

**Eksperimentasi Konsep *Wiletan* Kendang Jawa
Dalam Karya Musik *Ngganjel***

TESIS

Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Kelulusan Program
Magister Penciptaan Seni



Gagah Pacutantra

1721041411

**PROGRAM PENCIPTAAN DAN PENGAJIAN
PASCASARJANA INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2022**

TESIS

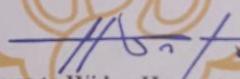
**Eksperimentasi Konsep *Wiletan* Kendang Jawa Dalam
Karya Musik *Ngganjel***

Diajukan Oleh:
Gagah Pacutantra
NIM 1721041411

Tesis ini telah dipertahankan pada tanggal 11 Januari 2022
di depan Dewan Penguji yang terdiri dari


Dr. Royke Bobby Koanaha, M.Sn
Pembimbing

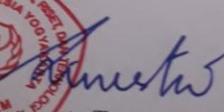

Dr. Asep Hidayat Wiravudha, M.Ed
Penguji Ahli


Dr. Prayanto Widyo Harsanto, M.Sn
Ketua Dewan Penguji

Telah diperbaiki dan disetujui untuk diterima
sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Magister Seni
dengan minat penciptaan musik barat

Yogyakarta, 16 FEB 2022

Direktur Program Pascasarjana
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Dr. Kartunata Tyasrinestu, M.Si
NIP. 197210232002122001

PERNYATAAN

Saya menyatakan bahwa karya tulis ini belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar akademik di perguruan tinggi manapun dan belum pernah dipublikasikan dalam bentuk apapun. Tulisan ini merupakan hasil penelitian dan mengacu pada berbagai referensi yang disebutkan dalam karya tulis ini. Saya menjamin keaslian tesis ini dan bersedia menerima sanksi jika ditemukan kecurigan di kemudian hari.



Yogyakarta, 11 Januari 2022

Yang membuat pernyataan

Gagah Pacutantra

NIM. 1721041411

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan yang Yesus Kristus, karena berkat penyertaan dan anugerah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan tesis yang berjudul “EKSPERIMENTASI KONSEP *WILETAN* KENDANG JAWA DALAM KARYA MUSIK *NGGANJEL*”.

Penulisan tesis ini dilakukan dalam rangka memenuhi salah satu syarat mencapai gelar Magister Seni pada Pascasarjana Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, tesis ini tidak akan terselesaikan dengan baik. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada para pihak:

1. Dr. Fortunata Tyasrinestu, M.Si., selaku direktur Pascasarjana ISI Yogyakarta .
2. Dr. Asep Hidayat Wirayudha, M.Ed., selaku dosen penguji tugas akhir.
3. Dr. Royke Koapaha, selaku dosen pembimbing tugas akhir dan pengampu mata kuliah minat utama penciptaan musik yang telah memberikan ilmu baru kepada penulis serta suportnya yang luar biasa untuk mendorong penulis agar dapat menyelesaikan studi S2 ini.
4. Ibu Elia Gupita, Ibu Susana, Babe Riyanto selaku orang tua yang selalu mendukung penulis untuk tetap bertahan dan menyelesaikan studi S2.
5. Istriku Angela Erlinda Okky Vitasari, yang selalu menguatkan dan mendukung penulis untuk menyelesaikan studi S2.
6. Mas Ari Wijaya sebagai konsultan penulis dalam mengerjakan tulisan yang selalu sabar dalam membantu penulis untuk menyelesaikan tesis.
7. Teman-teman ENCORE band, Nara, Rafael, Brian, Harun, Wina yang tidak pernah bosan menjadi pendengar keluh kesah penulis dan selalu memberi suport untuk menyelesaikan studi S2 ini.

8. Desy Lia Arlistya, yang telah memberi suport dan doanya, juga sebagai konsultan penulis ketika akan melanjutkan studi S2 di Pascasarjana ISI Yogyakarta.
9. Seluruh Staf Pengajar dan Pegawai Pascasarjana Institut Seni Indonesia Yogyakarta
10. Semua kolega angkatan 2017 Pascasarjana ISI Yogyakarta.

