



Sekolah Seni Malaysia

# SENI MUZIK

TINGKATAN

# 3

SENI MUZIK Sekolah Seni Malaysia TINGKATAN 3

ISBN 978-983-49-2086-9

9 789834 920869

FT503005



KEMENTERIAN PENDIDIKAN MALAYSIA

1.5cm

1.5cm

1cm

1cm

1cm



# **RUKUN NEGARA**

**Bahawasanya Negara Kita Malaysia**  
mendukung cita-cita hendak:

Mencapai perpaduan yang lebih erat dalam kalangan  
seluruh masyarakatnya;

Memelihara satu cara hidup demokrasi;

Mencipta satu masyarakat yang adil di mana kemakmuran negara  
akan dapat dinikmati bersama secara adil dan saksama;

Menjamin satu cara yang liberal terhadap  
tradisi-tradisi kebudayaannya yang kaya dan pelbagai corak;

Membina satu masyarakat progresif yang akan menggunakan  
sains dan teknologi moden.

MAKA KAMI, rakyat Malaysia,  
berikrar akan menumpukan  
seluruh tenaga dan usaha kami untuk mencapai cita-cita tersebut  
berdasarkan prinsip-prinsip yang berikut:

**KEPERCAYAAN KEPADA TUHAN  
KESETIAAN KEPADA RAJA DAN NEGARA  
KELUHURAN PERLEMBAGAAN  
KEDAULATAN UNDANG-UNDANG  
KESOPANAN DAN KESUSILAAN**

(Sumber: Jabatan Penerangan, Kementerian Komunikasi dan Multimedia Malaysia)





**KURIKULUM STANDARD SEKOLAH MENENGAH**

# **SENI MUZIK**

## **SEKOLAH SENI MALAYSIA**

**TINGKATAN**

**3**

**PENULIS**

Amir Hamzah bin Nordin  
Wilson Stephen Tingon  
Mohd Dzurri bin Bachok

**EDITOR**

Fazilah binti Mohamedeni  
Nada Haifaa binti Remlle

**PEREKA BENTUK**

Mohd Ashrul bin Zainal Alam



**DBP**

Dewan Bahasa dan Pustaka  
Kuala Lumpur  
2018



# KEMENTERIAN PENDIDIKAN MALAYSIA

No. Siri Buku: 0098

KK 780-221-0102011-49-2086-20101

ISBN 978-983-49-2086-9

Cetakan Pertama 2018

© Kementerian Pendidikan Malaysia 2018

Hak Cipta Terpelihara. Mana-mana bahan dalam buku ini tidak dibenarkan diterbitkan semula, disimpan dalam cara yang boleh dipergunakan lagi, ataupun dipindahkan dalam sebarang bentuk atau cara, baik dengan cara elektronik, mekanik, penggambaran semula mahupun dengan cara perakaman tanpa kebenaran terlebih dahulu daripada Ketua Pengarah Pelajaran Malaysia, Kementerian Pendidikan Malaysia. Perundingan tertakluk kepada perkiraan royalti atau honorarium.

Diterbitkan untuk Kementerian Pendidikan Malaysia oleh:

Dewan Bahasa dan Pustaka,

Jalan Dewan Bahasa,

50460 Kuala Lumpur.

No. Telefon: 03-21479000 (8 talian)

No. Faksimile: 03-21479643

Laman Web: <http://www.dbp.gov.my>

Reka Letak dan Atur Huruf:

Dewan Bahasa dan Pustaka

Muka Taip Teks: Candara

Saiz Muka Taip Teks: 11 poin

Dicetak oleh:

Percetakan Rina Sdn. Bhd.,

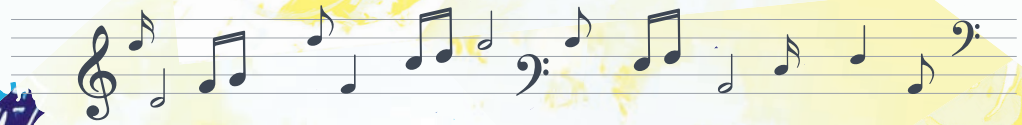
Lot 45, Persiaran Mewah,

Bandar Tun Razak,

56000 Cheras,

Kuala Lumpur.





## PENGHARGAAN

Penerbitan buku teks ini melibatkan kerjasama banyak pihak. Sekalung penghargaan dan terima kasih ditujukan kepada semua pihak yang terlibat:

- Jawatankuasa Penambahbaikan Prof Muka Surat, Bahagian Buku Teks, Kementerian Pendidikan Malaysia
- Jawatankuasa Penyemakan Pembetulan Prof Muka Surat, Bahagian Buku Teks, Kementerian Pendidikan Malaysia
- Jawatankuasa Penyemakan Naskhah Sedia Kamera, Bahagian Buku Teks, Kementerian Pendidikan Malaysia
- Pegawai Bahagian Buku Teks, Kementerian Pendidikan Malaysia
- Pegawai Bahagian Pembangunan Kurikulum, Kementerian Pendidikan Malaysia
- Jawatankuasa Peningkatan Mutu, Dewan Bahasa dan Pustaka
- Panel Pembaca Luar, Dewan Bahasa dan Pustaka
- Editor Pembaca Prof, Dewan Bahasa dan Pustaka
- Jabatan Kebudayaan dan Kesenian Negara, Kementerian Pelancongan dan Kebudayaan Malaysia
- Akademi Seni Budaya dan Warisan Kebangsaan (ASWARA)
- EMI Music Publishing Malaysia Sdn. Bhd.
- Sugam Karnatica

Terima kasih juga ditujukan kepada organisasi dan orang perseorangan yang bersama-sama menjayakan penerbitan buku teks ini.

# KANDUNGAN

Pendahuluan	vi
Penerangan Ikon	viii
<b>Unit 1 Budaya dan Tradisi</b>	<b>1</b>
• Pernafasan, Nyanyian – <i>Kain Songket</i> Suara 1	2
• Garis Leger dan Nilai Not	4
• Lontaran Suara, Nyanyian – <i>Kain Songket</i> Suara 2	6
• Meter, Bar dan Garis Bar	8
• Caklempong – <i>Anak Burung Baniong</i>	10
• Pic dan Dinamik, Nyanyian – <i>Kain Songket</i> Suara 3	12
• Nyanyian – <i>Kain Songket</i> Suara 1, 2 dan 3	14
• <i>Karnatak</i>	16
• <i>Musical Instrument Digital Interface</i> (MIDI) dalam Dunia Muzik	18
• Penilaian	20
<b>Unit 2 Kesetiaan</b>	<b>21</b>
• Artikulasi, Nyanyian – <i>Payung Mahkota</i> Suara 1	22
• Tanda Kromat	24
• Nyanyian – <i>Payung Mahkota</i> Suara 2	25
• Skel	26
• Caklempong – <i>Cantik Manis</i> , Disiplin Pemuzik dalam Ensemble	28
• Nyanyian – <i>Payung Mahkota</i> Suara 3, <i>Payung Mahkota</i> Suara 1, 2 dan 3	32
• Skel Minor Harmonik	35
• Kajian <i>Karnatak</i>	37
• MIDI dalam Penciptaan Muzik	38
• Penilaian	40
<b>Unit 3 Cinta akan Negara</b>	<b>41</b>
• Skel Minor Melodik	42
• Nyanyian – <i>Selamat Pergi Pahlawanku</i> Suara 1	44
• Terminologi	45
• Nyanyian – <i>Selamat Pergi Pahlawanku</i> Suara 2	47
• Tatacara Penggunaan MIDI dan Audio <i>Interface</i> ke Komputer	48
• Gamelan Melayu – <i>Perang</i>	50
• Sewang	52
• Memproses Fail MIDI ke <i>Digital Audio Workstation</i> (DAW)	54
• Nyanyian – <i>Selamat Pergi Pahlawanku</i> Suara 3	55
• Jeda	56
• Penilaian	58
<b>Unit 4 Perpaduan Budaya</b>	<b>59</b>
• Nyanyian – <i>Selamat Pergi Pahlawanku</i> Suara 4	60
• Nyanyian – <i>Selamat Pergi Pahlawanku</i> Suara 1, 2, 3 dan 4	61
• Folio DAW	64



• Gamelan – <i>Kunang-kunang Mabuk</i>	65
• Orkestra Mini – <i>Tari Tualang Tiga</i>	66
• Meneroka Fail MIDI	72
• Mengedit Skor Muzik	74
• Penilaian Sewang	75
• <i>Virtual Studio Technology (VST)</i>	76
• Penilaian	78

## Unit 5 Muzik Interaktif

• Eksplorasi dengan VST	80
• Etika sebagai Penyanyi, Nyanyian – <i>Kereta Lembu Suara 1</i>	82
• Penghasilan Muzik Menggunakan DAW	84
• Nyanyian – <i>Kereta Lembu Suara 2</i>	86
• Penilaian <i>Karnatak</i>	87
• Membanding Beza Skel Minor Harmonik dan Minor Melodik	88
• Dialog tentang Sewang dan <i>Karnatak</i>	89
• Menyunting Data MIDI dan Audio	90
• Nyanyian – <i>Kereta Lembu Suara 3, Kereta Lembu Suara 4</i>	92
• Penilaian	94

## Unit 6 Kesepakatan

• Nyanyian – <i>Kereta Lembu Suara 1, 2, 3 dan 4</i>	96
• Orkestra Mini – <i>Yue Liang Dai Biao Wo De Xin</i>	99
• Etika dalam Persembahan	105
• Penghasilan Karya Muzik	106
• Penghasilan Lagu Tema	108
• Pembentangan Teori Muzik	109
• Penilaian	110

## Unit 7 Alat Muzik Utama

• Vokal	112
• Saksofon	118
• Piano	126
• Gitar	133
• Violin	139
• Flut	146
• Klarinet	153
• Trompet	160
• Gambus	167

<b>Glosari</b>	173
----------------	-----

<b>Senarai Rujukan</b>	176
------------------------	-----



# PENDAHULUAN

Buku teks *Seni Muzik Sekolah Seni Malaysia (SSeM) Tingkatan 3* merupakan kesinambungan daripada penerbitan buku teks *Seni Muzik SSeM Tingkatan 2*. Selain buku teks, Program Penerbitan Buku Teks bagi Kegunaan Mulai Tahun 2019 ini turut disertakan dengan *Digital Video Disc (DVD)* audio bagi membantu aktiviti pengajaran dan pembelajaran di sekolah. Kandungan buku teks ini ditulis berdasarkan Dokumen Standard Kurikulum dan Pentaksiran (DSKP), Kementerian Pendidikan Malaysia bagi memenuhi kehendak Kurikulum Seni Muzik SSeM dan menepati hasrat Falsafah Pendidikan Kebangsaan. Selain itu, matlamat pembelajaran seni muzik adalah untuk melahirkan insan yang seimbang dan kreatif, berilmu dan berkemahiran dalam bidang muzik, berketerampilan dan mempunyai jati diri serta dapat menghargai dan menikmati kesenian ciptaan Tuhan secara intelektual. Di samping itu, hasrat kurikulum untuk melahirkan murid yang mempunyai Kemahiran Abad Ke-21 seperti berdaya tahan, mahir berkomunikasi, pemikir dan bersifat ingin tahu turut diselitkan secara tidak langsung dalam kandungan buku teks ini.

Buku teks ini disusun dan ditulis dengan teliti berdasarkan enam bidang pembelajaran yang menjadi tunjang utama, iaitu Muzik, Budaya dan Masyarakat, Ensembel Vokal, Ensembel Muzik Malaysia, Teori Muzik, Ekspresi Kreatif dan Alat Muzik Utama. Setiap unit dimulakan dengan halaman rangsangan yang bertujuan untuk menarik minat murid terhadap isi pembelajaran. Pada setiap unit juga terdapat kandungan pembelajaran, aktiviti, latihan serta penilaian. Selain itu, ikon seperti Bermain Muzik, Audio, Karya Muzik, Bernyanyi, Mari Menulis, Dunia Muzik serta Permainan ditulis dan disusun sebagai penyendal antara teks dengan grafik bagi membolehkan murid menguasai dan mengaplikasikan pengetahuan, kefahaman dan kemahiran dalam bidang muzik yang telah dipelajari. Elemen Merentas Kurikulum (EMK) juga diberikan penekanan dalam penulisan buku teks ini selain elemen Kemahiran Berfikir Aras Tinggi (KBAT) yang bertujuan untuk melahirkan murid yang boleh berfikir secara rasional dan kreatif. Di samping itu, buku ini juga diselitkan dengan maklumat dan nota guru yang boleh dijadikan panduan semasa guru menjalankan aktiviti pengajaran dan pembelajaran.

Guru digalakkan menggunakan kreativiti sendiri untuk menyesuaikan bahan dan mempelbagaikan aktiviti yang disediakan dalam buku teks ini mengikut situasi persekitaran semasa proses pengajaran dan pembelajaran sama ada di dalam kelas atau di luar kelas. Hasrat dan harapan penulis agar buku teks ini dapat digunakan sebagai bahan rujukan guru dan rakan bimbing kepada murid dalam menjayakan aktiviti pengajaran dan pembelajaran. Guru juga perlu menghayati DSKP dan memahami penggunaan buku teks agar pengajaran dan pembelajaran akan menjadi lebih terancang dan menarik. Nota guru



yang disediakan di bahagian bawah setiap halaman boleh dijadikan panduan kerana penulis turut mencadangkan beberapa aktiviti yang boleh dilakukan oleh guru. Namun, guru digalakkan menggunakan kreativiti sendiri dalam mengendalikan aktiviti yang sesuai dengan kandungan pembelajaran.

Ensembel muzik tradisional yang diketengahkan dalam buku ini merupakan cadangan penulis. Oleh itu, guru boleh menggunakan ensembel lain yang bersesuaian mengikut keberadaan alat di sekolah bagi memenuhi standard pembelajaran. Penilaian ensembel ini berdasarkan persembahan murid dan alat muzik yang digunakan. Selain itu, terdapat pelbagai perisian muzik di pasaran seperti *Sonar*, *Cubase*, *Pro Tools*, *Logic Pro* dan sebagainya. Buku ini menggunakan perisian *FL Studio* sebagai contoh. Walau bagaimanapun, guru boleh menggunakan mana-mana perisian yang sesuai bagi memenuhi standard pembelajaran. Audio yang disediakan merupakan panduan guru untuk digunakan di dalam kelas, namun guru boleh menggunakan audio atau kaedah lain yang dirasakan sesuai. Audio yang digunakan untuk buku teks ini merupakan hak cipta terpelihara. Guru diharapkan dapat membuat persediaan sebelum memulakan sesi pembelajaran agar murid dapat belajar dalam suasana yang menyenangkan, sejajar dengan konsep *fun learning* seperti yang diuar-uarkan oleh pihak Kementerian Pendidikan Malaysia.

Diharap pakej buku teks *Seni Muzik Tingkatan 3* dapat membantu untuk memenuhi keperluan dan kehendak pendidikan peringkat sekolah menengah rendah, terutamanya murid Tingkatan 3 Sekolah Seni Malaysia. Buku teks *Seni Muzik Tingkatan 3* ini juga diharap dapat dijadikan asas untuk membantu melahirkan modal insan yang cemerlang dalam mengamalkan nilai murni melalui kesenian muzik serta mampu menyumbangkan idea secara positif kepada bidang kesenian di Malaysia.

**Amir Hamzah bin Nordin**  
**Wilson Stephen Tingon**  
**Mohd Dzurri bin Bachok**

## PENERANGAN IKON



### Nombor Audio

Nombor yang menunjukkan penggunaan audio pada aktiviti tertentu.



### Audio

Senarai lagu yang dapat membantu murid dalam pembelajaran di dalam kelas.



### Bermain Muzik

Aktiviti bermain alat muzik moden atau tradisional.



### Karya Muzik

Aktiviti menghasilkan karya muzik dengan menggunakan komputer.



### Bernyanyi

Aktiviti bernyanyi.



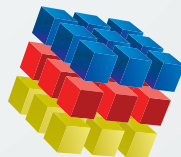
### Dunia Muzik

Maklumat tambahan yang menarik tentang tajuk atau subtajuk yang dipelajari oleh murid.



### Mari Menulis

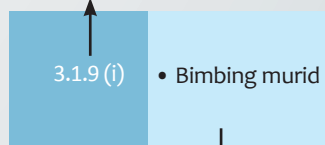
Aktiviti menulis atau membuat ulasan.



### Permainan

Permainan menarik yang boleh dilakukan bagi membolehkan murid lebih mudah memahami tajuk atau subtajuk yang dipelajari.

Standard pembelajaran



### SP

Nombor standard pembelajaran dan nota guru bagi tajuk yang berkaitan.

### Abad Ke-21

Kemahiran Abad Ke-21

### EMK

Elemen Merentas Kurikulum



Kemahiran Berfikir Aras Tinggi



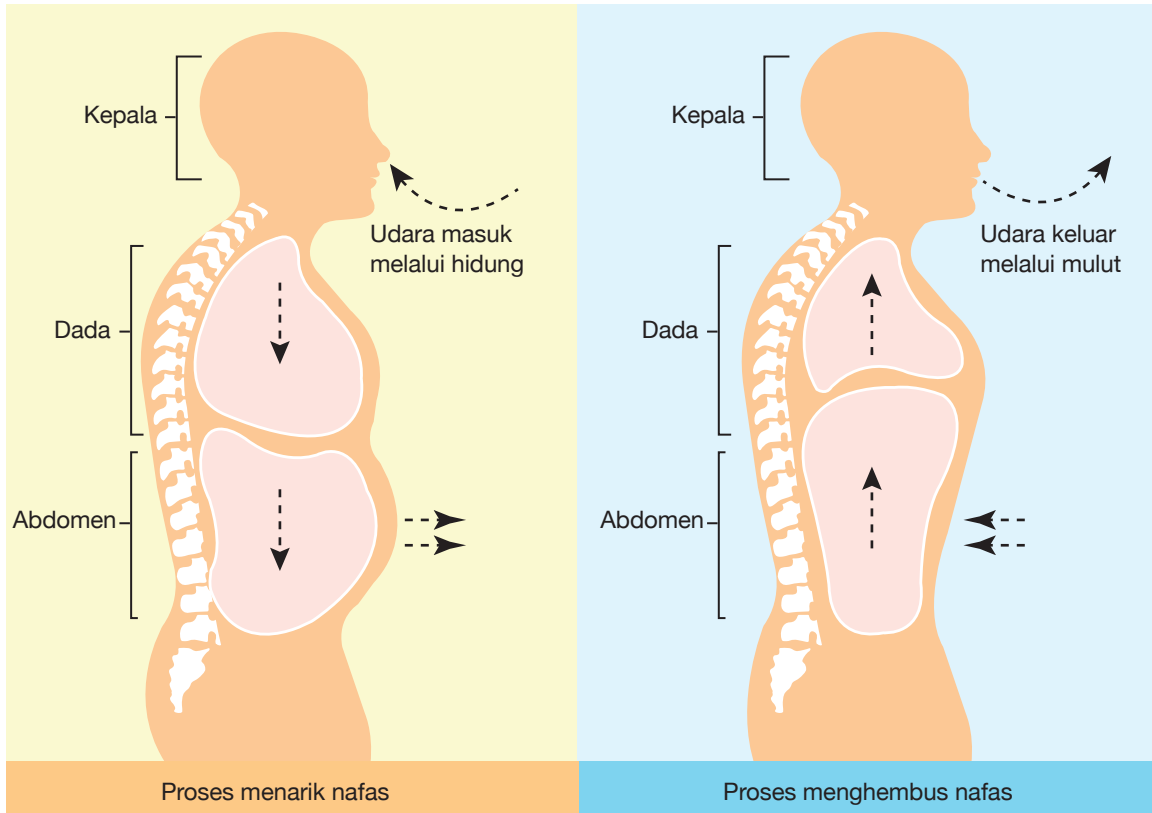
UNIT  
**1**



*Budaya dan Tradisi*

## Pernafasan

Pernafasan dalam nyanyian melibatkan tiga bahagian, iaitu diafragma, abdomen dan kostal. Penyanyi perlu berdiri tegak dan letakkan sebelah tangan di dada dan sebelah lagi di abdomen. Kemudian, tarik nafas secara mendalam dengan cepat. Tahan nafas untuk seketika dan lakukan *hissing* semasa menghembus nafas perlahan-lahan.



## Latihan Suara

Lakukan latihan suara dengan sebutan huruf vokal a, e, i, o, u serta gabungan huruf vokal dan konsonan.

(a) (b) (c)





Suara 1

# Kain Songket



Ciptaan: Ramlan Harun  
 Gubahan semula: Wills Gambar

$\text{♩} = 90$  Masri

**A** *mp* Dm Gm

Ka-in song - ket ka-in song-ket sung-guh can-tik Ber-su-lam be-nang e-mas dan su-

4 A Dm Gm A

r'tra Nun di pan-tai ti-mur ne-ga - ra Ma-lay-sia Wa-ri - san ke-bang-ga-an ki-

8 **B** *mf* F C Gm

ta Ka - in ka-in song -ket Ber-ba-gai co-rak ber - a - ne - ka war-

12 A Gm Dm A

na Ber-tam-bah in-dah-nya ji - ka - lau di - pa - kai di maj - lis yang is - ti - me-

16 Dm Gm Dm A

wa Song-ket Ma-lay-si - a ke - se - ni - an bang - sa Ter-masy - hur se - ra - ta du-

20 **C** *mp* Dm Gm

nia Ka-in song - ket ka-in song-ket dah ber-za-man Ting-gi ni-lai men-ja-di i - da-

24 A Dm Gm A

man A - ne - ka pa - kai - an bo - leh di - ga - ya - kan Te - tap in - dah tak men - je - mu -

28 1. Dm 2. Dm *mf* A D *f* Fine

kan ka - kan Te - tap in - dah tak men - je - mu - kan

1.1.1  
 (i, ii, iii, iv)

- Bimbing murid melakukan latihan pernafasan dengan teknik yang betul.
- Bimbing murid bernyanyi dengan pic, dinamik dan frasa yang betul.
- Terangkan simbol yang terdapat dalam skor lagu *Kain Songket* suara 1.

: Mengaplikasi



## Garis Leger dan Nilai Not

Garis leger Garisan tambahan yang ditulis di atas atau di bawah baluk.

Kedudukan not dalam klef trebel dan klef bes melebihi dua garisan leger.

The image shows two musical staves. The top staff is in treble clef and contains a sequence of notes: F, G, A, B, C, D, E, F, G, A, B, C, D, E, F, G, A, B, C, D, E. The notes F, G, A, B, and C are positioned above the top line of the staff. The bottom staff is in bass clef and contains a sequence of notes: A, B, C, D, E, F, G, A, B, C, D, E, F, G, A, B, C, D, E, F, G. The notes A, B, C, D, E, F, G, A, B, C, D, E, F, G, A, B, C, D, E, and F are positioned below the bottom line of the staff.

Kedudukan not C tengah di antara dua klef.

The image shows a piano musical score with two staves. The top staff is in treble clef and the bottom staff is in bass clef. A middle C note is circled in red on the top staff, with a red arrow pointing to it from the label "Not C tengah" below.

### Latihan

1. Salin semula keratan di bawah dalam buku manuskrip.

(a) Klef trebel

The image shows a musical exercise in treble clef, 4/4 time. The melody starts with a quarter note G4, followed by quarter notes A4, B4, C5, and D5. This is followed by a quarter rest, then a quarter note E5, and a quarter note F5. The exercise ends with a quarter note G5, a quarter note F5, a quarter note E5, and a quarter note D5.

(b) Klef bes







The image shows a musical exercise in bass clef, 4/4 time. The melody starts with a quarter note G2, followed by quarter notes F2, E2, and D2. This is followed by a quarter note C2, then a quarter note B1, and a quarter note A1. The exercise ends with a quarter note G1, a quarter note F1, and a quarter note E1.

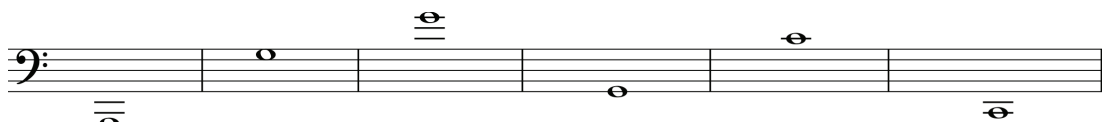





(c) Klef trebel dan bes

The image shows a musical exercise in grand staff, 4/4 time. The melody starts with a quarter note G4, followed by quarter notes A4, B4, and C5. This is followed by a quarter note D5, then a quarter note E5, and a quarter note F5. The exercise ends with a quarter note G5, a quarter note F5, a quarter note E5, and a quarter note D5. The bass staff contains a quarter note G2, followed by quarter notes F2, E2, and D2. This is followed by a quarter note C2, then a quarter note B1, and a quarter note A1. The exercise ends with a quarter note G1, a quarter note F1, and a quarter note E1.



2. Namakan not yang berikut.

(a)   
Not D (i)  (ii)  (iii)  (iv)  (v) 

(b)   
Not A (i)  (ii)  (iii)  (iv)  (v) 

3. Tulis nilai not yang betul berdasarkan meter di tempat yang bertanda \*.

  
(i) (ii) (iii) (iv)

4. Tulis tanda rehat yang betul berdasarkan meter di tempat yang bertanda \*.

  
(i) (ii) (iii) (iv)

5. Letak tanda *slur* dan *tie* di tempat yang sesuai.



3.1.1  
(i, ii, iii)

- Bimbing murid mengenali nama, nilai dan bentuk not.
- Minta murid membuat latihan dalam buku manuskrip.

## Lontaran Suara

Lontaran suara dalam nyanyian ialah keupayaan menghasilkan suara dengan kuat dan jelas. Teknik ini memberi lebih banyak dinamik serta membantu dalam menghasilkan satu persembahan yang baik, diiringi dengan luahan perasaan dalam nyanyian. Teknik ini turut dibantu dengan cara pernafasan yang baik dan postur yang betul.

Kaedah mudah untuk menghasilkan lontaran suara yang baik adalah dengan melakukan latihan suara (warm-up), latihan dinamik kuat (*f*), dinamik lembut (*p*) dan tekanan (>).



## Latihan Suara

Lakukan latihan suara dengan sebutan huruf vokal a, e, i, o, u serta gabungan huruf vokal dan konsonan.

