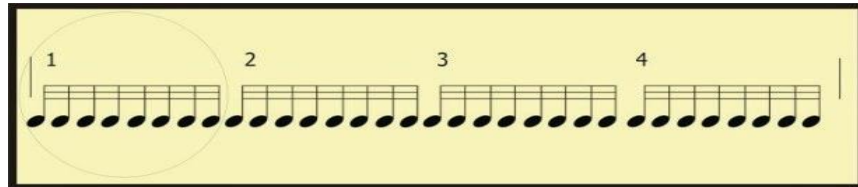
Not ini hampir sama bentuknya dengan Not 1/8 hanya saja not ini mempunyai 2 bendera, nilai notnya adalah 1/4 Ketuk, anda membunyikan nada selama 1/4 ketuk lamanya.



Gambar 2.7 Not Penuh (Daeng_music.com)

f. Not Sepertiga puluh dua (1/32)

Not ini mempunyai 3 tiang bendera dan nilai not ini adalah 1/8 Ketuk, anda membunyikan nada selama 1/8 ketuk lamanya.



Gambar 2.8 Not Penuh (Daeng_music.com)

2. Akor

a. Pengertian Akor

Akor merupakan paduan tiga nada atau lebih yang apabila dimainkan secara bersamaan akan terdengar harmoni. Dalam penyajiannya, akor dapat dimainkan secara bersamaan (serentak). Ada beberapa akor antara lain (trinada, catur nada, pancanada), akor-akor ini dapat dimainkan secara berurutan.

Berikut adalah 3 interval nada yang membentuk akor :

- 1) Nada ke 1 (prim)
- 2) Nada ke 3 (ters)
- 3) Nada ke 5 (kwint) dari satu tangga nada, (lafifah 2003:16)

Di sini dikatakan akar merupakan susunan 3 (tiga) nada atau lebih secara vertikal dengan jarak tertentu dan dibunyikan secara serempak yang dapat menghasilkan bunyi yang selaras dan selaras.

b. Unsur-unsur akor

Triad merupakan susunan akor yang terdiri dari 3 (tiga) nada. Dari pengertian akor (umum) dan triad (khusus). Jelas dikatakan bahwa akor terdiri dari 3 (tiga) nada atau lebih setiap nada tersebut mempunyai peranannya masing-masing dalam sebuah akor.

Dari susunan ini jelas terlihat sebuah akor tersusun dari nada bawah, tengah nada atas.

1) Nada bawah/nada akar/Root (prime)

Akor mempunyai nama atau simbol yang diambil dari nada bawah atau akar dari akor tersebut. akor C contohnya, dinamakan akor C karena mempunyai susunan akor C-E-G.

Susunan akor C adalah nada C yang berbeda paling bawah atau nada prime yang menjadi akarnya.

2) Nada Tengah (Ters)

Nada tengah merupakan nada yang menentukan jenis atau sifat sebuah akor. Jarak dari nada prime ke nada tengah sifat sebuah akor. Jarak dari nada prime ke nada tengah merupakan interval terters. Jika jarak adalah interval terters mayor (3M) maka terters tersebut merupakan terters akor mayor dan jika jarak interval minor, maka akor itu merupakan akor minor.

3) Nada atas (kwint)

Nada atas merupakan pelengkap juga sekaligus penentu jenis akor. Jarak nada prime ke nada atas berjarak interval kwint murni (perfect). Oleh karena itu nada atas berjarak interval kwint, maka nada atas ini dapat menentukan sebuah akor berjenis augmented atau diminished. Jika nada atas berjarak lebih kecil setengah langkah dari interval kwint maka akor ini termasuk akor augmented.

c. Peranan Akor

Peranan akor yang terdapat pada akor pokok yang terdiri atas :

1) Akor I disebut tonika

Akor tonika merupakan semacam terminal atau pool/pelabuhan induk dan berperan untuk menutup lagu

mayor/sebagian dari lagu, sebagai akor pusat untuk tangga nada mayor (1-3-5). Dari sini semua langkah nada berpangkal dan kembalinya semua gerakan.(prier 1980:8)

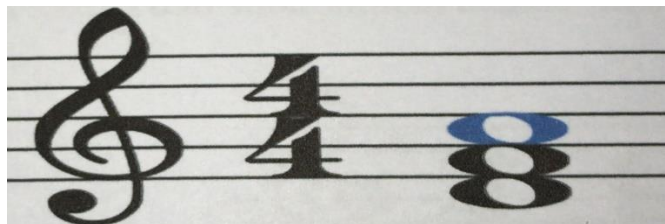
Gambar :