Yogyakarta, 11 Januari 2022



GagahPacutantra
NIM. 1721041411

DAFTAR ISI

HALAMAN COVER	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMANPERNYATAAN	iii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR FOTO	x
ABSTRAK	xi
ABSTRACT	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. LATAR BELAKANG	1
B. RUMUSAN IDE PENCIPTAAN	8
C. TUJUAN DAN MANFAAT	8
BAB II KONSEP PENCIPTAAN	10
A. KAJIAN PUSTAKA	10
B. KAJIAN KARYA	18
C. LANDASAN PENCIPTAAN	22
BAB III METODE PENELITIAN PENCIPTAAN	25
BAB IV HASIL, ANALISIS, DAN PEMBAHASAN	41
A. HASIL	41
B. ANALISIS	44

C. PEMBAHASAN	53
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	55
A. KESIMPULAN	55
B. SARAN	55
DAFTAR PUSTAKA	57



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Pohon <i>Rhythm</i> dalam konteks musik dan algoritmik	17
Gambar 2. Notasi Kendangan Kebaran Pangkur	28
Gambar 3. Notasi Kendang Kebaran Pangkur dengan program Sibelius	29
Gambar 4. Notasi Kendangan Kebaran Pangkur versi Sukoco dengan program Sibelius	31
Gambar 5. Notasi Kendangan Kebaran Pangkur versi Anon Suneko dengan program Sibelius	33
Gambar 6. Frekuensi bunyi <i>ket</i> pada program <i>Audacity</i>	34
Gambar 7. Frekuensi bunyi <i>tak</i> pada program <i>Audacity</i>	35
Gambar 8. Frekuensi bunyi <i>tung</i> pada program <i>Audacity</i>	35
Gambar 9. Frekuensi bunyi <i>lung</i> pada program <i>Audacity</i>	36
Gambar 10. Frekuensi bunyi <i>tong</i> pada program <i>Audacity</i>	36
Gambar 11. Frekuensi bunyi <i>dhe</i> pada program <i>Audacity</i>	37
Gambar 12. Frekuensi bunyi <i>dhang</i> pada program <i>Audacity</i>	37
Gambar 13. Perbandingan pola irama kendang kebaran pangkur versi asli dengan versi Sukoco	42
Gambar 14. Perbandingan pola irama kendang kebaran pangkur versi asli dengan versi Anon Suneko	42

Gambar 15. Notasi karya musik *Ngganjel*45



DAFTAR FOTO

Photo 1. Sukoco	30
Photo 2. Anon Suneko	32



ABSTRAK

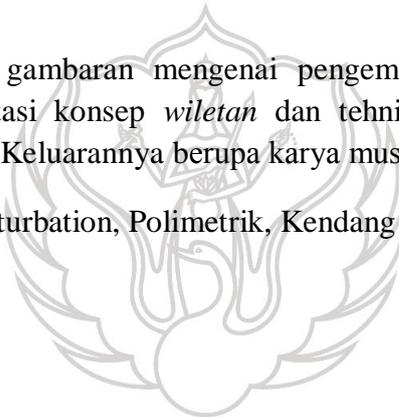
Tujuan penelitian penciptaan ini adalah untuk mengetahui bentuk pola ritme, dari konsep *wiletan* pada permainan kendang Jawa gaya Yogyakarta dan mengetahui kemungkinan lain yang dapat diterapkan dalam mengaransemen atau merangkai komposisi berlandaskan konsep *wiletan* pada permainan kendang Jawa gaya Yogyakarta dengan melakukan eksperimentasi terhadap pola ritme.

Penelitian penciptaan ini melakukan eksperimentasi mengenai pola ritme dari hasil analisis konsep *wiletan* pada permainan kendang Jawa gaya Yogyakarta yang menjadi materi utama dalam penciptaan karya musik ini.

Penelitian penciptaan ini menggunakan metode wawancara untuk mengumpulkan data dan Practice-Led Research dalam proses penciptaan karya dengan tiga komponen utama: pengumpulan data, eksperimen dan evaluasi. Komponen-komponen ini digunakan relatif bersamaan dan mempengaruhi satu sama lain dalam proses penelitian.

