

APLIKASI TEKNIK *LINEAR DRUMMING* DI DALAM LAGU CINDAI

Muhammad Khairul Izwan Mohd Basri, Zaharul Lailiddin Saidon dan Kamarulzaman Mohamed Karim
Fakulti Muzik dan Seni Persembahan, Universiti Pendidikan Sultan Idris
35900 Tanjung Malim, Perak, Malaysia.

Abstrak: Kertas kerja ini berusaha untuk mengeksplorasi dan mengaplikasikan teknik permainan *linear drumming* dalam konteks iringan permainan dram di dalam lagu Cindai. Perkembangan teknik permainan *linear drumming* telah mewujudkan suatu peranan yang lebih inklusif terhadap pemain dram di dalam sesebuah kumpulan muzik. Kebolehan dalam permainan teknik *linear drumming* selain daripada teknik konvensional ataupun *layered drumming* dapat mengimbangi versatiliti yang terdapat pada seseorang pemain dram itu lantas berpotensi dalam menghasilkan persembahan yang lebih menarik dan unik. Proses kreatif untuk kajian berasaskan *Practice-based* ini merangkumi kaedah-kaedah seperti, 1) Pemilihan Repertoir, 2) Eksperimentasi dan 3) Latihan Berkumpulan. Kaedah kualitatif digunakan dalam pelaksanaan kajian. Kajian ini akan menyumbang kepada perkembangan elemen muzikal baharu terhadap elemen muzikal di dalam muzik pop tradisional Malaysia sedia ada.

Kata Kunci: Teknik *linear drumming*, *Practice-based research*, Cindai, Zapin, Muzik Pop Tradisional Malaysia.

PENGENALAN

Perkembangan drastik dalam persembahan permainan dram dapat dilihat dalam tempoh satu dekad ini. Dalam muzik popular, set dram berperanan sama penting seperti mana peranan melodi dan harmoni. Malahan, set dram dapat menentukan *genre* sesuatu muzik itu melalui rentak yang dimainkan. Begitu juga dengan penggunaan teknik yang semakin dititik beratkan bukan sahaja dikalangan pemain profesional tetapi juga pemain dram diperingkat amat.

Kebolehan dalam permainan *linear drumming* selain daripada teknik konvensional ataupun *layered drumming* akan menambah versatiliti seseorang pemain dram. Ia dapat membuka pelbagai kemungkinan yang boleh dikembangkan dalam sesuatu permainan dram itu. Dalam lain perkataan, dengan kupayaan tambahan ini akan dapat membantu seseorang pemain dram mempelbagaikan teknik-teknik permainan dalam menghasilkan suatu persembahan yang menarik dan memiliki keunikan tersendiri.

Linear Drumming

Linear drumming ialah suatu kaedah permainan rentak dan *fill in* menggunakan deretan nilai not tunggal

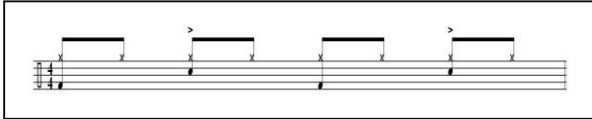
menggunakan tangan dan kaki [1]. Menurut Chaffee [2], apabila memainkan *linear drumming*, tidak kira apa yang dimainkan asalkan ia tidak dimainkan secara bersama [2]. Chaffee turut menegaskan bahawa, "*linear has no layering, no point where two or more voices are sounding at the same time*," [2]. Dalam erti kata lain, pemain dram akan hanya memainkan satu nilai not sahaja sama ada pada dram mahupun *cymbal* dengan menggunakan tangan dan kaki. Hal ini berbeza dengan teknik permainan yang biasa dimainkan, iaitu menggunakan teknik permainan bertindih (*layered drumming*) atau konvensional dimana terdapat *snare* dan *bass drum* yang dimainkan secara serentak dengan *hi-hat* ataupun *ride cymbal*. Untuk teknik permainan dram konvensional, kebiasaannya terdapat *ostinato* yang dimainkan pada *hi-hat* dan *ride cymbal* semasa pola rentak berjalan. Sebagai contoh apabila pemain dram memainkan pola rentak asas Rock yang menggunakan *ostinato* kuaver pada *hi-hat*, *snare* pada bit kedua dan keempat manakala *bass drum* pada bit pertama dan ketiga, terdapat pertindihan bunyi pada setiap bit "1", "2", "3" dan "4" seperti pada rajah 1. Namun begitu, ini tidak berlaku di dalam konsep *linear drumming*. Untuk memainkan pola rentak dalam teknik *linear drumming*, *bass drum*, *snare* dan *hi-hat* dimainkan secara berasingan antara tangan dan kaki seperti pada Rajah 2.

