

# “WARISAN SILAM” SEBUAH KARYA MUSIK DALAM BENTUK 3 BAGIAN KOMPLEK

**Imam Bahaudin**

Email: imambahaudin@ymail.com

**Budi Dharmawanputra, S.Pd., M.Pd**

Email: budidharmawanputra@unesa.ac.id

Jurusan Sendratasik FBS Unesa.

## Abstrak

Penulisan ini bertujuan untuk mendeskripsikan bentuk musik pada karya “*Warisan Silam*”. Objek penelitian difokuskan pada bentuk musiknya. “*Warisan silam*” merupakan judul karya musik programatik tentang permainan tradisional yang tergeser oleh *game online*. Karya musik berisi tentang bentuk musik 3 bagian kompleks yang disajikan dengan format 4 gitar (quartet). Karya musik yang disajikan untuk kemudian dilakukan pengkajian bentuk musik. Sesuai dengan fokus kekaryaannya maka komposer melakukan pengkajian dengan menerapkan teori ilmu bentuk musik.

Pada penulisan ini membahas lebih lanjut tentang bentuk musik. *Warisan Silam* di analisis bentuk dan strukturnya setiap bagiannya, terdiri dari 3 bagian yaitu : A<sup>k</sup>, B<sup>k</sup>, C<sup>k</sup>. Introduction yaitu: berisi 8 motif, 8 frase, dan 4 periode. Bagian A yaitu: berisi 40 motif, 10 frase, 5 periode, dan 4 Tema. Bagian ini berisi sukatan 4/4 dan 2/4. Bagian duet dan tutti yaitu: berisi 24 motif, 6 frase, 3 periode dan 1 tema. Bagian B yaitu: berisi 31 motif, 12 frase, 6 periode, dan 4 tema. Bagian ini berisi sukatan 4/4 dan 2/4. Bagian C yaitu: berisi 12 motif, 6 frase, 3 periode dan 1 tema. Bagian ini bertanda sukatan 4/4. Bagian epilog tangga awal masih G mayor dan ditengah-tengah terjadi modulasi menjadi A mayor.

Karya musik ini adalah karya musik dengan format gitar kuartet. Karya musik ini menggambarkan kesenangan seorang anak yang sedang bermain permainan tradisional. Karya ini disajikan dalam bentuk musik instrumental. Karya musik yang berdurasi 9.40 menit dengan jumlah birama 202 ini terdiri dari 3 bagian besar yakni A kompleks, B kompleks, dan C kompleks. Dengan membahas setiap porsi yang diperankan setiap gitar diharapkan pembaca dapat mengerti bagaimana komposer mengaransemen, dan menyusun bagian sehingga terbentuk sebuah karya yang utuh.

**Kata kunci :** Musik Permainan Tradisional Anak, Bentuk Musik 3 bagian

## ABSTRACT

This writing aims to describe the form of music on the work of "*Warisan Silam*". The object of research focused on the form of music. "*Warisan Silam*" is the title of the programmatic music work on traditional games shifted by online games. The music contains about 3 complex parts of music presented with 4 guitar (quartet).

Musical works are presented for later review of musical forms. The review process conducted by the author is to adjust the IBAM analysis process that has been developed by Prier (2011).

At this writing discusses more about the form of music. "*Warisan Silam*" heritage in the analysis of the shape and structure of each part, consists of 3 parts: A<sup>k</sup>, B<sup>k</sup>, C<sup>k</sup>. Introduction that is: contains 8 motifs, 8 phrases, and 4 periods. Part A is: contains 40 motifs, 10 phrases, 5 periods, and 4 Themes. This section contains 4/4 and 2/4 sukat. Part duet and tutti namely: contains 24 motifs, 6 phrases, 3 periods and 1 theme. Part B is: contains 31 motifs, 12 phrases, 6 periods, and 4 themes. This section contains 4/4 and 2/4 sukat. Part C is: contains 12 motifs, 6 phrases, 3 periods and 1 theme. This section is marked 4/4. The early stages of the landing epilogue are still G major and amidst the modulation being A major.

This piece of music is a piece of music with quartet guitar format. This piece of music illustrates the fun of a child playing a traditional game. This work is presented in the form of instrumental music. The music, which lasts 9.40 minutes with a total of 202 bars, consists of 3 major parts namely A complex, complex B, and C complex. By discussing each portion played by each guitar it is expected that the reader can understand how the composer arranges, and arrange the parts so that a whole work is formed.

