

BAB V

PENUTUP

4.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil dan analisis yang telah diuraikan. Peneliti mengambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Perbedaan orientasi serta perbedaan interpretasi merupakan sebuah penghalang yang selalu muncul dalam tercapainya sebuah pagelaran yang ideal.
2. Konsep direktur artistik dianggap perlu untuk dijadikan sebuah konsep seni pertunjukan dalam proses penggarapan pagelaran *marching band* untuk menjembatani jurang perbedaan interpretasi serta perbedaan orientasi dalam penggarapan pagelaran *marching band*.
3. Keterampilan komunikasi interpersonal menjadi hal yang dianggap penting untuk terciptanya sebuah sinergi dalam kerjasama antar direktur. Serta keterampilan komunikasi interpretasi merupakan hal yang harus dimiliki seorang direktur dalam proses penggarapan pagelaran *marching band*.

7.2. Saran

5.2.1. Unit Marching Band

1. Konsepsi seni pertunjukan dalam *marching band* saat ini belum dilakukan secara umum. Akan tetapi konsep seni pertunjukkan merupakan sebuah cara yang baik secara struktur meskipun faktor-

faktor pendukung untuk terciptanya sebuah pagelaran *marching band* yang maksimal.

2. Konsep direktur artistik merupakan konsep yang diasumsikan oleh peneliti sebagai sebuah konsep yang dapat menjembatani perbedaan interpretasi serta orientasi pagelaran.

5.2.2. Peneliti Selanjutnya

Kajian terhadap pagelaran *marching band* merupakan sebuah hal yang baru sehingga memiliki kendala dalam penelitian ini yaitu sulit menemukan literasi-literasi yang mengkaji sebuah pagelaran *marching band* terutama terhadap topik-topik yang membahas konsep seni pertunjukan dalam pagelaran. Sehingga untuk para peneliti selanjutnya disarankan untuk mempersiapkan literasi-literasi yang dibutuhkan sebelum melakukan penelitian.

Daftar Pustaka

- Allman, J., Miezin, F., & McGuinness, E. (1985). *Direction- and velocity-specific responses from beyond the classical receptive field in the middletemporal visual area (MT)*. *Perception*, 14(2), 105–126.
- Beckham, Rick. "The Birth, Growth, and Metamorphosis of Competitive Rudimental Drumming." *A History of Drum and Bugle Corps*, Vol. 2. Madison: Sights & Sounds, Inc., 2003.
- Brenner, E., & Smeets, J. B. (2015). How people achieve their amazing temporal precision in interception. *Journal of Vision*, 15(3):8, 1–21, doi:10.1167/15.3.8. [PubMed] [Article]
- Brenner, E., Driesen, B., & Smeets, J. B. (2014). Precise timing when hitting falling balls. *Frontiers in Human Neuroscience*, 8, 342, doi:10.3389/fnhum.2014.0034.
- Cass, J., & Alais, D. (2006). Evidence for two interacting temporal channels in human visual processing. *Vision Research*, 46(18), 2859–2868, doi:10.1016/j.visres.2006.02.015.
- Corps*, edited by Steve Vickers, 2:6–13. Madison: Sights & Sounds, Inc.
- Craig, A., & D., P. (1986). Acute Effects of Meals on Perceptual and Cognitive Efficiency. *Cognitive Function*, 163-171.

- Cumberledge ,Jason.2016. The Benefits of College MarchingBands for Students and Universities: A Review of the Literature.USA: *National Association for Music Education*.
- Da Silva, Ronald(2003). “Pageantry Born on the Battlefield.” *In A History of Drum & Bugle*
- Frego, R. J. David(Spring 2007):. “Effects of Aural and Visual Conditions on Response to PerceivedArtistik Tension in Music and Dance.” *Journal of Research in Music Education* 47.
- Frego, R. J. David(Spring 2007):. “Effects of Aural and Visual Conditions on Response to PerceivedArtistik Tension in Music and Dance.” *Journal of Research in Music Education* 47.
- Kirnadi,(2011). *Dunia Marching Band*, PT citra Intirama, Jakarta.
- Leedy, and Ludwig(1950).*Drum Corps Guide for Advanced Corps*. Elkhart, IN: C. G. Conn.
- Legget, Jhon A. (2004) *Aspect Arranging For Drum Corps: Its All About The Music*,Texas Tech University,Lubbock, Texas, Amerika.
- Luca, J.,& Tarricone,P. (2011) *Does Emotional Intelligence sucsefull team work*. *Crossroad, Proceedings*.
- Matthews ,Nestor. (2018). *Superior Visual Timing Sensitivity in Auditory But Not Visual World Class Drum Corps Experts*. USA: Journal of vision.
- Matthews,Nestor. (2017). *Visual speed sensitivity in the drum corps color guard*. USA: Journal of vision.
- Swards, Rossallie (2002) “*The Evolution Of Musical and Visual Design*