2) Akor ii disebut super tonika

Super tonika adalah tingkatan akor diatas atau lebih tinggi tonika. Jarak antara tonika dan super tonika interval second (2-4-6). Dalam tangga nada mayor ditulis dengan simbol SP, sedangkan dalam tangga nada minor akor pada tingkat super tonika berjenis diminished karena merupakan akor pembantu dari akor subdominan pada tangga nada minor (2-4-6) menjadi (7-2-4)

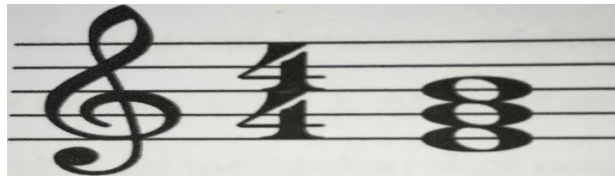
Gambar :



3) Akor iii disebut median

Median meruoakan setengah perjalanan menuju akor dominan dan merupakan akor minor (3-5-7). Jarak antara tonika dan median adalah interval terts. Akor median juga merupakan akor pembantu akor dominan. Akor median bersifat tidak tenang namun kecenderungan pada akor lain tidak terlalu kuat, akor ini dipakai sebelum menuju ke akor sub dominan.

Gambar :



4) Akor IV (subdominan)

Akor subdominan adalah akor yang berpangkal pada nada Fa dan mempunyai sifat tidak tenang progresif serta ingin menjadi tonika. Jarak antara tonika dan subdominan adalah interval kwart.

Gambar :



5) Akor V disebut dominan

Akor dominan merupakan bagian dari akor mayor dan memiliki sifat tidak tenang serta berperan sebagai titik akhir dari tonika karena sol nada paling jauh dari DO maka, ini adalah variasi terpenting terhadap tonika dan jarak antara tonika menuju akor dominan adalah interval kwint (5-7-2)

Gambar :



6) Akor VI (sub median)

Jarak antara tonika menuju subdominan adalah interval sekst dan merupakan jenis akor minor (6-1-3). Akor submedian bersifat stabil, tenang dan bulat dan akor ini merupakan akor pembantu tonika atau di tulis Tp.

Gambar :



7) Akor VII (Leading Tone)

Leading tone/leading note merupakan tingkatan akor tertinggi dan jarak tonika menuju leading tone adalah interval septime (7-2-4).

Gambar :



C. Alat Musik Keyboard



Gambar 2. Alat musik keyboard

(sumber: wordpers.com)

Keyboard merupakan alat musik yang dimainkan dengan cara menekan pada papan tuts, sama halnya seperti alat musik piano. Keunggulan keyboard adalah memiliki beragam jenis suara yang tidak biasa didapatkan di alat musik piano. Alat musik keyboard mempunyai suara seperti biola, gitar, drum,

seruling, dan alat musik lainnya, bahkan suara percusi juga ada. Dengan alat musik keyboard, kita bisa membuat instrument musik layaknya sebuah band lengkap.

1. Sejarah Keyboard

Instrument sudah ada sejak zaman kuno. Namun tidak jelas awalnya yang tepat. Dalam tangga nada barat disebut diatonik, dan terbagi dalam 12 nada. Ada nada penuh dan ada nada semi tone. Pada instrumen keyboard, kedua kelompok nada ini biasa dibedakan dengan tuts berwarna terang dan gelap atau putih dan hitam. Susunan deret kunci kromatik (mencakup 12 nada) muncul di Eropa pada abad ke-14. Pada awal keunculannya, bilah-bilah (tutsnya) masih dalam ukuran sangat lebar. Satu bilah bisa beberapa sentimeter lebarnya. Hingga tidak banyak nada harmoni yang dihasilkannya. Baru pada abad ke-16, muncul pembakuan tuts. Ini berarti nada diatonik bisa dijangkau dalam lebar satu tangan, sehingga musik harmoni pun bisa dihasilkan. Keyboard elektronik baru muncul pada abad ke-20. Pertama kali di[asarkan oleh *Laurens Hammond* di Amerika Serikat pada tahun 1935. Sejak saat itu mulai berkembang instrument yang sekarang ini menjadi rajanya alat musik. Suara orkes simponi pun dengan puluhan instrument bisa dihasilkan oleh satu buah keyboard.

a. Era Synthesizer

Munculnya transistor silikon dengan harga yang murah dan kualitas atas memudahkan upaya para insinyur untuk mengembangkan instrumen musik penghasil suara. Alat yang ringkas dan dapat menghasilkan suara konvensional seperti suara akustik sebagaimana yang dihasilkan dawai, gendang, atau alat tiup, maupun suara yang tidak lazim seperti suara atonal semacam derit antar logam.