Corresponding Author: Muhammad Khairul Izwan Mohd Basri, Fakulti Muzik dan Seni Persembahan, Universiti Pendidikan Sultan Idris 35900 Tanjung Malim, Perak, Malaysia, sixplechops@gmail.com

Rajah 1 Pola rentak Rock konvensional



Rajah 2 Pola rentak asas *linear*



Kebanyakan pola rentak yang dimainkan pada set dram seperti Rock, Funk, Pop, Zapin mahupun Inang menggunakan teknik permainan bertindih. Dave Atkinson menulis di dalam laman web *rockdrummingssystem.com*, permainan secara *linear* bukanlah asing dalam muzik Rock. Malahan, kebanyakan lagu Rock masa kini mengambil peluang terhadap keunikan permainan secara *linear* ini bagi menghasilkan sebuah karya yang segar dan lebih menarik [3]. Keaslian permainan *linear drumming* itu apabila tidak ada suara dram yang bertindih ketika dimainkan. Walaubagaimanapun, masih terdapat situasi yang membolehkan suatu frasa *linear* itu memiliki nilai not yang dimainkan secara bertindih [2].

Pada kebiasaannya, pertindihan suara dram sering dimainkan pada bit pertama sesuatu frasa yang melibatkan permainan *bass drum* dan *crash cymbal*. Hal ini juga boleh berlaku dalam situasi tertentu terutamanya di dalam sesebuah kumpulan ensemble apabila sesuatu frasa muzik memiliki ritma *unison* dan aksen atau "ensemble figure" di dalam sesebuah lagu yang dimainkan. Namun begitu, Chaffee turut menegaskan bahawa sekiranya terdapat tiga atau empat nilai not yang bertindih maka ianya bukan lagi bersifat *linear* [2].

Muzik Pop Tradisional Malaysia

Muzik Pop Tradisional Malaysia merupakan sebuah muzik yang menengahkan idiom muzik tradisional Malaysia dengan pendekatan gubahan muzik yang lebih moden (Karim, perbualan peribadi, November 21, 2017). Ia turut dikenali sebagai Etnik Kreatif dan Irama Malaysia pada suatu ketika berdasarkan kategori yang dipertandingkan di dalam pertandingan Anugerah Juara Lagu. Lagu-lagu Melayu tradisional sememangnya mempunyai nilai estetika yang tinggi, memiliki irama yang lemah lembut, syahdu dan alunan yang lemah gemalai. Penggunaan alat muzik moden digabungkan dengan alat muzik tradisional menunjukkan peralihan zaman sesuai dengan kehendak pendengar dan masyarakat. Jika dahulu, persembahan lagu-lagu

tradisional hanya dimainkan di dalam ensemble kecil dalam majlis keraian ataupun kemasyarakatan. Namun begitu, seorang ikon muzik Malaysia iaitu Datuk Suhaimi Mohd Zain atau lebih dikenali sebagai Pak Ngah berjaya membawa *genre* muzik ini sebaris dengan lagu-lagu popular lain pada sekitar tahun 1990-an [4]. Dengan adanya pengaruh muzik luar yang digarap melalui ide serta kreativiti para penggubah muzik, gubahan muzik yang lebih meluas, kreatif dan kompleks dapat dihasilkan. Ia secara langsung memberi dimensi baharu kepada pemain dram untuk berperanan lebih inklusif dalam konteks muzik iringan yang dimainkan.

