

### BAB III

#### METODE PENCIPTAAN KARYA

Seniman tidak bisa menciptakan karya seni tanpa ide, dalam menciptakan karya seni tentunya harus mempunyai ide dan konsep untuk mewujudkan karya tersebut. Banyak seniman terkendala di saat menuangkan ide yang harus dikaji lagi sebagai pembangkit ide kreatif kemudian untuk pembangkit ide baru dalam penciptaan karya seni (Eskak, 2014, hal. 4). Proses penciptaan karya *Monoragam* terdapat tahapan yang diawali dengan konsep, referensi, pemilihan bahan dan eksplorasi lalu di aplikasikan ke dalam alat musik bambu.

#### 3.1 Deskripsi Karya

Karya *Monoragam* adalah karya yang menggunakan banyak pengulangan yang monoton, yang diolah dengan teknik permainan *interlocking*, sekuen, dinamika, *polyrhythm*. Karya ini menggunakan tiga alat musik bambu bernama *carumba*. *Carumba 1 Low*, *carumba 2 High*, dan *carumba 3* menggunakan *Low*.

Ide musikalnya berawal dari sebuah jam dinding yang secara konstan bergerak monoton dan begitu-begitu saja, karya ini di kemas sedemikian rupa yang berdurasi 11 menit 12 detik.

Di balik fungsinya sebagai pengikat struktur dari musikal, repetisi yang berlebihan dan tidak terolah dapat menimbulkan kebosanan. Karya *Monoragam* bermaksud ingin mengatasi permasalahan saat fenomena monoton itu tidak semata-merta monoton, tapi jika diolah dengan beberapa ilmu musik bisa terdengar tidak begitu monoton, walaupun format musikalnya banyak dengan pengulangan.

### 3.1.1 Jenis Karya

Karya *Monoragam* merupakan komposisi penciptaan karya musik yang di tampilkan pada hari rabu tanggal 28 Mei 2025 di Gedung Kesenian Sunan Ambu (ISBI) Bandung pada jam 13.45 sampai dengan 14.45 WIB.

### 3.1.2 Media

Pada karya ini menggunakan format *trio* tiga *carumba*, yakni dua *carumba Low* dan satu *carumba Hight*. *Carumba* adalah alat musik tradisional Indonesia yang pembuatannya menggunakan bahan dasar bambu. *Carumba* adalah alat musik yang termasuk ke dalam ansambel musik *arumba*. Menurut (Hinhin Agung Daryana, 2019, hal. 63-64)"arumba melodi

(variasi/improvisasi) juga terdiri dari 2 set, susunan nadanya terdiri dari: E oktaf kecil sampai dengan A'' sebanyak 30 tabung untuk *carumba* melodi 1 dan B oktaf besar sampai dengan fis sebanyak 32 tabung untuk *arumba* melodi''. Alasan penulis mengambil konsep trio *carumba* adalah karena penulis ingin menyajikan musik yang tidak terdengar monoton atau membosankan meskipun dengan set alat yang minimalis.



**Gambar 13.** Alat musik *carumba* menggunakan format trio dalam karya *Monoragam*.

(Dokumentasi: Adi Yusuf Triguna, 2025)



*Carumba* di mainkan dengan cara di pukul menggunakan stik atau pemukul khusus *carumba*. Dalam istilah orang sunda sering menyebut ini dengan sebutan *panakol*. *Panakol* dalam bahasa Indonesia yang berarti pemukul. *Panakol* atau stik di

buat dari bahan balok kayu dan bambu. Balok kayu di potong dan di ukur menggunakan alat ukur dan di bentuk melingkar untuk ujung pemukul tersebut. Balok yang sudah di jadi membentuk lingkaran, di lapisi menggunakan karet untuk menahan agar timbre *carumba* halus. Sedangkan bambu di potong dan di haluskan menggunakan amplas untuk gengaman tangan pemain. *Panakol* ini dalam segi bentuk dan ukuran hampir sama dengan pemukul *marimba*, namun berbeda di bahan pelapisnya saja.