Williams, Ryan John (2020) *Composition Of Musical And Visual Design To Create Moments of Resolution In Marching Arts Production Design*, West Chester University, South Carolina.

Sumber Internet

Blue Devils Performing Arts. “*Blue Devils Performing Arts.*” Akses 4 Februari 2021

Drum Corps Asosiation. “*Indonesian Drum Corps Championship*” Diakses 4 Februari 2021

Essa, karessa. “*Kejayaan Marching Band Bontang PKT*”.Diakses 4 Februari 2021 <https://www.kompasiana.com/karresa.html>.

<https://www.dci.org/media/2019-indonesian-drum-corps-championships>.

www.bluedevils.org



LAMPIRAN

Lampiran 1: Daftar Istilah

No	Kode	Pengertian
1	<i>Achievement</i>	Upaya pemahaman terhadap pemain tentang skala pencapaian individu terhadap target-target konten maupun materi teknis yang telah dirancang oleh para direktur
2	Cek cok	Bentuk konflik Perbedaan pendapat antar individu berkaitan dengan sudut pandang yang berbeda
3	Diskusi	Bentuk penyelesaian terhadap segala peristiwa yang dianggap tidak kondusif dalam proses produksi
4	<i>General effect</i>	Aspek artistik secara umum yang berpengaruh terhadap momentum tertentu untuk mencapai sebuah pagelaran yang fenomenal atau dapat terkenang dalam cerita yang disampaikan
5	Ide-ide tema	Hasil suatu pemikiran-pemikiran atau usulan-usulan yang disampaikan individu terhadap imajinasi yang berkaitan dengan topik pagelaran
6	Idealisme	Sikap individu terhadap Pemahaman yang melatarbelakangi penciptaan karya musik maupun visual dalam proses kreatif
7	Imajinasi	Upaya memunculkan gambaran dalam dunia khayal individu untuk membayangkan maksud tertentu melalui informasi verbal
8	Karya spektakuler	Bentuk tujuan ataupun keinginan seorang individu dalam menerima apresiasi sebuah karya seni yang diciptakannya
9	Kemistri	Bentuk hubungan emosional yang diinginkan dalam proses penggarapan pagelaran <i>marching band</i> .
10	Konten	Materi atau bobot secara teknis dalam bentuk visual maupun musikal yang akan disampaikan kepemain dalam pagelaran.
11	Kontrak	formalitas secara professional yang dilakukan organisasi kelompok untuk mengikat para pekerja kreatif
12	Kurang klop	Perasaan individu yang merasa tidak nyaman terhadap partner kerja dalam sebuah <i>project</i> tertentu

