

BAB V SIMPULAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan temuan dan pembahasannya maka penelitian ini disimpulkan:

Struktur permainan *gamelan* monggang jika dilihat dari ciri musikal, pada dasarnya struktur permainan *gamelan* tersebut tidak jauh dengan struktur permainan *gamelan* gaya kiliningan yang terdiri dari *pangkat gending*, *pangjadi*, *irama jadi*, *cindek* dan *eureun*. Dalam *gamelan* monggang irama jadi merupakan bagian kolotomik.

Gamelan monggang disajikan hanya dalam upacara-upacara besar seperti upacara seren taun, upacara memperingati taun saka sunda, upacara menyambut satu sura, dan upacara menyambut tamu-tamu agung atau ketika *pupuhu* adat memberi perintah untuk dimainkan. Dalam kegiatan upacara ritual tersebut, *gamelan* monggang disajikan dalam bentuk instrumental atau *gendingan* dan masing-masing *gending* mempunyai fungsi dan kedudukan yang berbeda dalam tiap tahapan upacara. Sajian *gending-gending* utama *gamelan* monggang selalu disajikan pada awal pelaksanaan acara-acara tersebut, sebagai syarat sebelum acara dimulai. Selain itu juga untuk menyambut tamu undangan dan pimpinan adat masuk ke ruangan Jinem.

Gamelan monggang disajikan secara berurutan mulai dari *Tatalu*, *Papalayon*, *Rumyang*, dan *Rangsang*. Urutan tersebut sudah menjadi patokan dalam *gending* utama *gamelan* monggang karena masing-masing *gending* memiliki fungsi yang berbeda. Dalam tahapan upacara tersebut di atas *gamelan* monggang menyajikan repertoar *gending* utama dengan urutan dan fungsi sebagai berikut:

1. *Gending Tatalu* berfungsi sebagai iringan dalam menunggu kedatangan *pupuhu* adat Pangeran Djatikusumah
2. *Gending Papalayon* berfungsi sebagai pengiring masuknya tamu ke ruangan Jinem.
3. *Gending Rumyang* berfungsi sebagai iringan Rama masuk ke ruangan Jinem.

4. *Gending Rangsang* dimainkan setelah acara memanjatkan doa, berfungsi berfungsi sebagai simbolik memanjatkan doa.

Pola *gending* utama yang terdapat pada *gamelan* monggang dapat diidentifikasi berdasarkan; Bentuk *gending/raganing gending*, pola *balunganing gending*, *patet*, dan tahapan *gending*. Pola *gending Tatalu* dan *Papalayon* pada *gamelan* monggang termasuk ke dalam *raganing gending renggong alit* karena memiliki 16 ketukan dalam satu *wilet*. Pola *gending Rumyang* termasuk ke dalam *raganing gending renggong macapat* atau tengah dengan ketukan lebih dari 16 ketuk dalam irama 2 *wilet*. Untuk pola *gending Rangsang* sama dengan pola *gending Tatalu* dan *Papalayon* hanya yang membedakan adalah jatuhnya *kenongan* dan *goongannya*.

5.2 Implikasi

5.2.1 Untuk Peneliti

Peneliti merasa bangga telah mengangkat *gamelan* monggang menjadi sebuah objek penelitian karena bisa menambah wawasan dan mengenal lebih jauh mengenai *gamelan* pusaka dari Cagar Budaya Tri Panca Tunggal Cigugur. Selain itu juga dengan mengangkat *gamelan* monggang menjadi sebuah tulisan skripsi diharapkan dapat menjadi dasar atau pijakan utama bagi para peneliti selanjutnya untuk mempermudah penelitian lebih lanjut terhadap *gamelan* monggang.

5.2.2 Untuk Lembaga

1. Peneliti mempersembahkan skripsi ini untuk melengkapi kepastakaan di perguruan tinggi tercinta UPI Bandung.
2. Dinas pariwisata akan lebih mengenal salah satu bentuk *gamelan* buhun untuk menambah khazanah model kepariwisataan, dalam hal ini bentuk *gamelan* monggang sehingga dapat disosialisasikan melalui wadah kepariwisataan Indonesia.
3. Dengan diangkatnya tema *gamelan* monggang melalui skripsi ini diharapkan para pemerhati budaya khususnya kesenian yang berada di Jawa Barat akan lenih banyak yang mengenal *gamelan* tersebut.

5.2.3 Untuk Masyarakat Akademik

1. Diharapkan bisa mensosialisasikan karya skripsi ini untuk menambah wawasan pengetahuan para peserta didik sehingga mereka memahami benar betapa kayanya budaya bangsa kita.
2. Diharapkan menjadi sumbangsih dan referensi bagi kelancaran mereka yg sedang mencari sumber buku untuk penyusunan karya ilmiah.

5.3 Rekomendasi

Eksistensi *gamelan* monggang di Cigugur Kuingan, perlahan-lahan mulai meredup. Salah satunya ditandai oleh tidak kumplitnya alat yang dimainkan dalam *gamelan* tersebut, seperti *rebab* dan *suling*. Hal ini disebabkan oleh tidak adanya *nayaga* keturunan masyarakat Cigugur yang bisa memainkan beberapa alat penting dalam *gamelan* tersebut. Hari ini *rebab* dan *suling*, mungkin kedepannya tidak menutup kemungkinan alat yang lainpun tidak ada yang bisa memainkan, karena bila melihat keadaan *nayaga gamelan* monggang sekarang, umurnya sudah mulai menuju lanjut usia bahkan sudah ada yang berusia 100 tahun. Selanjutnya dalam aspek repertoar lagu, sangat sedikit sekali repertoar *gending* yang masih bisa diingat oleh *nayaga gamelan* monggang saat ini. Padahal menurut informasi dari *sesepeuh nayaga*, *gamelan* monggang memiliki kurang lebih 200 repertoar *gending*.

Regenerasi dan ketatnya aturan dalam hal siapa yang boleh memainkan *gamelan* monggang serta minimnya upaya pendokumentasian menjadi penyebab utama hal tersebut di atas. Untuk itu peneliti akan merekomendasikan beberapa hal, dalam upaya menjaga eksistensi *gamelan* monggang.

1. Regenerasi sudah harus mulai dilakukan, dengan mengabaikan aturan terkait dengan *nayaga gamelan* monggang harus keturunan langsung dari *nayaga* sebelumnya.
2. Pendokumentasian harus sudah mulai ditertibkan, dengan cara merekam audio maupun visual atau membuat dokumen notasi *gamelan* monggang untuk selanjutnya disimpan di tempat yang aman dan dapat dibaca sewaktu akan latihan *gamelan*.

3. Waktu pementasan atau penyajian tidak harus dalam upacara-upacara tertentu, dengan tetap menjaga kesakralan dan wibawa *gamelan* monggang.
4. Ketika *gamelan* monggang dimainkan akan lebih baik jika volume dalam pengeras suara diperkuat agar masyarakat juga bisa menikmati dan lebih menghayati makna dari *gamelan* monggang tersebut.