Pada tahun 1962 seorang insinyur Italia Paolo Ketoff mengeluarkan instrumen yang disebut Synket. Alat ini menghasilkan musik eksperimental yang bagi pendengar awam tidak musikal. Dua tahun kemudian di Amerika muncul alat musik yang diciptakan Donald Buchla dan satunya oleh Robert Moog. Alat Donald Buchla tidak menggunakan kibor sebagai perangkat memainkannya melainkan dengan permukaan yang sensitif terhadap sentuhan. Robert Moog membuat alat yang menggunakan kibor sebagai perangkat pengolahnya. Di sisinya pun dipasang alat pengontrol yang konvensional seperti tombol putar untuk mengeraskan dan memelainkan suara, maupun untuk mengatur tinggi rendahnya nada yang dihasilkan.

Ciptaan Robert Moog ini lebih memudahkan penggunaannya untuk mengalunkan musik tradisional dalam tatanan suara baru. Karya-karya Johan Sebastian Bach bisa dimainkan dengan Mini

Moog, begitu alatnya disebut. Ketika itu alat ini belum bisa memainkan nada harmonik. Hanya satu-satu nada bisa dimainkan, hingga instrumen ini populer sebagai pembawa melodi pada musik pop. Musik rock termasuk yang pertama mengadopsi alat ini dalam genre progressive rock pada band seperti Yes, Genesis, Emerson Lake and Palmer.

b. Era Digital

Pada tahun 1980 synthesizer dapat mengeluarkan suara harmonik. Peralatan pertama yang terkenal adalah Yamaha DX-7 yang keluar 1983. Peralatan ini menggunakan pengembangan synthesizer dari zaman Robert Moog dengan Frequency Modulation Synthesis yang dirancang oleh John Chowning dari Stanford University di Palo Alto, California. FM menghasilkan variasi timbre dengan cara mengubah frekuensi suatu gelombang dengan amplitudo gelombang lain yang proposional. Yamaha DX-7 memiliki kibor lima oktaf. Lebih dari 100.000 perangkat ini dijual Yamaha.

Kemudian pada tahun berikutnya Casio mengeluarkan CZ-101 yang menggunakan baterai untuk tenaganya. Memiliki empat suara dan mengikuti kemampuan synthesizer analog. Harga jual CZ-101 ini hanya seperempat dari harga Yamaha DX-7 hingga popularitas kibor elektronik menjadi sangat meningkat. Suara-suara bisa direkam. Hasil rekaman ini berupa gelombang nada yang

diterjemahkan sebagai data digital. Data digital ini bisa diolah dan dibunyikan ulang dengan kontrol musikal. Ini yang disebut sampling instrument. Sampling ini telah menjadi bagian yang umum dalam instrumen kibor elektronik.

Sampling pertama dikeluarkan pada tahun 1970 oleh Fairlight Computer Musical Instrumen (CMI) di Sydney, Australia. Fairlight CMI adalah perangkat komputer umum dengan tambahan perangkat yang dapat merekam dan mengubahnya jadi data digital (digitize), kemudian menyimpan dan memainkan ulang pada instrumen kibor.

Kemampuan simpan dan memainkan ulang ini dikembangkan oleh Raymond Kurzweil pada tahun 1984 melalui perangkat yang disebut Kurzweil 250. Pada kibornya itu terdapat kode-kode digital dari suara grand piano, alat musik gesek (string), dan banyak lagi timbre alat musik orkestra. Alat ini selain ditujukan untuk penggunaan pertunjukan juga ditujukan untuk membuat komposisi. Kibor yang berkembang dengan kemampuan synthesizer polifoni dan sampling disebut workstation musikal.

Pada tahun 1983 beberapa manufaktur instrumen musik bersepakat untuk tata cara menggabungkan berbagai peralatan musik agar bisa bekerja dalam suatu perangkat komputer. Hasilnya adalah Musical Instrument Digital Interface atau MIDI.

MIDI menjadi cara untuk memerintahkan nada apa yang dimainkan dalam timbre apa, nuansa apa, dan seterusnya. Dengan perangkat komputer dan program yang sesuai maka dapat dilakukan seperti apa yang bisa dikerjakan pada workstation musikal yang canggih. Sekarang ini dunia pertunjukan musik selalu menyertakan instrumen ringkas kibor elektronik seperti ini.

