

Creative Thinking dalam Manajemen Seni Dangdut Kontemporer Grup “Pasukan Perang”

Rini Nur Mega¹, Endang Caturwati², Suhendi Afryanto³
Institut Seni Budaya Indonesia (ISBI) Bandung
Jl. Buah Batu No.212, Cijagra, Kec. Lengkong,
Kota Bandung, Jawa Barat 40265

¹rininurmega@gmail.com, ²Endang.caturwati@gmail.com, ³suhendiafryanto@gmail.com

ABSTRACT

This paper examines the management of a music group ‘Pasukan Perang’, the Dangdut Orchestra band, in Bandung city. The goal is to reveal the management process in breaking down the music industry in Indonesia and the world in general. Alfred Schutz’s phenomenological theory is applied to provide the overview of art management based on creative thinking and work structure innovation to measure the achievement of success. The data were collected through conducting in-depth interviews; reflecting thoughts to seek meaning and a frame of reference for symptoms; constructing the meaning and essence. The results of the analysis show that the Dangdut Music group “Pasukan Perang” is a prism to view Indonesian society. Its existence reflects the state of national culture in economic, political, and ideological practices. It contributes to shape ideas of class, gender, and ethnicity in the modern era. “Pasukan Perang” touches various musical genres so that it becomes a Contemporary Dangdut Icon nicknamed the Loving Band Group.

Keywords: creative thinking, contemporary dangdut, war troops, art management

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Penggunaan judul manajemen pada tulisan ini memiliki arti bahwa manajemen merupakan suatu proses usaha perencanaan, pengorganisasian, pengarahan, pengkoordinasian, dan pengendalian kegiatan penggunaan sumber daya manusia serta benda dalam suatu organisasi agar tercapai tujuan organisasi secara efektif dan efisien kaitanya dengan ilmu dan seni dalam penulisan ini. Dalam hal ini inovasi memainkan peranan yang teramat sangat penting untuk keunggulan organisasi. Inovasi dicapai apabila kita sering bertanya: “apa” dan “bagaimana” pada level yang tinggi, yang diikuti oleh serangkaian proses mulai dari pengumpulan ide-ide

kreatif, pengolahan ide-ide kreatif menjadi informasi inovatif, penilaian kelayakan untuk implementasi, dan implementasi proyek-proyek inovasi. Kesemua aktivitas ini perlu dikelola secara efektif dan efisien melalui manajemen.

Musik Dangdut merupakan salah satu musik yang populer dan diterima masyarakat luas. Jenis Musik yang sebutannya diambil dari bunyi kendang (dang-dut), dan juga alat musik serupa “table” di India terbukti hingga saat ini masih berlangsung tak lekang oleh zaman.

Berdasarkan latar belakang sejarahnya, Musik Dangdut yakni Musik Melayu ini berasal dari Deli, mendapatkan pengaruh dari Barat dan Hindi.” Di Indonesia. Di Indonesia Sosok Rhoma Irama adalah nama yang selalu lekat dengan bentuk

kesenian ini. Rhoma Irama terlepas dari segala kekurangannya, merupakan sosok penyanyi, komposer, pencari bakat, produser musik dan film, ideolog, hingga pelestari musik dangdut yang namanya akan selalu ada dalam sejarah perkembangan dari musik Dangdut. Lewat lagu-lagu yang diciptakan dan dinyanyikan, dapat menjelaskan dengan sederhana proses evolusi terbentuknya Musik Dangdut. Lebih lanjut dengan berbagai latar belakang sejarahnya, Musik Dangdut bisa dinikmati sampai hari ini sebagai produk budaya yang tercipta karena adanya seni, kreativitas dan eksplorasi.

Andrew Weintraup (2012), menjelaskan bahwa Seni Dangdut merupakan musik yang paling populer dan paling diterima masyarakat luas karena Dangdut adalah prisma yang peka dan berguna untuk memandang masyarakat Indonesia. Dangdut tidak hanya mencerminkan keadaan politik dan budaya nasional. Tapi sebagai praktik, ekonomi, politik, dan ideologi, dangdut telah membantu membentuk gagasan tentang kelas, gender, dan etnisitas di negara Indonesia modern. Dengan pertimbangan fenomena ini maka pengelolaan seni ini menjadi begitu penting apabila yang dihadapi adalah dunia industri seni, yang sangat kental dengan suasana bisnis. Bisnis seni sendiri begitu menonjol setelah dunia mengalami proses globalisasi. Untuk mencapai ranah musik yang bisa diterima oleh khalayak umum dan industri, tentu saja suatu grup musik mampu berkreativitas dan melahirkan inovasi atau kebaruan yang “kekinian”.

