

BAB IV

PENUTUP

A. Kesimpulan

“*Toh*” merupakan karya karawitan yang diciptakan untuk memperluas sudut pandang masyarakat mengenai kesan tradisi sabung ayam melalui karya musik kontekstual. Tradisi sabung ayam merupakan sebuah objek yang penulis amati untuk mendorong dalam pembuatan karya dengan konsep tradisi sabung ayam sebagai landasan pokok karya komposisi karawitan.

Karya ini dibagi menjadi enam bagian alur musikal, pada bagian introduksi, merupakan eksplorasi musikal yang bersumber dari interaksi ayam dan manusia. Kemudian bagian alur musikal yang kedua yaitu cakepan atau lirik mantra yang diolah dengan teknik vokal suara I, II, dan III. Pada bagian yang ketiga menggambarkan keramaian suasana pertarungan dengan merespon unsur-unsur pertarungan di dalam sabung ayam. Bagian keempat alur dalam karya yaitu gambaran ilustrasi pertarungan ayam. Pada bagian kelima ini merupakan pengembangan dari bentuk karawitan tradisi, yaitu sampak yang dikolaborasikan dengan pola musikal yang bersifat ilustratif sebagai gambaran kesakitan ayam setelah melewati pertarungan. Bagian yang terakhir penutup, dengan penggambaran alur musikal yang diwujudkan dengan vokal dan eksplorasi suara ayam dengan media alat potongan bambu yang diolah lalu diterapkan dalam akhir karya.

Eksplorasi, improvisasi, dan pembentukan menjadi metode penting di dalam penciptaan karya "*Toh*" untuk merespon suara dalam peristiwa sabung ayam, kemudian menerapkannya ke dalam karya karawitan sehingga tercipta karya komposisi yang berorientasi dari tradisi sabung ayam. Pendekatan dilakukan secara langsung untuk melakukan pengamatan pada objek karya sebagai metode penciptaan karya dalam merespon lingkungan sosial atau peristiwa sabung ayam yang akan dieksplor kemudian diterapkan dalam karya komposisi karawitan.



B. Saran

Karya ini tentunya masih memiliki banyak kekurangan, belajar menciptakan sebuah karya bukanlah hal yang mudah, namun dalam karya kontekstual melihat dan mengamati berbagai macam karya kemudian mencoba memahami apa maksud yang disampaikan dalam karya seni. Oleh karena itu karya kontekstual perlu melakukan analisis terhadap objek dan kemudian disampaikan melalui karya seni, dalam hal karya ini dapat dijadikan referensi dalam pengembangan ide karya-karya seni selanjutnya.



DAFTAR PUSTAKA

A. Sumber Tertulis

Geertz, Clifford. 1974. *The Interpretation of Culture: Selected Essays*, diterjemahkan Francisco Budi Herdiman, Tafsir Kebudayaan. Kanisius Yogyakarta, 1992.

Hadi, Y. Sumandiyo. *Keterlibatan dalam Seni Pertunjukan Sebagai Sebuah Metode Riset Penciptaan Seni*. Yogyakarta; JB PUBLISHER, 2017.

Hawkins, Alma M. *Creating Through Dance*. Terj. Y. Sumandiyo Hadi. Mencipta Lewat Tari. Yogyakarta: Institut Seni Indonesia Yogyakarta, 1990.

Smith, Jacqueline. *Komposisi Tari*. Terj. Ben Suharto. Yogyakarta: Ikalasti, 1985.

Udayana, I Dewa Gede Alit. *TAJEN Sabung Ayam Khas Bali Dari Berbagai Prespektif*. (Denpasar: Pustaka Bali Post, 2007).

Rahmandika, Irwanda Putra, "SATA" (Sebagai salah satu syarat untuk mengakhiri jenjang studi Sarjana S-1 Dalam Bidang Tari Fakultas Seni Pertunjukan, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, 2019).

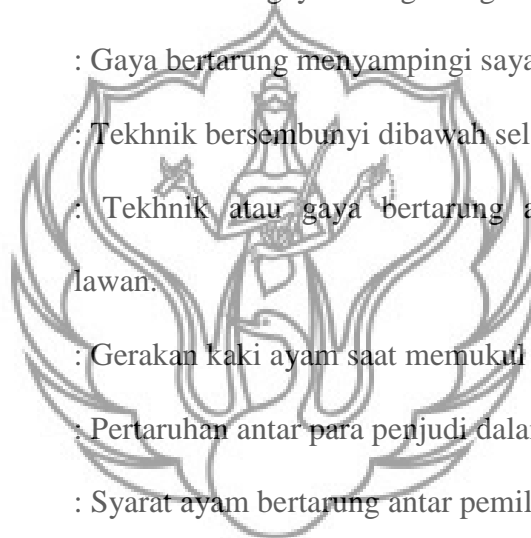
B. Sumber Webtografi

Krisnajaya, I Gede Yudi. "RETRO". [Online]. Tersedia di <https://www.youtube.com/watch?v=mdCsAJHEsLU> diakses pada 17 September 2020.

