

BAB III

METODE PENCIPTAAN

3.1 Deskripsi Karya

Karya ini diciptakan atas dasar kegelisahan terhadap seni Terbang dan bertujuan untuk mengoptimalkan pada permainannya kemudian disusun menjadi karya yang utuh, pada komposisi karya ini terdapat beberapa poin yang perlu dijelaskan, diantaranya :

3.1.1 Jenis Karya

Karya ini merupakan karya instrumental dengan format instrumen ansambel kecil yang mengutamakan bambu sebagai melodi utama dan ditambah instrumen Terbang sebagai kebutuhan karya.

3.1.2 Media/instrumen

Instrumen	Jumlah	Pemain
Gambang <i>pelog</i> 1	1	Iqbal Diva Saputra
Gambang <i>pelog</i> 2	1	Akbar Maulana Saepudin
Terbang <i>kempring</i>	1	Taufik Ramdani
Terbang <i>gemburung</i> 1	1	Syagimansyah

Vokal	1	Syauqi Ali al-asykari S.Sn
Tarawangsa	1	Yusman Arie
Terbang Goong	1	M Eerzam Kautsar

Tabel 1. Media dan Instrumen

Media yang digunakan pada karya ini diantaranya dua gembang *pelog*, tiga alat Terbang, *tarawangsa* dan menggunakan vokal. Alasan pemilihan alat Terbang Buhun adalah sebagai bentuk mengoptimalkan kesenian Terbang yang menjadi landasan pada karya *Tafakur*, lalu alasan memilih instrumen lainnya untuk memenuhi dan mendukung kebutuhan karya *Tafakur*.

3.1.3 Durasi

Karya *Tafakur* ini memiliki tiga bagian yang sebagai landasannya diambil dari motif Terbang Buhun dan durasi dalam karya pertunjukan ini kurang lebih sekitar 11.50 menit.

3.1.4 Bentuk karya

Karya ini memiliki tiga bagian di dalamnya, tiga bagian dalam karya komposisi ini diantaranya:

- a. Bagian Awal -MA

Bagian ini merupakan pembuka atau *bubuka* diawali dengan

memainkan gambang dan disusul oleh permainan Terbang *kempring* dan *gembrung* menit 00.00 sampai 05.10. Lalu pada menit 03.19 sampai menit 03.37 penulis mulai memainkan motif yang mengambil acuan pada karya Hu-Allah dengan dimainkan pada gambang *pelog* dan diikuti oleh vokal.

b. Bagian Tengah -*NU*

Bagian tengah dalam karya ini berdurasi 05.11 sampai 09.32, penulis mulai memunculkan hasil adopsi *kotekan* Bali yang di aplikasikan pada gambang *pelog* dan Terbang pada menit 05.35 sampai 07.08

c. Bagian Akhir -*SA*

Bagian akhir dalam karya ini mempunyai durasi (09.33 - 11.50) penulis menyanyikan lirik lagu yang dibuat oleh penulis, yang dimulai oleh gambang *pelog* dengan menggunakan pola tabuh *cacagan* pada menit 09.33 sampai menit 11.00.

3.1.5 Penyampaian Karya

Karya musik ini di sampaikan untuk Tugas Akhir Prodi Angklung dan Musik Bambu dengan secara langsung di gedung kesenian Sunan Ambu.

3.2 Objek Karya dan Analisa Objek

Fokus utama pada karya komposisi “*Tafakur*” diambil dari pola tabuh *gembung*, dan *kempring*. Pada hal ini penulis menggabungkan kesenian Terbang dengan alat musik bambu dan mengembangkan pola ritmis pada Terbang dengan menggunakan pendekatan teknik pengembangan motif dan silang budaya dengan mengambil elemen-elemen kecil dari pola tabuh *kotekan* Bali , adapun langkah - langkah yang dilakukan penulis yaitu sebagai berikut:

3.2.1 Teknik Pengumpulan Data

Dalam teknik pengumpulan data penulis melakukan beberapa Langkah sebagai berikut:

a. Wawancara

Pada tahap ini, penulis melakukan wawancara dengan Mang Alimin tokoh pelaku seni Terbang dan sebagi ketua lingkung seni Argawilis pada tanggal 09 oktober 2024. Adapun isi wawancara tersebut, penulis menggali lebih dalam tentang sejarah Terbang di Majalaya, dan unsur musical yang ada pada Terbang khususnya pola tabuh Terbang yang akan menjadi ide musical pada karya “*Tafakur*”.

b. Pustaka

Pada tahap ini penulis melakukan tinjauan pustaka dari berbagai jurnal tentang kesenian Terbang salah satunya yaitu berjudul “Terbang Buhun Sinar Putra Dalam Tradisi *Ngaruat* Di Desa Karang Tunggal”. Dalam jurnal ini menjelaskan bahwa *ngaruat* atau syukuran kepada sang pencipta atas nikmat yang telah di berikan, selain itu disebutkan bahwa Terbang adalah sebagai media pendekatan kepada Sang pencipta. Terbang merupakan kesenian tradisional yang menyajikan nilai-nilai keagamaan, karena dalam pertunjukannya berisi syair-syair sholawat, puji- pujian, dan nasihat agama yang diiringi dengan musik Terbang (Nurhakim, 2022, p. 3).

c. Audio Visual

Pada tahap ini, penulis mencari referensi dengan mencari video melalui *platform Youtube*. Adapun data yang didapatkan oleh penulis yaitu motif pada bagian vokal dengan lirik “Hu Allah” yang akan diimplementasikan pada karya “*Tafakur*”selain itu penulis mengamati permainan dinamika pada karya “Hu Allah” yang terdapat pada link di bawah ini.

<https://youtu.be/hYPj-JVurIM?si=HjfPeJu43rvoMmIZ>

Selain itu penulis mengadopsi permainan motif gambang wayang dan diimplementasikan pada gambang *pelog*. Yang terdapat pada link di bawah ini.

https://youtu.be/0OPD3pxi4es?si=SRnLyIyHNR2Oy_Xp

3.2.2 Perencanaan Konsep Kreatif dan Konsep Teknis

Pada tahap ini penulis melakukan pencarian data berupa sumber – sumber pustaka secara *offline* dan *online*, adapun proses pembentukan karya musik ini dilakukan dalam beberapa tahap, diantaranya pencarian data tertulis untuk melengkapi ide gagasan yang diambil, melakukan observasi mengenai Terbang Majalaya dengan kegiatan wawancara kepada pelaku seni Terbang, menentukan ide musical dari hasil wawancara, pencarian dan pengolahan data audio visual melalui *platform Youtube*, melakukan pemilihan data auditif dalam bentuk motif-motif yang didapat dari media audio visual, referensi musik dari berbagai sumber diantaranya melalui *platform Youtube*, melakukan eksplorasi terhadap instrumen musik bambu yang dipilih, menerapkan hasil eksplorasi ke dalam konsep karya, dan mengevaluasi dari hasil eksplorasi.

3.2.3 Proses Produksi Karya

Penulis dalam melakukan proses ini mengawalinya dengan mencari ide serta menentukan minat penulis dalam berkarya. Setelah mendapatkan ide gagasan, penulis mencari berbagai referensi baik dalam bentuk karya tulis maupun karya seni yang memiliki kemiripan atau mendekati konsep garap yang dibuat untuk dikembangkan menjadi bahan acuan karya musik “*Tafakur*”.

Setelah itu penulis mencoba membuat karya dengan mengeksplor terhadap alat musik bambu, lalu penulis mencoba untuk mentranskripsikan notasi pada garapan yang sudah di eksplor sebelumnya ke aplikasi MuseScore 3. Terakhir penulis melakukan evaluasi dengan pendukung dan pembimbing agar kelemahan pada karya ini dapat teridentifikasi oleh beberapa prespektif