

**PROSES KREATIF PARDIMAN DJOYONEGORO
DALAM KELOMPOK MUSIK SRAGAM ABG DI
YOGYAKARTA**

Tugas Akhir S-1 Seni Musik



Oleh :

Rayi Pirukya Amadyuti

1211825013


**Program Studi Seni Musik
Jurusan Musik Fakultas Seni Pertunjukan
Institut Seni Indonesia Yogyakarta**

2016

PROSES KREATIF PARDIMAN DJOYONEGORO
DALAM KELOMPOK MUSIK SRAGAM ABG DI
YOGYAKARTA

Diajukan oleh:

Rayi Pirukya Amadyuti
NIM. 1211825013



Tugas Akhir ini diajukan
sebagai syarat untuk mengakhiri jenjang studi
Sarjana S1 Seni Musik dengan Minat Utama Musikologi

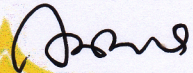
Kepada,

Program Studi Seni Musik, Jurusan Musik, Fakultas Seni Pertunjukan
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

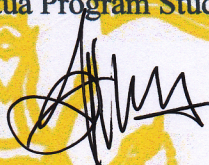
Juli 2016

Tugas Akhir Program Studi S1 Seni Musik ini telah di pertahankan di hadapan Tim Penguji Jurusan Musik, Fakultas Seni Pertunjukan, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, dan dinyatakan lulus pada tanggal 24 Juni 2016.

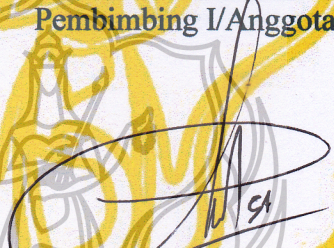
Tim Penguji:



Dr. Andre Indrawan, M.Hum., M.Mus.
Ketua Program Studi/ Ketua





Umilia Rokhani, S.S., M.A.
Pembimbing I/Anggota



Drs. Chairul Slamet, M.Sn.
Penguji Ahli/Anggota

Mengetahui,
Dekan Fakultas Seni Pertunjukan
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Prof. Dr. Yudiaryani, M.A.
NIP. 19560630 198703 2 001

HALAMAN PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa karya tulis ini benar-benar hasil dari pikiran dan penelitian saya serta didalamnya tidak terdapat karya yang pernah diajukan dan ditulis sebelumnya oleh orang lain untuk memperoleh gelar sarjana dari perguruan tinggi manapun, kecuali yang secara tertulis disebutkan dalam sumber acuan.

Yogyakarta, 19 Juli 2016

Penulis



Rayi Pirukya Amadyuti

HALAMAN PERSEMBAHAN

MOTTO

Do The Best

Be good, Be Kind, Be Happy

PERSEMBAHAN

Karya tulis ini dipersembahkan kepada :

1. Orang Tua tercinta
2. Keluarga Besar Jurusan ISI Yogyakarta
3. Almamater ISI Yogyakarta
4. Pemusik dan pecinta musik
5. Seluruh pembaca karya tulis ini



KATA PENGANTAR

Puji Syukur kehadiran Allah SWT, karena berkat rahmat dan hidayah-Nya penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini. Tugas akhir ini disusun sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan Program Studi Sarjana Strata (S1) Seni Musik, Jurusan Musik Fakultas Seni Pertunjukan Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Dalam penulisan tugas akhir ini tidak sedikit penulis mengalami hambatan dan kesulitan, tetapi berkat bantuan dari berbagai pihak, hambatan dan kesulitan tersebut dapat teratasi. Untuk itulah penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada :

1. Dr. Andre Indrawan, M.Hum selaku Ketua Jurusan Musik Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
2. A. Gathut Bintarto Triprasetyo, S.Sos., S.Sn., M.A., selaku Sekretaris Jurusan Musik Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
3. Ayub Prasetyo S.Sn., M.Sn., selaku dosen mayor sekaligus dosen wali yang telah banyak membimbing selama menempuh pendidikan di ISI Yogyakarta.
4. Umilia Rokhani, S.S., M.A., selaku dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan dan pengarahan kepada penulis sehingga tersusun tugas akhir ini.
5. Pardiman Djoyonegoro dan para anggota Sragam ABG yang telah bersedia menjadi narasumber.