**Keywords:** Traditional Children's Games Music, 3 parts Music Shape



## PENDAHULUAN

Seiring berkembangnya teknologi, permainan tradisional sudah mulai terpinggirkan oleh permainan modern, seperti game online yang tersedia di komputer, handphone maupun laptop (Fauziah, 2015). Banyak masyarakat tidak menyadari dampak yang ditimbulkan game online tersebut. Salah satu berita Liputan 6 melaporkan dua lansia di Jepang tengah menyeberangi jalan raya pada Rabu tanggal 24 Agustus 2016. Kedua lansia ini ditabrak oleh seorang pengemudi yang keasyikan mencari Pokemon / game online. Anak yang kecanduan game online sering menaruh ponsel di samping tempat tidur. Alhasil bunyi notifikasi bisa membuat anak sering terbangun. Kondisi semacam ini tentu saja membuat kualitas tidur anak jadi kurang baik. Ada juga dampak positif dari game online ini, yaitu bisa mengurangi risiko gejala melemahnya daya ingat. Pernyataan tersebut telah diuji 10 tahun dan ditujukan kepada 2.785 responden yang berasal dari kalangan orang tua di Amerika Serikat. Dengan menggunakan metode uji ingatan lewat game online, 48 persen di antaranya mampu menangani masalah kepikunan. Dijelaskan bahwa game online memiliki serangkaian fitur yang mampu mengasah ingatan pemainnya, khususnya orang tua. Dr Doug Brown, pimpinan studi ini mengatakan bahwa game online dianggap sebagai "alat" yang membuat para orang tua merasa nyaman dan tertarik untuk menggunakannya. (Reza, Liputan 6 : 2016).

Keberadaan game online berakibat pada bergesernya permainan tradisional, seperti permainan gobak sodor, cublak-cublak suweng, dan engklek. Banyak anak yang tidak mengetahui macam permainan tersebut. Permainan tradisional tersebut merupakan warisan dari nenek moyang sehingga perlu dilestarikan agar tidak tergerus zaman dan tidak

tergantikan pada permainan modern. Sesungguhnya permainan tradisional mempunyai banyak manfaat untuk mengembangkan karakter anak. Berbeda dengan game online yang banyak dampak negatifnya misalnya anak terkena sakit mata dan cenderung malas belajar serta bisa ketagihan. Melestarikan permainan tradisional yaitu dengan cara meluangkan waktu orang tua atau tenaga pendidik untuk mengenalkan dan mengajari cara bermain. Tidak hanya itu butuh juga sisipan moral untuk membangun karakter anak.

Game online yang selama ini banyak mempengaruhi anak-anak tidak selamanya menyebar di kabupaten-kabupaten Jawa Timur. Ternyata masih ada wilayah-wilayah di kabupaten yang masih melestarikan permainan-permainan tradisional seperti di wilayah Kediri, Tulungagung dan Trenggalek. Adapun permainan tradisional yang masih berjalan di wilayah tersebut adalah gobak sodor, cublak-cublak suweng dan engklek. Permainan tersebut biasanya banyak dimainkan oleh anak usia 7-12 tahun.

Ariani, dkk (dalam Siagawati, Wiwin, dan Purwati, 2007:7) mengatakan bahwa kata gobak sodor berasal dari istilah bahasa asing, yaitu go back to door. Perubahan idiom tersebut ke dalam bahasa Jawa diakibatkan oleh penyesuaian lafal. Kata tersebut dalam lidah jawa diucapkan gobak so dor selanjutnya menjadi kata gobak sodor. Masyarakat lain menyebut permainan ini dengan nama sodoran. Menurut Pahmadi (dalam Maftuha, 2014:3) gobak sodor adalah permainan tradisional dari Indonesia yang menuntut ketangkasan menyentuh badan lawan atau menghindar dari kejaran lawan.

Selanjutnya adalah permainan cublak cublak suweng, Menurut Murfi (2015) kata cublak adalah sebuah kata kebiasaan atau idiom yang digunakan

untuk sebuah permainan saling tebak, sedang kata suweng artinya adalah hiasan telinga. Cublak-cublak suweng berasal dari Jawa timur. Permainan ini diciptakan oleh salah seorang wali songo yaitu Syekh Maulana Ainul Yakin atau yang biasa dikenal dengan Sunan Giri. Permainan ini dimainkan oleh beberapa anak/orang, tetapi minimal tiga orang. Akan tetapi lebih baik antara 6 sampai delapan orang. Tujuan dari permainan ini adalah Pak Empo menemukan anting (suweng) yang disembunyikan seseorang.

