

BAB IV

PENUTUP

A. Kesimpulan

Penelitian ini dapat disimpulkan bahwa Ega Robo/grup Robot Ethnic Percussion adalah salah satu seniman yang telah berupaya melestarikan dan mengembangkan kesenian tradisional Sunda dan telah membawa kesenian Sunda ke ranah yang populer. Hal ini diakibatkan oleh latar belakang Ega sebagai seniman yang berpotensi di bidang kesenian-kesenian Sunda. Hal ini menjadikan banyak anak-anak muda dan masyarakat mengenal Ega Robot dan menyukai karya-karyanya.

Konsep ide-ide Ega Robot/ Ega Robot Ethnic Percussion dalam lagu Mojang Priangan merupakan konsep garap yang diawali dengan adanya perkembangan kreativitas dan selera musik masyarakat di kota Bandung. Dalam garapannya, tampak adanya silang budaya atau yang lebih populer dengan istilah kolaborasi/perpaduan pemakaian idiom musik tradisional Sunda dengan musik barat, sehingga karya Ega Robot/ Ega Robot Ethnic Percussion dalam lagu Mojang Priangan berbeda dengan lagu-lagu jaipongan yang lainnya dan menjadikan suatu warna baru dengan tidak meninggalkan idiom-idiom kesundaanya. Dengan mengolah bahan-bahan tradisi (gamelan Salendro) yang digarap memakai beragam motif yang berasal dari berbagai jenis kesenian yang dimiliki masyarakat Sunda. Ega Robot Ethnic Percussion membuktikan bahwa kesenian Sunda khususnya jaipongan juga dapat dimainkan oleh anak-anak muda dan juga bisa menjadi pelopor dalam melestarikan kesenian Sunda.

Ega Robot Ethnic Percussion sebagai suatu bentuk musik genre baru dalam dunia musik tradisi di Jawa Barat, telah menapaki perjalanannya melalui berbagai proses, dan mengembangkan musik tradisi dengan garapan kreasi baru tidak lepas dari *waditra* sebagai sarana kreativitasnya. Dalam kreativitasnya, Ega Robot Ethnic Percussion pada lagu Mojang Priangan mempunyai pengaruh terhadap kesenian jaipongan dimana hasil karyanya banyak dinikmati oleh kalangan masyarakat Sunda yang memiliki sanggar-sanggar seni tradisional khususnya pada seni tari dengan iringan lagu Mojang Priangan karya Ega yang sering digunakan sebagai iringan tari.

Dampak Ega Robot Ethnic Percussion terhadap kesenian jaipongan di Bandung tidak hanya di bidang seni tari, tetapi di bidang karawitan sangat berpengaruh besar dari kreativitas dan pemikirannya mengembangkan kesenian Sunda ke modern. Ega Robot Ethnic Percussion telah berupaya, membawa karawitan Sunda menjadi musik dunia yang professional, dengan tujuan untuk mempersatukan bangsa dengan kesenian. Ega Robot Ethnic Percussion lahir dan menjadikan gamelan Salendro sebagai salah satu sumber media ekspresi dalam karya-karyanya, menjadikan gamelan Sunda semakin populer di masyarakat dan bertambah fungsinya.

B. Saran

Peran Pemerintah dalam melestarikan kebudayaan sangat diperlukan, sehingga proses kesenimanannya yang sedang dijalankan oleh Ega Robot Ethnic Percussion bias berkelanjutan untuk masa yang akan datang. Hal ini merupakan asset yang berharga bagi Kota Bandung dan khususnya kesenian Sunda, dan juga perlu adanya studi

terhadap fenomena musik Indonesia saat ini, yang kemudian dari sinilah dapat memberikan edukasi kepada masyarakat kota Bandung pada khususnya.

KEPUSTAKAAN

- Afriyanto, Sudendi. 2002. *Kreativitas dan Motivasi untuk Melakukan Proses Kreatif*. (Makalah yang disajikan pada forum Diskusi Himpunan Mahasiswa Jurusan Karawitan Sekolah Tinggi Seni Indonseia, Bandung, 23 Mei 2002).
- Caturwati, Endang. 2008. *Tradisi Sebagai Tumpuan Kreativitas Seni*. Bandung: Sunan Ambu Press.
- Daily Of Luthier, <https://asiaproound.com/washburn-pxm-20-frf>, diakses tanggal. 3 Desember 2019
- Djohan, 2009. *Psikologi Musik*. Yohyakarta: Buku Baik.
- Ekadjati, Edi S. 1995. *Kebudayaan Sunda: Suatu Pendekatan Sejarah*. Jakarta: Pustaka Jaya.
- Hermawan, Deni. 2002. *Tangga Nada Musik Sunda: Antara kenyataan Teoritis dan Praktis. Dalam Etnomusikologi: Beberapa Permasalahan dalam Musik Sunda*. Bandung: STSI Press.
- Iswantara, Nur. 2017. *Kreativitas Sejarah, Teori & Perkembangan*, Yogyakarta: Gigih Pustaka Mandiri.
- Koesoemadinata, R. Machyar Angga. 1969. *Ilmu Seni Raras*. Djakarta: Pradnja Paramita.
- Kurniawan, Wawan. 2014. “*Kreativitas Sambasunda di Bandung: Studi Kasus Lagu Bajidor Kahot*”, Skripsi untuk mencapai derajat sarjana S-1 pada Program Studi Etnomusikologi, Fakultas Seni Pertunjukan, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Yogyakarta,
- Lindsay, Jenifer. 1991. *Klasik, Kitch, Kontemporer: Sebuah Studi Tentang Seni Pertunjukan Jawa*. Terj. Nin Bakdi Sumanto. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Merriam, Alan P. 1964. *The Antrophology of Music*. Terj. Triyono Bramantyo, Nirthwestern: University Press.
- Moeloeng, J Lexy. 2017. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