6. Seluruh dosen pengajar Jurusan Musik Fakultas Seni Pertunjukan Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
7. Kedua orang tua serta kakak tercinta yang tidak pernah berhenti memberi motivasi, tidak pernah berhenti mendoakan yang terbaik dan telah mengantarkan saya hingga ke jenjang pendidikan saat ini.
8. Segenap staff perpustakaan Institut Seni Indonesia Yogyakarta dan staff perpustakaan Daerah Istimewa Yogyakarta.
9. Ardo dan semua sahabat tercinta yang selalu mendukung, membantu, dan menemani selama penulisan tugas akhir hingga selesai.
10. Keluarga Kos HS dan teman-teman kos atas semangat dan bantuan dalam berbagai hal selama proses penulisan tugas akhir ini berlangsung.
11. Keluarga KESPER yang selalu memberi dukungan dalam penyelesaian tugas akhir ini.
12. Keluarga HMJ Musik periode 2015/2016 terimakasih banyak banyak atas dukungan dan pengetiannya selama penulisan tugas akhir.
13. Troy.Co team, terimakasih atas segala dukungan dan pengetiannya selama proses pengerjaan tugas akhir.
14. Serta semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu dan yang telah banyak membantu dalam penulisan tugas akhir ini.

Sebagai manusia penulis menyadari bahwa tugas akhir ini masih jauh dari sempurna. Namun dengan keterbatasan dan pengalaman yang dimiliki, penulis berusaha semaksimal mungkin dalam menyelesaikan tugas akhir ini agar memenuhi syarat sebagai suatu karya ilmiah. Oleh karena itu, penulis

mengharapkan kritik dan saran dari berbagai pihak agar penulis dapat memberikan yang lebih baik dan semoga tugas akhir ini bermanfaat untuk seluruh masyarakat terutama pelajar atau mahasiswa yang membutuhkan.

Yogyakarta, 19 Juli 2016

Penulis



Rayi Pirukya Amadyuti

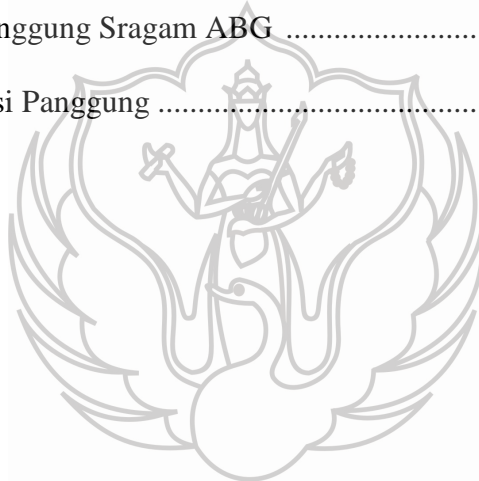
DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGAJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
KATA PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR NOTASI	xii
ABSTRAK	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Penelitian	5
D. Tinjauan Pustaka	5
E. Metode Penelitian	8
F. Kerangka Penelitian	11
BAB II LANDASAN TEORI DAN DATA	12
A. Kreativitas	12
B. Karawitan	17
1. Tangga Nada dalam Karawitan	17
2. Irama	19
3. Jenis Tembang	19
4. Titaras	21

C. Gamelan	23
D. Pardiman dan Kreativitasnya dalam Berbagai Karya	24
E. Sekilas Tentang Omah Cangkem dan Sragam ABG	28
BAB III PROSES KREATIF PARDIMAN DALAM SRAGAM ABG DAN BENTUK PENYAJIAN SRAGAM ABG	31
A. Latar Belakang Pardiman Membentuk Sragam ABG	31
B. Fungsi Gamelan Sebagai Media Edukasi dalam Sragam ABG	33
C. Konsep dan Metode Pembelajaran Gamelan dalam Sragam ABG	38
D. Hasil yang Diperoleh Dalam Sragam ABG	41
E. Bentuk Penyajian Musikal Sragam ABG	43
1. Instrumen	43
2. Karya Musik	43
F. Bentuk Penyajian Non Musikal Sragam ABG	55
1. Kostum	55
2. Gerak	56
3. Konsep Pementasan	58
4. Tata Panggung	59
BAB IV KESIMPILAN DAN SARAN	61
A. Kesimpulan	61
B. Saran	62
DAFTAR PUSTAKA	63
LAMPIRAN	66

