

Pemanfaatan *Sampling* Gamelan sebagai Strategi Peningkatan Kualitas Belajar Mahasiswa dalam Penciptaan Komposisi Karawitan Kreasi

Anon Suneko¹,

¹Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Yogyakarta, Indonesia
Nomor Kontak: +6282224064040, e-mail: anon.suneko@isi.ac.id

ABSTRACT

The Karawitan Composition Creation is one of the three types of musical composition courses in the Karawitan Department, Faculty of Performing Arts, Yogyakarta Indonesian Institute of the Arts. Karawitan Composition Creation focuses on the element of creativity so that the achievements of this course are the form, packaging and new nuances of previous musical works of art. Sharpening creativity for students in processing existing materials requires space and media that are relevant and in accordance with the technology-based millennial generation learning trend. This research aims to improve the learning quality of students of the Karawitan Undergraduate Study Program, Faculty of Performing Arts, Yogyakarta Indonesian Institute of the Arts in the Karawitan Kreasi Composition course. To explore the effectiveness of the use of gamelan sampling in learning, the method used in this study is Classroom Action Research. Improving the quality of learning can be seen from the quality of the results of the collection of tasks for the creation of rhythm and melody patterns as a development of the musical substance of the work being referred to. Based on these results, it can be concluded that the use of gamelan sampling can improve the quality of student learning outcomes in the creation of creative Karawitan compositions.

Key words: *sampling, gamelan, learning, composition*

ABSTRAK

Komposisi Karawitan Kreasi merupakan salah satu dari tiga jenis mata kuliah Komposisi karawitan di Jurusan Karawitan Fakultas Seni Pertunjukan Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Penciptaan Komposisi Karawitan Kreasi menitikberatkan pada unsur kreativitas sehingga capaian dari mata kuliah ini merupakan bentuk, kemasan maupun nuansa baru dari karya seni karawitan yang pernah ada sebelumnya. Asah kreativitas bagi mahasiswa dalam mengolah bahan yang sudah ada membutuhkan ruang dan media yang relevan dan sesuai trend pembelajaran generasi millennial yang berbasis teknologi. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kualitas belajar mahasiswa Program Studi S-1 Karawitan, Fakultas Seni Pertunjukan, Institut Seni Indonesia Yogyakarta dalam mata kuliah Komposisi Karawitan Kreasi. Untuk menelusuri efektivitas pemanfaatan sampling gamelan dalam pembelajaran, maka metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah tindak kelas atau *Classroom Action Research*. Peningkatan kualitas belajar dapat dilihat dari kualitas hasil pengumpulan tugas penciptaan pola ritme maupun melodi sebagai pengembangan dari substansi musikal sumber karya yang diacu. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan sampling gamelan dapat meningkatkan kualitas Hasil Belajar mahasiswa dalam penciptaan Komposisi Karawitan Kreasi.

Kata kunci: *sampling, gamelan, pembelajaran, komposisi, karawitan*

Pendahuluan

The Komposisi karawitan merupakan salah satu subjek dalam program studi karawitan yang mewadahi kreativitas pengembangan karawitan. Sesuai dengan kurikulum berbasis KKNI,

komposisi karawitan sebagai salah satu subjek karawitan dikategorikan dalam tiga jenis yakni komposisi karawitan tradisi, komposisi karawitan kreasi dan komposisi karawitan inovasi. Komposisi karawitan tradisi mempelajari tentang bagaimana metode serta proses penciptaan karya

baru dalam format (struktur) tradisi seperti lancar, bubar, ladrang, ketawang, maupun gending. Komposisi karawitan kreasi mempelajari tentang bagaimana proses serta metode penciptaan karya baru atau kemasan baru dari karya yang telah ada sebelumnya. Komposisi karawitan inovasi mempelajari tentang proses serta metode penciptaan karya baru yang belum pernah ada sebelumnya. Komposisi karawitan tradisi dan kreasi merupakan dasar yang harus dikuasai dalam penciptaan komposisi karawitan inovasi.