13	Lingkungan latihan nyaman	Kondisi atau lingkungan yang memberikan rasa nyaman dalam sebuah proses pekerjaan
14	Memendam	Sikap individu yang dilakukan untuk tidak mengungkapkan pendapatnya ketika ia merasa pendapatnya tidak sesuai lagi dengan yang dianggapnya benar
15	Miss komunikasi	Fenomena yang dilatar belakangi dengan perbedaan penafsiran tentang suatu hal yang disampaikan secara verbal
16	Nuansa	Upaya memperjelas interpretasi musikal dalam komunikasi interpersonal para direktur.
17	Orientasi juara	Upaya untuk memotivasi individu dengan menggunakan prestasi juara sebagai tujuan bersama
18	Pencontohan permainan	Upaya memberikan pemahaman materi musikal maupun visual kepada pemain melalui praktek
19	Penokohan	Upaya memunculkan asumsi anggota kelompok terhadap peran yang sedang dimainkan dalam pagelaran
20	Pesan Pertunjukan	Sebuah maksud tertentu yang disampaikan melalui media visual dan auditif dalam pagelaran, sesuai dengan ide-ide tema yang telah disepakati bersama
21	Prioritas	Sikap kelompok yang digambarkan dengan penentuan keputusan hasil akhir dalam perbedaan interpretasi
22	Praproduksi	Tahapan aktivitas kelompok yang berkaitan dengan penyusunan ide-ide hingga tahap penyusunan komposisi musik dan koreografi
23	Produksi	Tahapan aktivitas kelompok yang berkaitan dengan proses belajar mengajar, hingga tahapan penggarapan pagelaran
24	Program	Tujuan organisasi <i>marching band</i> dalam satu periode kepengurusan
25	Sinergi	Bentuk dinamika antar individu dalam melakukan adaptasi dan penyesuaian terhadap kelompok
26	<i>Story telling</i>	Upaya memberikan pemahaman alur cerita kepada pemain melalui media verbal
27	<i>Style</i> musikal	Sikap atau pembawaan suatu kelompok yang telah disepakati bersama, terhadap cara bermain musik yang berkaitan dengan warna suara dan karakter bermusik.
28	<i>Style</i> visual	Sikap atau pembawaan suatu kelompok yang telah disepakati bersama, terhadap cara bervisual yang berkaitan dengan

		gestur tubuh hingga sikap berjalan.
29	<i>Support</i> motivasi	Perasaan emosional individu dalam bentuk dukungan oleh teman atau kelompok yang disampaikan melalui sikap maupun verbal
30	Transfer	Istilah penamaan dari anggota terhadap proses penyampaian materi musik maupun visual, serta seluruh hal-hal yang berkaitan dengan penyampain materi pagelaran.

Lampiran 2: Pemadatan fakta dan interpretasi kode

Transkrip Dokumen	Kode	Pemadatan Fakta	Interpretasi
<p>Mahendra:</p> <p>-Yang sulit itu ketika orang musik bikin musik terkadang nggak sesuai dengan <i>story boardnya</i> jadi bikin males</p> <hr/> <p>- Seharusnya momentum pagelarnya itu perang tapi karena dia nemu referensi musik yang bagus dengan teknik yang memiliki konten tinggi tapi tidak menggambarkan lagi perang sehingga nggak sesuai sama cerita pagelaran”</p> <hr/> <p>-Dalam pagelarang Marching band tugasku itu sebagai visual direktur. Sehingga aku harus mempertanggung jawabkan konten dan ide-ide visual dalam sebuah pagelaran.</p> <hr/> <p>- konsep adegan dalam pagelaran itu diawali oleh hal-hal yang bersifat terlihat atau visual untuk menyampaikan maksud ceritanya jadi hal-hal yang bersifat visual itu berperan utama dalam</p>	MH1	<p>-Terkadang direktur musik membuat musik tidak sesuai dengan cerita pagelaran(MH1a)</p> <p>-Musik yang tidak sesuai membuat tidak semangat (MH1b)</p> <hr/> <p>- Meskipun referensi teknik musik bagus tapi tidak sesuai(MH1c)</p> <p>- Momentum pagelarang tentang perang, tapi musik tidak menggambarkan nuansa tersebut (MH1d)</p> <hr/> <p>- Penekanan tugas sebagai direktur visual(MH1e)</p> <p>-Harus bertanggung Jawab terhadap konten visual(MH1f)</p> <hr/> <p>- konsep adegan diawali aspek-aspek visual (MH1g)</p> <p>-menjadikan visual sebagai aspek utama dalam pagelaran (MH1h)</p>	<p>- Penilaian Kemampuan Kolega (MH1a)</p> <p>-Motivasi Tidak Semangat berkolaborasi (MH1b)</p> <hr/> <p>- Penilaian Teknis Penciptaan Musik (MH1c)</p> <p>- Penilaian Penafsiran Pagelaran Terhadap Musik (MH1d)</p> <hr/> <p>- Pemahaman Peran (MH1e)</p> <p>- Motivasi Tanggung Jawab Konten Visual (MH1f)</p> <hr/> <p>-Interpretasi Visual (MH1g)</p> <p>-Asumsi Dominasi Aspek Visual(MH1h)</p>

