

BAB IV

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Dialog Spiritual dengan sub tema sebuah perjalanan bunyi merupakan sebuah eksperimen musik dengan menggabungkan dua budaya yang berbeda, dengan cara menggunakan konsep musikal karawitan Jawa yang diaplikasikan pada instrumen diatonis dan menjadi sebuah karya musik elektro-akustik. Unsur-unsur karawitan Jawa yang berupa laras, irama dan sastra diwujudkan penulis dalam empat bagian. Judul di setiap bagian merupakan ide ekstra musikal yang dimaksudkan penulis untuk membatasi imajinasi dalam membuat sebuah karya musik.

Konsep karawitan Jawa yang diwujudkan penulis dalam musik diatonis dapat dilakukan melalui; penggunaan laras yang dijadikan modus/ tangganada, pengolahan ritme/ irama, eksplorasi teknik permainan gamelan yang diwujudkan pada instrumen diatonis dengan notasi/ simbol-simbol baru, menggabungkan harmoni modern, memanipulasi nada pada instrumen diatonis menggunakan komputer, penggambaran seni pertunjukan musik Jawa dengan media visual berupa tari-tarian, tatarias pengantin Jawa (*loro blonyo*).

B. Saran

Dalam proses pembuatan karya musik tentunya banyak ide baru yang muncul ketika proses, tetapi yang harus dilakukan adalah menjaga kesatuan ide.

Pengalaman ataupun refrensi musik biasanya akan menimbulkan bayangan atau imajinasi yang mengkotak-kotakan komponis untuk melakukan hal yang sama. Untuk tetap pada ide awal, komponis harus membuang ide-ide baru dalam proses pembuatan, karena hal tersebut akan membuat hasil karya tidak fokus dan melebar kesana kemari atau hilangnya konsep awal. Solusi yang digunakan komponis untuk tetap pada konsep awal dengan cara membuat sketsa/ kerangka musik terlebih dahulu.

Musik elektro-akustik atau musik yang banyak menggunakan alat elektronik pasti akan mengalami beberapa kendala ketika proses latihan maupun waktu pertunjukan berlangsung. Bagi komponis yang akan membuat karya dengan alat-alat elektronik atau komposisi yang serupa, berikut beberapa kendala dan solusinya. Sebaiknya perlu memperhatikan daya listrik yang dipakai, spesifikasi komputer harus sesuai dengan *software* yang dipakai, kabel yang digunakan harus sesuai dengan daya yang dikeluarkan, pemilihan materi bunyi yang sesuai dengan konsep karya. Pada karya eksperimen seperti ini pasti berbagai kendala yang bersifat teknis akan mempengaruhi kelancaran terwujudnya sebuah karya, tetapi berhasil atau tidaknya sebuah eksperimen, tetap merupakan sebuah hasil.

Kepustakaan

- Adler, S. (2002). *the study of Orchestration*. w.w.norton & company.
- Cipriani, Alessandro., & Giri, Maurizio. *Electronic Music And Sound Design: Theory and Practice with Max/MSP volume 1*.
- Dogde, Charles., & Jerse A. Thomas. (1992) *Computer Music, Synthesis, Composition, and Performance (Second Edition)*. United States of America.
- Endraswara, Suwardi. (2006). *Metode, Teori, Teknik Penelitian Kebudayaan*. Yogyakarta. Pustaka widyatama.
- Kennedy, Michael. (1994). *The Oxford Dictionary of Music New Edition*. New York: Oxford University Press.
- Kostka, Stefan. (2006). *material and techniquesof Twentieth century music*. upper saddle river, new jersey 07458.
- Mack, Dieter. (2014). *Sejarah Musik Jilid 4*. Yoyakarta: Pusat Musik Liturgi.
- Persicheti, Vincent (1961). *twentieth century harmony*. New York, faber and faber limited 24 Russell Square London.
- Prier, Karl-Edmund, (2008). *Sejarah Musik Jilid 1*. Yogyakarta: Pusat Musik Liturgi.
- Pujileksono, Sugeng. (2006). *Petualangan Antropologi*. Malang, UMM Press.
- Purwadi. (2006). *Seni Karawitan Jawa*. Michigan: Hanan Pustaka.
- Read, G. (1976). *Contemporary Instrumental Techniques*. New York: Schirmer books.

Russ, Martin. (2004). *Sound Synthesis and Sampling; 2nd edition*. Oxford: Elsevier's Science & Technology.

Stein, Leon. (1979). *Structure and Style; The study and analysis of musical forms*. De Paul University of Music, New Jersey, USA.

Stone, Kurt. *Music Notation in the Twentieth Century*. New York, London.

Supanggih, Rahayu. (2002). *BOTHEKAN karawitan 1*. Jakarta. MSPI.

Suhastjarja. (1985). *Analisa Bentuk Karawitan*. Yogyakarta.