Hasil penelitian adalah gambaran mengenai pengembangan pola ritme yang berdasarkan eksperimentasi konsep *wiletan* dan teknik dalam menerapkannya dalam penciptaan musik. Keluarannya berupa karya musik berjudul '*Ngganjel*'.

Kata Kunci : Ritme, Perturbation, Polimetrik, Kendang Jawa, *Wiletan*.



ABSTRACT

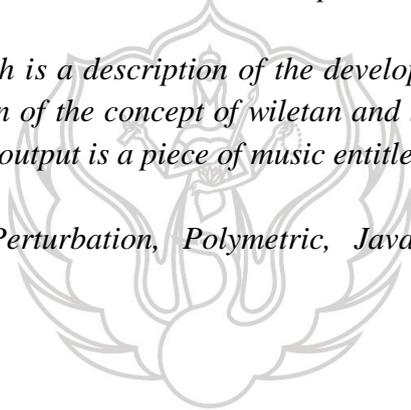
The purpose of this creation research is to find out the shape of the rhythm pattern, from the concept of wiletan in the Yogyakarta style Javanese drum game and to find out other possibilities that can be applied in arranging or assembling a composition based on the wiletan concept in the Yogyakarta style Javanese drum game by experimenting with rhythm patterns.

This creation research conducted experiments on rhythm patterns from the analysis of the wiletan concept in the Yogyakarta style Javanese kendang which became the main material in the creation of this musical work.

This creation research uses interview methods to collect data and Practice-Led Research in the process of creating works with three main components: data collection, experimentation and evaluation. These components are used relatively together and influence each other in the research process.

The result of the research is a description of the development of rhythm patterns based on experimentation of the concept of wiletan and the technique of applying it in music creation. The output is a piece of music entitled 'Ngganjel'.

Keywords : *Rhythm, Perturbation, Polymetric, Javanese Kendang, Wiletan*





A. Latar Belakang

Kesenian merupakan suatu hal yang tak bisa lepas dari kehidupan sehari-hari. Kesenian Tradisi di Indonesia selama ini hampir semua dilakukan dengan melalui tradisi oral, hal ini menyebabkan banyaknya nilai-nilai tradisi termasuk kesenian musikalnya menjadi sangat minim dengan pengetahuan yang tertulis dan sistematis. Sehingga proses memahami dan mengembangkannya menjadi kurang efektif dan efisien. Salah satu kesenian yang terdapat di Indonesia salah satunya adalah seni karawitan. Istilah karawitan secara luas sering digunakan untuk menyebut karya seni yang halus, lembut, rumit, serta mengandung nilai-nilai

artistik, trusto (2005) Namun secara khusus, karawitan dapat diartikan sebagai seni suara yang menggunakan laras slendro dan pelog, baik suara manusia atau bunyi instrumen berlaras slendro dan pelog, seperti yang diuraikan Martopangrawit (1969). Instrumen yang digunakan dalam karawitan dikenal dengan nama gamelan.

Gamelan merupakan seperangkat ricikan yang sebagian besar terdiri dari alat musik pukul yang terbuat dari bahan utama logam, dilengkapi dengan ricikan-ricikan berbahan kayu dan kulit maupun campuran dari kedua atau ketiga bahan tersebut. Kata *nggamel* dalam bahasa jawa berarti memukul, itulah kemungkinan mengapa gamelan dianggap sebagai satu perangkat musik pukul atau perkusi (ansambel atau orchestra, yang nama dan jenisnya tergantung dari jumlah atau komposisi ricikan yang digunakan serta fungsinya di masyarakat), walau pada kenyataannya perangkat gamelan juga melibatkan alat musik non-perkusif seperti alat gesek, tiup, dan petik, Rahayu Supanggah (2002). Karakter bunyi yang dihasilkan setiap instrumen sebuah pangkon gamelan pun bervariasi sehingga menghasilkan nilai estetik tersendiri, salah satu bunyi yang menarik yang terdapat dalam gamelan dapat di temukan dalam instrumen kendang.