Kelompok “Pasukan Perang” sebagai subjek penting dalam tulisan ini adalah Grup Band bergenre Orkes Dangdut yang memiliki julukan “penuh kasih sayang” dari Kota Kembang (Bandung). Grup ini didirikan pada 1 September 2013. Pada sisi

lain bahwa Fenomena viralnya salah satu lagu yang berjudul “Nestapa/ Hareudang” adalah lagu yang menjadi memicu awal proses manajemen seni kaitanya dengan proses kreatif yang telah dilakukan oleh Grup Pasukan Perang

Dengan pemahaman itu, *Creative Tingking* (berfikir Kreatif) digunakan sebagai alat kajian fenomenologi terhadap segenap proses kreatif yang dilakukan dalam manajemen Pasukan Perang, yang lebih lanjut disebut sebagai cara untuk menstruktur kerja dalam mencapai keberhasilan yaitu memajukan dan melangsungkan lingkaran proses dalam melahirkan karya yang ideal.

Dewasa ini memodifikasi atau mengolaborasikan kesenian tradisional agar sesuai dengan selera masyarakat bukan hal yang tidak mungkin. Hampir semua jenis kesenian sebenarnya merupakan hasil penyesuaian-penyesuaian atau hasil kompromi dengan perkembangan zaman. Pelaku dan kesenian tradisional yang tidak mau berkompromi dengan perkembangan zaman maka dengan sendirinya akan berangsur-angsur surut dan akhirnya akan menghilang. Hal tersebut terkait erat dengan sifat manusia yang selalu menginginkan hal-hal yang baru. Agar kesenian tradisional eksis di tengah-tengah arus perubahan yang radikal dan cepat, maka para seniman pendukung kesenian tradisional juga harus mengikuti arus modernisasi tersebut sebagai dampak globalisasi terhadap seni tradisi. Lebih lanjut Fenomena dampak globalisasi terhadap seni tradisi tersebut menjadi perhatian bagi sekumpulan muda-mudi yang kemudian membentuk sebuah group musik bergenre dangdut kontemporer dengan nama “Pasukan Perang”.

Dengan mengkolaborasikan Alat Musik Tradisi dan Alat Musik Barat, Kelompok

"Pasukan Perang" mencoba meramu dalam ranah Musik Tradisi dan Musik Barat yang bernuansa ke-Indonesia-an. Perpaduan ini dengan harapan dapat membawa alat dan nilai-nilai tradisi lain pada pandangan masyarakat yang menganggap "kuno" terhadap kesenian tradisional. Tantangan ini untuk memberikan agar masyarakat sadar akan kewajiban untuk turut memperhatikan terpeliharanya keberlangsungan budaya Indonesia tidak terkecuali budaya lokal. Inilah ketertarikan penulis dalam membahas proses sekelompok pemuda yang mempunyai semangat tinggi untuk mendobrak industri musik Indonesia.

Teori fenomenologi dalam konteks ini menawarkan tiga model konstruksi makna terhadap tindakan sosial: (1) Model konsistensi tindakan yang menjadi validitas obyektif dari konstruksi peneliti yang menjadi jaminan dan pembedaan dengan konstruksi makna dari realitas kehidupan sehari-hari; (2) Model interpretasi subyektif, tempat di mana peneliti dapat berdasarkan kategorisasi jenis tindakan manusia dan hasil makna subyektif dari tindakan atau hasil tindakan yang dilakukan oleh aktor; dan (3) Model kelayakan (kesesuaian) antara makna yang dikonstruksi oleh peneliti dengan aktor sosial individual dan lingkungan sosialnya. Pada sisi yang lain untuk menjamin kelayakan pemaknaan yang dilakukan oleh seorang peneliti, makna prosesnya akan sejalan dengan proses pemaknaan dari pengalaman umum dalam kehidupan sosial keseharian.

Aplikasi teori fenomenologi dalam ranah analisis kualitatif yang bersifat ideografik (menyangkut pribadi seseorang atau atas suatu peristiwa) berdasarkan data di lapangan dengan metode penelitian induktif ini. Adapun alur landasan teori fenomenologi *Creative Thinking* dalam

manajemen Grup Dangdut Pasukan Perang yang digunakan

Penelitian "*Creative Tinking* dalam Manajemen Seni Dangdut Kontemporer Grup Pasukan Perang", menggunakan metoda deskriptif kualitatif yang menggambarkan secara tepat tentang sifat-sifat suatu individu, keadaan atau peristiwa proses, gejala satu kelompok tertentu, untuk menentukan frekuensi adanya hubungan tertentu antara suatu gejala dengan gejala lain dalam masyarakat (Krl Mark dan Miller, dalam Lexy. J. Maleong (1997). Penentuan Lokasi dan objek penelitian di Cijaura Hilir Bandung. Adapun teknik pengumpulan data penulis sebagai *Participant Observer* yang dipilih untuk menjalin hubungan baik dengan informan, dengan mengarahkan wawancara dengan menyiapkan catatan lapangan dan *recorder*. Lebih lanjut mengkombinasikan hasil wawancara dengan pengamatan pergelaran kajian pustaka, dokumentasi baik audio visual maupun auditif yang berhubungan dengan penelitian.