<p>pagelaran</p> <p>-Para direktur mengalami perbedaan penafsiran pada saat penyusunan konten, sehingga pada saat proses produksi akhirnya displaynya dirubah total full satu bagian.</p> <p>-Padahal materi itu sudah tertransfer ke pemain. jadi menurutku dengan adanya pimpinan artistik harapanku hal-hal serupa bisa ditengahkan</p> <p>- Ketika kita berbicara soal sebuah pagelaran <i>marching band</i>, disitu akan berbicara tentang cerita yang disampaikan.</p>		<p>-Para direktur mengalami perbedaan penafsiran pada tahap Praproduksi. (MH1i) - Karena tidak sesuai materi visual dirubah total pada tahap produksi.(MH1j)</p> <p>-Padahal materi sudah tertransfer ke pemain (MH1k)</p> <p>-Dengan adanya direktur artistik memiliki harapan hal-hal serupa dapat ditengahkan (MH1l)</p> <p>-Ketika berbicara tentang pagelaran <i>marching band</i> akan berbicara tentang cerita yang tersampaikan(MH1m)</p>	<p>- Perbedaan penafsiran tahap praproduksi (MH1i)</p> <p>-Perubahan Konten visual (MH 1j)</p> <p>-Perasaan Menyesal (MH1k)</p> <p>-Harapan konsep baru (MH1l)</p> <p>-Interpretasi Pagelaran(MH1m)</p>
<p>Luhur:</p> <p>- Aku orangnya cuek, yaitu aku berpikir orang yang buat visual itu orang yang kompeten. Meskipun terkadang penafsirannya berbeda.</p> <p>- Kalo nggak ketemu interpretasinya itu sering banget ngalami itu, dan perselisihan ini nggak sampek di tahap praproduksi aja tapi dibawa ke seluruh proses produksi.</p> <p>- Aku memiliki penafsiran bahwa teknik permainan</p>	<p>LH1</p>	<p>-Aku orangnya cuek menurutku kolega adalah orang yang kompeten(LH1a) -Meskipun kompeten terkadang berbeda penafsiran (LH1b)</p> <p>-Sering mengalami perbedaan interpretasi(LH1c) -Perbedaan interpretasi dianggap perselisihan (LH1d)</p> <p>-Perselisihan tidak selesai pada tahap praproduksi tapi dibawa keseluruhan proses produksi (LH1e)</p> <p>-Memiliki penafsiran teknik permainan musik</p>	<p>-Penilaian kemampuan kolega(LH1a)</p> <p>-kompetensi dan interpretasi (LH1b)</p> <p>- Perbedaan interpretasi (Lh1c)</p> <p>-asumsi konflik (LH1d)</p> <p>-Hubungan Kerjasama (LH1e)</p> <p>-Penafsiran musik (LH1f)</p>

<p>musik dalam marching band itu sangat penting, bukan hanya berperan sebagai aspek pendukung ya, tapi aspek utama.</p>		<p>sangat penting dalam pagelaran (LH1f)</p> <p>-Musik merupakan aspek utama bukan aspek pendukung. (LH1g)</p>	<p>-Asumsi dominasi musik (LH1g)</p>
<p>- Ketika kita melihat penampilan sebuah band hal yang paling diamati itu konten musiknya, karena menurutku ini bukan seperti teater atau film.</p>		<p>-Ketika melihat pagelaran <i>marching band</i> yang paling diamati konten musiknya(LH1h)</p> <p>-<i>Marching band</i> bukan seperti teater atau film (LH1i)</p>	<p>-Interpretasi Pagelaran (LH1h)</p> <p>-Interpretasi Pagelaran (LH1i)</p>
<p>- <i>konten musikal dalam pagelaran Marching band selain menyampaikan interpretasi pagelaran teknik permainan musiknya juga harus diperhatikan.</i></p>		<p>- Selain menyampaikan interpretasi pagelaran teknis permainan musik juga penting (LH1j)</p>	<p>-Interpretasi musik terhadap pagelaran (LH1j)</p>
<p>- <i>terkadang jika aku menemukan konten musik yang aku rasa cocok tapi tidak bisa aku terapkan untuk mengakomodir kebutuhan orang visual</i></p>		<p>-Ketika menemukan konten musik yang cocok tapi tidak bisa diterapkan, karena untuk mendukung visual(LH1k)</p>	<p>- Kolaborasi pagelaran (LH1k)</p>
<p>-Biasanya dalam menjelaskan maksud musikku untuk kelompok pertama aku menjelaskan dengan cara aku sampaikan pesan secara imajinatif.</p>		<p>- menjelaskan maksud musik terhadap kelompok pertama dengan memberikan imajinasi (LH1l)</p>	<p>-Penyampaian interpretasi musik (LH1l)</p>
<p>- Berbeda dengan kelompok kedua, aku harus meminta instruksinya mempraktekkan baru mereka paham</p>		<p>- menjelaskan maksud musik terhadap kelompok kedua dengan mempraktekkan (LH1m)</p>	<p>-Penyampaian interpretasi musik (LH1m)</p>
<p>- cara berkomunikasi yang baik menjadi faktor yang cukup penting untuk menciptakan kemistri.</p>		<p>- Berkomunikasi yang baik menjadi faktor penting menjalin kemistri(LH1n)</p>	<p>-Komunikasi antar kolega (LH1n)</p>