MATLAMAT PERSEMBAHAN

Matlamat kertas projek ini ialah untuk mengeksplorasi dan mengaplikasikan teknik permainan *linear drumming* dalam konteks iringan permainan di dalam lagu Cindai.

PERSOALAN KAJIAN

Persoalan kajian yang memacu kepada matlamat kertas projek ini adalah seperti berikut.

1) Apakah pembaharuan yang dapat dicipta daripada teknik permainan *linear drumming* di dalam konteks iringan permainan muzik Pop Tradisional Malaysia.

PROSES KREATIF ARTISTIK

Pemilihan Repertoir

Kategori Etnik Kreatif dan Kategori Irama Malaysia telah diperkenalkan oleh TV3 dalam Anugerah Juara Lagu dari tahun 1992 hinggalah 2008. Sepanjang kategori ini dipertandingkan, sebanyak tujuh belas buah lagu telah menjuarainya dengan komposer tersohor tanah air, Suhaimi Mohd Zain atau lebih dikenali sebagai Pak Ngah telah mendominasi senarai pemenang dengan memenangi empat kejuaraan. Dalam menghasilkan repertoir persembahan untuk projek karya kreatif ini, perkara utama yang perlu diteliti adalah senarai lagu yang telah menjuarai Anugerah Juara Lagu (AJL) dalam kategori etnik kreatif serta jumlah lagu yang sesuai untuk dipersembahkan.

Hasil daripada penelitian, terdapat lagu yang dirasakan sesuai untuk dimainkan semula dengan mengaplikasikan teknik *linear drumming* kedalam permainan. Dengan mengambil kira faktor instrumentasi, tempo, gubahan muzik dan elemen persembahan, lagu Cindai menjadi pilihan untuk dipersembahkan. Pada edisi ke-13 (1998), gabungan tiga serangkai, Suhaimi Mohd Zain (Pak Ngah), Hairul Anuar Harun dan Siti Nurhaliza berjaya mencipta

fenomena dengan lagu Cindai ini. Melihat kepada aura dan fenomena yang dibawa oleh lagu ini membuatkan saya memilih Cindai sebagai salah satu lagu di dalam senarai repertoire persembahan. Bagi Kirchoff [5] pemilihan lagu-lagu untuk dijadikan sebuah repertoire persembahan adalah suatu proses yang menakutkan kerana ia menunjukkan nilai seseorang itu sama ada sebagai pengajar atau pemuzik [5]. Hal ini menjadi cabaran untuk menghasilkan pola *linear* yang menarik dan sesuai bagi mengiringi lagu Cindai ini.

Eksperimentasi

Proses ini bertujuan melihat dan mendalami pendekatan terhadap latihan dan amalan yang terlibat untuk membangunkan kemahiran *linear drumming* itu sendiri. Kunci kepada proses eksperimentasi ini adalah rasa ingin tahu dimana ia merupakan sifat terhadap kajian *practice-based*. Proses eksperimentasi yang memacu kepada pembentukan kreativiti terhadap suatu pola asas amat perlu jika dilihat dalam konteks ini. Perinsip terhadap proses eksperimen yang berlaku bukanlah sekadar untuk mendapatkan ide yang spesifik, tetapi melihat dari semua sudut kemungkinan yang wujud terhadap konsep, teknik dan permasalahan yang timbul untuk diterjemahkan dalam bentuk muzikal. Ini membuka ruang kreativiti untuk diterjemahkan dalam permainan lantasi memberi inspirasi terhadap pembentukan muzik yang identikal pada set dram.

Latihan Berkumpulan

Penglibatan pemuzik dalam bermain secara berkumpulan terutamanya dalam muzik popular adalah sesuatu yang sinonim. Menurut Pulman [6], "*group work, integral to many curricular areas of higher education, is especially common in popular music practice where, in both real world and undergraduate contexts, working within a small group team is typical,*" [6]. Kebiasaannya, seorang pemuzik profesional itu akan bekerjasama dengan orang tertentu dalam menggabungkan kebolehan dan ide muzik kreatif mereka semasa latihan, persembahan, sesi rakaman dan juga produksi muzik. Dengan bantuan barisan pemuzik yang membantu, proses latihan berkumpulan dapat membantu dalam membangun, mengeksplorasi dan mengaplikasikan teknik permainan *linear drumming* secara lebih berkesan.

