

JURNAL

**TRADISI SABUNG AYAM SEBAGAI LANDASAN POKOK
KARYA KOMPOSISI KARAWITAN
“TOH”**



Oleh:

Adam Ade Pratama
1510552012

**JURUSAN KARAWITAN
FAKULTAS SENI PERTUNJUKAN
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2020**

TRADISI SABUNG AYAM SEBAGAI LANDASAN POKOK KARYA KOMPOSISI KARAWITAN “TOH”

Adam Ade Pratama¹ I Ketut Ardana² Sutrisni³ Anon Suneko⁴
Program Studi Karawitan, Fakultas Seni Pertunjukan,
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

ABSTRAK

“*Toh*” merupakan karya karawitan yang diciptakan untuk memperluas sudut pandang masyarakat mengenai kesan tradisi sabung ayam melalui karya musik kontekstual. Tradisi sabung ayam merupakan salah satu tradisi adu ayam yang ada di Jawa, tradisi ini menjadi objek penggambaran dari komposisi.

“*Toh*” menggunakan metode eksplorasi, improvisasi, pembentukan dalam perwujudan musikalitasnya. eksplorasi sebuah upaya untuk mengumpulkan data-data tradisi sabung ayam yang ada disuatu daerah Yogyakarta. Improvisasi sebuah metode untuk mengolah data musikal secara acak. Pembentukan upaya penyusunan dari berbagai model pola musikal dari tahapan sebelumnya yaitu eksplorasi dan improvisasi. Penyusunan ini dibuat menjadi enam model alur musikal.

Akhirnya karya ini menjadi enam bagian alur musikal. Pada bagian pertama yaitu introduksi. Bagian kedua yaitu penggambaran persiapan ayam yang akan bertarung. pertarungan ini diungkapkan dengan tehnik vokal suara I, II, dan III. Bagian ketiga yaitu ilustrasi keramaian suasana pertarungan. Bagian keempat ilustrasi pertarungan ayam yang diungkapkan dengan ricikan kethuk dengan model musikalitasnya. Bagian kelima yaitu ilustrasi kesakitan ayam setelah melewati pertarungan. Bagian terakhir penutup, dengan penggambaran situasi kalah menang pada proses akhir sabung ayam, situasi ini diungkapkan melalui pola-pola vokal.

Kata kunci: toh, sabung ayam, komposisi.

¹ Adam Ade Pratama. Mahasiswa Jurusan Karawitan, Fakultas Seni Pertunjukan, Institut Seni Indonesia. Adamadepratama01@gmail.com

² Pembimbing I

³ Pembimbing II

⁴ Penguji Ahli

Pendahuluan

Sabung ayam adalah suatu tradisi yang diwariskan dan dilestarikan secara turun-temurun sejak zaman dahulu hingga kini. Tradisi ini terus berkembang di seluruh Nusantara. Pengalaman dari sejak kecil memelihara, beternak, bahkan mengikuti sabung ayam mendorong penulis untuk mengungkapkannya ke dalam karya komposisi karawitan. Tradisi sabung ayam sesungguhnya memiliki nilai-nilai positif yang dapat dijadikan cerminan dalam kehidupan meskipun banyak orang yang beranggapan bahwa sabung ayam banyak kesan negatif. Sabung ayam ternyata tidak hanya sebuah permainan hiburan semata bagi masyarakat, tetapi merupakan cerita kehidupan baik sosial, budaya maupun politik meski sabung ayam terkesan negatif (I Dewa Gede Alit Udayana, 2007:65). Salah satu nilai positif tradisi sabung ayam adalah nilai *Spirit* pantang menyerah. *Spirit* tradisi nampak jelas dalam setiap pertarungan.

Tradisi sabung ayam membutuhkan arena laga yang biasa disebut *kalangan*. Ayam yang dibawa untuk bertarung bukanlah ayam biasa melainkan ayam yang sudah terseleksi kemampuan bertarung. Ayam juga telah menjalani proses latihan atau rawatan. Rawatan ini dipersiapkan untuk sebuah pertarungan. Struktur anatomi berat badan, rata-rata ayam yang digunakan oleh masyarakat Jawa pada setiap pertarungan adalah seberat 3kg. Selain kriteria berat badan pola bertarung yang sering digunakan adalah ayam yang cenderung memukul area kepala dan gesit menghindari pukulan lawan.