<p>- Waktu itu aku pernah menyampaikan pendapatku tentang konsep atau ide pagelaran tapi mungkin cara penyampaianku yang kurang baik baik mungkin ya, jadi partnerku ini ngambek.</p>		<p>-Pernah menyampaikan ide tapi cara komunikasiku kurang baik, menjadikan partner ngambek(LH1o)</p>	<p>-Dampak komunikasi (LH1o)</p>
<p>- Partnerku meminta pendapatku soal materi visual. Nah waktu itu saat aku mengungkapkan pendapatku kemudian dia terlihat seperti nggak setuju denganku nah karena aku melihat kondisi seperti ini, selanjutnya aku memilih untuk diam untuk menjaga hubungan kerja tetap baik</p>		<p>- Ketika partner meminta pendapat materi visual, saat diungkapkan terlihat tidak setuju.(LH1p)</p> <p>- Dengan kondisi berbeda pendapat, selanjutnya memilih untuk memendam demi menjaga hubungan kerjasama (Lh1q)</p>	<p>-Perbedaan ide (LH1p)</p> <p>- memendam komunikasi (LH1q)</p>
Transkrip Dokumen	Kode	Pemadatan Fakta	Interpretasi
<p>Lintang: - Iya menurutku dalam proses perancangan musik dan visual seharusnya udah beres dan rapi ya sebelum di transferkan ke pemain, sehingga nggak ada kejadian seperti ini</p>	LN1	<p>-Pada tahap perancangan konten musik dan visual seharusnya udah beres sebelum ditransferkan.(LN1a)</p> <p>- Sehingga terjadi perubahan konten (LN1b)</p>	<p>-Tahapan praproduksi dan produksi (LN1a)</p> <p>-Perubahan konten (LN1b)</p>
<p>- Karena aku ngerasa pada saat itu yang jadi korban adalah temen-temen pemain. karena udah latihan capek-capek ehh di ubah.</p>		<p>-Saat perubahan konten yang jadi korban adalah pemain.(LN1c)</p> <p>-Udah capek latihan tapi diubah (LN1d)</p>	<p>-Perubahan konten (LN1c)</p> <p>- Motivasi tidak semangat (LN1d)</p>
<p>- Dulu aku sebagai junior hal seperti ini menurutku nggak baik ya dalam proses marching band sebaiknya di perbaiki.</p>		<p>-Sebagai junior perubahan konten tidak baik dan sebaiknya diperbaiki (LN1e)</p>	<p>- Perubahan system (LN1e)</p>
<p>- Kalo bagian-bagian kecil dikit nggak papa ya tapi kalo keseluruhan movement menurutku itu nggak baik</p>		<p>-Kalo bagian kecil tidak apa tapi kalo perubahan seluruh movemen itu tidak baik (LN1f)</p>	<p>-Penilaian proses revisi(LN1f)</p>
<p>- kalo aku itu sulit menangkap</p>		<p>-Sulit menangkap penjelasan direktur musik</p>	<p>-Penilaian</p>

