

# **INFINITY GAMEBANG**

**DESKRIPSI**

**KARYA PENCIPTAAN MUSIK**

**Untuk memenuhi salah satu syarat tugas akhir program**

**Program Sarjana Terapan Seni (D-4)**

**OLEH:**

**JAKA GAUMANTARA**

**211423020**



**PRODI ANGKLUNG DAN MUSIK BAMBU**

**FAKULTAS SENI PERTUNJUKAN**

**INSTITUT SENI BUDAYA INDONESIA BANDUNG**

**TAHUN 2025**

## HALAMAN PERSETUJUAN

### DESKRIPSI KARYA PENCIPTAAN MUSIK INFINITY GAMEBANG

Diajukan Oleh :

**JAKA GAUMANTARA**

**211423020**

Disetujui oleh pembimbing untuk mengikuti Ujian Akhir

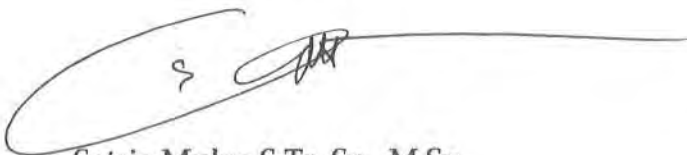
Pada Program Sarjana Terapan

Program Studi Angklung dan Musik Bambu

Fakultas Seni Pertunjukan ISBI Bandung

27 November 2025

Pembimbing I



Satria Mulya S.Tr. Sn., M.Sn

NIP: 199503242024211001

Pembimbing II



Dr. Dinda Satya Upaja Budi, S.SKar., M. Hum.

NIP: 196804091993031001

Mengetahui:

Ketua Program Studi Angklung dan Musik Bambu



Dr. Hinhin Agung Daryana, M.Sn.

NIP: 198307152014041002

## LEMBAR PENGESAHAN

### DESKRIPSI

### KARYA PENCIPTAAN MUSIK

### INFINITY GAMEBANG

Oleh:

**JAKA GAUMANTARA**

**211423020**

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji melalui Sidang Tugas

Akhir Pada, 4 Desember 2025

#### Susunan dewan penguji

Penguji I : Dinar Rizkianti, S.Sn., M.Sn

Penguji II : Dr. Dinda Satya Upaja Budi, S.SKar., M.Hum (.....)

Penguji III : Whayan Christiana S. Sn., M.Sn (.....)

Pertanggungjawaban tertulis Deskripsi Karya Penciptaan Musik ini telah disahkan sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana

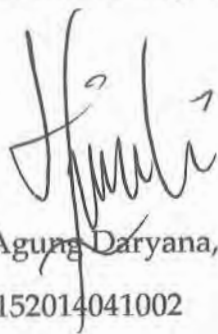
Terapan Seni Fakultas Seni Pertunjukan, Institut Seni Budaya Indonesia

(ISBI) Bandung

Bandung, 4 Desember 2025

Mengetahui

Ketua Program Studi Angklung dan Musik Bambu      Dekan Fakultas Seni Pertunjukan



Dr. Hinhin Agung Daryana, M.Sn.

NIP: 198307152014041002



Dr. Ismet Ruchimat, S.Sen., M.Hum.

NIP: 196811191993021002

## PERSEMBAHAN

Karya ini penulis persembahkan kepada mereka yang hadir bukan dengan jawaban, melainkan dengan kepercayaan bahwa penulis mampu menemukan jalannya sendiri. Teruntuk:

1. Tuhan Yang Maha Esa, seluruh perjalanan ini mengajarkan penulis bahwa mendengar adalah dasar dari seni menjalani hidup.
2. Kedua orang tua tercinta, terutama ibu, atas "*cinta dalam diam*", kepercayaan tanpa syarat, serta doa yang tak pernah terputus, menjadi harmoni paling konsonan dalam proses tumbuh dan belajar bagi penulis.
3. Kakak tertua, Chanra Hardy Nugraha, sebagai *whole life mentor*, yang menanamkan keyakinan bahwa ilmu adalah bekal utama, dan pembelajaran adalah proses seumur hidup.
4. Yhoan Thania, Pak Nanna Valanza, serta Mamah Nenden, atas dorongan dan kehadiran yang memberi penulis kekuatan untuk bertahan ditengah keraguan, serta dorongan bagi penulis untuk menyelesaikan apa yang pernah dimulai.

## PERNYATAAN

Saya menyatakan bahwa Deskripsi Karya Penciptaan Musik dengan judul "INFINITY GAMEBANG" beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya saya sendiri. Saya tidak melakukan penjiplakan, pengutipan atau tindakan plagiat melalui cara-cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan akademik. Saya bertanggungjawab dengan keaslian karya ini dan siap menanggung resiko atau sanksi apabila dikemudian hari ditemukan hal hal yang tidak sesuai dengan pernyataan ini.



Bandung, 4 Desember 2025

Yang Membuat Pernyataan



**Jaka Gaumantara**

**211423020**

## ABSTRAK

Infinity Gamebang merupakan komposisi musik yang berangkat dari upaya mentransformasi motif *single paradiddle*—yang umumnya digunakan sebagai pola latihan teknik dasar drum—menjadi tema musikal dalam format ensambel carumba. Proses penciptaan didasarkan pada eksplorasi teknik *motive development*, meliputi augmentasi ritmik, *truncation*, *fragmentation*, sinkopasi, serta penerapan gaya permainan *interlocking* dan *call and response*. Motif *single paradiddle* dikembangkan menjadi berbagai varian ritmis dan teks-tural yang kemudian dirangkai ke dalam bentuk musik *binary form*. Karya ini memanfaatkan tangga nada D minor pentatonik, tempo bervariasi (*moderato-allegro*), serta kombinasi *simple* dan *compound meter* untuk memperkaya struktur ritmis. Secara keseluruhan, Infinity Gamebang menghadirkan karakter musik yang perkusif dan ritmik, sekaligus menunjukkan potensi transformasi rudiment sebagai sumber penciptaan komposisi baru.

**Kata Kunci:** *single paradiddle*, motif ritmis, *interlocking*, *truncation*, *fragmentation*, carumba, *motive development*, komposisi musik.

## ABSTRACT

*Infinity Gamebang is a musical composition that begins with an attempt to transform the single paradiddle motif—commonly used as a practice pattern for basic drumming techniques—into a musical theme in a carumba ensemble format. The creation process is based on the exploration of motive development techniques, including rhythmic augmentation, truncation, fragmentation, syncopation, and the application of interlocking and call-and-response playing styles. The single paradiddle motif is developed into various rhythmic and textural variations, which are then arranged into a binary musical form. This work utilizes the D minor pentatonic scale, varying tempos (moderato–allegro), and a combination of simple and compound meters to enrich the rhythmic structure. Overall, Infinity Gamebang presents a percussive and rhythmic musical character, while also demonstrating the potential of rudiment transformation as a source for creating new compositions.*

**Keywords:** *single paradiddle, rhythmic motif, interlocking, truncation, fragmentation, carumba, motive development, musical composition.*

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas segala rahmat, karunia, dan kemudahan yang diberikan sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir yang berjudul “Infinity Gamebang: Deskripsi Karya Penciptaan Musik” sebagai salah satu syarat untuk memenuhi kelulusan Program Sarjana Terapan Seni pada Program Studi Angklung dan Musik Bambu, Fakultas Seni Pertunjukan, Institut Seni Budaya Indonesia Bandung.

Penulisan tugas akhir ini tidak terlepas dari berbagai proses pembelajaran, pengalaman artistik, serta eksplorasi kreatif yang penulis jalani selama masa studi. terselesaikannya karya dan tulisan ini tidak lepas dari dukungan, bimbingan, dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Dosen Pembimbing, Bapak Satria Mulya S. Sr. Sn dan bapak Dr. Dinda Upaja Budi S.SKar., M.Hum yang telah memberikan arahan, masukan, dan bimbingan selama proses penyusunan karya dan laporan ini.
2. Rekan-rekan musisi, sahabat, dan keluarga penulis selama menjalani proses latihan, *man of the match*, Muhammad Dzikry Amwaludin S. Tr. Sn, Laila Khaerunisa, Muhammad Adzan Ashari, Aldo Irlando, Dafit Sobarkah dan semua rekan musisi yang gugur dalam masa audisi.
3. Para mentor penulis selama menempuh perkuliahan di ISBI Bandung, bapak Iki Piul, bapak Agung *stringer* dan bapak Angga Iboy.
4. Jurgen Klopp, gaya bermain *Gegen pressing* nya membentuk karakter penulis untuk tidak berhenti mengejar peluang bola kehidupan.

5. Dr. Retno Dwimawarti, S.Sen., M.Hum., rektor Institut Seni Budaya Indonesia Bandung.
6. Dr. Ismet Ruchimat, S.Sen., M.Hum., rekan fakultas seni pertunjukan Institut Seni Budaya Indonesia Bandung.
7. Dr. Hinhin Agung Daryana, M.Sn., ketua program studi Angklung dan Musik Bambu.
8. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu, namun kontribusinya sangat berarti dalam proses penyelesaian tugas akhir ini. Penulis menyadari bahwa karya dan laporan ini masih memiliki kekurangan. Oleh sebab itu, kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan demi penyempurnaan karya di masa mendatang. Semoga tugas akhir ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca, menjadi referensi bagi mahasiswa lain, serta menambah wawasan dalam bidang penciptaan musik berbasis eksplorasi ritmis dan instrumen bambu.

Bandung, 27 November 2025

Jaka Gaumantara

## DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN .....	iii
PERNYATAAN.....	iv
ABSTRAK.....	v
ABSTRACT .....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
BAB I PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Ide .....	7
1.3 Tujuan Karya .....	9
1.4 Manfaat Karya .....	10
1.5 Kerangka Pemikiran .....	10
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	16
2.1 Kajian Sumber Penciptaan Karya.....	16
2.2 Landasan Teori .....	25
BAB III METODE PENCIPTAAN KARYA .....	30
3.1 Deskripsi Karya .....	32
3.2 Objek Karya dan Analisis Objek .....	32
3.3 Teknik Pengumpulan Data .....	33
3.4 Perencanaan Konsep Kreatif dan Konsep Teknis.....	33
3.5 Produksi Karya.....	34
BAB IV IMPLEMENTASI KARYA .....	36
4.1 Implementasi Karya .....	36
4.2 Tata Teknik Pentas .....	51
BAB V KESIMPULAN.....	55
5.1 Evaluasi .....	55
5.2 Rekomendasi .....	56
DAFTAR PUSTAKA .....	57
GLORASIUM.....	59
LAMPIRAN .....	61

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Dalam proses pembelajaran dasar bermain drum, terdapat sejumlah tahap yang menuntut penguasaan serta pemahaman dari setiap materi bagi para pelakunya. Tahap-tahap tersebut antara lain mencakup pengenalan komponen drum set, penguasaan teknik dasar bermain drum, latihan pola ritmis, berlatih repertoar musik dalam memainkan drum, serta eksplorasi permainan drum dalam hal improvisasi dan kreativitas. Salah satu aspek penting dalam penguasaan teknik dasar adalah *basic rudiment*, yang menjadi dasar utama dalam melatih keterampilan bermain drum.

