

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Penelitian bisa mendapatkan dan mengemas suatu informasi yang berkualitas dengan adanya tahapan atau desain penelitian yang digunakan. Maka dari itu kedudukan tahapan atau desain penelitian yang digunakan didampingi pendekatan dan metode yang sesuai, berperan penting dalam menggali berbagai data yang diperlukan oleh peneliti, kemudian menyajikannya dengan ilmiah.

Penelitian terhadap *gamelan* monggang di Cagar Budaya Tri Panca Tunggal Cigugur Kuningan ini, secara operasional didesain melalui metode deskriptif analisis dengan tujuan untuk memahami aspek musikal atau kompositorik *gending* utama dari *gamelan* tersebut untuk dipaparkan secara naturalistik dan faktual. Pendekatan kualitatif yang mempunyai paradigma yang sesuai dengan tujuan penelitian tersebut di atas, dirasa sesuai untuk membedah struktur, bentuk, dan pola permainan *gamelan* monggang.

Berkaitan dengan paparan di atas, Nyoman Kutha Ratna (2010: hlm 336) mengatakan bahwa “metode deskriptif analisis merupakan metode dengan cara menguraikan sekaligus menganalisis. Dengan menggunakan kedua cara secara bersama-sama maka diharapkan objek dapat diberikan makna secara maksimal”. Metode-metode tersebut dipilih dan dijadikan sebagai strategi untuk membedah kegiatan penelitian yang berjudul Kompositorik *Gending* Utama pada *Gamelan* Monggang di Cagar Budaya Tri Panca Tunggal Cigugur, terutama fokusnya pada struktur, bentuk dan pola permainan.

Berdasarkan desain atau metode yang digunakan maka penelitian ini dilakukan secara bertahap melalui langkah-langkah kegiatan yang divisualisasikan sebagai berikut :