B. Profil Grup 'Pasukan Perang'

Pasukan Perang merupakan grup Dangdut Kontemporer yang berasal dari Kota Kembang (Bandung) yang berdiri pada tanggal 1 September 2013. Meski bergenre Dangdut, 'Pasukan Perang' mengemas karyanya dengansentuhangenrelainseperti musik gamelan tradisional, Rock, Metal, Punk, Folk dan lainnya. Grup 'Pasukan Perang' beranggotakan 7 orang pemuda dari berbagai wilayah di Jawa Barat, yakni Hendri Ekek (Vokal & Guitar) dari Majalaya, Radi (Violin), Dani (Bangsing) dari Subang, Radi Tajul (Rhythm Guitar) dari Rancaekek, Deni (Bass) dari Rancaekek, Aji (Kendang) dari Ciparay, dan Zulfikar (Perkusi) dari Cijawura.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia via daring dalam web <https://kbbi.web.id/>

pasukan, Pasukan berarti kawan, kumpulan; sedangkan Perang berarti pertempuran besar bersenjata antara dua pasukan atau lebih, yang diimplementasikan dalam perkelahian atau konflik. Menurut Grup 'Pasukan Perang' pada wawancara peneliti yang dilakukan pada 20 Februari 2021 di kantor 'Pasukan Perang' yang berada di jalan Cijawura Hilir No. 31, 'Pasukan Perang' sendiri mempunyai deskripsi filosofis mengenai nama grup 'Pasukan Perang' yaitu, bahwa perang atau pertempuran yang sesungguhnya adalah "perang dengan diri sendiri dari hal-hal yang negatif", sehingga mereka telah sepakat untuk menamai grup Dangdut itu dengan nama 'Pasukan Perang'. Dalam perjalanannya, kini Pasukan Perang telah mempunyai beberapa karya lagu, diantaranya berjudul *Nestapa (Hareudang)*, *Perda Bondon*, *Perjalanan Sunyi*, *Air*, *Mahasiswa Fossil*, *Air Mata*, dan *Domba Nini*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Grup 'Pasukan Perang' mengambil genre Dangdut sebagai genre pilihan dalam proses penciptaan karya musiknya karena Dangdut merupakan salah satu genre musik populer yang digemari masyarakat lintas budaya. Penalaran estetis dapat diartikan sebagai penalaran selera (Kant via Hauskeller, 2015: 35). Hal ini mengartikan bahwa estetis didasarkan pada selera masyarakat. Selera masyarakat didasarkan pada pola-pola kebudayaan yang dibangun.

Peran media audio dan visual baik televisi, media sosial, radio menjadikan musik Dangdut atau pertunjukan musik Dangdut dapat dikonsumsi khalayak lintas geo-kultur. Persebarannya tidak lagi pada hal transportasi, namun pada tayangan-tayangan di berbagai media yang ada setiap hari. Setidaknya lebih dari dua stasiun televisi mempertontonkan dangdut

di setiap malam, baik tajuk konser hingga tajuk kontestasi. Alhasil hal tersebut lah yang menjadikan selera masyarakat yang menonton berbagai media itu menjadi terpatrit terhadap Dangdut.

Dilihat dari perkembangannya, dangdut merupakan campuran dari beberapa jenis musik yang ada. Hal ini mengindikasikan bahwa dangdut merupakan campuran atau kombinasi dari musik-musik yang telah berkembang sebelumnya di Indonesia. Secara eksplisit, hal ini dapat dihubungkan dengan adanya pengaruh akan kontekstual yang terjadi. Eksistensi dangdut dapat terjaga karena jenis musik ini mau mengalami perkembangan seiring dengan perubahan zaman yang turut mempengaruhi kebudayaan, manusia, hingga pola pikir masyarakat.

Munculnya genre baru dalam musik tidak terlepas dari kreativitas para komposer, penulis lagu, musisi, masyarakat dan kebudayaan setempat. Kebudayaan setempat mempunyai cara tersendiri dalam menerjemahkan segala sesuatu, serta menciptakan hal yang baru dengan interpretasi masyarakatnya. Hal ini turut diartikan sebagai proses apropriasi masyarakat lokal. Jika menilik kembali pada persoalan seni yang paling dasar. "Kesenian merupakan salah satu unsur dari tujuh unsur kebudayaan, selain sistem religi, bahasa, ilmu pengetahuan, sistem kekerabatan, mata pencarian, dan teknologi" (Koentjaraningrat, 1979).