Menurut Wildan Fikri, *basic rudiment* dalam permainan drum merujuk pada kumpulan latihan dan pola dasar yang diberikan kepada pemain drum guna meningkatkan kemampuan teknik, keterampilan, dan kreativitas mereka dalam bermain instrumen drum. Berdasarkan hasil pengamatan penulis, penerapan *basic rudiment* tidak hanya berfungsi untuk meningkatkan kapasitas keterampilan dasar, tetapi juga

memberikan pemahaman yang lebih sistematis terkait pola *sticking* atau urutan gerak tangan dalam teknik permainan drum. Latihan ini melibatkan beragam gerakan dan pola yang bertujuan untuk melatih kekuatan, akurasi, kecepatan tangan, serta memperbaiki koordinasi antara tangan kanan dan kiri (Fikri, 2024). Dengan kata lain, *basic rudiment* dapat diartikan sebagai pola motif ritmis yang dibuat untuk melatih teknik dasar dalam bermain drum.

Sejalan dengan hal tersebut, (Melinda Agustine, 2019) menjelaskan bahwa *basic rudiment* terdiri atas beberapa motif ritmis yang menjadi pondasi dalam membangun teknik atau kemampuan permainan drum, seperti *Single Stroke*, *Double Stroke*, *Triplet*, dan *Paradiddle*. Selain itu, terdapat pula dua elemen penting dalam *man of the match rudiment*, antara lain aksentuasi dan pola urutan tangan atau yang biasa disebut dengan *sticking*. *Sticking* memiliki peran signifikan dalam membentuk dinamika permainan, mengembangkan kontrol terhadap stik, serta memperkuat ekspresi musikal saat memainkan berbagai jenis ritme dasar dalam bermain drum (Dahl, 2011). Pada dasarnya *basic rudiment* memiliki ritme atau nilai not yang sama namun dimainkan dengan pola urutan tangan yang berbeda. Dalam praktiknya, *basic rudiment* menggunakan kode atau





instrumen, baik *drumset* maupun instrumen musik perkusi bernada seperti: marimba, vibraphone, glockenspiel hingga carumba. Sehingga pola yang awalnya bersifat teknikal dapat ditransformasikan menjadi tema musik. Dibandingkan dengan *basic rudiment* lain yang cenderung statis atau terbatas pada fungsi teknis, *paradiddle* memiliki keunggulan sebagai motif ritmis yang memiliki progresifitas pada pola *sticking* tersebut untuk dieksplorasi. Hal inilah yang menjadikan motif *single paradiddle* menjadi salah satu *basic rudiment* yang menarik untuk diangkat sebagai ide musikal dalam karya musik. Steve Reich mengembangkan motif ritmis dan pola *sticking single paradiddle* sebagai ide musikal yang memungkinkan diaplikasikan ke dalam instrumen: dua instrumen biola, yaitu violin satu dan violin dua, viola (biola alto), dan cello, Steve Reich menambahkan tekstur harmoni homofoni melalui motif ritmis *single paradiddle* dalam praktik musik *minimalism*. Berdasarkan pengamatan penulis, Steve Reich menghadirkan motif ritmis *paradiddle* pada karya yang berjudul **Different Trains**. Teknik *paradiddle* yang digunakan adalah motif *single paradiddle*.



Gambar 1. 4 Steve Reich – Different Trains  
(Screenshoot dari Steve Reich – Different Trains)

Kini, *sticking* tidak hanya dipahami sebagai latihan keterampilan dasar, melainkan juga berkembang menjadi medium ekspresi, pembentuk identitas musikal, serta dasar penciptaan karya musik. Berdasarkan uraian tersebut, penulis mencoba membuat sebuah karya musik yang idenya diadaptasi dari motif tersebut dan karya ini akan diwujudkan melalui medium atau instrumen musik dalam format ensemble carumba, dieksplorasi melalui teknik poliritmik dan tekstur harmoni, *single paradiddle* akan ditransformasikan menjadi motif kreatif yang progresif. Karya ini akan diarahkan untuk menampilkan progresivitas motif ritmis *single paradiddle* sebagai tema utama, menghadirkan identitas musik yang ritmik, serta mengeksplorasi potensi orkestrasi pada ensambel carumba.

## 1.2 Rumusan Ide

*Single paradiddle* pada awalnya dikenal sebagai latihan teknis dasar dalam permainan drum, namun dalam karya ini, motif tersebut dipilih sebagai sumber ide musikal. *Single paradiddle* dipilih menjadi ide musikal karena memiliki pola *sticking* yang progresif, hal tersebut berpotensi untuk ditransformasikan menjadi tema musikal, dimana kontur interval dapat diciptakan melalui pola *sticking single paradiddle*. Melalui teknik *truncation*, *fragmentation* dan augmentasi ritmik, *single paradiddle* dikembangkan menjadi tema musikal yang dikemas dalam permainan *interlocking* untuk menciptakan karakter karya musik yang ritmik. Hal tersebut penulis pertimbangkan berdasarkan karakteristik medium atau instrumen musik yang dipilih memiliki warna suara yang perkusif.

Untuk mewujudkan hal tersebut, karya musik ini diaplikasikan ke dalam format ensambel carumba yang terdiri dari 5 pemain yang terdiri dari instrumen musik: satu orang bermain carumba *high*, dua carumba *low* yang dimainkan oleh satu orang bermain carumba *low*, satu orang bermain carumba *low* dan kolintang *high*, satu orang pemain bass pukul dan satu orang pemain perkusi bermain instrumen *triangle* dan *bar chimes*. Sementara instrumen bongo, tambourine dan *crash cymbal* dimainkan

melalui media *sequencer*. Secara teknik, instrumen carumba memiliki karakter instrumen yang perkusif dengan *sustain* atau gema bunyi yang pendek, sehingga instrumen ini kurang mengakomodir frase melodi yang memerlukan bunyi panjang. Mengingat terbatasnya fungsi musikal dalam instrumen carumba yang berkarakter perkusif, maka penulis memilih karakter musik yang ritmik sebagai identitas untuk memperkuat nilai instrumen musik carumba pada karya **Infinity Gamebang**.

Dari sisi tangga nada, karya ini berbasis pada skala tangga nada D minor pentatonik. Hal tersebut didasari oleh jangkauan nada yang terdapat pada instrumen carumba dan bass pukul. Berdasarkan hasil pengamatan penulis, ensambel carumba memiliki *pitch registered* dari nada G0 hingga A6 yang didistribusikan pada empat jenis instrumen, yaitu: G0 - G1 terdapat pada bass pukul, carumba *low* (F#2 hingga A4), carumba *middle* (dari nada B2 hingga - D5), dan carumba *high* (E4 hingga A6). Pemilihan interval pada motif ritmis yang dimainkan pun banyak menggunakan interval kwint, sehingga dalam pengembangannya menjadi suatu motif dibutuhkan jangkauan nada yang lebih luas. Hal tersebut mendasari penulis untuk memilih skala tangga nada D minor. Bentuk musik yang penulis gunakan pada karya nanti adalah bentuk musik *Binary* dengan struktur musik

bagian A dan bagian B. melalui struktur musik tersebut, penulis berharap mampu menampilkan varian dari ide musikal secara lugas.

Dengan mengusung konsep varian, karya ini diharapkan dapat membangun identitas musikal yang tidak hanya menekankan aspek teknis, melainkan juga memperlihatkan potensi dari motif *single paradiddle* sebagai pondasi penciptaan karya **Infinity Gamebang**. Melalui tantangan tersebut penulis mengangkat kata **Infinity Gamebang** sebagai judul. *Infinity* memiliki arti dalam bahasa Indonesia yaitu tidak terbatas, sebagai representasi eksplorasi dan inovasi. Sementara kata *Gamebang* adalah istilah fonologi atau adaptasi pelafalan bagi orang asing, lebih tepatnya bahasa Inggris, dalam mengucapkan kata gambang. Melalui hal tersebut penulis memiliki harapan pada karya ini mampu menyajikan hal yang inovatif.

### 1.3 Tujuan Karya

Karya ini diciptakan dengan tujuan:

1. Mentransformasi teknik dasar latihan bermain drum menjadi motif, frase atau tema musikal dalam karya musik.
2. Menawarkan orkestrasi karya musik dalam format ensambel

carumba dalam karakter musik yang ritmik.

#### **1.4 Manfaat Karya**

Dalam upaya menghadirkan karya musik dengan ide tersebut, penulis berharap dapat memberikan dampak positif kepada para praktisi dan akademisi, yaitu:

1. Memperluas pendekatan kreatif dalam komposisi dan improvisasi.
2. Menambah repertoar dan metode eksplorasi bagi *composer*.
3. Mendorong pemaknaan baru atas rudiment

#### **1.5 Kerangka Pemikiran**

Dalam proses penciptaan karya Infinity Gambeng, penulis melewati beberapa tahap berpikir, yaitu:

1. Penggalan Ide

Pada tahap pertama penciptaan karya Infinity Gamebang, penulis berkontemplasi mengenai fenomena yang sering di jumpai di kalangan musisi. Penulis mendapatkan inspirasi pada *daily exercise* atau kegiatan latihan teknik dasar yang selalu dilakukan oleh para musisi setiap hari. Berhubung karya yang akan diciptakan nanti menggunakan instrumen

musik perkusi bernada, penyaji menggali praktik *daily exercise* yang menjurus pada pemain perkusi. Bagi para pemain perkusi, istilah *daily exercise* berkembang menjadi *sticking*. Berasal dari hal tersebut penulis mengerucutkan pemikiran untuk mencari suatu hal yang lebih mengarah kepada karya yang akan diciptakan, yaitu *basic rudiment*. Sesuai dengan penjelasan pada bab pertama, *basic rudiment* adalah kumpulan motif ritmis yang dibuat untuk melatih teknik dasar para pemain perkusi.

## 2. Pengembangan Ide

Adapun tahap pengembangan ide yang lebih rinci dilakukan oleh penulis pada tahap kedua ini. Dalam proses ini, penulis menggali data mengenai varian motif ritmis yang terdapat pada *basic rudiment*. Setidaknya terdapat empat varian motif ritmis yang sering dilatih oleh para pemain perkusi, yaitu: *single stroke*, *double stroke*, *triplet* dan *paradiddle*. Menurut pandangan penulis, motif ritmis *paradiddle* memiliki pola *sticking* serta motif ritmis yang progresif dibanding motif ritmis *basic rudiment* lainnya. Melalui hal tersebut penulis melihat potensi pada progresivitas pola *sticking single paradiddle* dan tertarik untuk mengangkat motif tersebut sebagai ide musikal.