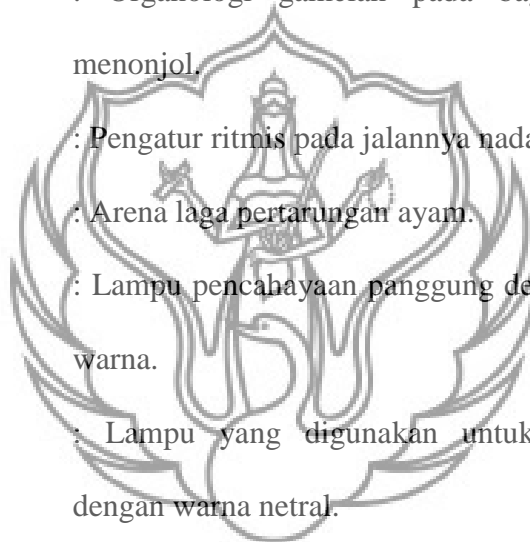
Wiguna, Kadek Agung Sari. "TAJEN". [Online]. Tersedia di <https://www.youtube.com/watch?v=nZI9gghcBac> diakses pada 13 Februari 2020.

DAFTAR ISTILAH

<i>Spirit</i>	: Semangat.
<i>Sabung</i>	: Pertarungan yang ditujukan untuk hewan yang bisa dilagakan (terutama ayam).
<i>Botoh</i>	: Julukan untuk orang yang mengambil keuntungan lewat perjudian ayam.
<i>Mbekuk</i>	: Teknik atau gaya tarung mengunci lawan dari ayam.
<i>Nyayap</i>	: Gaya bertarung menyampingi sayap pada lawan ayam.
<i>Nikus</i>	: Teknik bersembunyi dibawah selangkangan kaki lawan.
<i>Mbrengkal</i>	: Teknik atau gaya bertarung ayam mencongkel kaki lawan.
<i>Mranggal</i>	: Gerakan kaki ayam saat memukul lawan.
<i>Toh njobo</i>	: Pertaruhan antar para penjudi dalam arena laga ayam.
<i>Toh njero</i>	: Syarat ayam bertarung antar pemilik ayam.
<i>Imbal</i>	: Pola tabuhan yang dimainkan secara bergantian dan membuat sebuah jalinan nada atau lagu
<i>Mbalung</i>	: Tiap nada ditabuh sesuai dengan balungan atau nada pokoknya.
<i>Rep</i>	: Pola tabuhan dengan nada yang lirih atau pelan.
<i>Gesang</i>	: Pola tabuhan dengan nada atau dinamika yang keras.
<i>Genjengan</i>	: Teknik tabuhan yang keras pada bagian atau pada pola nada tertentu.



- Laras* : Tangga nada gamelan.
- Slendro* : Nama nada dalam gamelan.
- Pelog* : Nama nada pada gamelan.
- Ricikan* : Sebutan untuk beberapa instrument gamelan dalam setiap jenisnya.
- Tajen* : Istilah sabung ayam khas Bali.
- Adu jago* : Istilah sabung ayam diJawa
- Pencon* : Organologi gamelan pada bagian paling atas atau menonjol.
- Kethuk* : Pengatur ritmis pada jalannya nada atau lagu gamelan.
- Kalangan* : Arena laga pertarungan ayam.
- Par LED* : Lampu pencahayaan panggung dengan konsep pergantian warna.
- Fresnel* : Lampu yang digunakan untuk menerangi panggung dengan warna netral.
- Gunsmoke* : Alat yang memiliki fungsi menghasilkan asap tak pekat yang dapat memenuhi ruangan secara merata.
- Bonang* : *ricikan* gamelan yang terdiri dari *bonang panembung*, *bonang barung* dan *bonang penerus*.
- Bonang panembung* : merupakan *ricikanbonang* yang memiliki bunyi oktaf terendah diantara dua *bonang* lainnya dalam gamelan Jawa.



Bonang barung : *Ricikan* melodis yang memiliki bunyi oktaf tengah diantara *bonang panembung* dan *bonang penerus* dalam gamelan jawa.

Bonang penerus : *Ricikan bonang* yang memiliki bunyi 1 oktaf lebih tinggi dibandingkan dengan *bonang barung*.

Slenthem : *Ricikan* melodis dalam gamelan Jawa.

Kenong : merupakan *ricikan pananda* (penanda).

Gong, kempul, suwukan: Rangkaian *ricikan* dalam gamelan Jawa.

