

RAMBAT KAMALE



Pertanggungjawaban Tertulis Karya Seni

Oleh

NANDANG RAHMAT

NIM. 0710299015

**PROGRAM STUDI S-1 ETNOMUSIKOLOGI
JURUSAN ETNOMUSIKOLOGI FAKULTAS SENI PERTUNJUKAN
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

2011

RAMBAT KAMALE



Pertanggungjawaban Tertulis Karya Seni

Oleh

NANDANG RAHMAT

NIM. 0710299015



**PROGRAM STUDI S-1 ETNOMUSIKOLOGI
JURUSAN ETNOMUSIKOLOGI FAKULTAS SENI PERTUNJUKAN
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

2011

RAMBAT KAMALE



Pertanggungjawaban Tertulis Karya Seni

Oleh

NANDANG RAHMAT

NIM 0710299015



3694/M/S/2011

12/8 2011



**Tugas Akhir ini Diajukan Kepada Dewan Penguji
Jurusan Etnomusikologi Fakultas Seni Pertunjukan
Institut Seni Indonesia Yogyakarta
Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar Sarjana S1
Dalam Bidang Etnomusikologi
2011**

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir telah diterima Tim Penguji
Jurusan Etnomusikologi Fakultas Seni Pertunjukan
Institut Seni Indonesia Yogyakarta
Tanggal 14 Juni 2011



Drs. Untung Muljono, M.Hum
Ketua



I Wayan Senen, SST., M.Hum
Pembimbing I/Anggota



Drs. Sudarno, M.Sn.
Pembimbing II/Anggota



Sunaryo, SST., M.Sn.
Penguji Ahli/Anggota



Drs. Joko Tri Laksono, MA., MM
Anggota

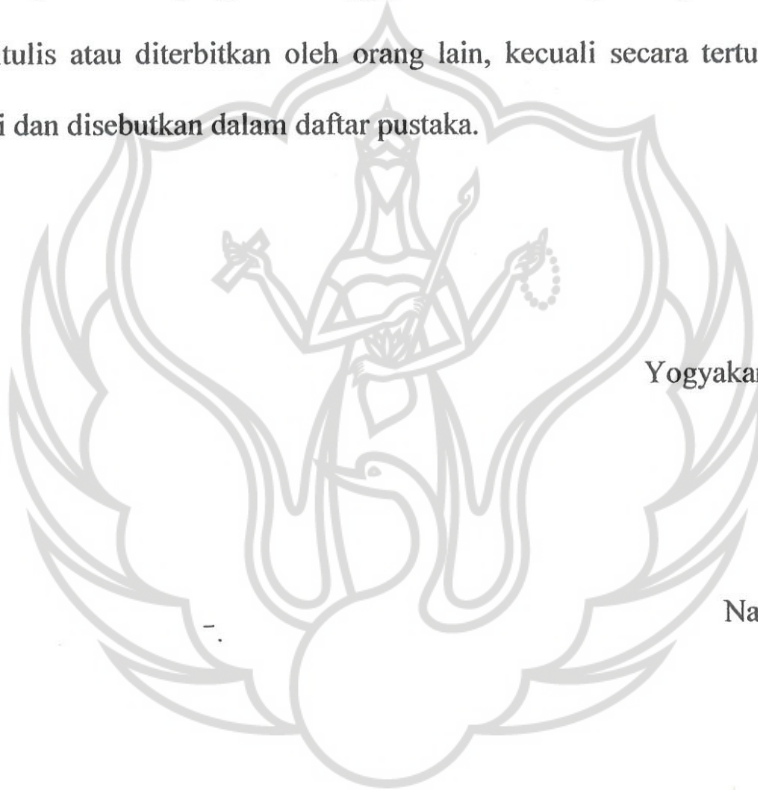
Mengetahui,
Dekan Fakultas Seni Pertunjukan
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Prof. Dr. I Wayan Dana, SST., M.Hum
NIP 19560308 197903 1 001

HALAMAN PERNYATAAN


Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam karya Tugas Akhir ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan sebelumnya untuk memperoleh gelar kesarjanaan pada suatu perguruan tinggi, dan tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.