Ketiga permainan Engklek, yaitu permainan tradisional anak-anak Indonesia, dengan dasar permainan lebih dominan dimainkan oleh anak-anak wanita. Dalam prosedur permainan engklek ini secara umum pemain harus mengangkat satu kaki dan melompat dengan kaki satu melewati kotak-kotak dalam engklek. Permainan ini membutuhkan gacu (bisa dari pecahan genting, batu beling, ataupun uang receh) untuk dilempar. Dalam tingkatan yang lebih tinggi pemain harus membawa gacu di atas telapak tangan dan menaruh di atas kepala sambil melompat dengan satu kaki. Ada berbagai variasi dalam hal aturan permainan dan prosedur permainan dalam engklek ini. Variasi ini juga terjadi pada bentuk engklek berbeda (Iswinarti, 2010: 8)

Hal ini yang mendasari komposer, dan ingin menuangkan fenomena 3 permainan ini dalam karya musik berjudul “Warisan Silam” dalam bentuk musik 3 bagian komplek. Dan berusaha untuk menjelaskan lebih lanjut mengenai bentuk musik 3 bagian yang akan ditampilkan, maka dari itu komposer memberi judul proposal “Warisan Silam Sebuah karya musik dalam bentuk 3 bagian komplek”.

## **METODE**

“Warisan Silam” merupakan judul karya musik yang artinya peninggalan yang sudah lampau.

Peninggalan yang dimaksud yaitu permainan tradisional yang sudah jarang dimainkan anak jaman sekarang. Permainan yang sering dimainkan anak jaman sekarang adalah game online.

Indonesia yang kaya akan beragam kebudayaan dan alamnya tentu menyimpan keunikan tersendiri dibanding dengan negara lain. Salah satunya ialah tentang macam-macam permainan tradisional yang pernah ada. Banyak permainan tradisional di Indonesia yang pernah populer, tetapi kini sayangnya hanya menjadi kenangan dan jarang sekali dimainkan oleh anak-anak. Beragam permainan tradisional itu sangat diminati karena jaman dahulu belum secanggih saat ini. Dimana sekarang ini hampir semua permainan berbasis teknologi, seperti game online.

Tipe atau jenis karya musik dibedakan menjadi 2 yaitu musik program dan musik absolut. Pada karya musik “Warisan Silam” memakai jenis karya musik program. Musik program adalah istilah untuk musik instrumental yang berhubungan dengan cerita, puisi atau sumber lainnya.

Komposer tidak menggunakan musik secara langsung sebagai alat untuk menggambarkan permainan tradisional, tetapi lebih kepada tujuan bahwa musik dapat membawa pendengar ke dalam suatu pola pikir yang sama ketika melihat permainan tradisional secara langsung. Maksudnya adalah dengan memunculkan sisi emosional dari permainan tradisional, sehingga musik “Warisan Silam” secara tidak langsung dapat mewakili objek permainan tradisional tersebut.

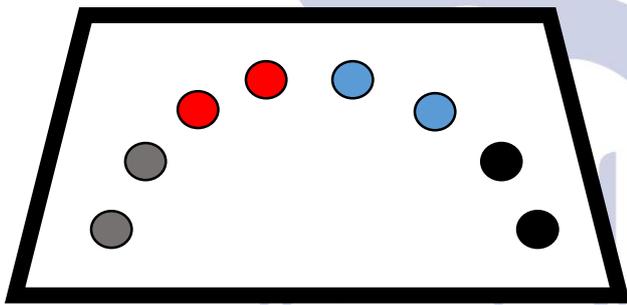
Ungkapan ekspresi dalam bentuk musik tersebut diharapkan dapat dinikmati oleh penikmat seni, dan seluruh lapisan masyarakat sesuai dengan latar belakang cerita karya musik ini. Penggabungan teknik permainan 4 devisi gitar dalam 1 komposisi

musik yang muncul menjadi karya musik yang mempunyai keunikan tersendiri sehingga pada akhirnya dapat memberi referensi dan wawasan musik para pencinta seni khususnya dalam seni musik.

Teknik yang digunakan dalam karya "Warisan Silam" ini disesuaikan dengan teknik permainan gitar. Sumber teknik ditulis dari buku GitarPedia buku pintar gitaris yang ditulis oleh Jubing Kristianto pada tahun 2013 dan diterbitkan oleh PT. Gramedia Pustaka Utama di Jakarta.