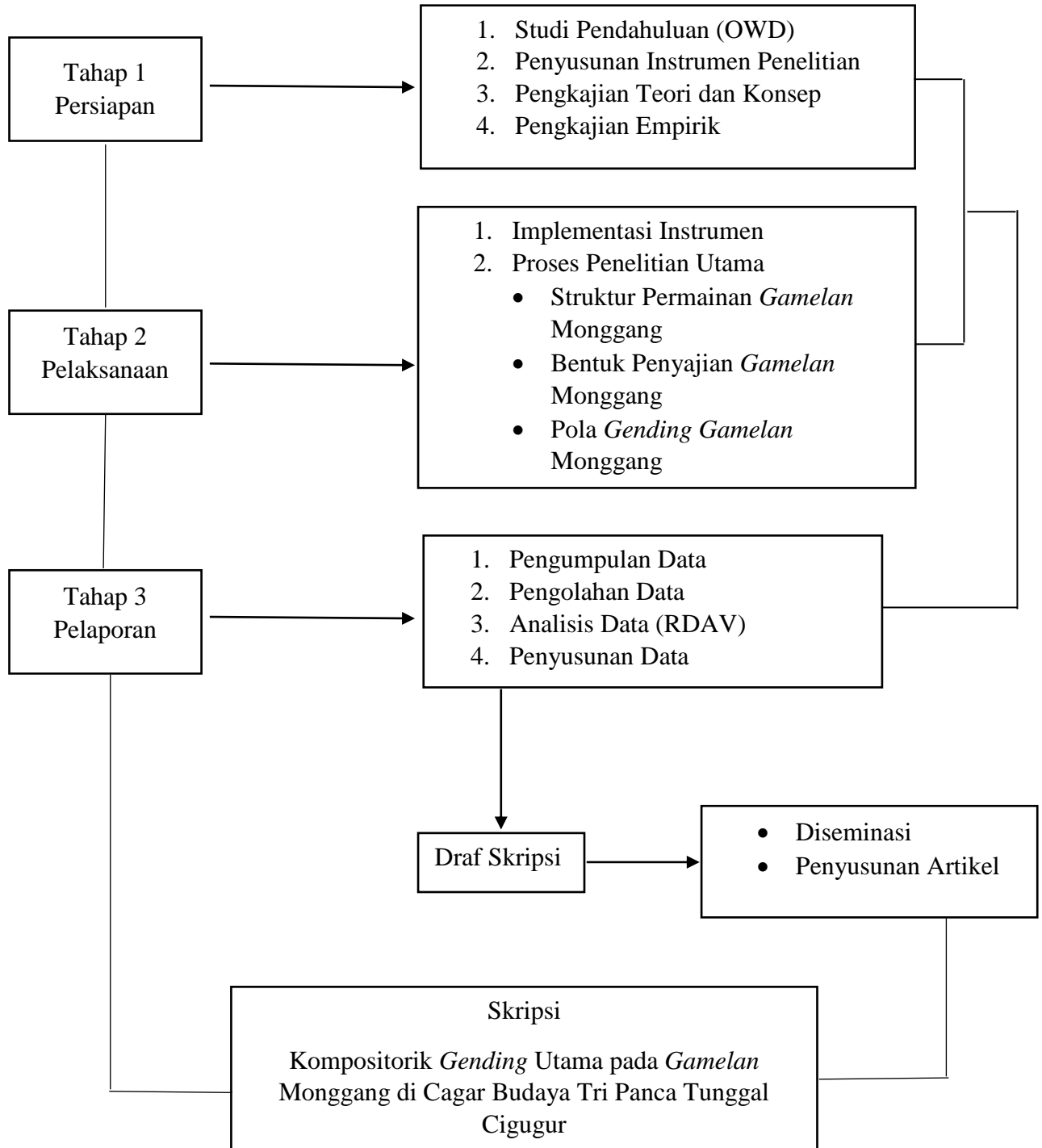


Diagram 3.1
Tahapan Penelitian *Gamelan* Monggang

3.2 Partisipan

3.2.1 Objek dan Subjek

Objek penelitian yang diteliti dalam skripsi ini adalah *gamelan* monggang Cigugur, dengan fokus penelitian terhadap *gending-gending* utama yang terdapat dalam sajian musikal *gamelan* tersebut.



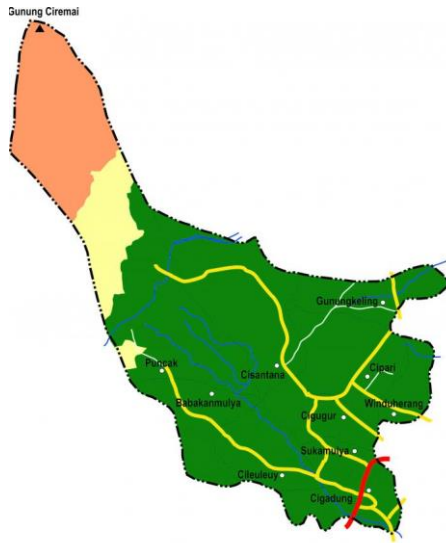
Foto 3.1 Perangkat *Gamelan* Monggang Cigugur Kuningan
(dokumentasi Sri Avianty 2018)

Ada 3 subjek penelitian yang dijadikan sebagai alat dukung/penunjang untuk menggali informasi tentang *gamelan* monggang, di antaranya; 1) Peneliti sebagai *partisipant observer*; 2) *Sesepuh* adat Desa Cigugur Kabupaten Kuningan; dan 3) Kelompok penabuh (*nayaga*) *gamelan* Monggang.

3.2.2 Tempat Penelitian

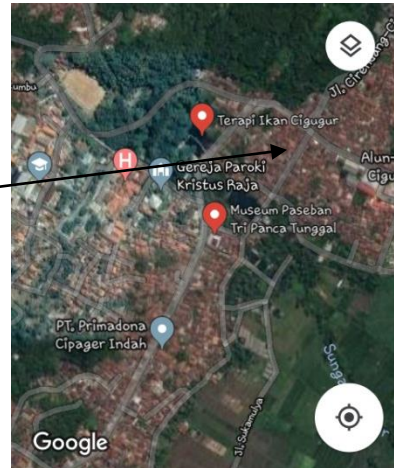
Adapun lokasi yang menjadi tempat penelitian penulis adalah Cagar Budaya Tri Panca Tunggal yang berlokasi di Desa Cigugur Kabupaten Kuningan yang diyakini sebagai tempat satu-satunya keberadaan *gamelan* tersebut. Hal lain yang membuat penulis melakukan penelitian di tempat tersebut karena memudahkan penulis untuk melakukan kegiatan penelitian.