Yogyakarta 14 Juni 2011

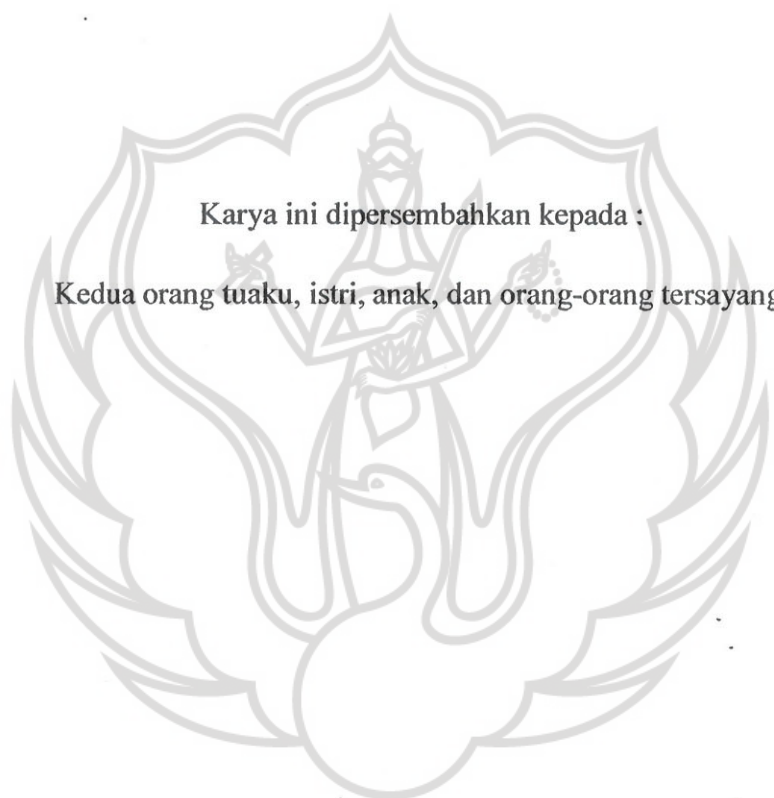
Nandang Rahmat

MOTTO



*“Kenyataan hari ini adalah mimpi kemarin,
dan mimpi hari ini adalah kenyataan esok hari”
–Hasan Al Banna*

HALAMAN PERSEMBAHAN



Karya ini dipersembahkan kepada :

Kedua orang tuaku, istri, anak, dan orang-orang tersayang.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT atas segala kemudahan hingga dapat terselesaikannya Tugas Akhir Etnomusikologi berupa karya seni serta laporan pertanggungjawaban ini, guna mencapai gelar sarjana Jurusan Etnomusikologi Fakultas Seni Pertunjukan Institut Seni Indonesia Yogyakarta tepat pada waktunya. Penulis telah berusaha secara maksimal agar hasil yang didapat akan berguna dan bermanfaat bagi siapa saja yang menekuni bidang penciptaan seni. Karya seni yang berjudul : *Rambat Kamale* merupakan hasil studi di Jurusan Etnomusikologi.

Proses penyelesaian pertanggungjawaban tertulis karya seni ini pun tidak terlepas dari berbagai hambatan, namun penulis bersyukur karena semua itu dapat teratasi dan tidak menjadi sebuah kendala yang berlarut-larut. Hal tersebut terjadi berkat dukungan dari berbagai pihak yang dengan sukarela membantu sehingga terselesaikannya pertanggungjawaban tertulis dalam Tugas Akhir ini. Pada kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih yang terhingga dan setulus-tulusnya kepada :

1. Drs. Untung Muljono, M. Hum selaku ketua Jurusan Etnomusikologi yang memberikan nasehat, dorongan, motivasi dan kepercayaan untuk penyampaian karya ini.
2. I Wayan Senen, S.ST., M.Hum selaku dosen pembimbing I yang memberikan banyak masukan dan motivasi selama proses Tugas Akhir ini.

3. Drs. Sudarno, M.Sn selaku dosen pembimbing II yang memberikan pengarahan dan motivasi dalam proses Tugas Akhir ini.
4. Dra. Ela Yulaeliah, M.Hum selaku dosen wali dan pemilik sanggar *Gentra Parayingan* atas bimbingan, kemudahan selama masa studi, peminjaman instrumen, dan motivasi dalam menjalani studi maupun kehidupan sehari-hari.
5. Ayah dan ibu tercinta atas doa, dukungan, semangat serta kasih sayang yang diberikan dengan tulus.
6. Istri tercinta Novi atas do'a, dukungan, kasih sayang dan dorongan untuk selalu berjuang dan berdo'a.
7. Keluarga besar di Sumedang yang tidak pernah berhenti memberikan motivasi bagi penulis.
8. Asep Saepudin, S.Sn., M.A yang rela meluangkan waktunya untuk memberikan pengarahan dan ilmu kepada penulis.
9. Para pemain dari karya ini (wawan, dimas, gigin, komang, agus, kadek, arita, ribet, giar) atas tenaga, waktu, dan semangatnya dalam berproses.
10. Seluruh staf pengajar di Jurusan Etnomusikologi atas ilmu dan wacana yang diberikan baik saat diperkuliahan maupun di luar perkuliahan.
11. Teman-teman angkatan 2007 (Bagio, Candra, Apul, Dreartika, Dedi, Rendi, Yogi) terimakasih atas kebersamaannya melewati tantangan yang kita tempuh selama studi, proses, wacana dan ilmunya.
12. Teman-teman Etnomusikologi, teman-teman Institut Seni Indonesia Yogyakarta, teman-teman berproses yang memberikan banyak pengalaman ilmu dan wacana

berkesenian, seluruh pihak yang telah membantu proses karya Tugas Akhir ini yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

13. Teman-teman produksi SOTF#7 yang memberikan kelancaran dan kerjasama team yang solid dalam proses Tugas Akhir ini (bagio dkk).

14. Teman-teman *guest star* yang juga memeriahkan acara SOTF#7 (Wakak ensambel, Djimbwe djemper, dan Diantori).

Tulisan ini diharapkan dapat berguna dan menjadi referensi dalam penyusunan pertanggungjawaban tertulis karya seni, khususnya Jurusan Etnomusikologi pada minat utama penciptaan musik etnis. Penulis sadar akan kekurangan dalam penulisan maupun penyusunannya. Oleh karenanya dengan kerendahan hati, penulis mengharapkan sebuah kritik dan saran sebagai koreksi dari kekurangan yang ada. Terima kasih.