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Suasana Studio Omah Cangkem	30
Gambar 2. Proses Pembelajaran Gamelan	41
Gambar 3. Kostum Sragam ABG	56
Gambar 4. Gerakan Tangan	57
Gambar 5. Gerakan Tepuk Tangan	57
Gambar 6. Interaksi dengan Penonton	58
Gambar 7. Tata Panggung Sragam ABG	59
Gambar 8. Dekorasi Panggung	60



DAFTAR NOTASI

Notasi 1. Pola melodi <i>siter</i>	46
Notasi 2. Pola permainan <i>gambang</i>	47
Notasi 3. Pola permainan dengan irama <i>seseg</i>	47
Notasi 4. Pola permainan <i>gambang</i> bagian C	47
Notasi 5. Lagu <i>Lir-ilir</i>	49
Notasi 6. Lirik dan Melodi <i>The Song The Sawah</i>	50
Notasi 7. Melodi unisound <i>gambang</i> dan vokal	50
Notasi 8. Kalimat tanya 1	51
Notasi 9. Kalimat jawab 1	51
Notasi 10. Kalimata tanya 2	51
Notasi 11. Kalimat jawab 2	51
Notasi 12. Pola permainan <i>irama seseg</i>	51
Notasi 13. Melodi unisound	52
Notasi 14. <i>Buka bonang</i>	52
Notasi 15. Pola melodi <i>saron</i>	53
Notasi 16. Lagu <i>Si Kancil</i>	53
Notasi 17. Lirik dan Melodi <i>Kancil Nyolong Timun</i>	54
Notasi 18. Pola permainan <i>irama seseg</i>	55

ABSTRAK

Proses kreatif seorang seniman merupakan tahapan-tahapan yang dilalui dalam menciptakan sebuah karya. Pardiman membentuk kelompok Sragam ABG berawal dari berbagai kegelisahan yang dirasakan mengenai perkembangan gamelan khususnya pada anak. Dari sebelum dan sesudah terbentuknya Sragam ABG Pardiman melewati tahapan-tahapan untuk menemukan metode pembelajaran dan konsep dalam Sragam ABG. Dalam Sragam ABG Pardiman juga telah melahirkan beberapa karya yang dimainkan oleh Sragam ABG dengan menuangkan kreativitasnya sebagai seniman. Penelitian ini dikerjakan dengan metode deskriptif analisis. Data yang didapat diolah dan dikaji, sehingga menghasilkan karya tulis mengenai proses kreatif Pardiman dalam Sragam ABG.

Kata kunci : proses, kreatif, Pardiman, dan Sragam ABG



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Orang-orang yang bergerak di bidang seni baik modern maupun tradisi biasa disebut dengan istilah seniman. Seniman adalah orang yang mempunyai bakat seni dan berhasil menciptakan dan menggelarkan karya seni (pelukis, penyanyi, penyair, dan sebagainya).¹ Terdapat banyak sosok seniman di Yogyakarta yang merupakan kota dengan julukan sebagai kota budaya, salah satu seniman tersebut adalah Pardiman Djoyonegoro.

Pardiman Djoyonegoro adalah salah satu seniman yang bergerak di ranah tradisi khususnya gamelan. Pardiman lahir di sebuah desa di Kabupaten Bantul, ia memang sejak kecil dekat dengan gamelan. Ketertarikannya terhadap gamelan membuat ia lantas melanjutkan studi di SMKI Yogyakarta (kini SMKN 1 Kasihan Bantul) kemudian melanjutkan studi di ISI Yogyakarta untuk memperdalam ilmu mengenai gamelan. Saat ini Pardiman aktif melakukan berbagai kegiatan bermusik dengan mendirikan beberapa kelompok musik di antaranya adalah *Accapella* Mataraman dan *Sragam ABG* (Srawung Gamelan Ayo Bermain Gamelan).