Gaya atau style yang digunakan dalam komposisi ini gaya musik instrumental modern. Musik modern bersifat terbuka, artinya komposisi dan gaya musik ini sangat dipengaruhi oleh berbagai pengalaman musikal komposer dalam bermusik. Kritik dari orang-orang di sekitar komposer terhadap komposisi "Warisan Silam" menjadi suatu hal yang sangat penting, sehingga menjadikan suatu komposisi yang bisa diterima oleh masyarakat.

Berikut ini penataan tata teknik pentas untuk karya "Warisan Silam".



Disini komposer memilih penataan letak pemain sedemikian rupa dalam karya "Warisan Silam" karena untuk mengatur suara agar menghasilkan suara yang seimbang. Karena pada dasarnya suara atau volume gitar itu pelan, dengan formasi seperti diatas lebih gampang koordinasi suara dengan player yang lain. Dengan sejajar seperti diatas setiap player juga bisa mendengarkan suara gitar dari player yang lain.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Karya musik "Warisan Silam" ini merupakan karya musik dengan bentuk tiga bagian kompleks. Tiga bagian kompleks tersebut yaitu Ak (A kompleks), Bk (B kompleks), dan Ck (C kompleks). Masing-masing bagian tersebut memiliki beberapa kalimat diantaranya yaitu:

1. Bagian Ak terdiri dari kalimat A, A', A
2. Bagian Bk terdiri dari kalimat B, B', B'', B'''
3. Bagian Ck terdiri dari kalimat C, C', A''

### Bentuk Karya Musik Warisan Silam

#### Bagian A

Bagian A terdapat pada birama 20–60 yang mempunyai 4 periode, 8 frase, dan 16 motif.

#### Periode A

Periode A terdapat pada birama 20–29 yang mempunyai 2 Frase dan 4 motif. Berikut ini potongan partitur periode A.

A musical score for Gitar 1, labeled "Gitar 1". It shows a single staff with a treble clef and a 4/4 time signature. The score is divided into two phrases, each labeled "Frase", and a larger section labeled "Periode". The first phrase spans measures 21 to 25, and the second phrase spans measures 26 to 29. The notation includes various rhythmic values and articulation marks.

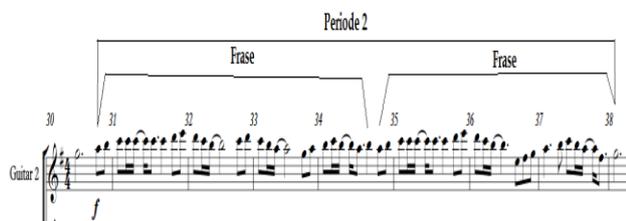
Gambar 4.5: Periode A

Pada periode A melodi utama dimainkan oleh gitar 1, gitar 2, 3 dan 4 sebagai pengiring. Teknik yang digunakan pada bagian ini yaitu teknik petik *apoyando* dan *tirando*. Selain teknik petik tersebut ada juga teknik *staccato*. Tangga nada yang digunakan pada bagian ini yaitu G mayor. Sukat yang digunakan ada dua, sukat 4/4 terdapat pada birama 20 – 28 dan 2/4 terdapat pada birama 29. Dinamika yang digunakan gitar 1 ini yaitu *forte*, gitar

2 dan 3 *piano*, sedangkan gitar 4 *mezzoforte*. Terdapat tanda *repeat* di birama 21 sampai 28, dan kamar 1 kamar 2 di birama 28 dan 29.

### Periode A'

Periode A' terdapat pada birama 30–46 yang mempunyai 4 Frase dan 8 motif. Berikut ini potongan partitur periode A'.



Gambar 4.12: Periode A'

Pada Periode A' melodi utama dimainkan oleh gitar 2, sedangkan gitar 4 sebagai pengiring. Teknik yang digunakan pada periode ini yaitu teknik petik *apoyando* dan *tirando*. Tangga nada yang digunakan pada periode ini yaitu G mayor. Sukat yang digunakan yaitu 4/4. Dinamika yang digunakan gitar 1 ini yaitu *forte*, sedangkan gitar 4 *mezzoforte*.

### Pengulangan Periode A

Berikut ini potongan partitur bagian periode A dengan mengubah bagian akhir kalimat.