Komposisi karawitan kreasi menitikberatkan pada perwujudan baru karya seni yang telah ada sebelumnya sebagai manifestasi dari daya kreatif mahasiswa. Munandar menyatakan juga bahwa pengertian kreatif merupakan suatu kemampuan untuk dapat membuat kombinasi baru, dengan berdasarkan data, informasi, atau juga unsur-unsur yang ada".(Munandar, 1999) Dibandingkan komposisi karawitan tradisi dan inovasi, komposisi karawitan kreasi paling menekankan unsur kreativitas. Kreativitas merupakan kunci dari keberhasilan proses penciptaan wujud baru, sehingga sebuah karya sumber yang diacu tidak terlalu terlihat sama persis lagi dengan versi aslinya. Disinilah pentingnya fokus pembelajaran kreativitas agar mahasiswa dapat menemukan beberapa kombinasi baru dari unsur-unsur spesifik yang akan dikembangkan pada suatu karya komposisi karawitan kreasi.

Konsep pembelajaran menurut Corey adalah "suatu proses dimana lingkungan seseorang secara disengaja dikelola untuk memungkinkan ia turut serta dalam tingkah laku tertentu dalam kondisi-kondisi khusus atau menghasilkan respon terhadap situasi tertentu, pembelajaran merupakan subset khusus dari pendidikan"(Sagala S, 2011). Pembelajaran komposisi karawitan kreasi merupakan bagian dari upaya mendidik mahasiswa menjadi semakin kreatif. Dari konsep pembelajaran, model dan metode pembelajaran dapat didefinisikan bahwa model pembelajaran adalah prosedur atau pola sistematis yang digunakan sebagai pedoman untuk mencapai tujuan pembelajaran didalamnya terdapat strategi, teknik, metode, bahan, media dan alat penilaian pembelajaran. Sedangkan metode pembelajaran adalah cara atau tahapan yang digunakan dalam interaksi antara peserta didik dan pendidik untuk

mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan sesuai dengan materi dan mekanisme metode pembelajaran (Afandi, 2013).

Sampling musik yang sudah mulai ada pada sekitar tahun 1960-an menjadi sebuah materi yang menarik pada abad digital saat ini. *Sampling* merupakan sebuah cara untuk mengambil sampel atau contoh musik untuk membuat sebuah musik yang baru (Wiséen, M., & Herbertsson, 2015). Istilah *sampling* sering digunakan pada musik digital. Melalui *sampling* musik seseorang dapat menciptakan musik dengan kreativitas yang lebih luas. (Purwacandra & Nainggolan, 2019) Ketersediaan ruang kreatif yang lebih luas melalui pemanfaatan teknologi musik menjadi solusi jitu dalam mengatasi beberapa persoalan proses pembelajaran komposisi khususnya mengenai keterbatasan media gamelan, dan ketidakpraktisan proses uji coba gagasan musikal yang sifatnya insidental. Secara individual, mahasiswa dapat bekerja mandiri dengan menggunakan *software* musik yang mampu memfasilitasi kebutuhan aransemen melalui perangkat komputer yang sudah memuat *sampling* gamelan di dalamnya. Berpijak dari paparan diatas, maka pemanfaatan *sampling* gamelan dalam pembelajaran Komposisi Karawitan Kreasi ini merupakan hal menarik untuk diteliti. Melalui Penelitian Pemanfaatan *Sampling* Gamelan Sebagai Strategi Peningkatan Kualitas Belajar Mahasiswa Dalam Penciptaan Komposisi Karawitan Kreasi ini maka akan dapat dirumuskan masalah: Bagaimana pemanfaatan *sampling* gamelan dalam penciptaan karya Komposisi Karawitan Kreasi? Bagaimana strategi pembelajaran agar pemanfaatan *sampling* gamelan dapat meningkatkan kualitas hasil pembelajaran mahasiswa dalam mata kuliah Komposisi Karawitan Kreasi?