Sabung ayam menggunakan uang sebagai alat pertarungan. Uang juga sebagai syarat untuk terjadinya pertarungan ayam di arena laga. Syarat besar kecilnya taruhan tersebut berdasarkan kesepakatan antara kedua pemilik ayam. Biasanya ada dua taruhan untuk syarat ayam bertarung. Jenis pertarungan dalam sabung ayam ada dua model yaitu disebut dengan *toh njero* dan *toh njobo*. *Toh njero* adalah syarat bertarungannya ayam, sedangkan *toh njobo* biasanya diikuti oleh *botoh* atau teman.

Bagi sebagian para pemilik ayam, ada yang beranggapan bahwa pada saat di arena pertarungan tersebut, tidak saja ayam mereka yang bertarung, melainkan juga jiwanya ikut serta dalam pertarungan. Jika menang, hal itu mencerminkan pengalaman dan kecerdasan dari sang pemilik ayam, dan jika kalah sebaliknya. Oleh sebab itu, memilih ayam yang baik membutuhkan pengetahuan dan pertimbangan detail sehingga ayam yang dipilih selalu unggul sekaligus dapat memberikan kebanggaan pada sang pemilik ayam. Pelebelan cerdas dan berpengalaman kepada si pemilik ayam jika menang menyebabkan menang dan kalah menjadi tolak ukur harga diri. Geertz menceritakan lebih dalam mengenai tradisi sabung ayam di Bali. Ia menjelaskan bahwa sabung ayam bukan hanya sekedar pertandingan antar ayam jago saja tetapi di dalam sabung ayam tersirat makna bahwa yang bertarung adalah manusianya atau pemilik ayam jago tersebut (Cliford Geertz, 1974:211). Secara eksplisit hal itu juga terjadi pada tradisi sabung ayam di Jawa.

Di Indonesia terdapat dua tradisi sabung ayam yang paling dikenal oleh masyarakat yaitu, sabung ayam khas Bali dengan istilah *tajen*, dan di Jawa lebih

dikenal dengan istilah *adu jago*. Ada beberapa perbedaan *tajen* dengan *adu jago*. Akan tetapi penulis akan lebih mengacu pada tradisi sabung ayam yang ada di Jawa. Pada saat pertarungan ayam banyak yang dapat direspon untuk diolah menjadi karya antara lain: kepakan sayap, suara ayam, hingga suara manusia atau keramaian menjadi sumber untuk diungkapkan menjadi pola-pola musikal karya komposisi karawitan.

“*Toh*” ini adalah sebuah konsep musikal yang merupakan gambaran dari peristiwa tradisi sabung ayam di Jawa. Peristiwa tersebut antara lain: menceritakan interaksi antara ayam dengan sang pemilik, menceritakan persiapan ayam yang akan bertarung, menceritakan suasana keramaian yang terjadi pada pertarungan ayam, menceritakan peristiwa pertarungan ayam, menceritakan kesakitan ayam setelah melewati pertarungan, menceritakan kalah menang di dalam sabung ayam.

Salah satu catatan penting yang dapat menggambarkan peristiwa persiapan ayam yaitu melalui mantra berikut:

*Kawung-kawung amemayungi
Ingsun amatek ajiku pamepesan
Amepes bebayuning anggane kang ingsun
Cekel ikling ingsun, cakep pinijet, epek-epek
Si raja keeling larut bebayane, tan suwe tarung si suwung galling
Gumuling tan jaluk banyon* (Irwanda Putra Rahmandika, 2019:98).

Mantra tradisi sabung ayam biasanya digunakan oleh sebagian pemilik ayam, dan dipercaya akan mendapatkan kemenangan saat pertarungan ayam diselenggarakan. Penulis memakai vokal wanita dalam karya untuk memberikan wawasan kepada masyarakat luas bahwa di dalam tradisi sabung ayam sekarang ini bukan hanya dari kalangan pria saja, akan tetapi pada perkembangannya banyak wanita penghobi ayam aduan yang juga ikut terjun di dalam tradisi sabung ayam tersebut. Selain itu penulis memakai vokal wanita untuk memberikan nuansa estetik dalam karya komposisi karawitan.