Yogyakarta, 14 Juni 2011

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PERNYATAAN	iii
MOTTO	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI	ix
INTISARI.....	xi
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Rancangan Bentuk Garapan.....	8
C. Tinjauan Sumber	10
D. Tujuan dan Manfaat	12
E. Metode Penciptaan	13
1. Eksplorasi	14
2. Improvisasi	15
3. Pembentukan	17
BAB II ULASAN KARYA	
A. Ide	19
B. Bentuk.....	20
C. Penyajian.....	36
BAB III PENUTUP.....	40
SUMBER ACUAN	43
DAFTAR ISTILAH	45

LAMPIRAN

A. NOTASI	46
B. FOTO LATIHAN	60
C. FOTO PEMENTASAN.....	62



INTISARI

Rambat Kamale adalah karya yang menggabungkan dua buah laras salendro berbeda *surupan* yang mampu menghasilkan beberapa nuansa laras di luar laras salendro itu sendiri. Tujuan dari penggabungan dua buah laras slendro tersebut, ialah mencari kemungkinan-kemungkinan nuansa laras lain. Pada akhirnya dengan penggabungan dua buah laras salendro tersebut, dihasilkan nuansa laras yang mirip seperti laras *pelog/degung*, *madenda*, *arabian*, dan *cina*. Semua nuansa yang dihasilkan masih dikatakan mirip, karena belum ada pengukuran secara detail dari laras-laras tersebut.

Karya "*Rambat Kamale*" banyak mengambil ide dari beberapa unsur, antara lain dari karya seni, tulisan, dan dari alam. Karya ini merupakan karya yang mengembangkan pengolahan motif dengan menggunakan idiom-idiom tradisi dan teknik pengolahan musik Barat. Tetapi secara keseluruhannya, proses karya ini menggunakan tahapan-tahapan penciptaan pada tari, yakni eksplorasi, improvisasi, dan pembentukan. Dari hasil proses tersebut, menghasilkan sebuah karya yang dinamis, ekspresif, dan atraktif. Ditambah dengan ekspresi dan gerak pemain yang juga diolah, sehingga menjadikan karya ini lebih hidup.

Kata kunci: *penggabungan laras salendro*, *pengembangan motif*.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pengalaman-pengalaman kecil yang dialami oleh manusia, bisa dijadikan sebuah ide kreatif untuk membuat suatu karya seni, asalkan manusia itu sendiri peka terhadap kejadian-kejadian yang ada di lingkungan sekitar. Hal ini relevan dengan pernyataan I Wayan Sadra:

“Ide atau gagasan kelahiran sebuah komposisi ditandai oleh dua hal, pertama adanya ide yang bersifat non musikal seperti kasus lingkungan hidup, kesenjangan sosial, empati tentang bencana, yang memberikan nilai atau makna kehidupan. Kedua adalah gagasan kreatif akibat dari kemampuan sensitifitas dalam menelaah masalah-masalah yang ada pada persoalan yang bersifat musikal.”¹

Munculnya ide untuk membuat karya ini berasal dari pengalaman penulis sendiri dalam proses berkesenian. Penulis mengamati dua buah instrumen kacapi, yaitu kacapi *tembang* dan kacapi *kawih*. Kedua kacapi itu memiliki beberapa perbedaan satu sama lain, di antaranya perbedaan bentuk dan *surupan*.² Kacapi *tembang* memiliki *surupan* yang lebih rendah daripada kacapi *kawih*, karena ditinjau dari segi musikalnya, kacapi *tembang* lebih bernuansa agung, dan teknik permainan kacapi *tembang* lebih pelan dan lembut, sedangkan kacapi *kawih* lebih bernuansa segar, ceria, dan lebih sering menggunakan permainan melodi yang

¹I Wayan Sadra, “Lorong Kecil Menuju Susunan Musik”, (makalah yang disampaikan pada seminar program hibah A2 Jurusan etnomusikologi ISI Yogyakarta tahun 2006), p.9-10.

²*Surupan* adalah ukuran tinggi rendahnya sebuah *nada dasar* yang dibangun dengan mencocokkan tinggi rendahnya nada antar dua buah instrumen.

cepat. Hal ini jelas mempengaruhi terhadap *surupan* dari kedua instrumen tersebut.

Perbedaan *surupan* antara kedua kacapi menimbulkan ide bagi penulis dan tersirat ide bagaimana jika keduanya digabungkan menjadi satu. Penulis mencoba bereksperimen dengan dua buah kacapi *kawih* yang mempunyai laras yang sama yaitu laras Degung, tetapi dibedakan *surupan*-nya. Meskipun tidak menggunakan kacapi *tembang*, tapi penulis hanya mengambil esensinya yaitu membedakan *surupan* dari kedua kacapi tersebut. Ketika dibunyikan bersamaan memang hasilnya kurang enak didengar, karena *surupan* dari kedua kacapi tersebut tidak sama. Namun ketika dibunyikan secara bersahutan kedua kacapi tersebut menghasilkan susunan nada yang baru. Kejadian itulah yang memberikan inspirasi kepada penulis untuk membuat karya musik yang menggunakan dua buah laras yang sama akan tetapi berbeda *surupan*-nya.