Ketika mendengar kata gamelan, hal yang langsung terlintas di pikiran masyarakat adalah seperangkat alat musik tradisional dari Jawa, padahal sebenarnya gamelan tidak hanya ada di Jawa tapi juga di beberapa daerah lain di

¹ <http://kbbi.web.id/seniman> diakses pada 11 Maret 2016 pukul 11.55.

Indonesia seperti Bali. Kata gamelan berasal dari bahasa Jawa yaitu *gamel* yang berarti memukul atau menabuh, diikuti akhiran-an yang menjadikannya kata benda.

Menurut pengertian secara umum, gamelan merupakan sebuah pernyataan musikal untuk menyebut kumpulan alat-alat musik (bunyi-bunyian) tradisional dalam jumlah besar yang terdapat (terutama) di pulau Jawa.² Dari pengertian tersebut gamelan tidak merujuk pada suatu alat saja, namun merupakan kumpulan alat musik tradisional yang dibunyikan bersama secara harmonis.

Sebagai kesenian asli Indonesia, gamelan haruslah dijaga keberadaannya agar tidak dilupakan seiring dengan perkembangan jaman. Gamelan punya potensi untuk berkembang lebih jauh, namun gamelan harus dibebaskan dari pandangan masyarakat bahwa gamelan hanyalah sekedar budaya etnis. Teori-teori dalam gamelan harus dikembangkan dan konsep-konsep dalam gamelan harus diperbaharui. Hal yang ironis bahwa seni gamelan dipelajari oleh banyak orang di banyak negara, tetapi di negaranya sendiri terus-menerus terasing dan kalah dengan musik-musik yang sebenarnya justru asing. Tetapi, mengembangkan potensi dalam gamelan tidak hanya dengan memperbanyak jumlah gamelan atau dengan membawa gamelan tersebut ke berbagai wilayah. Di dalam wacana gamelan itu sendiri sebagai sebuah eksisten budaya masih mengandung begitu banyak sistem nilai yang persoalannya masih perlu diungkap, dipelajari, dan dikembangkan.³

² Bambang Yudoyono, *GAMELAN JAWA : Awal Mula, Makna, dan Masa Depan*, (Jakarta:PT Karya Unipress, 1984) hal. 15.

³ Suka Hardjana, *Musik antara Kritik dan Apresiasi*, (Jakarta:Penerbit Buku Kompas, 2004) hal. 483.

Diperlukan kreativitas dari seorang seniman untuk dapat mengembangkan konsep-konsep dalam gamelan. Kreativitas identik dengan menghasilkan kreasi yang baru, perwujudan karya seni dengan memasukkan unsur-unsur yang baru ke dalam sesuatu yang telah ada, atau mengolahnya dengan cara yang baru, yang belum pernah dilakukan, yang bersifat *original* (asli).⁴ Definisi proses adalah runtutan peristiwa dalam perkembangan sesuatu.⁵ Jadi dapat dikatakan bahwa proses kreatif merupakan perbuatan yang tersusun secara sistematis menggunakan metode dalam menghasilkan sesuatu yang baru atau melakukan pembaharuan.

Hal ini yang Pardiman coba lakukan dengan membentuk kelompok musik *Sragam ABG*. *Sragam ABG* atau Srawung Gamelan Ayo Bermain Gamelan merupakan kelompok gamelan yang dibentuk oleh Pardiman Djoyonegoro yang anggotanya merupakan anak-anak usia sekolah dasar. Lagu-lagu yang diusung oleh *Sragam ABG* ini adalah tembang dolanan yang berisi tentang semangat belajar dan bermain anak-anak. Pardiman menuangkan berbagai ide kreatifnya dalam *Sragam ABG* ini. Pardiman mencoba memperkenalkan gamelan sebagai alat mainan baru bagi anak-anak.

Pardiman memberi sentuhan lain terhadap bentuk permainan dan pembelajaran gamelan anak-anak yang tentunya berbeda dengan permainan gamelan untuk orang dewasa yang terkesan *sakleg*.⁶ Hal-hal yang baru dalam bentuk permainan dan pembelajaran gamelan yang ada dalam *Sragam ABG* inilah yang membuat *Sragam ABG* menarik untuk diteliti.