Metode Penelitian dan Penciptaan

Penciptaan karya “*Toh*” ini masuk dalam kategori karya kontekstual. Karya tekstual adalah sebuah karya yang orientasinya terdapat pada elemen-elemen musikal untuk dikembangkan, sedangkan karya kontekstual adalah sebuah karya yang orientasinya pada tema garapan tersebut. Dalam hal ini, penulis melakukan pendekatan dengan cara ikut serta atau terjun langsung dalam sebuah tradisi sabung ayam di arena laga. Sekaligus untuk merasakan kalah menang di sebuah pertarungan sabung ayam, dengan ini pencipta bertujuan untuk menjadikan pertarungan sebagai konsep pembuatan karya karawitan. Metode yang digunakan dalam mewujudkan penciptaan karya “*Toh*” dalam komposisi karawitan diantaranya adalah sebagai berikut:

Metode Empirik

Metode empirik merupakan metode yang didasari dari pengalaman atau pengamatan secara langsung pada objek karya, untuk melakukan suatu percobaan hingga penemuan dalam karya yang bertajuk “*Toh*”. Metode yang digunakan dalam karya ini bersifat empirik, antara lain sebagai berikut.

1. Observasi

Observasi merupakan metode yang digunakan untuk mengamati objek secara langsung oleh penulis, dalam hal ini penulis mengamati pertarungan ayam yang disaksikan secara langsung dalam gelanggang atau arena pertarungan ayam. Penulis juga mengamati beberapa sumber penciptaan seni, meliputi karya karawitan Bali hingga musik etnis yang mengangkat tentang konsep pertarungan ayam untuk dijadikan sebagai karya penciptaan. Sumber-sumber tersebut menjadi inspirasi penulis untuk menuangkan ide pertarungan ayam kedalam karya komposisi karawitan.

2. Diskografi

Diskografi merupakan metode pengumpulan data yang dilakukan baik dengan mendengarkan atau melihat data berupa rekaman karya dalam bentuk audio ataupun audio visual, karya yang berjudul “Tajen” oleh Kadek Agung Sari Wiguna, “Retro” karya I Gede Yudi Krisnajaya. Karya-karya tersebut yang menjadi sumber inspirasi penulis untuk mengembangkan konsep tradisi sabung ayam sebagai landasan pokok karya komposisi karawitan yang berjudul “*Toh*”.

3. Studi pustaka

Studi pustaka merupakan metode pengumpulan data untuk mendapatkan konsep dan teori yang bersumber pada buku, konsep karya, maupun landasan teori yang relevan untuk membantu dalam mengembangkan ide atau gagasan kedalam bentuk musikal, dan teori-teori tersebut dapat menjadi landasan untuk mempermudah didalam mewujudkan ataupun menerangkan konsep dari karya “*Toh*”.

Konsep Karya

Konsep karya ini merupakan sebuah rancangan untuk mempresentasikan enam peristiwa dalam tradisi sabung ayam yang akan diungkapkan menjadi pola musikal yang ditinjau dari bentuk, garapan, dan media ungkap.

A. Bentuk karya

Enam dalam peristiwa sabung ayam diungkapkan melalui enam bagian alur musikal, Bentuk karya dalam hal ini, sabung ayam disajikan dalam bentuk karya komposisi ini yang akan diterapkan kedalam bentuk musikal dengan 2(dua) *ricikan bonang* yaitu *bonang barung* dan *bonang penerus* sebagai wujud (2)dua ekor ayam yang sedang bertarung, hasil dari suara pertarungan tersebut menjadi objek yang akan dieksplor kedalam rangkaian karya komposisi karawitan.

Dalam hal ini penulis menjadikan fenomena pertarungan ayam yang kemudian dapat diolah dan diterapkan kedalam rangkaian nada, ritme, dan harmoni didalam bentuk sajian komposisi musik karawitan. Untuk mewujudkan atau menggambarkan peristiwa dalam tradisi sabung ayam pada karya komposisi karawitan ini, vokal berfungsi sebagai media untuk membangun suasana agar pesan dan rasa dari karya komposisi karawitan “*Toh*” lebih mudah tersampaikan.

B. Garapan

Garapan dalam karya komposisi yang berjudul “Toh” merupakan sajian karya yang merespon fenomena sosial dalam tradisi sabung ayam, pengkarya menuangkan ide kedalam karya komposisi dengan peniruan suara-suara alam, vokal, dan teknik tabuhan berdasarkan peristiwa yang diangkat kemudian diterapkan pada karya komposisi karawitan. Isi dan pesan dari garapan karya ini disampaikan menggunakan pola-pola yang dirangkai dalam alur musikal.