Metode Penelitian

Fenomena hadirnya teknologi musik dalam perkembangan komposisi karawitan kreasi ini akan dijelaskan secara detail melalui pengumpulan data-data dipandu landasan teori yang relevan, sehingga relevansi teknologi musik melalui *sampling* gamelan terhadap upaya peningkatan kualitas belajar mahasiswa dapat diteliti secara objektif. Sifat kualitatif dalam penelitian ini adalah untuk memaparkan adanya kontribusi teknologi *sampling* gamelan dalam pembelajaran komposisi karawitan kreasi di Program Studi Karawitan

Fakultas Seni Pertunjukan Institut Seni Indonesia Yogyakarta melalui penelusuran berdasarkan data-data yang otentik sekaligus menguji seberapa jauh teknologi *sampling* gamelan dalam mendukung peningkatan kualitas belajar mahasiswa.

Untuk menelusuri efektivitas pemanfaatan *sampling* gamelan dalam pembelajaran, maka metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah tindak kelas atau *Classroom Action Research*. Peningkatan kualitas belajar dapat dilihat dari kualitas hasil pengumpulan tugas penciptaan pola ritme maupun melodi sebagai pengembangan dari substansi musikal sumber karya yang diacu.

Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pelaksanaan penelitian dibagi dalam tiga tahapan sebagai berikut:

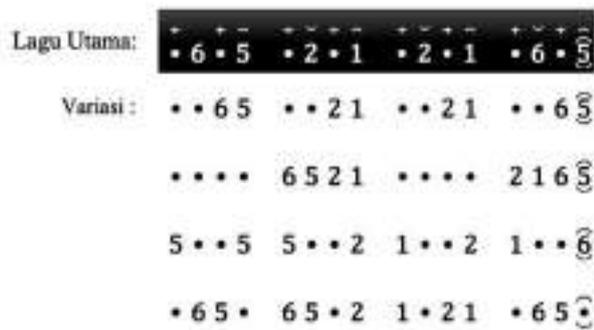
- A. Fasilitasi *sampling* gamelan sebagai media utama pembelajaran dalam mata kuliah komposisi karawitan kreasi. Proses persiapan fasilitasi media pembelajaran melalui beberapa tahapan sebagai berikut:
 1. Pemilihan perangkat gamelan yang akan menjadi bahan utama pembuatan *sampling* gamelan.
 2. Klasifikasi ragam *ricikan* gamelan yang meliputi bilah, dan *pencon* sebagai dua macam pengelompokan instrumen berdasarkan bentuk. *Ricikan* bilah dan *pencon* ini menjadi prioritas ragam instrumen pada tahap awal pembelajaran kreativitas pengembangan melodi atau lagu dalam proses penciptaan komposisi karawitan kreasi.
 3. Perekaman suara *ricikan* gamelan bilah dan *pencon* dilakukan dengan penerapan beberapa metode perekaman yang spesifik pada peletakan *microphone*, teknik *menabuh* atau memukul gamelan, variasi intensitas *tabuhan* sebagai kelengkapan fasilitasi kreasi lagu atau melodi.
 4. Proses penyuntingan audio hasil rekaman yang berorientasi pada naturalisasi suara *sampling* gamelan sehingga *sampling* ini akan dimanfaatkan secara optimal dalam menunjang proses pembelajaran kreativitas dalam penciptaan komposisi karawitan kreasi.
 5. Pemasangan *sampling* gamelan kedalam *device* / perangkat praktik bagi peserta pembelajaran yang meliputi komputer,

laptop, tablet, maupun *smartphone* menyesuaikan kemampuan dan ketersediaan fasilitas pada masing-masing mahasiswa peserta didik mata kuliah komposisi karawitan kreasi.

Sebagai Langkah awal dari proses penerapan media *sampling* gamelan ini, maka hasil pembuatan *sampling* ini hanya di-instal pada dua perangkat *macbook pro* yang dimiliki oleh pangampu dan Prodi Karawitan. Dua perangkat ini yang pada tahap berikutnya akan menjadi media pembelajaran bagi lima mahasiswa yang berperan sebagai *sample* penelitian.