(a)

(b)

(c)

(d)





Suara 2

## Kain Songket

3

Ciptaan: Ramlan Harun  
Gubahan semula: Wills Gambir

$\text{♩} = 90$  Masri

**A** Dm *p* Gm

Ka - in song-ket hai sung-guh-lah can-tik Ber-su - lam be - nang dan

4 A Dm Gm A

ju - ga su - te - ra Pan-tai ti - mur di Ma-lay - si - a Wa - ri - san bang - ga ki -

8 Dm **B** F *mp* C Gm

ta Ka - in ka - in song-ket Co-rak a - ne - ka war -

12 A Gm Dm A

na Tam-bah in - dah ka - lau pa - kai maj - lis yang is - ti - me -

16 Dm Gm Dm A

wa Song-ket M'lay-sia se - ni bang-sa Mas7-hur se - ra - ta du -

20 Dm **C** Dm Gm

nia Ka - in song-ket se - ni dah ber-za-man Ting-gi ni - lai ja - di

24 A Dm Gm A

i - da - man A - ne - ka pa - kai - an di - ga - ya - kan Te - tap in - dah tak je -

28 1. Dm 2. Dm A *mp* D *f* Fine

mu mu In - dah tak je - mu - kan

1.1.1  
(i, ii, iii, iv)

- Bimbing murid melakukan latihan pernafasan dengan teknik yang betul.
- Bimbing murid bernyanyi dengan pic, dinamik dan frasa yang betul.
- Terangkan simbol yang terdapat dalam skor lagu *Kain Songket* suara 2.
- Gunakan audio 2 untuk *minus one Kain Songket*.

 : Mengaplikasi

## Meter

Meter ialah kiraan masa dalam muzik. Meter dikumpulkan dalam kumpulan 2, 3 dan 4. Terdapat kiraan detik yang sama banyak dalam setiap bar. Meter dinyatakan pada awal skor muzik dalam bentuk tanda masa. Jadual yang berikut menunjukkan contoh kiraan meter dalam muzik.



### Meter Lazim (Simple Time)

Nilai angka di atas mewakili bilangan detik dalam satu bar.

Nilai angka di bawah mewakili jenis detik atau not yang digunakan.

1

Meter Duan  
(Duple Metre)  
Setiap bar  
mempunyai 2 detik



2

Meter Tigaan  
(Triple Metre)  
Setiap bar  
mempunyai 3 detik



3

Meter Empatan  
(Quadruple Metre)  
Setiap bar  
mempunyai 4 detik



### Latihan

Kenal pasti dan namakan meter lazim.

Contoh



Meter lazim empatan



Meter \_\_\_\_\_



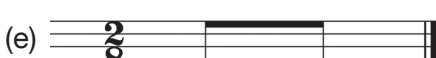
Meter \_\_\_\_\_



Meter \_\_\_\_\_



Meter \_\_\_\_\_



Meter \_\_\_\_\_







Ensembl Muzik 



### Caklempong

Caklempong dibawa masuk ke Tanah Melayu pada abad ke-19 melalui penghijrahan orang Minangkabau dari Sumatera Barat yang datang berniaga dan bermastautin di Tanah Melayu. Oleh sebab ramai orang Minangkabau yang bermastautin di Negeri Sembilan, maka permainan muzik ini dianggap sebagai muzik tradisional negeri ini. Alat muzik caklempong menggunakan skel diatonik.

### Latihan

Gereteh 

Tingkah 

Sauwa 

Gendang 

5 



# Anak Burung Baniong

Lagu rakyat Terengganu  
Gubahan semula: Wills Gambar



**♩ = 80 Inang**

**A**

Gereteh *mf*

Tingkah *mp*

Sauwa *mp*

Gendang *mp*

7

**B**

13

18

1. *f*

2. *ff*

**Fine**

*mf* *f*

*mf* *f*

*mf* *f*

2.1.1 (i, ii, iii, iv, v, vi, vii)

- Bimbing murid membuat latihan caklempong.
- Bimbing murid bermain lagu *Anak Burung Baniong*.

Abad Ke-21: Kerja sepasukan

: Mengaplikasi



## Pic dan Dinamik

**Pic** Tinggi atau rendah bunyi yang dinyanyikan.

**Dinamik** Lembut atau kuat sesuatu bunyi yang dinyanyikan.

### Latihan Suara

Lakukan latihan suara mengikut skor di bawah.



### Latihan Bernyanyi dengan Dinamik

Lakukan latihan dinamik (*p*) dan (*f*) mengikut skor di bawah.





Suara 3

# Kain Songket

Ciptaan: Ramlan Harun  
Gubahan semula: Wills Gambir

$\text{♩} = 90$  Masri

**A**  $p$  Dm Gm

Ka-in song-ket sung-guh can-tik Be-nang e-mas

5 A Dm Gm A

ju-ga su-t'ra Pan-tai ti-mur Ma-lay-si-a Wa-ri-san ki-

9 Dm **B** F C Gm  $mp$

ta Ka-in song-ket ber-ba-gai ka-in song-ket A-ne-ka war-

13 A Gm Dm A

na In-dah pa-kai maj-lis

17 Dm Gm Dm A

yang is-ti-me-wa Song-ket masy-hur Se-ra-ta-du-

21 Dm **C** Dm Gm  $p$

nia Ka-in song-ket dah ber-za-man Ting-gi ni-lai

25 A Dm Gm A

di-i-dam-kan Pa-kai-an-nya di-ga-ya-kan Tak men-je-mu-

29 1. Dm 2. Dm A D  $mp$   $f$  Fine

kan kan Tak men-je-mu-kan

1.1.1  
(i, ii, iii, iv)

- Bimbing murid melakukan latihan pernafasan dengan teknik yang betul.
- Bimbing murid bernyanyi dengan pic, dinamik dan frasa yang betul.
- Terangkan simbol yang terdapat dalam skor lagu *Kain Songket* suara 3.
- Gunakan audio 2 untuk *minus one Kain Songket*.



: Mengaplikasi



Suara  
1, 2 dan 3

# Kain Songket



Ciptaan: Ramlan Harun  
Gubahan semula: Wills Gambar

♩ = 90 Masri

**A** Dm Gm

Suara 1 *mp*  
Ka - in song - ket ka - in song - ket sung - guh can - tik Ber - su - lam be - nang e - mas dan su -

Suara 2 *p*  
Ka - in song - ket hai sung - guh - lah can - tik Ber - su - lam be - nang dan

Suara 3 *p*  
Ka - in song - ket sung - guh can - tik Be - nang e - mas

4 A Dm Gm A  
t'ra Nun di pan - tai ti - mur ne - ga - ra Ma - lay - sia Wa - ri - san ke - bang - ga - an ki -  
ju - ga su - te - ra Pan - tai ti - mur di Ma - lay - si - a Wa - ri - san bang - ga ki -  
ju - ga su - t'ra Pan - tai ti - mur Ma - lay - si - a Wa - ri - san ki -

**B** Dm F C Gm

8 *mf*  
ta Ka - in ka - in song - ket Ber - ba - gai co - rak ber - a - ne - ka war -  
ta Ka - in ka - in song - ket Co - rak a - ne - ka war -  
ta *mp* Ka - in song - ket ber - ba - gai ka - in song - ket A - ne - ka war -

12 A Gm Dm A  
na Ber - tam - bah in - dah - nya ji - ka - lau di - pa - kai di maj - lis yang is - ti - me -  
na Tam - bah in - dah ka - lau pa - kai maj - lis yang is - ti - me -  
na In - dah pa - kai maj - lis





16

Dm Gm Dm A

wa Song-ket Ma-lay-si-a ke-se-ni-an bang-sa Ter-masy-hur se-ra-ta-du-

wa Song-ket M'lay-sia se-ni bang-sa Masy-hur se-ra-ta-du-

yang is-ti-me-wa Song-ket masy-hur Se-ra-ta-du-

**C**

20 Dm Dm Gm

*mp* nia Ka-in song-ket ka-in song-ket dah ber-za-man Ting-gi ni-lai men-ja-di i-da-

*P* nia Ka-in song-ket se-ni dah ber-za-man Ting-gi ni-lai ja-di

*P* nia Ka-in song-ket dah ber-za-man Ting-gi ni-lai

24 A Dm Gm A

man A-ne-ka pa-kai-an bo-leh di-ga-ya-kan Te-tap in-dah tak men-je-mu-

*f* i-da-man A-ne-ka pa-kai-an di-ga-ya-kan Te-tap in-dah tak je-

di-i-dam-kan Pa-kai-an-nya di-ga-ya-kan Tak men-je-mu-

28 1. Dm 2. Dm *mf* A D **Fine**

kan ka-kan Te-tap in-dah tak men-je-mu-kan *f*

mu mu In-dah tak je-mu-kan *f*

kan kan Tak men-je-mu-kan *f*

1.1.1  
(i, ii, iii, iv)

- Bimbing murid melakukan latihan pernafasan dengan teknik yang betul.
- Bimbing murid bernyanyi dengan pic, dinamik dan frasa yang betul.
- Terangkan simbol yang terdapat dalam skor lagu *Kain Songket* suara 1, 2 dan 3.
- Gunakan audio 2 untuk *minus one Kain Songket*.

Abad Ke-21: Kerja sepasukan



: Mengaplikasi



## Karnatak

*Karnatak* atau dikenali sebagai *karnatik* merupakan muzik tradisional masyarakat India sejak berkurun lamanya. Sejarah permulaan muzik ini tidak dapat disahkan, namun muzik *karnatak* ada disebut dalam sebuah kitab suci penganut Hindu, iaitu “saama veda.” Muzik *karnatak* telah berkembang sehingga mempunyai satu sistem melodi, irama serta peraturan yang komprehensif sehingga hari ini.

Kemasukan pengaruh Parsi dan Islam pada abad ke-12 di bahagian utara India telah menyebabkan muzik *karnatak* terbahagi kepada dua aliran, iaitu muzik asal *karnatak* yang kekal di bahagian selatan India, dan muzik Hindustani yang mula berkembang di bahagian utara India. Pengaruh kemasukan muzik *karnatak* di Malaysia pula bermula semasa migrasi orang India pada zaman sebelum penjajahan dan semasa penjajahan. Bagi masyarakat India, muzik dan agama berkait rapat kerana muzik merupakan satu unsur penting semasa upacara keagamaan.

Pada kebiasaannya, persembahan muzik *karnatak* melibatkan penyanyi yang akan bernyanyi sambil diiringi alat muzik bermelodi seperti violin, *vina*, *venu* serta alat muzik berirama seperti *mridangam*, *kanjira* dan *ghatam*. Alat muzik *tambura* merupakan alat muzik dron yang menetapkan nada sepanjang persembahan. Alat muzik *nagasvaram* dan *thavil* yang mempunyai bunyi yang kuat pula dimainkan semasa upacara perkahwinan kaum India.

Pada masa ini, selain upacara keagamaan, muzik *karnatak* juga dimainkan di radio, televisyen dan panggung wayang sebagai muzik komersial. Industri muzik India adalah sebuah industri besar yang menyumbang kepada industri perfileman.

## Contoh Alat Muzik Tradisional Karnatak



violin



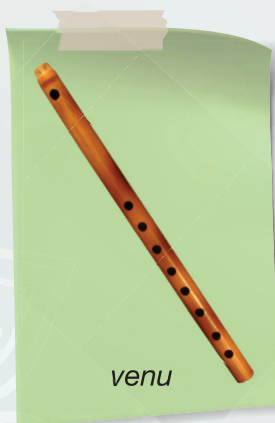
tambura



vina



nagasvaram



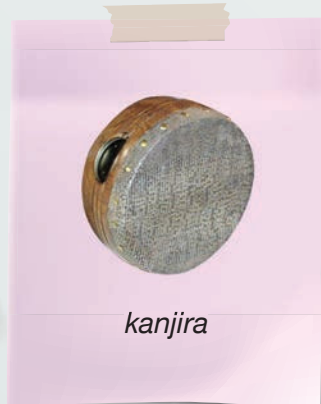
venu



thavil



ghatam



kanjira



mridangam

4.1.1  
[(i) - a, b,  
c, d, e]

• Minta murid mencari maklumat tentang muzik *karnatak* dan alat muzik *karnatak*.

Abad Ke-21: Bersifat ingin tahu



## Musical Instrument Digital Interface (MIDI) dalam Dunia Muzik

Pada masa ini, penggunaan *Musical Instrument Digital Interface* (MIDI) sangat meluas serta menjadi pilihan pemuzik dan jurutera audio dalam proses rakaman digital.

### Apakah MIDI?

MIDI merupakan sistem penghubung antara alat muzik atau peranti yang mula diperkenalkan pada tahun 1980-an. Sistem ini bertujuan untuk menghubungkan alat muzik elektronik secara digital.

MIDI membantu pemuzik untuk mengubah suai notasi dan bunyi alat muzik secara digital. MIDI tidak mempunyai suara atau bunyi. MIDI hanya mengandungi signal seperti *note on*, *note off*, *note/pitch*, *pitchbend* dan lain-lain. Signal ini akan dikenal pasti oleh alat muzik yang berasaskan MIDI. Kemudian, alat muzik tersebut mengeluarkan bunyi atau suara yang sesuai dengan signal MIDI.

Peranti MIDI biasanya terdiri daripada alat muzik elektronik seperti keyboard elektronik hingga pensintesis (*synthesizer*) atau daripada sebuah perisian muzik seperti DAW (*Digital Audio Workstation*).

### Kelebihan Menggunakan MIDI

Antara kelebihan menggunakan MIDI dalam produksi muzik adalah seperti yang berikut:

#### Kompak atau bersaiz kecil

Sebuah lagu (bermula daripada awal hingga akhir) yang dihasilkan dalam format MIDI hanya memerlukan beberapa kilobait (kb) sahaja sebagai ruang penyimpanan. Walaupun data MIDI tersebut melibatkan pelbagai runut (*multitrack*), namun media penyimpanan yang diperlukan hanya sedikit jika dibandingkan dengan format audio seperti WAV dan MP3.

#### Mudah untuk diubah suai

Sebuah lagu dalam format MIDI mudah untuk diubah suai notasinya. Perubahan atau pertukaran pic (*pitch*) atau not pada alat muzik, durasi lagu, tempo dan lain-lain dapat dilakukan tanpa perlu mengulangi proses rakaman.

#### Mudah untuk mengubah bunyi dan suara alat muzik

MIDI hanyalah kumpulan signal daripada peranti MIDI ke peranti MIDI yang lain. Pemuzik dapat mengirimkan signal MIDI ini kepada pelbagai jenis bunyi alat muzik. Proses rakaman atau persembahan muzik menjadi lebih mudah kerana pemuzik hanya perlu menggunakan MIDI bagi menggantikan alat muzik mengikut kesesuaian lagu yang dimainkan.



Pada masa ini, terdapat pelbagai jenis peranti yang menyokong penggunaan MIDI seperti keyboard dan pensintesis. Pemuzik dapat memainkan bunyi alat muzik seperti *strings*, *bras*, *woodwind* dan perkusi dengan hanya menggunakan keyboard. Karya juga dapat dihasilkan dengan lebih cepat dan mudah apabila menggunakan MIDI.



Bina peta minda berdasarkan maklumat yang diperlukan di bawah.

### Singkatan MIDI

M



I



D



I



### Fungsi



Kelebihan Menggunakan MIDI



5.1.1

- Minta murid mencari maklumat tambahan tentang perisian MIDI.

Abad Ke-21: Bermaklumat    EMK: Teknologi maklumat dan komunikasi

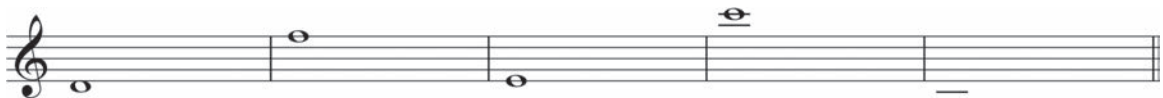


: Menganalisis





## Penilaian


1. Ceritakan secara ringkas sejarah caklempong di Tanah Melayu.
2. Senaraikan alat muzik yang terdapat dalam ensemble caklempong.
3. Apakah fungsi gendang dalam ensemble caklempong?
4. Namakan skel yang digunakan dalam permainan caklempong.
5. Nyatakan perkembangan muzik *karnatak*.
6. Namakan tiga alat muzik *karnatak*.
7. Apakah MIDI?
8. Nyatakan dua jenis peranti MIDI yang digunakan dalam penghasilan muzik.
9. Senaraikan tiga bahagian pernafasan yang penting dalam nyanyian.
10. Namakan garisan tambahan yang ditulis di atas atau di bawah baluk muzik.
11. Namakan setiap not yang berikut.




Not D


(a) Not  \_\_\_\_\_


(b) Not  \_\_\_\_\_

(c) Not  \_\_\_\_\_

(d) Not  \_\_\_\_\_



(e) Not  \_\_\_\_\_

(f) Not  \_\_\_\_\_

(g) Not  \_\_\_\_\_

(h) Not  \_\_\_\_\_

(i) Not  \_\_\_\_\_

12. Tulis not yang betul berdasarkan meter di tempat yang bertanda \*.



13. Tulis meter yang betul bagi keratan skor di bawah.





UNIT 3



*Cinta akan Negara*

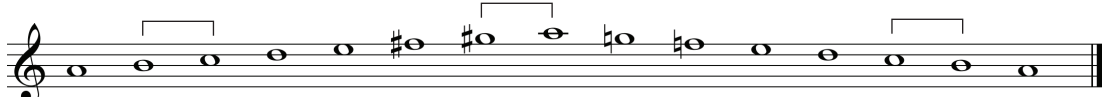
### Skel Minor Melodik


Dalam skel minor melodik, not keenam dan not ketujuh dinaikkan satu semiton semasa skel menaik. Semasa skel menurun, not keenam dan not ketujuh diturunkan satu semiton atau kembali ke not asal.

Jarak Skel	Menaik							Menurun							
	2	1	2	2	2	2	1	2	2	1	2	2	1	2	
	1	2	3	4	5	6	7	Oktaf	7	6	5	4	3	2	1
A minor	A	B	C	D	E	F#	G#	A	G	F	E	D	C	B	A
E minor	E	F#	G	A	B	C#	D#	E	D	C	B	A	G	F#	E
D minor	D	E	F	G	A	Bb	C#	D	C	Bb	A	G	F	E	D

#### 1. Skel A minor melodik tanpa tanda nada

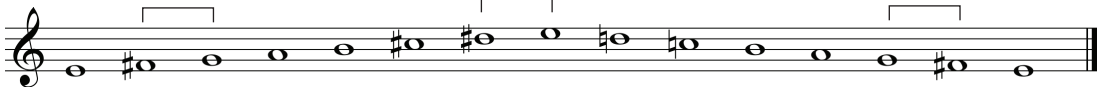
1 2 3 4 5 6 7 oktaf 7 6 5 4 3 2 1


(a) 

(b) 

#### 2. Skel E minor melodik tanpa tanda nada

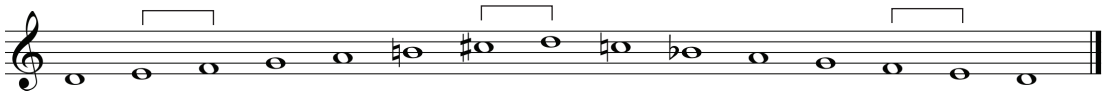
1 2 3 4 5 6 7 oktaf 7 6 5 4 3 2 1

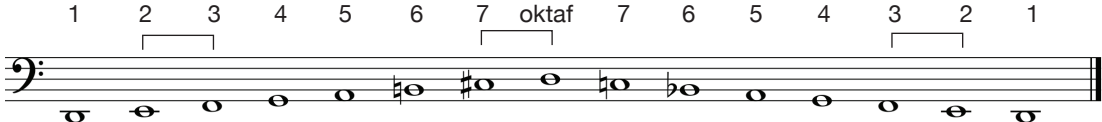
(a) 

(b) 

#### 3. Skel D minor melodik tanpa tanda nada

1 2 3 4 5 6 7 oktaf 7 6 5 4 3 2 1

(a) 

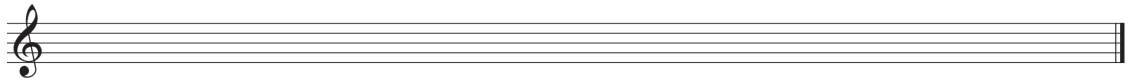
(b) 



## Latihan

1. Notasikan skel menaik dan menurun tanpa tanda nada.

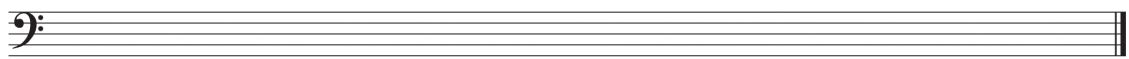
(a) A minor melodik



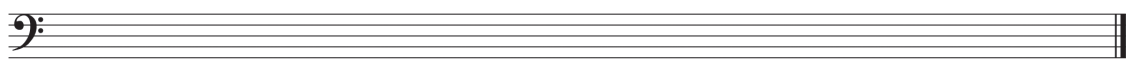
(b) E minor melodik



(c) D minor melodik



(d) E minor melodik



(e) A minor melodik



2. Kenal pasti skel minor melodik di bawah.



3.1.4  
(i, ii, iii)

- Bimbing murid menentukan skel.
- Minta murid membuat latihan dalam buku manuskrip.



## Selamat Pergi Pahlawanku



Suara 1

♩ = 100 Pop 8 Beats

Ciptaan: Johari Salleh

Lirik: Johar Bahar

Gubahan semula: Amir HN

**A** Fm C7 Fm F7 Bbm Eb7 Ab

*f* Se - la - mat eng - kau per - gi Pah - la - wan - ku pem - be - la nu - sa - ku Se - la -  
 an nu - sa bang - sa Me - mang - gil di - kau pah - la - wan mu - da Me - be -

5 Bbm C7 Fm Eb *mf* 1. D<sup>b</sup> Bbm C C7 *f*

mat eng - kau ber - bak - ti Mem - be - la un - tuk ne - ga - ra - mu Se - ru -  
 la i - bu per - ti - wi De -

9 2. D<sup>b</sup> C7 Fm **B** Eb *mf* Ab *f*

ngan se - ma - ngat yang se - ja - ti Se - la - lu ku do - a ke - pa - da tu - han - ku a -

13 Eb Ab Bbm C7 Fm Eb Fm

tas ke - se - la - ma - tan di - ri - mu Se - la - mat kau per - gi dan ber - ju - ang ku

17 D<sup>b</sup>7 C7 **C** Fm *mf* C7 Fm F7

nan - ti bi - la kau pu - lang Se - la - mat eng - kau per - gi Pah - la -

21 Bbm Eb7 Ab Bbm C7 Fm *mf*

wan - ku pem - be - la nu - sa - ku An - dai - nya kau gu - gur ke bu - mi Ja -

25 D<sup>b</sup> C7 Fm *f* **Fine**

sa - mu meng - ha - rum per - ti - wi

1.1.2  
 (i, ii, iii, iv)

- Minta murid membuat latihan suara sebelum bernyanyi.
- Bimbing murid bernyanyi dengan pic, dinamik dan frasa yang betul.
- Terangkan simbol yang terdapat dalam skor *Selamat Pergi Pahlawanku* suara 1.

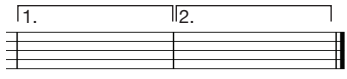














Abad Ke-21: Patriotik

EMK: Patriotisme



: Mengaplikasi

## Terminologi

Bil.	Simbol	Nama	Keterangan
1.		Akhiran 1 dan 2	Bernyanyi atau bermain muzik sehingga tanda ulangan akhiran 1, kemudian kembali dari mula. Apabila mengulang semula, langkau akhiran 1 dan bernyanyi atau bermain akhiran 2.
2.		<i>Coda</i>	Penamat yang ditambah.
3.		<i>Common time</i>	Sama dengan tanda masa $\frac{4}{4}$ .
4.		<i>Cut time</i>	Seperti meter $\frac{2}{2}$ .
5.	D.C	<i>Da Capo</i>	Ulang dari awal (mula).
6.	D.S	<i>Dal Segno</i>	Ulang dari tanda $\text{♯}$ .
7.		Fermata	Memanjangkan nilai not atau tanda rehat mengikut ketentuan pemimpin muzik.
8.		Klef trebel	Digunakan untuk not dengan <i>range</i> tinggi.
9.		Klef bes	Digunakan untuk not dengan <i>range</i> rendah.
10.		<i>Tie</i>	Dua not yang sama pic bersambung.
11.		<i>Slur</i>	Dua not yang berbeza pic dibunyikan tanpa terputus.
12.		Syap	Pic dinaikkan satu semiton.
13.		Flet	Pic diturunkan satu semiton.
14.		Natural	Pic kembali ke pic asal.
15.	Garis bar ulangan	Ulang semula dari mula atau tanda sebelumnya.	
16.		<i>Staccato</i>	Dimainkan secara pendek-pendek.
17.		Tekanan	Detik sedikit kuat pada not yang bertanda.
18.		Fine	Tamat.



## Latihan

Nyatakan simbol, tanda dan istilah yang terdapat dalam petikan skor di bawah.

The musical score is written in G minor (one flat) and 4/4 time. It consists of seven staves of music. The chords and symbols used are:

- Staff 1: Gm, Cm, D7, Gm, Gm, Eb7
- Staff 2: D7, Gm, Eb7, D7, Eb7, D7
- Staff 3: Gm, Eb7, Gm, G7, Cm
- Staff 4: Cm, D7, Gm, Eb7, D7
- Staff 5: Gm, Eb7, D7, Eb7, D7, Gm
- Staff 6: Cm, D7, Gm, Gm, Eb7, D7
- Staff 7: Gm, Eb7, D7, Gm, D.S., Fine

3.1.6

- Bimbing murid mencari makna simbol, tanda dan istilah daripada skor yang disediakan berdasarkan terminologi muzik.



: Menganalisis





Suara 2

## Selamat Pergi Pahlawanku

13

Ciptaan: Johari Salleh

Lirik: Johar Bahar

Gubahan semula: Amir HN

♩ = 100 Pop 8 Beats

**A**

Fm C7 Fm F7 Bbm Eb7 Ab

Se - la - mat eng - kau per - gi Pah - la - wan - ku pem - be - la - nu - sa - ku Se - la -  
an nu - sa bang - sa Me - mang - gil di - kau pah - la - wan mu - da Mem - be -

5 Bbm C7 Fm Eb *mf* 1. D<sup>b</sup> Bbm C C7 *f*

mat eng - kau ber - bak - ti Mem - be - la un - tuk ne - ga - ra - mu Se - ru -  
la i - bu per - ti - wi De -

9 2. D<sup>b</sup> C7 Fm *f* B Eb Ab *mf* *f*

ngan se - ma - ngat yang se - ja - ti Se - la - lu ku do - a ke - pa - da tu - han - ku a -

13 Eb Ab Bbm C7 Fm Eb Fm

tas ke - se - la - ma - tan di - ri - mu Se - la - mat kau per - gi dan ber - ju - ang ku

**C**

17 D<sup>b</sup>7 C7 Fm C7 Fm F7 *mf*

nan - ti bi - la kau pu - lang Se - la - mat eng - kau per - gi Pah - la -

21 Bbm Eb7 Ab Bbm C7 Fm *mf*

wan - ku pem - be - la nu - sa - ku An - dai - nya kau gu - gur ke bu - mi Ja -

25 D<sup>b</sup> C7 Fm *f* **Fine**

sa - mu meng - ha - rum per - ti - wi

1.1.2  
(i, ii, iii, iv)

- Minta murid membuat latihan suara sebelum bernyanyi.
- Bimbing murid bernyanyi dengan pic, dinamik dan frasa yang betul.
- Terangkan simbol yang terdapat dalam skor *Selamat Pergi Pahlawanku* suara 2.
- Gunakan audio 12 untuk *minus one Selamat Pergi Pahlawanku*.

