

MATERI AJAR SENI MUSIK KELAS 7

Tema: Eksplorasi Musik dari Benda di Sekitar Kita

A. Identitas Materi

Nama Penyusun : Ghina Amalia (2237253194)

Mata Pelajaran : Seni Budaya (Seni Musik)

Kelas/Fase : VII/D

Materi : Musik dari Benda di Sekitar Kita

Alokasi Waktu : 2 x 40 Menit

Tujuan Pembelajaran : Peserta didik mampu mengenali bunyi di sekitar dan menciptakan pola irama sederhana secara kreatif.

B. Pemahaman Materi Musik dari Benda di Sekitar Kita

Musik tidak selalu harus dimainkan menggunakan alat musik mahal atau modern.

Bunyi musik dapat dihasilkan dari benda-benda yang ada di sekitar kita, seperti:

- a. Botol Plastik
- b. Meja
- c. Kaleng
- d. Embet
- e. Sendok
- f. Gelas Plastik
- g. Kardus



Sumber: Gemini/Ghina Amalia

Setiap benda memiliki bunyi yang berbeda tergantung bentuk, bahan, dan cara memainkannya.

Contohnya seperti:

- Kaleng menghasilkan suara yang keras dan juga nyaring
- Botol plastik akan menghasilkan bunyi yang ringan.
- Meja akan menghasilkan bunyi yang padat.



Sumber: Gemini/Ghina Amalia

C. Unsur Musik yang Akan Dipelajari

Unsur-unsur musik adalah elemen-elemen dasar yang membentuk sebuah karya musik menjadi harmonis, berstruktur, dan dapat dinikmati. Berikut adalah penjelasan mendalam mengenai tiga unsur utama dalam musik:

1. Ritme (Irama)

Ritme adalah aliran gerak suara yang teratur dan pembentuk dasar dari sebuah lagu. Lebih dari sekadar ketukan tunggal, ritme merupakan jalinan perbedaan nilai durasi (panjang-pendeknya) nota-nota musik yang bergerak selaras dengan ketukan.

- **Komponen Penting:**

- Ketukan Dasar (Beat): Ketukan konstan yang mendasari musik (seperti detak jantung).
- Birama (Meter): Pengelompokan ketukan tetap ke dalam kelompok-kelompok kecil melalui tanda birama (contoh: 2/4, 3/4, 4/4, atau 6/8).

- **Fungsi:** Ritme berfungsi sebagai "tulang punggung" sebuah lagu yang mengatur kapan sebuah nada harus berbunyi, berapa lama nada tersebut ditahan, dan kapan harus berhenti. Ritme jugalah yang membuat pendengar tergerak untuk mengetukkan kaki atau menari.



Sumber: Gemini/Ghina Amalia

2. Dinamika

Dinamika adalah tingkatan keras atau lembutnya volume suara dalam permainan musik. Dinamika memegang peranan yang sangat krusial dalam menyampaikan emosi, jiwa, dan nuansa sebuah karya musik kepada pendengar.

Istilah dan Tanda Dinamika Utama:

- ***Pianissimo (pp)***: Sangat lembut.
- ***Piano (p)***: Lembut.
- ***Mezzo Piano (mp)***: Agak lembut.
- ***Mezzo Forte (mf)***: Agak keras.
- ***Forte (f)***: Keras.
- ***Fortissimo (ff)***: Sangat keras.

Perubahan Dinamika:

- ***Crescendo (<)***: Perubahan volume secara bertahap dari lembut ke keras.
- ***Decrescendo / Diminuendo (>)***: Perubahan volume secara bertahap dari keras ke lembut.