Konsep karya ini pada dasarnya ingin mencari kemungkinan-kemungkinan melodi yang berada di laras utama. Caranya adalah menggabungkan dua buah instrumen yang berlaras sama tetapi berbeda *surupan*. Kedua buah tangga nada yang berbeda *surupan* ini akan saling mengisi di antara jarak nada, sehingga ketika disuarakan bersahutan dapat menghasilkan susunan nada baru. Harapannya adalah mampu menghasilkan melodi-melodi dan nuansa baru di luar laras yang digunakan dalam karya ini. Hasil dari pencarian tersebut, akhirnya penulis menemukan beberapa buah laras yang mirip dengan laras *pelog*, *madenda*, *arabian*, dan *laras cina*. Berikut adalah komparasi dari laras-laras tersebut:

Laras pelog dihasilkan dari:

Nada pada laras pelog	1	2	3	5	6
Slendro Jawa			5		i
Salendro sunda	2	3		i	

Laras madenda dihasilkan dari:

Nada pada laras madenda	5	6	1	2	3
Slendro Jawa					i
Salendro Sunda	2	3	6	i	

Laras arabian dihasilkan dari:

Nada pada laras arabian	8	5	6	4	1	2	3
Slendro Jawa	2			5			i
Salendro sunda		2	3		6	i	

Laras cina dihasilkan dari:

Nada pada laras cina	1	2	3	5	6
Slendro Jawa	1				
Salendro sunda		2	3	3	5

Pengertian laras menurut Rahayu Supanggah:

“Dalam karawitan laras mempunyai makna yang jamak. Pertama bermakna sesuatu yang bersifat enak atau nikmat untuk didengar. Makna kedua ialah nada, yaitu suara yang telah ditentukan jumlah frekuensinya. Makna yang ketiga ialah laras adalah tangga nada, yaitu susunan nada-nada yang jumlah, urutan dan pola interval nada-nadanya telah ditentukan.”³

Laras salendro dan pelog yang terdapat dalam karawitan Sunda, pada prinsipnya sama dengan laras slendro dan pelog pada karawitan Jawa (Jawa Tengah dan Yogyakarta). Namun, karawitan Sunda memiliki laras yang menjadi ciri khas karawitan Sunda itu sendiri, yaitu laras *degung* dan *madenda*. Dalam karya ini, pada awalnya penulis akan menggunakan laras *degung* dan menggunakan gamelan Degung, tetapi penulis menemukan kendala dalam pengumpulan instrumen. Keberadaan instrumen Degung di daerah Yogyakarta sangat terbatas hanya berada di sanggar *Gentra Parahyangan*, asrama Jawa Barat, dan Jurusan Etnomuskologi. Semua gamelan degung tersebut memiliki *surupan* yang sama atau hampir sama sehingga kurang tepat untuk konsep komposisi ini.

Untuk memperlancar proses komposisi ini, pada akhirnya penulis mencoba bereksperimen dengan menggunakan laras dan gamelan salendro. Gamelan salendro yang digunakan adalah gamelan salendro yang dimiliki oleh sanggar seni *Gentra Parahiangan* dan gamelan milik Jurusan Etnomuskologi. Kedua gamelan tersebut memiliki *surupan* yang berbeda, secara pendengaran normal manusia, gamelan milik sanggar *Gentra Parahyangan* memiliki *surupan* yang lebih rendah daripada gamelan milik Jurusan Etnomuskologi. Setelah melakukan eksplorasi pada gamelan tersebut, ternyata menghasilkan susunan nada

³Rahayu Supanggah, *Bothekan Karawitan I* (Jakarta: Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia, 2002), p.86.

yang menyerupai laras pelog, *madenda*, *arabian*, dan *salendro china* atau salendro diatonis yang bernada do, re, mi, sol, la. Oleh sebab itu karya ini akan mengolah temuan-temuan tersebut menjadi sebuah karya seni yang menonjolkan beberapa nuansa laras.

Komposisi ini akan diberi judul “Rambat Kamale”. Istilah *rambat kamale* dalam bahasa sunda, berarti merambat kemana-mana, menjangkau daerah sekitar, atau bisa diartikan meluas.⁴ Pengertian tersebut relevan dengan konsep karya ini, karena dengan penggabungan dua buah laras salendro dengan *surupan* yang berbeda diharapkan mampu meluas/merambat ke berbagai nuansa laras di luar salendro. Oleh karena itu, nuansa musikal yang dihasilkan komposisi ini akan lebih meluas dan bervariasi.

Istilah *surupan* dalam karawitan Sunda memiliki dua pengertian yang berbeda. Menurut Machyar, *surupan* diartikan sebagai penetapan nada-nada mutlak yang naik turunnya sesuai dengan salah satu tangga nada dengan satu nada sebagai nada dasar.⁵ Nada mutlak adalah salah satu nada dalam teori menabuh gamelan karawitan Sunda, dan sifatnya tetap, tidak bisa diubah sesuai dengan nada-nada yang terdapat pada gamelan, sedangkan nada relatif sifatnya fleksibel, dalam arti ukuran nada dasarnya dapat diubah disesuaikan terhadap nada mutlak.⁶ Nada mutlak menggunakan simbol T (*Tugu/Barang*), L (*Loloran*), P (*Panelu*), G (*Galimer/Bem*), S (*Singgul*). Nada relatif adalah nada *daminatila* yang diciptakan

⁴Tim Kamus Lembaga Basa dan Sastra Sunda, *Kamus Bahasa Sunda*, (Bandung: Tarate, 1995), p.411.

⁵R.M.A Koesoemadinata, *Ilmu Seni Raras* (Jakarta: Parnja Paramita, 1969), p.22.

⁶Heri Herdini, “Studi Kasus Tentang Konsep Surupan dalam Karawitan Sunda”, Laporan Penelitian yang dibiayai oleh Daftar Isian Pelaksanaan Anggaran (DIP STSI Bandung) tanggal 31 Desember 2007, p. 37.

R.M.A Koesoemadinata sekitar tahun 1925 dengan menggunakan simbol angka 1 (*da*), 2 (*mi*), 3 (*na*), 4 (*ti*), 5 (*la*). Supaya lebih jelas mengenai arti *surupan* tersebut, berikut adalah sebuah contoh *surupan* dalam laras salendro: misalnya *surupan* 2=T (*mi*=*Tugu*), artinya nada relatif 2 (*mi*) sejajar dengan nada mutlak T (*tugu*).