Abad Ke-21: Patriotik

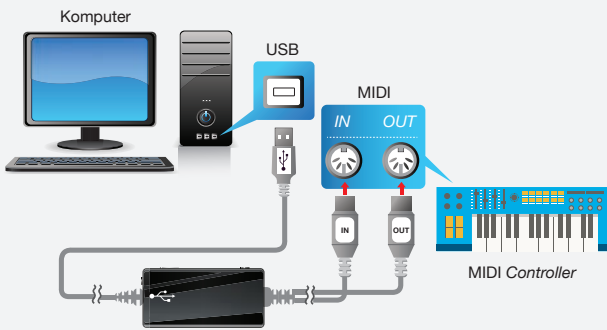
EMK: Patriotisme

: Mengaplikasi

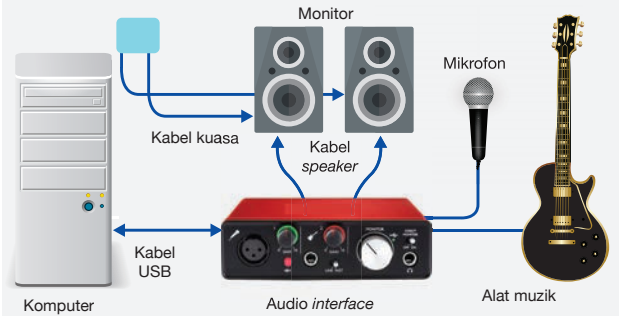
## Tatacara Penggunaan MIDI dan Audio Interface ke Komputer

MIDI dan audio *interface* dapat membantu memudahkan proses ciptaan, gubahan dan rakaman lagu. Secara amnya, MIDI *interface* menghantar signal MIDI daripada keyboard muzik ke komputer dalam format MIDI dan akan disunting mengikut kehendak produser. Audio *interface* pula menghantar signal audio seperti gitar, mikrofon, dram dan lain-lain ke komputer dalam format WAV untuk disunting.

### Langkah Penyambungan Interface



**MIDI Interface:**  
Sambungkan MIDI Controller ke komputer/PC (USB).

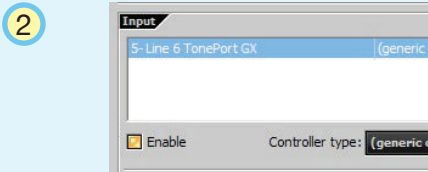


**Audio Interface:**  
Sambungkan kabel USB dari Interface ke Komputer/PC. Kemudian, sambungkan kabel *jack* atau XLR ke alat muzik/mikrofon.

Yang berikut adalah beberapa tatacara atau penetapan bagi memastikan MIDI dan Audio Interface dapat berinteraksi dengan DAW.

#### Tatacara Penetapan MIDI Interface

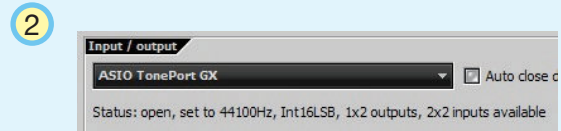
1 MIDI Interface: *Option* → MIDI Settings → *Input* → *Enable*



3 Sekiranya pada ruangan input tidak terpapar MIDI Interface yang disambungkan, klik pada *Rescan MIDI Devices*.

#### Tatacara Penetapan Audio Interface

1 MIDI Interface: *Option* → Audio Settings → *Input* → *Output*



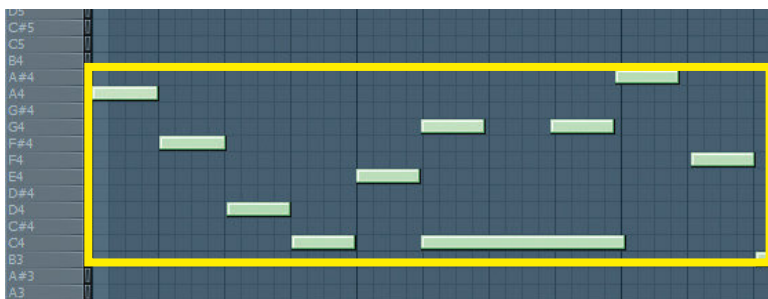
3 Pastikan nama Audio Interface terpapar pada ruangan *Input/Output*.

## Menghantar Signal MIDI ke Komputer

Data MIDI dapat dirakam melalui dua mod.

### 1 Mod *pattern*

Data MIDI akan disimpan di dalam *pattern* yang dipilih dan muncul di bahagian *Piano roll*. Klik dua kali pada *preview* untuk melihat *Piano roll*. Sesetengah pemuzik amatir akan melakukan proses *quantize* selepas selesai melakukan proses rakaman data MIDI.



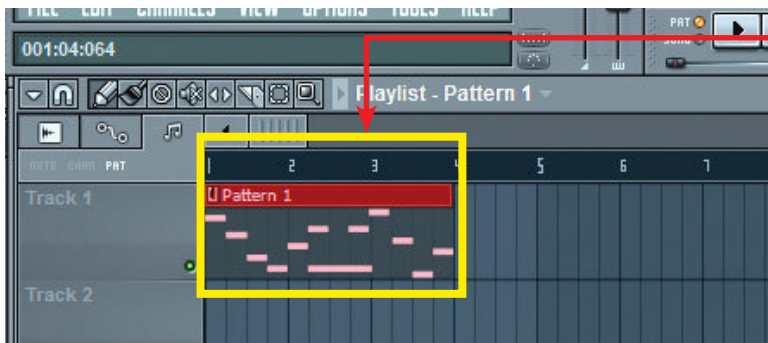
Contoh mod *pattern* yang dirakam dalam *Piano roll*.



*Quantize* boleh dilakukan sekiranya proses rakaman MIDI tidak tepat atau tidak berada pada bit yang betul semasa rakaman.

### 2 Mod *track*

*Pattern* klip akan secara automatik ditempatkan pada titik permulaan rakaman sehingga rakaman dihentikan.



Contoh mod *track* yang terhasil daripada permulaan rakaman hingga rakaman dihentikan.

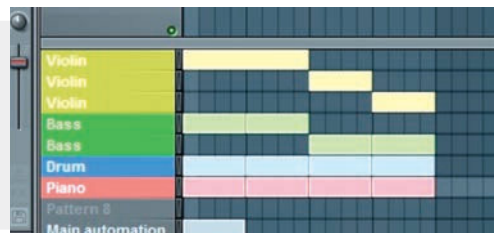


Anda dikehendaki memainkan lagu pilihan yang telah dipelajari. Mainkan lagu tersebut pada keyboard dan hantar signal MIDI tersebut ke komputer.

### Melabelkan Runut

Bagi mengelakkan kekeliruan semasa proses suntingan, anda boleh melabelkan dan mewarnakan semula runut.

- 1 Klik kanan pada *Pattern* → *Rename*
- 2 Klik kanan pada *Pattern* → *Colour Selected* → *Gradient*



5.1.3

- Bimbing murid melakukan tugas dengan menggunakan komputer.

Abad Ke-21: Bersifat ingin tahu

EMK: Teknologi maklumat dan komunikasi



: Mencipta





## Ensembel Muzik



### Gamelan Melayu

Gamelan Melayu bermula di istana Pahang pada abad ke-19. Pada masa sekarang, terdapat lapan alat dalam ensembel gamelan Melayu. Alat-alat tersebut ialah gong (agong dan suwukan), kenong, saron baron, saron demong, saron pekin, gambang, keromong atau bonang dan gendang. Namun, set asal yang terdapat di istana Pahang mengandungi tujuh alat tidak termasuk saron pekin. Saron pekin merupakan alat tambahan yang baharu dalam ensembel gamelan Melayu.

Set gamelan merupakan satu unit lengkap yang mengandungi beberapa bahagian. Oleh hal yang demikian, alat gamelan dalam satu set tidak boleh ditukar dengan alat daripada set yang lain kerana setiap set menghasilkan kualiti ton dan bunyi yang tersendiri.

#### Latihan

Letakkan simbol-simbol yang telah dipelajari di tempat yang sesuai pada skor di bawah. Mainkan skor dengan bimbingan guru.

(a)  $\overline{11} \overline{11} \overline{22} \overline{22} \mid \overline{-3} \overline{33} \overline{-5} \overline{55} \mid 6 \ 3 \ 5 \ 1 \mid \overline{33} \ 5 \ \overline{33} \ 5 \mid$

(b)  $\mid - \ 5 \ 5 \ - \mid \overline{33} \ \overline{-2} \ 1 \ 3 \mid - \ 3 \ 1 \ 3 \mid 5 \ 3 \ 2 \ 3 \mid$

(c)  $\mid \overline{33} \ \overline{-3} \ 3 \ 3 \mid \overline{11} \ \overline{22} \ \overline{22} \ 1 \mid \overline{33} \ 2 \ 6 \ 6 \mid \overline{55} \ \overline{33} \ 2 \ 2 \mid$

(d)  $\mid - \ 3 \ 3 \ - \mid 5 \ 5 \ 6 \ 6 \mid - \ \overline{-2} \ 1 \ 6 \mid \overline{55} \ 3 \ 2 \ 5 \mid$



# Perang

Buka:

$$\left| \begin{array}{c} - \ 3 \ 3 \ - \\ - \ \bar{t} \ \bar{d} \ \bar{dt} \end{array} \right| \left| \begin{array}{c} 3 \ 3 \ 3 \ \textcircled{3} \\ - \ \bar{t} \ \bar{d} \ \bar{dt} \end{array} \right|$$

lagu:

$$\left\| \begin{array}{c} 2 \ \hat{3} \ 5 \ \check{3} \\ - \ \bar{t} \ \bar{t} \ \bar{dt} \ \bar{dt} \end{array} \right| \left| \begin{array}{c} 2 \ \hat{3} \ 5 \ \textcircled{3} \\ - \ \bar{t} \ \bar{t} \ \bar{dt} \ \bar{dt} \end{array} \right| \left| \begin{array}{c} 2 \ \hat{3} \ 5 \ \check{3} \\ - \ \bar{t} \ \bar{t} \ \bar{dt} \ \bar{dt} \end{array} \right| \left| \begin{array}{c} 2 \ \hat{3} \ 5 \ \textcircled{3} \\ - \ \bar{t} \ \bar{t} \ \bar{dt} \ \bar{dt} \end{array} \right\|$$

$$\left| \begin{array}{c} \bar{3} \bar{3} \ \bar{3} \ 3 \\ \bar{d} \bar{d} \ \bar{d} \ \triangleright \ \bar{dt} \end{array} \right| \text{ (Bonang sahaja)}$$

$$\left\| \begin{array}{c} 3 \ \hat{5} \ 6 \ \check{5} \\ - \ \bar{t} \ \bar{t} \ \bar{dt} \ \bar{dt} \end{array} \right| \left| \begin{array}{c} 3 \ \hat{5} \ 6 \ \textcircled{5} \\ - \ \bar{t} \ \bar{t} \ \bar{dt} \ \bar{dt} \end{array} \right| \left| \begin{array}{c} 3 \ \hat{5} \ 6 \ \check{5} \\ - \ \bar{t} \ \bar{t} \ \bar{dt} \ \bar{dt} \end{array} \right| \left| \begin{array}{c} 3 \ \hat{5} \ 6 \ \textcircled{5} \\ - \ \bar{t} \ \bar{t} \ \bar{dt} \ \bar{dt} \end{array} \right\|$$

$$\left| \begin{array}{c} \bar{3} \bar{3} \ \bar{3} \ 3 \\ \bar{d} \bar{d} \ \bar{d} \ \triangleright \ \bar{dt} \end{array} \right| \text{ (Bonang sahaja)}$$

$$\left| \begin{array}{c} 2 \ \hat{3} \ 5 \ \textcircled{3} \\ - \ \bar{t} \ \bar{t} \ \bar{d} \ \triangleright \end{array} \right\|$$

rit...

2.1.1  
(i, ii, iii, iv,  
v, vi, vii)  
2.1.2  
(i, ii, iii)

- Terangkan semula sistem nombor, simbol dan teknik permainan atau pukulan bagi setiap alat gamelan seperti yang telah dipelajari di tingkatan dua.
- Bimbing murid bermain gamelan dengan betul serta mengamalkan etika sebagai pemuzik.

Abad Ke-21: Kerja sepasukan

EMK: Nilai murni



: Mengaplikasi



## Sewang

Sewang merupakan persembahan kesenian tradisional suku kaum Orang Asli di Malaysia yang menggabungkan tarian, nyanyian dan permainan alat muzik. Sewang pada asalnya merupakan satu upacara perubatan yang dipercayai telah wujud sejak 100 tahun yang lalu. Kini, sewang telah diadaptasi kepada persembahan tarian.

Sewang mengisahkan pemujaan roh nenek moyang dan dikaitkan dengan penerokaan sesebuah kawasan yang hendak dijadikan kawasan pertanian. Persembahan tarian sewang diiringi dengan alatan muzik centong yang diperbuat daripada buluh dan kayu. Dalam persembahan yang berunsur ritual ini, penari-penari akan membawa dua ikat daun kuang sebagai prop. Kebiasaannya penari-penari menggunakan daun serbok dan bunga hutan sebagai hiasan. Penari-penari akan bergerak dalam satu bulatan besar sambil bernyanyi diselang-seli dengan nyanyian penyanyi solo di tengah bulatan tersebut. Kesenian ini biasanya dipersembahkan semasa upacara beradat dalam kelompok Orang Asli itu sendiri. Selain itu, sewang juga dipersembahkan di majlis-majlis rasmi untuk menyambut tetamu serta sebagai persembahan hiburan atau persembahan untuk tujuan pelancongan.





## Mencari Maklumat

Layari Internet untuk mencari maklumat tentang muzik sewang.



4.1.1  
[(ii) - a, b,  
c, d, e]

- Minta murid melakukan aktiviti secara berkumpulan dan bentangkannya di hadapan kelas.

Abad Ke-21: Bermaklumat



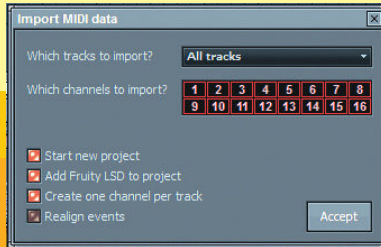
: Menilai

## Memproses Fail MIDI ke Digital Audio Workstation (DAW)

MIDI merupakan sistem perhubungan antara peranti muzik secara digital. MIDI akan berinteraksi dengan alat muzik elektronik. MIDI tidak menghasilkan bunyi tetapi menyampaikan signal secara berturutan. MIDI dihasilkan oleh alatan muzik digital seperti keyboard elektronik, pensintesis dan perisian-perisian DAW.

### Langkah-langkah mengimport fail MIDI:

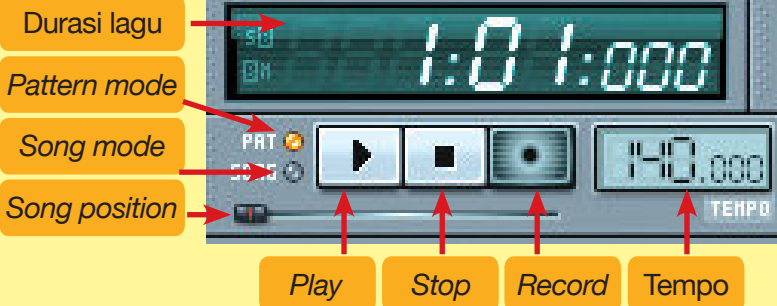
- 1 *File* → *Import* → *MIDI files*
- 2 Pilih MIDI yang hendak diimport dan pastikan berformat *.mid*.
- 3 Pastikan anda memilih *Start new project*, *Add Fruity LSD to project*.
- 4 *Create one channel per track* → *Accept*



Sekiranya perisian yang digunakan adalah versi lama, pengguna boleh memilih bunyi MIDI dengan memilih *Fruity LSD* pada *channel mixer*.



Untuk memainkan fail MIDI, pastikan signal MIDI telah dihantar kepada *Fruity LSD* untuk mengeluarkan bunyi. Pastikan juga MIDI yang telah diimport berada pada *Pattern mode* dan seterusnya tekan butang *Song mode* untuk memainkan keseluruhan MIDI.



Anda dikehendaki memainkan lagu pilihan yang telah dipelajari. Mainkan lagu tersebut pada keyboard dan hantar signal MIDI tersebut ke komputer.

### 5.1.2

- Bimbing murid melakukan tugas dengan menggunakan komputer.



Suara 3

## Selamat Pergi Pahlawanku

14

Ciptaan: Johari Salleh

Lirik: Johar Bahar

Gubahan semula: Amir HN

$\text{♩} = 100$  Pop 8 Beats

**A**

Fm C7 Fm F7 Bbm Eb7 Ab

Se - la - mat eng - kau per - gi Pah - la - wan ku  
an nu - sa bang - sa mang - gil mu da

5 Bbm C7 Fm Eb **1.** Db Bbm C C7

s'la - mat ber - bak - ti be - la un - tuk ne - ga - ra - mu  
be - la per - ti - wi

**B**

9 **2.** Db C7 Fm Eb **mp** Ab **f**

de - ngan se - ma - ngat yang se - ja - ti do - a pa - da tu - han - ku

13 **mf** Eb Ab Bbm C7 Fm Eb Fm

se - la - mat di - ri - mu Se - la - mat ju - ang

**C**

17 Db7 C7 Fm C7 Fm F7

nan - ti bi - la kau pu - lang Se - la - mat eng - kau per - gi

21 Bbm Eb7 Ab Bbm C7 Fm **mf**

Pah - la - wan - ku s'la mat ber - bak - ti

25 Db C7 Fm **f** **Fine**

sa - mu meng - ha - rum per - ti - wi

1.1.2  
(i, ii, iii, iv)

- Minta murid membuat latihan suara sebelum bernyanyi.
- Bimbing murid bernyanyi dengan pic, dinamik dan frasa yang betul.
- Terangkan simbol yang terdapat dalam skor *Selamat Pergi Pahlawanku* suara 3.
- Gunakan audio 12 untuk *minus one Selamat Pergi Pahlawanku*.

Abad Ke-21: Patriotik

EMK: Patriotisme

: Mengaplikasi



## Jeda

Jarak di antara dua not atau pic.

Not	Jarak (semiton)	Jeda	Not	Jarak (semiton)	Jeda
C-D	2	Major ke-2 (M2)	C-D $\flat$	1	Minor ke-2 (m2)
C-E	4	Major ke-3 (M3)	C-E $\flat$	3	Minor ke-3 (m3)
C-F	5	Perfek ke-4 (P4)			
C-G	7	Perfek ke-5 (P5)			
C-A	9	Major ke-6 (M6)	C-A $\flat$	8	Minor ke-6 (m6)
C-B	11	Major ke-7 (M7)	C-B $\flat$	10	Minor ke-7 (m7)
C-C	12	Oktaf			

## Contoh

(a) Skel C major

1 2 3 4 5 6 7 1

(b) Skel A minor harmonik

1 2 3 4 5 6 7 1

(c) Skel C major – jeda major ke-3

1 2 3 4 5 6 7 1 Major ke-3

(d) Skel A minor harmonik – jeda minor ke-3

1 2 3 4 5 6 7 1 Minor ke-3

(e) Skel G major – jeda perfek ke-4

1 2 3 4 5 6 7 1 Perfek ke-4



(f) Skel D major – jeda major ke-6

1 2 3 4 5 6 7 1 Major ke-6

(g) Skel B $\flat$  major – jeda major ke-7

1 2 3 4 5 6 7 1 Major ke-7

(h) Skel D minor harmonik – jeda minor ke-2

1 2 3 4 5 6 7 1 Minor ke-2

### Latihan

1. Berikan maksud jeda.
2. Kenal pasti setiap jeda di bawah.

(a) (i) (ii) (iii) (iv)

(b) (i) (ii) (iii) (iv)

3.1.5

(i, ii, iii, iv, v, vii, viii, ix)

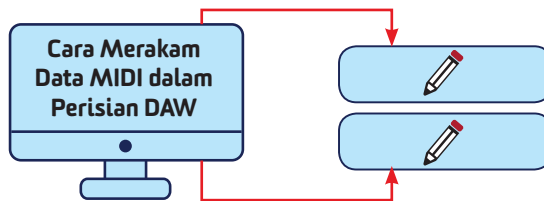
- Bimbing murid menentukan skel.
- Minta murid membuat latihan dalam buku manuskrip.

: Menilai



## Penilaian

1. Namakan alat tambahan dalam ensembel gamelan Melayu.
2. Ceritakan secara ringkas sejarah asal usul gamelan Melayu.
3. Nyatakan elemen yang digabungkan dalam persembahan sewang.
4. Apakah nama alat muzik yang mengiringi persembahan sewang?
5. Huraikan secara ringkas tentang persembahan sewang.
6. Berikan fungsi peranti di bawah.
  - (a) *MIDI Interface*.
  - (b) *Audio Interface*.
7. Terangkan cara merakam data MIDI dalam perisian DAW.



8. Labelkan gambar di bawah.



9. Letak tanda kromat skel minor melodik di bawah secara menaik dan menurun.







UNIT 4

*Perpaduan Budaya*



Suara 4

## Selamat Pergi Pahlawanku



Ciptaan: Johari Salleh

Lirik: Johar Bahar

Gubahan semula: Amir HN

♩ = 100 Pop 8 Beats

**A** *f* Fm C7 Fm F7 Bbm Eb7 Ab

Se - la - mat eng - kau per - gi Pah - la - wan ku  
an nu - sa bang - sa mang - gil mu da

5 Bbm C7 Fm *mf* Eb 1. Db Bbm C C7

s'la mat ber-bak-ti be - la un - tuk ne - ga - ra - mu  
be - la per - ti - wi

9 2. Db C7 Fm *f* Eb *mp* Ab *f*

de-ngan se - ma-ngat yang se - ja - ti do - a pa - da tu - han - ku

13 Eb *mf* Ab Bbm C7 Fm Eb Fm

Se - la - mat di - ri - mu Se - la - mat ju - ang

17 Db7 C7 **C** Fm C7 Fm F7

nan-ti bi - la kau pu - lang Se - la - mat eng - kau per - gi

21 Bbm Eb7 Ab Bbm C7 Fm *mf*

Pah - la - wan - ku S'la mat ber - bak - i

25 Db C7 Fm *f* **Fine**

sa - mu meng - ha - rum per - ti - wi

1.1.2  
(i, ii, iii, iv)

- Minta murid membuat latihan suara sebelum bernyanyi.
- Bimbing murid bernyanyi dengan pic, dinamik dan frasa yang betul.
- Terangkan simbol yang terdapat dalam skor *Selamat Pergi Pahlawanku* suara 4.
- Gunakan audio 12 untuk *minus one Selamat Pergi Pahlawanku*.

Abad Ke-21: Patriotik

EMK: Patriotisme



: Mengaplikasi





Suara  
1, 2, 3 dan 4

# Selamat Pergi Pahlawanku

16

Ciptaan: Johari Salleh  
Lirik: Johar Bahar  
Gubahan semula: Amir HN

♩ = 100 Pop 8 Beats

**A**

Fm C7 Fm F7 Bbm Eb7 Ab

Suara 1  
Se - la - mat eng - kau per - gi Pah - la - wan - ku pem - be - la nu sa - ku Se - la -  
an nu - sa bang - sa Me - mang - gil di - kau pah - la - wan mu - da Me - be -

Suara 2  
Se - la - mat eng - kau per - gi Pah - la - wan - ku pem - be - la nu - sa ku Se - la -  
an nu - sa bang - sa Me - mang - gil di - kau pah - la - wan mu - da Mem - be -

Suara 3  
Se - la - mat \_\_\_\_\_ eng - kau per - gi Pah - la - wan \_\_\_\_\_ ku  
an \_\_\_\_\_ nu - sa bang - sa mang - gil mu \_\_\_\_\_ da

Suara 4  
Se - la - mat \_\_\_\_\_ eng - kau per - gi Pah - la - wan \_\_\_\_\_ ku  
an \_\_\_\_\_ nu - sa bang - sa mang - gil mu \_\_\_\_\_ da

5 Bbm C7 Fm Eb 1. D# Bbm C C7

Suara 1  
mat eng - kau ber - bak - ti Mem - be - la un - tuk ne - ga - ra - mu Se - ru -  
la i - bu per - ti - wi De -

Suara 2  
mat eng - kau ber - bak - ti Mem - be - la un - tuk ne - ga - ra - mu Se - ru -  
la i - bu per - ti - wi De -

Suara 3  
s'la - mat ber - bak - ti be - la un - tuk ne - ga - ra - mu  
be - la per - ti - wi

Suara 4  
s'la \_\_\_\_\_ mat ber - bak - ti be - la un - tuk ne - ga - ra - mu  
be \_\_\_\_\_ la per - ti - wi





**B**

9 D<sup>b</sup> C<sup>7</sup> Fm E<sup>b</sup> A<sup>b</sup>

Suara 1 *f* *mf* *f*  
 ngan se - ma - ngat yang se - ja - ti Se - la - lu ku do - a ke - pa - da tu - han - ku a -

Suara 2 *f* *mf* *f*  
 ngan se - ma - ngat yang se - ja - ti Se - la - lu ku do - a ke - pa - da tu - han - ku a -

Suara 3 *f* *mp* *f*  
 de - ngan se - ma - ngat yang se - ja - ti do - a pa - da tu - han - ku

Suara 4 *f* *mp* *f*  
 de - ngan se - ma - ngat yang se - ja - ti do - a pa - da tu - han - ku

13 E<sup>b</sup> A<sup>b</sup> B<sup>b</sup>m C<sup>7</sup> Fm E<sup>b</sup> Fm

Suara 1  
 tas ke - se - la - ma - tan di - ri - mu Se - la - mat kau per - gi dan ber - ju - ang ku

Suara 2  
 tas ke - se - la - ma - tan di - ri - mu Se - la - mat kau per - gi dan ber - ju - ang ku

Suara 3 *mf*  
 se - la - mat di - ri - mu Se - la - mat ju - ang

Suara 4 *mf*  
 Se - la - mat di - ri - mu Se - la - mat ju - ang

**C**

17 D<sup>b</sup>7 C<sup>7</sup> Fm C<sup>7</sup> Fm F<sup>7</sup>

Suara 1 *mf*  
 nan - ti bi - la kau pu - lang Se - la - mat eng - kau per - gi Pah - la -

Suara 2 *mf*  
 nan - ti bi - la kau pu - lang Se - la - mat eng - kau per - gi Pah - la -

Suara 3  
 nan - ti bi - la kau pu - lang Se - la - mat eng - kau per - gi

Suara 4  
 nan - ti bi - la kau pu - lang Se - la - mat eng - kau per - gi



21

B $\flat$ m E $\flat$ 7 A $\flat$  B $\flat$ m C $\flat$  Fm *mf*

Suara 1  
wan - ku pem - be - la nu - sa - ku An - dai nya kau gu - gur ke bu - mi Ja -

Suara 2  
wan - ku pem - be - la nu - sa - ku An - dai nya kau gu - gur ke bu - mi Ja -

Suara 3  
Pah - la - wan - ku S'la mat ber-bak - ti

Suara 4  
Pah - la - wan - ku S'la mat ber-bak - ti

25

D $\flat$  C $\flat$  Fm *f* **Fine**

Suara 1  
sa - mu meng - ha - rum per - ti - wi

Suara 2  
sa - mu meng - ha - rum per - ti - wi

Suara 3  
sa - mu meng - ha - rum per - ti - wi

Suara 4  
sa - mu meng - ha - rum per - ti - wi

1.1.2  
(i, ii, iii, iv)

- Minta murid membuat latihan suara sebelum bernyanyi.
- Bimbing murid bernyanyi dengan pic, dinamik dan frasa yang betul.
- Terangkan simbol yang terdapat dalam skor *Selamat Pergi Pahlawanku* suara 1, 2, 3, dan 4.
- Gunakan audio 12 untuk *minus one Selamat Pergi Pahlawanku*.