Dan di Era Digital ini, dibanyak tempat pertunjukan sekarang ini, sangat tidak aneh melihat seorang pemain Keyboard solo yang memainkan musik lengkap seperti sebuah band sedang bermain. Ada suara melodi gitar, pengiring piano, suara gitar bas dan derap drum. Inilah Keyboard yang dinamakan multifungsi.

Alat musik Keyboard yang didukung kelengkapan teknologi suara digital memang semakin dicari orang. Apalagi, instrumen dengan sederetan tuts itu kini bisa ditugaskan berlipat ganda. Keyboard dapat mewakili berbagai suara alat musik yang lain. Bakat bermusik bisa lebih ditunjang oleh perangkat yang multifungsi, yakni keyboard. Maka jangan heran bila yang berbelanja instrumen musik serbaguna tidak hanya dilakukan oleh para pekerja musik. Ini dikarenakan hampir setiap orang ingin menghasilkan musik yang indah atau enak didengar.

2. Macam dan Bagian-Bagian Keyboard

a. Jenis Keyboard pada dasarnya keyboard dibagi menjadi 3 jenis menurut fungsinya, yakni :

1) Accompaniment Keyboard

Juga disebut “electone keyboard” (walau istilah ini agak kurang tepat) juga populer dengan sebutan “organ tunggal” atau “keyboard tunggal”. Dari namanya , “accompaniment”, dari asal kata “company” yang berarti “teman” atau “rombongan”, yang maksudnya keyboard ini memiliki kemampuan untuk menjadi “teman” bagi penggunanya atau bahkan menyediakan “rombongan bala bantuan” berupa pemain drum, pemain bass, pemain gitar bahkan serombongan pemain string section dan brass section virtual dalam paket fasilitas yang disebut “STYLE”.

STYLE adalah sebuah fasilitas yang menjadi ciri khas dari accompaniment keyboard, dimana STYLE menyediakan iringan band lengkap (biasanya terdiri dari drum, bass, piano, gitar, strings, brass, percussion, dll) sesuai dengan genre musik yang dipilih oleh penggunanya. Kord pada STYLE dapat dikendalikan dengan bebas dengan menekan kord pada area kiri keyboard (biasanya pada setting default berkisar pada oktaf 1 sampai nada F#

(yamaha) atau sampai nada B oktaf ke 2(korg/roland)), selain itu fasilitas STYLE juga dilengkapi dengan berbagai tombol yang dapat mengatur tingkat kompleksitas bebunyian pada STYLE, juga mengatur berbagai macam fill in drum pada lagu secara live/real time.

Jadi dengan adanya fasilitas STYLE, seorang pemain keyboard sanggup memainkan lagu dengan seolah-olah menghadirkan serombongan pemain band (oleh karena itulah disebut “organ tunggal” atau “keyboard tunggal” dari kibord jenis ini biasanya relatif “ringan”(cth : yamaha PSR series) atau “biasa” (cth : korg Pa50) yang disebut “synth action keys”).

Accompaniment keyboard biasanya dibekali dengan tuts sebanyak 61 keys/5 oktaf (cth : PSR3000, korg Pa80), namun pada pro level, ada juga yang memiliki 76 keys (cth : Pa2Xpro, VA76) bahkan 88 keys (Pa588, Clavinova CVP series, DGX series).

Ukuran tutsnya biasanya juga antara “biasa” (korg Pa series) atau bahkan sedikit lebih kecil (yamaha PSR series) dari ukuran standar (dalam hal ini saya menggunakan tuts piano akustik yamaha C7 atau organ drawbar hammond B3 sebagai standar pembanding).

Karena ROM (read only memory)-nya harus berbagi tempat dengan STYLE, sound/patch/tone dari accompaniment keyboard umumnya lebih tipis daripada keyboard jenis lainnya, sebagai contoh, keyboard jenis ini biasanya dibekali dengan sound piano dengan kualitas yang relatif buruk, (contoh terburuk Yamaha PSR) namun hal ini tidak berlaku sepenuhnya pada pro level.

Oleh karena itu, keyboard jenis ini biasanya RELATIF tidak cocok dipakai untuk keperluan band, keyboard panggung band, atau rekaman, namun tentu saja hal ini juga relatif, berpulang kembali kepada selera tiap-tiap orang.