Kecamatan Cigugur, Kuningan



Gambar 3.2 Peta lokasi Kec. Cigugur

Jl. Cigugur Sukamulya, Cigugur, Kab. Kuningan, Jawa Barat 45552



Gambar 3.3 Peta Lokasi Desa Cigugur



Foto 3.2 Lokasi Penelitian Gedung Paseban Tri Panca Tuggal, Cigugur, Kuningan
(dokumen Sri Avianty 2018)



Foto 3.3.1 Papan Nama Lokasi Penelitian Gedung Cagar Budaya Tri Panca Tunggal (dokumntasi Sri Avianty 2018)



Foto 3.3.2 Suasana Pra Pelaksanaan Kegiatan Seren Taun dimulai (dokumen Sri Avianty 2018)

3.3 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah hal yang paling penting dalam hubungannya dengan kualitas data penelitian. Seperti diuraikan oleh Sugiyono, (2010. hlm 137): “Terdapat dua hal utama yang mempengaruhi kualitas data hasil penelitian, yaitu kualitas instrument penelitian dan kualitas pengumpulan data.”

Instrumen penelitian penulis tafsirkan salah satunya adalah terkait dengan peneliti sebagai ujung tombak pengumpul data dan kualitas pengumpulan data penulis tafsirkan sebagai hasil data yang dikumpulkan melalui instrumen

Sri Avianty, 2019

KOMPOSITORIK GENDING UTAMA PADA GAMELAN MONGGANG DI CAGAR BUDAYA TRI PANCA TUNGGAL CIGUGUR

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

penelitian. Salah satu teknik dalam menggali informasi dalam sebuah penelitian kualitatif adalah partisipan observer, dimana peneliti ikut terjun langsung dan mengalami peristiwa yang terkait dengan objek penelitian. Hal tersebut dirasa sangat penting untuk dilakukan, dengan tujuan untuk mendapatkan data yang berkualitas dan untuk mencapai tujuan penelitian, yaitu mendeskripsikan, menggambarkan, dan menjelaskan mengenai aspek musikal atau kompositorik *Gamelan Monggang* di Cagar Budaya Tri Panca Tunggal Cigugur Kuningan.

Langkah-langkah yang dilakukan dalam mengumpulkan data tersebut adalah sebagai berikut:

3.3.1 Observasi

Seperti yang telah dibahas sebelumnya, jenis observasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah *participant observer*. Dalam observasi ini, peneliti terlibat dengan kegiatan sehari-hari orang yang sedang diamati atau yang dijadikan sebagai sumber data penelitian (Sugiyono, 2010: hlm 145).

Tahap observasi awal dilakukan oleh peneliti di Cagar Budaya Tri Panca Tunggal pada tanggal 16 Agustus 2018, bersama narasumber penelitian Pangeran Gumirat Barna Alam selaku putra dari sesepuh adat *Sunda Wiwitan* yaitu Pangeran Djatikusumah. Adapun yang menjadi narasumber dari pihak penabuh *gamelan* monggang yaitu Bapak Jahru, Bapak Badra, dan beberapa *nayaga gamelan* monggang lainnya, hal ini dilakukan dengan tujuan untuk mengumpulkan informasi yang terkait dengan potensi umum mengenai keadaan masyarakat desa Cigugur, khususnya mengenai objek yang akan diteliti, dalam konteks ini adalah *gamelan* monggang. Tahap observasi dilakukan dengan cara berkunjung dan melakukan pengamatan secara langsung ke tempat beradanya *gamelan* tersebut.

Hasil yang didapat dari observasi ini yaitu data-data yang diperlukan seperti narasumber, dan dokumentasi berupa video dan foto *gamelan* monggang.

3.3.2 Wawancara

Untuk menggali informasi mengenai *gamelan* monggang, peneliti melakukan wawancara kepada Pangeran Gumirat Barna Alam sebagai wakil dari *sesepuh* adat dan kepada beberapa penabuh *gamelan* monggang yang dituakan yaitu Pak Jahru dan Pak Badra. Wawancara kepada *sesepuh* adat dilakukan di

Cagar Budaya Tri Panca Tunggal 2018 dengan tujuan menggali informasi mengenai aspek kesejarahan dan konteks *gamelan* monggang di masyarakat Desa Cigugur, sedangkan wawancara kepada penabuh *gamelan* bertujuan untuk menggali informasi mengenai aspek musikal dari *gamelan* tersebut pada tanggal 16 Agustus 2018 sampai 1 Oktober 2018.