⁴ A.A.M. Djelantik, *Estetika Sebuah Pengantar*, (Bandung: Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia, 2004) hal. 67.

⁵ <http://kbbi.web.id/proses> diakses pada 11 Maret 2016 pukul 12.17.

⁶ <http://www.worldcangkem.com/profile/sragam-abg/> diakses pada 11 Maret 2016 pukul 13.24.

Gamelan merupakan instrumen yang tergolong sebagai instrumen perkusi, hal tersebut menjadi salah satu faktor pendorong yang membuat penulis tertarik untuk meneliti mengenai gamelan karena latar belakang penulis yang merupakan pemain perkusi. Perbedaan-perbedaan yang terdapat dalam gamelan sebagai instrumen perkusi etnis Indonesia dengan alat instrumen perkusi Barat yang dimainkan penulis menjadi salah satu faktor yang mendorong penulis untuk meneliti mengenai gamelan khususnya gamelan untuk anak-anak.

Dalam penciptaan kreativitas sebagai proses kreatif diperlukan adanya kematangan pribadi dan integrasi dengan lingkungan alam, meliputi saran, ketrampilan, originalitas sebagai ungkapan identitas yang khas. Kreativitas merupakan kemampuan yang lain tentang kematangan pribadi. Kematangan pribadi seniman dalam penciptaan karya seni adalah manifestasi yang bersifat pribadi.⁷ Hal ini yang akan dilihat dalam diri Pardiman Djoyonegoro dalam penelitian ini.

Kajian proses kreatif adalah kajian untuk menggali dan menuliskan kembali secara ilmiah tentang perbuatan, pandangan, cara berfikir maupun bertindak dari seseorang atau sekelompok orang dalam menghasilkan suatu karya seni. Proses kreatif Pardiman Djoyonegoro dalam *Sragam ABG* sebagai salah satu wadah belajar gamelan bagi anak-anak menarik untuk diteliti karena saat ini jarang sekali terdapat wadah belajar gamelan terlebih untuk anak-anak di mana terdapat hal-hal baru dalam permainan gamelan dan pembelajaran gamelan khususnya untuk anak-anak.

⁷ Setyahermawan.blogspot.co.id/2010/10/kepekaan-kreatifitas-karya-seni.html diakses pada 13 Maret pukul 19.34.

B. Rumusan Masalah

Permasalahan dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Bagaimana proses kreatif Pardiman Djoyonegoro dalam kelompok musik *Sragam ABG*?
2. Bagaimana bentuk penyajian kelompok musik *Sragam ABG*?

C. Tujuan Penelitian

Pada umumnya sebuah kegiatan penelitian memiliki tujuan tertentu.

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk :

1. Mengetahui proses kreatif Pardiman Djoyonegoro dalam kelompok musik *Sragam ABG*.
2. Mengetahui bentuk penyajian kelompok musik *Sragam ABG*.

D. Tinjauan Pustaka

Suka Harjana (2004) dalam bukunya yang berjudul *Musik antara Kritik dan Apresiasi* mengatakan bahwa gamelan memiliki potensi besar untuk berkembang. Gamelan sangat bisa dikembangkan dengan cara memperbaharui konsep-konsep musikalnya, mengembangkan teori-teori, dan mengembangkan berbagai unsur dalam gamelan.

John Adair (2007) dalam bukunya *The Art of Creative Thinking* mengatakan kreasi itu lebih pada pikiran. Persepsi, ide-ide dan perasaan-perasaan dikombinasikan dalam sebuah konsep. Seorang seniman memerlukan kemampuan

dan teknik untuk membentuk hal yang diimajinasikan di pikiran ke dalam sebuah karya seni.

Irma Damajanti (2006) dalam buku *Psikologi Seni* mengatakan bahwa kreativitas adalah menciptakan atau membuat sesuatu yang berbeda (bentuk, susunan, atau gayanya) dengan yang lazim dikenal orang banyak. Perbedaan yang diciptakan atau yang dibuat itu sekaligus merupakan pembaharuan tanpa atau dengan mengubah fungsi pokok dari sesuatu yang diciptakan tersebut.