### 3. Proses Eksperimen dan Penciptaan

Pada tahap ini, penulis memanfaatkan aplikasi transkripsi musik digital *Sibelius* untuk bereksperimen dalam mengolah motif *single paradiddle* menjadi tema musik utama. Aplikasi tersebut sangat membantu penulis dalam mengeksplorasi dan mampu menguji berbagai teknik komposisi musik secara langsung serta membuat panduan musik berupa audio beserta notasi musik yang nantinya akan diserahkan kepada para musisi yang terlibat dalam proyek ini. Di sini, pemilihan kembali teknik musik yang relevan menjadi salah satu bagian penting dari proses penciptaan karya, karena setiap teknik yang dipilih akan menentukan arah dan tujuan dari karya yang sedang diciptakan. Penulis memiliki beberapa tujuan dalam karya yang akan diciptakan, yaitu: mentransformasi motif *single paradiddle* menjadi tema musik dan menciptakan karya musik dengan karakter yang ritmik. Berdasar pada tujuan tersebut penulis menggunakan teknik *truncation*, *fragmentation* dan augmentasi ritmis sebagai teknik utama dalam menciptakan tema musik musik. Dengan pendekatan ini, penulis dapat memastikan bahwa karya yang dihasilkan tidak hanya terinspirasi oleh ide awal, tetapi juga merupakan hasil dari eksplorasi mendalam terhadap kemungkinan-kemungkinan yang ditawarkan oleh medium dan teknik yang dipilih.

#### 4. Evaluasi

Tahapan evaluasi merupakan bagian yang tidak dapat dihilangkan oleh penulis dalam setiap proses penciptaan karya, terutama ketika menciptakan motif baru. Evaluasi ini dilakukan secara berkala untuk memastikan, bahwa setiap elemen yang ditambahkan atau diubah dalam karya tetap selaras dengan visi dan konsep keseluruhan yang telah ditetapkan. Dalam tahap ini, penulis menganalisis berbagai aspek, mulai dari struktur musikal, keterkaitan poliritmik, hingga respon emosional yang dihasilkan dari setiap bagian. Proses evaluasi ini juga melibatkan umpan balik dari rekan musisi yang terlibat, memberikan perspektif baru dan membantu penulis untuk melihat karya dari sudut pandang yang berbeda. Dengan melakukan evaluasi secara konsisten, penulis dapat melakukan perbaikan, memastikan bahwa setiap bagian baru yang diciptakan bukan hanya berfungsi secara teknis, tetapi juga dapat memberikan dampak yang memuaskan bagi rekan musisi dan audiens. Dalam konteks ini, evaluasi menjadi bagian integral dari proses kreatif, yang mendorong penulis untuk terus belajar dan dalam penciptaan seni.

## 5. Penyajian Karya

Karya ini disajikan dalam format ensambel kecil. Menghadirkan tata lampu untuk membantu memvisualkan karya musik yang disajikan. Setiap elemen, mulai dari penataan musik hingga penggunaan media visual dirancang secara cermat untuk memastikan keselarasan. Dengan demikian, pertunjukan ini menjadi puncak dari seluruh proses kreatif yang telah dilalui.



## KERANGKA PEMIKIRAN



## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### 2.1 Kajian Sumber Penciptaan Karya

Dalam penciptaan karya *Infinity Gamebang*, penulis menggunakan tiga referensi musik, yaitu "Different Trains" oleh Steve Reich, video *lesson* "Open Paradiddle Groove" oleh kanal Youtube Daily Drums Lessons dan karya "Whiplash" oleh Hank Levy.

1. Karya musik Different Trains,

Diciptakan pada tahun 1988 oleh Steve Reich, seorang komponis asal Amerika Serikat. Steve Reich dikenal sebagai salah satu pelopor musik minimalis, di era yang sama dengan komponis lain seperti Philip Glass dan Terry Riley (Burns, 2021). Different Trains diciptakan dengan ide menggabungkan rekaman percakapan manusia yang dipilih untuk diimitasi oleh instrumen musik. Different Trains terdiri dari atas 3 bagian. Ketiga gerakan tersebut adalah: *I. America – Before The War*, *II. Europe – During The War*, *III. After The War* (Reich, 1988). Pada karya Different Trains, penulis menyoroti motif *paradiddle* yang disajikan pada kuartet alat gesek dengan tekstur harmoni homofoni.



Gambar 2.1 Steve Reich – Different Trains  
(Screenshoot dari Steve Reich – Different Trains)

Bagian tersebut menginspirasi penulis untuk mentransformasikan hal yang bersifat teknis menjadi tema musikal dan mengangkat motif *single paradiddle* sebagai ide musikal dalam karya Infinity Gamebang. Berikut penulis lampirkan implikasi karya Different Trains pada komposisi Infinity Gamebang. Pada bar ke 140, dimana motif *single paradiddle* dimainkan secara verbal oleh instrumen carumba satu sebagai representasi ide musikal keseluruhan karya.



Gambar 2.2 Infinity Gamebang  
(Dokumen: Jaka Gaumantara – Infinity Gamebang)

Terdapat persamaan dan perbedaan antara karya Different Trains

dan Infinity Gamebang. Persamaan yang dimaksud yaitu, penggunaan motif *single paradiddle* sebagai tema musikal. Sedangkan perbedaan antara karya Different Trains dan Infinity Gamebang adalah:

a. Pemilihan instrumentasi:

Different Trains diciptakan dengan instrumen kuartet alat gesek dan rekaman suara manusia yang sedang berbicara. Sementara Infinity Gamebang mengaplikasikan ide gagasan musikalnya melalui format ensambel carumba.

b. Ide gagasan:

Different Trains memiliki ide gagasan mengimitasi suara rekaman manusia yang sedang berbicara ke instrumen musik alat gesek. Sementara Infinity Gamebang diciptakan dengan ide gagasan mentransformasi motif *single paradiddle* menjadi tema musikal.

2. *Open Paradiddle Groove* oleh kanal Youtube Daily Drums Lesson.

*Open Paradiddle Groove* adalah sebuah judul konten video edukasi musik berdurasi enam menit 24 detik yang diunggah oleh kanal youtube Daily Drums Lessons pada empat februari tahun 2023. Konten video





Gambar 2.4 Infinity Gamebang  
(Dokumen: Jaka Gaumantara – Infinity Gamebang)

Pada karya Infinity Gamebang *rhythm groove* diaplikasikan pada instrumen musik yang berbeda, yaitu:

- a. Michi Held menerapkannya pada drum set, sementara pada karya Infinity Gamebang *rhythm groove* diaplikasikan pada empat instrumen musik bambu, yaitu: satu carumba *high*, dua carumba, *low* dan satu bass pukul.
- b. Pada karya Infinity Gamebang terdapat pengembangan motif dengan menambahkan teknik *truncation* atau pemotongan motif pada birama ke 122 untuk mengembangkan tema musikal. Sementara Michi

Held hanya memainkan motif *single paradiddle* pada drum set dan tidak memiliki pengembangan pola motif yang signifikan.

### 3. Whiplash

*Whiplash* adalah karya musik jazz yang ditulis oleh Hank Levy dan pertama kali direkam oleh Don Ellis Orchestra dalam album *Soaring* pada tahun 1973 dengan durasi satu menit 55 detik. Menurut (Manurung, 2024) Dalam praktik musik jazz, *call and response* adalah gaya yang dominan. Sementara menurut buku (Panduan Guru Musik, 2022) yang ditulis oleh Dani Nur Saputra dan Indra Kusuma Wardani *Call and response* dijelaskan sebagai pola musikal tanya-jawab di antara penyanyi atau pemain — satu frase (*call*) diikuti oleh jawaban (*response*) dari individu atau kelompok lain. Melalui karya *Whiplash*, penulis menambahkan *call and response* pada karya *Infinity Gamebang* untuk menambahkan komunikasi musikal yang lebih intens antara pemain.

CONDUCTOR  
00064751

WHIPLASH

By HANK LEVY  
Arranged by ERIC MORALES

ERIC - ANSWERING 4 - 7/8

The image shows a musical score for the piece 'Whiplash' by Hank Levy, arranged by Eric Morales. The score is for a conductor and includes parts for various instruments: 1st-4th Flutes, 1st-4th Clarinets, 1st-4th Trumpets, 1st-4th Trombones, 1st-4th Tenors, 1st-4th Basses, and Solo Percussion. The score is in 4/4 time and features a 'call and response' structure. The 'Call' is a short, rhythmic phrase played by the Solo Percussion, and the 'Response' is a longer, more complex phrase played by the rest of the band. The score is divided into measures, with the Solo Percussion part starting at measure 1 and the band part starting at measure 5. The Solo Percussion part is marked 'ERIC - ANSWERING' and the band part is marked 'WHIPLASH'. The score is published by Ellis Music Enterprises, Inc. / Objective Music Co. in 2009.

© 1973 Renewed © 2009 ELLIS MUSIC ENTERPRISES, INC. / OBJECTIVE MUSIC CO.  
The Arrangement © 2009 ELLIS MUSIC ENTERPRISES, INC. / OBJECTIVE MUSIC CO.  
All Rights Reserved including Public Performance. Used by Permission.

offroad.com/arrivals

Gambar 2.5 *Call and response* pada karya Whiplash  
(Dokumen: Ellis Music Enterprises 2009)

*Call and response* menjadi bagian vital terciptanya Infinity Gamebang. Lebih tepatnya, *call and response* oleh penulis difungsikan sebagai penyambung dari satu bagian ke bagian lain. *Call and response* yang dimaksud oleh penulis adalah interaksi pola motif tanya jawab antara *section* instrumen bambu dengan solo perkusi. berikut implementasi teknik *call and response* pada karya Infinity Gamebang:



Gambar 2. 6 *Call and response* pada karya Infinity Gamebang  
(Dokumen: Jaka Gaumantara - Infinity Gamebang)

Terdapat beberapa persamaan dan perbedaan *call response* antara karya Whiplash dengan karya Infinity Gamebang. Persamaan yang dimaksud adalah penggunaan *asymmetric time signature* pada birama pertama. Perbedaan antara karya **Whiplash** dan **Infinity Gamebang** adalah:

- a. Komunikasi frase tanya jawab pada karya **Whiplash** dibangun pada dua *section*, yaitu *Brass section* memainkan frase tanya dan *combo section* memainkan frase jawab. Sementara karya **Infinity Gamebang** memainkan frase tanya atas satu *section* instrumen bambu dan frase jawab dimainkan oleh solo perkusi dua.

Dengan mempertimbangkan ketiga referensi tersebut, penulis memanfaatkan pengembangan motif *single paradiddle* dan *call and response* sebagai elemen utama dalam mengembangkan tema musikal pada karya *Infinity Gamebang*. Ide musikal *single paradiddle* dikembangkan menggunakan tiga teknik utama, yaitu: augmentasi ritmik, *fragmentation* dan *truncation* untuk menciptakan varian – varian tema musikal yang disajikan, serta mengemas tema musikal tersebut dengan gaya bermain *interlocking* yang kuat.