<p><i>penjelasan dari direktur musik</i></p> <hr/> <p><i>Karenakan musik itu nggak keliatan kan ya trus kalo dijelaskan dengan kata-kata itu aku masih sulit buat nangkep maksudnya kadang aku udah main dengan Legatto tapi katanya masih kurang.</i></p> <hr/> <p><i>-Berbeda dengan visual ketika ibaratnya aku disuruh ekspresi sedih yaudah gampang menurutku. Tapi kalo musik itu kadang beda, bagiku tiupanku udah udah lembut tapi direktur musik masih meminta untuk lembut lagi</i></p>		<p>(LN1g)</p> <hr/> <p>-Karena musik nggak kelihatan jika dijelaskan dengan kata-kata masih sulit dimengerti (LN1h) -Terkadang udah memainkan <i>legatto</i> tapi masih kurang (LN1i)</p> <hr/> <p>-Berbeda dengan visual ketika diminta ekspresi sedih, mudah untuk dimengerti(LN1j)</p> <p>-Berbeda dengan musik, menurutku tiupanku udah lembut tapi menurut direktur musik masih meminta lembut lagi (LN1k)</p>	<p>Penggarapan (LN1g)</p> <hr/> <p>-Penyampaian interpretasi musik(LN1h)</p> <p>-pemahaman interpretasi musik (LN1i)</p> <hr/> <p>-Pemahaman interpretasi visual (LN1j)</p> <p>-Pemahaman Interpretasi musik(LN1k)</p>
<p>Laras:</p> <p>- Komunikasi itu kan penting banget ke player karena nggak setiap player itu daya tangkapnya beda gitu loh, nah itu tuh penting cara komunikasinya mereka untuk mewujudkan musik atau visual yang mereka inginkan.</p> <hr/> <p>- Kadang aku ngerasa apa yang disampaikan oleh mereka sulit untuk aku pahami</p> <hr/> <p><i>-dulu aku pernah liat orang musik dan visual diskusi dengan nada yang sepertinya nggak sellow</i></p> <p>- waktu itu terdapat perbedaan maksud adegan</p>	<p>LR1</p>	<p>-Komunikasi dianggap penting karena setiap <i>player</i> daya tangkapnya berbeda (LR1a)</p> <p>-Penting cara komunikasi para direktur untuk mewujudkan interpretasi musik atau visual (LR1b)</p> <hr/> <p>-Terkadang yang disampaikan oleh para direktur sulit untuk dipahami (LR1c)</p> <hr/> <p>-Pernah melihat para direktur diskusi dengan cara bicara yang kurang baik (LR1d)</p> <p>-Terdapat perbedaan penafsiran maksud adegan (LR1e)</p>	<p>-Penilaian komunikasi interpretasi(LR1a)</p> <p>- Komunikasi Interpretasi (LR1b)</p> <hr/> <p>-Penilaian komunikasi interpretasi (LR1c)</p> <hr/> <p>-Penilaian komunikasi Interpersonal (LR1d)</p> <p>- Perbedaan interpretasi pagelaran (LR1e)</p>

<i>sehingga besoknya adegan itu dirubah</i>		-sehingga keesokan harinya dirubah (LR1f)	-perubahan adegan (LR1f)
<p>Umi: - bagian yang paling sulit itu yang berkaitan dengan <i>property</i> ataupun <i>kostum</i></p> <hr/> <p>- Waktu itu visual direktur memiliki konsep penambahan <i>topi plastic</i> pada waktu karantina. Otomatis aku sebagai ketua harus mengiyakan permintaan itu kan</p> <hr/> <p>- Setelah itu semua crew di kumpulkan dan membuat <i>topi</i> itu. Akan tetapi pada saat setelah kita sudah sampai di jakarta <i>topi</i> itu nggak jadi dipake dong, ... katanya nggak cocok</p>	UM1	<p>-Bagian yang sulit ketika berkaitan dengan <i>property</i> atau <i>kostum</i> (UM1a)</p> <hr/> <p>-Direktur visual memiliki konsep penambahan <i>topi plastic</i> pada saat karantina (UM1b) -Sehingga sebagai ketua harus menyiapkan permintaan tersebut (UM1c)</p> <hr/> <p>-Semua <i>crew</i> dikumpulkan dan membuat <i>topi</i> (UM1d) -Tapi ketika di Jakarta <i>Topi</i> tersebut batal digunakan karena dianggap nggak cocok (UM1e)</p>	<p>- Penilaian kolaborasi pagelaran (UM1a)</p> <hr/> <p>-Ide visual (UM1b)</p> <hr/> <p>-Pemahaman peran (UM1c)</p> <hr/> <p>- Kolaborasi Pagelaran (UM1d)</p> <hr/> <p>- Perubahan Interpretasi (UM1e)</p>