Keyboard jenis ini sangat cocok untuk jadi keyboard pertama anda yang baru akan memulai belajar keyboard, karena sistem operasi dari kontrol panel keyboard jenis ini biasanya cukup sederhana dan mudah dipahami, bahkan oleh orang yang baru pertama kali mengoperasikan keyboard.

2) Keyboard mono timbral

(mono = satu, timbral atau timbre = suara), yaitu keyboard yang dalam satu kesempatan dapat menghasilkan satu macam suara instrumen saja walaupun keyboard

tersebut memiliki banyak macam suara. Misalnya suara piano, flute, gitar, drum, dsb. Keyboard ini banyak digunakan pada kalangan profesional, misalnya pada band ataupun bisnis rekaman mengingat keyboard ini memiliki kualitas serta warna suara yang bagus. Contoh produk keyboard synthesizer mono timbral seperti misalnya roland D 5, roland D 50, yamaha DX 7, dsb.

3) Keyboard multi timbral

(multi = banyak, timbral = suara), yaitu keyboard yang dalam satu kesempatan dapat menghasilkan lebih dari satu macam suara instrumen musik. Misalnya suara piano, gitar, flute, drum mampu berbunyi secara bersama-sama. Keyboard ini cocok untuk penggarapan aransemen. Keyboard ini banyak digunakan dalam kegiatan rekaman. Contoh produk keyboard multi timbral seperti misalnya yamaha SY 77, roland JV series, roland XP series.

3. Organologi Alat musik Keyboard

Seiring perkembangan teknologi, berbagai jenis, macam, merk, bentuk, ukuran keyboard bermunculan dengan karakteristik dan kecanggihan yang bervariasi, namun secara garis besar pada keyboard jenis accompaniment ini terdapat bagian-bagian yang sama

dan sangat penting untuk diketahui sebelum dimainkannya. Bagian-bagian itu antara lain adalah:

a. Tombol On/ Off

Tombol ini merupakan tombol pertama yang kita gunakan, yakni untuk menyalakan keyboard setelah dihubungkan dengan listrik. Pertama kali keyboard dinyalakan biasanya suara yang muncul apabila tuts ditekan adalah suara piano.

b. Volume

Tombol ini digunakan untuk memperbesar dan memperkecil suara keyboard secara keseluruhan setelah tombol power dinyalakan.

c. Tombol Timbre/ Voice

Tombol ini digunakan untuk memilih berbagai jenis suara alat music, misalnya flute, gitar, piano, organ, dan lain sebagainya.

d. Tombol Rhythm

Tombol ini digunakan untuk memilih jenis irama music yang akan dimainkan, misalnya waltz, bossanova, rhumba, dan lain sebagainya.

e. Tombol Start/ stop

Tombol ini digunakan untuk memulai salah satu irama music/ rhythm. Begitu tombol star dipencet, keyboard akan

menghasilkan irama pertama dalam bentuk bunyi drum. Jika tombol ini dipencet untuk yang kedua kalinya, bunyi drum akan berhenti, yakni sebagai tombol stop.

f. Tombol Tempo

Tombol ini digunakan untuk mengatur cepat lambatnya tempo dari irama yang telah dibunyikan setelah tombol start dipencet.

g. Tombol Transpose

Tombol ini digunakan untuk menghasilkan chord dan music pada irama drum yang telah berbunyi setelah tombol start dipencet. Setelah tombol rhythm dan chord dipencet, tuts bagian kiri keyboard akan berfungsi sebagai pengiring

h. Tombol Intro/ Ending

Tombol ini digunakan dengan cara memencet tombol tersebut untuk mengawali permainan keyboard dengan aransemen intro yang sudah ada dari masing-masing irama pada keyboard. Sedangkan untuk menutup lagu bias dilakukan dengan memencet tombol ini juga, yang berarti sebagai tombol ending. Pada jenis keyboard tertentu intro dan ending diwadahi pada tombol yang berbeda/ terpisah, namun tetap pada fungsi yang sama.

i. Tombol Fill in

Tombol ini digunakan untuk membuat variasi ketukan dan irama music dalam bentuk variasi bunyi drum. Biasanya tombol ini digunakan untuk menghasilkan variasi ketukan sebelum kebagian reffren lagu, biasanya tombol bertuliskan fill in to variation. Sedangkan variasi ketukan sesudah reffren lagu, biasanya tombol bertuliskan fill in to original.