Gambar 4.19: Penutup Bagian A

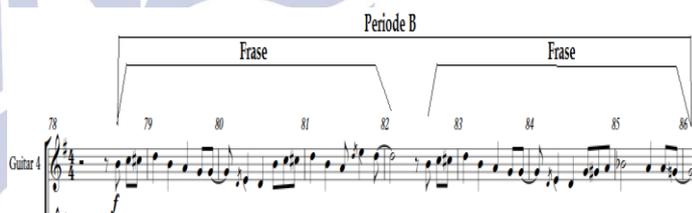
Birama 50–60 merupakan pengulangan periode A dan merupakan kalimat penutup pada bagian A. Perbedaan A dari sebelumnya terdapat pada birama 58 – 60 yang diakhiri dengan tanda *fermata*. Pada birama tersebut hanya diisi 3 akord penutup dimulai oleh melodi dengan teknik *strumming* di akord A minor oleh gitar 3 dan gitar 4 dan bergerak ke akord D mayor. Di tutup oleh akord G mayor oleh gitar 3 pada birama 60 sebagai penutup di akhir kalimat.

### Bagian B

Bagian B terdapat pada birama 77–133 yang mempunyai 5 periode, 12 frase, dan 24 motif.

### Periode B

Periode B terdapat pada birama 78–93 yang mempunyai 2 periode, 4 Frase dan 8 motif. Berikut ini potongan partitur periode B.



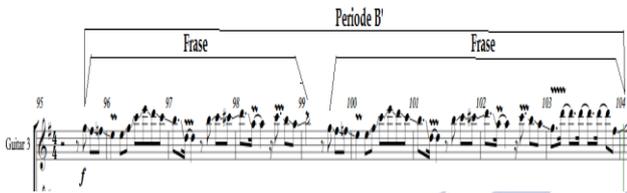
Gambar 4.22: Periode B

Pada periode B melodi utama dimainkan oleh gitar 4, gitar 1, 2 sebagai pengiring dan gitar 3 sebagai pemanis. Teknik yang digunakan pada bagian ini yaitu teknik petik *apoyando* dan *glissando* yang memakai alat yang bernama *slide*. Selain teknik petik tersebut ada juga not *acciaccatura* yang menambah variasi melodi. Tangga nada yang digunakan pada bagian ini yaitu G mayor. Sukat yang digunakan yaitu sukat 4/4. Dinamika yang digunakan gitar 1, 2 dan 3 ini yaitu *mezzoforte*, sedangkan gitar 4 *forte*. Pada periode ini dimainkan

secara tegas untuk memunculkan nuansa semangat pada permainan tradisional.

### Periode B'

Periode B' terdapat pada birama 95–107 yang mempunyai 2 Frase dan 4 motif. Berikut ini potongan partitur periode B'.

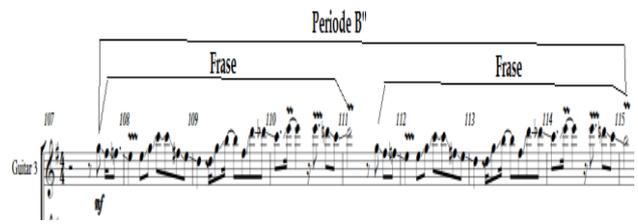


Gambar 4.35: Periode B'

Pada periode B' melodi utama dimainkan oleh gitar 3, gitar 1 sebagai pengiring, gitar 2 sebagai bas, sedangkan gitar 4 sebagai suara dua. Teknik yang digunakan pada bagian ini yaitu teknik petik *apoyando* dan *glissando* yang memakai alat yang bernama *slide*. Selain teknik petik tersebut ada juga tanda *vibrato* agar menumbuhkan kesan mendayu-dayu yang melambangkan seorang anak yang senang. Tangga nada yang digunakan pada bagian ini yaitu G mayor. Sukat yang digunakan yaitu sukat 4/4. Dinamika yang digunakan gitar 1 dan 2 yaitu *mezzopiano*, gitar 3 *forte*, sedangkan gitar 4 *mezzoforte*. Pada periode ini dimainkan secara nyaman untuk memunculkan nuansa melodi yang mendayu-dayu.

### Periode B''

Periode B'' terdapat pada birama 107–115 yang mempunyai 2 Frase dan 4 motif. Berikut ini potongan partitur periode B''.

