

# “600 Meter” Komposisi untuk Formasi Combo Band: Sebuah Inspirasi dari Mengendarai Mesin Motor 2 Stroke

Vernanda Pratama Prasetya Nugraha <sup>a,1</sup>, Haris Natanael Sutaryo <sup>b,2</sup>, Hadi Susanto <sup>c,3</sup>

<sup>a, b, c</sup> Program Studi Penciptaan Musik, Institut Seni Indonesia Yogyakarta  
<sup>1</sup> [vernandopratanugaha@gmail.com](mailto:vernandopratanugaha@gmail.com); <sup>2</sup> [haris.natanael@gmail.com](mailto:haris.natanael@gmail.com); <sup>3</sup> [hadiisusanto31@gmail.com](mailto:hadiisusanto31@gmail.com)

## ABSTRAK

**Kata kunci**  
Visual  
Nuansa  
Adrenalin  
2 stroke

Pada penelitian ini, penulis melakukan eksplorasi komposisi musik dengan pendekatan melalui aspek-aspek kehidupan yang sering dijumpai yaitu motor mesin 2 stroke. Penulis menyusun elemen musik dari inspirasi menjadi sebuah komposisi musik *Thrash Metal* sebagai proses penyampaian visualisasi. Kajian pada penelitian ini menggunakan beberapa sumber buku untuk mendukung penelitian ini. Penulis menggunakan metode penelitian bersifat kualitatif deskriptif. Nuansa tegang diciptakan menggunakan teknik pemilihan harmoni menggunakan akor *triad* lalu menambahkan nada *extension* di beberapa akor, *pattern* ritme banyak menggunakan teknik *traditional blast* dan *inverse skank blast* yang payung besarnya adalah teknik *blast beat* pada drum, dan menerapkan *riff* dengan ritme yang konstan pada gitar.

**Keywords**  
Visuals  
Feel  
Adrenaline  
2 strokes

““600 METER”

*Composition for Combo Band Formation: An Inspiration  
from Riding a 2 Stroke Motorcycle Engine*

In this study, the author conducted an exploration of music composition by approaching through aspects of life that are often found, namely motorcycles that have 2-stroke engine specifications. Compiling musical elements from inspiration into a Thrash Metal music composition as a process of delivering visualization. The author uses descriptive qualitative research methods. The tense nuance are created using harmony selection techniques using triad chords and then adding extension tones in several chords, many rhythm patterns using traditional blast techniques and inverse skank blast whose big umbrella is the blast beat technique on the drums, and applying riffs with a constant rhythm on the guitar.

This is an open-access article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license



## 1. Pendahuluan

J. Rousseau mengatakan “Musik adalah seni menggabungkan suara dengan cara menyenangkan”, lalu menurut J.C. Lobe “Musik adalah seni menyenangkan telinga, menyentuh hati, menggairahkan kecerdasan untuk aktivitas yang menyenangkan dan menghidupkan imajinasi dengan berbagai ide”. Setiap komposer memiliki cara sendiri untuk memperoleh inspirasi, salah satunya mengambil ide dari objek yang ada di sekitar. (Middleton, 1990).

---

Mesin 2 stroke menurut penulis memiliki karakter yang kuat untuk di representasikan sebagai inspirasi pembuatan karya musik. Ketertarikan terhadap mesin 2 stroke berawal saat penulis mengendarai motor bermesin 2 stroke dengan kecepatan rendah hingga kecepatan penuh, dan berlanjut dengan rasa penasaran penulis untuk menganalisa lebih dalam mengenai beberapa faktor yang membuat mesin 2 stroke menjadi lebih maksimal dan kencang saat di kendarai tanpa melupakan unsur keselamatan penulis.