T . . S . . G . . P . . L . . T = nada mutlak

2 . . 1 . . 5 . . 4 . . 3 . . 2 = nada relatif

Contoh lain misalnya 3=T (*Na*=*Tugu*), berarti nada 3 sejajar dengan nada T.

T . . S . . G . . P . . L . . T

3 . . 2 . . 1 . . 5 . . 4 . . 3

Pengertian *surupan* di atas digunakan dalam menabuh gamelan *kliningan* dan lagu *kawih* kreasi. Pengertian *surupan* merupakan sebuah teori yang digunakan dalam lingkungan akademis, karena pada praktik di lapangan teori tersebut jarang digunakan. Pada umumnya teori *surupan* digunakan untuk gending yang menggunakan vokal.

Seniman alam memiliki pengertian yang lain mengenai *surupan*. *Surupan* diartikan sebagai ukuran tinggi rendahnya sebuah nada dasar yang dibangun dengan mencocokkan tinggi rendahnya nada antar dua buah instrumen, misalnya kacapi dan suling.⁷ Pengertian *surupan* menurut seniman alam tersebut diaplikasikan dalam cianjuran dan degung. Misalnya nada 1 pada kacapi di samakan dengan nada 1 pada suling, atau nada 1 pada suling disamakan dengan nada 1 pada bonang. Panjangnya suling dijadikan sebuah pijakan dan nama

⁷ *Ibid.*, p.31.

surupan yang digunakan, misalnya *surupan 54* berarti disesuaikan dengan suling yang panjangnya berukuran 54 cm. *Surupan 56* berarti disesuaikan dengan suling yang panjangnya berukuran 56 cm.

Komposisi “Rambat kamale” mengacu pada pengertian *surupan* yang kedua, yakni *surupan* diartikan sebagai ukuran tinggi rendahnya sebuah nada dasar yang dibangun dengan mencocokkan tinggi rendahnya nada antar dua buah instrumen. Pengertian *surupan* yang pertama itu hanya berlaku dalam satu ansambel gamelan dan berfungsi untuk mengubah tinggi rendahnya sebuah lagu dalam iringan *kliningan*. Komposisi “Rambat Kamale” ini menggabungkan 2 buah gamelan salendro, di mana yang satu memiliki *surupan 48* dan yang satu lagi memiliki *surupan 52*, sehingga pada hasilnya kedua gamelan tersebut akan saling mengisi di tengah interval antara nada satu ke nada yang lainnya.

B. Rancangan Bentuk Garapan

Jenis sajian dalam karawitan Sunda dibagi menjadi tiga jenis, yaitu karawitan *sekar*, karawitan *gending*, dan karawitan *sekar gending*.⁸ Karawitan *sekar* adalah gubahan lagu yang dinyanyikan oleh juru kawih, sedangkan karawitan *gending* adalah gubahan lagu yang dimainkan oleh instrumen atau instrumental. Jenis yang ketiga adalah *sekar gending*, yaitu gubahan lagu yang dimainkan dengan instrumen dan vokal. Karya yang berjudul “Rambat Kamale” merupakan jenis karawitan *gending*, karena memainkan komposisi lagu dengan menggunakan instrumen, tidak menggunakan vokal. Adapun suara manusia

⁸Iwan Natapradja, *Sekar Gending* (Bandung: PT Karya Cipta Lestari, 2003), p.75.

difungsikan sebagai *senggakan* (alok) dan memainkan pola tabuhan instrumen kemudian dimainkan oleh suara manusia (imitasi).

Karya ini dibagi menjadi tiga bagian, yaitu bagian satu (*intro*), bagian dua (*isi*), dan bagian ketiga (*ending*). Bagian pertama merupakan awalan dari karya/komposisi ini, menggunakan tempo yang cepat dengan tujuan agar dapat memberikan kejutan awal terhadap penonton. Bagian awal ini menggunakan laras salendro, sebagai laras dasar dari karya. Bagian kedua merupakan isi dari karya, sebagai aplikasi dari konsep yang dibawakan dalam karya. Bagian kedua menonjolkan perpindahan berbagai nuansa laras yang dihasilkan dari penggabungan dua laras salendro. Unsur-unsur musik seperti dinamika, melodi, harmoni, dan timbre akan lebih terasa dalam bagian kedua. Bagian terakhir adalah bagian ketiga, merupakan bagian *ending*. Dalam bagian ending ini, penulis akan membuat ending yang klimaks, dan untuk mencapai itu penulis akan menggunakan tempo yang cepat.

Karya “Rambat Kamale” dipertunjukan menggunakan panggung *proscenium* agar penonton bisa menikmati pertunjukan dari satu sudut pandang. Dengan demikian penonton bisa lebih fokus dan menikmati pertunjukannya. Tata lampu akan mengikuti suasana pada komposisi. Ketika suasana tenang dan tempo lambat, lampu akan redup dengan warna kehijauan yang menggambarkan ketenangan dan memberikan kesan jauh,⁹ namun ketika tempo mulai cepat, lampu akan kembali terang. Selain itu, pada saat penonjolan instrumen, akan lebih dikuatkan dengan bantuan lampu agar penonjolan tersebut terasa lebih kuat.

⁹ A.A.M Djlantik, *Estetika Sebuah Pengantar* (Bandung: Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia, 1999), p. 28-29.

