

## BAB VI. KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan dari penelitian ini adalah bahwa sudah jelas kiranya, berkenaan dengan perkembangan teknologi internet yang pesat telah memajukan seni, khususnya musik industri, bertumbuhnya aplikasi seni digital secara cepat dan ancaman terhadap eksistensi seni tradisional. Hal demikian pasti akan berimbas terhadap eksistensi Yogyakarta sebagai Kota Budaya yang bersifat multicultural dan multimusikal pula.

Yogyakarta yang sudah dicangkan sebagai Kota Budaya sungguh merupakan penghargaan yang tepat karena saya pun sudah menyaksikan betapa kota ini merupakan kota yang multikultural. Saya bahkan pernah berkomentar kepada beberapa beberapa tahun yang lalu dan sempat bertukar-pikiran dengan tokoh-tokoh terkemuka di kota tercinta ini, bahwa Yogyakarta harus memiliki sebuah sebuah orchestra profesional dengan segala aparatur dan infrastrukturnya. Semoga keinginan ini segera menjadi kenyataan.

Mungkin akan timbul pertanyaan di benak kita, apakah musik dapat menghidupi kota ini? Untuk gambaran perbandingan saya punya sebuah cerita. Saya berjumpa dengan seorang kawan musikolog dari Jerman dalam kesempatan berseminat bersama. Dia bercerita bahwa *trending topic* pemilihan Director *Wien Staat Oper House* (Gedung Opera Wina) lebih disambut antusias besar-besaran oleh warga Wina, dibanding pemilihan Walikota Wina. Itu membuktikan bahwa warga Wina sangat bergantung dengan kelangsungan kehidupan pertunjukan opera dibanding kehidupan politik lokal. Artinya, Gedung Opera Wina beserta para seniman dan disainer di dalamnya telah berhasil membangun image semacam ikon bagi Kota Wina, sebuah ikon yang memiliki magnet daya tarik, termasuk bagi masuknya uang ke dalam neraca keuangan kota tersebut.

Belajar dari issue tersebut di atas, maka Yogyakarta sebagai Kota Budaya harus memikirkan dengan serius apa yang akan dijadikan **ikon kultural** bagi Kota Yogyakarta. Di sini saya hanya ingin menyumbangkan gagasan untuk dijadikan bahan pemikiran ketika akan membuat ikon baru, maka ada 4 dasar **estetik** yang perlu dijadikan pedoman:

1. Ikon tersebut harus bersifat otentik (*authentic*), yaitu asli mewakili lokalitas Yogyakarta, tidak bersifat tiruan (*copy*) dari elemen seni/musik dari mana pun.
2. Ikon tersebut harus murni (*genuine*), yaitu murni berasal dari *local genius* Yogyakarta, tidak tercampur dengan elemen musikal dari unsur luar.

3. Ikon tersebut harus bersifat asli dari lokalitas Yogyakarta (*original*), yaitu tidak mengadopsi atau mengadaptasi musik lain di luar kota Yogyakarta.

4. Ikon tersebut harus bersifat menarik dan tiada duanya (*unique*), yaitu bahwa genre musik tersebut harus menarik, memiliki magnet yang luarbiasa, dan bersifat tiada duanya di tempat lain di manapun.

Keempat ikon yang digagas dalam kajian ini membuktikan bahwa ide tentang sifat-sifat adiluhung seni budaya Yogyakarta, yakni: “*Nyawiji, Greget, Sengguh lan Ora Mingkuh*” itu sangat tepat dengan gambaran ikonik kebudayaan yang digagas terbut di atas. Semoga ada yang tertarik membuat ini sebagai sebagai sebuah diskursus untuk diseminarkan lebih lanjut.



## DAFTAR PUSTAKA

- Barron, Stephen. 1996. *Project Notes for the Sym Choon Gallery Show*, Telstra Adelaide Festival.
- Baudrillard, Jean. 2001. "Andy Warhol: Snobbish Machine," Julian Pefanis (trans.), dalam *Impossible Presence: Surface and Screen in the Photogenic Era*. Smith, Terry (Ed.). Chicago, IL: The University Chicago Press.
- Bohm, David. 1980. *Wholeness and the Implicate Order*, London, UK: Ark Paperbacks (Routledge).
- Burton, Ed. 1997. "Representing Representation: Artificial Intelligence and Drawing," dalam Mealing, Stuart. (Ed.). *Computer and Art*. Exeter: Intellect Books.
- Canguilhem, George. 1992. "Machine and Organism," in J. Carry and S. Kwinter (Eds.). *Incorporations*, New York, NY: Zone 6 Publications.
- Clynes, Manfred E. & Kline, Nathan S. "Cyborgs and Space," dalam *Astronautics*, Journal of Science. Edisi September, 1960.
- Colin, Cheery. 1980 (3<sup>rd</sup> Edition). *On Human Communication: A Review, a Survey, and a Criticism*. Cambridge, UK: MIT Press.
- Falzon, Christopher. 2002. *Philosophy Goes to the Movies: An Introduction to Philosophy*. London and New York, NY: Routledge.
- Gilchrist, Alasdair. 2016. *Industry 4.0: The Industrial Internet of Things*. New York, NY 10013: Springer.
- Hofstadter, Douglas. "Gödel, Escher, Bach: An Eternal Golden Braid". Google Books. [Online] February 5, 1999. <http://books.google.com/books?id=aFcsnUEewLkC>
- Jefferies, Janis. 2009. "Blurring the Boundaries: Performance, Technology and the Artificial Sublime – An Interview with Ruth Gibson and Bruno Martelli, *igloo*, p.44. dalam *Interfaces of Performance*. Chapter Three. Chatzichristodoulou, Maria., Jefferies, Janis., & Zerihan, Rachel., (Eds.). Surrey, England: Ashgate Publishing Limited.
- Lee, Newton. 2014. "From a Pin-up Girl to Star Trek's Holodeck: Artificial Intelligence and Cyborgs". Dalam *Digital da Vinci: Computers in the Arts and Sciences*. New York, NY: Springer.
- Meyer, David. 2011. *IBM 'neuron' chips mimic brain processing*. ZDNet. [Online] August 18, 2011. <http://www.zdnet.com/ibm-neuron-chips-mimic-brain-processing-3040093720/>
- Mukhopadhyay, Subhas Candra (Ed.). 2014. *Internet of Things: Challenges and Opportunities*. New York, NY: Springer.

Poster, Mark. 2000. "Postmodern Virtualities." dalam *Cyberspace, Cyberbodies, Cyberpunk: Cultures of Technological Embodiment*. Featherstone, Mike dan Roger Burrows, Roger. (Eds.), London, UK: SAGE Publications.

Russonello, Giovanni. "The Unfinished Work of Alan Lomax's Global Jukebox" in *The New York Times*, 11 July, 2017.

Scrivener, Stephen. & Clement, Wayne. 2010. "Triangulating Artworlds: Gallery, New Media and Academy." dalam *Art Practice in a Digital Culture*. Gardiner, Hazel. & Gere, Charlie (Eds.). Chapter Two. Surrey, England: Ashgate Publishing Limited.