Dalam pembicaraan kebudayaan yang lebih general, tidak ada budaya yang asli dari sebuah tempat. Kebudayaan merupakan proses dari perjalanan panjang dan terdapat banyak pengaruh-pengaruh yang ada. Selalu terjadi proses akulturasi, asimilasi, bahkan hibridasi kebudayaan yang terjadi pada sebuah proses kebudayaan. Dalam hal ini masyarakat mengartikan

musik dangdut dengan budaya setempat dan menciptakannya lagi menjadi sesuatu yang baru bahkan berbeda dari dangdut sebelumnya.

Proses kreatif melahirkan ide baru dimulai dari proses berfikir, perasaan berimajinasi. Berfikir kreatif berarti berjerih payah memproses untuk memahami ide atau konsep yang baru. Sehingga berfikir kreatif dapat digolongkan kepada tingkatan berpikir yang paling tinggi. Karena tidak ada pemikiran yang lebih tinggi nilainya selain memikirkan sesuatu yang baru.

Kemudian proses kreatif tidak cukup dengan berfikir saja, akan tetapi harus diimbangi dengan perasaan atau imajinasi. Karya seni lahir sebagian besar karena imajinasi yang tinggi, prosesnya berupa perenungan dan menghayalkan sesuatu yang belum pernah terlihat. Sehingga sering orang mengatakan kreatifitas seniman itu mendekati "orang gila", karena karya yang diwujudkan, sikap yang ditampilkan dan teori yang diungkapkan di luar kebiasaan orang banyak.

Penjelasan tersebut secara umum merupakan dorongan kenapa seniman dituntut untuk berkreativitas. Selain itu, faktor tradisi dan lingkungan juga memberikan motivasi kepada seniman untuk kreatif dalam segala bidang. Tradisi dan lingkungan selalu ada pada diri seniman, para seniman yang tergabung dalam grup 'Pasukan Perang' menyadari lingkungan di sekeliling adalah ide yang bagus dalam pengangkatan karya, sehingga kedalaman lirik-lirik lagu 'Pasukan Perang' mengangkat cerita-cerita mengenai kehidupan sehari-hari masyarakat Indonesia, khususnya masyarakat Jawa Barat. Melihat latar belakang keilmuan para personil grup 'Pasukan Perang' sebagai lulusan Program Studi Seni Karawitan di Institut Seni Budaya Indonesia (ISBI) Bandung,

sebagai seniman akedimis yang terdidik dan professional mampu membaca realita dan peka terhadap lingkungan, karya yang diwujudkan pun mudah diterima oleh masyarakat.

Sikap 'Pasukan Perang' terhadap globalisasi ini yaitu dengan menjadikan era globalisasi sebagai era "tantangan" atau *challenge* melalui kreativitasnya, bukan sebagai tekanan. Karena tantangan merupakan sebuah undangan atau panggilan yang menawarkan kesempatan kepada *homocreator* atau manusia pencipta untuk membuktikan tingkat kompetensi dan keahlian. Reaksi terhadap proses yang memengaruhi globalisasi terus bermunculan dan beragam seiring waktu berjalan. Perbedaan filosofis mengenai kerugian dan keuntungan dari globalisasi itu melahirkan berbagai ideologi dan gerakan sosial. Pendukung pertumbuhan, perluasan, dan pembangunan ekonomi kreatif. Ekonomi kreatif umumnya memandang proses globalisasi sebagai sesuatu yang diinginkan atau diperlukan demi kesejahteraan umat manusia.

"Ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni tumbuh dengan subur dalam kreativitas" (Hoon, 2014:2). Kreativitas baru berhubungan dengan hadirnya "dorongan-dorongan sosial" yang berjalan secara evolutif dari lingkungan dan dibangun melalui prioritas gagasan. Tidak dapat dipungkiri bahwa kreativitas manusia besar kemungkinan dilatarbelakangi oleh apa yang dinamakan imajinasi kreatif (*creative imagination*) di mana pola ide-ide yang hadir bersama pemecahan masalah atau pengembangan suatu bentuk baru berhubungan erat dengan pengalaman estetik manusia yang melakukan kreativitas itu sendiri. Juga kemampuan (kompetensi) baru dalam seni atau dalam berbagai hal melalui proses dengan cara-cara baru yang lebih dinamis.