4. Teknik Bermain Keyboard

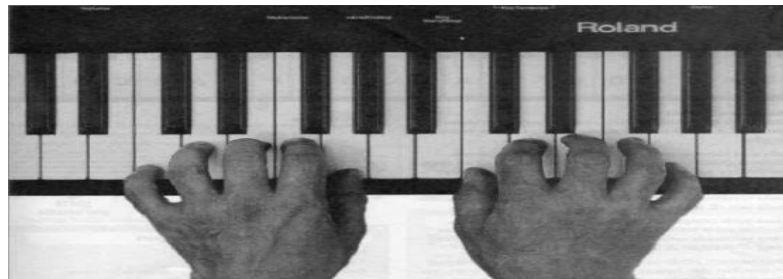
a. Posisi Bermain.

Posisi duduk dalam bermain keyboard perlu diperhatikan. Posisi duduk yang benar ialah selalu dalam posisi tegak. Sedangkan posisi yang salah dalam bermain keyboard dapat mengakibatkan cepat cape dan tentunya berakhirnya permainan yang kurang bagus.

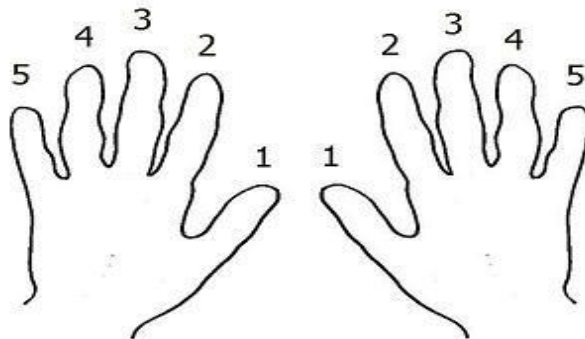


b. Posisi tangan

Posisi tangan dalam bermain keyboard dengan menekuk sedikit jari- jari seolah sedang memegang bola. Perhatikan gambar berikut:



c. Penjarian



Keterangan : (kode berlaku untuk jari tangan kanan maupun jari kiri)

- 1) Kode angka 1 untuk ibu jari
- 2) Kode angka 2 untuk telunjuk
- 3) Kode angka 3 untuk jari tengah
- 4) Kode angka 4 untuk jari manis
- 5) Kode angka 5 untuk kelingking

D. Jembatan Chord (Bridge Chord)

Bridge Chord disebut juga penghubung akor, merupakan akor-akor yang menghubungkan satu akor (akor pertama) ke akor berikutnya (akor yang dituju). *Bridge Chord* berfungsi sebagai penghias diantara akor dasar lagu, sehingga lagu-lagu yang menggunakan *Bridge Chord* akan terdengar harmonis dan bervariasi. Akor dapat berfungsi menjadi jembatan akor jika akor pertama yang dihubungkan ke akor yang dituju memiliki pergeseran setengah nada, baik naik maupun turun (*descending – ascending substitusi progress*). Peneliti lalu memberikan contoh akor-akor penghubung yang biasa digunakan untuk didengar dan dilihat oleh peserta. Adapun akor-akor tersebut sebagai berikut, akor pertama C dan akor tujuan F maka akor C7 merupakan jembatan yang dapat digunakan. Akor pertama E dan akor tujuan C maka C^{is} merupakan jembatan yang dapat digunakan.

Contoh :

Akor	Jembatan	Akor yang
Pertama	Akor	Dituju
CM7	A7-9	DM7
1 C	6 (A)	2 (D)
3 (E)	1# (Cis)	1 (C)
5 (G)	5 (G)	4 (F)
7 (B)	7b (Bes)	6 (A)

Teknik menyisipkan setengah nada ini di kenal dengan istilah *non chordal tone*. *Bridge chord* biasanya dimainkan pada $\frac{1}{2}$ ketuk sampai 1 ketuk. Karena fungsinya hanya sebagai penghubung, sehingga tidak perlu ditahan terlalu lama.

Jembatan akor ini dapat dimainkan dengan menggunakan tangan kanan sendiri, tangan kiri sendiri, maupun tangan kanan dan kiri secara bersamaan. *Bridge chor* juga biasanya dimainkan dalam berbagai bentuk sesuai kebutuhan, selera masing-masing orang dan disesuaikan banyaknya bentuk *Bridge Chord* yang telah dikuasai pemain. Ada yang memainkannya dengan menggunakan nada oktaf dari akor jembatan, ada yang menggunakan melodinya saja, dan ada juga yang menggunakan akord.

Contoh :

The first musical example is in 4/4 time. The right hand plays a sequence of chords: Dm, E, F, G, A, B, C. The left hand plays a sequence of notes: D, E, F, G, A, B, C. Arrows point from the text below to the notes in the left hand.