Kendang merupakan salah satu instrumen dalam karawitan yang ilmu pengetahuan tradisi musikalnya belum juga terjelaskan secara sistematis, bahkan belum sampai pada menjelaskan konsep dan rumusan mengenai materi-materi bunyi pembentuk kesenian musikal tradisi mereka. Sejauh ini penelitian tentang kesenian-kesenian tersebut sudah dilakukan, namun belum sampai pada penelitian yang dapat menjelaskan pengetahuan tentang materi bunyi pembentuk kesenian

musikal tradisi tersebut secara sistematis. Ruang lingkup penelitiannya masih mencakup tentang persoalan bentuk penyajian, estetika dan sejarah. Belum sampai pada penelitian tentang bagaimana materi-materi bunyi atau konsep yang dimainkan pada kendang.

Kendang dalam karawitan Jawa merupakan jenis alat musik *membranophone* yang terbuat dari kayu dengan membran kulit dikedua sisinya, dalam dunia karawitan menyatakan bahwa setidaknya terdapat 8 bunyi dasar kendang yaitu *dhe, dhet, slang, tung, lung, ket, tong, dan tak*. Bunyi *tak, lung, tong* dan *slang* berasal dari membran kecil sedangkan *dhe, dhet, tung* dan *ket* berasal dari membran besar. Kendang memiliki peran dan fungsi sebagai pengatur jalannya sajian gending yang dimainkan atau dapat dikatakan sebagai pemimpin dalam suatu karawitan. Kendang dikatakan memiliki kedudukan penting dalam seni karawitan Jawa, yakni sebagai pengatur irama atau disebut *pamurba wirama*. Cepat lambatnya tempo suatu irama dalam karawitan ditentukan oleh kendang. (Trustho, 2005: 20). Ketika kendang berperan sebagai *pamurba wirama* maka kendang berkuasa menentukan tempo, memelihara tempo, dan menghentikan (*nyuwuk*) lagu atau gending. Namun menurut Siswadi (wawancara, 2020) ternyata kendang berperan sebagai *Pamurba wirama* hanya ketika ada transisi atau peralihan tempo satu ke tempo lain, bukan dari awal sampai akhir. Ketika tempo sudah *mapan* kendang akan secara bebas memainkan iramanya sendiri. Kendang dalam perannya sebagai penentu tempo, dapat disimak pada saat tugas *pamurba lagu* yaitu : rebab, gender, dan bonang memulai sebuah lagu atau gending (dalam karawitan disebut *buka*), dalam tempo yang leluasa dan bersifat subjektif, akan

diterima dan diikat oleh kendang menjadi tempo lain sesuai dengan selera pemain kendang. Permainan kendang Jawa gaya Yogyakarta mampu menghasilkan karakter yang unik yaitu memunculkan kesan ketidak tepatan. Sebagai sebuah karakter yang unik, keistimewaan permainan kendang dalam sajian karawitan terletak pada komponen iramanya sehingga ketika didengar akan mampu memberikan sensasi yang beranekaragam.

Permainan kendang Jawa gaya Yogyakarta mampu menghasilkan karakter yang unik yaitu terkesan lepas dan tidak tepat. Lepas dan tidak tepat yang dimaksud adalah bunyi yang dihasilkan dari suatu permainan kendang terdengar tidak *ajeg*, kadang terlambat atau mendahului ketukan seakan-akan tidak sesuai dengan tempo. Sebagai sebuah karakter bunyi yang unik, keistimewaan permainan kendang terletak pada komponen irama sehingga ketika didengar akan mampu memberikan sensasi yang beranekaragam. Kesan yang muncul pada permainan kendang Jawa gaya Yogyakarta ternyata merupakan suatu efek yang disebabkan oleh konsep *wiletan*.

Wiletan merupakan konsep pengembangan nada atau ritme suatu instrumen yang dimainkan dalam karawitan, atau dapat dikatakan *wiletan* adalah perwujudan cengkok menurut kreatifitas individual pengrawit, Rahayu Supanggah (2009, hlm. 252). Dalam hal ini *wiletan* pada permainan kendang bertujuan agar irama kendang yang awalnya biasa saja menjadi terdengar lebih menarik, karena *wiletan* dalam hal ini berhubungan dengan jumlah kerapatan ritme tabuhan hasil kreatifitas pengendang sehingga *wiletan* juga menjadi sebuah penanda apakah pengendang dapat dikatakan mahir dan terampil, karena biasanya hanya

