

BAB II

TINJAUAN UMUM PELATIHAN *MARCHING BAND*

2.1. Tinjauan Umum *Marching Band*

2.1.1. Pengertian *Marching Band*

Marching band adalah sekelompok barisan orang yang memainkan satu atau beberapa lagu dengan menggunakan sejumlah kombinasi alat musik (tiup, perkusi, dan sejumlah instrumen pit) secara bersama-sama. Penampilan *marching band* merupakan kombinasi dari permainan musik (tiup, dan perkusi) serta aksi baris-berbaris dari pemainnya. Umumnya, penampilan *marching band* dipimpin oleh satu atau dua orang komandan lapangan dan dilakukan baik di lapangan terbuka maupun tertutup dalam barisan yang membentuk formasi dengan pola yang senantiasa berubah-ubah sesuai dengan alur koreografi terhadap lagu yang dimainkan, dan diiringi pula dengan aksi tarian yang dilakukan oleh sejumlah pemain bendera.

Marching band umumnya dikategorikan menurut fungsi, jumlah anggota, komposisi dan jenis peralatan yang digunakan, serta gaya atau corak penampilannya. Pada awalnya *marching band* dikenal sebagai nama lain dari *drum band*. Penampilan *marching band* pada mulanya adalah sebagai pengiring parade perayaan ataupun festival yang dilakukan di lapangan terbuka dalam bentuk barisan dengan pola yang tetap dan kaku, serta memainkan lagu-lagu mars. Dinamika keseimbangan penampilan diperoleh melalui atraksi individual yang dilakukan oleh mayoret ataupun beberapa personel pemain instrumen. Namun saat ini permainan musik *marching band* dapat dilakukan baik di lapangan terbuka ataupun tertutup sebagai sebagai pengisi acara dalam suatu perayaan, ataupun kejuaraan.

Komposisi musik yang dimainkan *marching band* umumnya bersifat harmonis dan tidak semata-mata memainkan lagu dalam bentuk mars, ragam peralatan yang digunakan lebih kompleks, formasi barisan yang lebih dinamis, dan corak penampilannya membuat *marching band*

merupakan kategori yang terpisah dan berbeda dengan *drum band* yang umumnya memiliki komposisi penggunaan instrumen perkusi yang lebih banyak dari instrumen musik tiup. Tipikal bentuk dan penampilan *drum band* yang paling dikenal adalah *drum band* yang dimiliki oleh institusi kemiliteran ataupun kepolisian. Adaptasi lebih lanjut dari penampilan *marching band* di atas panggung adalah dalam bentuk *brass band*.

2.1.2. Sejarah *Marching Band*

Marching band bermula dari tradisi purba sebagai kegiatan yang dilakukan oleh beberapa musisi yang bermain musik secara bersama-sama dan dilakukan sambil berjalan untuk mengiringi suatu perayaan ataupun festival. Seiring dengan perjalanan waktu, *marching band* berevolusi menjadi lebih terstruktur dalam kemiliteran di masa-masa awal era negara kota. Bentuk inilah yang menjadi dasar awal orkes militer yang kemudian menjadi awal munculnya *marching band* saat ini.^{1,2}

Meskipun pola *marching band* telah berkembang jauh, masih terdapat cukup banyak tradisi militer yang bertahan dalam budaya *marching band*, tradisi militer tersebut tampak pada atribut-atribut seragam yang digunakan, tata cara berjalan, model pemberian instruksi dalam latihan umumnya masih merupakan adaptasi dari tradisi militer yang telah disesuaikan sedemikian rupa.

Di Indonesia, budaya *marching band* merupakan pengembangan lebih lanjut atas budaya *drum band* yang sebelumnya berada di bawah naungan organisasi PDBI (singkatan dari "*Persatuan Drum Band Seluruh Indonesia*") yang dibina oleh Menpora (singkatan dari "*Menteri pemuda dan olahraga*"). *Marching band* lahir sebagai kegiatan yang memfokuskan penampilan pada permainan musik dan *visual* secara berimbang, berbeda

¹ "History of Marching Bands: A Brief Overview". Italia Marching Show Bands.
http://www.wamsb.org/common/event_home.php?ID=41

² "A Brief Marching Band History". Wayland Middle School Bands.
<http://www.bandnotes.info/tidbits/tidbits-may.htm#intro>

dengan *drum band* yang lebih memfokuskan sebagai kegiatan olahraga. Dalam perkembangannya, *marching band* di Indonesia banyak mengadaptasikan variasi teknik-teknik permainan yang digunakan oleh grup-grup *drumcorps* di Amerika, khususnya pada instrumen perkusi. Hal ini membuat corak permainan dalam penampilan *marching band* menjadi lebih mudah dibedakan dari corak penampilan *drum band*.