- Nakagawa, Shin. 2000. *Musik dan Kosmos: Sebuah Pengantar Etnomusikologi*, Jakarta: Yayasan Obor Indonesia.
- Natapradja, Iwan. 2003. *Sekar Gending*. Bandung: PT. Karya Cipta Lestari.
- Rusman, Yus. 2008. *Menjadikan Tradisi Sebagai Tumpuan Kreativitas*. Bandung: Sunan Ambu Press.
- Sasaki, Mariko. 2007. *Laras Pada Karawitan Sunda*. Bandung: Pusat Penelitian dan Pengembangan Pendidikan Seni Tradisional, Universitas Pendidikan Indonesia (P4ST UPI).
- Saepudin, Asep. 2013. *Garap Tepak Kendang Jaipongan dalam Karawitan Sunda*. Yogyakarta: BP ISI Yogyakarta.
- Senen, I Wayan. 2002. *Wayan Bratha Pembaharu Gamelan Kebyar Bali*. Yogyakarta: Terawang Press.
- Soedarsono, R.M. 2002. *Seni Pertunjukan Indonesia di Era Globalisasi*, Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- , 2003. *Seni Pertunjukan Dari Prespektif Politik, Sosial, Budaya, dan Ekonomi*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Soeharto, M. 1992. *Kamus Musik*. Jakarta: PT. Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Soepandi, Atik. 1988. *Kamus Istilah Karawitan Sunda*, Bandung: Pustaka Buana. dan Atmadibrata, Enoch. 1977. *Khazanah Kesenian Daerah Jawa Barat*. Bandung: Pelita Masa.
- Upandi, Pandi. 2009. *Metode Pembelajaran Kiliningan Kawih dan Gending Pirigannya*. Bandung: STSI Press.
- Warnika, Engkos dan Suratno, Nano. 1983. *Pengetahuan Karawitan Sunda*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.

NARASUMBER

Andri Aryanto, 38 tahun, Marketing Brand Promotion Coordinator Coklat Kita, Marketing Napak Jagat Pasundan, Kota Bandung.

Ega Cahyar Mulyana, 35 Tahun, Pimpinan Grup Ega Robot Ethnic Percussion, Kp. Cibejog no. 54, RT. 03 RW. 07 Desa Giri Mekar, Kecamatan Cilengkrang, Ujung Berung, Kotamadya Bandung, Jawa Barat.

Hedi Risdiana Riskonda, 38 tahun, Dalang, pemilik Sanggar Waditra Bandung, Guru SMKI, Cigereleng Kota Bandung.

Lili Suparli, Dosen ISBI Bandung, Cijagra, Kecamatan Buah Batu Bandung, Kota Bandung, Jawa Barat.

GLOSARIUM

<i>Ageung</i>	: Besar.
<i>Agrarris</i>	: Sektor pertanian.
<i>Ajeg</i>	: Tetap.
<i>Allegro</i>	: Jenis tempo music yang cepat, diamainkan kisaran 120-132 M.M
<i>Buhun</i>	: Antik
<i>Bukaan</i>	: Pembuka atau gerakan untuk mengawali.
<i>Boborobotan</i>	: Cepat dan Kuat.
<i>Booth</i>	: Panggung mini.
<i>Cianjuran</i>	: Seni vokal Sunda berasal dari daerah Cianjur Jawa Barat.
<i>DKSB</i>	: Depot Kreasi Seni Bandung.
<i>Eksploratif</i>	: Menemukan hasil yang baru dari suatu pengetahuan.
<i>Eksperimentasi</i>	: Menoba-coba.
<i>Electone</i>	: Jenis piano elektronik.
<i>Electric</i>	: Tegangan atau arus.
<i>Fleksibel</i>	: Tidak seragam.
<i>Follow</i>	: Mengikuti.
<i>Genre</i>	: Pembagian bentuk music tertentu menurut kriteria dengan bentuk tersebut.
<i>Global</i>	: Seluruh dunia.
<i>General</i>	: Bidang.
<i>Indie</i>	: Independent dalam dunia musik.
<i>Juru kawih</i>	: Sinden.
<i>Kaulinan lembur</i>	: Permainan desa.
<i>Lattin percussion</i>	: Jenis instrumen musik pukul yang berasal dari bangsa latin.
<i>Mincid</i>	: Pola kendang Sunda dalam tari Jaipongan.
<i>Mojang Priangan</i>	: Gadis dari Priangan.
<i>Menak</i>	: Kalangan Bangsawan.
<i>Mode</i>	: Cara Berpenampilan.
<i>Nyakola</i>	: Berpendidikan.
<i>Nayaga</i>	:Wiyaga atau pemusik yang terdapat dalam kelompok gamelan.
<i>Pencugan</i>	: Pola gerak dalam tari Jaipongan, dan Ketuk Tilu.
<i>Priyai</i>	: Bangsawan
<i>Percussion</i>	: Alat musik pukul yang biasanya memiliki membran.
<i>Panakol</i>	: Tabuh.
<i>Sekar Gending</i>	: Vokal yang diiringi gamelan.
<i>Somah</i>	: Rakyat.