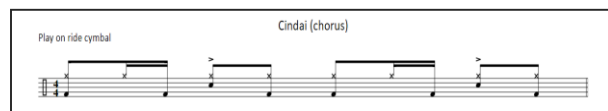
CINDAI

Lagu Cindai telah dicipta oleh Pak Ngah dan lirik ditulis oleh Hairul Anuar Harun. Lagu ini telah mengangkat martabat muzik pop tradisional ke peringkat antarabangsa apabila diberi penghormatan untuk dipersembahkan sewaktu majlis penutup Sukan Komanwel 1998 di Stadium Negara, Bukit Jalil [7]. Versi asal lagu ini telah menggunakan dua variasi rentak

iaitu Zapin yang dimainkan pada bahagian *verse* seperti pada rajah 3 dan Inang yang dimainkan pada bahagian *chorus* seperti pada rajah 4. Tempo yang dimainkan adalah antara 100 hingga 102 bit per minit dalam tanda masa 4/4. Namun begitu, saya telah memilih untuk membawakan lagu Cindai ini dalam versi yang telah digubah semula oleh penggubah serta pemimpin orkestra tersohor Indonesia, Erwin Gutawa. Versi secara langsung ini telah dipersembahkan di dalam program televisyen berjudul Konser Raya 21 terbitan sesen televisyen Indonesia, Indosiar [8]. Lagu ini dimainkan dalam tanda masa 4/4 dengan tempo 114 bit per minit.



Rajah 3 Rentak Zapin pada bahagian *verse*



Rajah 4 Rentak Inang pada bahagian *chorus*

Bahagian intro mengenengahkan elemen permainan perkusi dengan bentuk ritma *triplet* sebanyak empat bar sebelum *tutti* dengan iringan alat muzik orkestra yang memainkan melodinya. Pada bahagian ini, rebana memainkan rentak Bayon namun muzik yang dimainkan memiliki pengaruh muzik latin yang kedengaran seperti muzik samba. Bahagian A dan B adalah *verse* yang memiliki nyanyian vokal dan diiringi dengan rentak Zapin manakala *chorus* pada bahagian C dimainkan dalam rentak Bayon semula. Gubahan baharu lagu ini memiliki bahagian *interlude* pada bahagian F yang aktif dengan penggunaan ritma semikuaver dan dimainkan oleh alat muzik orkestra. Bahagian ini dilihat memiliki sedikit kelebihan kepada saya untuk mengaplikasikan permainan *linear* bagi mengiringi melodi yang dimainkan dan mungkin boleh melakukan sedikit improvisasi untuk menonjolkan lagi permainan dram.

Secara umumnya, rentak permainan Bayon dan Inang yang mendominasi gubahan lagu ini memberi inspirasi untuk saya melakukan pembaharuan pada rentak asal. Oleh itu, eksplorasi terhadap pola rentak dengan menggunakan teknik permainan *linear* menjadi matlamat utama dalam mencipta pembaharuan terhadap lagu Cindai ini.

Fokus utama tertumpu kepada mengaplikasikan teknik permainan *linear* pada bahagian *intro*, *verse* dan *chorus*. Bahagian *intro* menonjolkan karektor bertenaga dengan iringan alat perkusi yang

memainkan motif ritma seperti pada rajah 5. Pola ritma dan ruang ini memberi peluang untuk saya melakukan improvisasi dengan mengaplikasikan teknik permainan *linear drumming* di dalamnya. Ide solo dimainkan berdasarkan *subdivision* semikuaver yang diiringi dengan permainan alat perkusi. Frasa empat bar ini juga dapat menunjukkan interaksi antara saya dengan pemain perkusi apabila sama-sama memainkan motif ritma *triplet* pada setiap bar seperti pada rajah 6. Namun begitu, saya terlebih dahulu memberi fokus terhadap pembinaan pola *linear* untuk dimainkan pada bahagian *verse* dan *chorus* lagu ini sebelum merangka bahagian solo dram.