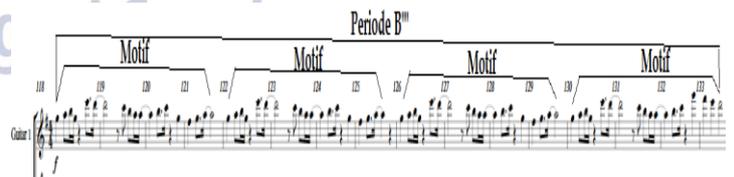


Gambar 4.45: Periode B''

Pada periode B'' melodi utama dimainkan oleh gitar 3, gitar 1 sebagai pengiring, gitar 2 sebagai bas, sedangkan gitar 4 sebagai suara dua. Teknik yang digunakan pada bagian ini yaitu teknik petik *apoyando* dan *glissando* yang memakai alat yang bernama *slide*. Selain teknik petik tersebut ada juga tanda *vibrato* agar menumbuhkan kesan mendayu-dayu yang melambangkan seorang anak yang senang. Tangga nada yang digunakan pada bagian ini yaitu G mayor. Sukat yang digunakan yaitu sukat 4/4. Dinamika yang digunakan gitar 1 dan 2 yaitu *mezzopiano*, gitar 3 *forte*, sedangkan gitar 4 *mezzoforte*. Pada periode ini dimainkan secara nyaman untuk memunculkan nuansa melodi yang mendayu-dayu.

### Periode B'''

Periode B''' terdapat pada birama 118–133 yang mempunyai 4 Frase dan 8 motif. Berikut ini potongan partitur periode B'''.



Gambar 4.53: Periode B'''

Pada periode B''' melodi utama dimainkan oleh gitar 1, gitar 2 sebagai suara dua, gitar 3 sebagai *rythem*, sedangkan gitar 4 sebagai bass. Teknik yang digunakan pada bagian ini yaitu teknik petik

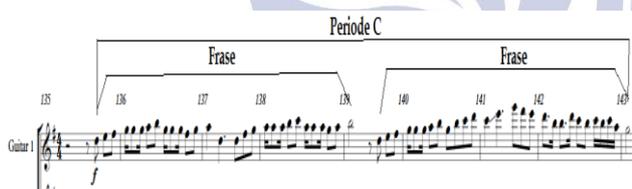
*apoyando*. Bagian periode ini melodi utama dimainkan seperti patah-patah (harus memperhatikan tanda diam). Tangga nada yang digunakan pada bagian ini yaitu G mayor. Sukat yang digunakan yaitu sukut 4/4. Dinamika yang digunakan gitar 1 *forte*, gitar 2 dan 3 *mezzoforte*, sedangkan gitar 4 *forte*. Pada periode ini dimainkan secara tegas untuk memunculkan atau memperjelas nada patah-patah.

### Bagian C

Bagian C terdapat pada birama 134–172 yang mempunyai 6 periode, 12 frase, dan 20 motif.

### Periode C

Periode C terdapat pada birama 135–151 yang mempunyai 4 Frase dan 8 motif. Berikut ini potongan partitur periode C

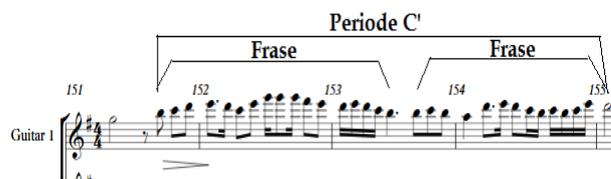


Gambar 4.61: Periode C

Pada periode C melodi utama dimainkan oleh gitar 1, gitar 2 sebagai suara dua, sedangkan gitar 3 dan 4 sebagai *rythem*. Teknik yang digunakan pada bagian ini yaitu teknik petik *apoyando* dan *glissando*. Bagian periode ini melodi utama dimainkan secara riang, untuk itu memainkannya harus menghayati. Tangga nada yang digunakan pada bagian ini yaitu G mayor. Sukat yang digunakan yaitu sukut 4/4. Dinamika yang digunakan gitar 1 *forte*, gitar 2 dan 4 *mezzopiano*, sedangkan gitar 3 *mezzoforte*.