Penulis juga tertarik terhadap sistem pembakaran mesin 2 stroke yang begitu simpel namun dapat menghasilkan performa yang luar biasa melebihi mesin 4 stroke, selain itu bunyi dari mesin 2 stroke yang dikendarai di rpm rendah menghasilkan bunyi staccato, (pada penerapan teknik bermusik) sedangkan di rpm tinggi bunyi dari mesin 2 stroke menghasilkan bunyi Legato, (pada penerapan teknik bermusik). Kecintaan penulis terhadap motor yang memiliki spesifikasi mesin 2 stroke adalah sumber inspirasi penulis dalam memproyeksikan bunyi-bunyi yang dihasilkan mesin tersebut dan menjadikan menjadi sebuah elemen musik pada komposisi ini dengan tujuan menyusun elemen musik dari inspirasi menjadi sebuah komposisi musik *Thrash Metal* sebagai proses penyampaian visualisasi.

Karakter mesin 2 stroke juga dipengaruhi dari jumlah CC (Cubicle centimeter) motor komersial standart pabrikan yang dipasarkan di Indonesia. Untuk kapasitas mesin 135cc karakternya lebih sedikit mudah dikuasai daripada mesin berkapasitas 150cc, hal tersebut berkaitan dengan komposisi musik yang akan penulis ciptakan, maka dari itu penulis membuat karya musik yang terinspirasi dari mesin 2 stroke mencakup hal ritmis, dinamika musik dan tempo juga bermanfaat sebagai bahan inspirasi baru yang dapat menambah dan memicu terobosan baru bagi para komposer musik.

## **2 Metode**

### **2.1. Kajian Sumber dan Landasan Penciptaan**

#### **2.1.1. Kajian Pustaka**

Dalam penelitian ini penulis menggunakan beberapa kajian pustaka untuk menunjang sumber informasi dan referensi yang digunakan sebagai landasan penelitian, sebagai berikut: Menurut Sir William Jones, musik adalah Bahasa alami dan luas cakupannya dalam buku *A Concise Dictionary of Musical Terms: To Wich Is Prefixed and Introduction to the Elements of Music* oleh Fredericks Niecks digunakan dalam penulisan Bab I dan Bab II. Referensi dalam membuat tema utama serta pengembangan tema menggunakan sebuah buku *Structure and Style: The Study and Analylis of Musical Forms* (Stein, 1999), serta *Music as Discourse: Semiotic Advantures in Romantic Music* (Agawu, 2009). "*Tonal Harmony: with an Introduction to Post-Tonal Music*" (Kostka et al., 2018) dipilih sebagai referensi harmoni karena didalamnya terdapat penjelasan megenai cara menyusun harmoni, konsep *post-tonal* musik, notasi grafik dan pemanfaatan teknologi dalam membuat komposisi musik. Kemudian untuk visualisasi menggunakan buku yang berjudul "*Information Visualisation*" dengan tujuan mengeksplorasi dan menyampaikan (Hofmann & Chisholm, 2016).

#### **2.1.2. Kajian Karya**

Beberapa karya yang menjadi kajian sumber dalam penciptaan komposisi ini, antara lain; *Slayer - Repentless* yang merupakan gaya musik *Thrash Metal* yang di publikasikan 11 September 2015. Efek suara yang banyak muncul dari lagu tersebut menggambarkan sensasi adrenalin saat mengendarai mesin 2 stroke. *Riff* gitar pada lagu tersebut menggambarkan system pembakaran pada saat kecepatan rendah dan tinggi.

"*Banaspati*" yang diciptakan penulis dan Sambung Penumbra dijadikan referensi untuk memperkaya pengolahan suara yang akan diciptakan. Pada karya ini terdapat *pattern drum* tradisional *blast* sehingga menciptakan kesan dari suara mesin 2 *stroke* pada saat kecepatan tinggi, hal ini dirasa penting untuk dipergunakan sebagai acuan dalam eksplorasi bunyi pada *pattern drum*.