Mentransformasi *basic rudiment paradiddle* menjadi ide gagasan dalam terciptanya karya *Infinity Gamebang*, sementara varian dari motif *single paradiddle*, diangkat menjadi ide musikalnya. Teknik augmentasi ritmik, *fragmentation* dan *truncation* menjadi *tools* utama dalam mengembangkan ide musikal tersebut menjadi tema musikal di setiap bagian karyanya. Disajikan dengan teknik *interlocking*, menjadi fokus utama yang diterapkan dalam karya ini. Melalui penerapan konsep varian, penulis berupaya menggali dan mengembangkan berbagai varian tema musikal. Motif-motif ini kemudian dikembangkan menjadi satu bagian besar yang terstruktur dalam bentuk musik *binary form*. Secara keseluruhan, *Infinity Gamebang* menawarkan transformasi motif *single*

*paradiddle* menjadi komposisi musik yang memiliki karakter perkusif dan ritmik.

## 2.2 Landasan Teori

Karya *Infinity Gamebang* mencakup lebih dari satu teori musik.

Berikut teori musik yang penyaji terapkan dalam penciptaan karya:

### 1. *Basic Rudiment*

*Basic rudiment* adalah suatu pola dasar bagi pemain perkusi yang digunakan untuk melatih keterampilan teknis. (Apel, Dictionary of Music, 1972). Penulis memiliki tujuan melakukan eksperimen bagaimana cara mentransformasikan basic rudiment yang biasa dikenal sebagai pola latihan teknik dasar menjadi suatu komposisi musik. Basic rudiment yang dipilih untuk diangkat sebagai ide musikal yaitu single paradiddle. Rudiment tersebut dipilih berdasar pada progresifitas pola stickingnya.

### 2. *Single Paradiddle*

*Single Paradiddle* merupakan pola yang menggabungkan pukulan tunggal dan ganda, yang berfungsi sebagai salah satu latihan dasar dalam permainan perkusi. (Apel, Dictionary of Music, 1972). Pola pukulan atau

pola sticking latihan dasar tersebut penulis untuk menciptakan kontur nada motif atau frase. Pola sticking R

- L - R - R.

### 3. Augmentasi Ritmik

Merujuk pada teknik memperpanjang nilai not dalam suatu melodi, sehingga membuat motif menjadi lebih panjang (Dunnet, n.d.). Augmentasi ritmik adalah salah satu teknik paling penting dalam terciptanya karya Infinity Gamebang. Mengapa demikian? augmentasi ritmik pada unit - unit kecil suatu motif difungsikan untuk mengembangkan motif single paradiddle menjadi motif baru.

### 4. *Truncation*

*Truncation* adalah pemendekan atau penghilangan segmen formal yang diharapkan dari sebuah struktur musik (Caplin, 1998). *Truncation* dapat diartikan sebagai menghilangkan satu atau beberapa not yang terdapat dalam frase. Teknik ini adalah salah satu *tools* utama yang digunakan oleh penulis dalam penciptaan karya Infinity Gamebang. Teknik *truncation* mampu menciptakan perubahan *time signature*. Teknik ini difungsikan oleh penulis sebagai salah satu *tools* utama dalam

mengembangkan motif.

5. *Fragmentation*

Adalah pengurangan motif atau unit-unit musik secara sistematis, yang terjadi pada Frasa Kelanjutan (*continuation phrase*) untuk menghasilkan akselerasi ritmis dan harmonis yang mengarah pada kadens (Caplin, 1998). *Fragmentation* dapat diaplikasikan untuk memotong suatu periode, frase hingga motif atau bagian terkecil lain yang ada pada suatu karya musik. Dalam karya *Infinity Gamebang*, penulis memfungsikan teknik ini untuk memotong setiap frase dari suatu periode lalu digabungkan dengan frase hasil fragmentasi dari periode atau bagian lain.

6. *Interlocking*

*Interlocking* merupakan teknik permainan ritmis dengan pola yang beragam pada berbagai instrumen, yang saling melengkapi hingga membentuk satu kesatuan. (MK, 2017). *Interlocking* penulis fungsikan sebagai teknik utama dalam mengemas karya *Infinty Gamebang*. Setiap bagian yang pada karya tersebut, dimainkan dengan teknik *interlocking*.

7. *Call and response*

*Call and response* adalah interaksi antara *soloist (Call)* dengan jawaban dari kelompok (*Response*) (Maultsby, 1975). *Call and response* dapat diartikan sebagai interaksi musikal antar *section instrument* maupun *soloist*. Interaksi musikal tersebut dibangun melalui frase tanya dan frase jawab yang dimainkan bersahutan. Dalam karya *Infinity Gamebang*, *call and response* difungsikan untuk menciptakan beberapa bagian.

8. Sinkopasi

Sinkopasi adalah teknik ritmis yang menggeser aksen yang seharusnya jatuh pada ketukan kuat, lalu menempatkannya pada ketukan lemah (Kostka, 2004). Selain *truncation*, *fragmentation* dan augmentasi ritmik, sinkopasi termasuk kedalam *tools* utama bagi penulis dalam mengembangkan motif.

9. *Hocketing*

*Hocketing* merupakan teknik membagi sebuah frase melodi ke dalam dua atau lebih suara, di mana satu suara berbunyi sementara suara lainnya berhenti. (Dyer, 1983). Dalam menciptakan *Infinity Gamebang*, penulis

berupaya menghadirkan banyak teknik *motif development* agar terciptanya karya yang terkesan “ritmik”. Selain *interlocking*, *hocketing* merupakan salah satu teknik yang mampu menciptakan pola ritmik yang berkaitan antar instrumen musik.

#### 10. *Asymmetric Time Signature*

*Asymmetric time signature* adalah jenis birama yang dengan ketukan tidak merata, seperti  $5/4$ ,  $7/8$ , atau  $11/8$ . (Feezell, 2011). Lebih tepatnya *asymmetric time signature* difungsikan oleh penulis untuk memperpanjang suatu frase hingga menggandakan hitungan tempo untuk menciptakan motif atau frase yang terhubung tanpa jeda.

### **BAB III**

## **METODE PENCIPTAAN KARYA**

Penulis menggunakan teori Graham Wallas sebagai struktur berpikir dalam penciptaan karya Infinity Gamebang. Teori ini adalah pendekatan yang menarik karena dapat memberikan kerangka yang terorganisasi dalam mengembangkan kreativitas. Berikut adalah bagaimana penulis mengaplikasikan teori tersebut:

1. Persiapan:

Tahap ini melibatkan eksplorasi awal dan pengumpulan informasi terkait ide utama Infinity Gamebang. Dalam tahap ini, penulis mencari ide gagasan dari suatu fenomena yang biasa ditemukan atau dilakukan setiap hari. Setelah proses pencarian ide dengan berbagai cara, penulis menemukan fenomena *sticking* bagi pemain drum.

2. Inkubasi

Setelah informasi terkumpul, penulis memberi waktu untuk berfikir dan mencari relevansi ide tersebut. Dari fenomena *sticking*, penulis mendapatkan inspirasi untuk mengangkat *basic rudiment* sebagai ide

gagasan dan motif *single paradiddle* sebagai ide musikal.

### 3. Iluminasi

Setelah tahap inkubasi, penulis berusaha mencari konsep yang relevan untuk diaplikasikan pada komposisi Infinity Gamebang, yaitu varian.

### 4. Eksekusi

Pada tahap ini, ide yang muncul mulai diuji. Penulis dapat membuat bagian utama dalam karya yang dibuat, melakukan uji coba teknik melalui aplikasi digital transkrip musik dan mengumpulkan umpan balik dari rekan musisi yang terlibat untuk meningkatkan karya. Dengan mengikuti struktur ini, penyaji dapat mendekati penciptaan Infinity Gamebang secara sistematis. Teori Wallas membantu penulis memastikan bahwa ide yang dihasilkan tidak hanya orisinal, tetapi juga matang dan aplikatif.

### **3.1 Deskripsi Karya**

Infinity Gamebang memiliki ide gagasan mentransformasi teknik dasar latihan drum menjadi tema musikal. Dengan mengusung konsep varian, penulis berupaya menyajikan beragam varian tema musikal yang berasal dari motif single paradiddle. Infinity gamebang dimainkan dalam format ensambel kecil, dengan jumlah instrumen: satu carumba high, dua carumba low, satu kolintang, satu bass pukul dan berbagai instrumen unpitched perkusi, yaitu: taiko, bongo, cymbal, tambourine, triangle, maracas dan bar chimes. Karya ini disajikan dalam durasi delapan menit 50 detik dengan bentuk musik binary form yang memiliki struktur A dan B.

### **3.2 Objek Karya dan Analisis Objek**

Dalam Infinity Gamebang, penulis berupaya untuk menghadirkan sebuah komposisi dengan orkestrasi yang tepat bagi ensambel carumba, dimana instrumen musik tersebut disajikan sebagai instrumen utama dalam karya ini. Musik dengan karakter ritmik tetap menjadi identitas dari karya ini, mengingat karakter instrumen musik carumba yang perkusif dan memiliki sustain yang pendek. Sehingga penulis menyiasati karya Infinity Gamebang menjadi suatu komposisi musik yang identik

dengan instrumen musik carumba.

### **3.3 Teknik Pengumpulan Data**

Penulis menggunakan teknik studi pustaka sebagai metode utama dalam pengumpulan data. Metode ini melibatkan eksplorasi berbagai sumber informasi yang tersedia, baik dalam bentuk tulisan maupun audio-visual, yang umumnya diperoleh melalui internet. Teknik ini memungkinkan penulis untuk menggali wawasan dari berbagai referensi, termasuk artikel ilmiah, jurnal, buku elektronik, video dokumentasi, rekaman musik, hingga tutorial performatif yang relevan dengan ide yang ingin diwujudkan.

### **3.4 Perencanaan Konsep Kreatif dan Konsep Teknis**

Bermula dari ketertarikan mendalam terhadap ritmis dan terinspirasi oleh proses penciptaan Beethoven dalam Simfoni No. 5, penulis fokus untuk menciptakan sebuah komposisi yang mengutamakan eksplorasi ritmik sebagai elemen utama. Dalam Infinity Gamebang, penulis merancang karya yang bersifat ritmik, di mana sebuah motif single paradiddle dikembangkan menjadi dua bagian yang saling terhubung dalam satu kesatuan utuh. Pendekatan ini mencerminkan

konsep pengembangan tema Beethoven, di mana elemen musikal yang repetitif dapat berkembang menjadi struktur yang kompleks.

Proses penciptaan dimulai dengan merancang motif single paradiddle menjadi dasar seluruh komposisi. Motif ini diolah secara progresif dalam dua bagian, masing-masing menampilkan variasi dan eksplorasi unik baik dari segi dinamika dan teknik interlocking. Setiap bagian tidak hanya berdiri sendiri tetapi menawarkan varian lain dari setiap perkembangan ide musikalnya.