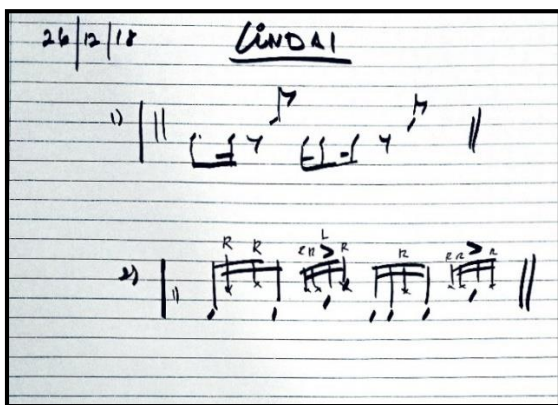


Rajah 5 Bentuk ritma yang dimainkan oleh alat perkusi pada bahagian *intro*



Rajah 6 Ruang improvisasi dram pada bahagian *intro*

Saya terdorong untuk membina pola rentak *linear* pada bahagian *intro* terlebih dahulu kerana motif melodi yang menarik menggunakan semikuaver. Motif yang sama turut dimainkan pada bahagian C, D, E dan G. Catatan jurnal bertarikh 26 Disember 2018 menunjukkan pembinaan pola *linear* berdasarkan pola rentak asal dengan menggunakan ide orkestrasi mudah iaitu *bass drum*, *snare* dan *hi-hat* seperti pada rajah 7. Orkestrasi tiga *timbre* asas ini adalah sebagai langkah awal sebelum saya mengembangkan pola *linear* ini kepada sesuatu yang lebih menarik.

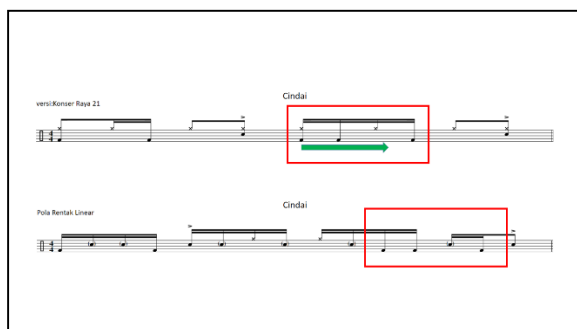


Rajah 7 Pembinaan pola rentak *linear* menggunakan pola rentak asal

Setelah membentuk pola, saya meletakkan pukulan asas iaitu tangan kanan pada *hi-hat* dan tangan kiri pada *snare*. Kemudian saya mencuba beberapa kemungkinan yang boleh dihasilkan seperti menggantikan permainan *hi-hat* kepada *ride cymbal* dan *floor tom* yang dimainkan oleh tangan kanan dengan mengekalkan permainan pada *bass drum* dan *snare*. Proses ini dilakukan untuk mencari variasi daripada pola asas yang telah dibentuk serta mencari kemungkinan lain yang mungkin boleh dihasilkan daripada permainan *timbre* yang berbeza.

Rentak asal pada bahagian *verse* dimainkan dalam rentak Zapin dan ia merupakan rentak tradisional kegemaran. Ini disebabkan karektor rentaknya yang memiliki karektor "funk" selain permainan *syncopation* pada nilai not "n" bit keempat. Dengan memahami struktur dan karektor permainan rentak Zapin, saya meneruskan proses eksplorasi dengan kaedah cuba jaya. Menginspirasi gabungan permainan rentak Zapin pada rebana dan set dram, proses cuba jaya dilakukan tanpa ada gangguan iringan muzik. Proses ini lebih tertumpu kepada pengolahan semula permainan bit ketiga dan keempat pola rentak yang dimainkan dalam persembahan Konser Raya 21 dan digabungkan dengan rentak asas Zapin. Untuk mengolah semula permainan *bass drum*, saya telah menggunakan pendekatan *beat displacement*.