Unsur yang juga penting dalam garapan ialah *sound* atau tata suara, karena dalam karya terdapat instrumen yang lembut, sehingga membutuhkan peranan *sound* agar suara yang dikeluarkan oleh instrumen dapat sampai dan dinikmati oleh penonton. Instrumen yang digunakan dalam karya ini adalah 2 saron bersurupan 48, 1 demung bersurupan 48, 5 buah bonang bersurupan 48, 2 saron bersurupan 52, 1 demung bersurupan 52, 5 buah bonang bersurupan 52, gong, 2 buah kempul, 2 set kendang, 4 kulanter, suling, tarompet, dan karinding.

C. Tinjauan Sumber

Sebuah karya seni tidak muncul secara tiba-tiba, tetapi dipengaruhi oleh sesuatu yang menarik yang terekam oleh panca indra. Sumber-sumber penciptaan bisa diperoleh dari apa yang didengar dan dilihat. Semua yang didengar dan dilihat oleh paca indra akan terekam ke dalam otak kemudian bisa memunculkan sebuah ide atau gagasan untuk berkarya. Adanya dorongan kreatif, merupakan suatu kebutuhan indera yang mendasar yang menyebabkan manusia mencari pengalaman-pengalaman yang kaya akan warna, nada dan ritme.¹⁰ Sumber penciptaan karya ini diperoleh dari beberapa sumber, yaitu :

1. Karya Seni

Sumber penciptaan yang berasal dari karya seni adalah sebuah referensi musikal yang dilihat dan didengar langsung oleh penulis sendiri, baik secara langsung maupun dari alat audio visual. Banyak sekali karya-karya seni yang dijadikan referensi dalam karya ini, diantaranya lagu-lagu jaipong dalam album Jaipong Inovatif karya Ega Robot, yang memberikan inspirasi dalam pola

¹⁰Alma M. Hawkins, *Mencipta Lewat Tari* terjemahan Sumandyo Hadi (Los Angeles, University of California 1964), p.7.

permainan kendang. Selain itu lagu-lagu dari Sambasunda memberikan inspirasi dalam permainan melodi, harmoni, dan pola ritme. Masih banyak grup-grup musik yang lain yang memberikan inspirasi dalam karya ini, seperti Kitaro, Kua Etnika, Krakatau, Yani, dan lainnya.

2. Alam

Sumber-sumber dari alam yang ditemukan dan dirasakan oleh penulis, menjadi salah satu sumber yang menyokong karya ini. Dalam perspektif teori klasik tentang penciptaan seni, alam dianggap sebagai sumber utama penciptaan.¹¹ Jadi pada dasarnya semua yang terekam oleh penulis, menjadi sumber penciptaan karya ini. Dengan melihat fenomena alam yang berada di sekitar dapat memberikan inspirasi dalam membuat kontras, pola ritme, dan lain sebagainya. Contoh dalam karya ini, terdapat bagian ada permainan karinding dan suling, hal ini terinspirasi dari suara katak dan suara burung. Masih banyak dalam karya ini yang terinspirasi dari alam dan lingkungan sekitar.

3. Tulisan

Sumber yang lainnya adalah sumber tertulis, seperti buku-buku yang membantu proses pembuatan karya ini, antara lain adalah buku R.M.A Koesoemadinata yang berjudul “Ilmu Seni Raras” dan sebuah laporan penelitian dari Heri Herdini yang berjudul “Studi Kasus Tentang Konsep Surupan dalam Praktik Karawitan Sunda”. Kedua buku ini sangat membantu penulis dalam menyelesaikan karya, karena buku ini membahas tentang *surupan* dalam

¹¹ Nur Sahid, *Sosiologi Teater* (Yogyakarta: Prasista, 2008), p.1.

karawitan Sunda. Hal ini sangat erat kaitannya dengan karya ini, yang membuat komposisi dengan penggabungan dua *surupan* yang berbeda.

Buku lain yang membantu dalam karya ini adalah buku dari Alma M. Hawkins yang berjudul "Creating Through Dance". Buku ini menerangkan tentang tahapan-tahapan dalam mencipta sebuah karya seni seperti eksplorasi, improvisasi, dan komposisi atau pembentukan.

D. Manfaat dan Tujuan

Tujuan utama dari karya seni ini adalah untuk menghasilkan berbagai macam nuansa laras yang menyerupai degung, madenda, salendro china, arabian, dan salendro itu sendiri, sehingga mampu menyajikan nuansa musikal yang berbeda-beda. Cara yang ditempuh adalah dengan menggabungkan dua buah laras salendro yang memiliki *surupan* yang berbeda.

Karya ini diharapkan dapat memberikan apresiasi seni untuk masyarakat luas yang meliputi berbagai golongan, sehingga masyarakat dapat memahami bahwa kesenian tradisi itu perlu pembaharuan supaya bisa bertahan dan berkembang. Selain itu, karya ini juga diharapkan menjadi sebuah pemahaman untuk masyarakat bahwa seni tradisi jika dikemas dengan bagus bisa menjadi tontonan yang menarik. Bagi penulis, karya ini sangat bermanfaat karena disamping menambah ilmu, dengan adanya proses membuat karya seni ini dapat menambah banyak pengalaman untuk penulis sendiri.

Karya ini diharapkan dapat memacu kreativitas seniman karawitan/musik atau pendukung karawitan/musik, juga untuk memperkaya perbendaharaan dunia

seni pertunjukan Sunda khususnya bidang musik/karawitan. Selain itu, untuk pengembangan potensi dalam rangka aktualisasi diri sebagai salah satu alternatif garapan yang sudah ada.