### **3.5 Produksi Karya**

Proses produksi Infinity Gamebang dimulai dengan mencari, mengumpulkan, dan mempelajari referensi musik dan yang sudah ada. Setelah menguasai teori dan dasar-dasar teknik ini, penulis melanjutkan dengan eksperimen pada media transkriptor musik digital. Transkriptor musik digital seperti Sibelius menjadi bagian penting pada proses terciptanya karya ini. Melalui platform tersebut, penulis mampu memangkas biaya dan waktu proses dalam melakukan eksperimentasi teknik komposisi dengan seorang diri. Proses eksperimen dimulai dengan mengembangkan motif single paradiddle yang dimainkan dengan teknik

interlocking, kemudian frase tersebut dikembangkan secara bertahap menjadi bagian A. Motif tersebut diperluas menggunakan teknik poliritmik yang tertuang dalam bagian A. Selanjutnya, frase dikembangkan menjadi satu periode. Dari sini, periode dirangkai menjadi satu bagian yang utuh, menampilkan kerangka awal komposisi. Setiap tahap pengembangan melibatkan evaluasi secara terus menerus.



## BAB IV IMPLEMENTASI KARYA

### 4.1 Implementasi Karya

Infinity Gamebang berfokus pada proses *motif development* sebagai dasar pembentukan material musikalnya. Secara khusus, karya ini mengembangkan motif ritmik *single paradiddle* sebagai sumber utama dalam membangun tema musikal. Proses kreatifnya memanfaatkan sejumlah teknik pengolahan ritmik, antara lain augmentasi ritmik, *truncation*, dan *fragmentation*, yang kemudian dikombinasikan dengan gaya permainan *interlocking* sebagai medium penyajian. Pemilihan teknik-teknik tersebut dimaksudkan untuk menghadirkan suatu komposisi yang menonjolkan karakter ritmis yang kuat, serta memperkuat identitas musikal karya secara keseluruhan.

#### 1. Birama

Infinity Gamebang menggunakan birama 4/4 sebagai *time signature* utama yang menjadi landasan metrik keseluruhan karya. Meskipun demikian, komposisi ini juga memanfaatkan variasi metrik melalui penggunaan dua kategori birama, yakni simple meter dan compound

meter, sebagai bagian dari strategi pengolahan ritmik dan struktur formal.

Kategori *simple meter* yang digunakan dalam karya ini meliputi birama 4/4, 1/4, 2/2, dan 3/4, yang masing-masing memberikan stabilitas metrik serta memungkinkan eksplorasi pola aksentuasi yang lebih langsung. Sebaliknya, kategori *compound meter* yang terdiri dari birama 5/8, 5/4, 6/4, 7/8, dan 9/8 dimanfaatkan untuk menghadirkan nuansa ritmik yang lebih kompleks melalui subdivisi yang tidak simetris. Penggunaan kedua jenis birama tersebut tidak hanya memperkaya dimensi ritmis karya, tetapi juga berkontribusi terhadap terbentuknya tekstur metrik yang dinamis serta fleksibel, sehingga mendukung karakter ritmis yang menjadi identitas utama pada karya *Infinity Gamebang*.

## 2. Tangga Nada

*Infinity Gamebang* memanfaatkan tangga nada D minor pentatonik (D–F–G–A–C–D) sebagai basis material melodis, yang sekaligus dapat dipahami berada dalam wilayah tonal F mayor apabila ditinjau dari hubungan diatonisnya. Pemilihan tangga nada tersebut didasarkan pada pertimbangan karakteristik registral instrumen bass pukul, yang memiliki rentang nada relatif tidak luas, yaitu G0 hingga G1, serta berperan

dominan dalam pembawaan garis melodi. Dengan menggunakan skala D minor pentatonik, penulis memperoleh fleksibilitas dalam mengeksplorasi melodi yang tetap berada dalam jangkauan register instrumen.

### 3. Tempo

Infinity Gamebang mengimplementasikan tiga kategori tempo yang berbeda dalam keseluruhan strukturnya sebagai bagian dari strategi ekspresif dan pengolahan bentuk musikal. Pada bagian pertama, karya ini menerapkan dua tempo yang kontras dan ditempatkan pada metrik yang berbeda. Pada bar satu, komposisi disajikan dalam tempo moderato, yakni tempo sedang yang berada pada kisaran 96–120 BPM. Selanjutnya, pada bar 48, tema musikal yang berbeda dipresentasikan dalam tempo allegro, yaitu tempo cepat pada kisaran 120–168 BPM.

Pada bagian kedua, Infinity Gamebang beralih ke tempo allegro moderato, yakni tempo agak cepat dengan kisaran 100–120 BPM. Variasi tempo di seluruh bagian karya ini tidak hanya bertujuan memperkaya nuansa ekspresif, tetapi juga memperkuat dinamika struktural dan membantu mengarahkan persepsi pendengar terhadap perkembangan musikal yang diinginkan penulis.

#### 4. Struktur

Infinity Gamebang dirancang dalam kerangka bentuk musik binary form, yang secara konvensional terdiri atas dua bagian utama, yakni bagian A dan bagian B. Struktur dua bagian ini tidak hanya berfungsi sebagai pembagian formal, tetapi juga sebagai landasan untuk pengembangan material tematik secara sistematis. Berikut pemaparan setiap bagian dalam konteks karya ini:

##### a. Bagian A

Pada bagian A, khususnya pada tema musikal pertama yang berlangsung dari birama satu hingga birama 46, komposisi Infinity Gamebang dikembangkan melalui penerapan teknik fragmentation, interlocking dan call and response serta disajikan dalam kerangka estetika musik minimalis. Sejalan dengan karakteristik tersebut, Dauer (2021) menjelaskan bahwa “musik minimalis dicirikan oleh kecenderungan repetitif, penggunaan material nada yang sengaja dibatasi dalam pembentukan melodi, serta pemanfaatan pola-pola interlocking yang membentuk struktur ritmiknya.”

1) Ide Musikal

Ide musikal pada tema tersebut diartikulasikan secara jelas pada birama 45, di mana motif single paradiddle direalisasikan melalui penyajian satu unit motif pada ketukan pertama dan kedua.



Gambar 4.1 Ide musikal pada tema pertama  
(Dokumen: Jaka Gaumantara - Infinity Gamebang)

Motif tersebut kemudian diolah melalui penerapan teknik fragmentation pada tingkat mikroskopis, yakni dengan memecah pola dasar ke dalam motif ritmik yang lebih kecil. Pendekatan ini pembentukan tema musikal yang berakar langsung pada motif single paradiddle dan dimainkan secara repetitif dimulai dari birama satu hingga birama 44.



Gambar 4.2 Pengembangan ide musikal menggunakan teknik *fragmentation*  
(Dokumen: Jaka Gaumantara - Infinity Gamebang)

2) *Interlocking* dan pola motif repetitif

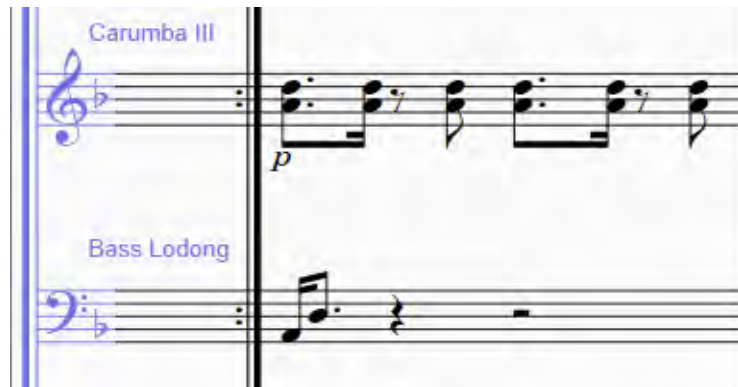
Teknik *interlocking* direalisasikan melalui pola motif yang dijalankan oleh instrumen carumba dua. Pola tersebut tidak disusun berdasarkan motif *single paradiddle*, melainkan dirancang dengan memanfaatkan ruang ritmis yang ditinggalkan oleh pola motif pada instrumen carumba satu dan dimainkan secara repetitif dari birama 13 hingga birama 44.



Gambar 4.3 Motif *interlocking* pada instrumen carumba dua  
(Dokumen: Jaka Gaumantara - Infinity Gamebang)

3) Melodi

Pada bagian yang sama, komponis mengkonstruksi garis melodi berdasarkan tiga pola motif dasar yang kemudian didistribusikan ke dalam dua instrumen, yaitu carumba tiga dan bass pukul.



Gambar 4.4 Motif dasar satu  
(Dokumen: Jaka Gaumantara - Infinity Gamebang)



Gambar 4.5 Motif dasar dua  
(Dokumen: Jaka Gaumantara - Infinity Gamebang)



Gambar 4.6 Motif dasar tiga  
(Dokumen: Jaka Gaumantara - Infinity Gamebang)

Ketiga motif dasar tersebut kemudian dieksplorasi lebih lanjut menjadi suatu melodi melalui penerapan teknik *fragmentation* yang dioperasikan pada motif yang lebih lebar.



Gambar 4.7 Melodi hasil pengembangan teknik *fragmentation*  
(Dokumen : Jaka Gaumantara - Infinity Gamebang)

#### 4) *Call and response*

*Call and response* berfungsi sebagai teknik utama dalam perumusan tema musikal kedua. Secara khusus pada birama 48 hingga 91, penulis merancang frasa tanya-jawab yang dieksekusi secara bergantian antara instrumen carumba satu dan carumba dua. Pendekatan ini dimaksudkan untuk membangun intensitas interaksi musikal yang lebih tinggi dibandingkan dengan tema musikal sebelumnya.



Gambar 4.8 *Call and response* antara carumba satu dan carumba dua  
(Dokumen : Jaka Gaumantara - Infinity Gamebang)

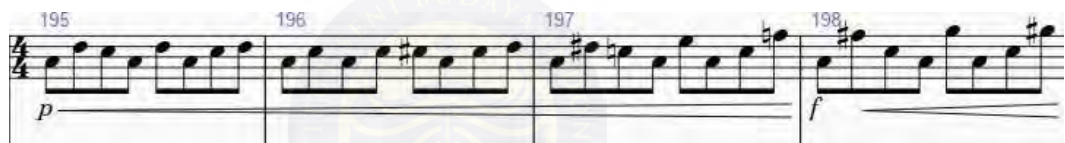
Selanjutnya, untuk membangun intensifikasi dinamika, frase tersebut dikembangkan melalui penerapan teknik diminusi ritmik, yakni proses pemadatan nilai-nilai not dari materi sebelumnya yang memiliki durasi lebih panjang.