Pada pertemuan ke-5, mahasiswa mempraktikkan teknik-teknik dasar aransemen termasuk teknik diminusi, augmentasi, imitasi, repetisi, sinkopasi, aksentuasi dan lain sebagainya. Berdasarkan sumber karya pilihan yang telah ditentukan oleh masing-masing mahasiswa pada akhir pertemuan ke-4, maka selanjutnya masing-masing mahasiswa akan memilih satu contoh lagu spesifik dari lagu atau gending yang akan diaransemen. Dengan mengacu pada transkrip notasi lagu tersebut, dosen pangampu membantu menginput notasi tersebut ke dalam software music *Logic Pro*. Melalui perangkat ini mahasiswa dapat memainkan lagu yang sudah di-*input* kedalam *MIDI file* ini sebagai rangsang auditif. Suara lagu utama yang didengarkan berulang-ulang akan membantu mahasiswa dalam berproses pengembangan lagu utama secara detail. Mahasiswa dapat menambahkan *track* tambahan di bawah *track* utama, sekaligus melakukan *input* ide musicalnya secara langsung. Ketika satu melodi hasil pengembangan dapat dihasilkan, maka mahasiswa dapat menambahkan *track* lagi dan memencet tombol *mute* pada *track* hasil kerja sebelumnya. Dengan demikian melalui kerja individu, mahasiswa dapat menghasilkan beberapa alternatif pengembangan melodi yang akan menjadi *library* kreativitas garap aransemen lagu sebagai bahan yang nantinya akan disusun pada tahap berikutnya dalam proses aransemen.

Aplikasi Perancangan desain strategi pembelajaran sesuai Rencana Pembelajaran Semester (RPS) yang berlaku yang sifatnya lebih memperluas ruang kemandirian mahasiswa dalam proses pembelajaran. Kebebasan sebagai modal utama dalam proses pembelajaran kreativitas difasilitasi dengan pemanfaatan *sampling* gamelan.



Gambar 1: Penotasian kalimat lagu dan empat variasi (pengembangan) kalimat lagu pada lancaran Bindri.

Pemanfaatan *sampling* gamelan selain menjadi media pengembangan lagu juga dapat digunakan sebagai media *review* terhadap hasil pengembangan lagu yang telah dibuat baik menggunakan perangkat MIDI maupun secara analog. Di dalam cara kerja kreatif seniman karawitan, uji coba *draft* penggarapan lagu dilakukan secara kolektif dan melibatkan banyak pemain sehingga diperlukan alokasi energi khusus untuk mengelolanya. *Sampling* gamelan yang sudah dipasang di dalam perangkat komputer dapat mewakili pemain gamelan atau *pengramit* yang otoritas proses operasinya mutlak ditangan satu orang dalam hal ini adalah komposer. Dengan demikian, di dalam proses kerja kreatif mandiri, seorang komposer dapat dengan leluasa menuangkan ide, baik dalam bentuk angan-angan musikal maupun yang sudah dinotasikan kedalam perangkat MIDI sekaligus mendengarkan atau *review* disaat bersamaan.



Gambar 2: Tampilan layar komputer yang sedang mengoperasikan perangkat lunak *music editing* dengan menerapkan MIDI *track* yang mewakili ricikan *balungan*.

Setelah berhasil menciptakan beberapa variasi melalui kreativitas dengan menggunakan *sampling* gamelan, maka mahasiswa akan

mengklasifikasikan hasil pengembangan kalimat lagu dan implementasi kedalam dua kategori yakni pilihan atau utama dan alternatif yang semuanya akan didokumentasikan dalam bentuk notasi berformat kepatihan. Hasil penotasian ini kemudian akan menjadi bahan implementasi dengan menggunakan media gamelan yang sebenarnya.

Pemanfaatan *sampling* gamelan pada pembelajaran mata kuliah komposisi karawitan kreasi dilakukan dengan menerapkan strategi-strategi berikut ini.