Proses berkarya ini bermanfaat untuk jadikan sebuah tolak ukur agar kedepannya bisa lebih kreatif dalam bermusik maupun membuat sebuah karya. Selain itu adanya proses ini penulis bisa bertukar pikiran dengan teman-teman yang lain dalam bermusik dan khususnya membuat sebuah komposisi musik.

E. Metode Penciptaan

Sebagai langkah awal dalam proses ini adalah penentuan nafas dan warna garapan. Nafas dan warna garapan adalah sangat penting ditetapkan terlebih dahulu karena hal itu dapat dipakai sebagai acuan atau pegangan yang mampu menuntun penulis dalam berkarya.¹² Nafas dan warna garapan dalam karya ini ialah garap musik Sunda yang menggunakan idiom-idiom tradisi dalam karawitan Sunda yang akan digabungkan dengan pengolahan melodi dan ritme ala musik Barat. Menurut Waridi, seni tradisi memiliki banyak potensi, antara lain instrumen yang beragam, mempunyai idiom yang unik, dan memiliki sifat terbuka terhadap masuknya unsur-unsur lain, maka dari itu potensi-potensi tersebut dijadikan pacu kreatif para kreator dalam melakukan eksplorasi musikal.¹³

Setelah nafas dan warna garapan ditentukan, kemudian dilakukan pencarian dan pengumpulan materi yang akan diproses dalam karya ini. Dalam

¹²I Wayan Senen, *Wayan Bratha Pembaharu Gamelan Kebyar Bali* (Yogyakarta: Terawang Press, 2002), p.95.

¹³Waridi, "Memaknai Kekayaan Karawitan dari Sudut Pandang Pendekatan Penciptaannya", dalam *Selonding* edisi 1 (Yogyakarta, Masyarakat Etnomusikologi Indonesia, 2006), p.63.

dunia musik, unsur yang sangat penting adalah suara, jadi materi-materi yang dicari adalah berupa suara, baik suara alat musik, maupun suara-suara yang berasal atau dihasilkan oleh alam. Pada dasarnya alam sudah menyediakan semua kebutuhan manusia dalam mencipta karya seni dan manusia hanya dapat mempengaruhi perubahan karakter dan fungsional bagi segala penghuni alam tersebut.¹⁴ Jadi intinya dari alam saja penulis sudah mendapatkan banyak materi yang bisa diolah menjadi sebuah karya seni, akan tetapi penulis mencari materi juga dari beberapa referensi yang dibuat oleh manusia, seperti kaset gending-gending sunda, dan berapresiasi terhadap karya orang lain.

Proses pengumpulan materi ini kemudian akan ditindaklanjuti ke dalam tahap-tahap penggarapan yang dibagi menjadi tiga, yaitu eksplorasi, improvisasi, serta pembentukan.¹⁵

1. Eksplorasi

Eksplorasi dapat diartikan sebagai penjajakan atau penjelajahan terhadap obyek tertentu dengan tujuan untuk memperoleh pengetahuan yang lebih banyak. Eksplorasi termasuk didalamnya berfikir, berimajinasi, merasakan, dan merespon terhadap aktifitas di sekitarnya.¹⁶ Proses penjajakan diawali dengan pencarian hal-hal yang menarik dari penggabungan dua buah laras salendro yang menjadi konsep karya ini. Langkah selanjutnya mencari susunan nada yang pas sehingga menghasilkan beberapa buah laras yang dikehendaki, yaitu laras salendro itu sendiri, kemudian menemukan seperti laras degung, madenda, arabian, dan

¹⁴Susanto Mendut, *Kosmologi Gendhing Gendheng* (Magelang: Indonesia Tera, 2002), p.3-6.

¹⁵Alan M. Hawkins, *op.cit.*, p.26.

¹⁶*Ibid.*, p.27.

salendro china. Setelah menemukan dan menentukan laras yang digunakan, kemudian mengeksplor laras tersebut untuk mencari melodi-melodi dan mencari nuansa sesuai dengan masing-masing laras tersebut. Ekspolrasi pada melodi sangat penting, karena melodi salah satu unsur yang sangat penting dalam perpindahan suasana satu ke yang lainnya. Hal ini dilakukan agar karya ini bisa lebih bervariasi.

Eksplorasi yang bersumber dari alam dan mendengarkan atau melihat karya orang lain sangat menunjang untuk mencari berbagai unsur musikal seperti dinamika, melodi, ritme dan tempo. Eksplorasi bersumber dari alam dilakukan dengan cara mendengarkan suara-suara yang dihasilkan oleh alam. Pada eksplorasi alam, penulis tertarik terhadap suara katak yang bersahutan yang diselingi oleh kicauan burung yang sangat indah. Akhirnya suara katak dan burung tersebut diaplikasikan dalam karya ini dengan menggunakan instrumen karinding untuk aplikasi suara katak dan instrumen suling untuk suara burung. Kedua instrumen tersebut akan dikombinasikan sehingga menyerupai suara katak dan indahnya kicauan burung.

2. Improvisasi

Improvisasi memberikan kesempatan yang lebih besar bagi imajinasi, seleksi, dan mencipta dari hasil eksplorasi. Karena dalam improvisasi terdapat kebebasan yang lebih, maka jumlah keterlibatan diri dapat ditingkatkan.¹⁷ Tujuan improvisasi adalah mencari kemungkinan-kemungkinan lain dari motif-motif atau

¹⁷Alan M. Hawkins, *op.cit.*, p.33.

pola yang telah ada sebelumnya. Dalam improvisasi seseorang diberikan kebebasan untuk berekspresi dan bereksplorasi di dalam permainan musik.