Seiring dengan perkembangan tersebut menurut Yus Rusyana yang dikutip dalam Naskah Orasi Ilmiah yang disampaikan pada acara Dies Natalis Sekolah Tinggi Seni Indonesia (STSI) Bandung ke 12 tahun 2007 bahwa:

“...Tradisi yang memiliki ketahanan yang handal, yaitu yang keadaannya tangguh serta mampu menghadapi tantangan dan ancaman, serta kehidupannya terus berlangsung (local genius). Tradisi yang demikian dapat berkembang, membaruh menjadi bervariasi, lebih luas penyebarannya, dan dapat menemukan posisi yang lebih baik dalam konteks kehidupan. Hal ini diartikan mendorong pertumbuhan dan perkembangan kreativitas masyarakat yang secara terus-menerus, yakni suatu langkah strategi untuk mempertahankan iklim keseimbangan dalam proses perkembangan kebudayaan, antara tantangan (*challenge*) dan tanggapan (*response*). Dalam proses globalisasi, sebagian dari sistem lama yang berlaku dalam masyarakat perlu mendapatkan penafsiran kembali untuk mendukung tumbuh dan berkembangnya budaya baru. Dalam persaingan budaya dan kepentingan masyarakat yang semakin beragam. Hal ini diperlukan suatu sintesa agar kelangsungan hidup seni pertunjukan etnik tetap *survive*. Sebagaimana yang sering diungkapkan oleh para sesepuh Sunda, bahwa “*urang kudu bisa ngigel, ngigelkeun, jeung ngigeulan zaman*” (kita harus bisa menari dan merespon tarian zaman). Seni Pertunjukan merupakan bagian totalitas kehidupan, yang menjadi ciri manusia sebagai makhluk khusus. Oleh karenanya hal ini sekaligus adalah wilayah kegiatan yang bisa merasuk pada penggalan nilai-nilai manusia yang tidak akan pernah habis. Hal ini perlu adanya berbagai upaya yang bijak dan strategik. Adakalanya

seni pertunjukan tradisional mengalami ‘pengemasan’ agar mendapatkan wajahnya yang baru.” (Yus Rusyana, 2007)

Berdasarkan pemahaman Rusyana itu, Anaiko menyebutkan bahwa kreativitas pada dasarnya merujuk pelbagai fenomena apapun yang dilakukan oleh seseorang dalam menciptakan sesuatu yang baru (produk, sebuah solusi, sebuah kinerja, seni, dll) semuanya memiliki bermacam-macam nilai.” (Anoiko, 2011: 23). Hal ini tampak bahwa dalam ranah kreativitas adalah ranah yang sangat luas, di mana berbagai fenomena yang dilakukan oleh *homocreator* atau (manusia pencipta) dalam menciptakan hal yang baru. Kebaruannya dalam bentuk sebuah produk, yang dapat menjawab masalah-masalah dengan terciptanya solusi (*problem solving*) yang timbul karena adanya kerja seni untuk kemampuan menciptakan sesuatu, juga berbagai kreasi baru yang sebelumnya belum pernah ada atau yang sudah ada mendapat “sentuhan” revitalisasi atau juga inovasi untuk dapat memenuhi kebutuhan pasar dan kesejahteraan materil (pemasukan berupa materi) dan immateril (pemasukan berupa kepuasan dalam berkarya, eksistensi, dan pengakuan karya) grup ‘Pasukan Perang’.

Proses kreatif grup ‘Pasukan Perang’ merupakan proses yang dilakukan secara sadar dan disengaja, karena melalui proses perencanaan-perencanaan sehingga dapat melakukan proses kreatifnya. Proses kreatif bisa dilakukan secara individu ataupun kelompok. Grup ‘Pasukan Perang’ melakukan proses kreativitas secara berkelompok. Melakukan proses secara berulang dan berkala, dalam setiap minggu grup ‘Pasukan Perang’ melakukan proses kreativitasnya melalui latihan dan evaluasi. Evaluasi dilakukan setiap hari kamis dan proses latihan atau

membuat karya pada hari jumat. Dengan pola waktu yang sudah ditentukan maka setiap masalah dapat segera diselesaikan melalui evaluasi dan diperbaiki pada proses keesokan harinya atau secepatnya. Produk dari kreativitas grup 'Pasukan Perang' merupakan produk seni musik. "Hasil seni yang dicapai melalui proses penciptaan yang melalui perhitungan teknis biasanya bersifat rasional. Hasil seni yang dicapai melalui proses penciptaan yang melalui perhitungan rasional akan mengandung estetika intelektual. Pada sisi yang lain hasil seni yang diciptakan dari aktifitas perasaan dikatakan estetika emosional" (Bastomi 1990: 80).