#### **2.1.3. Landasan Penciptaan**

---

Landasan-landasan konseptual dan teoritis yang dijadikan pijakan dalam menyusun karya penulis, sebagai berikut;

- **Harmoni**

Teori harmoni dimulai dari pembentukan triad atau akor tiga nada, baik dalam tangga nada mayor maupun dalam tangga nada minor. Akor-akor pokok seperti akor tonika, sub-dominan dan akor dominan adalah bentuk keselarasan nada-nada yang disusun secara vertikal berdasarkan tangganada. Notasi didalam akor triad mengacu pada nada 1,3 dan 5.

Penerapan nada *extension* sebagai kesan tegang kepada *audience* agar komposisi bisa maksimal seperti yang penulis harapkan. *Extension* adalah penambahan nada diluar nada utama akor triad seperti 9, #9, 11, #11, 13 dan *flat* 13. Penulis tidak akan menggunakan semua nada *extension* namun lebih opsional sesuai komposisi yang penulis harapkan.

- **Riff gitar**

Riff adalah frasa musik yang pendek, berulang, dan mudah diingat, sering kali bernada rendah pada gitar, yang memfokuskan banyak energi dan kegembiraan dari sebuah lagu rock (Rooksby, 2010). Tidak hanya pada musik tertentu riff dimainkan, namun dimusik thrash metal sering dijumpai penulis pada saat mempelajari gaya musik tersebut, sehingga penulis juga penerapkan pada komposisi “600 Meter”.

- **Pattern drum**

Instrumen *drum* bertanggung jawab dalam membentuk dasar ritme sebuah lagu. Pemain drum memainkan pola ketukan yang melibatkan snare drum, bass drum, hi-hat, dan cymbal untuk membentuk dasar ritme yang menggerakkan nuansa musik. Komposisi “600 Meter” penulis banyak mengambil *pattern drum skank beat* dan *blast beat* bertujuan untuk bisa menyampaikan adrenalin ke *audience* secara maksimal.

*Blast beat* sering diterapkan pada musik metal, *blast beat* adalah *single stroke roll* secara bergantian antara *kick* dan *snare*, dengan *ride cymbal* dengan tangan secara umum unison dengan *kick drum*. Teknik *blast beat* memiliki banyak jenis antara lain *traditional blast*, *bomb blast*, *hammer blast*, *freehand blast*, *hoglan blast*, *slow & trve*, *pussy blast*, *diarrhea blast*, *stop and go blast*, *inverse skank bleast*, dan *dirk blast*. (Andriyanto, 2017).

## **2.2. Proses Penciptaan**

Proses penciptaan karya ini melewati berbagai macam tahapan. Tahapan tersebut dirancang untuk memberi efektifitas dalam pengerjaan karya ini. Selain itu, berbagai proses yang akan dijabarkan nantinya juga dapat dipakai untuk meminimalisir kebingungan di tahapan pengkaryaan ke depannya. Proses ini terbagi atas tiga tahap, diantaranya; Proses kerja tahap awal. proses kerja studio, dan proses finishing. Tahapan-tahapan tersebut akan dipaparkan secara berurutan sebagai berikut:

### **2.2.1 Proses Kerja Tahap Awal**

- **Perencanaan Tema**

Pemilihan instrumen turut diperhatikan karena salah satu alasannya seperti dimudahkannya dalam mengimplementasikan mesin *2 stroke* nantinya dapat diolah menjadi suatu komponen komposisi musik. Pengaruh pemilihan instrumen inilah yang nantinya dapat digunakan untuk ide berdasarkan mood dan timbre suara sehingga tidak menutup kemungkinan bahwa orang lain akan memiliki dan memakai instrumen yang penulis implementasikan dari mesin *2 stroke* untuk komposisi musiknya.

- **Perencanaan Judul**

Karya ini akan diberi judul “600 METER” arti kata 600 METER sendiri penulis ambil dari referensi jarak tempuh lintasan balap *Drag Bike* standar Indonesia. Judul ini penulis pilih mengingat penulis sendiri adalah penggiat balap motor, penulis meyakini bahwa hal itu sebagai salah satu cara untuk menunjukkan jati diri penulis yang dalam hal ini menginspirasi penulis untuk menciptakan karya musik ini.