Permainan *bass drum* pada nilai not "3", "e" dan "a" bit ketiga di anjakkan kepada dua nilai not semikuaver ke hadapan. Pergerakan ini menjadikan *bass drum* yang dimainkan pada nilai not "3", "e" dan "a" berubah kepada nilai not "n", "a" bit ketiga dan "e" bit keempat seperti pada rajah 8. *Snare* pada nilai not "n" bit kedua diubah kepada bit "2" untuk mendapatkan *backbeat* manakala *snare* pada bit keempat dikekalkan pada nilai not "n" untuk mengimitasikan permainan rebana dalam pola rentak Zapin. Perubahan ini memberi lebih nilai not untuk dimainkan pada *snare* lantas memberi lebih pengawalan dalam menghasilkan dinamik kontras melalui permainan *ghost-note*.



Rajah 8 Pengolahan semula pola menggunakan kaedah *beat displacement*

Pola rentak Zapin baharu dimainkan secara berulang kali untuk mendapatkan kelancaran dan ketepatan pada setiap nilai not yang dimainkan. Ia juga bertujuan untuk mendapatkan keyakinan memainkan pola rentak Zapin secara *linear* sebelum melakukan sebarang improvisasi ataupun variasi baharu yang mungkin dapat memberi struktur yang berbeza dalam permainan. Ketika melakukan proses eksplorasi pada set dram, masalah yang dihadapi ialah, setiap kali saya mengubah permainan tangan kanan saya ke alat dram yang berbeza saya menjadi keliru dan permainan pola menjadi terganggu. Apabila saya memainkan pola *linear* dengan orkestrasi pada *bass drum*, *snare* dan *hi-hat*, ia dapat dimainkan dengan lancar. Namun begitu, apabila orkestrasi diubah kepada *bass drum*, *snare* dan *ride cymbal*, pola yang dimainkan bercelaru. Hal ini membuatkan saya sukar untuk mengekalkan permainan pola *linear* yang dibina apabila ingin memainkan pada timbre yang berbeza. Justeru, saya memainkan pola *linear* yang dibina pada timbre yang berbeza secara satu per satu bertujuan untuk memperkenalkan bunyi yang berbeza pada otak tanpa melibatkan perubahan urutan pukulan.

Untuk proses ini, latihan dilakukan dengan mengubah orkestrasi pada tangan kanan. Orkestrasi yang pada asalnya dimainkan pada *hi-hat* diubah ke *floor tom* dan tom pertama secara berperingkat. Permainan pada *bass drum* dan *snare* dikekalkan dan proses ini dilakukan sehingga kesemua variasi dapat dimainkan dengan lancar. Walaupun masih terdapat kecelaruan ketika menggabungkan kesemua variasi, namun saya berasa lebih yakin untuk memainkan pola *linear* ini pada timbre yang berbeza.

DAPATAN

Hasil daripada eksplorasi dan pengaplikasian teknik permainan *linear drumming* dalam konteks iringan permainan di dalam lagu Cindai, terdapat dua perkara yang dipelajari. Perkara pertama bersandarkan kepada proses pembinaan semula yang dinyatakan oleh Nicole

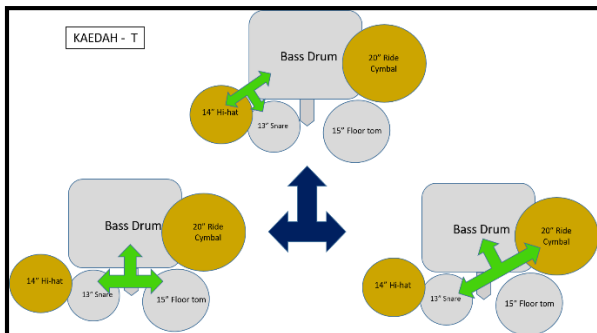
Lizee (2013), iaitu dengan merujuk kepada sesuatu perkara yang telah dihasilkan, kemudian memanipulasi kepada sesuatu yang baharu dan bermakna tanpa mengubah atau menghilangkan keaslian serta fungsinya, [9]. Proses ini merujuk kepada konteks pembinaan semula komponen utama lagu ini iaitu dengan penghasilan rentak *Zapin Linear*.