Grup Dangdut Kontemporer 'Pasukan Perang' menjawab tantangan yang dihadapi di era globalisasi ini dengan kreativitas dan modernisasi yaitu, dalam segi musik grup 'Pasukan Perang' membuat karya musik Dangdut Kontemporer yang dibalut dengan adaptasi serta kolaborasi Budaya lokal atau tradisional yang dapat disukai dan dinikmati oleh masyarakat luas baik dalam ruang lingkup Nasional dan Internasional. Karya seni yang dapat berkomunikasi dengan penikmatnya adalah karya seni yang memiliki nilai mencakup keseluruhan kehidupan manusia. Hal tersebut terdapat pada kebudayaan seperti dijelaskan di atas hubungan manusia dan kebudayaan. Kesenian itu sendiri kreativitas manusia yang tidak pernah terlepas dari konteks budaya. Jadi, proses kreatif dalam karya seni dalam konteks budaya akan lebih mudah dinikmati oleh masyarakat dibandingkan dengan konteks lainnya.

Faktor-faktor pendorong proses kreativitas grup 'Pasukan Perang' dalam menciptakan karya seni musiknya, yaitu: Pertama adalah "naluri" yang merupakan dorongan dari dalam diri personil grup 'Pasukan Perang' untuk melakukan se-

suatu. Seniman dalam dirinya melahirkan kreasi-kreasi baru merupakan salah satu dari dorongan nalurinya. Kedua adalah "ego" yaitu suatu usaha untuk melakukan suatu kegiatan sebab adanya dorongan dari naluri. Berusaha dengan sekuat tenaga seorang seniman untuk mewujudkan karya yang sesuai dengan konsep yang diinginkan merupakan bagian dari dorongan ego terhadap diri masing-masing individu personil yang nantinya akan dimufakatkan dalam setiap musyawarah grup 'Pasukan Perang' dalam mengambil keputusan.

Ketiga yaitu "penguatan" yaitu suatu pengokohan berupa dorongan yang kuat baik datangnya dari luar maupun dari diri sendiri. Ketika seorang seniman berkarya, kemudian karyanya mendapat pujian atau pemberian hadiah. Pujian dan hadiah tersebut akan memotivasi seniman untuk mengulangi kegiatan itu lagi. Itulah yang dikatakan sebagai penguat berdasarkan kebaikan. Begitu juga sebaliknya, apabila mendapat kritikan terhadap karya. Seniman akan berusaha untuk lebih baik lagi dalam berkarya.

Keempat yaitu "berpikir tidak biasa" yang merupakan suatu pola pikir di luar kebiasaan. Cara berpikir tidak biasa memiliki tiga karakteristik, yaitu: *Fluency* (Kelancaran mencari ide), *Flexibility* (Kelenturan dalam proses), dan *Originality* (menampilkan keaslian karya). Kelima yaitu "kecerdasan" merupakan kemampuan mengolah pikiran, emosional dan kecakapan. Seniman yang cerdas akan berusaha melahirkan ide-ide yang lebih baik dan dapat diterima oleh orang lain. Keenam yaitu "penemuan masalah" merupakan kemampuan untuk memecahkan masalah dalam segala kesulitan. Kesulitan yang biasanya dihadapi seniman adalah dalam proses perwujudan karya, seniman yang kreatif tidak pernah buntu dengan ide-

ide. Selain itu masalah juga terdapat pada manajemen, bagaimana setiap personil dapat berkomitmen dengan waktu-waktu yang di dalamnya berisi berbagai macam kegiatan agar dapat tepat waktu dan dapat dieksekusi atau diselesaikan, serta dalam masalah bagaimana kemasan produknya, cara pemasarannya, dan bagaimana karya mereka yang tidak biasa dapat diterima oleh masyarakat.

Ketujuh yaitu "bakat" yang merupakan kemampuan individu personil melakukan tugas atas dorongan dirinya. Orang yang berbakat akan lebih mudah mendapat ide untuk melahirkan suatu karya. Kedelapan yaitu "Proses berpikir kreatif" yang merupakan suatu usaha seniman untuk menciptakan suatu ide dan karya yang baru dan belum pernah ada yang serupa dengannya dengan membuat karya musik Dangdut Kontemporer ala grup 'Pasukan Perang' dan pengemasan ide-ide baik dari ide musik sampai ide gambar sampul atau ikon lagu.

Seni sebagai ungkapan ekspresi manusia yang berangkat dari pengalaman pribadi dan realitas sosial. Pengalaman pribadi yang mendasar dan melekat adalah tradisi atau kebiasaan sehari-hari. Sedangkan realitas sosial terbagi dua yaitu realitas sekarang dan kejadian masa lalu (tradisi budaya). Ide seorang seniman tidak pernah lepas dari kebudayaan, kehidupan sosial, dan pengalaman pribadi.