Langkah awal improvisasi adalah melakukan berbagai uji coba untuk mencari suara atau bunyi yang akan digunakan. Improvisasi dalam komposisi ini lebih ditekankan terhadap pencarian melodi dan ritme yang dihasilkan dari penggabungan dua buah laras salendro yang berbeda *surupan*, sehingga mampu menghasilkan susunan nada dan melodi yang lebih bervariasi. Improvisasi juga dilakukan dalam tempo dan dinamika. Teknik yang digunakan dalam pengolahan karya ini menggunakan teknik pengolahan karawitan dan teknik pengolahan musik barat. Maksudnya, karya ini menggunakan idiom-idiom tradisi karawitan Sunda, seperti adanya kalimat tanya jawab, dan adanya perpindahan laras, namun dalam pengolahan melodi, komposisi ini menggunakan cara-cara musik barat, seperti *repetisi*, *filler*, *sekuen*, *elise*, dan imitasi.

a. Repetisi

Repetisi yaitu pengulangan kembali frase melodi yang sudah ada. Hal ini dilakukan untuk memberikan tekanan tema musikal dalam karya ini. Contoh repetisi dalam komposisi ini terdapat pada tema musikal, yaitu :

|| 6 .3 2 .6 6 6 1 .5 6 .3 2 .6 6 6 1 .5 ||

b. Filler

Kata *filler* berasal dari kata *fill* bahasa Inggris yang berarti mengisi, yaitu pengolahan melodi dengan cara mengisi di antara nada. Teknik ini paling banyak digunakan dalam garapan ini. Contoh filler dalam komposisi ini adalah:

$$\left\| \begin{array}{cccccccc} \cdot & \cdot & \overline{5} & \overline{x} & \overline{1} & 2 & \cdot & \cdot & \overline{3} & \overline{2} & \overline{1} & x \\ \cdot & \cdot & \cdot & \cdot & \overline{\overline{2222}} & \overline{\overline{.2.3}} & \overline{\overline{2.1}} & x \end{array} \right\|$$

c. Sekuens

Sekuens adalah mengulang kembali sebuah frase melodi tetapi dipindahkan ke tempat lain yang lebih tinggi ataupun lebih rendah.

$$\left\| \overline{2} \overline{2} \overline{x} \overline{1} \overline{2} \quad \overline{2} \overline{3} \overline{2} \overline{1} \overline{x} \overline{1} \overline{2} \overline{1} \overline{x} \overline{6} \overline{x} \overline{1} \overline{x} \overline{6} \overline{5} \right\|$$

d. Imitasi

Imitasi yaitu peniruan bunyi instrumen yang satu, kemudian ditirukan oleh instrumen lain. Contoh dalam komposisi ini:

tabuhan saron $\left\| \overline{\cdot} \overline{11} \overline{\cdot 1.1} \overline{\cdot 11} \overline{\cdot 1.1} \right\|$

ditirukan oleh suara kendang $\overline{\cdot} \overline{tt} \overline{\cdot t.t} \overline{\cdot tt} \overline{\cdot t.t}$

3. Pembentukan

Pembentukan adalah tahap terakhir atau tahap penyempurnaan dalam proses komposisi. Dalam tahap ini, sebuah komposisi akan kembali diolah dari bentuk keseluruhannya, agar kesatuan dari komposisi ini terasa. Hal pokok yang harus diperhatikan selain kesatuan adalah dinamika, agar komposisi ini tidak terkesan monoton. Dalam seni musik dan karawitan, ritme yang konstan dan tidak berubah, akan mengurangi daya tarik dan mutu estetikanya.¹⁸ Agar tidak terkesan lurus, komposisi ini mengolah dinamika yakni cepat lambat dan keras lirih.

Penonjolan yang ada, dimaksudkan mengarahkan penonton kepada bagian-bagian yang dianggap penting dalam komposisi ini. Penonjolan dilakukan

¹⁸ A.A.M. Djelantik, *op.cit.*, p. 40.

dengan perubahan tempo, ataupun perubahan lirik menjadi keras. Penonjolan juga dilakukan dengan perubahan melodi yang dianggap khusus. Penonjolan ini digunakan untuk memperjelas tema musikal dengan cara mengeraskan tabuhan pada bagian tema. Dalam komposisi ini, ada beberapa penonjolan instrumen lain disamping instrumen gamelan yaitu dalam kendang, suling, dan rebab.

Disamping itu, selain penonjolan di dalam karya ini juga terdapat bagian yang kontras satu sama lainnya. Kualitas kekontrasan yang imbang, selain dapat memberikan kejelasan, juga mampu membuat karya itu lebih menarik karena kontras mampu memberikan kejutan-kejutan dan kompleksitas.¹⁹ Dalam komposisi ini, kekontrasan tercermin dalam permainan tempo, dinamika, dan melodi. Contohnya dalam sebuah keheningan yang digambarkan oleh suling, kemudian secara serentak masuk gamelan dengan tempo yang cepat dan suara yang cenderung keras. Bagian semua instrumen memainkan pola *up beat* sedangkan instrumen demung tetap pada pola *on beat*, juga merupakan contoh bentuk kontras dalam komposisi ini, dan masih banyak kekontrasan lain yang ditemukan dalam karya.

¹⁹I Wayan Senen, *op.cit.*, p.98.