pengendang yang sudah mahir yang dapat memainkan konsep *wiletan* tersebut. Konsep *wiletan* biasanya didapatkan pengendang dari pengalaman bermain yang terus menerus dan menduplikasi permainan kendang dari pemain lain lalu dipraktekan dan dikembangkan sendiri. Pada prakteknya konsep *wiletan* juga didukung faktor suasana hati atau emosi pemain itu sendiri, sehingga bunyi yang dihasilkan dapat berbeda walaupun gending yang dimainkan dan pengendangnya sama namun pada waktu yang berbeda. Hal tersebut terjadi karena *wiletan* dikatakan tidak dapat dituliskan atau dinotasikan sehingga konsep permainan tidak dapat dijadikan sesuatu yang tetap dalam permainan kendang Jawa gaya Yogyakarta.

Konsep *wiletan* dalam permainan kendang Jawa gaya Yogyakarta sangat erat hubungannya dengan irama dan emosi pengendang. Hal tersebut dibuktikan dengan tidak adanya kesamaan irama yang dimainkan antara pengendang satu dengan pengendang lain walaupun memainkan gending yang sama, bahkan seorang pengendang pun tidak akan bisa memainkan atau mengulang pola yang sama dengan apa yang sudah dimainkan. Hal tersebut terjadi karena apa yang dimainkan mengandalkan emosi atau suasana hati pengendang sehingga irama yang muncul tidak dapat ditetapkan menjadi irama yang baku dalam pola permainan kendang Jawa gaya Yogyakarta.

Wiletan idelanya dapat diterjemahkan dengan suatu teori atau notasi karena *wiletan* tidak mungkin semata-mata muncul dalam suatu sajian komposisi, oleh karena itu penelitian ini berusaha mengungkapkan faktor-faktor apa saja yang terdapat dalam *wiletan*. Faktanya selama ini *wiletan* hanya dikatakan sebagai

hal yang tidak dapat dijelaskan bagaimana ritmenya atau apa saja faktor-faktor yang menyebabkan munculnya konsep permainan tersebut. Sehingga hal ini menimbulkan permasalahan bahwa konsep wiletan selama ini tidak dapat diterjemahkan secara teori padahal apabila diteliti lebih dalam, terdapat hal-hal yang memungkinkan bahwa konsep wiletan sebenarnya dapat dijelaskan secara teori dan dapat dikembangkan menjadi suatu konsep baru dalam menciptakan suatu karya musik. Keunikan, keistimewaan serta tidak adanya dokumentasi mengenai konsep *wiletan* kendang menjadi permasalahan dikalangan akademisi karawitan karena ternyata tidak semua memahaminya, padahal secara algoritma sederhana konsep *wiletan* mempunyai celah untuk ditelaah melalui konsep *perturbation*. Prinsip algoritma dengan *perturbation* teori matematika dapat dikombinasi dan dipermutasikan menjadi bilangan n pangkat, sedangkan aspek musik mengambil konsep polimetrik sebagai sebuah cara untuk memanipulasi ritme seakan-akan dalam suatu bagian lagu mengalami perubahan *pulse* atau bahkan perubahan sukat, padahal sebenarnya tidak ada perubahan hanya mengembangkan ritme saja misalnya permainan sukat 4/4 terdengar menjadi 6/8 dan sebagainya atau seakan terjadi perubahan ketukan berat dalam suatu pola ritme.

Permutasi, kombinasi dan sukat dalam konsep *perturbation* adalah cara menginterpretasikan bilangan bulat menjadi pangkat, misalkan 2^3 adalah nilai untuk 8 (algoritma sederhana) sedangkan relasinya dengan permutasi, kombinasi maka (warna suara bunyi dasar) kendang dapat dipilih, ditentukan dimana yang menjadi pokok dan pendukung, kemudian diolah menjadi warna bunyi nada-nada

baru yang kemudian disusun menjadi konstruksi musik, sedangkan permainan sukat, *phase* dari warna bunyi gamelan mengalami *cross sound*. Interpretasi sebagai bagian dari proses kognitif tidak bisa dilaksanakan dengan *trial error* karena proses interpretasi bersifat berkesinambungan, bukan sekedar mencari idiom bunyi tetapi bagaimana menginterpretasikan *wiletan* sebagai sebuah konstruksi algoritma. Oleh karena itu, penulis menginterpretasikan konsep *wiletan* dalam wujud notasi dengan menggunakan konsep polimetrik dalam penciptaan musik.