- **Setting Tempat dan Waktu**

---

Proses perekaman akan dilakukan secara indoor di dalam studio musik. Demi mendapatkan kualitas suara yang maksimal, maka akan dilakukan perekaman secara over dubbing yaitu dengan merekam satu-persatu setiap instrumen.

- **Pemilihan Komponen Karya “600 Meter”**

Karya ini menggunakan beberapa instrumen musik baku, alat sebagai elemen pendukung dalam proses perekaman maupun pengolahan komposisi nantinya. Pemilihan alat yang akan dipakai dalam proses perekaman meliputi: Gitar Elektrik, Gitar Bass, Drum Akustik, Fx Gitar Elektrik, Kabel, Komputer, Monitor Speaker, dan Audio Interface.

- **Sumber Ide Pokok**

Beberapa motor 2 stroke yang menjadi inspirasi atau ide pokok dalam proses pembuatan komposisi musik oleh penulis. Hal yang menjadi ide pokok utama dari motor-motor tersebut adalah bunyi dari mesin motor 2 stroke ketika mesin tersebut mengalami pembakaran pada bahan bakar kemudian diproses melalui karburator sehingga motor tersebut bisa dikendarai, selain pembakaran ada proses mekanisme yang terjadi didalam mesin yaitu piston bergerak membentur busi sehingga terjadi proses pengapian yang akan memproses bahan bakar tersebut.

- **Pemilihan Harmoni**

Harmoni yang akan disusun melalui proses pemilihan yang sangat detail, harmoni yang penulis pilih adalah harmoni tonal. Jenis harmoni ini dirasa cocok dengan karya yang akan diciptakan karena diharapkan akan mempermudah pendengar dalam proses identifikasi harmoni.

- **Software**

*Software* atau perangkat lunak merupakan sebuah perintah program dalam sebuah komputer dan berfungsi untuk memberikan perintah kepada komputer, agar komputer dapat berfungsi secara optimal. Beberapa software yang akan dipakai untuk eksplorasi adalah DAW (*Digital Audio Workstation*) dan Sibelius.

- **Pertimbangan Pemain**

Karya ini tidak ada ketentuan batasan skill, yang lebih diutamakan dalam proses ini nantinya adalah *player* yang mampu memainkan komposisi yang penulis tulis, dimana karya “600 METER” ini sendiri membutuhkan *player* dengan *endurance* diatas rata-rata mengingat penulis menggarap karya “600 METER” dengan gaya musik *thrash*.

- **Pemilihan Bentuk dan Cara Ungkap**

Karya ini berupa file audio dan akan disampaikan secara *live performance* dengan presentasi di akhir karya. Jika karya ini dirasa tidak bisa dimainkan secara live karena terkendala alat, penulis akan memutar file audio dan mempresentasikan karya secara lisan dihadapan para penguji.

## 2.2.2 Proses Kerja Studio (Pengkarya)

Proses kerja studio yang akan digunakan berlandaskan kebiasaan *workflow* pribadi, diantaranya:

- **Eksplorasi**

Eksplorasi merupakan elemen yang sangat penting dalam suatu proses penciptaan karya, hal ini disebut penting karena tanpa adanya proses eksplorasi penulis tidak akan menemukan kemungkinan-kemungkinan baru. Dalam hal ini adalah suara yang nantinya akan diolah sehingga menjadi yang dapat dijadikan bahan untuk pembuatan karya. Berbagai teknik-teknik komposisi musik dalam memvisualisasikan mesin 2 stroke antara lain adalah dengan mendengarkan tipikal mesin dengan macam-macam spekulasi dari berbagai mekanik 2 stroke yang pernah bekerja sama dengan penulis, sehingga penulis menjumpai berbagai spekulasi mesin yang berbeda-beda. Dari situlah penulis mendapatkan ide untuk menciptakan

komposisi yang pengaruhnya kurang lebih dapat memberi gambaran kepada audience akan adrenalin dan sensasi saat mengendarai motor mesin 2 stroke di RPM rendah maupun tinggi.