2.2. Elemen *Marching Band*

2.2.1. Pemain

Dalam sebuah unit *marching band*, pemain merupakan sekumpulan individu yang memainkan perannya sesuai dengan aransemen musik maupun koreografi. Secara kuantitas tidak memiliki ukuran baku mengenai jumlah minimal maupun maksimal jumlah pemain dalam sebuah unit *marching band*.

2.2.2. Pelatih

Pelatih *marching band* memiliki dua tugas pokok yaitu meningkatkan kemampuan individu masing-masing pemain dan yang kedua adalah memastikan proses transfer materi ke pemain berjalan dengan baik. Secara umum sebuah unit *marching band* memiliki lima orang pelatih untuk masing-masing instrumen, yaitu pelatih instrumen tiup, pelatih instrumen bendera, pelatih instrumen musik pukul PIT, pelatih instrumen musik pukul *battery* dan pelatih *drill display*

2.2.3. Instrumen Musik Tiup

Pada mulanya, ragam instrumen musik tiup yang digunakan dalam *marching band* identik dengan yang digunakan *drum band* (*marching band* versi terdahulu). Namun pada perkembangannya beberapa jenis instrumen musik tiup seperti *cornet*, *clarinet*, *flugelhorn*, *saksofon* (termasuk didalamnya *sofrano*, *alto*, dan *tenor*), *trombone*, *sousaphone* dan *flute* yang jamak digunakan sebelumnya sudah ditinggalkan. Umumnya, instrumen musik tiup yang digunakan dalam *marching band*

menggunakan nada dasar B \flat atau F. Jenis-jenis instrumen musik tiup yang digunakan *marching band* umumnya adalah:

- | | |
|-----------------------|--------------------|
| a. <i>Trumpet</i> | d. <i>Tuba</i> |
| b. <i>Mellophone</i> | e. <i>Baritone</i> |
| c. <i>French Horn</i> | f. <i>Trombone</i> |

2.2.4. Instrumen Musik Pukul

1. Instrumen *Battery*

Instrumen musik perkusi dalam *marching band* merupakan jenis instrumen bergerak yang dibawa oleh pemain dan dimainkan dalam barisan seperti halnya instrumen musik tiup. Seksi yang memainkan instrumen musik perkusi sambil berjalan disebut juga sebagai lini drum atau *battery*. Ragam instrumen musik perkusi yang digunakan *marching band* umumnya lebih sedikit dari yang digunakan pada drum band. Instrumen-instrumen tersebut adalah:

- | | |
|------------------------------|---------------------|
| a. <i>Snare Drum</i> | c. <i>Drum Bass</i> |
| b. <i>Drum Tenor / Quint</i> | d. <i>Cymbal</i> |

2. Instrumen PIT

Instrumen pit pada dasarnya merupakan instrumen musik perkusi yang bernada. Pada penampilan *marching band*, jenis instrumen ini bersifat statis, pemainnya tidak ikut dalam barisan seperti kelompok instrumen lainnya melainkan memainkannya di bagian depan lapangan yang digunakan dalam penampilan. Ragam jenis instrumen yang digunakan *marching band* umumnya lebih bervariasi dibandingkan *drum band* (*marching band* terdahulu). Beberapa grup *marching band* bahkan kadang-kadang merakit sendiri instrumen pit untuk menghasilkan suara-suara unik dalam musik yang dimainkan. Jenis-jenis instrumen pit yang umumnya digunakan pada penampilan *marching band* antara lain:

- | | |
|----------------------|-----------------------------|
| a. <i>Xylophone</i> | e. Gong Cina |
| b. <i>Vibraphone</i> | f. Timpani |
| c. <i>Marimba</i> | g. <i>Drum Bass Concert</i> |
| d. <i>Cymbal</i> | h. <i>Bells</i> |