### Periode C'

Periode C' terdapat pada birama 151–159 yang mempunyai 4 Frase dan 4 motif. Berikut ini potongan partitur periode C'

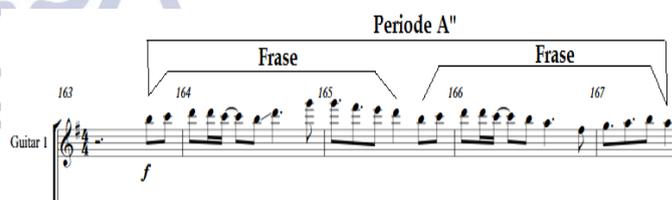


Gambar 4.67: Periode C'

Pada periode C' melodi utama dimainkan oleh gitar 1, gitar 2 sebagai suara dua, sedangkan gitar 3 dan 4 sebagai *rythem*. Teknik yang digunakan pada bagian ini yaitu teknik petik *apoyando* dan *glissando*. Bagian periode ini melodi utama dimainkan secara riang, untuk itu memainkannya harus menghayati. Tangga nada yang digunakan pada bagian ini yaitu G mayor. Sukat yang digunakan yaitu sukut 4/4. Dinamika yang digunakan gitar 1 *forte*, gitar 2 dan 4 *mezzopiano*, sedangkan gitar 3 *mezzoforte*.

### Periode A''

Periode A'' terdapat pada birama 163–172 yang mempunyai 4 Frase dan 8 motif. Berikut ini potongan partitur periode A''.



Gambar 4.70: Periode A''

Pada periode A'' melodi utama dimainkan oleh gitar 1, gitar 2 sebagai suara dua, sedangkan gitar 3 dan 4 sebagai *rythem*. Teknik yang digunakan pada bagian ini yaitu teknik petik *apoyando* dan *glissando*. Bagian periode ini melodi utama

dimainkan secara riang. Tangga nada yang digunakan pada bagian ini yaitu G mayor. Sukat yang digunakan yaitu sukut 4/4. Dinamika yang digunakan gitar 1 *forte*, gitar 2 dan 3 *mezzoforte*, sedangkan gitar 3 *piano*.

## PENUTUP

### Simpulan

“Warisan Silam” merupakan judul karya musik yang bertemakan permainan tradisional yang tergantikan oleh game online. Karya musik ini adalah karya musik dengan format *double quartet* yang berisi 3 bagian komposisi yang berbeda iringan dalam 1 rangkaian karya. Proses pengkajian yang dilakukan peneliti adalah dengan penyesuaian proses analisis IBAM yang sudah dikembangkan oleh Prier (2011).

Berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan karya musik ‘*Warisan Silam*’ terdiri dari 3 bagian kompleks yang artinya bentuk lagu 3 bagian yang digandakan sehingga setiap bagian terdiri dari 3 kalimat atau lebih. Keterangan : A, B, C, adalah sebuah kalimat, sedangkan A’, B’, C’ , adalah pengembangan dari kalimat itu sendiri. Karya muaiik “*Warisan Silam*” memakai bentuk sebagai berikut:

Bagian A : terdiri dari A, A’ dan A.  
Bagian B : terdiri dari B, B’, B’’ dan B’’’.  
Bagian C : terdiri dari C, C’ dan A’’’.

*Introduction* yaitu: berisi 8 motif, 8 frase, dan 4 periode. Bagian A yaitu: berisi 40 motif, 10 frase, 5 periode, dan 4 Tema. Bagian ini berisi sukut 4/4 dan 2/4. Bagian duet dan *tutti* yaitu: berisi 24 motif, 6 frase, 3 periode dan 1 tema. Bagian ini diisi sukut 4/4. Bagian B yaitu: berisi 31 motif, 12 frase, 6 periode, dan 4 tema. Bagian ini berisi sukut 4/4 dan 2/4. Bagian C yaitu: berisi 12 motif, 6 frase, 3

periode dan 1 tema. Bagian ini bertanda sukut 4/4. Bagian epilog tangga awal masih G mayor dan ditengah- tengah terjadi *modulasi* menjadi A mayor.

### Saran

Berdasarkan hasil kesimpulan di atas, peneliti hanya fokus pada bentuk dan strukturnya saja, peneliti ingin memberikan saran, yaitu agar diadakan penelitian lanjutan guna membahas variasi melodi dan tehnik permainan pada karya ‘*Warisan Silam*’ karena pada karya musik ini banyak tehnik gitar dan variasi melodi yang digunakan.