**Gambar 14.** Stik atau *panakol* yang terbuat dari balok kayu dan bambu.  
(Dokumentasi: Adi Yusuf Triguna, 2025)

Adapun tabel penggunaan alat musik *carumba* untuk kebutuhan pertunjukan komposisi karya penciptaan *Monoragam* seperti berikut:

| NO. | INSTRUMEN  | JUMLAH | PEMAIN                   |
|-----|--|--------|--------------------------|
| 1   | <i>Carumba Low</i><br>    | 1      | Adi Yusuf<br><br>Triguna |
| 2   | <i>Carumba High</i><br> | 1      | Erik Ferdiansyah         |
| 3   | <i>Carumba Low</i><br>  | 1      | Trio<br><br>Nurhermanto  |

**Tabel 1.** Media/Instrumen pada karya *Monoragam*.

### 3.1.3 Durasi

Karya *Monoragam* ini terdiri dari tiga bagian yaitu, awal, tengah dan akhir, dengan durasi karya 11. 29 detik.

### 3.1.4 Bentuk dan Penyampaian Karya

Di dalam sebuah karya seni diperlukan bentuk atau struktur pada karya yang di buat. Unsur-unsur musik atau komponen yang disusun sebagai karya seni berbentuk lagu mempunyai nilai yang berpengaruh terhadap lagu itu sendiri, karena struktur lagu yang baik berpengaruh terhadap karya yang baik (Simarmata, 2019). Karya *Monoragam* mempunyai tiga bagian awal, tengah dan akhir yang terdiri dari *intro* di bagian awal, *verse 1*, *verse 2*, *verse 3*, dibagian ke dua, dan *bridge*, *chorus* , *coda* di bagian terakhir.

Dibawah halaman selanjutnya penulis menguraikan bentuk dan struktur pad karya penciptaan *Monoragam*, yang penulis uraikan sebagai berikut:

| NO | BAGIAN         | FUNGSI  | DINAMIKA        | TIME SIGNATURE | BPM |
|----|----------------|---|-----------------|----------------|-----|
| 1. | <i>Intro</i>   | Pembukaan   | <i>Adagio</i>   | 4/4            | 60  |
| 2. | <i>Verse 1</i> | Ekplorasi awal nada tunggal ( <i>monophonic</i> ) | <i>Adagio</i>   | 3/4            | 60  |
| 3. | <i>Verse 2</i> | Peningkatan                                       | <i>Moderato</i> | 4/4            | 120 |
| 4. | <i>Bridge</i>  | Jembatan  | <i>Allegro</i>  | 4/4            | 140 |
| 5. | <i>Chorus</i>  | Klimaks   | <i>Andante</i>  | 4/4            | 80  |
| 6  | <i>Coda</i>    | Penutup yang kuat                                 | <i>Presto</i>   | 4/4            | 200 |

**Tabel 2.** Bentuk bagan karya pada karya *Monoragam*.

### 3.2 Obyek Karya Dan Analisa Obyek

Obyek pada karya *Monoragam* ini adalah ritme tunggal yang dikembangkan menggunakan teknik *polyrhythm* dan dinamika. Pada mulanya karya ini berangkat dari sebuah fenomena jam dinding yang terus berputar secara konsisten. Ritme yang monoton pada jam dinding yang diadopsi ke dalam sebuah karya *Monoragam* dan kembangan menggunakan alat musik bambu menggunakan tiga *carumba*.

### 3.2.1 Teknik Pengumpulan Data

Pada pembuatan karya *Monoragam* penulis sempat kesulitan terhadap pengaplikasian konsep ke dalam bentuk musik yang akan di garap, sehingga penulis memutuskan untuk mencari referensi dan mengapresiasi karya yang lain melalui tahapan berikut:

#### 1. *Audio visual*

Pada proses ini penulis mencari referensi di media *Youtube*. Beberapa karya yang menjadi salah satu acuan dalam pembuatan karya *Monoragam* ini. Ada beberapa *Channel Youtube* yang penulis apresiasi dan di jadikan bahan referensi dalam karya ini. Beberapa karya yang menjadi referensi penulis seperti karya John Cage, Philip Glas.