1. Peniruan suara-suara alam

Dalam hal ini pengkarya membuat peniruan suara ayam dengan menggunakan media bambu yang diolah menjadi alat dalam membuat eksplorasi suara ayam. eksplorasi *pencon* kenong yang digosok dengan air hingga menimbulkan bunyi. Kemudian respon suara air dalam memandikan ayam diwujudkan penulis melalui eksplorasi bunyi *pencon bonang* yang berisikan air, kemudian dibunyikan dan dituangkan keember. Dalam setiap jeda pertarungan penulis juga merespon suara air dalam melakukan penyegaran yang dieksplorasi dengan media *span* yang dibasahi dengan air kemudian diperas kedalam ember.

2. Vokal

Vokal yang diolah berdasarkan rasa musikalitas penulis dalam karya ini berfungsi sebagai media untuk membangun suasana, serta mempermudah dalam penyampaian pesan yang terkandung dalam karya komposisi karawitan.

④|| .. $\overline{34}$ $\overline{5}$. $\overline{6.5.3}$ $\overline{434}$

sa- rung ke ra-ga ing angkasa

.. $\overline{34}$ $\overline{5}$. $\overline{7.7}$. $\overline{5}$ $\overline{4}$ $\overline{34}$

Ra- ga musti - ka ning ratu

.. $\overline{7}$ $\overline{1}$ $\overline{71}$. $\overline{2.3}$. $\overline{2}$. $\overline{3}$. $\overline{2}$. $\overline{171}$

Nebah bumi tu-min-dak ing la- ku

vokal suara I . 1 3 2 . $\overline{1.2}$. $\overline{67}$

O - ra muk- ti yo mati

Suara II . 5 7 6 . $\overline{5.6}$. $\overline{34}$

O - ra muk- ti yo mati

Suara III . i $\dot{3}$ $\dot{2}$. $\overline{i.2}$. $\overline{67}$ ||

O - ra muk- ti yo mati

Pada pola tersebut juga terdapat tehnik vokal koor suara I, II, dan III yang digunakan sebagai transisi dengan iringan instrument getar gong.

3. Tehnik tabuhan

Teknik yang diterapkan pada pola tabuhan karya ini berbeda dengan tehnik atau cara menabuh dalam karawitan konvensional, dalam karya ini tehnik tabuhan seperti kethuk dan pencon bonang barung nada 1 (ji) dan 5 (ma) ditabuh pada bagian permukaan secara keras dengan pola tabuhan:

Kethuk (ngracik)

|| $\overline{\cdot\cdot\cdot}$ $\overline{\cdot\cdot\cdot}$ $\overline{\cdot\cdot\cdot}$ $\overline{\cdot\cdot\cdot}$ $\overline{\cdot\cdot\cdot}$ $\overline{\cdot\cdot\cdot}$ $\overline{\cdot\cdot\cdot}$ $\overline{\cdot\cdot\cdot}$ || 2x8

Penconbonang barung nada 1 dan 5 (ngracik)

|| $\overline{5}$ $\overline{5}$ $\overline{5}$ $\overline{5}$ $\overline{5}$ $\overline{5}$ $\overline{5}$ $\overline{5}$ ||
 || $\overline{1}$ $\overline{1}$ $\overline{1}$ $\overline{1}$ $\overline{1}$ $\overline{1}$ $\overline{1}$ $\overline{1}$ || 2x8

Dan tehnik tabuhan yang menggambarkan kaki ayam memukul lawan dengan istilah *mranggal* diterapkan pada media rancangan bonang dengan pola tabuhan :

Rancangan bonang barung

$\overline{\cdot}$ t t \overline{t} t $\overline{\cdot}$ t $\overline{\cdot}$ t t \overline{t} t $\overline{\cdot}$ t

Rancangan bonang penerus

t $\overline{\cdot}$ t . t t $\overline{\cdot}$ t . t t

Alur dalam karya ini dibagi menjadi 6 bagian, bagian pertama dalam karya yaitu :

1. Bagian pertama digambarkan dengan ilustrasi musikal saat ayam dipanggil sang pemilik saat akan dirawat dan dimandikan, dengan penerapan eksplorasi bunyi suara memanggil ayam, suara air, dan suara ayam.
2. Bagian kedua ilustrasi yang mencakup beberapa pola alur, berikut urutan alur musikal :
 Ilustrasi saat memandikan ayam → mantra lagu → ilustrasi musikal