2.2.5. Instrumen Bendera

Instrumen bendera tidak digunakan untuk bermain musik, melainkan dimanfaatkan oleh pemainnya sebagai alat bantu aksi tari untuk menghasilkan efek-efek *visual* tertentu yang mendukung penampilan. Pada praktiknya, pemain instrumen ini tidak selalu menggunakan bendera sebagai aksesori, namun bisa menggunakan peralatan-peralatan lain seperti *rifle* dan *sabre*, tergantung pada koreografinya untuk mendukung penampilan secara keseluruhan. Namun biasanya instrumen dasar yang digunakan adalah; bendera, dan *rifle*.

2.3. Aspek Penampilan *Marching Band*

Aspek-aspek yang terkait dalam penampilan *marching band* pada dasarnya dikelompokkan dalam dua kategori utama, yaitu aspek musikal dan aspek *visual*. Pengelompokan ini berpengaruh pula pada metode pelatihan pada proses penyiapan sehingga sebuah grup *marching band* siap tampil. Umumnya latihan atas masing-masing aspek tersebut dilakukan secara terpisah terlebih dulu sebelum digabungkan sebagai sebuah penampilan utuh.

2.3.1. Aspek Musikalitas

Lagu-lagu yang dibawakan dalam satu penampilan *marching band* umumnya membawa satu ragam yang sama atau merupakan kombinasi atas beberapa ragam dalam satu tema yang sama, namun ragam yang dibawa dalam satu penampilan tiap-tiap *marching band* bisa berbeda-beda.

Secara struktural, umumnya karakteristik lagu-lagu yang dibawakan tiap-tiap orkes barisan memiliki tipikal elemen yang sama. Bagian "pembuka" yang ditujukan untuk mendapat perhatian penonton, "solo perkusi" atau disebut dengan *feature*, "balada" yang menampilkan solo musik tiup bersama dengan solo perkusi, dan "penutup" sebagai puncak dari penampilan. Di masing-masing elemen tersebut sering pula diwarnai dengan variasi teknik permainan, termasuk didalamnya permainan tempo, birama, yang ditujukan untuk mendapatkan satu dinamika permainan yang lebih seimbang, serta sebagai wahana menunjukkan keterampilan grup.

2.3.2. Aspek Visual

Koreografi merupakan inti utama dari aspek *visual* dalam penampilan *marching band*. Di dalamnya melingkupi alur pola atas formasi baris berbaris yang digunakan, aksi-aksi tarian yang dibawakan oleh para pemain bendera, gerakan-gerakan untuk menampilkan satu efek visual tertentu yang dilakukan oleh satu, sekelompok, atau seluruh pemain yang terlibat dalam formasi barisan. Seringkali penampilan *marching band* menggunakan aksesoris-aksesoris tambahan yang dimainkan oleh beberapa orang pemain untuk mendukung mendapatkan efek visual tertentu secara keseluruhan.

2.4. Latihan *Marching Band*

2.4.1. Latihan Dasar

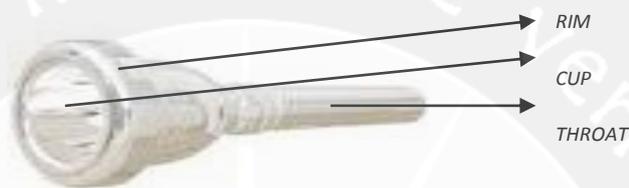
1. Musik Tiup

a. *Mouthpiece*

Mouthpiece adalah bagian dari peralatan yang dianggap paling penting. Disitulah yang menjadi getaran bibir atas angin (udara bergerak). Sumber dari pada bunyi *brass* terletak di *mouthpiece*. Beberapa *mouthpiece* dapat disesuaikan berdasarkan order dan spesifikasi perorangan.

Mouthpiece mempunyai 3 bagian utama yang harus seimbang, yaitu: *Rim*, *Cup* dan *Throat*

- *Rim* : adalah bagian luar yang kena bibir kita dan
- *Cup* : adalah bagian dalam yang mirip cangkir
- *Throat* : adalah pipa yang masuk di instrumen yang diukur dengan lebar/kecil/pembukaan pipa. Masing-masing mempunyai fungsi berbeda.