1. Internalisasi dasar komposisi karawitan kreasi dalam kemasan yang menarik, penuh motivasi dan memperbanyak referensi/contoh hasil penggarapan yang sifatnya sederhana dan mudah ditirukan.
2. Mengakomodir bahan dasar pembentukan variasi-variasi kalimat lagu atau melodi yang diambil diambil dari gending, tembang, lagu atau *lelagon* yang diangkat sebagai bahan aransemen para peserta pembelajaran. Satu mahasiswa minimal mengangkat satu kalimat lagu yang akan dikembangkan.
3. Penuangan kalimat lagu atau melodi yang akan dikembangkan kedalam perangkat masing-masing yang didalamnya telah terinstal *sampling* gamelan. Setelah mahasiswa berhasil menginput kalimat lagu maupun melodi, maka tahap selanjutnya adalah improvisasi
4. Memberikan lebih banyak kesempatan dan wadah bagi mahasiswa untuk menyampaikan ide dan gagasan kreatifnya pada setiap tatap muka perkuliahan. Mahasiswa dipersilakan untuk menggunakan beberapa *track* dibawah *track* utama yang berisi kalimat lagu atau melodi utama yang dikembangkan.
5. Mengatur keseimbangan porsi kerja mandiri dan kelompok bagi mahasiswa pada setiap tatap muka perkuliahan.
6. Memfasilitasi media pembelajaran yang berbasis pemanfaatan *sampling* gamelan dengan didahului dengan pembekalan pengetahuan dasar, tujuan, manfaat dan teknis penggunaannya.
7. Melatih kreativitas pengembangan *gatra*, maupun kalimat lagu dengan menggunakan *sampling* gamelan secara intens.

Penugasan secara rutin dan teratur tentang kreasi garap hasil implementasi pemanfaatan *sampling* gamelan dengan evaluasi yang dilakukan secara detail terhadap kekurangan, permasalahan dan kendala yang ditemui. Mahasiswa mempresentasikan hasil kreativitas tahap awal ini dalam format video maupun presentasi *playback* secara langsung.

A. Evaluasi Capaian Akhir Pembelajaran

Proses pemanfaatan *sampling* gamelan pada pembelajaran mata kuliah komposisi ini mengimplementasikan konsep pembelajaran (Rencana Pembelajaran Semester). Pemanfaatan media berbasis teknologi musik ini mulai diterapkan pada pertemuan ke-5, tepatnya pada saat mahasiswa mengawali praktik dari tahapan dasar dalam proses pengembangan kalimat lagu dari yang sederhana menuju bentuk yang lebih kompleks. Pemanfaatan *sampling* gamelan difokuskan pada proses pengembangan *gatra* maupun kalimat lagu dari karya sumber yang telah dipilih dan diacu mahasiswa dalam menciptakan bentuk kreasi baru dari bahan yang sudah ada sebelumnya. *Sampling* gamelan yang terpasang dalam perangkat komputer menjadi media alternatif dalam proses kreatif, salah satunya adalah kemampuan perangkat ini dalam memfasilitasi *playing back* rancangan kreasi kalimat lagu yang dapat didengarkan secara langsung sehingga mahasiswa atau peserta pembelajaran menjadipkan stimulan yang sifatnya auditif yang merangsang pengembangan kalimat lagu. Meningkatnya produktivitas pengembangan kalimat lagu utama merupakan salah satu indikator daya kreativitas peserta pembelajaran.

Hasil evaluasi capaian akhir semester mata kuliah Komposisi Karawitan Kreasi tahun ajaran 2019 – 2020 menunjukkan bahwa peraih nilai maksimal mencapai 80% dari jumlah total peserta pembelajaran. Jika dibandingkan dengan capaian tahun ajaran sebelumnya, peningkatan jumlah peraih nilai maksimal adalah sebesar 37,1 %. Hal ini menunjukkan bahwa pemanfaatan *sampling* gamelan sebagai strategi peningkatan kualitas pembelajaran mata kuliah komposisi karawitan kreasi telah terbukti.

Copyright Form

For the mutual benefit and protection of Authors and Publishers, it is necessary that Authors provide formal written Consent to Publish and Transfer of Copyright before publication of the Book. The signed Consent ensures that the publisher has the Author's authorization to publish the Contribution.

The copyright form is located on the authors' reserved area. The form should be completed and signed by one author on behalf of all the other authors.