Jakob Sumardjo (1999) dalam bukunya yang berjudul *Filsafat Seni* mengungkapkan bahwa hakikat kreativitas adalah menemukan sesuatu yang baru atau hubungan-hubungan baru dari sesuatu yang telah ada. Manusia menciptakan sesuatu bukan dari kekosongan, namun dari sesuatu yang telah ada sebelumnya. Setiap seniman menjadi kreatif dan besar karena bertolak dari bahan yang telah tercipta sebelumnya. Hal ini biasa disebut dengan tradisi. Setiap seniman bertolak dari tradisi seni tertentu yang hidup dalam suatu masyarakat.

Soeroso (1986) dalam buku *Pengetahuan Karawitan* memaparkan beberapa teori dalam karawitan. Ia mengatakan bahwa karawitan adalah musik Indonesia yang berlaras slendro dan pelog yang dalam garapan tabuhnya telah menggunakan notasi, warna suara, ritme, patet, harmoni, memiliki sifat, memiliki fungsi, memiliki aturan garap tabuhan yang metodis dan sistematis. Ia membagi karawitan ke dalam beberapa kelompok berdasarkan jenis instrumen yang digunakan. Ia juga menjelaskan mengenai tangga nada, irama, jenis lagu, dan teknik permainan dalam karawitan.

Penelitian mengenai proses kreatif seorang seniman telah dilakukan oleh Etneni Herlinda (2005). Dalam penelitian ini objek yang digunakan adalah Musra Dahrizal dalam teater tradisioanl *Randai*. Tujuan dari penelitian tersebut adalah mengetahui proses kreatif Musra Dahrizal pada sesi teater tradisional *Randai* dalam kedudukannya sebagai seniman *Randai* ketika menjadi pendandang, pemain *galombang* dan pemeran tokoh. Peneletian ini memaparkan berbagai hal mengenai teater tradisional *Randai* dan Musra Dahrizal sebagai salah satu tokohnya. Hal yang menjadi pembeda dengan penelitian yang akan dilakukan dalam karya ilmiah ini adalah objek dalam penelitian.

Penelitian terdahulu juga telah dilakukan oleh Eka Putri Oktaviani (2012). Dalam penelitian ini objek yang digunakan adalah kreativitas Pardiman dalam membuat karya musik untuk Accapella Mataraman. Tujuan dari penelitian tersebut adalah untuk mengetahui bagaimana kreativitas Pardiman dalam membuat karya musik untuk Accapella Mataraman. Penelitian tersebut memaparkan berbagai kreativitas yang terdapat dalam repetoar berjudul *Sinom Reggae*. Hal yang menjadi pembeda dengan penelitian yang akan dilakukan dalam karya ilmiah ini adalah objek dalam penelitian.

Penelitian mengenai proses kreatif seorang seniman juga telah dilakukan oleh Santi Handayani (2004). Dalam penelitian ini objek yang digunakan adalah Ben Suharto dalam dunia tari. Tujuan dari penelitian tersebut adalah mengetahui proses kreatif Ben Suharto dalam dunia tari dari tahun 1959 sampai 1997. Penelitian ini memaparkan berbagai hal mengenai Ben Suharto dalam kehidupan berkeseniannya sebagai seorang penari, pengajar tari, sampai menjadi penata tari.

Penelitian mengenai gamelan anak-anak pernah dilakukan oleh Drs. Budi Raharja, M.Hum., Drs. Andono, Puji Astuti, dan Tri Manto (2002). Penelitian ini berisi tentang metode pembelajaran gamelan pada anak usia prasekolah. Hal yang menjadi pembeda dengan penelitian yang akan dilakukan dalam karya ilmiah ini adalah objek dan masalah dalam penelitian.

E. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif yaitu memberikan penjelasan mengenai keadaan atau gejala yang terjadi tanpa mengabaikan objek yang diteliti, dikarenakan oleh objek data yang terkumpul berbentuk kata-kata atau gambar bukan berupa angka-angka.⁸

Pelaksanaan penelitian ini menggunakan metode deskripsi analisis, deskripsi berarti memaparkan dan menggambarkan dengan data yang jelas terperinci, sedangkan analisis yaitu penguraian pokok dari suatu masalah antar bagian sehingga memperoleh pengertian yang tepat dan pemahaman arti secara keseluruhan.⁹

Langkah-langkah yang akan ditempuh di antaranya:

1. Penentuan Materi Penelitian
 - a. Objek Penelitian

⁸ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D* (Bandung:Alfabeta, 2009) hal. 13.