→ Penegasan vokal mantra → **transisi**

3. Bagian ketiga yaitu ilustrasi suasana keramaian dalam pertarungan yang diwujudkan dalam beberapa alur musikal :
Ilustrasi keramaian dalam pertarungan sabung ayam → musikal suasana para penjudi.
4. Bagian keempat alur dalam karya yaitu gambaran ilustrasi pertarungan ayam.
5. Bagian kelima yaitu ilustrasi yang menggambarkan kesakitan ayam dalam pertarungan dengan alur musikal :
Ayam kesakitan → semangat bertahan hidup ayam.
6. Bagian yang terakhir penutup, dengan penggambaran alur musikal yang diwujudkan dengan vokal dalam akhir karya komposisi karawitan “Toh”.

C. Media

Enam peristiwa yang dijelaskan dalam karya ini diwujudkan dengan media ungkap beberapa ricikan gamelan Jawa antara lain: Bonang *panembung*, Bonang *barung*, Bonang *panerus*, *Slenthem*, *Pencon* bonang *barung* nada 1 dan 5, *kethuk*, Alat suara ayam, *Pencon* bonang *barung* nada 5 (ma), ember, spon, air, Kenong nada 3 (lu) dan 6 (nem), Gong, *suwikan*, dan kempul menjadi media dalam mewujudkan karya komposisi karawitan.

1. Bonang *panembung*

Dalam karya ini bonang *panembung* dijadikan sebagai salah satu media dari tiga rangkaian ricikan bonang yang digunakan sebagai media untuk menuangkan pola-pola musikal keramaian sabung ayam dalam karya komposisi karawitan.

2. Bonang *barung*

Dalam karya ini *bonang barung* dijadikan media untuk menuangkan pola musikal semangat pertarungan si pemilik ayam. dengan olahan nada yang diolah berdasarkan rasa musikalitas penulis kemudian dituangkan ke dalam media *ricikan bonang barung*.

3. Bonang *panerus*

Sama halnya dengan fungsi media bonang *barung* di atas, bonang *panerus* dijadikan media untuk menuangkan pola-pola musikal semangat bertarung.

4. *Slenthem*

Pemilihan *ricikan slenthem* dalam karya ini dijadikan sebagai media penuangan ide dalam karya dan menjadi *ricikan* melodis sekaligus ritmis untuk membangun suasana disetiap bagian alur. *Ricikan slenthem* dianggap sesuai dengan rasa musikalitas penulis untuk dijadikan media dalam mendukung suasana yang diharapkan.

5. *Pencon* bonang *barung* nada 1 dan 5

Pencon dengan nada 1 (ji) dan 5 (ma) dijadikan media untuk menuangkan pola-pola yang abstrak saat ayam bertarung. Dalam karya ini tehnik tabuhan

seperti *pencon* bonang barung nada 1 (ji) dan 5 (ma) ditabuh pada bagian permukaan secara keras dengan pola *tabuhan* yang telah dituangkan ke dalam media tersebut dianggap paling sesuai dengan rasa musikalitas penulis untuk menggambarkan suara pertarungan ayam.

6. *Kethuk*

Sama halnya dengan fungsi yang dijelaskan pada *pencon* bonang barung di atas, *kethuk* dengan laras *slendro* dan *pelog* dijadikan sebagai lawan dari media *pencon* nada 1 (ji) dan 5 (ma) yang berfungsi sebagai media untuk menuangkan ide musikal dengan pola *tabuhan* yang abstrak untuk menggambarkan suara ayam yang sedang bertarung.

7. Alat suara ayam

Alat suara ayam ini digunakan pada bagian introduksi yang menceritakan interaksi ayam aduan yang merespon panggilan suara sang pemilik. Dalam hal ini pengkarya membuat peniruan suara ayam dengan menggunakan media bambu yang diolah menjadi alat dalam membuat eksplorasi suara ayam yang dibunyikan dengan cara dituip.

8. *Pencon* bonang barung nada 5 (ma)

Dalam karya ini *pencon* bonang barung nada 5 (ma), ember, dan air dijadikan media dalam eksplorasi karya pada bagian ilustratif memandikan ayam. *pencon* bonang barung nada 5 (ma) dibunyikan dengan teknik berbeda, teknis dalam membunyikan suara *pencon* tersebut dengan cara memasukan air ke dalam *pencon* kemudian ditabuh. Hasil suara yang dihasilkan akan berbeda dari suara *pencon* bonang pada karawitan konvensional.