Abad Ke-21: Patriotik

EMK: Patriotisme



: Mengaplikasi

## Folio DAW

Secara amnya, terdapat pelbagai perisian yang dicipta bagi menjanakan MIDI dan membantu proses penghasilan muzik menggunakan DAW. Fungsi DAW adalah sama tetapi cara penggunaan setiap perisian mungkin berbeza dari segi tatacara, *Interface* dan lain-lain.

Anda dikehendaki mencari maklumat tambahan tentang perisian DAW berdasarkan perkara yang berikut:

- (a) Pengenalan
- (b) Ketetapan audio dan MIDI *Interface* dalam perisian
- (c) Tatacara penggunaan perisian
  - Mengimport data MIDI
  - Menghantar signal MIDI
  - Menggunakan *Piano roll*
  - Mengubah suai *Velocity*
- (d) Fungsi *tool* dalam perisian
- (e) Rumusan

Hantar dalam bentuk folio dan bentangkan hasil tugas tersebut.



## 5.1.1

- Galakkan murid mencari maklumat tentang *Digital Audio Workstation* (DAW) daripada pelbagai sumber.



## Gamelan

### Latihan

Letakkan simbol-simbol yang telah dipelajari di tempat yang sesuai. Mainkan skor di bawah dengan bimbingan guru.

- (a) | - 6 5 3 | 5 5 3̄2̄ 1 | 2 1 2 3 | 5 i6̄ 5 6 |
- (b) | - 5 3 5 | i i i6̄ 5 | i 6 5 3 | 5 6 i6̄ 5 |
- (c) | i6̄ i6̄ 5 5 | -6̄ -6̄ 6 6 | - 6 5 3 | 53̄ 53̄ 5 6 |
- (d) | 3 6 5 2 | 3 3̄2̄ 3̄2̄ 3 | - i6̄ 3̄2̄ 5 | 6 5 23̄ 3 |

Mainkan lagu di bawah dengan bimbingan guru.



### Kunang-kunang Mabuk

Buka:

| - 5 3 5 | i i i6̄ 5 | i 6 5 3 | 5 6 i6̄ ⑤ |

- t̄ - d̄ D

lagu:

||: - 5 3 5 | i i i6̄ 5 | i 6 5 3 | 5 6 i6̄ ⑤ :||

- t̄ - t̄ - d̄ D t̄ - d̄ D t̄ - t̄ - d̄ D t̄ - d̄ D

| - 3 3̄2̄ i | i2̄ 3 3̄2̄ i | i2̄ 3 3̄2̄ i | i2̄ 3 3̄2̄ ① |

- t̄ - t̄ - d̄ D t̄ - d̄ D t̄ - t̄ - d̄ D t̄ - d̄ D

||: - 1 1 i | i2̄ 3 3̄2̄ i | i2̄ 3 3̄2̄ i | i2̄ 3 3̄2̄ ① :||

- t̄ - t̄ - t̄ - d̄ D t̄ - d̄ D t̄ - t̄ - d̄ D t̄ - d̄ D

| - 1 1 i | i i i6̄ 5 | i 6 5 3 | 5 6 i6̄ ⑤ |

- t̄ - t̄ - t̄ - d̄ d̄ d̄ t̄ - d̄ D t̄ - t̄ - t̄ - d̄ d̄ d̄ t̄ - d̄ D

rit...

2.1.1  
(i, ii, iii, iv,  
v, vi)

- Terangkan maksud simbol dan istilah “buka” dan “ritardando (rit...)” dalam permainan gamelan.
- Bimbing murid bermain gamelan dengan betul.

Abad Ke-21: Kerja sepasukan



: Mengaplikasi





Tari Tualang Tiga  
Audio 17: Orkestra  
Audio 18: Instrumental

## Orkestra Mini

### Tari Tualang Tiga



Ciptaan: P. Ramlee  
Lirik: S. Sudarmaji  
Gubahan semula: Dzurri



♩ = 105 Masri

Vokal

Me-nyu-sun ta -

Flut

Klarinet B♭

Saksofon Alto

Saksofon Tenor

Trompet B♭

Trombon

Violin 1

Violin 2

Gambus

Gitar

Gitar Bes

Piano

Dram



6 **A**

Vokal  
ri a - la ta - ri sem - bah di - be - ri Cer - gas tang - kas a - la sa -  
ya a - la ga - ya ge - rak wa - ni - ta De - ngan ta - ri a - la sa -

Flut

Klarinet B♭

Saksofon Alto

Saksofon Tenor

Trompet B♭

Trombon

Violin 1

Violin 2

Gambus

Gitar

Gitar Bes

Piano

Dram



Vokal

yang ge-rak dan ge-ri Men-jun-jung ting-gi am-boi ting-gi se-ni bu... da...  
yang tu-a - lang ti-ga Men-jun-jung ting-gi am-boi ting-gi se-ni bu... da...

Flut

Klarinet Bb

Saksofon Alto

Saksofon Tenor

Trompet Bb

Trombon

Violin 1

Violin 2

Gambus

Gitar

Gitar Bes

Piano

Dram



16

Vokal

ya Pu-sa - ka as - li a - la as - li Hail - bu per - ti - wi  
ya Di-ke-nang bang - sa a - la bang - sa Oh!se-pan-jang ma -

Flut

Klarinet B $\flat$

Saksofon Alto

Saksofon Tenor

Trompet B $\flat$

Trombon

Violin 1

Violin 2

Gambus

Gitar

Gitar Bes

Piano

Dram

C F G C

C F G C

C F G C

C F G C





**B**

21

Vokal  
i - ya i - ya ei Me-leng-gang ga - sa

Flut  
*mf*

Klarinet Bb  
*mf*

Saksofon Alto

Saksofon Tenor

Trompet Bb

Trombon

Violin 1  
*mf*

Violin 2  
*mf*

Gambus  
*mf*

Gitar

Gitar Bes

Piano  
*mf*

Dram

C

C

C



25 Fine

Vokal

Flut

Klarinet Bb

Saksofon Alto

Saksofon Tenor

Trompet Bb

Trombon

Violin 1

Violin 2

Gambus

Gitar

Gitar Bes

Piano

Dram

2.1.1  
(i, ii, iii, iv,  
v, vi, vii)

- Pilih seorang murid untuk menjadi konduktor.
- Minta murid membuat penalaan alat muzik sebelum bermain.

Abad Ke-21: Kerja sepasukan



: Mengaplikasi

## Meneroka Fail MIDI

Komposer atau pemuzik dapat melakukan pelbagai perubahan suntingan dengan menggunakan MIDI selepas merakam atau menghantar signal MIDI ke DAW. Mereka boleh membuat suntingan seperti yang berikut:

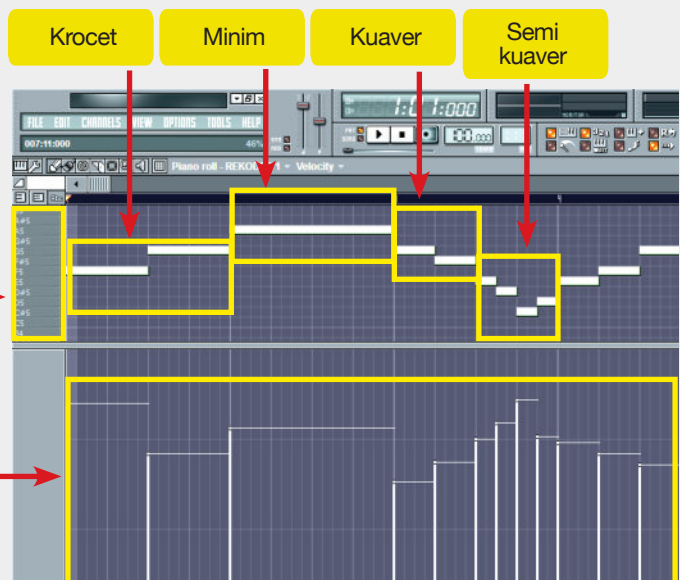
- mengubah notasi yang salah ketika proses rakaman dilakukan.
- melakukan penambahbaikan seperti menukar alat muzik, tempo, meter lagu dan lain-lain lagi.

### Piano Roll

*Piano roll* berperanan penting untuk mengubah dan menyunting *Note On*, *Note Off* dan *Velocity* MIDI yang telah dirakam. *Piano roll* bertindak sebagai pengganti notasi dalam DAW. *Piano roll* berbentuk petak panjang yang mempunyai tempoh masa mengikut bit.

Pic atau notasi →

*Velocity* yang boleh diubah. Semakin tinggi garisan, semakin kuat bunyi yang dihasilkan.

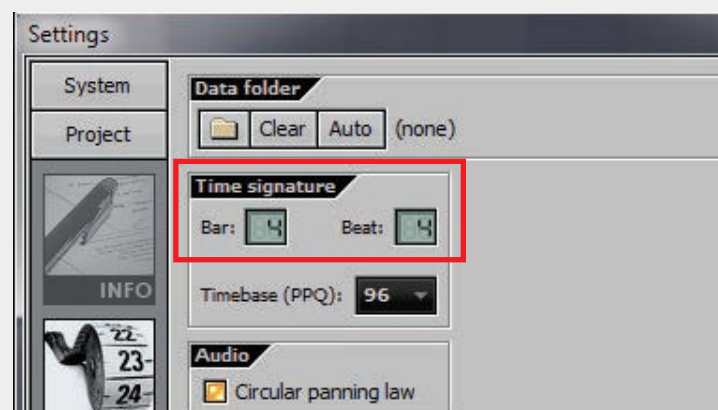


### Menetapkan Meter Lagu dalam DAW

Terdapat pelbagai meter yang sering digunakan. Contohnya  $\frac{3}{4}$ ,  $\frac{4}{4}$ ,  $\frac{3}{8}$ ,  $\frac{6}{8}$  dan lain-lain dalam setiap ciptaan atau karya muzik. Pemuzik boleh menggunakan MIDI sebagai panduan untuk mengenali sesebuah lagu.

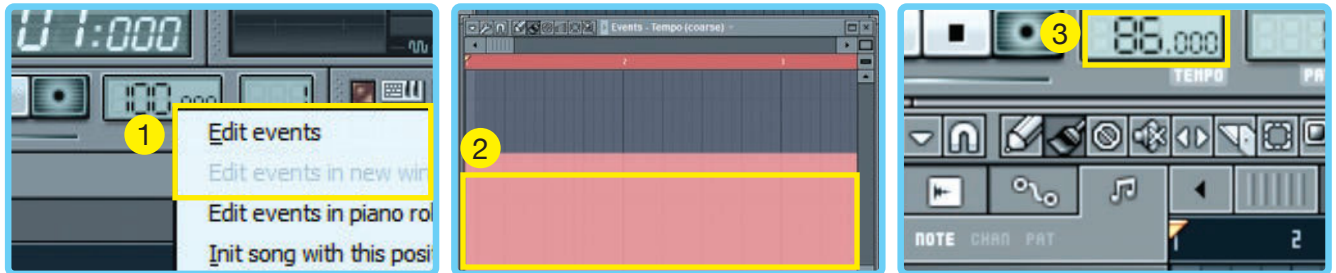
*Option* → *Project general settings* → Bar: 4, Beat: 4 bermaksud meter  $\frac{4}{4}$ .

Sekiranya pengguna ingin menukar meter yang lain, klik tetikus dan tolak cursor ke atas dan ke bawah untuk menukar nombor tersebut.



## Menukar Tempo Lagu dalam DAW

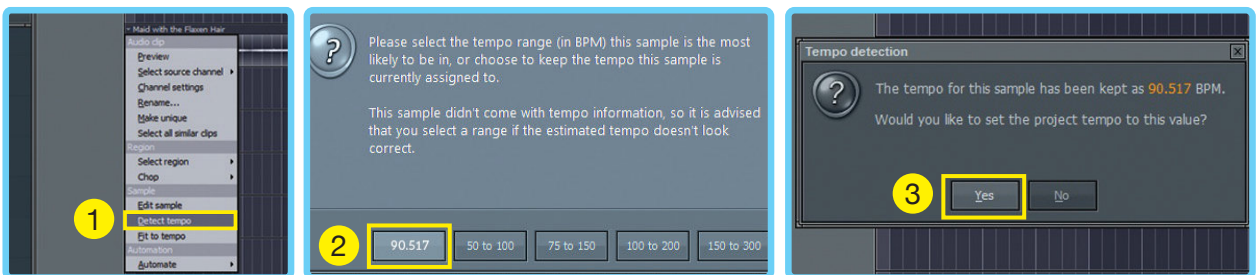
MIDI juga membenarkan tempo lagu ditukar mengikut kesesuaian lagu. Walau bagaimanapun, tempo MIDI yang diimport haruslah disunting kembali mengikut tempo dalam perisian DAW dan boleh diubah mengikut kesesuaian.



1. Klik kanan pada *Tempo tap* → *Edit events*.
2. *Select All* (Ctrl+A) → *Delete* → *Exit*.
3. Tukar tempo yang baharu. Bawa cursor ke tempo *tap*. Klik dan tolak cursor ke atas dan ke bawah untuk mengubah nombor atau kelajuan tempo tersebut.



Apabila mengimport data audio, tempo juga boleh diubah dan disunting agar bersesuaian dan selaras dengan tempo MIDI dalam satu projek yang sama.



1. Klik bahagian kiri signal audio → *Detect tempo*.
2. Pilih tempo yang dicadangkan (90.517).
3. Klik Yes dan seterusnya ubah tempo mengikut kesesuaian pada bahagian *Tempo Tap*.



Import data MIDI dan audio yang sesuai ke dalam perisian DAW. Kemudian, tukarkan tempo seperti yang telah dipelajari. Bentangkan kepada rakan-rakan.

5.1.2

- Bimbing murid melakukan tugas dengan menggunakan komputer.

Abad Ke-21: Bersifat ingin tahu

EMK: Kreativiti dan inovasi



: Mencipta



## Mengedit Skor Muzik

1. Teliti skor dan edit kedudukan stem, *flag*, meter dan tanda nada.

(a) Stem.



(b) Stem dan *flag*.



(c) Meter.



(d) Tanda nada.



2. Buat transposisi melodi keratan skor di bawah.

(a) Turun dua (2) semiton.



(b) Naik dua (2) semiton.





## Penilaian Sewang



Membuat Penilaian

Buat penilaian video persembahan sewang yang ditonton berdasarkan kriteria di bawah.

Kriteria	Tarian 30%	Muzik 30%	Nyanyian 30%	Gaya Persembahan 10%	Jumlah Markah 100%
Persembahan 1					
Persembahan 2					

Ulasan



Tandatangan : \_\_\_\_\_

Kesimpulan



Tandatangan : \_\_\_\_\_

4.1.1  
[(ii) - a, b,  
c, d, e]

- Pilih dua buah video yang berbeza untuk murid membuat aktiviti penilaian.
- Guru memilih beberapa orang murid untuk membuat ulasan tentang persembahan tersebut.

Abad Ke-21: Pemikir



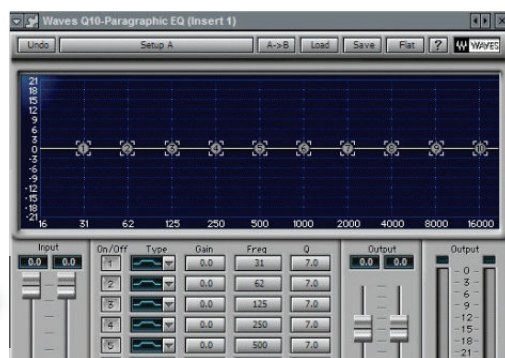
: Menilai

## Virtual Studio Technology (VST)

*Virtual Studio Technology* (VST) direka khas sebagai alat simulasi peranti audio yang berada di dalam studio seperti *amplifier*, *effect*, pensintesis, gitar, dram, keyboard, *equalizer*, *mixer*, *stereo enhancer*, *reverb*, *compressor* dan lain-lain lagi. VST dapat memanipulasi bunyi atau suara yang sedia ada. Contohnya dalam satu proses suntingan muzik, signal MIDI ditukarkan kepada VST dan menjadikan bunyi muzik tersebut seolah-olah dimainkan oleh pemuzik profesional. Jurutera audio juga dapat menambah *effect* (fx) seperti *reverb* dan *compressor* bagi menjamin kualiti bunyi yang lebih baik dan sempurna. Semuanya dijalankan secara simulasi dalam bentuk digital.



Peranti equalizer



VST equalizer

Contoh peranti *equalizer* yang telah disimulasikan oleh VST dalam bentuk digital dan boleh dikawal pada komputer.

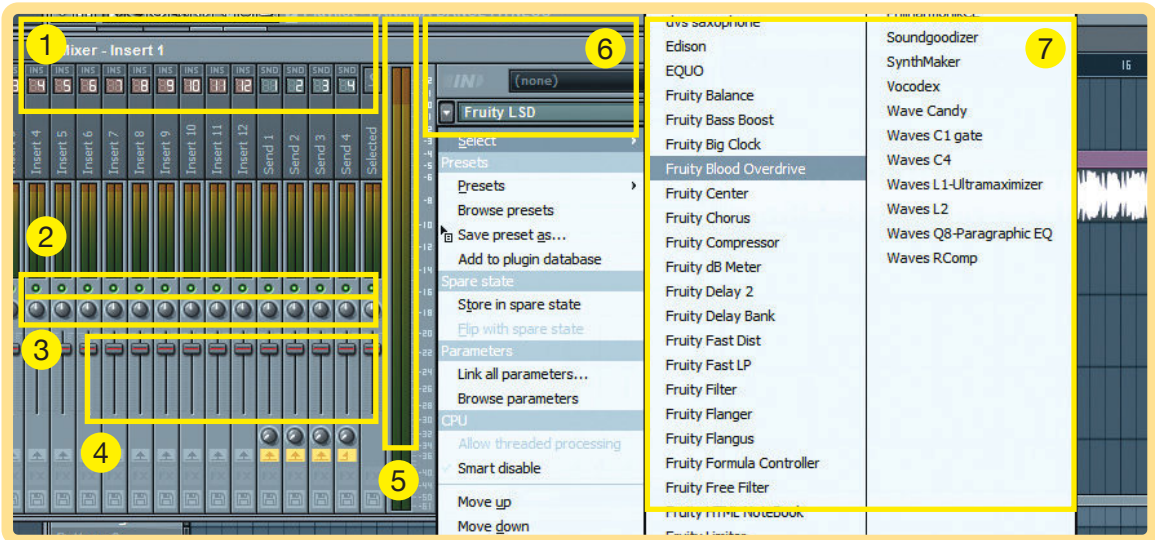
Menggunakan pelbagai *effect* (fx) seperti yang dilakukan dalam studio muzik seperti *reverb*, *eq*, *compressor* dan lain-lain.

Mencipta karya atau mengubah suai karya hanya dengan menggunakan komputer.

Menghasilkan pelbagai bunyi alat muzik tanpa memainkan alat muzik sebenar.

Apa yang boleh dilakukan dengan VST?

VST juga banyak digunakan dalam proses rakaman secara digital menggunakan DAW bagi menggantikan peranti dalam bentuk komputer. Kebiasaannya, pengguna akan menggunakan *mixer* atau *console* yang disediakan dalam DAW.



Mixer atau console digital yang dikawal dengan menggunakan komputer dalam DAW.

### Penerangan Fungsi pada Mixer:

- 1 **Channel:** Tempat alat muzik diletakkan.
- 2 **Solo:** Digunakan apabila hendak mendengar satu alat muzik sahaja.
- 3 **Pan Knob:** Digunakan untuk mengalihkan bunyi ke kiri atau ke kanan.
- 4 **Volume Knob:** Digunakan untuk menyeimbangkan bunyi pada setiap *channel*.
- 5 **dB Meter:** Digunakan untuk mengukur tahap bunyi keseluruhan.
- 6 **FX Slot:** Digunakan untuk memasukkan *effect* (fx) atau VST.
- 7 **VST:** Tempat memilih VST yang hendak digunakan.

Jurutera bunyi akan menggunakan peranti *mixer* yang berintegritas dengan *mixer* DAW tersebut untuk menjalankan proses adunan bunyi (*mixing*).

Secara umumnya, VST terbahagi kepada dua bahagian, iaitu:

#### VST Instrument (VSTi)

Program yang mensimulasikan bunyi alat muzik. Sebagai contohnya, VSTi dram, gitar dan lain-lain. Data yang diperlukan untuk VST jenis ini ialah data MIDI.

#### VST Effect

Mengolah dan memberikan kesan pada data audio. VST *effect* boleh menghasilkan *reverb*, *delay*, *distortion* dan lain-lain. Beberapa VST *effect* boleh digunakan serentak, iaitu dimasukkan dalam *channel* input yang sama pada *mixer* (*chaining*).

#### 5.1.2

- Bimbing murid memahami fungsi *Virtual Studio Technology* (VST) dan jelaskan perbezaan antara VST *instrument* (VSTi) dengan VST *effect*.





## Penilaian

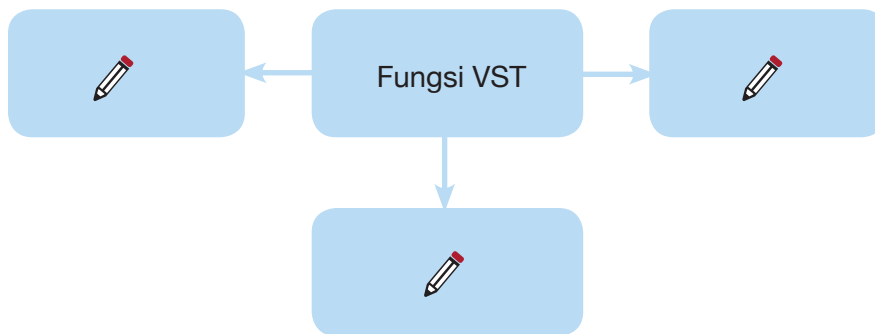
1. Pada pendapat anda, nyatakan tiga cara untuk mengekalkan muzik tradisional Orang Asli seperti sewang supaya tidak pupus ditelan zaman.
2. Senaraikan alat muzik yang terdapat dalam orkestra mini mengikut kategori di bawah.

Alat muzik bertali

Alat muzik bras

Alat muzik tiup kayu

3. Apakah maksud *Piano roll* dalam perisian DAW?
4. Berikan maksud singkatan VST.
5. Nyatakan fungsi VST.



6. Jelaskan secara terperinci tentang perbezaan VST di bawah.

VST *Instrument* (VSTi)

VST *Effect*

7. Letak tanda nada yang betul pada skor.





UNIT  
5

# *Muzik Interaktif*



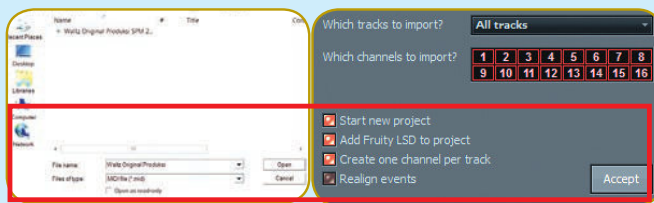
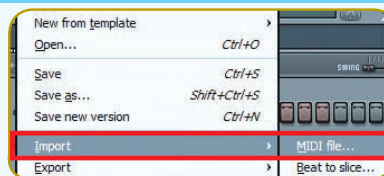
## Eksplorasi dengan VST

Penggunaan VST diperlukan semasa proses rakaman. Pada masa ini, VST banyak membantu komposer dan pemuzik untuk menyiapkan lagu dengan lebih mudah kerana dengan menggunakan keyboard elektronik, pengguna dapat mengeluarkan pelbagai bunyi alat muzik. Namun, kualiti bunyi VST amat berbeza berbanding dengan kualiti rakaman permainan alat muzik sebenar, terutamanya dari segi dinamik dan interpretasi alat muzik tersebut.

### Menukarkan Signal Bunyi kepada *Virtual Studio Technology Instrument (VSTi)*

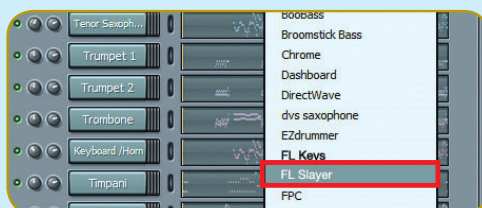
Langkah-langkah menukarkan signal bunyi kepada VSTi:

- 1 Import fail MIDI.  
*File* → *Import* → *MIDI file*.



- 2 Pilih fail MIDI yang ingin diimport dan klik *Open*. Seterusnya pastikan kotak bertanda (a), (b) dan (c) telah dipilih.  
(a) *Start new project*  
(b) *Add Fruity LSD to project*  
(c) *Create one channel per track*  
Kemudian, klik *Accept*.

- 3 Paparan keseluruhan MIDI yang diimport akan keluar pada bahagian *step sequencer* di sebelah kiri DAW.



- 4 Klik kanan pada alat muzik yang ingin dipilih. Contoh:  
*Guitar* → *Replace* → *FL Slayer*.

Hasil VSTi yang digunakan bagi menggantikan bunyi gitar daripada *Fruity LSD*.



Import fail MIDI dan tukarkan signal bunyi tersebut kepada VSTi yang terdapat dalam perisian yang digunakan.