Gambar 2.1 *Mouthpiece*
(sumber: www.google.com)

b. Pernapasan

Teknik pernapasan yang digunakan pada alat musik tiup adalah teknik pernapasan “Hatha Yoga” yang menyatukan tiga macam pernapasan:

1.a. *Diaphragmatic* (ini sebut pernapasan dari perut)

1.b. *Intercostal* (yg disebut pernapasan atletik, pernapasan yang menghasilkan pembesaran dada)

1.c. *Clavicular* (pernapasan bagian atas dari pada dada)

Teknik Hatha Yoga ini menyatukan ketiga macam pernapasan untuk menjadikan apa yang disebut “*Full Breath*”.

c. *Warm-Up*

Bagian *Warm-Up* ini dilakukan dengan *mouthpiece* untuk beberapa menit dan beberapa menit selanjutnya dengan menggunakan alat.

d. Calistenics

Latihan Calistenics pada umumnya untuk memperkuat permainan *brass*, latihan semacam ini bisa dibandingkan seperti olahraga mengangkat beban untuk seorang petinju. Dengan mengangkat

beban (*weightlifting*) petinju akan mengembangkan dan memperkuat ototnya.

Untuk pemain Brass terdapat 2 metode Calistenics, yaitu:

1.a. Metode Claude Gordon

Metode ini sering digunakan untuk mengembangkan *tone* yang kuat. Metode yang sangat lengkap dan rumit, termasuk latihan *long tones*, *slur*, *staccato* (*double* dan *triple tonguing*). Sering dipakai bagi pemain *jazz* yang memerlukan nada-nada yang berada di *stratosphere*. Keunggulannya dari metode Claude Gordon, pemain menjadi kuat di *register* manapun dan mempunyai *power* yang ekstra kuat. Sedangkan metode ini memiliki kelemahan *tone* pemain menjadi agak kasar dan harus berhati-hati, jika tidak berlatih dengan baik bisa merusak pemain.

- *Long Tones*

Tujuan utama *long tones* adalah supaya *tones* stabil dan tidak bergoyang-goyang. Jadi selama berlatih *long tones* harus berkonsentrasi atau bagus/buruknya *tone* harus diperhatikan pernafasannya.

- *Slur*

Tujuan berlatih *slur* adalah menghasilkan “*air flow*” yang lancar. Yang dimaksud *air flow* adalah pengaliran udara atau angin. Yang sering bermasalah dalam teknik *slur* adalah pemain terlalu sering memikirkan bentuk bibir tetapi kurang memikirkan angin yang masuk dan keluar sehingga menimbulkan *slur* yang tidak bersih dan tidak stabil.

- *Staccato*

Tujuan *staccato* adalah membuat artikulasi pemain menjadi jelas. Untuk mencapai tingkat *staccato* (*simple*, *double*, *triple tonguing*) yang lancar, diperlukan juga *air flow* yang lancar dan lidah yang kuat tetapi tidak keras dan kaku. Yang sering menjadi masalah adalah lidah yang terlalu keras dan kaku, kurang angin yang

menghasilkan *tone* menjadi kasar dan tidak bersih juga menjadi masalah pada bagian *staccato*.

1.b. Metode Carmine Caruso

Metode sederhana yang sering dipakai pemain *brass* terutama pemain klasik. Mengembangkan *register* dan *tone* yang bulat. Kelemahan dari metode ini, pada umumnya tidak menghasilkan *super high register* seperti metode Claude Gordon dan harus melakukan latihan lain karena metode ini sangat sederhana.

e. Latihan Teknik

Latihan teknik terfokus *slur*, *staccato*, *double* dan *triple tonguing*, jari dsb. Setiap bagian harus dilatih secara rutin setiap hari agar permainan menjadi seimbang.

Metode-metode yang ada di pasaran untuk latihan teknik banyak sekali dan hampir tiap pelatih memiliki metode berbeda-beda.

f. *Warm-down*

Bagian ini adalah bagian *optional*, tetapi bermanfaat. Bagian ini berguna untuk mengistirahatkan otot pemain yang baru bekerja keras. Dilakukan hanya sekitar 1-2 menit dengan memainkan not-not yang rendah dan ringan sehingga akan menghasilkan *warm-down* yang baik.

g. Teknik jari

Jari adalah bagian dari latihan yang sebenarnya tidak perlu dilatih secara khusus namun sering menjadi masalah karena jari yang kaku. Posisi tangan dan jari sebaiknya rileks agar permainan menjadi lincah.