Manusia sebagai pencipta seni tidak dapat dipisahkan dari kebudayaan, begitu juga dengan kebudayaan merupakan hasil cipta dan karsa manusia. Meskipun manusia akan mati, namun budaya akan tetap ada apabila diwariskan kepada keturunannya. Salah satu tempat pewarisan budaya adalah melalui seni. Baik pengangkatan dalam konteks tradisi, atau dalam konteks modern akan tetapi budaya tradisi tetap sebagai ide dan konsep penciptaan.

Kesenian sebagai salah satu bagian penting dari kebudayaan tidak pernah lepas dari masyarakat, sebab kesenian merupakan sarana untuk mewujudkan segala bentuk ungkapan kreatifitas manusia. Seni merupakan ungkapan batin manusia berupa ide atau gagasan yang diwujudkan dalam sebuah karya. Bentuknya baik dalam wujud rupa, suara atau musik maupun wujud gerak. Seni juga suatu wujud benda yang memiliki nilai keindahan di dalamnya baik penglihatan maupun penginderaan lain.

Kreativitas, seni serta kebudayaan saling berkaitan dan berhubungan. Walaupun kreativitas bertolak belakang dengan kebudayaan, dalam proses penciptaan karya seni kebudayaan dapat dijadikan sebagai ide atau gagasan dalam ber-kreatifitas mewujudkan karya. Terutama seniman di kalangan akademis seperti mahasiswa jurusan seni, budaya dijadikan sebagai ide dalam perwujudan karya seni. Melalui budaya seniman berkreatifitas akan melahirkan karya yang lebih tinggi nilainya. Karena karya tersebut akan menggambarkan realitas sosial, tradisi, adat istiadat dan sistem pemerintahan suatu daerah.

Upaya-upaya atau proses grup 'Pasukan Perang' dalam menciptakan musik yang baru dengan masih memelihara unsur-unsur tradisional Sunda diantaranya, ide musik yang dikolaborasi dengan mengadaptasi idiom-idiom musik tradisional Sunda khususnya idiom-idiom yang ada pada pola tabuh gamelan yang di transposisikan pada alat musik yang mereka gunakan. Gagasan atau ide dengan pendekatan tradisi juga merupakan upaya yang dikerjakan tidak menghilangkan warna musik tradisi itu sendiri. Dengan demikian rancangan atau tema yang menjadi pemikiran grup 'Pasukan Perang' memadukan pendekatan tradisi dan

kontemporer, secara tematis maupun pengolahan komposisi serta instrumen yang digunakan. Hal yang paling penting dalam menggarap karya cipta musik barunya merupakan semangat musik tradisi sebagai benang merah dalam karya musiknya. Musik adalah tiruan bunyi-bunyian yang ada disekeliling kita dan musik juga rekayasa bunyi, bunyi itu dibuat, direkayasa tidak saja menyerupai citra lingkungan atau alam tetapi 12 lebih dari itu bunyi diciptakan oleh seniman dengan citra, angan-angan, mimpi dan kodratnya sebagai manusia" (Suka Hardjana, 2003).

Kemampuan berimajinasi, kemampuan imajinasi musikal grup 'Pasukan Perang' pun bersumber musik tradisi. Tah hayal, karena sejak di bangku kuliah grup 'Pasukan Perang' berada dalam dunia seni Karawitan musik tradisional. Dalam berimajinasi seniman pasti menembus ruang estetis musik tradisi yang dijabarkan menjadi rangkaian karya cipta dengan segala pertimbangan teknik maupun pengolahan komposisi, sehingga ruang imajinasi musikal yang bersumberkan musik tradisi bisa dipahami sebagai pemicu gagasan baru dan dapat mengadaptasikan dalam karyanya.

Hasil dari proses kreativitas grup 'Pasukan Perang' merupakan produk musik dangdut kontemporer yang mempunyai kebaruan adanya inovasi dan kreasi, mempunyai nilai seni dan resolusi sebagai pemecahan masalah dan sebagai alternatif genre baru yaitu dangdut kontemporer. Elaborasi dan sintesis mengadaptasi serta mengkolaborasi unsur-unsur budaya lokal seperti alat musik dan bahasa. Pun juga hasil karya cipta dapat dipahami karena tampil secara jelas dan menunjukkan keahlian yang dikerjakan secara seksama. Hal-hal tersebut tercipta pada musik dangdut yang dikolaborasikan dengan mengadaptasi idiom-idiom musik tradisional khususnya

Gamelan Sunda dan karya-karyanya dapat diterima oleh industri musik dan masyarakat luas.

SIMPULAN

Manajemen seni yang berbasis dengan dasar *creative thinking* dan inovasi merupakan struktur cara kerja untuk mencapai capaian atau keberhasilan grup musik Pasukan Perang atas segenap proses kreatif yang mereka lakukan agar dapat memajukan dan melangsungkan lingkaran proses yang dapat melahirkan karya yang ideal serta kesejahteraan bagi pelaku musik atau senimannya. Sehingga kreatifitas dapat melahirkan nilai sosial, budaya dan nilai ekonomisnya.