Secara empiris, konsep *wiletan* pada kendang dirasakan penulis sebagai suatu hal yang istimewa karena konsep permainannya yang kadang menimbulkan pertanyaan “dimana ketukan beratnya?, dimana hitungan satunya?, mengapa seperti itu memainkannya?”. Konsep ini dikatakan oleh para pengrawit sebagai sesuatu yang tidak dapat diterjemahkan secara tulisan atau teori. Hal ini yang menyebabkan penulis berkeinginan untuk menggali dan mengembangkan konsep *wiletan* kendang Jawa gaya Yogyakarta menggunakan teori *perturbation* dan polimetrik dengan harapan nantinya konsep *wiletan* kendang Jawa gaya Yogyakarta dapat diterjemahkan secara teori melalui penelitian yang penulis lakukan sehingga konsep *wiletan* tersebut dapat menjadi suatu konsep permainan kendang yang dapat “diterjemahkan” dan dapat dipelajari karena terdapat notasi yang bisa digunakan sebagai landasan untuk dipelajari. Penelitian ini juga berusaha menjawab mengapa konsep *wiletan* dihadirkan dalam permainan kendang Jawa gaya Yogyakarta serta faktor-faktor apa saja yang terdapat dalam konsep *wiletan* pada permainan kendang Jawa yang nantinya dapat dikembangkan

dan digunakan untuk menciptakan suatu karya musik berdasarkan penelitian mengenai konsep *wiletan* dan menambah literatur mengenai konsep-konsep permainan kendang Jawa gaya Yogyakarta secara lebih mendalam yang selama ini kurang terdokumentasikan dengan lengkap.

Permasalahan *wiletan* yang mengakibatkan munculnya kesan lepas dan tidak tepat pada kendang yang selama ini tidak dapat dibakukan dan dituliskan menjadi permasalahan pada penelitian ini, sehingga polimetrik digunakan sebagai pendekatan untuk memahami karakter musik tradisi dari aspek ritme atau irama yaitu *wiletan* sehingga nantinya memberikan pengembangan terhadap keilmuan dibidang musik dan bidang ilmu lainnya. Intepretasi sebagai bagian dari proses kognitif tidak bisa dilaksanakan dengan *trial error* karena proses intepretasi bersifat berkesinambungan, bukan sekedar mencari idiom bunyi tetapi bagaimana menggambarkan *wiletan* sebagai sebuah kontruksi algoritma. Oleh karena itu, penulis mengintepretasikan *wiletan* dalam wujud matematis dengan menggunakan konsep *pertubation polymetric* dalam penciptaan musik.

B. Rumusan Ide Penciptaan

Berdasarkan pemaparan masalah pada latarbelakang di atas, menstimulus ide penciptaan bagi penulis untuk membuat karya dengan melakukan eksperimentasi konsep *wiletan* dalam permaianan kendang Jawa. Adapun rumusan ide penciptaan yang menjadi pertanyaan adalah sebagai berikut:

1. Mengapa konsep *wiletan* kendang Jawa gaya Yogyakarta dapat menghasilkan irama yang terkesan tidak tepat / Janggal.
2. Bagaimana mengembangkan konsep *wiletan* dengan polimetrik dalam penciptaan karya musik?

C. Tujuan dan Manfaat

a. Tujuan :

1. Menjelaskan faktor-faktor apa saja yang terdapat pada konsep *wiletan* kendang Jawa gaya Yogyakarta.
2. Mendeskripsikan konsep *wiletan* dalam penciptaan musik dengan menggunakan polimetrik.

b. Manfaat :

Manfaat penelitian penciptaan ini yaitu:

1. Memberikan pemahaman bahwa *wiletan* dapat ditelaah secara teori musikal
2. Memberikan terobosan pada dunia musik dalam mengembangkan irama pada konsep *wiletan* menjadi sebuah karya musik,