Dalam proses penggalian informasi tersebut peneliti menggunakan teknik wawancara tidak terstruktur, karena pertanyaan yang diajukan oleh penulis tidak berdasarkan kepada urutan permasalahan yang ingin digali. Walaupun demikian, peneliti tetap berusaha untuk menggali informasi yang dibutuhkan melalui pertanyaan-pertanyaan yang telah disiapkan sebelumnya dan berusaha menjaga situasi kegiatan wawancara agar menjadi tidak kaku. Hasil yang didapat dari penelitian ini ialah silsilah mengenai *gamelan* monggang, para penabuh dan waktu penabuhan *gamelan* monggang.



Foto 3.4 Proses Wawancara dengan Nayaga *Gamelan* Monggang
(dokumen Sri Avianty, Agustus 2018)

3.3.3 Studi Literatur

Pada penelitian ini studi pustaka digunakan untuk memperoleh berbagai informasi yang berkenaan dengan objek penelitian dan teori yang digunakan sebagai pisau bedah penelitian. Selain itu studi literatur dilakukan agar penelitian yang dilakukan tidak sama dengan fokus penelitian yang telah ada atau dilakukan

Sri Avianty, 2019

KOMPOSITORI K GENDING UTAMA PADA GAMELAN MONGGANG DI CAGAR BUDAYA TRI PANCA TUNGGAL CIGUGUR

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

sebelumnya. Dengan kata lain studi literatur dilakukan untuk memperoleh literatur pendukung penelitian dan sebagai upaya untuk menghindari plagiarisme. Literasi yang digunakan untuk melengkapi atau memperkaya data-data penelitian ini antara lain: 1) Kusnadi 2010 (Pemaparan Budaya Spiritual “*Adat Karuhun Urang*”. Ed: P.Djatikusumah), dari buku tersebut peneliti mengutip mengenai aspek kersejarah dan fungsi *gamelan* monggang, 2) Iwan Natarpradja 2003 (*Sekar Gending*. Bandung: PT Karya Cipta Lestari) dari buku tersebut peneliti mengutip tentang konsep-konsep musikal dalam karawitan Sunda, dan masih banyak lagi buku yang menunjang penelitian ini.

3.3.4 Studi Dokumentasi

Studi dokumentasi dilakukan untuk mendokumentasikan struktur permainan, bentuk penyajian, dan pola *gending gamelan* monggang serta memperoleh data berdasarkan kebutuhan penelitian berupa rekaman video, foto dan rekaman audio dan didokumentasikan menggunakan handycam, kamera digital dan handphone. Dokumentasi dalam hal ini dilakukan dengan cara mendatangi lokasi penelitian, kemudian dilanjutkan dengan proses pengambilan gambar dan video mulai dari wawancara dengan *sesepuh* adat paseban Cigugur, *sesepuh nayaga gamelan* monggang, dan para *nayaga gamelan* monggang, serta mengambil audio video proses latihan dan penyajian *gamelan* monggang pada acara *Seren Taun*. Alat yang digunakan dalam proses pendokumentasian tersebut, di antaranya; kamera video dan aplikasi *voice recorder* dalam *handphone*.

3.4 Pengolahan dan Analisis Data

Setelah data penelitian terkumpul, selanjutnya peneliti melakukan analisis data dengan rincian atau langkah-langkah mengadaptasi dari konsep Sugiyono (2010: hlm 19-23) sebagai berikut.

3.4.1 Identifikasi

Seperti telah dibahas sebelumnya, bahwa penelitian ini berfokus kepada aspek musikal dari *gamelan* monggang. Data yang telah didapat melalui studi literatur dan wawancara, kemudian diidentifikasi sesuai dengan kebutuhan aspek musikal dan non musikal. Aspek musikal meliputi repertoar *gending-gending*

gamelan monggang, aspek non musikal meliputi rincian alat musik, data pemain *gamelan*, dan naskah upacara seren taun.

