

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Penulis dapat menyimpulkan proses penciptaan komposisi musik berdasarkan interpretasi kisah legenda Tengger ‘Rara Anteng dan Jaka Seger’ yang berjudul ‘*Hong Ulun Basuki Langgeng*’ melalui metode studi literatur dan pengamatan karya serupa adalah sebagai berikut.

1. Perumusan Ide Dasar

Perumusan ide dasar menjadi tahapan utama dalam menentukan gagasan yang akan dirangkai dalam sebuah konsep penciptaan sebelum nantinya dikembangkan menjadi suatu karya. Munculnya gagasan bermula dari ketertarikan pada suatu hal, kemudian dari ketertarikan subyektif tersebut dapat merangsang untuk menciptakan suatu karya. Dalam hal ini penulis dirangsang oleh ketertarikan terhadap kisah legenda suku Tengger karena memiliki keunikan tersendiri bagi penulis.

2. Pengumpulan Data Terkait

Pengumpulan data berguna untuk mencari informasi – informasi valid yang kita perlukan untuk menunjang kebutuhan penulis dalam menciptakan suatu karya. Dengan begitu penulis mencari sumber yang valid mengenai kisah legenda suku Tengger agar penulis bisa mengerti dan memahami serta menentukan alur cerita yang akan diinterpretasikan ke dalam sebuah komposisi musik.

3. Penentuan Judul

Menentukan sebuah judul pada karya, diperlukan pemahaman mengenai ide

yang telah dirumuskan. dengan begitu bisa mengambil makna secara garis besar untuk diterapkan dalam judul karya, sehingga judul tersebut bisa menginterpretasikan makna yang ada didalam ceritanya. Dalam hal ini, penulis menentukan judul karya '*Hong Ulun Basuki Langgeng*', karena memiliki arti yang relevan berdasarkan makna secara garis besar dalam kisah legenda Tengger 'Rara Anteng dan Jaka Seger'.

4. Eksplorasi

Dalam tahap eksplorasi, penulis mencari titik temu yang relevan antara unsur ekstrasusikal dengan unsur musikal, sehingga penggabungan kedua unsur tersebut bisa selaras dengan apa yang akan penulis sampaikan dalam karya, sehingga pesan – pesan dari kisah 'Rara Anteng dan Jaka Seger' benar – benar tersampaikan

5. Penentuan Konsep

Tahap penentuan konsep merupakan penggabungan dari hasil eksplorasi dengan ide dasar yang telah kita rumuskan. Pada tahap ini penulis menentukan konsep ekstrasusikal dengan membagi alur cerita untuk diterapkan dalam karya menjadi sebuah *movement* yang berkesinambungan dari awal hingga akhir serta menentukan konsep musikal yang akan diterapkan dalam karya.

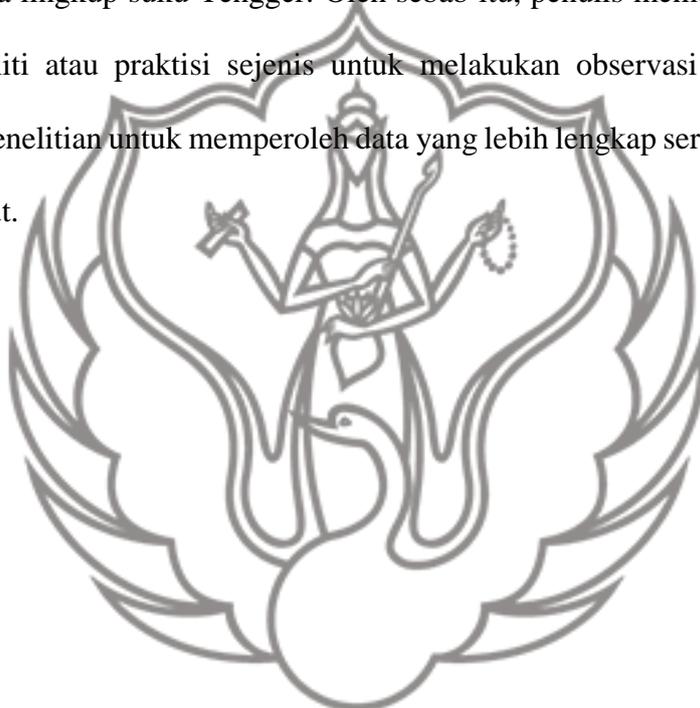
6. Penulisan Notasi

Tahap ini adalah tahap pengekseskusan konsep yang telah dirangkai oleh penulis menjadi sebuah karya musikal, dengan menulisnya dalam notasi secara digital. Dalam tahap ini penulis dibantu dengan *software Avid Sibelius Ultimate*.