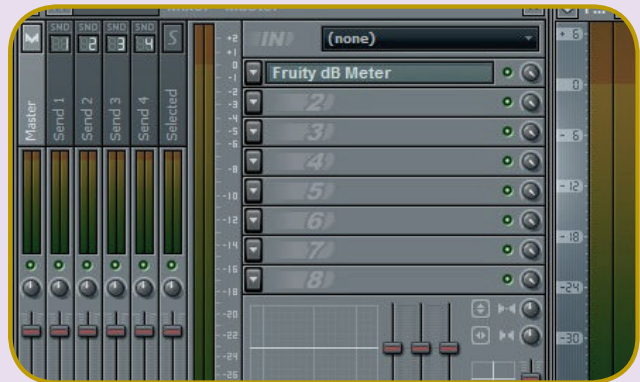
## Menukarkan Signal Bunyi kepada VST Effect

### Memasukkan Effect dalam Mixer Channel

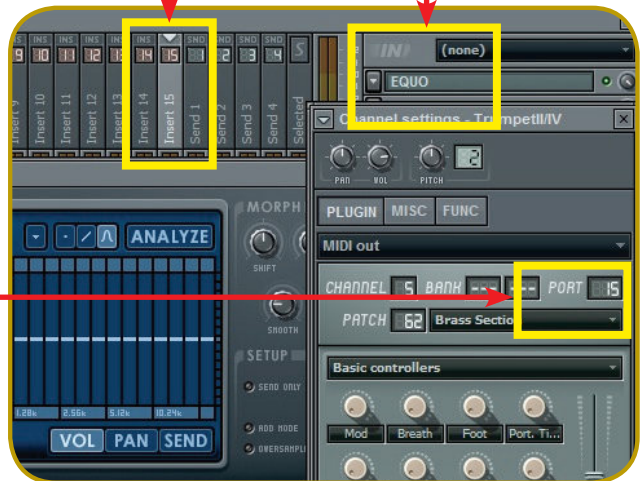
Dalam suntingan audio, *effect* (fx) diperlukan bagi memastikan kualiti bunyi atau lagu yang dihasilkan lebih bermutu tinggi. *Effect* dapat melakukan fungsi yang sama seperti peranti audio, contohnya *reverb* dan *phaser*. Setiap *effect* yang digunakan mempunyai karakter atau sifat tersendiri.

Langkah-langkah penggunaan VST effect:

- 1 Klik *View Mixer* → Pilih *Channel* → *Select* → pilih *Effect*.  
Contoh: *Fruity Reverb*.
- 2 Pastikan VST yang dipilih sesuai mengikut *channel* pada *mixer*.
- 3 Pastikan *dB meter* telah dimasukkan ke *master channel* pada *mixer*.
- 4 Untuk memasukkan VST Effect pada *Channel mixer*, pastikan signal MIDI atau audio telah dihantar ke *Channel mixer* dengan betul.




Effect yang telah dimasukkan ke Channel 15 pada mixer.



Import audio ke DAW dan letakkan *effect Reverb* serta *Compressor/Limiter*. Cari perbezaan antara lagu asal dengan lagu yang telah ditambah *effect*.

### 5.1.2

- Pastikan semua sambungan peranti dalam keadaan betul sebelum menggunakan VST dalam perisian DAW.
- Bimbing murid melakukan tugas dengan menggunakan komputer.

Abad Ke-21: Bersifat ingin tahu EMK: Teknologi maklumat dan komunikasi  : Menganalisis





## Etika sebagai Penyanyi

Dalam persembahan nyanyian, selain latihan yang mantap, setiap penyanyi juga perlu mengetahui etika sebagai seorang penyanyi. Etika penyanyi merangkumi peraturan yang perlu dipatuhi bagi memastikan persembahan nyanyian dapat berjalan dengan lancar. Antara perkara asas etika dalam persembahan adalah seperti yang berikut:

- Etika sebelum memasuki pentas
- Etika semasa berada di atas pentas
- Etika selepas persembahan tamat
- Etika semasa berjalan masuk atau keluar daripada pentas
- Etika berpakaian, duduk, menghormati tetamu dan sebagainya

Bincangkan secara ringkas tentang etika sebagai penyanyi seperti di atas. Kemudian, bantangkan hasil perbincangan tersebut.





## Penghasilan Muzik Menggunakan DAW

Terdapat dua asas utama dalam penghasilan muzik menggunakan DAW, iaitu MIDI dan audio. MIDI boleh dimainkan dengan menggunakan alat muzik elektronik sama ada diprogramkan atau disimulasikan dengan pelbagai VST, manakala audio melibatkan proses rakaman menggunakan *amp simulator*.

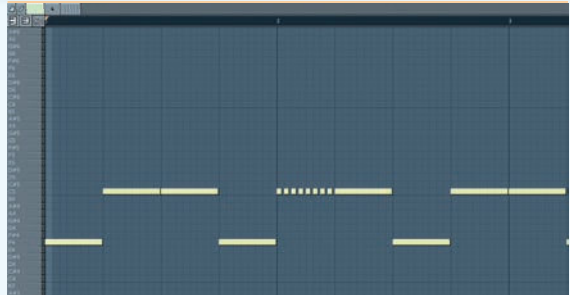
Langkah-langkah penghasilan muzik menggunakan DAW:

### Penghasilan MIDI daripada permainan alat muzik elektronik seperti keyboard

- 1 Sambungkan MIDI *controller* atau MIDI *Interface* ke komputer. Kemudian, hubungkan dengan DAW dan lakukan proses penghantaran signal MIDI dari alat muzik ke komputer.
- 2 Kemudian, tukarkan bunyi alat muzik kepada VSTi. Sebagai contohnya, MIDI bunyi gitar boleh digantikan dengan VSTi yang dipanggil *Fruity Slayer*. Drum juga mempunyai VSTi yang baik seperti *Fruity FPC*. Jika inginkan kualiti yang lebih baik, anda boleh menggunakan pelbagai VSTi lain yang terdapat di pasaran.

### Penghasilan MIDI daripada *programming* atau penulisan *Piano roll*

- 1 Klik *Channel* → *Add One* → *MIDI Out* → *Piano roll*.
- 2 Masukkan notasi berdasarkan idea sendiri. Kemudian, tukarkan bunyi yang telah ditulis daripada *Piano roll* kepada VST yang sesuai.



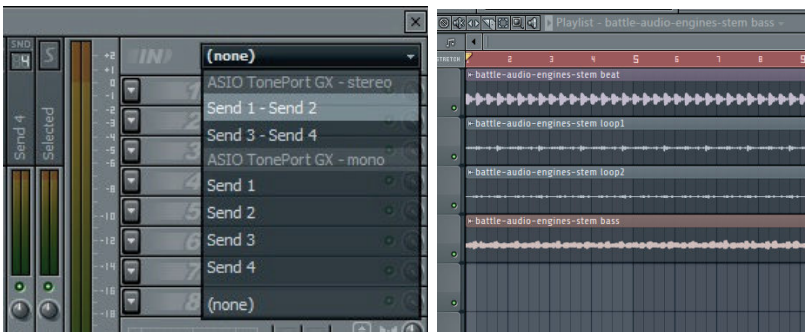
Contoh VST simulasi dram yang bertindak menukarkan bunyi supaya lebih realistik.



## Penghasilan audio seperti gitar dan mikrofon dalam bentuk rakaman

- 1 Sambungkan *audio interface* ke komputer. Kemudian, hubungkan dengan DAW dan lakukan proses penghasilan signal bunyi. Pastikan alat muzik seperti gitar elektrik telah disambungkan ke *audio interface* untuk mengeluarkan bunyi ke monitor *speaker*.
- 2 Pilih *Channel* yang sesuai untuk proses rakaman. Pastikan input audio telah dipilih dari *mixer*.
- 3 Tekan butang *Record* untuk merakam bunyi alat muzik yang dimainkan. Signal yang dihasilkan berbentuk WAV (format standard bagi audio).
- 4 Sekiranya ingin mengubah bunyi gitar, gunakan *amp simulator* dan masukkan pada *channel* yang sama.

### Contoh amp simulator



Input audio haruslah dipilih sebelum memulakan proses rakaman.

Contoh signal audio yang telah dirakam.

Akhir sekali, proses mengeksport lagu ciptaan dalam format MP3.

Klik *File* → *Export* → *MP3 File* → *Tajuk lagu* → *Save* → *Start*.



Terdapat pelbagai jenis mikrofon yang mempunyai fungsi mengikut kesesuaian alat muzik.



Import lagu format MIDI ke dalam DAW dan tambah instrumentasi pada gubahan sedia ada menggunakan tiga teknik yang telah dipelajari. Kemudian, persembahkan hasil ciptaan kepada rakan-rakan anda.

### 5.1.3

- Bimbing murid melakukan tugas dengan menggunakan komputer.

Abad Ke-21: Pemikir

EMK: Teknologi maklumat dan komunikasi



: Mencipta





Suara 2

## Kereta Lembu

21

♩ = 135 Rock and Roll

Ciptaan: Wan Abu Bakar  
Gubahan semula: Amir HN

**A**

*f* *E<sub>b</sub>* *E<sub>b</sub> mf* *B<sub>b</sub>7* *Fm7*

Ke re - ta lem - bu Da - ri Me - la - ka Di - ta - rik pu -  
bu Ro - da - nya du - a Ja - lan - nya tak

5 *E<sub>b</sub>* *B<sub>b</sub>7* *E<sub>b</sub> f*

la - ju lem - bu per - ka - sa  
la - ju Se - jam se - ba -

8 *B<sub>b</sub>* *E<sub>b</sub> f* *E<sub>b</sub> B* *A<sub>b</sub>*

Ke - re - ta lem - tu Ma - ri oh

12 *A<sub>b</sub>* *Fm7* *E<sub>b</sub> ff* *B<sub>b</sub>7 f*

ma - ri Ki - ta nai - ik ra - mai ra - mai Per - gi ber - te -

16 *B<sub>b</sub>7* *B<sub>b</sub>* *E<sub>b</sub> mf* *B<sub>b</sub>7 mf* **C**

ma - nya Man - di ke te - pi pan - tai I - tu lah di -

20 *E<sub>b</sub>* *E<sub>b</sub>* *B<sub>b</sub>7* *Fm7*

a Pu - sa - ka da - tuk - ku Pas - ti kan ku

24 *E<sub>b</sub>* *B<sub>b</sub>7* *E<sub>b</sub> ff* **Fine**

ja - ga Se - ti - ap wak - tu pap

1.1.2  
(i, ii, iii, iv)

- Minta murid membuat latihan suara sebelum bernyanyi.
- Bimbing murid bernyanyi dengan pic, dinamik dan frasa yang betul.
- Terangkan simbol yang terdapat dalam skor *Kereta Lembu* suara 2.
- Gunakan audio 20 untuk *minus one Kereta Lembu*.



: Mengaplikasi



## Penilaian *Karnatak*



### Membanding beza

Layari Internet untuk mencari maklumat tentang persamaan dan perbezaan antara ensembel muzik *karnatak* dengan orkestra barat.

PERKARA	PERSAMAAN	PERBEZAAN
Alat Muzik		
Kategori Alat Muzik		
Ciri-ciri Muzik		
Era atau Zaman		
Cara Persembahan		

4.1.1  
[(i) - b, d, e]

- Minta murid membentangkan maklumat yang diperolehi di hadapan kelas.

Abad Ke-21: Bermaklumat



: Menilai

## Membanding Beza Skel Minor Harmonik dan Minor Melodik

1

Not kedua dan not ketiga mempunyai jarak 1 semiton.

### Persamaan

2

Not ketujuh dan oktaf mempunyai jarak 1 semiton.

### Perbezaan

Bil.	Skel Minor Harmonik	Skel Minor Melodik
1.	Skel menaik dan menurun sama.	Skel menaik dan menurun tidak sama.
2.	Not kelima dan not keenam mempunyai jarak 1 semiton.	Not kelima dan not keenam mempunyai jarak 2 semiton.
3.	Not keenam dan not ketujuh mempunyai jarak 3 semiton.	Not keenam dan not ketujuh mempunyai jarak 2 semiton.
4.		Oktaf dan not ketujuh mempunyai jarak 2 semiton.
5.		Not ketujuh dan not keenam mempunyai jarak 2 semiton.
6.		Not keenam dan not kelima mempunyai jarak 1 semiton.

### Latihan

1. Tulis semula semua skel minor harmonik dan minor melodik yang telah dipelajari dalam buku manuskrip.

3.1.4  
(i, ii, iii)

- Bimbing murid membuat perbandingan skel minor harmonik dan minor melodik.



: Menganalisis



## Dialog tentang Sewang dan Karnatak

Bentuk satu kumpulan yang terdiri daripada lima orang murid. Seorang murid akan menjadi moderator, manakala empat orang murid yang lain menjadi ahli panel. Murid yang bukan ahli kumpulan tersebut bertindak sebagai penonton dan boleh melibatkan diri dalam sesi soal jawab pada akhir sesi dialog. Soalan yang dikemukakan kepada ahli panel mestilah berkaitan dengan sewang dan *karnatak* seperti:

- Asal usul muzik.
- Kaitan muzik dengan masyarakat setempat.
- Fungsi muzik.
- Cara untuk mengekalkan warisan muzik tersebut dalam kalangan generasi muda.



4.1.1  
(i, ii)  
4.1.2

- Bimbing murid mengemukakan soalan kepada ahli forum.

Abad Ke-21: Mahir berkomunikasi

EMK: Bahasa



: Menganalisis



## Menyunting Data MIDI dan Audio

Semasa menghasilkan sesebuah lagu secara digital, terdapat pelbagai proses yang harus diketahui dan dipelajari untuk menghasilkan kualiti bunyi yang baik. MIDI dan audio saling berinteraksi dalam proses tersebut.

### CARTA ALIR PENERBITAN LAGU

#### **MIDI Programming**

Proses memasukkan not dan mengolah bunyi dengan menggunakan VSTi dan VST effect.

#### **Rakaman**

Proses memasukkan data audio yang dirakam secara pelbagai runut (multitrack).

#### **Adunan Bunyi/Mixing**

Proses membuang, memotong, menambah *effect* (fx), membuatimbangan bunyi dan menetapkan karakter alat muzik dengan kesesuaian gubahan lagu.

#### **Mastering**

Tahap akhir proses penyeragaman keseluruhan bunyi mengikut standard piawai penyiaran antarabangsa yang mempunyai tahap ukuran kelantangan bunyi.

## Proses Adunan Bunyi (Mixing)

Setiap alat muzik mempunyai karakter dan frekuensi bunyi yang berbeza. Oleh itu, proses adunan bunyi atau *mixing* sangat diperlukan. Terdapat pelbagai cara dalam melakukan *mixing* sehingga menghasilkan kualiti bunyi yang baik. Jurutera bunyi perlu memahami fungsi setiap *effect* (fx).

Fungsi *Effect* (fx)  
dalam Proses  
Adunan Bunyi

*Reverb*  
Gema

*Equalizer*  
Mengenal pasti  
kesesuaian frekuensi  
(Lo, Mid, Hi)  
berdasarkan karakter  
alat muzik.

*Compressor/Limiter*  
Menambahkan dan  
mengurangkan  
julat dinamik  
(dynamic range)  
yang berlebihan atau  
berkurangan.

*Delay*  
Pengulangan gema.

*Gate*  
Menghilangkan  
semua bunyi  
yang tidak  
diperlukan seperti  
dengungan (buzzing).

### Menyeimbangkan Bunyi (Balancing)

- 1 Pastikan setiap data MIDI dan audio telah dihantar ke *channel mixer* mengikut ketetapan.
- 2 Mainkan lagu secara keseluruhan (Play All) dan dengarkan satu per satu bunyi alat muzik dalam lagu tersebut.
- 3 Ubah dan kawal *volume/gain* pada *mixer* supaya bunyi alat muzik menjadi seimbang.
- 4 Lakukan proses *panning* kiri dan kanan pada alat muzik yang perlu. *Panning* bertujuan untuk mengimbangi bunyi yang keluar daripada *speaker*.



Import data MIDI dan lakukan rakaman pelbagai runut. Kemudian, adunkan semula muzik tersebut dengan menitikberatkan keseimbangan bunyi.

5.1.2

• Bimbing murid melakukan tugas dengan menggunakan komputer.

Abad Ke-21: Bersifat ingin tahu

EMK: Kreativiti dan inovasi



: Mencipta



## Kereta Lembu



Suara 3

22

Ciptaan: Wan Abu Bakar  
Gubahan semula: Amir HN

♩ = 135 Rock and Roll

**A**  $E_b$   $E_b$   $B_b7$   $F_m7$   
*mf*

Pap par\_ pap par\_ pap par\_ pap par\_

5  $E_b$   $B_b7$  1.  $E_b$   
pap par Pap par\_ Pap par\_

8  $B_b$  2.  $E_b$   $E_b$  **B**  $A_b$   
Pap tu u\_ Pap par\_ Ma - ri oh

$A_b$   $F_m7$   $E_b$   $B_b7$  *f* *mf*  
ma - ri Ki-ta na-ik ra-mai ra - mai par Per - gi\_ ber-te-

12

16  $B_b7$   $B_b$   $E_b$   $B_b7$  **C**  
ma - sya\_ Man-di ke te - pi pan - tai a\_ Pap

20  $E_b$   $E_b$   $B_b7$   $F_m7$   
Pap par\_ Pap par\_ Pap par\_ Pap par\_

24  $E_b$   $B_b7$   $E_b$  **Fine**  
Pap par\_ Pap par Pap par pap

## Kereta Lembu



Suara 4

23

$\text{♩} = 135$  Rock and Roll

Ciptaan: Wan Abu Bakar  
Gubahan semula: Amir HN

**A**

*mf*

$E_b$   $E_b$   $B_b7$   $Fm7$

Pap par\_ pap par\_ Da - ri Me - la - ka par\_  
Ro - da - nya du - a par\_

5  $E_b$   $B_b7$  1.  $E_b$

pap par\_ Pap par\_ Pap par\_  
pap par\_ Pa par\_

8  $B_b$  2.  $E_b$   $E_b$  **B**  $A_b$

pap tu u\_ Pap par\_ Ma - ri oh

12  $A_b$   $Fm7$   $E_b$   $B_b7$  *f* *mf*

ma - ri Ki - ta na - ik ra - mai ra - mai\_ ki - ta na - ik ra - mai\_

**C**

$B_b7$   $B_b$   $E_b$   $B_b7$

ma - sya\_ Man - di ke te - pi pan - tai a\_ Pap

20  $E_b$   $E_b$   $B_b7$   $Fm7$

Pap par\_ Pap par\_ Pu - sa - ka tok - ku par\_

24  $E_b$   $B_b7$   $E_b$  **Fine**

Pap par\_ Pap par\_ Pap par\_ pap

1.1.2  
(i, ii, iii, iv)

- Minta murid membuat latihan suara sebelum bernyanyi.
- Bimbing murid bernyanyi dengan pic, dinamik dan frasa yang betul.
- Terangkan simbol yang terdapat dalam skor *Kereta Lembu* suara 4.
- Gunakan audio 20 untuk *minus one Kereta Lembu*.



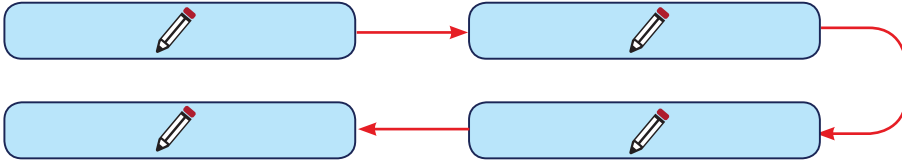
: Mengaplikasi



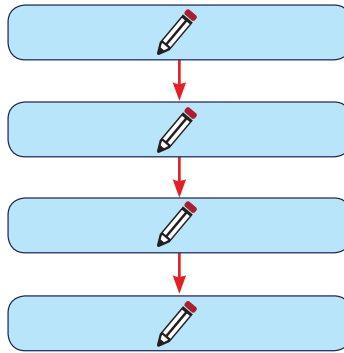


## Penilaian

1. Terangkan secara ringkas ciri-ciri muzik *karnatak*.
2. Nyatakan secara terperinci langkah-langkah penggunaan VST *effect* dalam perisian DAW yang dipelajari.



3. Nyatakan proses penerbitan sesebuah lagu.

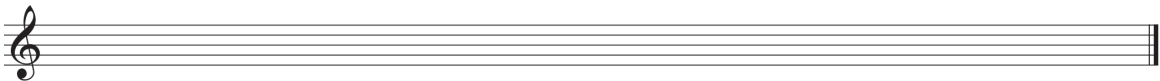


4. Senaraikan fungsi *effect* (fx) dalam proses adunan bunyi (mixing).

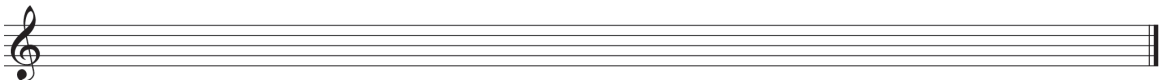
Effect (fx)	Fungsi
Reverb	
Equalizer	
Gate	
Delay	
Compressor/ Limiter	


5. Tulis skel menaik dan menurun tanpa tanda nada.

(a) E minor harmonik



(b) D minor melodik





UNIT 6

# *Kesepakatan*



## Kereta Lembu

24

Suara  
1, 2, 3 dan 4Ciptaan: Wan Abu Bakar  
Gubahan semula: Amir HN

**A**

$\text{♩} = 135$  Rock and Roll

Suara 1

*f* Ke - re - ta lem - bu  
Da - ri Me - la - ka  
Ro - da - nya du - a

Suara 2

*f* Ke - re - ta lem - bu  
Da - ri Me - la - ka  
Ro - da - nya du - a

Suara 3

*mf* pap par pap par pap par

Suara 4

*mf* pap par pap par Da - ri Me - la -  
Ro - da - nya du -

Suara 1

*f* Di - ta - rik pu - la lem - bu per - ka - sa  
Ja - lan - nya tak la - ju Se - jam se - ba -

Suara 2

*f* Di - ta - rik pu - la lem - bu per - ka - sa  
Ja - lan - nya tak la - ju Se - jam se - ba -

Suara 3

pap par pap par pap par pap par

Suara 4

*f* ka par pap par pap par pap par  
a par pap par Pa par par



**B**

8  $B\flat$   $E\flat$   $E\flat$   $A\flat$

Suara 1 Ke - re - ta lem - tu Ma - ri oh

Suara 2 Ke - re - ta lem - tu Ma - ri oh

Suara 3 Pap tu u Pap par Ma - ri oh

Suara 4 Pap tu u Pap par Ma - ri oh

12  $A\flat$   $Fm^7$   $E\flat$   $B\flat^7$

Suara 1 ma - ri Ki - ta na - ik ra - mai ra - mai Per - gi ber - te -

Suara 2 ma - ri Ki - ta nai - ik ra - mai ra - mai Per - gi ber - te -

Suara 3 ma - ri Ki - ta na - ik ra - mai ra - mai par Per - gi ber - te -

Suara 4 ma - ri Ki - ta na - ik ra - mai ra - mai ki - ta na - ik ra - mai

16  $B\flat^7$   $B\flat$   $E\flat$   $B\flat^7$

Suara 1 ma - sya Man - di ke te - pi pan - tai I - tu lah di -

Suara 2 ma - sya Man - di ke te - pi pan - tai I - tu lah di -

Suara 3 ma - sya Man - di ke te - pi pan - tai a Pap

Suara 4 ma - sya Man - di ke te - pi pan - tai a Pap





**C**

Chords: Eb Eb Bb7 Fm7

20

Suara 1: *f* a Pu - sa - ka da - tuk - ku Pas - ti - kan ku

Suara 2: *f* a Pu - sa - ka da - tuk - ku Pas - ti - kan ku

Suara 3: Pap par\_ Pap par\_ Pap par\_ Pap par\_

Suara 4: Pap par\_ Pap par\_ Pu - sa - ka tok - ku par\_

24

Chords: Eb Bb7 Eb **ff**

**Fine**

Suara 1: ja - ga Se - ti - ap wak - tu pap

Suara 2: ja - ga Se - ti - ap wak - tu pap

Suara 3: Pap par\_ Pap par\_ Pap par\_ pap

Suara 4: Pap par\_ Pap par\_ Pap par\_ pap

1.1.2  
(i, ii, iii, iv)

- Minta murid membuat latihan suara sebelum bernyanyi.
- Bimbing murid bernyanyi dengan pic, dinamik dan frasa yang betul.
- Terangkan simbol yang terdapat dalam skor *Kereta Lembu* suara 1, 2, 3 dan 4.
- Gunakan audio 20 untuk *minus one Kereta Lembu*.



: Mengaplikasi



# Yue Liang Dai Biao Wo De Xin

25

26

Yue Liang Dai Biao Wo De Xin  
 Audio 25: Orkestra  
 Audio 26: Instrumental

Ciptaan: Weng Ching-hsi  
 Lirik: Sun Yi  
 Gubahan semula: Dzurri

♩ = 80 Balada

**A**

Vokal

Ni wen wo ai ni you duo shen Wo  
 wen wo ai ni you duo shen Wo  
 wen wo ai ni you duo shen Wo

Flut

Klarinet Bb

Saksofon Alto

Saksofon Tenor

Trompet Bb

Trombon

Violin 1

Violin 2

Gambus

Gitar

Gitar Bes

Piano

Dram

♩ = 80

**A**

The musical score is arranged in a standard orchestral format. It includes a vocal line with lyrics in Chinese, and instrumental parts for Flute, Clarinet Bb, Alto Saxophone, Tenor Saxophone, Trumpet Bb, Trombone, Violin 1, Violin 2, Cello, Guitar, Bass Guitar, Piano, and Drums. The score is in 4/4 time and features dynamic markings such as p (piano), mf (mezzo-forte), and pp (pianissimo). A section marker 'A' is placed above the first and last measures of the instrumental parts. The tempo is marked as ♩ = 80 Balada.



7

Vokal

ai ni you ji fen Wo de qing ye zhen Wo de ai ye zhen Yue liang dai biao wo de...  
 ai ni you ji fen Wo de qing bu yi Wo de ai bu bian Yue liang Yue liang  
 ai ni you ji fen Ni qu xiang yi xiang Ni qu kan yi kan Yue liang

1.

Flut

Klarinet Bb

Saksofon Alto

Saksofon Tenor

Trompet Bb

Trombon

Violin 1

Violin 2

Gambus

Gitar

Gitar Bes

Piano

Dram

*p* *mp*

F C Am<sup>7</sup> F D<sup>7</sup>

F C Am<sup>7</sup> F D<sup>7</sup>

F C Am<sup>7</sup> F D<sup>7</sup>

1.



12 B

Vokal  
xin Ni dai biao wo de xin Qing qing de yi ge wen Yi jing  
dai biao wo de xin Qing qing de yi ge wen Yi jing

Flut  
*mp* *f*

Klarinet Bb  
*mp*

Saksofon Alto  
*f* *p* *mp* *f* *p*

Saksofon Tenor  
*f* *p* *mp* *f* *p*

Trompet Bb  
*f* *p* *mp* *f* *p*

Trombon  
*f* *p* *mp* *f* *p*

Violin 1  
*mp* *f*

Violin 2  
*mp*

Gambus

Gitar  
G G7 D G C C Em

Gitar Bes  
G G7 D G C C Em

Piano  
G G7 D G C C Em

Dram  
2.

A musical score for a band with vocalists. The score is written for 12 measures, starting with a first ending and a second ending. The vocal line is in the key of G major and has a tempo of 120. The instrumental parts include Flute, Clarinet Bb, Alto Saxophone, Tenor Saxophone, Trumpet Bb, Trombone, Violin 1, Violin 2, Cello, Guitar, Bass Guitar, Piano, and Drums. The score includes dynamic markings such as *f*, *p*, *mp*, and *f*. The guitar and piano parts include chord diagrams and chord names: G, G7, D, G, C, C, and Em. The drum part includes a second ending marked with a '2.' and a repeat sign.





