

***FLIPBOOK* REKAM JEJAK PERJALANAN PENCIPTAAN KARYA
GAMELAN KACA OLEH THONI KONDE BERSAMA
MASYARAKAT FESTIVAL MURIA RAYA**

LAPORAN KEMAJUAN
PENELITIAN PEMULA



Arfiati Nurul Komariah, S.Sn., M.Sn. 199504052022032013/0605049501

Anggota:

Chici Yuliana Nadi, S.Pd., M.Pd. 199306232022032017/0023069307

Muhammad A'inur Imam Shafi'i 211471010

Dibiayai DIPA ISI Surakarta Nomor: SP DIPA-023.17.2.677542/2024
tanggal 24 November 2023

Direktorat Jenderal Perguruan Tinggi,
Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi
sesuai dengan Surat Perjanjian Pelaksanaan Penelitian
Nomor: 145/IT6.1/PT.01.00/2024

**INSTITUT SENI INDONESIA (ISI) SURAKARTA
Oktober 2024**

ABSTRAK

Muhammad Sulthoni atau yang kerap dipanggil Thoni Konde, merupakan seniman pencipta karya gamelan kaca yang bertempat tinggal di kota Solo. Gamelan kaca yang ia ciptakan dibuat dari bahan-bahan limbah kaca yang ada di sekitarnya. Thoni bersama masyarakat di beberapa kota membuat dan memainkan gamelan kaca tersebut pada berbagai kesempatan. Tidak hanya menciptakan gamelan kaca, Thoni bercita-cita ingin membuat festival gamelan kaca yang akan menampilkan pementasan gamelan kaca dari masyarakat binaannya. Gayung bersambut, Yayasan Festival Muria Raya (FMR) melalui kegiatan FMR #4 ingin melanjutkan kegiatan *workshop* gamelan kaca yang terselenggara di FMR #3 dan menyambut ide Thoni untuk menyempurnakan karya gamelan kaca sebelumnya serta membuat resital gamelan kaca.

Mengingat rendahnya manajemen arsip dokumentasi dari kegiatan terdahulu, maka kegiatan FMR #4 dengan tema penemuan, pembuatan, dan diseminasi karya gamelan kaca kali ini akan didokumentasikan penulis menjadi bentuk buku digital *flipbook* dengan tujuan pengarsipan dan media promosi bagi FMR maupun Thoni Konde pribadi, juga pencatatan proses alih media gamelan serta kampanye gerakan cinta lingkungan melalui pengolahan limbah khususnya kaca. Sehingga digunakanlah metode penelitian pengembangan model Alessi dan Trollip yang dimodifikasi sesuai kebutuhan penelitian, melalui tahap (1) perencanaan; (2) desain; dan (3) pengembangan. Studi lapangan dilakukan melalui pendokumentasian, wawancara, dan observasi.

Kata Kunci: *Flipbook*, Gamelan kaca, Thoni Konde, Festival Muria Raya

KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat dan karunia-Nya yang melimpah. Shalawat serta salam semoga senantiasa tercurahkan kepada junjungan kita, Nabi Muhammad SAW, yang telah memberikan teladan kehidupan yang mulia bagi umat manusia.

Laporan penelitian pemula ini merupakan suatu wujud nyata dari dedikasi kami sebagai insan akademik dan warga masyarakat. Dengan tulus dan penuh semangat, kami berkomitmen untuk memberikan kontribusi yang berarti bagi masyarakat sekitar, sekaligus memperkaya pengalaman pendidikan dan pengembangan diri kami. Laporan ini menggambarkan perjalanan, upaya, serta hasil dari penelitian pemula yang sedang kami laksanakan.

Masyarakat merupakan pilar utama dalam suatu negara, dan kesejahteraan mereka menjadi tanggung jawab bersama. Oleh karena itu, kami merasa terpanggil untuk bersama-sama dengan masyarakat dalam upaya meningkatkan kualitas hidup, kesejahteraan, serta pemberdayaan mereka. Laporan ini mencerminkan tekad kami dalam menjalankan peran serta tanggung jawab sosial.