- **Pengolahan data**

Suara rekaman gitar yang telah direkam dengan sumber ide dari mesin 2 *stroke* dijadikan *guide* untuk dikembangkan menjadi sebuah komposisi musik *thrash*. Dalam hal ini penulis benar-benar memikirkan dan memilih dengan sangat teliti dibagian ritmis, notasi maupun harmoni yang akan digunakan, mengingat mesin 2 *stroke* sangat beragam spekulasinya dari segi bunyi maupun kepadatan kompresi di RPM rendah maupun tinggi. Penulisan notasi dalam Gitar Elektrik penulis memilih notasi dan ritmis 1/8 yang dimainkan secara konstan di tempo yang cepat. Ide utama disetiap *part* komposisi dari *part 1* hingga *part 3* penulis bagi diberbagai instrumen yaitu:

- Gitar Elektrik

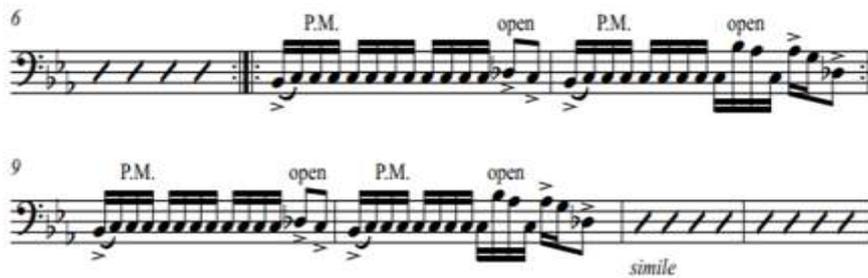
Notasi 3.1. Notasi tema *Riff* gitar part 1

Notasi 3.2. Notasi tema *Riff* gitar part 2

Notasi 3.3. Notasi tema *Riff* gitar part 3

- Bass Elektrik

**Notasi 3.4.** Notasi bass gitar part 2



**Notasi 3.5.** Notasi tema bass gitar part 3

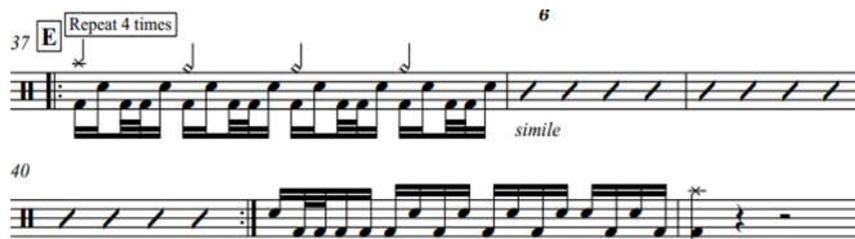
- Drum Akustik



**Notasi 3.6.** Notasi *pattern* drum part 1



**Notasi 3.7.** Notasi *pattern* drum part 2



**Notasi 3.8.** Notasi *pattern* drum part 3

**2.2.3 Proses *Finishing* (Produksi)**

Produksi dilakukan di studio musik yang proper sehingga hasil rekaman yang diharapkan penulis bisa maksimal dan menghasilkan audio yang penulis harapkan. Proses produksi paling akhir yaitu sebagai berikut:

- **Mixing**

*Mixing* merupakan proses untuk mencampur semua suara menjadi satu kesatuan agar pesan dan *mood* suatu karya musik dapat tersampaikan dengan jelas. Tahapan dalam proses *mixing* yang dipaparkan dalam buku "*The Mixing Engineer's Handbook: Second Edition*" (Owsinski, 2017) antara lain adalah *Balancing*, *Equalizing*, dan Proses Dinamika yang menggunakan *Limitter*, *SSL Comp*, dan *Slate Digital*.