Sumber: Gemini/Ghina Amalia

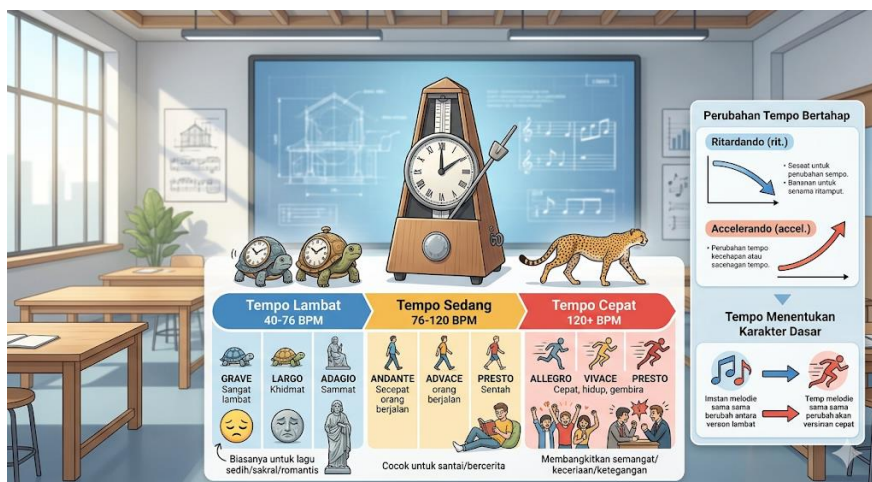
Tanpa dinamika, sebuah lagu akan terdengar datar, monoton, dan tidak memiliki "nyawa". Dinamika menciptakan ketegangan (*tension*) dan pelepasan (*release*) dalam sebuah komposisi.

3. Tempo

Tempo adalah ukuran kecepatan birama lagu yang menentukan seberapa cepat atau lambatnya sebuah karya musik dimainkan. Kecepatan tempo biasanya diukur dengan satuan **BPM (Beats Per Minute)** menggunakan alat yang disebut metronom.

Pengelompokan Tempo:

- **Tempo Lambat:** Contohnya *Grave* (sangat lambat dan khidmat), *Largo* (lebar/lambat), dan *Adagio* (lambat dengan santai). Biasanya digunakan untuk lagu yang bersifat sedih, sakral, atau romantis.
- **Tempo Sedang:** Contohnya *Andante* (secepat orang berjalan) dan *Moderato* (sedang/moderat). Cocok untuk lagu-lagu bernuansa santai atau bercerita.
- **Tempo Cepat:** Contohnya *Allegro* (cepat dan gembira), *Vivace* (hidup dan cepat), dan *Presto* (sangat cepat). Digunakan untuk membangkitkan semangat, keceriaan, atau ketegangan.



Sumber: Gemini/Ghina Amalia

D. Eksplorasi Bunyi

Eksplorasi bunyi adalah proses kreatif untuk mencari, mengenali, dan mencoba berbagai jenis bunyi yang dihasilkan oleh benda-benda di sekitar kita. Di dalam musik, sumber bunyi tidak hanya terbatas pada instrumen musik konvensional (seperti gitar atau piano), melainkan bisa memanfaatkan objek sehari-hari. Melalui eksplorasi ini, kita belajar bahwa setiap benda memiliki struktur, bahan, dan kerapatan yang berbeda,

sehingga menghasilkan warna suara (*timbre*) yang unik ketika dimainkan dengan cara tertentu.



Sumber: Gemini/Ghina Amalia

Berikut adalah tabel hasil eksplorasi bunyi dari beberapa benda di sekitar kita beserta analisis karakternya:

No	Benda	Cara Memainkan	Karakter Bunyi	Karakter Musik
1.	Botol Plastik	Di pukul	Ringan	Botol plastik berbahan tipis dan memiliki rongga udara. Saat dipukul, bunyinya cenderung berdurasi pendek (<i>staccato</i>), tidak menggema, dan memberikan kesan suara yang santai atau ceria. Suaranya bisa bervariasi tergantung apakah botol tersebut kosong atau diisi air/kerikil.
2.	Kaleng	Di pukul	Nyaring	Kaleng terbuat dari bahan logam/besi yang bersifat konduktor suara yang baik. Pukulan pada

				kaleng menghasilkan getaran yang cepat dan frekuensi tinggi, sehingga memunculkan suara yang tajam, melengking, dan memiliki sedikit gema (<i>resonance</i>).
3.	Meja (Kayu)	Di tepuk	Padat	Meja kayu memiliki massa yang tebal, permukaan yang luas, dan kerapatan bahan yang tinggi. Ketika ditepuk dengan telapak tangan, getaran yang dihasilkan cenderung diredam oleh ketebalan kayu, sehingga menghasilkan suara yang berat, mantap, berisi (<i>low frequency</i>), mirip seperti fungsi alat musik bass atau kendang.
4.	Kardus	Di pukul	Lembut	Kardus terbuat dari serat kertas tebal yang memiliki rongga bergelombang di dalamnya. Sifat bahan ini menyerap getaran suara, sehingga saat dipukul, bunyi yang keluar terdengar redup, empuk, tidak nyaring, dan