⁹ Anton M. Moelyono, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Balai Pustaka (Jakarta:1990)

Objek penelitian yang dipilih adalah Pardiman Djoyonegoro beserta kelompok musik *Sragam ABG* di Yogyakarta. Masalah yang akan diteliti adalah berbagai hal menyangkut Pardiman Djoyonegoro dan kelompok musik *Sragam ABG* baik bentuk penyajian musik, struktur organisasi, dan berbagai permasalahan yang dihadapi sebagai salah satu kelompok musik yang bernafaskan tradisi dengan menggunakan gamelan sebagai instrumen musiknya dan beranggotakan anak-anak.

b. Lokasi Penelitian

Penelitian ini nantinya akan berlangsung di Desa Karang Jati, Kasihan, Bantul, Yogyakarta yang merupakan tempat latihan sekaligus rumah dari pendiri kelompok musik *Sragam ABG* yaitu Pardiman Djoyonegoro.

c. Narasumber

Narasumber dalam penelitian ini adalah orang-orang yang terlibat langsung dalam kelompok musik *Sragam ABG*. Narasumber yang dimaksud adalah Pardiman Djoyonegoro selaku pendiri dari kelompok musik *Sragam ABG* dan beberapa anggota dari kelompok *Sragam ABG*.

2. Pengumpulan Data

a. Observasi

Pencarian data dalam observasi ini adalah dengan pengamatan langsung pada objek penelitian. Hal-hal yang diamati adalah berbagai hal yang berkaitan dengan kelompok musik *Sragam ABG* yang dapat menunjang penelitian.

b. Wawancara

Wawancara langsung akan dilakukan dengan beberapa narasumber dengan memberikan pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan penelitian. Wawancara dimulai dengan menyusun beberapa pertanyaan dasar dan pertanyaan lain yang berkorelasi dengan penelitian sehingga nantinya diharapkan dapat diperoleh informasi-informasi yang kemudian diolah dalam proses penelitian.

c. Dokumentasi

Pada tahap ini pengambilan data digunakan dengan menggunakan beberapa media elektronik seperti *camera* untuk mengambil gambar/foto, *handycam* untuk merekam video dan *sound recorder* untuk merekam suara.

d. Studi Pustaka

Studi pustaka dilakukan dengan mencari data dari berbagai literatur dari berbagai sumber seperti buku, jurnal, artikel, esai dan lain sebagainya yang berkaitan dengan penelitian. Studi pustaka akan dilakukan di perpustakaan ISI Yogyakarta dan beberapa tempat lainnya di Yogyakarta.

3. Analisis Data

Analisis data merupakan tahap pengolahan data yang didapat dari tahap-tahap sebelumnya sehingga nantinya akan diperoleh hasil penelitian dengan berdasar pada teori mengenai proses kreatif dan teori kreativitas. Teori tersebut mengatakan bahwa proses kreatif tersebut melewati beberapa tahapan yaitu persiapan, pengeraman, tahap munculnya ilham, dan pengujian, serta aspek yang dilihat dalam suatu kreativitas adalah kebaruan-kebaruan dalam suatu karya yang diciptakan.

F. Kerangka Penulisan

Karya ilmiah ini terdiri dari empat bab dengan masing-masing sub-bab di dalamnya. Bab I merupakan pendahuluan yang berisi latar belakang penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, tinjauan pustaka, metode penulisan, dan kerangka penulisan. Bab II berisi kajian teori dan data mengenai kreativitas, karawitan, gamelan, dan kreativitas Pardiman dalam berbagai karya. Bab III berisi pembahasan mengenai proses kreatif Pardiman Djoyonegoro dalam kelompok musik *Sragam ABG* dan kreativitas Pardiman dalam *Sragam ABG*. Bab IV berisi kesimpulan dan saran.