- **Reverb dan Delay**

*Reverb* merupakan suara yang dihasilkan oleh respon ruangan terhadap sumber suara, dalam hal ini dipergunakan untuk mendapatkan kesan ‘ruangan’. *Plugin delay* yang digunakan dalam karya ini mempunyai fungsi lain selain untuk menciptakan kesan ‘ruangan’, namun digunakan untuk memperpanjang sustain suara.

### 3. Hasil dan Pembahasan

#### 3.1. Hasil

Hasil dari proses penciptaan yang sudah dilakukan adalah penulis berhasil merealisasikan proses penciptaan yang sudah penulis rancang ke dalam karya “600 Meter. Penulis berhasil membuat harmoni, *riff* gitar dan *pattern* drum sesuai landasan penciptaan pertama, yang kemudian direalisasikan ke dalam komposisi musik dengan memvisualkan mesin motor 2 *stroke*. Berikut analisis harmoni, *riff* gitar, *pattern* drum pada inti setiap komposisi *part 1*, *part 2* dan *part 3*:



Notasi 3.1. *riff* gitar 1 part 1

Bagian *riff* pertama penulis meanikan tempo dari 135 ke 195 bpm bertujuan sedikit memecah focus *audience* dan menunjukkan kesan bagaimana mesin motor 2 *stroke* di *kick start* dalam kondisi dingin. Selain itu penulis ingin memvisualisasikan proses pembakaran maksimal sebelum mesin bekerja secara optimal pada saat dikendarai.



Notasi 3.2. Notasi *pattern* drum 1 part 1

*Pattern* drum pada *riff* 1 didalam karya tersebut menggunakan *feel in* dengan teknik triplet kemudian *kick* drum dan *crash* dimainkan secara bersamaan. Hal ini memvisualisasikan *kick start* mesin motor 2 *stroke* pada saat kondisi dingin. Pada birama selanjutnya *pattern* drum dimainkan secara konstan dengan ritmis 1/8 memvisualkan proses pembakaran mesin 2 *stroke* secara optimal sebelum dikendarai. *Pattern* drum dimainkan secara konstan dibirama 44 hingga birama 56 lalu *pattern* drum berubah setelah *feel in*.



Notasi 3.3. Notasi *pattern* drum dan *riff* gitar bagian A part 2

Pada bagian diatas penulis menggunakan teknik *unisono* bertujuan untuk memvisualkan kekompakan pada *combo* band, selain itu mengangkat kesan untuk menaikan *andrenaline audience* dari awal.



---

### **Notasi 3.4.** Notasi *Intro* bagian 3 part 3

Pada bagian intro 3 ini penulis mencoba menaikkan adrenalin *audience* agar berkesinambungan pada *part 2* dengan memainkan teknik gitar *down stroke*.

Kemudian penulis juga melakukan wawancara dengan memilih beberapa narasumber dengan inisial VAI dan AL untuk mendapatkan pendapat mereka mengenai visualisasi adrenalin mengendarai mesin motor 2 *stroke* pada komposisi musik ini.

#### **3.2. Pembahasan**

Pembahasan penulis fokus terhadap harmoni, ritmis, eksplorasi, dan visualisasi yang akan diuraikan secara kompleks oleh penulis di bawah ini:

##### **3.2.1. Harmoni**

Harmoni pada keseluruhan karya ini yaitu dari segi intro di setiap komposisi part 1 hingga part 3 penulis banyak menggunakan akor extension untuk membawa nuansa tegang terhadap *audience* agar mampu fokus menuju inti dari setiap komposisi musik, dan bertujuan membawa alur komposisi ini kepada *audience* supaya mampu masuk ke dalam nuansa komposisi musik yang diciptakan oleh penulis.

##### **3.2.2. Ritmis**

Komposisi ini penulis banyak menggunakan ritmis konstan bertujuan untuk membawa adrenalin *audience* terhadap komposisi musik tersebut. Menaiki motor bermesin 2 *stroke* pada saat kick start maupun pada saat berjalan di rpm rendah hingga rpm tinggi dapat divisualisasikan, selain itu penulis juga memvisualisasikan bagaimana menaiki mesin 2 *stroke* di jalan raya biasa maupun pada saat di lintasan balap.