Teknik-teknik yang disebut diatas harus dilatih secara rutin dan seimbang. Sedangkan teknik-teknik permainan yang lain, nada

tinggi, nada rendah, halus dan kuat, sebenarnya akan berkembang secara khusus kalau sudah cukup kuat untuknya.

Untuk latihan teknik dasar instrumen musik tiup yang disebut diatas adalah dasar latihan dan banyak sekali faktor-faktor yang mempengaruhi pemain. Yang penting adalah latihan yang rutin untuk melancarkan.

2. Musik Pukul

a. Teknik Memegang *Stick* dan *Mallet*

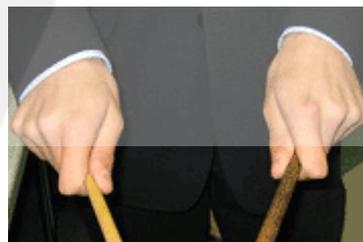
1.a. *Stick*

Ada dua cara memegang *stick*, yaitu:

- *Matched Grip*

Matched grip mempunyai 2 cara memegang yang berbeda:

- *Closed hand*/tangan tertutup dimana pukulan sangat mengandalkan lengan dan pergelangan tangan sehingga pukulan menjadi kaku dan tangan cepat lelah, kecepatannya pun sangat terbatas.
- *Open hand*/tangan terbuka dimana ibu jari dan telunjuk yang digunakan untuk menjepit *stick*, sedangkan ketiga jari lainnya seperti jari tengah, jari manis dan kelingking berperan untuk mendorong *stick*. Ketika *stick* yang didorong menyentuh *drumhead*, maka secara otomatis *stick* akan memantul kembali, gunakan pantulan itu untuk membuat pukulan berikutnya (ketiga jari mendorong *stick* itu kembali).



Gambar 2.2 Teknik *Matched Grip*
(sumber: <http://musikmarchingband.blogspot.com>)

- *Traditional grip*

Traditional grip merupakan cara memegang *stick* yang pertama digunakan pada tahun 1600. Sebenarnya teknik ini digunakan untuk keperluan *drummer marching band* pada saat itu yang dimana *snare drum* ditaruh dengan cara mengikatnya (seperti tas) dan talinya dilingkarkan dibahu, sehingga posisi *snare drum* miring kearah kanan. Karena posisinya miring kearah kanan, maka tangan kiri memakai *grip* yang berbeda dengan tangan kanan guna untuk meraih *snare drum* tersebut.

Perbedaan *grip* ini adalah pada tangan kiri, dimana *stick* dijepitkan di ibu jari dan ditaruh diantara jari tengah dan jari manis. Ibu jari yang berperan untuk mendorong *stick*.



Gambar 2.3 Tangan kiri pada teknik *Traditional Grip*
(sumber: <http://musikmarchingband.blogspot.com>)

Sedangkan untuk tangan kanan cara memegangnya tidak ada perbedaan, seperti *matched grip* saja *Traditional grip* memang lebih sulit untuk dilakukan ketimbang *matched grip* karena mengontrol tangan kiri jauh lebih rumit.



Gambar 2.4 Tangan kanan pada teknik *Traditional Grip*
(sumber: <http://musikmarchingband.blogspot.com>)

1.b. *Mallet*

- Teknik dua *mallet*

Sebuah *mallet* instrumen tidak seperti *snare drum* tanpa pantulan. Dalam berbagai cara, untuk *mallet* instrumen tepatnya pendekatan dilakukan dengan teknik yang berlawanan dengan *snare drum*.

Pertama dan paling awal, *fulcrum*/penyangga/titik tumpu dibuat tepat di tengah-tengah antara jari manis dan jari tengah yang memegang *mallet* secara utuh. Penggunaan ini berlawanan untuk *snare drum* yang pegangannya ditempatkan diantara jari telunjuk dan ibu jari (digunakan untuk memantulkan *stick*).