Kami mengucapkan terima kasih kepada seluruh pihak yang telah mendukung dan berpartisipasi dalam penelitian ini, mulai dari Thoni Konde, Tim Yayasan Festival Muria Raya (FMR), mahasiswa yang telah membantu jalannya program ini, serta pihak-pihak terkait lainnya. Semua dukungan, kerja sama, serta bimbingan yang diberikan telah menjadi pendorong utama kesuksesan penelitian ini.

Semoga laporan kemajuan ini dapat memberikan sedikit gambaran yang mengenai tujuan, pelaksanaan, serta dampak yang dihasilkan dari penelitian yang sedang kami lakukan. Semoga pula laporan ini dapat menjadi inspirasi bagi semua pihak yang peduli terhadap pengembangan masyarakat dan pembangunan yang berkelanjutan.

Akhir kata, kami mengharapkan agar laporan kemajuan ini dapat memberikan manfaat dan inspirasi yang bermanfaat bagi pembaca serta semakin memotivasi kita semua untuk terus berkontribusi dalam pembangunan masyarakat

yang lebih baik. Semoga Allah SWT senantiasa memberikan rahmat, petunjuk, dan keberkahan atas segala upaya kita.

Hormat kami,
Tim Penelitian DIPA 2024



DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL.....	
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
ABSTRAK	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR.....	viii
DAFTAR TABEL	ix
BAB I. PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	2
C. Pendekatan Pemecahan Masalah	2
BAB II. TINJAUAN PUSTAKA	4
A. Media <i>Flipbook</i> Digital.....	4
B. Gamelan	5
C. <i>State of The Art</i> dan Kebaruan.....	6
D. Peta Jalan (<i>Roadmap</i>) Penelitian	7
BAB III. METODE PENELITIAN	8
A. Analisis Kebutuhan Penelitian.....	8
B. Desain Penelitian	9
C. Lokasi Penelitian.....	9
D. Teknik Pengumpulan Data.....	10
E. Luaran	10
F. Diagram Alir Penelitian	12
G. Indikator Ketercapaian Kegiatan	12
BAB IV. HASIL DAN PEMBAHASAN	14
A. Tahap <i>Planning</i> /Perencanaan	14
B. Tahap Desain	23
C. Tahap Pengembangan.....	24
BAB V. PENUTUP.....	27

A. Kesimpulan.....	27
D. Saran	28
DAFTAR PUSTAKA.....	29
LAMPIRAN.....	30



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1: Roadmap penelitian.....	7
Gambar 2. Cover e-Book "Malam Puncak Acara Festival Muria Raya #4"	11
Gambar 3: Alir penelitian	12
Gambar 4: Kegiatan studi banding pembuatan tungku peleburan kaca.....	15
Gambar 5: Pembuatan dan penyempurnaan tungku peleburan kaca	16
Gambar 6: Eksperimentasi pembuatan Gatotkaca	17
Gambar 7. Lokakarya pengerjaan tungku gamelan kaca	18
Gambar 8. Lokakarya ornamentasi kaca.....	19
Gambar 9. Lokakarya komposisi oleh Gempur Sentosa.....	19
Gambar 10. Lokakarya komposisi oleh Dedy Satya Hadiana	20
Gambar 11. Lokakarya bilah dan pelarasan Gatotkaca.....	20
Gambar 12. Lokakarya tata ruang rupa dan instalasi kaca	21
Gambar 13. Pameran dan pertunjukan karya Gatotkaca.....	22
Gambar 14. Pertunjukan karya Gatotkaca	23