Sumber:

<https://youtu.be/tKrwCkHQRco?si=tOkbySDSVpu57SA5>

<https://youtu.be/gsU-a7ATt3I?si=ytGfTVFtNGKegb38>



## 2. Platform Music Digital

Melalui *digital music platform*, penulis juga mencari dan mendengarkan langsung karya-karya dari penyanyi dan band , salah satunya band asal ingris The Rolling Stones dalam *platform* seperti *spotify*.

Sumber:

<https://open.spotify.com/track/31YMV7aMItO8jzyc10iRrS?si=XRK3UhrdTPy5sHqkguTPmw>

## 3. Pustaka

Selain audio visual , penulis juga sempat mencari di perpustakaan serta jurnal dalam internet melalui *google scholar* dan buku untuk mendapatkan bahan referensi yang membahas tentang konsep istilah dan penciptaan dalam ranah seni, terutamanya seni musik. Seperti buku yang berjudul “Gamelan Pelog Salendro (Induk Teori Karawitan Sunda)” penulis Lili Suparli tahun 2010.

#### 4. Media

Pemilihan instrumen pada karya ini sangat bervariasi, karena dari mulai ide awal sampai akhir sempat mengalami tiga kali perubahan format dalam karya ini, karena kendala *budget* serta kebutuhan timbre pada alat musik *carumba*.

##### 3.2.2 Perencanaan Konsep Kreatif Dan Teknis

Pembuatan karya *Monoragam* ini berawal dari fenomena pribadi penulis yang sedang duduk dan melihat jam dinding sedang bekerja, sehingga penulis memiliki ide gagasan terkait monoton dan ragam mengingat fenomena jam dinding secara konsisten yang bergerak secara monoton begitu saja, serta ragam yang di ambil adalah pengalaman penulis mendengar bunyi yang ada di sekitar seiring berjalanya jarum detik yang berputar.

Bunyi merupakan suatu hal yang sangat dekat dengan manusia, menurut (Kustaman, 2016) "pada hakikatnya manusia hidup di tengah bunyi yang mengelilingi sekitarnya" (hal. 17). Sehingga penulis mengartikan dari melihat jam dinding selain sebagai fungsi penunjuk waktu terdapat ragam peristiwa dan bunyi yang terdengar oleh indra pendengaran manusia atau di tangkap oleh telinga. Ketertarikan inilah yang membuat penulis bermaksud menjadikan suatu referensi fenomena yang menjadi pemantik pembuatan karya ini, dan menjadi satu alasan dari judul yang di beri nama *Monoragam*.

Karya ini di mengadopsi ritme dari suara detik jarum jam ke dalam bentuk karya musik dengan instrumen alat musik bambu, bentuk karya yang akan di buat di *Monoragam* mempunyai 4/4 dan 3/4 juga repetisi yang banyak dan motif yang sering di ulang seperti kerja jam dinding yang berulang-ulang dan monoton, sehingga penulis mengembangkannya dengan teknik *interlocking* kemudian ritme yang berbeda dan dinamika juga agar dapat menghasilkan kesan yang tidak monoton atau sering berulang.

### 3.2.3 Proses Produksi Karya

Proses pembuatan karya ini diawali dengan merekam suara detik jarum jam dinding yang ada di rumah menggunakan perekam handphone seluler. Pada langkah selanjutnya penulis memainkan dan mengeksplorasi sendiri karya yang mengadopsi ritme dari fenomena jarum jam dengan ide konsep karya *Monoragam*. Pada awal eksplorasi menggunakan satu *carumba Low* di ruangan kelas yang berada di lantai 4 di kampus ISBI Bandung.



**Gambar 15.** Proses latihan karya di ruang kelas lantai 4 ISBI Bandung.  
(Dokumentasi: Adi Yusuf Triguna, 2025)

Setelah menjalani proses latihan kurang lebih tempat pertemuan, kemudian mengembangkannya dengan teknik *interlocking* dan ritme yang berbeda dengan dinamika lembut,

keras dan agak lembut. Selanjutnya penulis membuat sampel menggunakan *muscore* untuk *carumba Low 2* dan *carumba High* kemudian berlatih bersama dua pendukung untuk mengaplikasikan teknik *interlocking* dan beberapa dinamika.