Gambar 4.9 Implementasi teknik diminusi ritmik  
(Dokumen : Jaka Gaumantara - Infinity Gamebang)

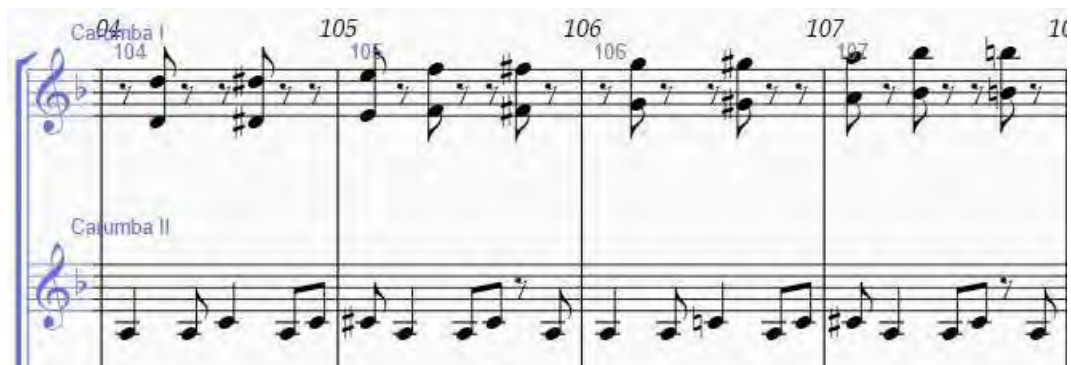
5) *Hocketing*

Pada birama 104 - 107, penulis menyajikan motif single paradiddle yang sama pada birama 195–198. Motif tersebut kemudian ditransformasikan melalui penerapan teknik hocketing serta intervallic extension, sehingga menghasilkan varian tekstural dan melodis yang lebih ekspansif sekaligus.



Gambar 4.10 Ide Musikal  
(Dokumen: Jaka Gaumantara - Infinity Gamebang)

Dan berikut hasil pengembangannya melalui teknik hocketing dan intervallic extension yang diimplementasikan pada instrumen carumba satu dan carumba dua serta time signature 7/8.



Gambar 4.11 Implementasi teknik *hocketing* dan *intervallic extension*  
(Dokumen : Jaka Gaumantara - Infinity Gamebang)

#### b. Bagian B

Bagian B merupakan segmen kedua dari karya Infinity Gamebang. Pada bagian ini, material ritmis berbasis single paradiddle mengalami pengembangan lebih lanjut, dengan penekanan pada transformasi motif groove bermain drum ke dalam medium permainan ensambel carumba. Proses pengembangan motifnya dilakukan melalui penerapan teknik utama berupa truncation dan sinkopasi, serta tetap mempertahankan karakter permainan interlocking dan pola call and response yang diolah dengan intensitas lebih tinggi. Dari perspektif material skala dan harmoni, segmen kedua ini tetap berlandaskan pada skala formal D minor pentatonik. Namun demikian, struktur harmoninya disajikan secara lebih variatif melalui penerapan teknik substitution chord, sehingga

menghasilkan progresi akor yang ekspresif tanpa meninggalkan koherensi tonal utama.

1) Ide musikal

Ide musikal pada segmen kedua ini bersumber dari motif *single paradiddle* yang memanfaatkan dua pola *sticking* berbeda, yang kemudian diaplikasikan secara terpisah pada instrumen *carumba* satu dan *carumba* dua pada birama yang sama.



Gambar 4.15 Ide musikal bagian kedua  
(Dokumen: Jaka Gaumantara - Infinity Gamebang)

Ide musikal tersebut dikembangkan melalui penerapan teknik *truncation*, atau pemendekan motif. Dalam konteks ini, pemendekan merujuk pada penghilangan sebagian nada dari motif asli, sehingga memungkinkan terciptanya variasi tematik yang secara signifikan berbeda dari ide musikal awal. Selain itu, proses pemendekan ini tidak hanya

melibatkan pengurangan nada, tetapi juga perubahan nilai ritmis maupun struktur birama, sehingga menghasilkan motif yang lebih singkat.



Gambar 4.16 Hasil pengembangan ide musikal teknik *truncation*  
(Dokumen : Jaka Gaumantara - Infinity Gamebang)

## 2) Harmoni

Pada akhir periode, harmoni dikembangkan melalui substitution chord. Bagian kedua ini memiliki progresi akor formal vi - V (D minor - C mayor). Namun pada akhir periode dikembangkan menjadi vi diminished - Vb (Ddim - Cb mayor) mengikuti kontur melodi instrumen carumba satu dan carumba dua tepatnya pada birama 132.



Gambar 4.17 *Form chord progression vi - V*  
(Dokumen : Jaka Gaumantara - Infinity Gamebang)



Gambar 4.18 Hasil pengembangan *substitution chord*  
(Dokumen : Jaka Gaumantara - Infinity Gamebang)

### 3) Sinkopasi

Penerapan teknik sinkopasi dapat ditemukan pada birama 134 hingga birama 137. Motif sinkopasi ini dikembangkan pada setiap birama melalui penggunaan teknik displacement. Pemilihan teknik tersebut tidak semata-mata untuk menghasilkan variasi, tetapi juga bertujuan mempertahankan karakter permainan interlocking sebagai identitas utama dalam komposisi Infinity Gamebang.



Gambar 4.19 Implementasi teknik *displacement*  
(Dokumen : Jaka Gaumantara - Infinity Gamebang)

4) *Call and response*

Pada segmen kedua, pola call and response kembali disajikan dengan intensitas yang meningkat. Penulis menciptakan sedikitnya dua tema call and response dalam bagian ini. Meskipun dikembangkan dengan variasi, struktur motif tanya-jawab pada segmen kedua tetap dibangun secara formal melalui interaksi antara kendang solo dan seksi instrumen bambu, meliputi carumba satu, carumba dua, carumba tiga, serta bass pukul.



Gambar 4.20 *Call and response*  
(Dokumen : Jaka Gaumantara - Infinity Gamebang)

Sementara variasi pola tanya - jawab tersebut disajikan pada birama 199 - birama 206.



Gambar 4.21 Variasi Call and response  
(Dokumen : Jaka Gaumantara - Infinity Gamebang)

#### 4.2 Tata Teknik Pentas

Menurut (Ekky Andika, 2023) membahas bagaimana elemen-elemen tata teknik pentas seperti dekorasi, kostum, tata cahaya, dan tata suara dirancang untuk mendukung estetika dan lokalitas dalam produksi karya seni. Dapat dipahami bahwa pertunjukan musik tidak hanya menekankan aspek tata suara, tetapi juga tidak dapat dipisahkan dari unsur visual artistik, yang berfungsi untuk mendukung interpretasi karya sekaligus meningkatkan nilai estetika dalam konteks performatif musik.

Dengan demikian, penulis berupaya mengorganisasikan pementasan karya Infinity Gamebang dengan mempertimbangkan seluruh unsur yang terlibat dalam pertunjukan, yaitu:

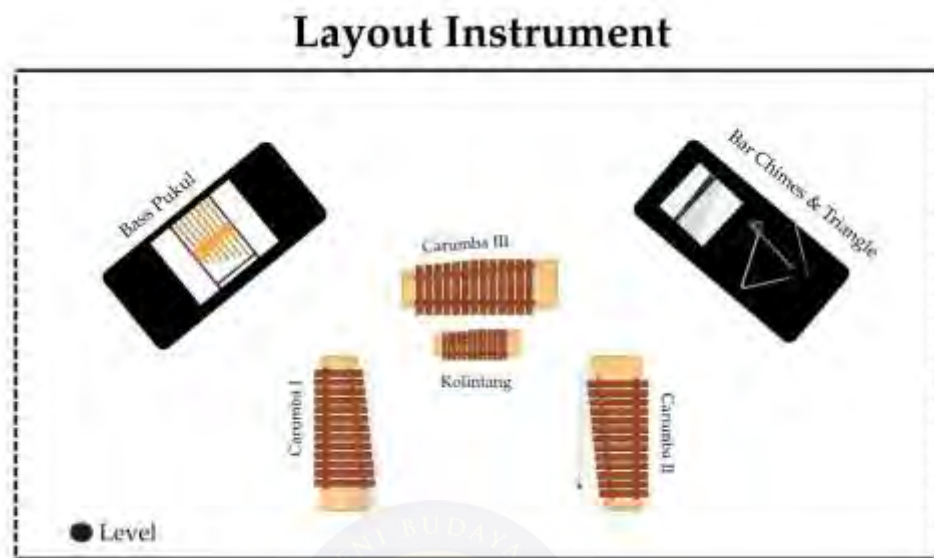
a. Tata Suara

Karya Infinity Gamebang disajikan dengan penerapan tata suara berbasis sistem hybrid. Awalnya, karya ini dirancang untuk format chamber music, yang menekankan interaksi musikal antar pemain secara intens dan sangat bergantung pada kualitas akustik ruang pertunjukan. Namun, keterbatasan jumlah dan kualitas musisi yang tersedia di ISBI Bandung mendorong penulis untuk mengintegrasikan media baru dalam pertunjukan, yakni sequencer. Pendekatan ini memungkinkan implementasi sistem hybrid, di mana suara yang dihasilkan melalui PA system terdengar alami, meskipun instrumen musik kendang dimainkan melalui sistem digital playback.

b. *Layout instrument*

Penulis berupaya menerapkan penataan instrumen musik berdasarkan tingkat intensitas bunyi masing-masing instrumen, sehingga tercipta keseimbangan sonoritas dan kejelasan tekstur dalam keseluruhan

pertunjukan.



Gambar 4.22 *Layout instrument*  
(Dokumen: Jaka Gaumantara - Infinity Gamebang)

c. Visual artistik

Meskipun pada dasarnya pementasan musik menitikberatkan pada aspek bunyi, unsur visual juga dapat dimanfaatkan sebagai elemen pendukung untuk memperkaya penyajian pertunjukan serta meningkatkan nilai estetika karya yang ditampilkan. Elemen visual pada dasarnya harus mampu menginterpretasi karya musik melalui unsur-unsur visual itu sendiri sebagai elemen pendukung pertunjukan. Penulis menginterpretasi karya Infinity Gamebang dengan material visual dengan

## BAB V

### KESIMPULAN

#### 5.1 Evaluasi

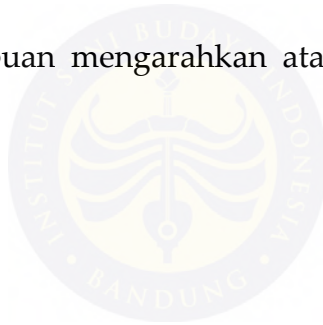
Karya Infinity Gamebang merupakan sebuah komposisi yang dilandasi oleh upaya eksploratif untuk mentransformasi motif single paradiddle —yang umumnya digunakan dalam konteks latihan teknik— menjadi material musikal yang dikembangkan secara komposisional. Karya ini menitikberatkan pada strategi motif development serta pembentukan karakter musikal yang berorientasi ritmik.

Karya Infinity Gamebang menunjukkan sejumlah keunggulan dan keterbatasan baik pada aspek kompositorik maupun pada deskripsi karyanya. Dari perspektif penulis, kelemahan utama terletak pada dimensi harmonis, di mana penulis tidak menghadirkan eksplorasi yang luas terhadap progresi akor maupun variasi tekstural. Selain itu, pada ranah melodis, fokus yang dominan terhadap pengembangan motif ritmik menyebabkan karya ini tidak menampilkan konstruksi melodi yang signifikan. Keterbatasan dalam deskripsi karya terutama terletak pada minimnya rujukan ilmiah yang digunakan untuk memperkuat argumentasi dan eksposisi analitis penulis.