To Coda    D.S.NR al Coda

17

Vokal

da dong wo de xin    Shen shen de yi duanqing    Jiao wo si nian dao ru jin    Ni  
 da dong wo de xin    Shen shen de yi duanqing    Jiao wo si nian dao ru

Flut

Klarinet Bb

Saksofon Alto

Saksofon Tenor

Trompet Bb

Trombon

Violin 1

Violin 2

Gambus

Gitar

Gitar Bes

Piano

Dram



23  $\text{C}$

Vokal  
jin Ni wen wo ai ni you duo shen Wo ai ni you ji—

Flut

Klarinet Bb

Saksofon Alto

Saksofon Tenor

Trompet Bb

Trombon

Violin 1

Violin 2

Gambus

Gitar

Gitar Bes

Piano

Dram

A full orchestral score for a piece starting at measure 23. The score includes a vocal soloist and various instruments: Flute, Clarinet Bb, Alto Saxophone, Tenor Saxophone, Trumpet Bb, Trombone, Violin 1, Violin 2, Gambus, Guitar, Bass Guitar, Piano, and Drums. The key signature is one sharp (F#) and the time signature is common time (C). The vocal line has lyrics in Chinese. The instrumental parts feature dynamic markings of *f* (forte) and *p* (piano). The guitar and piano parts include chord diagrams and chord names: G, G7, C, Em, and F.



27 Fine

Vokal  
fen Ni qu xiang yi xiang Ni qu kan yi kan Yue liang dai biao wo de xin

Flut

Klarinet Bb

Saksofon Alto

Saksofon Tenor

Trompet Bb

Trombon

Violin 1

Violin 2

Gambus

Gitar

Gitar Bes

Piano

Dram

C Am<sup>7</sup> F D G C

C Am<sup>7</sup> F D G C

C Am<sup>7</sup> F D G C



## Etika dalam Persembahan

Persembahan yang berkualiti memerlukan latihan yang mantap dan kesefahaman antara pemuzik. Setiap etika dalam latihan dan persembahan perlu dipatuhi dan diamalkan oleh setiap pemuzik.

### Sebelum Persembahan

- Memastikan skor lagu telah disusun mengikut *cue sheet* persembahan.
- Memastikan alat muzik telah ditala dengan baik.

### Semasa Persembahan

- Menjaga disiplin ketika berada di atas pentas.
- Mematuhi dan mengikut arahan ketua atau konduktor.
- Menonjolkan ekspresi dan penghayatan ketika bermain alat muzik.
- Menjaga aspek muzikal seperti teknik, tempo, dinamik, postur dan lain-lain.

### Selepas Persembahan

Memastikan semua peralatan muzik disimpan dengan baik di tempat yang sepatutnya bagi mengelakkan sebarang kerosakan.



Layari Internet untuk mendapatkan contoh video persembahan orkestra yang menitikberatkan nilai murni semasa persembahan. Kemudian, kaji etika, nilai dan disiplin persembahan tersebut serta bentangkannya secara berkumpulan.



2.1.1  
(i, ii, iii, iv,  
v, vi)  
2.1.2  
(i, ii, iii)

- Pilih seorang murid untuk menjadi konduktor.
- Minta murid membuat penalaan alat muzik sebelum bermain.

Abad Ke-21: Berprinsip

EMK: Nilai murni

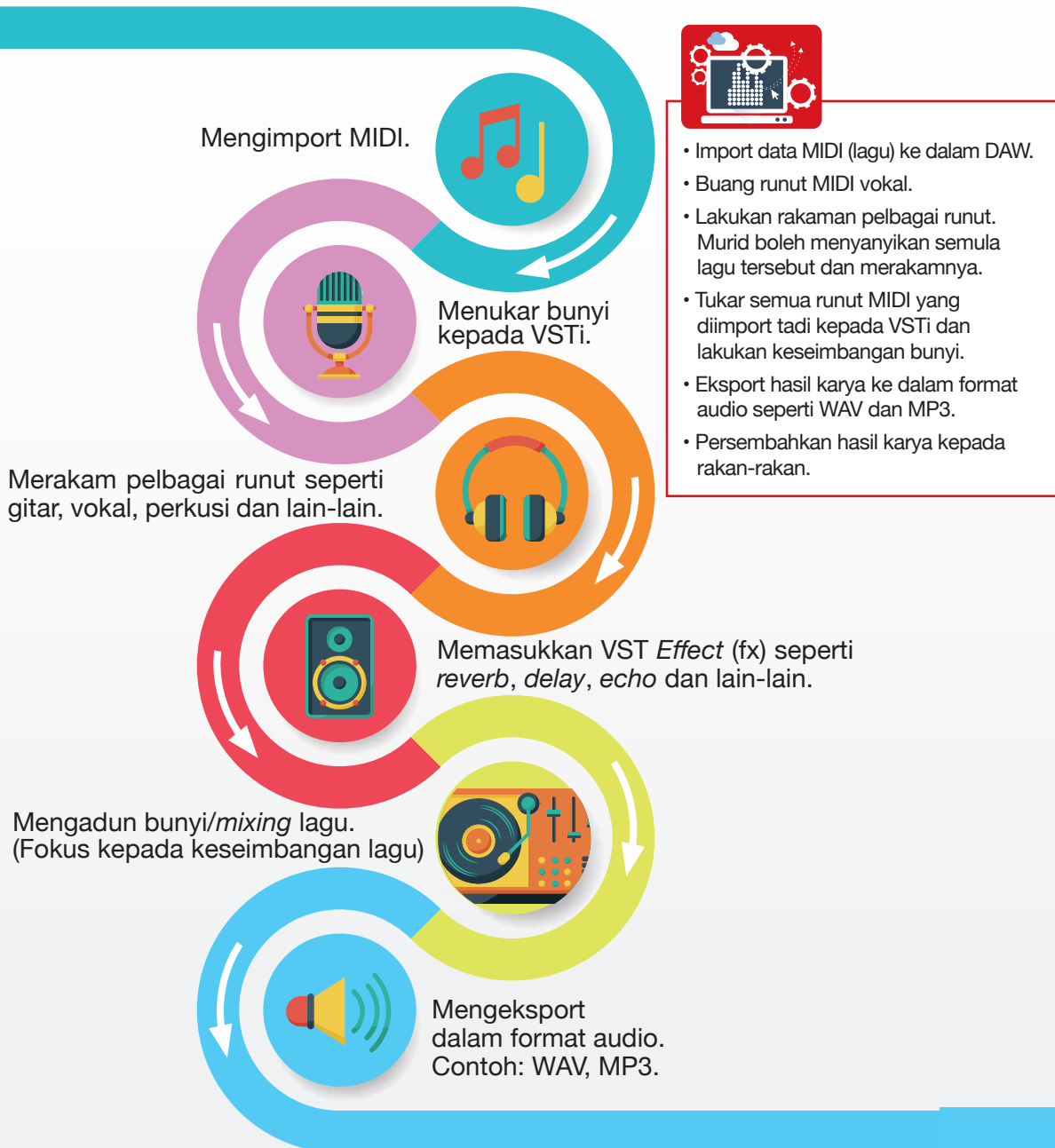


: Mengaplikasi



## Penghasilan Karya Musik

Setiap karya musik yang dicipta haruslah memiliki gubahan dan kreativiti yang tersendiri. Penerbitan karya yang baik juga haruslah menitikberatkan kualiti bunyi. Sebagai seorang amatir dalam dunia rakaman, perkara asas yang patut diketahui dan dikuasai adalah seperti yang berikut:



## Penghasilan Rangkaian Lagu (Medley)

Penghasilan rangkaian lagu (medley) melibatkan idea-idea kreatif dalam mencantumkan beberapa lagu dalam satu runut. Cantuman lagu mestilah sesuai serta sepadan dengan tempat potongan, tempo dan stail lagu.



Pihak sekolah akan menganjurkan program kesenian yang dinamakan Gemalai Tari. Anda telah dilantik dan ditugaskan untuk menyiapkan satu rangkaian lagu atau *medley*. Lagu yang dihasilkan akan mengiringi tarian dalam program Gemalai Tari tersebut.

Berdasarkan penerangan di atas, hasilkan satu karya dengan mengambil kira perkara yang berikut:

- Cantumkan pelbagai lagu menjadi satu rangkaian lagu atau *medley* dengan memasukkan runut MIDI serta audio yang diprogramkan menggunakan keyboard elektronik atau dirakam secara langsung.
- Durasi lagu tersebut tidak kurang daripada tiga minit.
- Gunakan kreativiti dalam penghasilan karya tersebut. Masukkan *effect* (fx) dan lakukan proses adunan bunyi dengan memberikan fokus pada keseimbangan bunyi.
- Eksport karya dalam format audio.
- Persembahkan hasil karya kepada rakan-rakan.



5.1.4

- Bimbing murid melakukan tugas dengan menggunakan komputer.

EMK: Kreativiti dan inovasi

 : Mencipta

## Penghasilan Lagu Tema

Lagu tema biasanya dicipta dalam sesebuah pementasan teater, penerbitan drama dan filem. Lagu tema bertujuan untuk memberikan gambaran kepada penonton tentang keseluruhan cerita. Sebagai contohnya, jika cerita itu tentang cinta, lirik lagu tema yang dicipta akan menceritakan kisah cinta. Lagu tema juga memberikan kesan yang sangat mendalam kepada penonton kerana dalam keseluruhan cerita, penonton akan lebih mengingati lagu tema.



### Kasihnya Ayah

Berdasarkan poster, cipta sebuah lagu tema yang menggambarkan keseluruhan cerita.

- Lirik lagu**  
Tulis lirik mengikut melodi lagu sedia ada.
- Gubahan lagu**  
Import MIDI dan tambah dengan bunyi alat muzik yang lain serta rakaman suara atau nyanyian.
- Penambahan effect (fx)**  
Gunakan *reverb* dan *delay* dalam vokal dan alat muzik yang dirakam.
- Rakaman pelbagai runut**  
Masukkan runut vokal, gitar, perkusi dan lain-lain.
- Kesan bunyi**  
Tambah sedikit kesan khas seperti meletakkan rakaman bahagian puisi yang dibaca semasa lagu dimainkan.

Setelah selesai, persembahkan karya anda kepada rakan-rakan.

5.1.4

- Bimbing murid melakukan tugas dengan menggunakan komputer.

## Pembentangan Teori Muzik

Murid dibahagikan kepada beberapa kumpulan kecil dan dikehendaki mengkaji skor berdasarkan lagu di bawah.

Bil.	Lagu	Kumpulan
1.	<i>Kain Songket</i> suara 1	1
2.	<i>Payung Mahkota</i> suara 1	2
3.	<i>Selamat Pergi Pahlawanku</i> suara 1	3
4.	<i>Kereta Lembu</i> suara 1	4

Analisis lagu tersebut berdasarkan perkara yang berikut:

1

Tempo

5

Tanda dinamik

2

Meter

6

Maksud simbol

3

Nada lagu  
(major atau minor)

7

Maksud  
terminologi

4

Tanda kromat

8

Bilangan bar

Bentangkan hasil yang diperoleh di hadapan kelas.

3.1.8

- Bimbing murid membuat analisis skor.







## Penilaian

1. Susun pernyataan tentang proses menghasilkan sebuah karya muzik mengikut aturan yang betul.

Merakam pelbagai runut

Mengadun bunyi/  
*mixing* lagu

Mengeksport dalam format audio

Mengimport MIDI

Memasukkan VST *effect* (fx)

Menukar bunyi kepada VSTi

2. Analisis skor berdasarkan perkara yang berikut.

- (a) Nada lagu
- (b) Meter
- (c) Tanda kromat
- (d) Bilangan bar
- (e) Jeda
- (f) Dinamik

### Bayu Petang

Ciptaan: Amir HN

The musical score for 'Bayu Petang' is written in 3/4 time. It consists of two staves. The first staff contains four measures of music, starting with a dynamic marking of *mf* and ending with a dynamic marking of *f*. The second staff contains five measures, starting with a dynamic marking of *mf* and ending with a dynamic marking of *f*. The key signature is one sharp (F#).

UNIT  
**7**



*Alat Muzik Utama*



## Vokal

Nyanyian ialah aktiviti muzikal yang paling awal dalam kehidupan manusia. Nyanyian merupakan cara istimewa menggunakan suara. Dalam muzik, nyanyian juga dikenali sebagai vokal. Terdapat dua jenis nyanyian, iaitu secara senandung dan nyanyian menggunakan lirik. Nyanyian secara senandung ialah nyanyian menggunakan bunyi huruf vokal seperti a, e, i, o, u dan la, da, du dan sebagainya.

Untuk menjadi seorang penyanyi, perkara yang berikut perlulah diambil berat.

- (a) Latihan fizikal (warm-up)
- (b) Pernafasan
- (c) Postur
- (d) Sebutan
- (e) Ton
- (f) Register suara

Sebelum bernyanyi, adalah penting bagi seorang penyanyi membuat latihan suara dan latihan pernafasan sebagai persediaan.

### Persediaan untuk Bernyanyi

Latihan di bawah adalah langkah persediaan untuk bernyanyi.

#### **Hissing**

Tarik nafas, tahan nafas seketika dan lepaskan udara secara perlahan-lahan dalam kiraan 1, 2, 3, 4, 5. Perbuatan ini akan menghasilkan bunyi 's' yang berpanjangan atau *hissing*. Lakukan latihan ini berulang kali sehingga 10 kiraan secara ansur maju semasa melepaskan udara.

#### **Bubbling**

Gunakan teknik *bubbling* berulang kali. Teknik ini boleh dilakukan dengan nada mendatar atau bermelodi.





### Latihan Vokal (Vocalization)

(a)   
Ah  
Oh

(b)   
Ah  
Oh

(c)   
mee may mo ma \_\_\_\_\_      ma mo may mee \_\_\_\_\_  
la la la la \_\_\_\_\_      la la la la \_\_\_\_\_

### Solfa

Terdapat dua cara menyanyikan solfa, yaitu “do” tetap (fixed do) dan “do” bergerak (moveable do).

“Do” tetap Not C ialah “do”.

“Do” bergerak Kedudukan “do” bergantung pada nada (kalau nada lagu itu G major, maka “do” ialah not G).

### Latihan Solfa

Lakukan latihan solfa mengikut skor di bawah.

(a) Do bergerak

do re mi do fa fa mi so so so fa mi re mi do

(b) Do tetap

so la ti so do do ti re re re do ti la ti so





(c) Do bergerak

so fa mi do' ti la so re re re mi fa so fa mi re do

(d) Do tetap

re mi fa la so la fa mi mi fa la re do ti

### Nyanyian Semerta

Nyanyikan keratan muzik di bawah dengan menggunakan solfa.

(a)

(b)

(c)

(d)

# Persembahan Nyanyian Solo

Bumi Malaysia  
Audio 27: Vokal  
Audio 28: Minus One



## Bumi Malaysia

27

28

$\text{♩} = 78$  Balada

Ciptaan: Ariff Ahmad

**A**  $\text{mp}$   $\text{Eb}$   $\text{Bb}^7$   $\text{Eb}$

Ber - si - nar di se - lu - ruh a - lam - ku Ge - mi - lang ce - mer - lang ca - ha -

4  $\text{Bb}^7$   $\text{Ab}$   $\text{Bb}^7$   $\text{Eb}$   $\text{Bb}^7/\text{D}$   $\text{Cm}$   $\text{Fm}$   $\text{Bb}$

ya La - hir - nya di za - man du - nia ba - ru Ma - lay - sia ne - ga - ra ba - ru Ma - lay -

**B**  $\text{Eb}$   $\text{Eb}$   $\text{Bb}^7$   $\text{Eb}$

sia Ber - ki - bar ben - de - ra Ma - lay - sia - ku Ber - ki - bar di ang - ka - sa - ting -

12  $\text{Bb}^7$   $\text{Ab}$   $\text{Bb}^7$   $\text{Eb}$   $\text{Bb}^7/\text{D}$   $\text{Cm}$   $\text{Fm}$   $\text{Bb}$

gi Me - nun - juk - kan se - ma - ngat ber - sa - tu Bu - mi Ma - lay - sia te - tap a - man s'ja -

**C**  $\text{Eb}$   $\text{Ab}$   $\text{mf}$   $\text{Fm}$   $\text{Gm}$   $\text{Cm}$   $\text{Fm}$   $\text{Bb}^7$

ti Te - rus ber - ja - ya dan su - bur bah - gia Ma - lay - sia ne - ga - ra - ku yang ka -

20  $\text{Eb}$   $\text{Ab}$   $\text{Fm}$   $\text{Gm}$   $\text{Cm}$   $\text{F}^7$

ya Te - tap ter - pu - ji se - ra - ta du - nia Ke - ra - na hi - dup da - mai sen - tia -

**D**  $\text{Bb}^7$   $\text{Eb}$   $\text{mp}$   $\text{Bb}^7$   $\text{Eb}$

sa Gem - bi - ra di bu - mi - ku Ma - lay - sia Ber - me - gah se - ga - la makh - luk -

28  $\text{Bb}^7$   $\text{Ab}$   $\text{Bb}^7$   $\text{Eb}$   $\text{Bb}^7/\text{D}$   $\text{Cm}$   $\text{Fm}$   $\text{Bb}^7$   $\text{Eb}$  **Fine**

nya Mem - per - ta - han - kan se - ma - ngat ma - ju Ber - ja - ya Ma - lay - sia ne - ga - ra ba - ru



Medley Tari Tualang Tiga dan Sekapur Sirih  
 Audio 29: Vokal  
 Audio 30: Minus One



## Medley Tari Tualang Tiga dan Sekapur Sirih



Gubahan semula: Wills Gambir

**A Masri**

♩ = 100 Masri dan Zapin

Me - nyu - sun ta - ri a - la ta - ri sem - bah di - be - ri  
 ya a - la ga - ya ge - rak wa - ni - ta

Cer - gas tang - kas a - la sa - yang ge - rak dan ge - ri  
 De - ngan ta - ri a - la sa - yang tu - a - lang ti - ga

Men-jun-jung ting - gi am - boi ting - gi se - ni bu da ya  
 Men-jun-jung ting - gi am - boi ting - gi se - ni bu da ya

Pu - sa - ka as - li a - la as - li Hai i - bu per - ti - wi  
 Di - ke - nang bang - sa a - la bang - sa oh se - pan - jang ma - sa

**B Zapin**

Me - leng - gang ga - Se - ka pur si - rih se - ka - pur si -  
 gur bi - ar - lah gu -



20 A G A E A E

rih se - u las pi nang Di - be ri be kal di - be - ri be  
 gur ber - tum - pah da rah Bi - ar ber - leng - kar bi - ar ber - leng

24 F#m E7 A A7 D Bm7

kal bu - at pe - rang - sang Per - gi - lah in tan per - gi in -  
 kar di me dan pe - rang Ja - ngan lah un dur ja - ngan un -

28 A G A F#m

tan per - gi lah sa yang ke te - ngah me dan ke te - ngah me  
 dur me - nye rah ka lah Pan - tang pen - de kar pan - tang pen - de

32 E 1.A 2.A Fine

dan per - gi - lah ber - ju - ang Bi - ar - lah gu ju - lang  
 kar di te - ngah ge - lang - gang

6.1.1  
 6.1.2  
 6.1.3  
 6.1.4

- Bimbing murid membuat latihan suara sebelum aktiviti nyanyian.
- Rancang dan sediakan latihan nyanyian semerta. Berikan masa seminit untuk murid meneliti skor nyanyian semerta.
- Pilih lagu solo yang sesuai dengan murid bagi memenuhi SP 6.1.4.

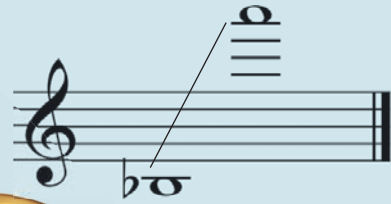
 : Mengaplikasi



## Saksofon

Saksofon ialah alat muzik transpos. Saksofon terbahagi kepada tiga bahagian, iaitu bahagian kepala, badan dan *bell*. Terdapat beberapa jenis saksofon, iaitu saksofon soprano, saksofon alto, saksofon tenor dan saksofon bariton. Saksofon diklasifikasikan sebagai alat muzik *woodwind* yang menggunakan *single-reed*. Alat ini dimainkan secara solo atau ensembel dalam sesebuah persembahan muzik.

Julat (range)



## Pengendalian dan Penjagaan Saksofon

- 1 Pastikan saksofon dipegang dengan betul ketika memasangnya. Pegang di tempat yang tiada kekunci, masukkan secara bersudut tepat dan putar secara perlahan.
- 2 Pastikan bahagian penyambungan diskru dengan ketat agar tidak mudah tertanggal, terutamanya di bahagian kekunci (key) yang terdapat spring halus.
- 3 Ketika memasang pelekap mulut (mouthpiece), lakukan secara putaran ke dalam untuk memasangnya dan putaran keluar untuk menanggalkannya. Elakkan mencabut atau menarik terus pelekap mulut (mouthpiece).
- 4 Letakkan gris gabus pada permukaan penyambungan dengan kerap agar mudah dipasang atau ditanggalkan.
- 5 Pastikan saksofon diletakkan di tempat yang selamat. Baringkan saksofon dengan kekuncinya menghala ke atas. Sewajarnya gunakan *saxophone stand*.
- 6 Lap saksofon dengan kain lembut dan kering sebelum menyimpannya di dalam bekas (casing).
- 7 Pastikan saksofon diletakkan di tempat yang bersuhu bilik.



## Skel

Skel yang terdapat dalam jadual di bawah perlu dikuasai. Mainkan skel menaik dan menurun secara hafalan dengan menggunakan teknik *slurred* dan *tongued*.

Skel Major	Skel Minor	Skel Kromatik
F major (a twelfth)	E minor harmonik (1 oktaf)	G kromatik (1 oktaf)
G major (a twelfth)	E minor melodik (1 oktaf)	
B $\flat$ major (1 oktaf)	A minor harmonik (1 oktaf)	
C major (2 oktaf)	A minor melodik (1 oktaf)	
	G minor harmonik (1 oktaf)	
	G minor melodik (1 oktaf)	
	D minor harmonik (a twelfth)	
	D minor melodik (a twelfth)	

(a) F major (a twelfth)



(b) G major (a twelfth)



(c) E minor harmonik (1 oktaf)



(d) E minor melodik (1 oktaf)



(e) G kromatik (1 oktaf)





## Arpeggio

Arpeggio yang terdapat dalam jadual di bawah perlu dikuasai. Mainkan arpeggio menggunakan teknik *slurred* dan *tongued* secara menaik dan menurun dengan hafalan dalam kord primer.

Arpeggio Major	Arpeggio Minor
C major (1 oktaf)	E minor (1 oktaf)
F major (1 oktaf)	A minor (1 oktaf)
G major (1 oktaf)	G minor (1 oktaf)
B $\flat$ major (1 oktaf)	D minor (1 oktaf)

(a) C major (1 oktaf)



(b) F major (1 oktaf)



(c) E minor (1 oktaf)



(d) A minor (1 oktaf)



## Latihan

Letakkan frasa dan mainkan latihan saksofon mengikut skor di bawah.





Joget Riang Ria  
 Audio 31: Saksofon (alto)  
 Audio 32: Irgan

### Bacaan Semerta

Mainkan melodi di bawah secara semerta dengan betul.

(a)

(b)

(c)

(d)

### Persembahan Saksofon Alto Solo



## Joget Riang Ria



♩ = 100 Joget

Ciptaan: Amir HN





Tanjung Bunga  
 Audio 33: Saksofon (alto)  
 Audio 34: Iringan

## Tanjung Bunga



Ciptaan: Sharifuddin Majid  
 Gubahan semula: Amir HN

♩ = 110 Beguine

The musical score is written in treble clef with a 4/4 time signature. It begins with a *mf* dynamic. The first staff contains a triplet of eighth notes. The second staff starts at measure 5 and includes a first ending bracket. The third staff starts at measure 9 and includes a second ending bracket and a *f* dynamic. The fourth staff starts at measure 13 and features another triplet. The fifth staff starts at measure 17 and includes a *mf* dynamic. The sixth staff starts at measure 21 and contains two triplet markings. The seventh staff starts at measure 25 and ends with a double bar line and the word 'Fine'.



# Persembahan Saksofon Tenor Solo

Bahtera Merdeka  
Audio 35: Saksofon (tenor)  
Audio 36: Iringan

## Bahtera Merdeka



Ciptaan: Kassim Masdor  
Gubahan semula: Amir HN

♩ = 50 Asli





Joget Jengket Bersopan  
 Audio 37: Saksophon (tenor)  
 Audio 38: Iringan

# Joget Jengket Bersopan



Ciptaan: Amir HN

♩ = 100 Joget

Musical score for piano in 4/4 time, key of D major. The score consists of eight staves of music. It features a mix of eighth and sixteenth notes, often grouped into triplets. Dynamics include *f* (forte) and *mf* (mezzo-forte). The piece concludes with the word "Fine".



## Penjarian bagi Saksofon Alto dan Saksofon Tenor

○ Buka atau lepas ● Tutup atau tekan

A#	Bb	B	Cb	B#	C	C#	Db	D	D#	Eb	E	Fb
E#	F	F#	Gb	G	G#	Ab	A	A#	Bb			
B	Cb	B#	C	C#	Db	D	D#	Eb	E	Fb	E#	F
F#	Gb	G	G#	Ab	A	A#	Bb	B	Cb			
B#	C	C#	Db	D	D#	Eb	E	Fb	E#	F		

6.2.1  
6.2.2  
6.2.3  
6.2.4  
6.2.5  
6.2.6

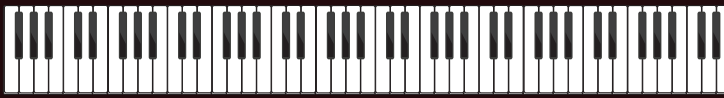
- Rancang dan sediakan latihan bacaan semerta. Berikan masa seminit untuk murid meneliti skor bacaan semerta.
- Sediakan skel dan arpeggio lain bagi memenuhi SP 6.2.2 dan 6.2.3.
- Pilih lagu solo yang sesuai dengan murid bagi memenuhi SP 6.2.6.

: Mengaplikasi



## Piano

Piano ialah alat muzik yang lengkap kerana pemuzik dapat memainkan melodi dan kord dalam satu masa secara serentak. Pada masa ini, terdapat pelbagai piano yang menjadi pilihan pemuzik. Setiap piano mempunyai karakter dan kelebihan tersendiri. Sebagai contohnya, *grand* piano dianggap terbaik kerana kualiti bunyi akustiknya, manakala piano elektrik pula lebih bersifat digital. Pemuzik dapat memilih pelbagai bunyi atau *sampler* piano yang terdapat dalam piano elektrik. Piano bukan sahaja dimainkan secara solo, malah boleh mengiringi penyanyi atau kumpulan muzik membuat persembahan.