Lampiran 3: Keranjang Fakta Sejenis dan Kategorisasi

KERANJANG FAKTA SEJENIS (1)	
Kategorisasi: Kemampuan Komunikasi dan Interpretasi	
INTERPRETASI	FAKTA SEJENIS
Sub-kategorisasi: Komunikasi Interpersonal	
Komunikasi antar kolega (LH1n)	Berkomunikasi yang baik menjadi faktor penting menjalin kemistri(LH1n)
Penilaian komunikasi Interpersonal (LR1d)	Pernah melihat para direktur diskusi dengan cara bicara yang kurang baik (LR1d)
memendam komunikasi (LH1q)	Dengan kondisi berbeda pendapat, selanjutnya memilih untuk memendam demi menjaga hubungan kerjasama (Lh1q)
Dampak komunikasi (LH1o)	Pernah menyampaikan ide tapi cara komunikasiku kurang baik, menjadikan partner ngambek(LH1o)

Kategorisasi atau sub-kategorisasi: Komunikasi Interpretasi	
Penyampaian interpretasi musik (LH1l)	Menjelaskan maksud musik terhadap kelompok pertama dengan memberikan imajinasi (LH1l)
Penilaian komunikasi interpretasi (LR1c)	Terkadang yang disampaikan oleh para direktur sulit untuk dipahami (LR1c)
Komunikasi Interpretasi (LR1b)	Penting cara komunikasi para direktur untuk mewujudkan interpretasi musik atau visual (LR1b)
Penilaian komunikasi interpretasi(LR1a)	Komunikasi dianggap penting karena setiap <i>player</i> daya tangkapnya berbeda (LR1a)
penyampaian interpretasi musik(LN1h)	Karena musik nggak kelihatan jika dijelaskan dengan kata-kata masih sulit dimengerti. (LN1h)
Penyampaian interpretasi musik (LH1m)	menjelaskan maksud musik terhadap kelompok kedua dengan mempraktekkan (LH1m)

KERANJANG FAKTA SEJENIS (2)	
Kategorisasi: Perbedaan Interpretasi	
INTERPRETASI	FAKTA SEJENIS
Kategorisasi atau sub-kategorisasi: Interpretasi Visual	
Interpretasi Visual (MH1g)	Konsep adegan diawali aspek-aspek visual (MH1g)
Pemahaman interpretasi visual (LN1j)	Berbeda dengan visual ketika diminta ekspresi sedih, mudah untuk dimengerti.(LN1j)
Perubahan Interpretasi (UM1e)	Tapi ketika di Jakarta Topi tersebut batal digunakan karena dianggap nggak cocok (UM1e)
Kategorisasi atau sub-kategorisasi: Interpretasi Musikal	
Penafsiran musik (LH1f)	Memiliki penafsiran teknik permainan musik sangat penting dalam pagelaran (LH1f)
Pemahaman Interpretasi musik(LN1k)	Berbeda dengan musik, menurutku tiupanku udah lembut tapi menurut direktur musik masih meminta lembut lagi (LN1k)
pemahaman interpretasi musik (LN1i)	Terkadang udah memainkan <i>legatto</i> tapi masih kurang (LN1i)
Interpretasi musik terhadap pagelaran (LH1j)	Selain menyampaikan interpretasi pagelaran teknis permainan musik juga penting (LH1j)
Interpretasi Pagelaran (LH1h)	Ketika melihat pagelaran <i>marching band</i> yang paling diamati konten musiknya(LH1h)
Kategorisasi atau sub-kategorisasi: Perbedaan Interpretasi Pagelaran	
Perbedaan interpretasi pagelaran (LR1e)	Terdapat perbedaan penafsiran maksud adegan (LR1e)
asumsi konflik (LH1d)	Perbedaan interpretasi dianggap perselisihan (LH1d)
Interpretasi Pagelaran (LH1i)	<i>Marching band</i> bukan seperti teater atau film (LH1i)
Perbedaan interpretasi (Lh1c)	Sering mengalami perbedaan interpretasi(LH1c)
Interpretasi Pagelaran(MH1m)	Ketika berbicara tentang pagelaran <i>marching band</i> akan berbicara tentang cerita yang tersampaikan(MH1m)
kompetensi dan interpretasi (LH1b)	Meskipun kompeten terkadang berbeda penafsiran (LH1b)
Perbedaan penafsiran tahap praproduksi (MH1i)	Para direktur mengalami perbedaan penafsiran pada tahap Praproduksi. (MH1i)