Dasar-dasar teknik 2 *mallet*:

- Pemain harus menciptakan cara memantul yang berhenti sendiri secara alami. Cara ini membiarkan pemain untuk mengontrol *mallet* di setiap saat.
- Telapak tangan pemain harus berada di atas *mallet*, agar lebih berat pendistribusiannya untuk *keyboard*/bilah. Cara ini akan menambah produksi *tone* berlebihan.
- Memproyeksikan suara marimba yang besar/luas seperti memenuhi “*concert hall*” dan *vibraphone* yang dimainkan seperti di dalam sebuah gedung olah raga.
- Jari telunjuk sedikit santai, untuk menghadirkan *tone legato* (melalui pengurangan penekanan yang berlebihan pada jari telunjuk dan ibu jari).

Pukulan dasar selalu ditandai dari pergelangan. Ini akan menjadi tekanan bahwa pergelangan adalah 99% merupakan pukulan, dan lengan hanya untuk melengkapi pergelangan dan memperbesar proyeksi diluar ruangan. Jari-jari yang tidak digunakan untuk menghasilkan pukulan, hanya untuk *grip* yang ringan.

- Teknik empat *mallet*



Gambar 2.5. Jari Pada *Double Mallet*
(sumber: <http://www.hendrimusic.com>)

Pada gambar diatas, jari telunjuk berfungsi ganda. Ibu jari memegang *mallet* dalam, dan jari tengah memegang *mallet* luar. Teknik ini sangat rumit dikuasai oleh pemula. jari pemegang *mallet* diharapkan rileks, yang dimaksud rileks disini bukanlah berarti lemas, tetapi harus menunjukkan kekokohan. Jika salah satu *mallet* memukul, maka *mallet* lainnya berfungsi sebagai poros.

1.c. *Stick Heights* (Ketinggian Stik)

Selain posisi tangan memegang *stick*, pada bagian memperhatikan ketinggian *stick* yang paling penting pada dasar latihan teknik. Semua pemain harus mengerti peraturan dan posisi mengenai ketinggian *stick* yang mempengaruhi dinamik dan efek visual.

- Untuk pemanasan satu tangan yang tidak gunakan aksen menggunakan ketinggian *stick* diantara 10 dan 12 inci (atau diantara 25 dan 30 cm). Untuk pemanasan ini, setiap jari harus menyentuh *stick*, tapi tidak perlu memegang terlalu tegang sehingga gerakan menjadi kaku, hanya perlu bermain dengan santai dan dengan pengendalian yang baik.
- Untuk pemanasan satu tangan yang menggunakan aksen (>), ada perbedaan besar diantara not dengan aksen dan not yang kecil. Untuk not besar dengan aksen, maka gunakan ketinggian *stick* sekitar 12 inci (30 cm), dan untuk not yang kecil, gunakan ketinggian 1 inci (2.5 cm). Perbedaan ini diatur dengan tepat agar bisa bermain teknik "Flam" dengan baik, karena teknik "Flam" memerlukan not besar maupun not yang sangat kecil

supaya tekniknya tepat dan bersuara tepat. Dengan perbedaan *stick* yang teratur, maka dapat dipastikan bahwa pengendalian *stick* lebih konsisten.

- Untuk pemanasan dua tangan yang tidak menggunakan not aksen, maka tidak perlu menggunakan dua ketinggian, tetapi dapat menggunakan satu ketinggian yang diantara 6 dan 8 inci (atau diantara 15 dan 20 cm). Ketinggian ini bisa menjadi standar untuk segala musik biasa yang tidak menggunakan aksen, dan bisa disesuaikan dengan dinamik musik atau dengan selera pelatih.
- Untuk pemanasan dua tangan yang menggunakan not biasa dan not dengan aksen, maka menggunakan dua ketinggian yang menjadi standar. Ketinggian *stick* tersebut adalah 12 inci (30 cm) untuk not yang gunakan aksen, dan 4 inci (10 cm) untuk not biasa. Ketinggian ketinggian *stick* ini bisa disesuaikan dengan perbedaan dinamik yang berada didalam partitur musik, atau yang sesuai dengan selera pelatih.