Julat (range)







## Pengendalian dan Penjagaan Piano

- 1 Pastikan piano diletakkan di tempat yang betul dan tidak dirapatkan ke dinding. Jauhkan daripada cahaya matahari dan penyaman udara kerana piano tidak boleh berada pada kedudukan terlalu panas atau lembap.
- 2 Jangan letakkan barang di atas piano untuk mengelakkan kerosakan pada bahagian luar dan dalam piano.
- 3 Pastikan piano sentiasa bersih selepas dimainkan. Gunakan kain yang lembut untuk membersihkan piano.
- 4 Tutup bahagian mata keyboard selepas digunakan.
- 5 Jangan duduk di atas mata keyboard atau bersandar pada badan piano.



## Artikulasi

Artikulasi dalam piano menjadikan muzik lebih baik dan dapat dijiwai oleh pendengar. Artikulasi bergantung pada penjarian, cara menekan mata keyboard sama ada lembut atau kuat serta interaksi antara setiap notasi yang dimainkan pada piano.

Artikulasi	Penerangan	Notasi
<i>Slur</i>	Main not secara bersambung.	
Legato	Main not secara licin atau lancar.	
<i>Staccato</i>	Bermain secara pendek dan putus-putus. Pemain haruslah mengangkat jari secara cepat selepas menekan mata keyboard.	
Tekanan	Tekanan not, iaitu pemain haruslah memainkan not secara kuat dengan menekan mata keyboard secara lebih bertenaga.	
<i>Tenuto</i>	Bunyi panjang dan bertenaga. Pemain harus menekan mata keyboard mengikut nilai not dan mainkan secara bertenaga.	

## Skel

Skel yang terdapat dalam jadual di bawah perlu dikuasai. Mainkan skel menaik dan menurun dengan menggunakan tangan kanan dan tangan kiri. Gunakan kaedah penjarian yang betul secara berasingan dan hafalan.

Skel Major	Skel Minor	Skel <i>Contrary Motion</i>	Skel Kromatik
A major (2 oktaf)	B minor harmonik (2 oktaf)	A major (2 oktaf)	A <sup>b</sup> kromatik (2 oktaf)
E major (2 oktaf)	B minor melodik (2 oktaf)	A minor harmonik (unison)	C kromatik (2 oktaf)
B major (2 oktaf)	G minor harmonik (2 oktaf)		
B <sup>b</sup> major (2 oktaf)	G minor melodik (2 oktaf)		
E <sup>b</sup> major (2 oktaf)	C minor harmonik (2 oktaf)		
	C minor melodik (2 oktaf)		



(a) E $\flat$  major (2 oktaf)

(b) G minor harmonik (2 oktaf)

(c) G minor melodik (2 oktaf)

(d) *Contrary motion* A minor harmonik (unison)



(e) C kromatik (2 oktaf)

The image shows two systems of musical notation for a chromatic scale exercise in C major, spanning two octaves. The first system covers the first two octaves, and the second system covers the next two octaves. Each system consists of a treble clef staff and a bass clef staff. Fingerings are indicated by numbers 1, 2, and 3 below the notes.

### Arpeggio

Arpeggio yang terdapat dalam jadual di bawah perlu dikuasai. Mainkan arpeggio menaik dan menurun dengan menggunakan tangan kanan dan tangan kiri. Gunakan kaedah penjarian yang betul secara berasingan, serentak dan hafalan.

Arpeggio Major	Arpeggio Minor
A major (2 oktaf serentak kiri dan kanan)	G minor (2 oktaf serentak kiri dan kanan)
E major (2 oktaf berasingan)	B minor (2 oktaf berasingan)
B major (2 oktaf berasingan)	C minor (2 oktaf berasingan)
B $\flat$ major (2 oktaf berasingan)	
E $\flat$ major (2 oktaf berasingan)	

(a) E $\flat$  major (2 oktaf berasingan)

The image shows two systems of musical notation for an arpeggio exercise in E-flat major, spanning two octaves. Each system consists of a treble clef staff and a bass clef staff. Fingerings are indicated by numbers 1, 2, 4, and 2 below the notes.





(b) C minor (2 oktaf berasingan)

Musical score for C minor exercise (2 octaves apart). The score is written in 4/4 time and consists of two staves. The first staff is the treble clef and the second is the bass clef. The key signature has two flats (Bb and Eb). The melody in the treble clef is: C4, D4, E4, F4, G4, A4, Bb4, C5, Bb4, A4, G4, F4, E4, D4, C4. The bass line in the bass clef is: C3, B2, A2, G2, F2, E2, D2, C2, B1, A1, G1, F1, E1, D1, C1. Fingerings are indicated by numbers 1-5 below the notes.

### Latihan

Mainkan latihan piano mengikut skor di bawah.

(a)

Musical score for exercise (a). The score is written in 2/4 time and consists of two staves. The key signature has two sharps (F# and C#). The melody in the treble clef is: C4, D4, E4, F4, G4, A4, B4, C5, B4, A4, G4, F4, E4, D4, C4. The bass line in the bass clef is: C3, D3, E3, F3, G3, A3, B3, C4, B3, A3, G3, F3, E3, D3, C3.

(b)

Musical score for exercise (b). The score is written in 3/4 time and consists of two staves. The key signature has two sharps (F# and C#). The melody in the treble clef is: C4, D4, E4, F4, G4, A4, B4, C5, B4, A4, G4, F4, E4, D4, C4. The bass line in the bass clef is: C3, D3, E3, F3, G3, A3, B3, C4, B3, A3, G3, F3, E3, D3, C3.

### Bacaan Semerta

Mainkan melodi secara bacaan semerta dengan betul.

(a)

Musical score for exercise (a) with dynamics. The score is written in 3/8 time and consists of two staves. The key signature has two flats (Bb and Eb). The melody in the treble clef is: C4, D4, E4, F4, G4, A4, Bb4, C5, Bb4, A4, G4, F4, E4, D4, C4. The bass line in the bass clef is: C3, D3, E3, F3, G3, A3, Bb3, C4, Bb3, A3, G3, F3, E3, D3, C3. Dynamics are indicated as *f* (forte) and *p* (piano).

(b)

Musical score for exercise (b) with dynamics. The score is written in 3/8 time and consists of two staves. The key signature has two flats (Bb and Eb). The melody in the treble clef is: C4, D4, E4, F4, G4, A4, Bb4, C5, Bb4, A4, G4, F4, E4, D4, C4. The bass line in the bass clef is: C3, D3, E3, F3, G3, A3, Bb3, C4, Bb3, A3, G3, F3, E3, D3, C3. Dynamics are indicated as *f* (forte) and *p* (piano).



# Persembahan Piano Solo

Mengusik Resah  
Audio 39: Piano  
Audio 40: Iringan



## Mengusik Resah



Ciptaan: Dzurri

♩ = 65 Balada

Piano

The musical score is written for piano in 6/8 time with a tempo of 65 beats per minute. It consists of six systems of music, each with a treble and bass clef staff. The key signature has one sharp (F#). The score includes various dynamics such as *mp*, *p*, *f*, *mf*, and *ff*. There are first and second endings marked with '1.' and '2.'. The piece concludes with a 'Fine' marking.



Hungarian Dance No. 5  
 Audio 41: Piano  
 Audio 42: Iringan

## Hungarian Dance No. 5



Ciptaan: Johannes Brahms  
 Gubahan semula: Dzurri

♩ = 110 Disco

Piano

- 6.3.1
- 6.3.2
- 6.3.3
- 6.3.4
- 6.3.5
- 6.3.6
- 6.3.7
- 6.3.8

- Rancang dan sediakan latihan bacaan semerta. Berikan masa seminit untuk murid meneliti skor bacaan semerta.
- Galakkan murid bermain dengan tangan kanan dan tangan kiri secara serentak.
- Sediakan skel dan arpeggio lain bagi memenuhi SP 6.3.2 dan 6.3.6.
- Pilih lagu solo yang sesuai dengan murid bagi memenuhi SP 6.3.8.

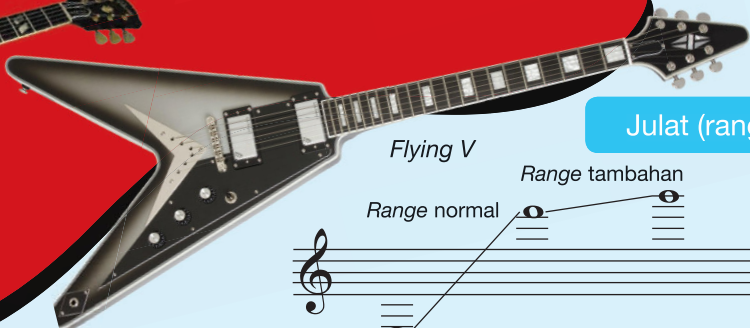
: Mengaplikasi

## Gitar

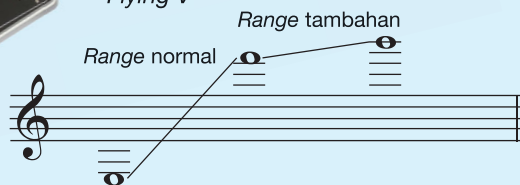
Perkembangan reka bentuk dan teknologi gitar pada masa ini sangat meluas. Terdapat variasi gitar dari segi bentuk, warna, penambahan fret serta penambahan bilangan tali pada leher gitar yang pada asalnya hanya enam. Antara variasi bentuk gitar ialah *Flying V*, iaitu bentuk badan gitar seperti huruf V. Bentuk *semi hollow* atau *semi acoustic* pula diinspirasi daripada bentuk violin yang mempunyai lubang pada bahagian atas dan bawah badan gitar.



*Semi hollow/  
semi acoustic*



*Flying V*



Julat (range)

## Pengendalian dan Penjagaan Gitar

- 1 Pastikan gitar tidak berada pada suhu yang melampau sehingga boleh mengakibatkan leher gitar bengkok, cat serta badan gitar mengalami kerosakan.
- 2 Lap tali, badan dan leher gitar dengan menggunakan kain yang kering untuk mengelakkan gitar daripada berkarat.
- 3 Gunakan *guitar stand* untuk meletakkan gitar. Elakkan meletakkan gitar dalam posisi tersandar atau terbaring.
- 4 Simpan gitar di dalam beg atau bekas simpanan gitar (*hardcase*).
- 5 Semak semua aksesori pada bahagian gitar dan ketatkan mana-mana bahagian gitar yang telah longgar, terutamanya skru di bahagian *tuning*.
- 6 Longgarkan tali gitar sekiranya tidak dimainkan untuk jangka masa yang lama.





## Teknik Bermain Gitar

Teknik	Penerangan	Gambar
<p><i>Hammer</i></p> 	<p>Terdapat dua jenis <i>hammer</i>, iaitu <i>hammer on</i> dan <i>pull off</i>.</p> <p>(i) <i>Hammer on</i> ialah teknik bermain gitar dengan menggunakan dua jari dalam satu petikan dan menolak jari ke atas untuk menghasilkan <i>slur</i>.</p> <p>(ii) <i>Pull off</i> pula ialah teknik bermain gitar dengan menolak jari ke bawah dalam satu petikan.</p>	
<p><i>Slide</i></p> 	<p>Teknik jari tangan kiri yang diluncurkan atau digeser ketika dimainkan dengan menggunakan jari yang sama. Bunyi yang dihasilkan hampir sama dengan <i>hammer</i> tetapi <i>slide</i> mampu meluncur jari pada not yang lebih tinggi dan meluncur kembali ke bawah atau pada pic yang normal.</p>	
<p><i>Bending</i></p> 	<p><i>Bending</i> ialah pertukaran not tanpa menggerakkan jari pada fret yang lain. <i>Bending</i> terbahagi kepada dua pergerakan, iaitu <i>pre bending</i> dan <i>release</i>. <i>Pre bending</i> dilakukan dengan menolak jari secara menegak (vertikal) sehingga pic berubah lebih tinggi daripada asal. <i>Release</i> pula berlaku apabila jari kembali kepada kedudukan dan pic asal.</p>	

## Skel

Skel yang terdapat dalam jadual di bawah perlu dikuasai. Mainkan skel menaik dan menurun dengan penjarian yang betul secara hafalan menggunakan teknik *alternate picking*.

Skel Major	Skel Minor	Skel Kromatik
A major (2 oktaf)	B minor harmonik (2 oktaf)	D kromatik (1 oktaf)
G major (2 oktaf)	B minor melodik (2 oktaf)	
	E minor harmonik (2 oktaf)	
	E minor melodik (2 oktaf)	



(a) G major (2 oktaf)

(b) B minor harmonik (2 oktaf)

(c) E minor melodik (2 oktaf)

(d) D kromatik (1 oktaf)

(e) Broken chords G major (1 oktaf)

(f) Double stop skel F dalam jeda ke-6 (1 oktaf)



## Arpeggio

Arpeggio yang terdapat dalam jadual di bawah perlu dikuasai. Mainkan arpeggio menaik dan menurun dengan menggunakan penjarian yang betul secara berasingan dan hafalan.

Arpeggio Major	Arpeggio Minor
G major (2 oktaf)	E minor (2 oktaf)
A major (2 oktaf)	B minor (2 oktaf)

(a) A major (2 oktaf)

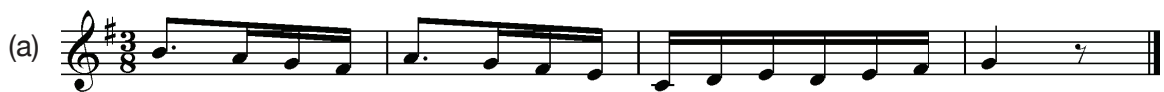


(b) B minor (2 oktaf)



## Latihan

Mainkan latihan gitar mengikut skor di bawah.



## Bacaan Semerta

Mainkan melodi secara bacaan semerta dengan betul.



# Persembahan Gitar Solo

Mi Favorita  
Audio 43: Gitar  
Audio 44: Iringan



## Mi Favorita



Ciptaan: Daniel Fortea  
Gubahan semula: Dzurri

♩ = 100 Waltz

The musical score is written in treble clef, 3/4 time, and D major. It consists of 32 measures. The key signature has one sharp (F#). The tempo is marked as 100 Waltz. The score includes various dynamics such as *mp*, *f*, *ff*, and *p*. Chord symbols are placed above the notes: Em, B, Am<sup>7</sup>, E<sup>7</sup>, D, and C. The piece ends with a 'Fine' marking.





My Life  
 Audio 45: Gitar  
 Audio 46: Iringan

# My Life



Ciptaan: Dzurri

♩ = 120 Swing

Musical score for "My Life" in 4/4 time, swing feel, 120 bpm. The score consists of seven staves of music with various chords and dynamics.

Staff 1: *mp* Chords: Dm<sup>7</sup>, Am<sup>7</sup>, B<sup>b</sup>

Staff 2: Chords: F<sup>maj7</sup>, Gm<sup>7</sup>, Dm<sup>7</sup>, B<sup>b</sup> (1st ending)

Staff 3: Chords: A<sup>7</sup>, B<sup>b</sup>maj<sup>7</sup>, A<sup>7</sup>, Dm, D<sup>7</sup>, Gm<sup>7</sup> (2nd ending)

Staff 4: Chords: C<sup>7</sup>, F<sup>maj7</sup>, F<sup>#m7(b9)</sup>, Gm<sup>7</sup> (1st ending)

Staff 5: Chords: C<sup>7</sup>, F<sup>maj7</sup>, D<sup>7</sup>, Gm (2nd ending)

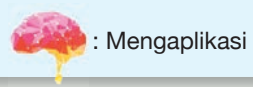
Staff 6: Chords: A<sup>7</sup>, Dm, Dm/C, B<sup>b</sup>, A<sup>7</sup>, Dm, Dm/C

Staff 7: Chords: B<sup>b</sup>maj<sup>7</sup>, A<sup>7</sup>, Dm, Dm/C, B<sup>b</sup>, A<sup>7</sup>, Dm<sup>7</sup>, Fine

Dynamics: *mp*, *p*, *f*, *mf*, *mf*, *p*, *f*

- 6.4.1
- 6.4.2
- 6.4.3
- 6.4.4
- 6.4.5
- 6.4.6
- 6.4.7
- 6.4.8

- Rancang dan sediakan latihan bacaan semerta. Berikan masa seminit untuk murid meneliti skor bacaan semerta.
- Sediakan skel dan arpeggio lain bagi memenuhi SP 6.4.2 dan 6.4.6.
- Pilih lagu solo yang sesuai dengan murid bagi memenuhi SP 6.4.8.

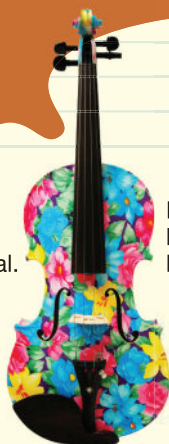


## Violin

Violin telah banyak mengalami perubahan dari segi fizikal, material untuk menghasilkannya, serta keupayaan bunyinya. Kini, terdapat violin elektrik yang boleh mengeluarkan pelbagai kesan bunyi seperti *flanger* dan *distortion*. Walaupun perubahan dilakukan, cara permainannya masih dikekalkan dengan kaedah menggesek (*bowing*) dan memetik (*pluck*).



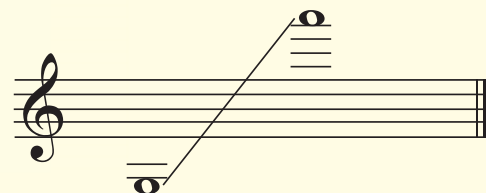
Material selain kayu seperti plastik dan kristal.



Badan violin bercorak dan berwarna.



Violin elektrik/  
*silent violin*.



### Pengendalian dan Penjagaan Violin

- 1 Letakkan violin dengan cara yang selamat untuk mengelakkan badannya calar atau pecah.
- 2 Jangan biarkan violin terdedah pada suhu panas atau lembap.
- 3 Jangan tanggalkan semua tali violin apabila mahu menggantikan tali yang baharu bagi mengekalkan kedudukan *bridge* dan *sound post*.
- 4 Jangan letakkan terlalu banyak rosin pada penggesek dan longgarkan rerambut penggesek setelah selesai bermain.
- 5 Lap penggesek dan badan violin dengan menggunakan kain lembut. Elakkan memegang rerambut violin.
- 6 Simpan violin di dalam bekas atau beg violin selepas selesai bermain.



Kedudukan *sound post* dalam badan violin.



*Sound post* ialah kayu berbentuk silinder bersaiz kecil yang diperbuat daripada kayu dan terletak pada bahagian dalam violin. Pastikan violin tidak terhentak atau terjatuh bagi mengelakkan *sound post* tertanggal kerana boleh menjejaskan kualiti bunyi.

## Teknik Bermain Violin

Teknik	Penerangan	Notasi
<i>Staccato</i>	Teknik <i>staccato</i> dilakukan dengan melantunkan penggesek pada tali secara cepat.	
<i>Pizzicato</i> dan <i>Arco</i>	Teknik <i>pizzicato</i> dilakukan dengan memetik tali violin menggunakan jari telunjuk tangan kanan tanpa melepaskan penggesek dari tangan. Sebutan lain untuk teknik ini ialah <i>pizz.</i> Apabila kembali kepada asal (gesekan), teknik ini dikenali sebagai <i>arco</i> .	<p>pizz. arco</p>

## Skel

Skel yang terdapat dalam jadual di bawah perlu dikuasai. Mainkan skel dengan menggunakan teknik *slur 2* kuaver dalam satu gesekan secara *open string* dan *separate bows* menaik dan menurun serta secara hafalan.

Skel Major	Skel Minor	Skel Kromatik
E major (1 oktaf)	A minor harmonik (2 oktaf)	D kromatik (1 oktaf)
E $\flat$ major (1 oktaf)	A minor melodik (2 oktaf)	
A $\flat$ major (1 oktaf)	D minor harmonik (2 oktaf)	
B $\flat$ major (2 oktaf)	D minor melodik (2 oktaf)	
D major (2 oktaf)		



(a) E major (1 oktaf)

1 2 3 0 1 2 3 4 3 2 1 0 3 2 1

(b) D major (2 oktaf)

0 1 2 3 0 1 2 1 2 3 4 1 2 3 4 3 2 1 4 3 2 1 4 3 2 1 2 1 0 3 2 1 0

(c) A minor harmonik (2 oktaf)

1 2 3 0 1 2 3 0 1 2 3 0 1 2 3 2 1 0 3 2 1 0 3 2 1 0 3 2 1 0 3 2 1

(d) A minor melodik (2 oktaf)

1 2 3 0 1 2 3 0 1 2 3 0 1 2 3 2 1 0 3 2 1 0 3 2 1 0 3 2 1 0 3 2 1

(e) D kromatik (1 oktaf)

0 1 1 2 2 3 4 0 1 1 2 2 3 2 2 1 1 0 4 3 2 2 1 1 0





## Arpeggio

Arpeggio yang terdapat dalam jadual di bawah perlu dikuasai. Mainkan arpeggio dengan menggunakan teknik *slur* 3 kuaver dalam satu gesekan secara *open string* dan *separate bows* menaik dan menurun secara hafalan dalam kord primer.

Arpeggio Major	Arpeggio Minor	Dominant Sevenths
E major (1 oktaf)	E minor (1 oktaf)	C major
G major (2 oktaf)	A minor (2 oktaf)	G major
D major (2 oktaf)	D minor (2 oktaf)	D major
A major (2 oktaf)	G minor (2 oktaf)	
B $\flat$ major (2 oktaf)		

(a) E major (1 oktaf)

1 3 1 4 1 3 1    0 2 0 3 0 2 0    1 3 1 4 1 3 1    1 3 1 4 1 3 1

(b) B $\flat$  major (2 oktaf)

2 0 2 1 3 1 4 1    3 1 2 0 2    2 4 2 1 3 1 4 1    3 1 2 4 2

2 4 2 1 3 1 4 1    3 1 2 4 2    2 0 2 1 3 1 4 1    3 1 2 0 2

(c) E minor (1 oktaf)

1 3 1 4 1 3 1    0 2 0 3 0 2 0    1 3 1 4 1 3 1    1 3 1 4 1 3 1



(d) C dominant sevenths (1 oktaf)

Two staves of guitar tablature for C dominant sevenths (1 octave) in 4/4 time. The first staff has fret numbers 0 2 0 2 3 2 0 2 0 and 3 1 3 1 2 1 3 1 3. The second staff has fret numbers 0 2 0 2 3 2 0 2 0 and 0 2 0 2 3 2 0 2 0.

**Latihan**

Mainkan latihan violin mengikut skor di bawah.

(a) Violin exercise in D major, 3/4 time. Chords: D, A, D, pizz.

(b) Violin exercise in G minor, 4/4 time. Chords: Gm, Eb, F, Gm. Includes a triplet of eighth notes.

**Bacaan Semerta**

Mainkan melodi secara bacaan semerta dengan betul.

(a) Melody exercise in D major, 4/4 time.

(b) Melody exercise in G minor, 4/4 time.



# Persembahan Violin Solo

Keroncong Ratu Hati  
Audio 47: Violin  
Audio 48: Iringan



## Keroncong Ratu Hati



♩ = 110 Keroncong

Ciptaan: Dzurri

Musical score for Violin Solo of Keroncong Ratu Hati. The score is in 4/4 time with a key signature of two flats (B-flat and E-flat). It consists of 32 measures across 9 staves. The piece begins with a piano (*p*) dynamic and features several triplet patterns. Chord progressions include Cm, G, Fm, C7, G7, Bb, and C. The dynamics range from piano (*p*) to fortissimo (*ff*). The score concludes with a *Fine* marking.



*La Cumparsita*  
 Audio 49: Violin  
 Audio 50: Iringan



## La Cumparsita



$\text{♩} = 60$  Tango

Ciptaan: Gerardo Matos Rodriguez  
 Gubahan semula: Dzurri

D  $p$  Gm  
 5 D Gm  
 9 Cm  $f$  Gm  $p$   
 13 D  $mp$  Gm Gm  $p$   
 17  $f$  D  
 21 Gm  $ff$   
 25 Cm  
 29 Gm D Gm  $pizz.$  Cm  $arco$   
 33 Gm D Gm  $pizz.$  Fine

- 6.5.1
- 6.5.2
- 6.5.3
- 6.5.4
- 6.5.5
- 6.5.6

- Rancang dan sediakan latihan bacaan semerta. Berikan masa seminit untuk murid meneliti skor bacaan semerta.
- Sediakan skel dan arpeggio lain bagi memenuhi SP 6.5.2 dan 6.5.4.
- Pilih lagu solo lain yang sesuai dengan murid bagi memenuhi SP 6.5.6.

: Mengaplikasi



## Flut

Flut merupakan alat tiup kayu. Walaupun diklasifikasikan sebagai alat tiup kayu, flut moden diperbuat daripada logam. Flut moden yang biasa digunakan pada masa ini ialah hasil ciptaan Theobald Boehm (1784 – 1881). Flut merupakan alat muzik bukan transpos. Bunyi flut dihasilkan apabila lubang embusur ditiup. Pic atau bunyi yang dihasilkan adalah seperti apa yang ditulis atau dinotasikan.



### Pengendalian dan Penjagaan Flut

- 1 Elakkan memegang flut dengan kuat di bahagian yang ada kekunci kerana kekunci boleh menjadi bengkok dan merosakkan pad.
- 2 Pegang di bahagian yang tiada kekunci dan pusing masuk secara perlahan-lahan untuk memasangnya.
- 3 Jangan simpan flut di tempat yang mempunyai suhu melampau.
- 4 Simpan flut di dalam bekasnya apabila tidak digunakan.
- 5 Pastikan kedudukan kekunci menghadap ke atas apabila memegang atau meletakkan alat.
- 6 Lap bahagian dalam flut dengan menggunakan kain lembut (gauze) dan *cleaning rod*.
- 7 Gunakan *powder paper* untuk mengeringkan pad dengan cara meletakkan kertas pembersih (*cleaning paper*) beberapa kali di antara lubang ton dengan pad. Jangan keluarkan kertas pembersih semasa kekunci masih tertutup.
- 8 Bersihkan kotoran pada keseluruhan bahagian flut dengan menggunakan *polishing cloth*.
- 9 Letakkan *key oil* pada kekunci jika tidak berfungsi dengan baik.
- 10 Laraskan *tone reflector* untuk tujuan penalaan.

Nota: Lakukan langkah (9) dan (10) dengan bantuan guru.



## Skel

Skel yang terdapat dalam jadual di bawah perlu dikuasai. Mainkan skel menaik dan menurun secara hafalan dengan menggunakan teknik *slurred* dan *tongued*.