(Jembatan dengan oktaf tangan kiri) (jembatan dengan melodi tangan kiri)

The second musical example is in 4/4 time. The right hand plays a sequence of chords: Dm, E, F, G, C, G/B, Am. The left hand plays a sequence of notes: D, E, F, G, A, B, C. Arrows point from the text below to the notes in the left hand.

(Jembatan dengan oktaf tangan kanan) (jembatan dengan akord tangan kanan dan kiri)

Untuk menggabungkan akor tidaklah mudah, dibutuhkan ketelitian, kecermatan, dan penguasaan harmoni dalam memilih akor-akor yang dapat digabungkan atau sebaliknya. Dengan kata lain, akor-akor mana saja yang memiliki struktur notasi yang cocok dari akor sebelumnya untuk digabungkan ke akor yang akan dituju.

Perlu diingat bahwa tidak semua jembatan chord bisa digunakan pada lagu. Ada dimana sebuah lagu tidak perlu diberi jembatan chord, namun ada juga yang perlu. Singkat kata tergantung lagunya. Jadi jembatan chords ini harus dipakai di saat yang tepat. Sifatnya tidak wajib.

E. Metode Drill Dan Imitasi

1. Metode Drill

a. Pengertian Metode Drill

Pada metode drill terdapat banyak defenisi dari para ahli sebagai berikut:

- 1) Menurut Abdul Majid (2006:133), suatu rencana menyeluruh tentang penyajian materi secara sistematis dan berdasarkan pendekatan yang ditentukan dengan cara latihan agar pengetahuan dan kecakapan tertentu dapat dimiliki dan dikuasai sepenuhnya oleh peserta didik.
- 2) Menurut Syaiful Sagala (2006: 61), menguraikan pengertian metode drillyakni suatu cara mengajar yang baik untuk menanamkan kebiasaan kepada siswa untuk memperoleh keterampilan, ketangkasan, kesempatan, dan kecepatan. Keterampilan tersebut dapat dikuasai dengan adanya kebiasaankebiasaan yang sudah terbangun pada siswa.
- 3) Menurut Roestiyah (1985:125), ialah suatu teknik yang dapat diartikan sebagai suatu cara mengajar dimana siswa melaksanakan kegiatan-kegiatan latihan, agar siswa memiliki ketangkasan atau ketrampilan yang lebih tinggi dari apa yang telah dipelajari.

- 4) Menurut Sugiyanto (1993:371), siswa melakukan gerakan-gerakan sesuai dengan apa yang diinstruksikan dan melakukannya secara berulang – ulang. Penanggulangan gerakan ini dilakukan agar terjadi otomatisasi gerakan. Oleh karena itu dalam pendekatan drill disusun tata urutan pembelajaran yang baik agar siswa terlibat aktif, sehingga akan diperoleh hasil belajar yang optimal.

Metode Drill (metode latihan) yang peneliti lakukan pada penerapan jembatan akor dengan cara mengulang-ulang dalam jembatan-jembatan akor yang ada pada model sehingga sasaran terbiasa dan memiliki ketrampilan serta ketangkasan dalam memainkan permainan semakin sering mengulang-ulang maka sasaran menjadi menguasai dengan baik tentang jembatan akor.

b. Tujuan Penggunaan Metode Drill

Teknik mengajar latihan ini biasanya digunakan untuk tujuan agar siswa:

- 1) Memiliki ketrampilan motoris/gerak; seperti menghafalkan kata-kata, menulis, mempergunakan alat/membuat suatu benda; melaksanakan gerak dalam olahraga.

- 2) Mengembangkan kecakapan intelek, seperti mengalikan, membagi, menjumlahkan, mengurangi, menarik akar dalam hitung mencongak.
- 3) Memiliki kemampuan menghubungkan antara sesuatu keadaan dengan hal lain, seperti hubungan sebab-akibat banyak hujanbanjir; penggunaan lambang/symbol di dalam peta dan lain-lain.

c. Syarat-Syarat Metode Drill

Dalam menjalankan metode drill, ada beberapa syarat yang harus ditempuh untuk hasil yang optimal. Antara lain:

- 1) Masa latihan harus menarik dan menyenangkan.
 - a) Agar hasil latihan memuaskan, minat instrinsik diperlukan.
 - b) Tiap-tiap langkah kemajuan yang dicapai harus jelas.
 - c) Hasil latihan terbaik yang sedikit menggunakan emosi.
- 2) Latihan-latihan hanyalah untuk ketrampilan tindakan yang bersifat otomatis.
- 3) Latihan diberikan dengan memperhitungkan kemampuan/daya tahan sasaran, baik segi jiwa maupun jasmani.
- 4) Adanya penerahan dan koreksi dari guru yang melatih sehingga sasaran tidak perlu mengulang suatu respons yang salah.
- 5) Latihan diberikan secara sistematis.