Kesimpulan

Dari hasil penelitian, dapat disimpulkan hal-hal sebagai berikut:

1. Pemanfaatan *sampling* gamelan di dalam pembelajaran mata kuliah komposisi karawitan kreasi di Jurusan Karawitan Fakultas Seni Pertunjukan ISI Yogyakarta, telah mendukung proses kreativitas mahasiswa peserta pembelajaran.
2. Secara kontributif kehadiran *sampling* gamelan dalam proses penciptaan karya komposisi karawitan kreasi telah menimbulkan corak atau warna tersendiri serta cara baru yang dapat diterapkan pada tahap eksplorasi, improvisasi dalam pengembangan kalimat lagu maupun melodi dari sumber karya yang diacu.
3. Pemanfaatan *sampling* gamelan merupakan pemenuhan akan kebutuhan penguatan aspek kreativitas dalam proses pembelajaran mata kuliah komposisi karawitan kreasi yang mengedepankan semangat kemandirian mahasiswa.
4. Pemantauan produktivitas mahasiswa dilakukan dengan mengamati keteraturan pengerjaan tugas mingguan, presentasi mingguan yang berorientasi pada peningkatan kualitas hasil pengembangan kalimat lagu sehingga dengan semakin banyaknya variasi kreasi kalimat lagu mahasiswa akan memiliki banyak pilihan dan cara dalam menyusunnya menjadi rancangan karya komposisi karawitan kreasi.
5. Pemanfaatan *sampling* gamelan di dalam pembelajaran mata kuliah komposisi karawitan kreasi memfasilitasi serangkaian proses kreatif baik komposisi, eksplorasi maupun improvisasi sekaligus menjembatani

mahasiswa menuju tahap berikutnya.

Acknowledgements

If any, should be placed before the references section without numbering.

References

The reference must consist of 80% from relevant and recent primary sources (such as the article of journal or conference from last 5 years).

The reference must be written in APA style and using reference manager software (Mendeley Software).

Moore, R., Lopes, J., 1999. Paper templates. In *TEMPLATE'06, 1st International Conference on Template Production*.

Smith, J., 1998. *The book*, The publishing company. London, 2nd edition.

Afandi, M. (2013). Model dan Motode Pembelajaran. In *Unissula press*.

Hastanto, S. (1997). Pendidikan Karawitan: Situasi Problema dan Angan-Angan. *Jurnal Seni Sekolah Tinggi Seni Indonesia Surakarta*.

Miles, M. B., & Huberman, A. M. (1992). *Analisis Data Kualitatif (edisi terjemahan oleh Tjetjep R. Robadi)*. Jakarta: UI Press.

Munandar, S. C. . (1999). Kreativitas dan Keberbakatan: Strategi Mewujudkan Potensi Kreatif dan Bakat. *Kreativitas Dan Keberbakatan: Strategi Mewujudkan Potensi Kreatif Dan Bakat*.

Purwacandra, P. P., & Nainggolan, O. T. P. (2019). Sampling Suara Instrumen Musik sebagai Strategi Peningkatan Hasil Belajar Mahasiswa dalam Pembuatan Film Scoring. *REKAM: Jurnal Fotografi, Televisi, Animasi*, 15(1), 61–70.

Sagala S. (2011). Konsep dan makna pembelajaran untuk membantu memecahkan problematika belajar dan mengajar. *Konsep Dan Makna Pembelajaran Untuk Membantu Memecahkan Problematika Belajar Dan Mengajar*.

Satori, D. (2007). Metode Penelitian Kualitatif (mata kuliah Analisis Penelitian Kualitatif). *Bandung: Sekolah Pascasarjana UPI*.

Suharsimi, A. (2006). metodologi Penelitian. *Yogyakarta: Bina Aksara*.

Supanggah, R. (2009). *Bothekan Karawitan II: Garap*. *Surakarta: ISI Press Surakarta*.

Wiséen, M., & Herbertsson, J. (2015). *The legality of music sampling in Sweden: Complicated issues demand complicated measure*