Dalam konteks membina semula pola rentak Zapin kepada *Zapin Linear*, aspek muzikal dan aspek teknikal menyumbang kepada penghasilan pola rentak *Zapin Linear* yang lengkap. Dalam aspek muzikal, *Zapin Linear* memerlukan kemahiran mengawal dinamik yang tinggi serta penggunaan teknik permainan yang lebih maju terutamanya *double stroke* pada tangan kiri dan juga pada *bass drum*. Dengan memainkan lebih banyak nilai not pada kedua-dua tangan bermaksud permainan dinamik kontras yang lebih ketara dapat disampaikan kerana secara umumnya, nilai-nilai not yang dimainkan pada tangan lebih mudah untuk mengawal kekuatan bunyi. Pemilihan teknik permainan *double stroke* pada *bass drum* perlu tepat kerana sekiranya pemilihan teknik itu tidak sesuai, ketepatan serta kekuatan yang diperlukan mungkin tidak dapat dicapai. Dalam hal ini, teknik *heel-off* dilihat lebih sesuai dan praktikal untuk mencapai ketepatan setiap nilai not sesuai dengan kelajuan yang dimainkan. Selain itu, teknik permainan yang menggabungkan pergelangan tangan dan jari turut membantu menghasilkan permainan Zapin *Linear* dengan lebih berkesan. Menghasilkan kelantangan yang sangat perlahan pada *ghost note* dan kelantangan yang lebih kuat pada nilai not aksen perlu diaplikasikan dengan daya kekuatan yang tepat dan konsisten. Ini kerana, perkara yang membezakan antara pola rentak yang bercelaru dengan pola yang muzikal hanyalah dengan pengaplikasian dinamik kontras yang jelas, tepat dan konsisten pada pola *linear* yang dimainkan.

Dalam konteks teknikal pula, pola rentak Zapin *Linear* dibina dengan memanipulasikan pola rentak asal. Strategi untuk melangkaui jangkauan pendengar daripada rentak asal dengan permainan yang lebih kompleks ditambah pula dengan permainan *syncopation* pada *snare* dan *bass drum* menjadikan pola *linear* lebih menarik. Justeru, permainan Zapin *Linear* yang sempurna perlu memiliki kedua-dua aspek teknikal dan muzikal supaya matlamat untuk memanipulasikan rentak asal berhasil dan memberi kesan berbeza pada iringan lagu Cindai ini.

Perkara kedua yang dipelajari adalah kaedah memperkembangkan ide kreatif. Ia adalah suatu sistem yang saya namakan sebagai "Kaedah-T". Kaedah ini mendorong kepada mengembangkan pola rentak *linear* asas kepada suatu pola *linear* pelbagai *timbre* yang lebih muzikal. Kaedah ini bertujuan untuk memperluaskan lagi aplikasi anggota badan ke seluruh alat dram dengan melibatkan lebih variasi *timbre* pada sesuatu anggota tangan dan kaki yang terlibat. Dengan peluang dan ruang yang dimiliki, pola asas *linear* yang telah dibentuk dapat dipelbagaikan variasi bunyinya lantas membentuk variasi pola *linear* yang lebih bermelodi. Kompleksiti bunyi yang terhasil seakan-akan pola *linear* yang dibentuk dimainkan oleh lebih daripada seorang pemain perkusi. Ia memberi impak dalam gubahan lagu Cindai yang dimainkan apabila penggunaan pelbagai *timbre* yang terdapat pada set dram memberi kesan kepada struktur dan tekstur lagu.