1.d. *Diddles/Rolls*

Diddles adalah istilah untuk Pukulan Ganda (*Double Stroke*), yaitu teknik untuk bermain dua not dengan satu tangan sambil memanfaatkan pantulan (*bounce*). Jika bermain dengan dua tangan berturut turut, teknik ini merupakan "*Open Roll*" (Roll Terbuka). Biasanya, pemain ingin bermain "*Buzz Roll*", karena teknik ini tidak perlu banyak latihan dan teknik untuk bermain dengan lancar. Namun, teknik "*Buzz Roll*" ini bermanfaat dalam musik *marching band*, maka teknik ini sering digunakan untuk efek khusus, tapi biasanya teknik ini digunakan dalam konser atau Orkestra. Sedangkan dalam teknik *Open Roll* memerlukan banyak latihan untuk bermain dengan baik, selain itu memerlukan lebih banyak konsentrasi untuk bermain bersih.

Teknik dasar untuk *Open Roll* adalah *Diddles*, pada teknik ini harus bermain satu not, kemudian biarkan *stick bounce* satu kali lagi sebelum *stick* dihentikan. Pemain harus berusaha untuk membuat not keduanya rata dan konsisten dengan not pertama, baik ketinggian maupun suara. Untuk ini, pemain perlu mendukung *bounce* dengan bantuan dari jari dan pergelangan tangan. Selain itu terdapat pemanasan "*Hug a Dugs*", pada pemanasan ini pemain memanfaatkan tiga not berturut-turut agar bisa membangun ketrampilan untuk bermain "*Triple Stroke Diddles*", dan jika pemain dapat bermain *Triple Stroke* dengan baik dan rata, seharusnya ketrampilan untuk bermain *Double Stroke Diddles* akan lebih tinggi.

Ketrampilan bermain "*Roll kombinasi*", pemain harus mengkombinasikan *diddles* dengan macam not lain, misalnya *diddles* dengan not seperdelapan dalam pemanasan "*Triplet Diddles*", dan *diddles* dengan not seperenambelas dalam pemanasan "*Building Rolls*". Dengan pemanasan-pemanasan tersebut, pemain bisa memisahkan *diddles* satu per satu, tangan kanan atau tangan kiri, dan juga mengkombinasikan dua atau lebih banyak *diddles*. Tetapi yang paling penting bagi pemain selain teknik yang dasar adalah tempo (kecepatan musik) dan *beat* (ketukan). Pemain sering menggunakan satu bar yang sederhana untuk mempersiapkan bar berikutnya yang lebih rumit., bar itu disebutkan "*Check Pattern*" (Pola Periksa), untuk mengecek kecepatan, ketukan, gaya not, ketinggian *stick* dan dinamik.

3. Bendera

a. *Drill*

Teknik dasar *drill* harus dikuasai oleh seorang pemain *color guard* dalam sebuah grup *marching band*. Hal ini didasari oleh kebutuhan konsep *body performance* yang harus menunjang kepada konsep

pertunjukan yang ditampilkan secara utuh oleh seluruh pemain *marching band*. *Drill* dalam *color guard* tidaklah sama dengan *drill* pada pemain inti alat musik, hal ini dikarenakan oleh bentuk dan komposisi koreografi yang dibawakan. Namun hal ini juga tidak boleh terlepas dari *drill* konsep secara keseluruhan. Latihan *drill* dalam *color guard* ini meliputi beberapa hal yang harus dikuasai, antara lain:

- 1.a. Posisi badan (tangan, kaki, telapak kaki, punggung, dada, kepala, mata dan mulut);
- 1.b. Pola langkah kaki;
- 1.c. *Warming up* & ketahanan.

b. *Flag*

Flag/bendera adalah salah satu *equipment* standar yang harus dimainkan *color guard* dalam sebuah konsep pertunjukan *marching band*. Terdapat beberapa langkah teknik dasar yang harus dikuasai agar pemain mahir dan dapat memberikan eksekusi pada sebuah koreografi dalam sebuah pertunjukan *marching band*. Berikut gambaran dari beberapa langkah tersebut:

- 1a. *Handling*
- 1.b. *Flattening* (hal mutlak yang harus dikuasai)
- 1.c. *Spinning*
- 1.d. *Tooses*
- 1.e. *Advance*

Beberapa langkah ini sangat kait mengkait antara langkah satu dengan yang lainnya dan tidak dapat dipisahkan untuk melanjutkan langkah-langkah selanjutnya.

c. *Rifle*

Rifle gun's adalah *equipment* standar berbentuk senapan yang terbuat dari kayu dengan 3 titik bagian penting yang boleh dimainkan oleh seorang pemain *color guard*.