Karya yang ideal dan original merupakan peluru pertama. Teknologi, meliputi beragam platform media sosial dengan setiap konten kreatifnya merupakan peluru kedua untuk meledakan sasaran, yaitu pasar industri musik dan masyarakat.

Metoda penelitian dan kajian teori yang digunakan adalah tepat sasaran. Hasil yang didapatkan bahwa serangkaian proses kreatifnya yang dipublish atau disebar melalui teknologi dengan berbagai platform mampu membawa karya Pasukan Perang mengemas karya lagu Nestapa/*Hareudang* dengan sentuhan genre Musik Gamelan Tradisi, Rock, Metal, Punk, folk dan lainnya hingga menjadi ikon Dangdut Kontemporer. Ia mendapatkan julukan "Grup Band Penuh Kasih Sayang". Kelompok Dangdut "Pasukan Perang" mendapatkan penghasilan maksimal, ditunjukkan di berbagai Platform Digital You-tube dengan link: <https://www.youtube.com/channel/UCwHM8sPW5VLGFBKtSVAMJw>, instagram, twitter dan facebook fans dengan *keyword* Pasukan Perang *Official*. Bukti gambaran capaian seperti telah disampaikan ditunjukkan melalui dokumen foto sebagai berikut:



Gambar 1.
Data *Social Media Reaches* Grup 'Pasukan Perang'
(Dokumentasi: Peneliti, Rini Nur Mega, Juni 2021)

Ucapan Terimakasih

Alhamdulillah, puji dan syukur dipanjatkan pada Allah SWT berkat ridho, nikmat sehat dan nikmat ilmunya dari riset hingga tulisan ini selesai tidak mengalami kendala apapun. Ucapan terimakasih ini ditunju-kan untuk Amih, Ade, Teteh, Keponakan-Kepona-kan Lucu, Grup Dangdut Kontemporer 'Pasukan Perang' beserta seluruh kru-nya, kepada Dr. Yanti Heriyawati, S. Pd. M. Hum selaku Direktur Pascasarjana ISBI, Dr. Ismet Ruchimat, S. Sen., M.Hum. Selaku Wakil Direktur Pascasarjana, Prof. Dr. Endang Caturwati, S.ST., M.S dan Dr. Suhendi Afryanto,

S.Kar., M.M selaku pembimbing karya tulis tugas akhir pengkajian seni, serta khususnya kepada Dr. Ignasius Herry Subiantoro, M.Hum sebagai pembimbing penulisan artikel ini, karena atas ilmu serta bimbingannya kajian ini dapat diselesaikan. Besar harapan tulisan ini berguna untuk menambah kepustakaan mengenai Dangdut Kontemporer yang berbasis budaya.

Atas segala kekurangan dan kesalahan penulis, mohon dimaafkan semoga budi baik saudara semua mendapatkan pahala yang setimpal, amin

Daftar Pustaka

- Arthur S Nalan. 2017. *Teori Kreativitas*. Bandung. Pascasarjana STSI Bandung.
- Bastomi, Suwaji. 1990. *Wawasan Seni* Semarang, IKIP Semarang Press: Semarang.
- Dedi Ansari Harahap. (2018). *Pengantar Manajemen*, Alfabeta. Bandung.
- Frein, J. P. 1980. *Handbook of Contruction Management and Organization*, Van Nostrand: Reinhold Company Inc.
- George Robert Terry. (1991). *Prinsip-prinsip management*, Bumi Aksara, Jakarta.
- Hasbiansyah. 2008. *Pendekatan Fenomenologi: Penelitian dalam Ilmu Sosial dan*

- Komunikasi*. (Mediator vol 9 Nomor 1. Juni 2008).
- Hudaya Latuconsina. (2010). *Kreativitas Tanpa Batas: Menuju Ekonomi Kreatif Berbasis Insan Kreatif*. Teraju, Jakarta Selatan.
- John Storey. (1996). *Cultural Studies Dan Kajian Budaya Pop*. Jalasutra, Yogyakarta.
- Moleong, L. J. (2002). *Metode penelitian kualitatif*. Bandung: Rosda Karya.
- Primadi Tabrani. (2010). *Kreativitas Dan Humanitas*. Jalasutra, Yogyakarta.
- Schutz, Alfred. (1972). *The Phenomenology of The Social World*. London: Heinemann Educational Book.
- Sumardjo, Jakob. 2000. *Filsafat Seni*, penerbit ITB: Bandung.
- Wendi P. (2010). *Majalah Rollingstone Music Bizz, manual cerdas menguasai bisnis musik*.