Skel Major	Skel Minor	Skel Kromatik
B $\flat$ major (a twelfth)	A minor (a twelfth)	F kromatik (1 oktaf)
D major (2 oktaf)	D minor harmonik (2 oktaf)	
F major (2 oktaf)	D minor melodik (2 oktaf)	
G major (2 oktaf)	E minor harmonik (2 oktaf)	
	E minor melodik (2 oktaf)	
	G minor harmonik (2 oktaf)	
	G minor melodik (2 oktaf)	

(a) F major (2 oktaf)



(b) G minor harmonik (2 oktaf)



(c) G minor melodik (2 oktaf)





## Arpeggio

Arpeggio yang terdapat dalam jadual di bawah perlu dikuasai. Mainkan arpeggio menaik dan menurun secara hafalan dengan penjarian yang betul dalam kord primer.

Arpeggio Major	Arpeggio Minor
D major (2 oktaf)	D minor (2 oktaf)
F major (2 oktaf)	E minor (2 oktaf)
G major (2 oktaf)	G minor (2 oktaf)

(a) D major (2 oktaf)



(b) F major (2 oktaf)



(c) E minor (2 oktaf)





### Latihan

Letakkan frasa dan mainkan keratan skor di bawah.



### Bacaan Semerta

Mainkan melodi di bawah secara semerta dengan betul.







Lagu Tiga Kupang  
 Audio 51: Flut  
 Audio 52: Iringan

# Persembahan Flut Solo



## Lagu Tiga Kupang



♩ = 120 Pop (Light Funk)

Lagu rakyat





Chester  
 Audio 53: Flut  
 Audio 54: Iringan

# Chester



Ciptaan: William Bilings

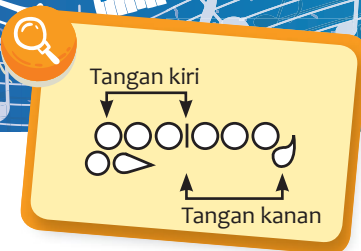
$\text{♩} = 95$  Country

Musical staff 1: Treble clef, 4/4 time signature. Notes: B $\flat$ , E $\flat$ , B $\flat$ , E $\flat$ , F $^7$ , B $\flat$ . Dynamics: *mp*.

Musical staff 2: Treble clef, 4/4 time signature. Notes: B $\flat$ , C $m$ , F. Dynamics: *mf*.

Musical staff 3: Treble clef, 4/4 time signature. Notes: B $\flat$ , E $\flat$ , B $\flat$ , E $\flat$ , B $\flat$ , E $\flat$ , B $\flat$ . Dynamics: *mp*.

Musical staff 4: Treble clef, 4/4 time signature. Notes: G $m$ , C $m$ , F, E $\flat$ , F, B $\flat$ . Dynamics: *mf*. Ends with "Fine".



## Penjarian bagi Flut

○ Buka atau lepas      ● Tutup atau tekan


- 6.6.1
- 6.6.2
- 6.6.3
- 6.6.4
- 6.6.5
- 6.6.6

- Rancang dan sediakan latihan bacaan semerta. Berikan masa seminit untuk murid meneliti skor bacaan semerta.
- Sediakan skel dan arpeggio lain bagi memenuhi SP 6.6.2 dan 6.6.4.
- Pilih lagu solo lain yang sesuai dengan murid bagi memenuhi SP 6.6.6.



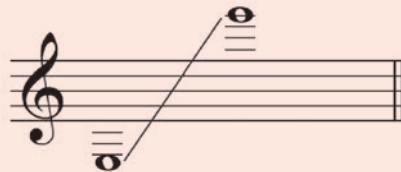
: Mengaplikasi

## Klarinet

Klarinet merupakan alat muzik transpos. Klarinet terbahagi kepada tiga bahagian, iaitu bahagian kepala, badan dan *bell*. Terdapat tiga jenis klarinet, iaitu klarinet A, klarinet E $\flat$  dan klarinet B $\flat$ . Klarinet B $\flat$  ialah klarinet yang biasa digunakan dalam ensemble.



Julat (range)



### Pengendalian dan Penjagaan Klarinet

- 1 Pastikan tekanan berlebihan tidak dikenakan pada kekunci apabila memegang dan memasang klarinet.
- 2 Sapukan *cork grease* pada bahagian sambungan. Kemudian, sambungkan bahagian klarinet dengan memusing masuk secara perlahan-lahan.
- 3 Simpan klarinet di tempat yang bersuhu bilik.
- 4 Simpan klarinet di dalam bekasnya apabila tidak digunakan.
- 5 Letakkan klarinet pada *stand*. Sekiranya klarinet berada pada kedudukan baring, pastikan lubang ton menghala ke atas.
- 6 Lap bahagian dalam klarinet dengan menggunakan kain yang lembut.
- 7 Gunakan *powder paper* untuk mengeringkan *pad* dengan cara meletakkan kertas di antara lubang ton dengan *pad*.
- 8 Bersihkan kotoran pada keseluruhan badan klarinet dengan menggunakan *polishing cloth*.





## Skel

Skel yang terdapat dalam jadual di bawah perlu dikuasai. Mainkan skel menaik dan menurun secara hafalan dengan menggunakan teknik *slurred* dan *tounged*.

Skel Major	Skel Minor	Skel Kromatik
D major (1 oktaf)	A minor harmonik (2 oktaf)	C kromatik (1 oktaf)
A major (1 oktaf)	A minor melodik (2 oktaf)	
B $\flat$ major (1 oktaf)	D minor harmonik (2 oktaf)	
C major (2 oktaf)	D minor melodik (2 oktaf)	
F major (2 oktaf)	G minor harmonik (2 oktaf)	
	G minor melodik (2 oktaf)	

(a) D major (1 oktaf)



(b) G minor harmonik (2 oktaf)



(c) G minor melodik (2 oktaf)



(d) C kromatik (1 oktaf)





## Arpeggio

Arpeggio yang terdapat dalam jadual di bawah perlu dikuasai. Mainkan arpeggio menaik dan menurun dengan penjarian yang betul secara hafalan dengan menggunakan teknik *slurred* dan *tongued* dalam kord primer.

Arpeggio Major	Arpeggio Minor
D major (1 oktaf)	A minor (2 oktaf)
A major (1 oktaf)	D minor (2 oktaf)
B $\flat$ major (1 oktaf)	G minor (2 oktaf)
C major (2 oktaf)	
F major (2 oktaf)	

(a) B $\flat$  major (1 oktaf)



(b) F major (2 oktaf)



(c) G minor (2 oktaf)







Terbang Tinggi  
 Audio 55: Klarinet  
 Audio 56: Irgan

**Persembahan Klarinet Solo**

**Terbang Tinggi**



Ciptaan: Wills Gambir

$\text{♩} = 95$  Inang

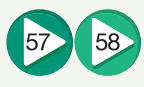






*Pusing-pusing Keliling*  
Audio 57: Klarinet  
Audio 58: Iringan

## Pusing-pusing Keliling



Lagu rakyat

$\text{♩} = 80$  Foxtrot





## Penjarian bagi Klarinet B $\flat$

○ Buka atau lepas      ● Tutup atau tekan

E	F $\flat$	E $\sharp$	F	F $\sharp$	G $\flat$	G	G $\sharp$	A $\flat$	A					
A $\sharp$	B $\flat$	B	C $\flat$	B $\sharp$	C	C $\sharp$	D $\flat$	D	D $\sharp$	E $\flat$	E	F $\flat$	E $\sharp$	F
F $\sharp$	G $\flat$	G	G $\sharp$	A $\flat$	A	A $\sharp$	B $\flat$	B	C $\flat$	B $\sharp$	C			
C $\sharp$	D $\flat$	D	D $\sharp$	E $\flat$	E	F $\flat$	E $\sharp$	F	F $\sharp$	G $\flat$	G	G $\sharp$	A $\flat$	A
A $\sharp$	B $\flat$	B	C $\flat$	B $\sharp$	C	C $\sharp$	D $\flat$	D	D $\sharp$	E $\flat$	E	F $\flat$	F	

- 6.7.1
- 6.7.2
- 6.7.3
- 6.7.4
- 6.7.5
- 6.7.6

- Rancang dan sediakan latihan bacaan semerta. Berikan masa seminit untuk murid meneliti skor bacaan semerta.
- Sediakan skel dan arpeggio lain bagi memenuhi SP 6.7.2 dan 6.7.4.
- Pilih lagu solo lain yang sesuai dengan murid bagi memenuhi SP 6.7.6.

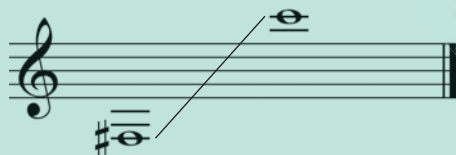
: Mengaplikasi

## Trompet

Trompet merupakan alat muzik transpos dan dipercayai telah mula digunakan sejak 3000 tahun yang lalu di Mesir. Dahulu trompet digunakan sebagai alat semboyan dalam upacara keagamaan dan ketenteraan. Namun, kini trompet juga digunakan dalam persembahan muzik moden. Trompet dikategorikan sebagai alat muzik bras. Ketika meniup trompet, pemain perlu merapatkan bibir ke pelekap mulut (mouthpiece). Tiupan tersebut akan menghasilkan aliran angin yang disalurkan ke dalam paip dan seterusnya bergetar serta menghasilkan pic. Pada asalnya, trompet diperbuat daripada logam tetapi kini terdapat juga trompet yang diperbuat daripada plastik.



### Julat (range)



## Pengendalian dan Penjagaan Trompet

- 1 Letakkan minyak injap (valve oil) pada injap (valve) supaya mudah digerakkan.
- 2 Pastikan setiap injap dipasang dengan betul mengikut nombornya ketika memasangnya semula.
- 3 Letakkan minyak injap pada semua penyambung paip (slide valve) dan *tuning slide* agar mudah ditanggalkan atau dibuka.
- 4 Jangan menekan pelekap mulut (mouthpiece) terlalu ke dalam kerana hal ini akan menyebabkan pelekap mulut terlalu ketat dan sukar ditanggalkan.
- 5 Pastikan trompet diletakkan di tempat yang selamat. Baringkan trompet dengan paip injap kedua menghala ke atas.
- 6 Buang air liur yang terdapat di dalam trompet setelah selesai bermain. Lap trompet dengan menggunakan kain lembut dan kering sebelum disimpan di dalam bekasnya (casing).



## Skel

Skel yang terdapat dalam jadual di bawah perlu dikuasai. Mainkan skel menaik dan menurun secara hafalan dengan menggunakan teknik *slurred* dan *tongued*.

Skel Major	Skel Minor	Skel Kromatik
E major (1 oktaf)	C minor harmonik (1 oktaf)	C kromatik (1 oktaf)
E $\flat$ major (1 oktaf)	C minor melodik (1 oktaf)	
A major (a twelfth)	E minor harmonik (1 oktaf)	
	E minor melodik (1 oktaf)	

(a) E major (1 oktaf)



(b) E $\flat$  major (1 oktaf)



(c) C minor harmonik (1 oktaf)



(d) C kromatik (1 oktaf)









### Latihan

Letakkan frasa dan mainkan keratan skor di bawah.



### Bacaan Semerta

Mainkan melodi di bawah secara semerta dengan betul.





# Persembahan Trompet Solo

Gunung Jerai  
Audio 59: Trompet  
Audio 60: Iringan



## Gunung Jerai



Ciptaan: Saiful Bahri Elyas

♩ = 100 Balada

Musical score for Gunung Jerai, Trompet Solo. The score is in 4/4 time and consists of 32 measures. The key signature has one sharp (F#).

Measures 1-4: *f* C C Eb° Dm7 G7 G7 *mf*

Measures 5-8: *f* G7 Dm7 G7 C G7 *mf*

Measures 9-12: *f* C C7 F F F#°

Measures 13-16: C G7 C

Measures 17-20: G7 C

Measures 21-24: D7 D7 Dm7 G7 *mf*

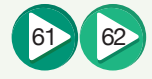
Measures 25-28: *f* C F F F#°

Measures 29-32: C G7 C *f* **Fine**



Inang Kenangan  
Audio 61: Trompet  
Audio 62: Iringan

# Inang Kenangan



Ciptaan: Amir HN

$\text{♩} = 100$  Inang

A musical score for the piece 'Inang Kenangan'. It consists of six staves of music in 4/4 time. The first staff starts with a treble clef, a key signature of one flat (B-flat), and a 4/4 time signature. The first measure is marked with a mezzo-forte (*mf*) dynamic. The second staff begins at measure 4. The third staff begins at measure 7 and includes first and second endings. The fourth staff begins at measure 10 and is marked with a forte (*f*) dynamic. The fifth staff begins at measure 13. The sixth staff begins at measure 16 and ends with a double bar line and the word 'Fine'.

Fine





## Penjarian bagi Trompet

Buka atau lepas

Tutup atau tekan

<p>A</p>	<p>A<sup>#</sup>/B<sup>b</sup></p>	<p>B</p>	<p>C</p>
<p>C<sup>#</sup>/D<sup>b</sup></p>	<p>D</p>	<p>D<sup>#</sup>/E<sup>b</sup></p>	<p>E</p>
<p>F</p>	<p>F<sup>#</sup>/G<sup>b</sup></p>	<p>G</p>	<p>G<sup>#</sup>/A<sup>b</sup></p>
<p>A</p>	<p>A<sup>#</sup>/B<sup>b</sup></p>	<p>B</p>	<p>C</p>
<p>C<sup>#</sup>/D<sup>b</sup></p>	<p>D</p>	<p>D<sup>#</sup>/E<sup>b</sup></p>	<p>E</p>
<p>F</p>	<p>F<sup>#</sup>/G<sup>b</sup></p>	<p>G</p>	<p>G<sup>#</sup>/A<sup>b</sup></p>
<p>A</p>			

6.8.1  
6.8.2  
6.8.3  
6.8.4  
6.8.5  
6.8.6

- Rancang dan sediakan latihan bacaan semerta. Berikan masa seminit untuk murid meneliti skor bacaan semerta.
- Sediakan skel dan arpeggio lain bagi memenuhi SP 6.8.2 dan 6.8.4.
- Pilih lagu solo lain yang sesuai dengan murid bagi memenuhi SP 6.8.6.



: Mengaplikasi



## Gambus

Gambus merupakan alat muzik bertali yang menggunakan sistem gandaan tali. Gambus juga diklasifikasikan sebagai alat muzik kordofon. Di Malaysia, kebanyakan pemain gambus menggunakan gambus bertali sebelas. Kesemua tali pertama hingga kelima digandakan, manakala tali keenam hanya dipasang seutas sahaja dan bernada paling rendah. Permainan gambus banyak memfokuskan maqam (skel) dan taksim sebagai mukadimah atau permulaan lagu. Di Malaysia, gambus dimainkan secara solo dan popular dalam ensembel ghazal.



### Pengendalian dan Penjagaan Gambus

- 1 Elakkan gambus daripada terkena sinaran matahari bersuhu tinggi.
- 2 Lakukan penalaan gambus secara berhati-hati kerana bahagian kepala dan leher gambus sangat sensitif.
- 3 Lapkan badan dan leher gambus apabila selesai bermain dengan menggunakan kain yang lembut dan kering.
- 4 Simpan gambus di dalam bekas atau beg yang disediakan apabila selesai bermain untuk mengelakkan leher gambus patah.

### Teknik Bermain Gambus

Teknik	Penerangan	Notasi
Tenteng	Teknik ini merupakan teknik asas dalam permainan gambus. Pemain harus memetik tali ke bawah. Teknik ini hanya sesuai dimainkan untuk lagu yang bertempo sederhana atau lambat. Notasi yang biasa digunakan ialah krocet dan kuaver.	
Ketis	Teknik ini dilakukan dengan cara memetik tali ke bawah dan ke atas secara cepat. Kebiasaannya teknik ini dimainkan dalam nilai not yang kecil seperti semikuaver dan demisemikuaver.	
Laga Gong	Teknik ini dikenali sebagai oktaf dengan tremolo pendek. Pemain perlu memetik satu not tinggi dan melagakannya dengan satu not serendah satu oktaf ke bawah sambil melakukan tremolo pendek.	



## Skel

Skel yang terdapat dalam jadual di bawah perlu dikuasai. Mainkan skel menaik dan menurun secara hafalan menggunakan teknik petikan ke bawah dan ke atas.

Skel Major	Skel Minor	Maqam
A major (1 oktaf)	G minor harmonik (1 oktaf)	Kurd
B $\flat$ major (1 oktaf)		

(a) A major (1 oktaf)



(b) B $\flat$  major (1 oktaf)



(c) G minor harmonik (1 oktaf)



(d) Maqam kurd





## Arpeggio

Arpeggio yang terdapat dalam jadual di bawah perlu dikuasai. Mainkan arpeggio secara menaik dan menurun menggunakan teknik petikan ke bawah dan ke atas secara hafalan.

Arpeggio Major	Arpeggio Minor	Maqam
A major (1 oktaf)	G minor (1 oktaf)	Kurd
B $\flat$ major (1 oktaf)		

(a) A major (1 oktaf)



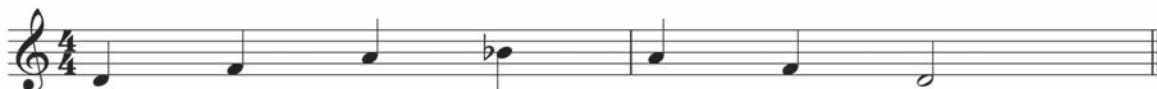
(b) B $\flat$  major (1 oktaf)



(c) G minor (1 oktaf)



(d) Maqam kurd









# Persembahan Gambus Solo

Inang Semekar Kasih  
Audio 63: Gambus  
Audio 64: Iringan

## Inang Semekar Kasih



Ciptaan: Dzurri

♩ = 100 Inang

Musical notation for measures 1-3. Chords: D, A, E7. Dynamics: *mp*.

Musical notation for measures 4-6. Chords: A, A, Em. Dynamics: *f*, *p*, *f*.

Musical notation for measures 7-9. Chords: G, A, D, A. Dynamics: *mp*.

Musical notation for measures 10-11. Chords: E7, A. Dynamics: *f*, *p*. Includes first and second endings.

Musical notation for measures 12-15. Chords: D, A, E, A, A7. Dynamics: *mp*.

Musical notation for measures 16-20. Chords: D, A, C#, F#m. Dynamics: *f*. Ends with "Fine".



Pantun Si Dara Jelita  
 Audio 65: Gambus  
 Audio 66: Iringan

## Pantun Si Dara Jelita



♩ = 100 Zapin

Ciptaan: Dzurri

Chord progression: D Eb D Eb D Eb D

5 Gm F Eb D Gm

9 Gm F

13 1. Gm 2. Gm D

17 Gm D Gm **Fine**

Dynamic markings: *f*, *mp*, *f*, *ff*

- 6.9.1
- 6.9.2
- 6.9.3
- 6.9.4
- 6.9.5

- Rancang dan sediakan latihan bacaan semerta. Berikan masa seminit untuk murid meneliti skor bacaan semerta.
- Sediakan skel dan arpeggio lain bagi memenuhi SP 6.9.2 dan 6.9.3.
- Pilih lagu solo lain yang sesuai dengan murid bagi memenuhi SP 6.9.5.



: Mengaplikasi



## **Glosari**

**adunan bunyi (mixing)** proses membuang, memotong, menambah *effect* (fx), membuatimbangan bunyi dan menetapkan karakter alat muzik dengan kesesuaian gubahan lagu.

**aftertouch** sensitiviti tekanan pada mata keyboard yang diterjemahkan kepada MIDI. Bunyi yang terhasil bergantung pada durasi yang ditekan (note) dan seberapa kuat mata keyboard itu ditekan (velocity).

**amplifier** alat yang digunakan untuk meningkatkan bunyi.

**arpeggio** not-not dalam suatu kord dimainkan satu demi satu secara menaik atau menurun.

**artikulasi** teknik mendapatkan sebutan atau bunyi instrumen yang jelas dan penghasilan ton yang baik.

**bacaan semerta** memainkan skor secara spontan tanpa sebarang latihan.

**bar** ruang yang membahagikan nilai jumlah not mengikut detik berdasarkan meter.

**broken chords (kord curai)** not-not dalam suatu kord yang tidak dimainkan secara serentak, dimainkan dalam bentuk curai.

**buka** bahagian permulaan lagu (intro) dalam permainan gamelan.

**diatonik** not yang terdapat dalam tanda nada yang berkaitan.

**dinamik** tahap kekuatan dan kelembutan sesuatu bunyi.

**embusur** pembentukan mulut yang betul untuk memainkan alat tiupan.

**ensembel** gabungan kumpulan pemuzik atau kumpulan vokal.

**fret** bahagian khusus di atas papan jari bagi menentukan pic tertentu pada alat muzik seperti gitar dan lut.

**garis bar** garisan yang memisahkan di antara satu bar dengan bar yang lain.

**garis leger** garisan tambahan yang ditulis di atas atau di bawah baluk.

**genre** kategori atau jenis karya muzik yang dicirikan dengan sesuatu gaya, bentuk atau kandungan tertentu.

**jeda** jarak di antara dua not.

**karnatak** muzik tradisional yang dipelopori oleh masyarakat India Selatan.

**keyboard elektronik** alat muzik yang dapat mengenali signal MIDI.

**koir** kumpulan penyanyi yang dilatih untuk bernyanyi bersama dengan suara yang harmoni.

**konsonan** bunyi vokal yang awalannya selain huruf a, e, i, o, u.





**mastering** tahap akhir proses penyeragaman keseluruhan bunyi.

**meter** tanda masa.

**MIDI Programming** proses memasukkan not dan mengolah bunyi menggunakan program MIDI.

**Musical Instrument Digital Interface (MIDI)** sistem penghubung digital antara peranti dengan alat muzik.

**nada** sistem notasi atau ton berdasarkan skel.

**note on** signal yang terhasil apabila mata keyboard ditekan.

**note off** signal yang terhasil apabila mata keyboard dilepaskan.

**nyanyian semerta** menyanyikan skor secara spontan tanpa sebarang latihan.

**patch change** sistem yang mengubah suara atau bunyi instrumen MIDI daripada MIDI keyboard.

**pelekap mulut (mouthpiece)** mekanisme untuk menghasilkan bunyi bagi alat tiup.

**penalaan (tuning)** proses pelarasan pic alat muzik.

**pensintesis (synthesizer)** peralatan elektronik yang dapat menghasilkan pelbagai jenis bunyi.

**piano roll** berperanan mengubah dan menyunting *note on*, *note off* dan *velocity* MIDI yang dirakam.

**pic** bunyi tinggi atau rendah yang dinyanyikan atau dimainkan.

**pitchbend** signal yang terhasil semasa *wheel* atau *slider* pada MIDI keyboard digerakkan.

**rakaman** proses memasukkan data audio yang dirakam secara pelbagai runut.

**semiton** separuh atau setengah ton.

**senandung (humming)** melodi yang dinyanyikan tanpa lirik.

**sewang** persembahan kesenian tradisional suku kaum orang asli di Malaysia yang menggabungkan tarian, nyanyian dan permainan alat muzik.


**skel** susunan not menaik atau menurun secara bertangga dalam satu nada.

**skor** notasi muzik yang ditulis.

**slur** garisan melengkung yang menyambungkan not-not yang berlainan pic untuk dibunyikan secara bersambung.

**solfa** nyanyian menggunakan sebutan do, re, mi, fa dan sebagainya.

**staccato** simbol titik untuk dibunyikan secara pendek-pendek atau putus-putus.



**tanda bar penamat** tanda akhir sesebuah lagu.

**tanda kromat** merujuk tanda #, b dan  $\flat$  yang tidak terdapat dalam tanda nada sesuatu skel.

**tanda nada (key signature)** tanda yang ditulis pada awal baluk bagi menunjukkan nada lagu.

**tanda rehat** simbol yang menunjukkan bilangan detik yang tidak dibunyikan.

**tekanan (aksen)** simbol yang menunjukkan not yang berkaitan diberikan lebih penekanan.

**tempo** kelajuan sesuatu muzik atau lagu.

**tie** garisan melengkung yang menyambungkan dua not yang sama pic.

**ton** kualiti bunyi.

**tonik** nama teknikal bagi not pertama dalam sesuatu skel.

**triad** gabungan not yang terdiri daripada not pertama, not ketiga dan not kelima dalam sesuatu skel.

**triad tonik** gabungan tiga not yang dimulai dengan not pertama, not ketiga dan not kelima dalam sesuatu skel.

**transpos** menulis atau memainkan muzik dalam nada yang berlainan daripada nada asal.

**velocity** ukuran kekuatan bunyi daripada 0 hingga 127 yang digunakan untuk menerangkan *volume*.

**Virtual Studio Technology (VST)** alat simulasi yang dapat memanipulasikan alat muzik dan bunyi daripada MIDI.

**VST Instrument (VSTi)** program yang mensimulasikan bunyi alat muzik.

**VST Effect** program yang mengolah dan memberi *effect* (fx) pada data audio.



## Senarai Rujukan

- Ed Roseman, 2009. *Edly's Music Theory for Practical People*. United States of America: Musical Edventures.
- Kamus Dewan Edisi Keempat*, 2015. Kuala Lumpur: Dewan Bahasa dan Pustaka.
- Kamus Seni Muzik*, 2009. Kuala Lumpur: Dewan Bahasa dan Pustaka.
- Margaret Richer, 2002. *Understand Music Theory*. Great Britain: An Hachette UK Company.
- Mastor Jarkaseh, 2007. *Asas Pendidikan Muzik I*. Telok Intan: Swee Boon Press Sdn. Bhd..
- Max Wade-Matthews, 2014. *The World Encyclopedia of Musical Instruments*. London: Anness Publishing Ltd..
- Michael Pilhofer dan MM Holly Day, 2015. *Music Theory for Dummies*. New Jersey: John Wiley & Sons, Inc..
- Mohd Azam Sulong dan Mastor Jarkaseh, 2009. *Asas Pendidikan Muzik II*. Telok Intan: Swee Boon Press Sdn. Bhd..
- Mohd Azam Sulong dan Mastor Jarkaseh, 2011. *Asas Pendidikan Muzik III*. Telok Intan: Swee Boon Press Sdn. Bhd..
- Patricia Matusky dan Tan Sooi Beng, 2012. *Muzik Malaysia: Tradisi Klasik, Rakyat dan Sinkretik*. Kuala Lumpur: Penerbit Universiti Malaya.
- Prima Muzik Sdn. Bhd., 2003. *Suara Merdeka*. Prima Muzik Sdn. Bhd.: Kuala Lumpur.
- Radio Malaysia Kuala Lumpur, 1965. *Lagu-lagu Nasional Chiptaan Tanah Air*. Radio Malaysia Kuala Lumpur: Kuala Lumpur.
- The Oxford Dictionary of Music*, 1996. United Kingdom: Oxford University Press.

Dengan ini, **SAYA BERJANJI** akan menjaga buku ini dengan baiknya dan bertanggungjawab atas kehilangannya, serta mengembalikannya kepada pihak sekolah pada tarikh yang ditetapkan.

<b>Skim Pinjaman Buku Teks</b>			
<b>Sekolah</b> _____			
Tahun	Tingkatan	Nama Penerima	Tarikh Terima

Nombor Perolehan: \_\_\_\_\_

Tarikh Penerimaan: \_\_\_\_\_

**BUKU INI TIDAK BOLEH DIJUAL**