3.4.2 Kategorisasi

Setelah data diidentifikasi, kemudian data tersebut dikategorisasikan menjadi data yang berkaitan dengan aspek musikal dan aspek non musikal. Data aspek musikal dikategorikan menjadi, 2 kategori;

1. Data *gending* utama
2. Data *gending* non utama

Data musik yang didapat dari audio kemudian ditranskripsikan kedalam bentuk notasi musik. Ada 2 notasi yang digunakan oleh peneliti dalam mentranskripsikan, yakni notasi *serat kanayagan* (*da, mi, na, ti, la*) dan notasi solmisasi (*do, re, mi, fa, sol, la, si*).

Data aspek non musikal kemudian dikategorikan menjadi 2 kategori:

1. Data kesejarahan
2. Data fungsi *gamelan* monggang di masyarakat

3.4.3 Kodifikasi

Setelah dilakukan pengolahan data maka langkah berikutnya peneliti melakukan analisis data kualitatif yang diadaptasi dari konsep Sugiyono, yakni:

3.4.3.1 Reduksi

Data yang telah didapatkan kemudian dianalisa dan diverifikasi dengan data-data lain yang dianggap saling mendukung atau sama sekali tidak saling mendukung. Data yang tidak saling mendukung kemungkinan besar tidak akan digunakan, karena tidak terdapat benang merah dengan data lainnya. Data tersebut kebanyakan data yang terkait dengan kesejarahan, dalam data ini terlalu banyak versi dan dari tiap narasumber sangat sedikit sekali yang terdapat kemiripan atau saling mendukung.

Data yang telah tidak mendukung penelitian, selanjutnya akan dipisahkan dan kemungkinan besar tidak akan dipakai dalam konteks penelitian yang sedang dilakukan. Data tersebut adalah data aspek musikal yang tidak termasuk ke dalam kategori data *gending* utama, dan data kesejarahan yang dianggap kurang valid. Data yang direduksi adalah terkait dengan struktur permainan, bentuk penyajian, dan pola *gending gamelan* monggang.

3.4.3.2 Display Data

Penyajian data dibatasi sebagai kumpulan informasi tersusun yang memberi kemungkinan adanya penarikan kesimpulan dan pengambilan tindakan. Penyajian data tentang Kajian Kompositorik *Gending* Utama pada *Gamelan Monggang* yang lebih baik merupakan suatu cara yang lebih utama bagi analisis kualitas yang valid. Untuk melihat gambaran keseluruhan dari penelitian ini maka akan diusahakan membuat matrik jaringan dan bagian atau dimungkinkan dalam interpretatif yang baik sehingga dapat menyajikan data secara lebih baik.

3.4.3.3 Analisis Data

Analisis data adalah proses mencari dan mengatur secara sistematis transkrip, catatan lapangan dan bahan-bahan lainnya yang diketemukan di lapangan. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian adalah analisis kualitatif tentang struktur permainan *gamelan* monggang, bentuk penyajian *gamelan* monggang, dan pola *gending gamelan* monggang.

3.4.3.4 Verifikasi

Tahap ini merupakan tahap penarikan kesimpulan dari semua data yang telah diperoleh sebagai hasil dari penelitian. Peneliti berupaya mencari atau memahami makna/arti, keteraturan, pola-pola, penjelasan, alur sebab akibat atau proposisi. Sebelum melakukan penarikan kesimpulan terlebih dahulu dilakukan reduksi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan atau verifikasi dari kegiatan-kegiatan sebelumnya. Sesuai dengan pendapat Miles dan Huberman, proses analisis tidak sekali jadi, melainkan interaktif, secara bolak-balik diantara kegiatan reduksi, penyajian dan penarikan kesimpulan atau verifikasi selama waktu penelitian. Setelah melakukan verifikasi maka dapat ditarik kesimpulan mengenai struktur permainan, bentuk penyajian dan pola *gending gamelan* monggang berdasarkan hasil penelitian yang disajikan dalam bentuk narasi. Penerikan kesimpulan merupakan tahap akhir dari kegiatan analisis data. Penarikan kesimpulan ini merupakan tahap akhir dari pengolahan data.