## 5.2 Rekomendasi

Setelah melalui rangkaian proses yang panjang dalam perancangan karya Infinity Gamebang, penulis bermaksud mengemukakan sejumlah rekomendasi yang dapat dijadikan pertimbangan maupun pembelajaran dalam proses penciptaan karya musik, yaitu:

1. Mampu menawarkan hal inovatif dalam sebuah karya musik.
2. Menginterpretasi karya secara baik.
3. Memiliki kemampuan mengarahkan atau berkomunikasi yang baik kepada musisi.



## DAFTAR PUSTAKA

- Apel, W. (1972). *Dictionary of music*. Harvard University Press.
- Apel, W. (1972). *The Harvard dictionary of music*. Harvard University Press.
- Burns, A. (2021, July 5). *Steve Reich's "Piano phase": Simple complexity*. Classical Ex Burns. <https://classicalexburns.com/2021/07/05/steve-reich-piano-phase-simple-complexity/>
- Caplin, W. E. (1998). *Classical form: A theory of formal functions for the instrumental music of Haydn, Mozart, and Beethoven*. Oxford University Press.
- Dahl, S. (2011). Striking movements: A survey of motion analysis of percussionists. *Acoustical Science and Technology*, 32(5), 193–205.
- Dunnett, B. (n.d.). *Augmentation and diminution*. Music Theory Academy. <https://www.musictheoryacademy.com/composing-music/augmentation-and-diminution/>
- Dyer, S. S. (1983). The new Grove dictionary of music and musicians. *ResearchGate*.
- Ekky Andika, M. (2023). Tata teknik pentas pertunjukan "Padang Perburuan" Sanggar Teater Selembayung Kota Pekanbaru. *Jurnal Koba*, 17, 1–10.
- Feezell, M. (2011). *Music theory fundamentals*. High-Yield Music Theory.
- Fikri, W. (2024). Pelatihan dasar teknik rudimen (basic sticking) pada ekstrakurikuler drum band di SMP Pembangunan LAB UNP. *Jurnal Yudistira: Publikasi Riset Ilmu Pendidikan dan Bahasa*, 2, 1–10.

Hariato, A. P. (2022). Analisis teknik ghost note Echa Soemantri dalam lagu "For Your Love" karya Stevie Wonder.

Kostka, S., & Payne, D. (2004). *Tonal harmony: With an introduction to twentieth-century music* (5th ed.). McGraw-Hill.

Manurung, Y. (2024). Implementasi teknik call and response dalam interaksi musikal pada lagu "Revelation 19:1" karya Jeffrey Lavalley.

Maultsby, P. K. (1975). Africanisms in African-American music. *Journal of Black Studies*, 6(2), 185–210.

Melinda Agustine, A. P. (2019). Pelatihan teknik bass drum dalam lagu *The Creation of Universe* karya Nova Rahmawan Novianto pada Drum Corps Universitas Muhammadiyah Yogyakarta.

MK, A. (2017). Dampak pembelajaran teknik permainan talempong pacik dan talempong unggan terhadap peningkatan musikalitas mahasiswa. *Laga-Laga*, 1, 1–10.

Moritoshi, M. I. (2021). Eksplorasi teknik sinkopasi drum set dalam sukat asimetris pada lagu "Spunky" karya Anika Nilles. *Jurnal ISI*, 4, 1–10.

Rahmanto, T. W. (2016). *Unsur-unsur musik dan tangga nada*. Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan.

Reich, A. (2025, August 8). *Chord*. Encyclopaedia Britannica. <https://www.britannica.com/>

Reich, S. (1988). *Different trains*. Hendon Music.

Roig-Francolí, M. A. (2008). *Understanding post-tonal music*. McGraw-Hill.

Rothman, J. (2021, September 8). *Paradiddles: The whole story in a nutshell*. Percussive Arts Society. <https://pas.org/pas-blog/paradiddles-the-whole-story-in-a-nutshell/>

Suharto, A. F. (2017). Bentuk musik dan fungsi kesenian Jamjaneng grup. *Jurnal Seni Musik*.

## GLORASIUM

### C

**Carumba** Jenis instrumen bambu bernada yang digunakan dalam ensambel musik bambu, berfungsi sebagai pembawa pola ritmik-melododik serta penguat tekstur musikal dalam komposisi.

### E

**Ensambel Kecil** Bentuk sajian musik yang melibatkan jumlah pemain terbatas, dengan penekanan pada kejelasan peran instrumen, interaksi musikal, dan presisi permainan.

### G

**Groove** Pola ritmik yang konsisten dan berulang yang membentuk rasa gerak, alur, serta kestabilan tempo dalam sebuah komposisi atau pertunjukan musik.

### I

**Inverted** Teknik pengolahan motif atau pola ritmik dengan cara membalik urutan aksen, interval, atau struktur aslinya sehingga menghasilkan variasi baru yang tetap berakar pada material awal.

### M

**Man of the Match Rudiment** Istilah konseptual yang digunakan penulis untuk menyebut satu pola rudiment yang memiliki peran paling dominan atau menonjol dalam suatu bagian komposisi, baik sebagai penggerak utama groove maupun sebagai sumber pengembangan motif musikal.

### P

**Pitch Register** Wilayah ketinggian nada tertentu dalam spektrum bunyi (rendah, sedang, tinggi) yang menentukan karakter sonoritas dan fungsi musikal suatu instrumen atau suara.

## R

**Reverse** Teknik transformasi musikal dengan menyajikan motif atau pola ritmik secara terbalik dari urutan aslinya (retrograde), baik secara ritmik maupun struktural.

## S

**Section Instrument** Kelompok instrumen sejenis atau dengan fungsi musikal yang sama dalam sebuah ensambel, yang berperan sebagai satu kesatuan dalam membentuk tekstur dan struktur musikal.

**Sequencer** Perangkat lunak atau sistem digital yang berfungsi untuk merekam, mengatur, dan memutar ulang data musikal (ritme, melodi, tempo) secara terstruktur sebagai media bantu komposisi dan analisis musik.

**Sibelius** Perangkat lunak notasi musik digital yang digunakan untuk menulis, mengedit, dan mendokumentasikan partitur musik secara profesional.



## LAMPIRAN



# INFINITY GAMEBANG

---

---

## Komposisi Oleh:

*Jaka Gaumantara*

## Instrumen:

*1 Carumba High*

*2 Carumba Low*

*1 Bass Pukul*

*Set Perkusi I: Triangle dan Bar Chimes*

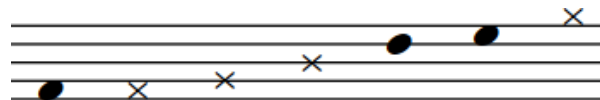
*Set Perkusi II: Taiko, Bongo, Cymbal, Shaker dan Tambourine*

### Perkusi I:



*Triangle (Muted) - Triangle (Open) - Bar Chimes -*

### Perkusi II:



*Taiko - Taiko (Rimshot) - Shaker - Tambourine - Cymbal*

## Rekan musisi yang terlibat:

*Muhammad Dzikry Amwaludin S. Tr. Sn – Laila Khaerunisa*

*Adzan Ashari – Dafit Sobarkah – Aldo Irlando*

---

---

# Infinity Gamebang

Komponis  
Jaka Gaumantara

**A** ♩ = 98 2

Carumba I *mf* *pp*

Carumba II

Carumba III

Bass Lodong

Infinite Metal

Infinite Drums

3 4 5

Cmb. I *mf*

Cmb. II *mf*

Cmb. III

B. Lodong

I. Metal

I. Drums

6 7 8

Cmb. I

Cmb. II

Cmb. III

B. Lodong

I. Metal

I. Drums

*pp*

9 10

Cmb. I

Cmb. II

Cmb. III

B. Lodong

I. Metal

I. Drums

*mp*

*mf*

11 12

Cmb. I

Cmb. II

Cmb. III

B. Lodong

I. Metal

I. Drums

13 14

Cmb. I

Cmb. II

Cmb. III

B. Lodong

I. Metal

I. Drums

*ppp*

15 16

Cmb. I

Cmb. II

Cmb. III

B. Lodong

I. Metal

I. Drums

17 18

Cmb. I

Cmb. II

Cmb. III

B. Lodong

I. Metal

I. Drums

*f cresc.*

*f cresc.*

*f*

*8<sup>va</sup>*

19 20

Cmb. I

Cmb. II

Cmb. III

B. Lodong

I. Metal

I. Drums

21 22

Cmb. I

Cmb. II

Cmb. III

B. Lodong

I. Metal

I. Drums

23 24

Cmb. I

Cmb. II

Cmb. III

B. Lodong

I. Metal

I. Drums

*pp*

25 26

Cmb. I

Cmb. II

Cmb. III

B. Lodong

I. Metal

I. Drums

*mf* *pp*

*mf* *pp*

*mf*

*pp*

27 28

Cmb. I *mf* *pp*

Cmb. II *mf* *pp*  
*8va*

Cmb. III *pp*

B. Lodong *p*

I. Metal

I. Drums

29 30

Cmb. I *mf*

Cmb. II *mf*

Cmb. III *mp*

B. Lodong *mf*

I. Metal

I. Drums

31 32

Cmb. I *pp*

Cmb. II *pp*

Cmb. III

B. Lodong *mp*

I. Metal

I. Drums

33 34

Cmb. I *mf*

Cmb. II *mf*

Cmb. III *8<sup>va</sup>*

B. Lodong *mf*

I. Metal

I. Drums

35 36

Cmb. I

Cmb. II

Cmb. III

B. Lodong

I. Metal

I. Drums

(8)