KERANJANG FAKTA SEJENIS (3)	
Kategorisasi: Penilaian Kompetensi	
INTERPRETASI	FAKTA SEJENIS
Penilaian Kemampuan Kolega (MH1a)	Terkadang direktur musik membuat musik tidak sesuai dengan cerita pagelaran(MH1a)
Penilaian Teknis Penciptaan Musik (MH1c)	Meskipun referensi teknik musik bagus tapi tidak sesuai(MH1c)
Penilaian Penafsiran Pagelaran Terhadap Musik (MH1d)	Momentum pagelarang tentang perang, tapi musik tidak menggambarkan nuansa tersebut (MH1d)
Penilaian Penggarapan (LN1g)	Sulit menangkap penjelasan direktur musik (LN1g)
Penilaian proses revisi(LN1f)	Kalo bagian kecil tidak apa tapi kalo perubahan seluruh movemen itu tidak baik (LN1f)
Penilaian kolaborasi pagelaran (UM1a)	Bagian yang sulit ketika berkaitan dengan <i>property</i> atau kostum (UM1a)
Penilaian kemampuan kolega(LH1a)	Aku orangnya cuek menurutku kolega adalah orang yang kompeten(LH1a)

KERANJANG FAKTA SEJENIS (4)	
Kategorisasi: Motivasi Untuk Berkolaborasi	
INTERPRETASI	FAKTA SEJENIS
Motivasi Tidak Semangat berkolaborasi (MH1b)	Musik yang tidak sesuai membuat tidak semangat (MH1b)
Kolaborasi Pagelaran (UM1d)	Semua <i>crew</i> dikumpulkan dan membuat topi (UM1d)
Hubungan Kerjasama (LH1e)	Perselisihan tidak selesai pada tahap praproduksi tapi dibawa keseluruhan proses produksi (LH1e)
Kolaborasi pagelaran (LH1k)	Ketika menemukan konten musik yang cocok tapi tidak bisa diterapkan, karena untuk mendukung visual(LH1k)

KERANJANG FAKTA SEJENIS (5)	
Kategorisasi: Orientasi Peran	
INTERPRETASI	FAKTA SEJENIS
Pemahaman Peran (MH1e)	Penekanan tugas sebagai direktur visual(MH1e)
Motivasi Tanggung Jawab Konten Visual (MH1f)	Harus bertanggung jawab terhadap konten visual(MH1f)

Asumsi Dominasi Aspek Visual(MH1h)	menjadikan visual sebagai aspek utama dalam pagelaran (MH1h)
Asumsi dominasi musik (LH1g)	Musik merupakan aspek utama bukan aspek pendukung. (LH1g)
Pemahaman peran (UM1c)	Sehingga sebagai ketua harus menyiapkan permintaan tersebut (UM1c)

KERANJANG FAKTA SEJENIS (6)	
Kategorisasi: Perubahan Konten Musikal dan Visual	
INTERPRETASI	FAKTA SEJENIS
Perubahan Konten visual (MH 1j)	Karena tidak sesuai materi visual dirubah total pada tahap produksi (MH1j)
Perasaan Menyesal (MH1k)	Padahal materi sudah tertransfer ke pemain (MH1k)
perubahan konten (LN1c)	Saat perubahan konten yang jadi korban adalah pemain.(LN1c)
Tahapan praproduksi dan produksi (LN1a)	Pada tahap perancangan konten musik dan visual seharusnya udah beres sebelum ditransferkan.(LN1a)
Perubahan konten (LN1b)	Sehingga terjadi perubahan konten (LN1b)
Motivasi tidak semangat (LN1d)	Udah capek latihan tapi diubah (LN1d)
perubahan adegan (LR1f)	sehingga keesokan harinya dirubah (LR1f)
Ide visual (UM1b)	Direkut visual memiliki konsep penambahan topi <i>plastic</i> pada saat karantina (UM1b)