### DAFTAR RUJUKAN

- Banoe, Pono. 2013. Kamus Musik. Yogyakarta : Kanisius
- Herawati, E. N. (2014). *Nilai-Nilai Karakter Yang Terkandung Dalam Dolanan Anak Pada Festival Dolanan Anak Se-DIY 2013*. Jurnal Penelitian
- Iswinarti. (2010). *Nilai-Nilai Terapiutik Permainan Tradisional Engklek Untuk Anak Usia Sekolah Dasar*. Jurnal Humanity.
- Kristianto, Jubing. 2013. *GitarPedia buku pintar gitaris*. Jakarta : PT. Gramedia Pustaka Utama
- Mack, Dieter. 1995. *Ilmu Melodi*. Yogyakarta : Pusat Musik Liturgi
- Maftuha, D. M. (2014). *Permaian Gobak Sodor Modifikasi terhadap Peningkatan Kemampuan Gerak Dasar Anak Tunagrahita Ringan*. Jurnal Pendidikan Khusus.
- Prier, Karl Edmund, SJ. 1996. *Ilmu Bentuk Musik*. Yogyakarta : Pusat Musik Liturgi.
- Siagawati, M, Wiwin, D. P, Purwati. (2007). *Mengungkap Nilai-Nilai Yang Terkandung*

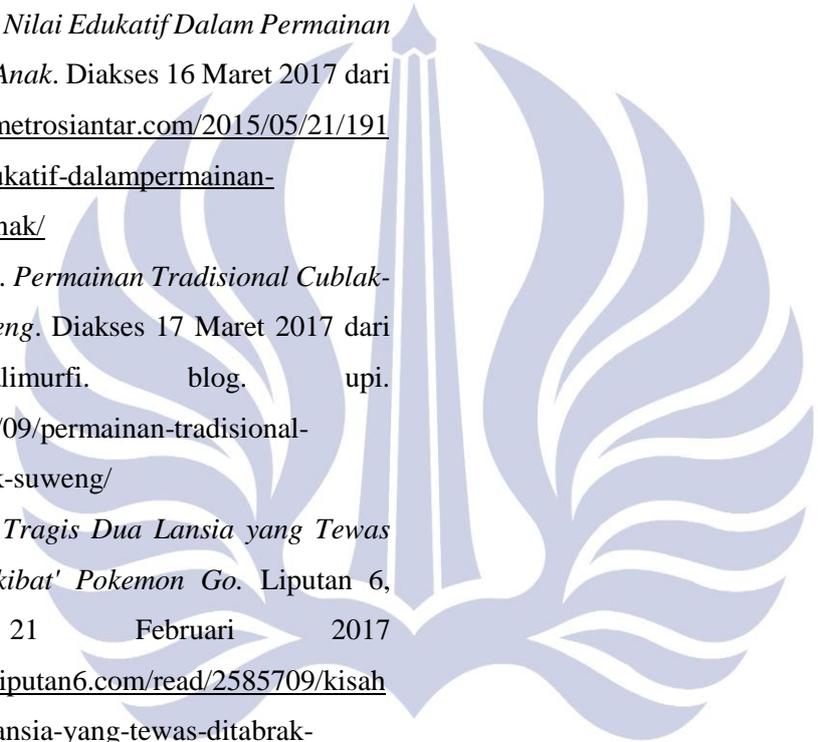
*Dalam Permainan Tradisional Gobag Sodor.*  
Indigenous, Jurnal Ilmiah Berkala Psikologi.  
Stein, Leon. 1979. *Structure & Style - The Study and Analysis of Musical Forms*. Miami (USA) :  
Summy-Birchard Music  
Syafiq, Muhammad. 2003. *Ensiklopedia Musik Klasik*. Yogyakarta AdiCita.

#### **PUSTAKA MAYA**

Fauziah, D. (2015). *Nilai Edukatif Dalam Permainan Tradisional Anak*. Diakses 16 Maret 2017 dari <http://www.metrosiantar.com/2015/05/21/191467/nilai-edukatif-dalampermainan-tradisional-anak/>

Murfi, S. A. (2015). *Permainan Tradisional Cublak-Cublak Suweng*. Diakses 17 Maret 2017 dari <http://sultanalimurfi.blog.upi.edu/2015/10/09/permainan-tradisional-cublakcublak-suweng/>

Reza, Jeko. *Kisah Tragis Dua Lansia yang Tewas Ditabrak 'Akibat' Pokemon Go*. Liputan 6, 2016. 21 Februari 2017  
<http://tekno.liputan6.com/read/2585709/kisah-tragis-dua-lansia-yang-tewas-ditabrak-akibat-pokemon-go>



UNESA  
Universitas Negeri Surabaya