*pp*

37 38

Cmb. I

Cmb. II

Cmb. III

B. Lodong

I. Metal

I. Drums

*f*

*f*

*8va*

*f*

*f*

*pp*

39 40

Cmb. I

Cmb. II

Cmb. III

B. Lodong

I. Metal

I. Drums

41 42

Cmb. I

Cmb. II

Cmb. III

B. Lodong

I. Metal

I. Drums

43 1.  
44

Cmb. I

Cmb. II

Cmb. III

B. Lodong

I. Metal

I. Drums

**B**  $\text{♩} = 130$

45 2. 46 *accel.* 47 48

Cmb. I

Cmb. II

Cmb. III

B. Lodong

I. Metal

I. Drums

*pp*

*ff*

*mp*

*ff*

*ff*

*ff*

*p*

*f*

49 50 51 52 53 54

Cmb. I

Cmb. II

Cmb. III

B. Lodong

I. Metal

I. Drums

55 56 57 58 59 60

Cmb. I

Cmb. II

Cmb. III

B. Lodong

I. Metal

I. Drums

61 62 63 64 65 66

Cmb. I

Cmb. II

Cmb. III

B. Lodong

I. Metal

I. Drums

67 68 69 70 71 72

Cmb. I

Cmb. II

Cmb. III

B. Lodong

I. Metal

I. Drums

73 74 75 76 77 78

Cmb. I

Cmb. II

Cmb. III

B. Lodong

I. Metal

I. Drums

79 80 81 82 83

Cmb. I

Cmb. II

Cmb. III

B. Lodong

I. Metal

I. Drums

84 85 86 87 88

Cmb. I

Cmb. II

Cmb. III

B. Lodong

I. Metal

I. Drums

89 90 91 92 93

Cmb. I

Cmb. II

Cmb. III

B. Lodong

I. Metal

I. Drums

94  $\text{♩} = 120$  95 96 97 98

Cmb. I

Cmb. II

Cmb. III

B. Lodong

I. Metal

I. Drums

*mf*

Drop To Water

99 100 101 102 103

Cmb. I

Cmb. II

Cmb. III

B. Lodong

I. Metal

I. Drums

104 105 106 107

Cmb. I

Cmb. II

Cmb. III

B. Lodong

I. Metal

I. Drums

108 109 110

C

$\text{♩} = 100$

Cmb. I

Cmb. II

Cmb. III

B. Lodong

I. Metal

I. Drums

*mf*

*mf*

6 6 6

111 112 113

Cmb. I

Cmb. II

Cmb. III

B. Lodong

I. Metal

I. Drums

114 115 116 117

Cmb. I

Cmb. II

Cmb. III

B. Lodong

I. Metal

I. Drums

118 119 120 121

Cmb. I *p* *mf* *ff*

Cmb. II *p* *mf* *ff*

Cmb. III *mf* *ff* *mp*

B. Lodong *mf* *ff*

I. Metal

I. Drums *mf*

122 123 124

Cmb. I

Cmb. II

Cmb. III

B. Lodong

I. Metal

I. Drums

125 126 127

Cmb. I

Cmb. II

Cmb. III

B. Lodong

I. Metal

I. Drums

128 129 130

Cmb. I

Cmb. II

Cmb. III

B. Lodong

I. Metal

I. Drums

131 132

Cmb. I

Cmb. II

Cmb. III

B. Lodong

I. Metal

I. Drums

1.

133 134 135

Cmb. I

Cmb. II

Cmb. III

B. Lodong

I. Metal

I. Drums

2.

*f*

*f*

*f*

*f* *mp*

*f* *mp*

136 137

Cmb. I

Cmb. II

Cmb. III

B. Lodong

I. Metal

I. Drums

*mf*

*f* *mp* *mf*

138

Cmb. I

Cmb. II

Cmb. III

B. Lodong

I. Metal

I. Drums

*ff* *pp*

*ff* *pp*

139 2. 140

Cmb. I

Cmb. II

Cmb. III

B. Lodong

I. Metal

I. Drums

*mp*

*p*

141 142 143

Cmb. I

Cmb. II

Cmb. III

B. Lodong

I. Metal

I. Drums

144 145 146

Cmb. I

Cmb. II

Cmb. III

B. Lodong

I. Metal

I. Drums

147 148 149

Cmb. I

Cmb. II

Cmb. III

B. Lodong

I. Metal

I. Drums

150 151 1.

Cmb. I  
Cmb. II  
Cmb. III  
B. Lodong  
I. Metal  
I. Drums

Detailed description: This system contains measures 150 and 151, labeled as the first ending. It features six staves: Cmb. I (Trumpet), Cmb. II (Trumpet), Cmb. III (Trumpet), B. Lodong (Bassoon), I. Metal (Percussion), and I. Drums (Drums). The key signature has one flat (B-flat) and the time signature is 4/4. In measure 150, Cmb. I plays a melodic line with eighth notes and slurs. Cmb. II and Cmb. III play chords with slurs. B. Lodong plays a melodic line with eighth notes. I. Metal plays a steady eighth-note pattern. I. Drums play a pattern of eighth notes with rests. In measure 151, Cmb. I plays a melodic line with slurs. Cmb. II and Cmb. III play chords with slurs. B. Lodong plays a melodic line with eighth notes. I. Metal plays a steady eighth-note pattern. I. Drums play a pattern of eighth notes with rests. A bracket above the system indicates the first ending.

152 153 2.

Cmb. I  
Cmb. II  
Cmb. III  
B. Lodong  
I. Metal  
I. Drums

*f*  
*f*  
*f*  
*f*  
*mp*

Detailed description: This system contains measures 152 and 153, labeled as the second ending. It features the same six staves as the previous system. In measure 152, Cmb. I plays a melodic line with slurs. Cmb. II and Cmb. III play chords with slurs. B. Lodong plays a melodic line with eighth notes. I. Metal plays a steady eighth-note pattern. I. Drums play a pattern of eighth notes with rests. In measure 153, Cmb. I plays a melodic line with slurs and accents, marked with a forte (*f*) dynamic. Cmb. II and Cmb. III play chords with slurs and accents, marked with a forte (*f*) dynamic. B. Lodong plays a melodic line with slurs and accents, marked with a forte (*f*) dynamic in the first half and a mezzo-piano (*mp*) dynamic in the second half. I. Metal plays a steady eighth-note pattern. I. Drums play a pattern of eighth notes with rests. A bracket above the system indicates the second ending.

154 155 156

Cmb. I

Cmb. II

Cmb. III

B. Lodong

I. Metal

I. Drums

*f* *mp* *f* *mp* *mf*

*mf* *mf* *mf*

157

Cmb. I

Cmb. II

Cmb. III

B. Lodong

I. Metal

I. Drums

*ff* *pp* *ff* *pp*

1.

6

158 2. 159

Cmb. I *ff*

Cmb. II *ff*

Cmb. III *ff*

B. Lodong *ff*

I. Metal *p*

I. Drums

160 161

Cmb. I

Cmb. II

Cmb. III

B. Lodong

I. Metal

I. Drums

162 163

Cmb. I

Cmb. II

Cmb. III

B. Lodong

I. Metal

I. Drums

164 165

Cmb. I

Cmb. II

Cmb. III

B. Lodong

I. Metal

I. Drums

166 167

Cmb. I

Cmb. II

Cmb. III

B. Lodong

I. Metal

I. Drums

168 169

Cmb. I

Cmb. II

Cmb. III

B. Lodong

I. Metal

I. Drums

170 171

Cmb. I

Cmb. II

Cmb. III

B. Lodong

I. Metal

I. Drums

This musical score block covers measures 170 and 171. It features six staves: Cmb. I, Cmb. II, Cmb. III, B. Lodong, I. Metal, and I. Drums. Cmb. I plays a continuous eighth-note pattern. Cmb. II plays a pattern of eighth notes with rests. Cmb. III is silent in measure 170 and enters in measure 171 with a piano (*p*) eighth-note pattern, marked with an *8va* dynamic. B. Lodong plays a simple bass line. I. Metal and I. Drums are marked with a double bar line and a vertical line, indicating they are silent.

172 173

Cmb. I

Cmb. II

Cmb. III

B. Lodong

I. Metal

I. Drums

This musical score block covers measures 172 and 173. It features the same six staves as the previous block. Cmb. I continues with its eighth-note pattern. Cmb. II continues with its eighth-note pattern. Cmb. III enters in measure 172 with a piano (*p*) eighth-note pattern, marked with an *(8)* dynamic. B. Lodong plays a simple bass line. I. Metal and I. Drums are marked with a double bar line and a vertical line, indicating they are silent.

174 175

Cmb. I

Cmb. II

Cmb. III

B. Lodong

I. Metal

I. Drums

*mp*

*mp*

*p*

176 177

Cmb. I

Cmb. II

Cmb. III

B. Lodong

I. Metal

I. Drums

178 179

Cmb. I

Cmb. II

Cmb. III

B. Lodong

I. Metal

I. Drums

This block contains the musical notation for measures 178 and 179. It features six staves: Cmb. I (Trumpet), Cmb. II (Trumpet), Cmb. III (Trumpet), B. Lodong (Bass), I. Metal (Snare Drum), and I. Drums (Bass Drum). The key signature has one flat (B-flat). The Cmb. I and II parts have a double bar line between measures 178 and 179. The Cmb. III part consists of block chords. The B. Lodong part has a steady eighth-note bass line. The I. Metal part has a rhythmic pattern of eighth notes with rests. The I. Drums part has a consistent bass drum pattern.

180 181

Cmb. I

Cmb. II

Cmb. III

B. Lodong

I. Metal

I. Drums

This block contains the musical notation for measures 180 and 181. It features the same six staves as the previous block. The notation continues from measure 179. The Cmb. I and II parts continue with their melodic lines. The Cmb. III part continues with block chords. The B. Lodong part continues with its eighth-note bass line. The I. Metal part continues with its rhythmic eighth-note pattern. The I. Drums part continues with its bass drum pattern.

182 183 184

Cmb. I

Cmb. II

Cmb. III

B. Lodong

I. Metal

I. Drums

185 186

Cmb. I

Cmb. II

Cmb. III

B. Lodong

I. Metal

I. Drums

6 6

187 188 189

Cmb. I

Cmb. II

Cmb. III

B. Lodong

I. Metal  
*mp*

I. Drums

190 191 192

Cmb. I

Cmb. II

Cmb. III

B. Lodong

I. Metal

I. Drums

193 194 195 196

Cmb. I

Cmb. II

Cmb. III

B. Lodong

I. Metal

I. Drums

197 198 199 200

Cmb. I

Cmb. II

Cmb. III

B. Lodong

I. Metal

I. Drums

201 202 203

Cmb. I

Cmb. II

Cmb. III

B. Lodong

I. Metal

I. Drums

3 6 6 2 2

204 205 206

Cmb. I

Cmb. II

Cmb. III

B. Lodong

I. Metal

I. Drums

3

Email: gaumantaraj@gmail.com

Whatsapp: 089502295999

Alamat: Kota Bandung, Jawa Barat

Instagram: @gaumantara

MUSISI, KOMPOSER DAN INSTRUKTUR MUSIK DENGAN LATAR BELAKANG PENDIDIKAN MUSIK NON-KLASIK SERTA MUSIK TERAPAN, MEMILIKI PENGALAMAN AKTIF DALAM DUNIA ORKESTRASI DAN ENSAMBEL. BERPENGALAMAN SEBAGAI INSTRUKTUR PRIVAT TINGKAT DASAR HINGGA MENENGAH, DENGAN FOKUS PADA PENGEMBANGAN MUSIKALITAS, TEKNIK BERMAIN, DAN PEMAHAMAN MUSIKAL YANG KONTEKSTUAL.

# JAKA

## Gaumantara



### PENGALAMAN

**SUKABUMI Ochestra | 2015 - 2021**  
*Concert Master, Arranger, Director*

**STRINGENTISSIMO | 2022 - 2024**  
*Player*

**PARAHYANGAN ORCHESTRA | 2022 -  
SEKARANG**  
*Player*

### PENDIDIKAN

**SARJANA SENI TERAPAN**  
Institut Seni Budaya Indonesia  
Bandung 2024

**MUSIK NON KLASIK**  
SMK Pelita YNH Sukabumi

### KEAHLIAN

- KOMPOSISI MUSIK
- MENGAJAR
- VIOLIN SESSION PLAYER