DAFTAR TABEL

Table 1: Indikator ketercapaian kegiatan.....	12
Table 2. Persiapan narasi	24



BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Yayasan Festival Muria Raya (FMR) merupakan sebuah sinergi-kolaborasi masyarakat desa yang menjunjung tinggi asas gotong-royong dan nilai historis peradaban desa di lereng Muria. Melalui pendampingan dan pembangunan kebudayaan, FMR aktif menumbuhkan jejaring desa-kota, lintas daerah, maupun lintas negara melalui penyelenggaraan FMR #1 (2020) hingga FMR #3 (2023). Tahun 2024, FMR berencana melanjutkan kolaborasinya bersama Thoni Konde, seorang seniman asal Solo yang melakukan inovasi mengolah limbah kaca menjadi karya gamelan kaca. Kolaborasi keduanya dimulai sejak tahun 2023, dimana FMR #3 mengundang Thoni Konde sebagai pemateri *workshop* gamelan kaca. Pertemanan keduanya makin erat, hingga akhirnya terlahirlah ide yang akan dicapai bersama di akhir kegiatan yaitu membuat resital gamelan kaca di FMR #4 yang dipersiapkan mulai bulan April hingga September 2024. Bersama masyarakat lereng Muria dan rekan-rekan binaan gamelan kaca Thoni Konde dari Pacitan, Solo, dan Karanganyar, nantinya FMR #4 akan menyuguhkan karya-karya gamelan kaca di panggung alam lereng Muria.

Ada beberapa inovasi dari penciptaan gamelan kaca kali ini, yaitu yang pertama adalah gamelan terbuat dari bahan kaca seluruhnya, termasuk bagian *rancak*-nya. Kedua, bilah gamelan dibuat lengkung dan memiliki *pencon*, mirip dengan bentuk aslinya. Ketiga, tungku pelengkungan kaca dibuat *portable* atau mudah dipindahkan. Keempat, Gatotkaca hanya menggunakan tiga skala nada, yang kemudian dinamai “Murgang” atau Muria Hanya Tiga (nada). Pendokumentasian akan proses ini belum pernah dilakukan sebelumnya, sehingga penyusunan *flipbook* rekam jejak perjalanan gamelan kaca Thoni Konde bersama masyarakat lereng Muria dalam penelitian ini merupakan yang pertama dalam sejarah. Selain itu, penelitian ini dilatar belakangi oleh rendahnya manajemen pengarsipan yang dilakukan oleh keduanya, baik Thoni