##### **3.2.3. Eksplorasi**

Eksplorasi yang dilakukan penulis antara lain; menaiki secara langsung mesin motor 2 *stroke*, juga memperhatikan cara kerja komponen mesin juga mengamati secara bunyi, sehingga memberikan banyak ide penulis untuk menciptakan sebuah komposisi musik yang terinspirasi dari mesin motor 2 *stroke* untuk divisualisasikan dan diterapkan dalam sebuah format *combo band*. Kesulitan terhadap proses pembuatan komposisi ini yaitu dari ide pokok sebuah benda yang dijadikan komposisi musik yang pada umumnya komposisi musik diciptakan dari ide dasar teori musik.

##### **3.2.4. Visualisasi**

Pada karya ini penulis berhasil memvisualisasikan sebuah karya komposisi musik yang bisa membawa adrenalin *audience* terhadap mesin motor 2 *stroke* semaksimal mungkin. Mengingat bahwa tidak semua *audience* pernah menaiki motor 2 *stroke* sehingga penulis berusaha memberi pengalaman adrenalin menaiki motor 2 *stroke* melalui sebuah komposisi yang ditulis oleh penulis.

## **4. Kesimpulan**

Karya yang berjudul “600 METER” penulis berhasil merealisasikan visual yang diinginkan sehingga pesan dalam musik yang ingin disampaikan oleh penulis dapat tersampaikan oleh

---

pendengar. Hal tersebut dapat disimpulkan dari hasil data yang diperoleh melalui sumber data wawancara dengan mengajukan beberapa pertanyaan terkait karya tersebut. Dalam visual karya tersebut, penulis berhasil menginterpretasikan menjadi sebuah elemen musik yang disusun dan dirancang sehingga menjadi sebuah karya yang berjudul “600 METER”.

Proses dalam pembuatan sebuah karya, terutama pada karya musik dapat melalui beberapa aspek-aspek kehidupan yang biasa kita jumpai. Dalam penelitian ini penulis menerapkan aspek-aspek kehidupan yang sering dijumpai, salah satunya adalah sumber suara dari 2 *stroke* pada motor yang menjadi inspirasi penulis untuk menciptakan sebuah karya dengan menjadikan aspek-aspek tersebut menjadi elemen musik untuk pencapaian visual dan interpretatif. Teknik yang digunakan penulis dalam merealisasikan visual mesin motor 2 *stroke* antara lain; pemilihan harmoni menggunakan akor *extension* yang bertujuan untuk membawa nuansa tegang pada *audience*, pemilihan *pattern* ritme pada drum menggunakan teknik *blast beat* yang bertujuan untuk membawa adrenalin pada *audience*, *riff* pada gitar menggunakan ritme yang konstan sesuai dengan bunyi yang dihasilkan pada mesin motor 2 *stroke*.

### Referensi

- Agawu, V. K. (2009). *Music as discourse: Semiotic adventures in romantic music*. Oxford University Press.
- Andriyanto, R. (2017). *Penerapan Teknik Blast Beat Pada Drum Set Dalam Lagu The Eidolon Reality Karya The Faceless*. Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
- Hofmann, M., & Chisholm, A. (2016). *Text mining and visualization: Case studies using open-source tools* (Vol. 40). CRC Press.
- Kostka, S. M., Payne, D., & Almén, B. (2018). *Tonal harmony: With an introduction to post-tonal music*. (No Title).
- Middleton, R. (1990). *Studying popular music*. McGraw-Hill Education (UK).
- Rooksby, R. (2010). *Riffs: How to create and play great guitar riffs*. Rowman & Littlefield.
- Stein, L. (1999). *Anthology of Musical Forms-Structure & Style (Expanded Edition): The Study and Analysis of Musical Forms*. Alfred Music.