Rifle adalah *equipment* yang relatif baru dimainkan oleh pemain *colorguard* di Indonesia. Sangat jarang dan sangat sulit mencetak pemain *rifle* yang mahir, namun terdapat beberapa langkah cara mudah untuk memainkan *rifle*. Dimana beberapa langkah ini sangat kait mengkait antara langkah satu dengan yang lainnya dan tidak dapat dipisahkan untuk melanjutkan langkah-langkah selanjutnya.

1.a. *Handling*

1.b. *Tap Step*

1.c. *Spin Snap*

1.d. *Tooses*

1.e. *Advance*

d. *Sabre*

Sabre adalah *equipment* standar berbentuk pedang panjang prajurit yang terbuat dari logam untuk bagian badan pedang dan karet untuk bagian tangan dan hidung pedang.

Sabre merupakan *equipment* yang paling sulit dimainkan oleh *color guard* diantara *equipment* lainnya, terdapat empat belas teknik dasar yang harus dikuasai oleh seorang pemain *color guard* agar mahir dan mudah memainkan *sabre*.

2.4.2. Transfer Materi

Materi saat akan mengikuti kompetisi atau even pertunjukan lainnya, memakan minimal waktu 6 bulan dan maksimal 1 tahun untuk mendapatkan hasil yang maksimal. Materi yang dibagikan, bergantung pada konsep yang ingin ditampilkan. Ada 4 macam konsep penampilan, yaitu:

1. Konser

Sisi yang dikedepankan adalah musikalitas. Para pemain instrumen musik dan pukul bermain berdiri ataupun duduk memainkan lagi, sedangkan visualisasi dibawakan oleh *color*

guard. Transfer materi pada konsep ini, sangat difokuskan pada materi musik dan materi bernari pada *color guard*.



Gambar 2.5 Konsep Konser
(sumber: Koleksi pribadi)

2. Parade

Pada konsep ini, pemain bermain sesuai instrumen masing-masing tetapi dalam barisan. Agar lebih menarik, dapat pula ditambahkan efek. Transfer pada konsep ini, sangat difokuskan pada musik dan keseragaman langkah dalam barisan.



Gambar 2.7 Konsep Parade
(sumber: Koleksi pribadi)

3. Display

Dalam pementasan konsep *display*, banyak sisi yang ditampilkan. Selain musikalitas, *showmanship*, baris-berbaris, efek gerakan serta ketepatan dalam membentuk formasi adalah penampilan dalam sebuah *display*. Transfer materi pada konsep ini difokuskan pada banyak hal, musikalitas, *showmanship*, keseragaman barisan, ketepatan membentuk formasi.



Gambar 2.7 Konsep Display
(sumber: Koleksi pribadi)

4. *Section Show*

Konsep penampilan ini adalah dimana pemain masing-masing instrumen turun secara terpisah menunjukkan aksinya dalam satu tema penampilan. Transfer materi pada konsep ini fokus pada musik dan tarian pada *color guard*, sedangkan untuk efek-efek gerakan merupakan tambahan.

2.5. **Kompetisi *Marching Band***

Kompetisi umumnya menjadi pendorong atas kemajuan *marching band* di Indonesia. Dengan adanya kompetisi ini, masing-masing *marching band* umumnya berupaya untuk mengembangkan, atau mengadaptasikan teknik-teknik permainan tertentu untuk menunjukkan kemampuan grup *marching band* tersebut, atau menciptakan satu keunikan yang berbeda sehingga menjadi ciri khas penampilan suatu *marching band*. Skala kompetisi ini bisa mencakup tingkat daerah ataupun nasional. Di Indonesia terdapat cukup banyak ajang kejuaraan tingkat nasional yang diselenggarakan, namun yang umumnya frekuentif diselenggarakan secara konsisten adalah *Grand Prix Marching Band*.