BAB V

PENUTUP

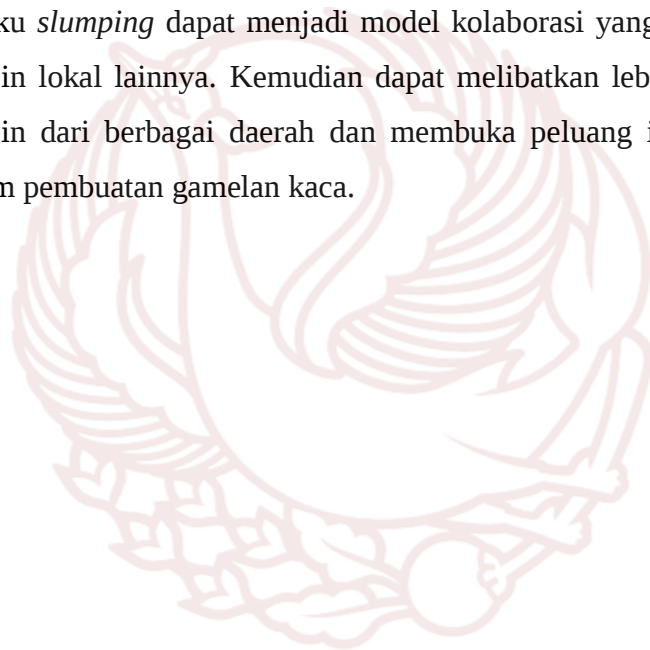
A. Kesimpulan

Penciptaan karya Gamelan Kaca oleh Thoni Konde dengan masyarakat Muria Raya merupakan tema utama dari Festival Muria Raya yang ke 4 (empat), yaitu “Penemuan, Pembuatan, dan Diseminasi Karya Gatotkaca (Gamelan Total Kaca)”. Inovasi yang ingin direalisasikan yaitu gamelan kaca yang tidak hanya sebatas seperangkat potongan kaca datar yang telah di-laras, namun dalam versi yang telah disempurnakan, terutama dari segi bentuk, yang dimodifikasi menjadi lengkung maupun memiliki pengu atau semacam tonjolan di tengah bilah kaca. Keunikan serta keistimewaan inovasi dari Gatotkaca tersebutlah yang akan berusaha direkam dan disusun penulis menjadi *flipbook* melalui penelitian ini. Penelitian diawali dengan tahap perencanaan yang berisikan kegiatan penentuan dan pengumpulan sumber-sumber. Studi banding pembuatan tungku pelengkungan kaca dilakukan di Cirebon, bekerjasama dengan perupa yang giat menekuni pembuatan tungku peleburan dan tungku *slumping* untuk kaca-kaca bekas, dan mengubahnya menjadi karya yang bernilai jual. Ada 2 (dua) buah tungku *slumping portable* yang akhirnya tercipta. Penciptaan Gatotkaca (Gamelan Total Kaca) bukanlah hal yang mudah dan tentunya melalui proses panjang. Semua yang dilakukan murni eksperimentatif karena belum pernah dilakukan sebelumnya. Sehingga nuansa yang akan dihadirkan pada *flipbook* digital yakni kesan optimisme dan semangat melalui warna yang didominasi *vivid*, dikombinasikan dengan warna pastel yang cenderung tenang dan bernuansa lembut, dengan mempertimbangkan “kisah” foto yang akan ditampilkan pada halaman *flipbook*. Jenis tipografi yang digunakan yaitu *serif* dengan pertimbangan kemudahan dalam membaca jenis *font* ini, serta kesesuaiannya dengan sifat “dokumenter” yang ingin ditonjolkan penulis.

B. Saran

Saran yang dapat diberikan melalui penelitian ini antara lain:

1. Penciptaan gamelan kaca sebagai inovasi baru dengan bentuk yang unik perlu dikembangkan lebih lanjut melalui eksplorasi desain yang lebih variatif.
2. Flipbook digital yang dihasilkan dapat dimanfaatkan secara strategis sebagai media edukasi dan promosi yang menarik, baik untuk generasi muda maupun masyarakat luas.
3. Kerjasama yang telah terjalin dengan perupa dalam hal pengembangan tungku *slumping* dapat menjadi model kolaborasi yang lebih luas dengan perajin lokal lainnya. Kemudian dapat melibatkan lebih banyak ahli dan perajin dari berbagai daerah dan membuka peluang inovasi lebih besar dalam pembuatan gamelan kaca.



DAFTAR PUSTAKA

- Andalan, S. T. (2023). *Organologis Musik Gamelan Eksperimen Berbahan Kaca di Paguyuban Song Meri Desa Sukoharjo Kabupaten Pacitan*. Malang: Universitas Negeri Malang.
- Arifah, A. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Digital Book Berbasis Problem Solving untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi Siswa pada Pembelajaran IPA di Kelas IV MIN 3 Kota Medan*. Medan: UNIMED.
- Dinas Kebudayaan DIY. (1999). *Deskripsi Umum Gamelan Jawa*. Yogyakarta: Pemerintah Provinsi Yogyakarta.
- Hananto, F. (2020). Gamelan Sebagai Simbol Estetis Kebudayaan Masyarakat Jawa. *Jurnal Representamen*, Vol. 6, No. 01, April , 10.
- Pamungkas, S. (2015). *Penciptaan Gamelan Cokekan Berbilah Pamor dan Berancakan Motif Naga*. Yogyakarta: ISI Yogyakarta.
- Santoso, I. B. (2018). Ruang Pertunjukan Musik Karawitan (Gamelan Jawa). *Nuansa Journal of Arts and Design* Vol. 1, No. 2, Maret, 81.
- Sari, T. P. (2022). *Seni Gamelan Jawa Sebagai Media Pelestarian Tradisi Islam Jawa (Studi terhadap Sanggar Karya Turangga Mudha di Desa Kalitengah Kecamatan Panggungrejo Kabupaten Blitar)*. Kediri: IAIN Kediri.
- Sudijono, A. (2012). *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Vetter, R. (1982). *The Gamelans of the Kraton Yogyakarta*. Amerika Serikat: Grinnell College Department of Music.
- Widyastuti, I., Wijayanto, B., & Saepudin, A. (2023). Kreativitas Pembuatan Gamelan Kaca Karya Muhammad Sulthoni di Sanggar Song Meri Kabupaten Pacitan. *IDEA*, 317-336.