Dengan melakukan tahapan-tahapan tersebut terciptalah karya penulis yang berjudul '*Hong Ulun Basuki Langgeng*'. Demikianlah kesimpulan dari penciptaan karya yang bisa penulis paparkan.

B. Saran

Dalam penciptaan karya ini, terdapat kendala yang penulis temukan, yakni minimnya literatur yang membahas secara khusus tentang kesenian dalam bidang musik pada lingkup suku Tengger. Oleh sebab itu, penulis memberi saran kepada para peneliti atau praktisi sejenis untuk melakukan observasi secara langsung kelokasi penelitian untuk memperoleh data yang lebih lengkap serta valid mengenai hal tersebut.



DAFTAR PUSTAKA

- Adler, Samuel, dan Peter Hesterman. 1989. *The Study of Orchestration*. Vol. 2. WW Norton New York, NY.
- Anggita, Adella Citra. 2018. "Eksplorasi Bentuk Tubuh Bayi Dalam Karya Fotografi." *Texture: Art and Culture Journal*.
- Banoe, Pono. 2003. *Kamus Musik*. Kanisius.
- Bomzer, Ryan. 2019. "What Is a Shaker?" *Carvedculture.Com* 1. Retrieved (<https://www.carvedculture.com/blogs/articles/what-is-a-shaker>).
- Chandra, Sheriany. 2021. "Koji Kondo, Tokoh Dibalik Soundtrack Legendaris Super Mario Bros." *Student-Activity.Binus.Ac.Id* 1. Retrieved May 22, 2023 (<https://student-activity.binus.ac.id/himja/2021/09/koji-kondo-tokoh-dibalik-soundtrack-legendaris-super-mario-bros/>).
- Damono, Sapardi Djoko. 2018. *Alih Wahana*. Gramedia Pustaka Utama.
- Dasanta, Caecilia Theodora Setiarini. 2017. "'Autism' Sebuah Komposisi Musik Program Berdasar Dari Perkembangan Kehidupan Anak Autis."
- DuBois, Ted Alan. 1984. "Christian Friedrich Daniel Schubart's "Ideen Zu Einer Asthetik Der Tonkunst": An Annotated Translation."
- Fauzi, Rian, dan Siti Jubaedah. 2019. "Nilai-Nilai Pendidikan Dalam Kesenian Teerbang Gede Di Desa Cimoyan Kecamatan Patia Kabupaten Pandeglang." *Jurnal Kala Manca* 7(2):14–28.
- Isnanda, Romi. 2015. "Peran Pengajaran Sastra Dan Budaya Dalam Pembentukan Karater Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Gramatika: Jurnal Penelitian Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia* 1(2):174–82.
- Komaruddin. 2001. *Ensiklopedia Manajemen, Edisi Ke 5*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Nugroho, Albertus Wisnu Aji. 2018. "Pembelajaran Ansambel Musik Campuran Di SMP Negeri 5 Yogyakarta Sebagai Sarana Toleransi."
- Rozak, Abdul, Martarosa Martarosa, and Asep Saepul Haris. 2019. "Ikan Sati: Komposisi Musik Programa." *Besaung: Jurnal Seni Desain Dan Budaya* 4(2).
- Rusyana, Yus, dan Muhammad Jaruki. 2000. *Prosa Tradisional: Pengertian, Klasifikasi, Dan Teks*. Jakarta: Pusat Bahasa, Departemen Pendidikan Nasional.
- Sitepu, Lisa Krisdayani, Maria Natalia Situmorang, Wita Dewi, and Sri Dinanta Beru Ginting. 2019. "Eksplorasi Legenda Selang Pangeran Sebagai Bahan

Ajar Bahasa Indonesia.” *Jurnal Basataka (JBT)* 2(1):58–66.

Umar, Ahmad Saiful, and Muchlis Arief. 2019. “Kisah Cinta Rara Anteng Dan Jaka Seger Sebagai Sumber Ide Penciptaan Karya Seni Keramik.” *Jurnal Seni Rupa* Volume 07.

Warouw, J. Nicolaas, Ambar Adrianto, Darto Harnoko, Aprilia Ambrawati, Aryo Priyongono, Ni Putu Ayu Amrita Pradnyaswari, and Bhakti Lisanti Agustini. 2012. *Inventarisasi Komunitas Adat Tengger Desa Ngadisari Kecamatan Sukapura Kabupaten Probolinggo Jawa Timur*. Yogyakarta: Balai Pelestarian Nilai Budaya Yogyakarta.

Widyaprakosa, Simanhadi. 1994. *Masyarakat Tengger: Latar Belakang Daerah Taman Nasional Bromo*. Yogyakarta: Penerbit Kanisius.

Yulianto, Sandy, dan Paulus Dwi Hananto. 2009. “Laras Pelog Sebagai Dasar Komposisi Empat Bagatelles Untuk Ansambel Gitar.” *Jurnal Musik*.