- 6) Latihan lebih baik diberikan kepada perorangan karena memudahkan pengarahan dan koreksi.
- 7) Latihan-latihan harus diberikan terpisah menurut bidang ilmunya.

d. Kelebihan Metode Drill

- 1) Sasaran memperoleh ketangkasan dan kemahiran dalam melakukan sesuatu sesuai dengan apa yang dipelajarinya.
- 2) Dapat menimbulkan rasa percaya diri bahwa sasaran yang berhasil dalam belajarnya telah memiliki suatu keterampilan khusus yang berguna kelak dikemudian hari.
- 3) Peneliti lebih mudah mengontrol dan dapat membedakan mana sasaran yang disiplin dalam belajarnya dan mana yang kurang dengan memperhatikan tindakan dan perbuatan sasaran disaat berlangsungnya pengajaran.
- 4) Dalam waktu yang relatif singkat, dapat diperoleh penguasaan dan ketrampilan yang diharapkan.

e. Kelemahan Metode Drill

- 1) Menimbulkan penyesuaian secara statis kepada lingkungan dalam kondisi belajar .
- 2) Membentuk kebiasaan yang kaku, artinya seolah-olah peserta didik melakukan sesuatu secara mekanis.

- 3) Kreativitas para siswa susah untuk berkembang karena semua didikte oleh guru.
- 4) Latihan yang dilakukan di bawah pengawasan yang ketat dan suasana serius mudah sekali menimbulkan kebosanan.
- 5) Tekanan yang lebih berat, yang diberikan setelah murid merasa bosan atau jengkel tidak akan menambah gairah belajar dan menimbulkan keadaan psikis berupa mogok belajar/latihan.
- 6) Dalam pelaksanaannya metode ini memakan waktu/proses yang cukup banyak/lama.
- 7) Dalam pelajaran agama memerlukan ketelatenan/ketekunan serta kesabaran dari pendidik maupun dari peserta didik.

f. Petunjuk Menggunakan Metode Dril

- 1) Sebelum memulai latihan guru harus memberi pengertian kepada siswa terhadap latihan yang akan dilaksanakan.
- 2) Guru pada awal latihan hendaknya jangan terlalu menekan siswa untuk langsung menguasai materi. Namun, meneliti penyebab dari kesulitan siswa tersebut. Durasi pada latihan hendaknya tidak terlalu panjang. Namun, latihan dilakukan sesering mungkin.
- 3) Memberikan reaksi terhadap siswa baik itu yang melakukan dengan benar ataupun salah. Agar siswa bisa mengkaji perkembangannya sendiri.

4) Pola bahasa yang digunakan harus bisa dimengerti oleh siswa.

2. Metode Imitasi

Imitasi memainkan peranan yang sentral dalam transmisi kebudayaan dan pengetahuan dari satu generasi ke generasi yang berikutnya (Tarade, 1903). Pada tahun 1941, dua orang ahli psikologi, yaitu Neil Miller dan Jhon Dollard dalam laporan hasil eksperimennya mengatakan bahwa peniruan (imitation) merupakan hasil proses pembelajaran yang ditiru dari orang lain. Proses belajar tersebut dinamakan “social learning” “pembelajaran social”.

Albert Bandura dan Richard Walters (1959, 1963) telah melakukan eksperimen pada anak-anak yang juga berkenan dengan peniruan. Hasil eksperimen mereka mendapati, bahwa peniruan dapat berlaku hanya melalui pengamatan terhadap perilaku model (orang yang ditiru) meskipun pengamatan itu tidak dilakukan terus menerus.

Kelebihan dan kelemahan sebagai berikut:

a. Kelebihan teori imitasi

Teori ini bisa digunakan untuk menilai karya yang realistik, yaitu karya psikologi yang mirip, atau sesuai dengan kenyataan yang kita indra.

b. Kekurangan teori imitasi

Latar belakang subjek dianggap tidak berpengaruh terhadap karyanya. Kemudian kemiripan antara karya dengan realitas

tidak bisa di pertanggungjawabkan, karena realitas itu sendiri dilihat dari prespektif yang berbeda-beda.