"Kaedah-T" terdiri daripada tiga komponen yang dapat meningkatkan teknik pengawalan set dram secara fizikal serta meningkatkan tahap kepekaan minda apabila melibatkan *timbre* yang pelbagai. Komponen-komponen ini dapat dilihat pada rajah 9. "Kaedah-T" dapat membantu mengenal pasti kemungkinan dan sejauh mana sesuatu pola itu boleh diperkembangkan. Selain itu, ia turut memberi faedah dalam meningkatkan koordinasi anggota badan apabila menggabungkan variasi *timbre* ke dalam pola rentak *linear* yang dibina secara sistematik. Malahan, kaedah ini dapat membantu pemain dram untuk melakukan latihan secara terencil lantas memberi kelebihan untuk meningkatkan kawalan dinamik setiap *timbre* secara individu. Hal ini secara langsung dapat memberi pengawalan tangan dan kaki yang lebih optimum pada pola *linear* yang dimainkan lantas menyumbang kepada permainan *linear* yang lebih dinamik dan muzikal.



Rajah 9 Kaedah-T yang digunakan untuk mengeksplorasi pola *linear*

RUMUSAN

Melalui kaedah mengimitasi permainan pola rentak Zapin, pola rentak Zapin *linear* berjaya dihasilkan melalui proses-proses kreatif yang telah ditetapkan. Pola rentak Zapin asal telah diolah semula secara berperingkat agar penghasilannya sesuai dengan gubahan lagu Cindai yang dimainkan. Zapin *linear* yang memiliki variasi hasil gabungan pelbagai *timbre* pada set dram dapat menonjolkan lagi kompleksiti ritma pada frasa pola *linear* yang dibentuk. Ia secara langsung memberi impak kepada struktur lagu serta menjadi karektor baharu permainan dalam konteks iringan lagu Cindai ini. Permainan rentak Zapin *linear* berjaya meningkatkan versatiliti dan kreativiti seseorang pemain dram dalam mengiringi lagu Cindai ini dengan permainan yang lebih muzikal dan masih mengekalkan karektor asal rentak Zapin itu sendiri. Hal ini dilihat dapat menjadi nilai tambah kepada gaya permainan seseorang yang memacu kearah iringan lagu Cindai yang lebih moden dan segar.

RUJUKAN

- [1] Paulson, B. (2014). *Linear Drum Fills: A Method for Developing Musical Linear-Style Drum Fills*. Alfred Music.
- [2] Chaffee, G. (1993). *Linear Time Playing: Funk & Fusion Grooves for the Modern Styles* (December 1). Alfred Music; Pap/Com.
- [3] Atkinson, D. (n.d.). Learn How To Play Linear Drum Beats. Retrieved December 11, 2017, from rockdrummingssystem.com website: <http://www.rockdrummingssystem.com/underground/drum-beats/linear-beats.php>
- [4] Karim, K. M. (2016). Inspirasi Penciptaan Komposisi Muzik GhaMuhyi: Sebuah Karya Muzik Baharu Bersumber dari Muzik Tradisional Ghazal Melayu Johor Inspiration to the Composition of GhaMuhyi Music: A New Musical Work based on Traditional Malay Ghazal of Johor. *Malaysian Music Journal*, 5(1), 74–91.
- [5] Kirchoff, C. (2010). *Selecting Repertoire*. (October), 21–24.
- [6] Pulman, M. (2014). Popular music pedagogy: Band rehearsals at British universities. *International Journal of Music Education*, 32(3), 296–310. <https://doi.org/10.1177/0255761413491207>
- [7] Hassan, A. (2018). Anda bukan peminat fanatik Siti Nurhaliza kalau tidak tahu 10 lagu ini. Retrieved from astroawani.com website: <http://www.astroawani.com/berita-hiburan/anda-bukan-peminat-fanatik-siti-nurhaliza-kalau-tidak-tahu-10-lagu-ini-165370>
- [8] Indosiar. (2016). *Shiha Zikir Feat. Lesti - Cindai*

(*Konser Raya 21*). Retrieved from
<https://www.vidio.com/watch/244586-shiha-zikir-feat-lesti-cindai-konser-raya-21>

- [9] Reimer, B. N. (2013). *Defining the Role of Drumset Performance in Contemporary Music*.