9. Eksplorasi spon dan ember yang berisi air

Ember dengan isi air dan spon dijadikan media eksplorasi pada awal karya. Sesuai dengan konsep karya, spon dan air identik dengan suasana saat ayam dimandikan. Air didalam ember diserap dengan menggunakan spon kemudian diperas hingga menghasilkan suara percikan air padasaat kesakitan ayam dimandikan selesai bertarung.

10. Kenong nada 3 (lu) dan 6 (nem)

Kenong dijadikan media penting untuk mewujudkan rasa musikalitas penulis berkaitan dengan bagian introduksi yang menceritakan interaksi antara sang pemilik ayam dengan ayam tersebut yang diungkapkan melalui *ricikan kenong* sebagai media ungkap yang menggambarkan insting ayam. Dalam karya ini kenong dibunyikan dengan cara digosok pada bagian *pencu*-nya menggunakan air agar hasil suara yang didapatkan sesuai dengan rasa musikalitas penulis. Bunyi dari *kenong* tersebut dijadikan gambaran Insting ayam saat dipanggil oleh sang pemilik ayam.

11. Gong, *suwukan*, dan kempul

Gong, kempul, dan *suwukan* merupakan rangkaian *ricikan* dalam gamelan Jawa. Dan dalam karya ini merupakan salah satu *ricikan* penting untuk memberi tanda disetiap ulihan perbagian, tehnik menabuh gong dalam karya pada bagian tertentu berbeda dengan tehnik menabuh dalam karawitan konvensional. Cara yang diterapkan dalam menabuh gong dengan cara ditabuh secara pelan hingga keras pada bagian permukaan gong.

Alat-alat di atas tidak saja menjadi media untuk mengungkapkan pola-pola musikal tetapi juga sebagai simbol untuk menggambarkan dua ayam, simbol ini melalui gamelan laras pelog dan slendro. Pemilihan nada atau laras dalam karya ini bukan hanya untuk memberikan kesan keceriaan melainkan juga didasari dari sudut pandang nilai-nilai yang terkandung dalam objek karya, berdasarkan pertimbangan tersebut pemilihan nada pada laras pelog dianggap paling sesuai untuk menggambarkan nilai dari peristiwa tradisi sabung ayam dalam karya ini.

Penyajian

Tahap penyajian ini merupakan hasil dari proses eksplorasi, improvisasi, maupun sumber literatur penciptaan yang terbentuk dan kemudian dirangkai menjadi sajian karya yang terstruktur. Penyajian karya komposisi karawitan ini akan disajikan melalui proses pendokumentasian karya, dan kemudian diserahkan kepada dosen penguji ahli. Dalam proses pendokumentasian tersebut tetap mengedepankan aspek-aspek pertunjukan berupa pengamatan alat, penataan instrument, tata lampu, tata suara, beserta tata kostum yang digunakan:

1. Pengamatan alat

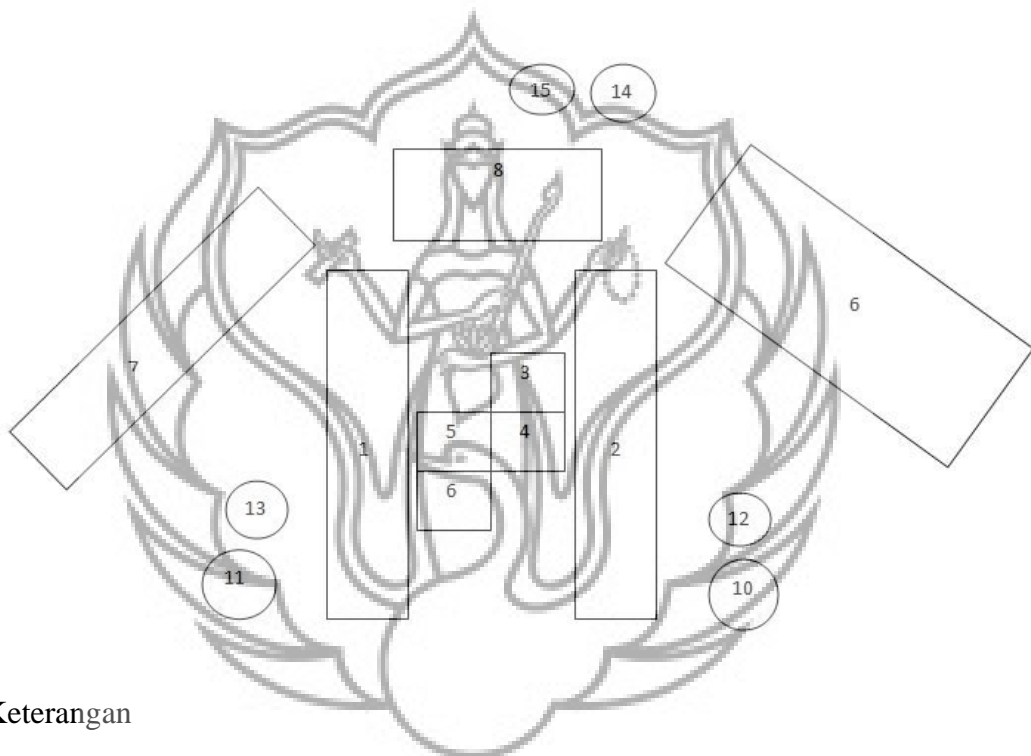
- a. Dimulai dari pengamatan alat salah satunya yaitu, pencipta menggunakan alat hasil eksplorasi yang terbuat dari potongan bambu yang diolah dan berfungsi untuk menirukan suara ayam yang saya terapkan dalam karya.
- b. Yang kedua saya menggunakan *ricikan bonang barung* dan *bonang panerus* sebagai *ricikan* melodis serta dijadikan sebagai gambaran 2(dua) ekor ayam yang sedang bertarung.
- c. *Ricikan* yang ketiga adalah *pencon bonang* nada 1 (ji) dan 5 (ma) yang dijadikan sebagai *ricikan* yang menggambarkan ayam yang sedang bertarung dengan pola tabuhan yang diolah dengan rasa musikal pertarungan ayam.
- d. Yang keempat adalah *ricikan kethuk* laras slendro dan pelog yang dijadikan satu, *ricikan* ini juga digunakan sebagai media dari pola pertarungan ayam yang dikembangkan dengan rasa musikalitas yang abstrak.
- e. Dan yang kelima adalah *gong* dan *kempul*, *gong* dan *kempul* disini merupakan instrument melodis yang pencipta pandang dapat memberikan nuansa harmonis dengan penerapan nada yang dirangkai agar didalam suasana yang abstrak tetap terbentuk sebuah harmonisasi nada.
- f. Instrument yang keenam yaitu ember yang berisikan air dan spon, dalam hal ini pencipta melakukan eksplorasi terkait dengan penggambaran ayam saat dimandikan yang diwujudkan dengan rasa musikalitas pencipta.
- g. Yang ketujuh yaitu eksplorasi alat dengan menggunakan *pencon bonang* nada 5 (ma) yang digunakan untuk menambah suasana ilustratif saat memandikan

ayam pada bagian pertama, dengan tekhnis *pencon bonang* diisi dengan air lalu ditabuh sembari menuangkan air kedalam ember.

- h. Yang terakhir yaitu *ricikan slenthem* yang berfungsi sebagai melodis sekaligus ritmis dalam mengatur tempo dalam karya.

2. Penataan *ricikan*

Penataan *ricikan* dalam karya, penulis mempertimbangkan setiap sudut pemain dengan penonton agar dapat terlihat dengan jelas setiap bagian musikal yang akan ditonjolkan. Penambahan trap dengan mempertimbangkan tinggi rendahnya penataan *ricikan* yang dirasa sangat membantu didalam tatanan masing-masing agar tidak terhalang antara *ricikan* satu dengan yang lainnya.



Keterangan

1. *Bonang barung*
2. *Bonang penerus*
3. *Pencon bonang* barung nada 5
4. *Pencon bonang* penerus nada 1
5. *Kethuk pelog*
6. *Kethuk slendro*
7. *Bonang penembung*
8. *Slentem*
9. *Gong. Suwukan, Kempul*
10. *Kenong* nada 6
11. *Kenong* nada 3
12. Ember dan air
13. Ember dan air
14. *Pencon bonang* barung nada 5

15. Ember dan air

3. Tata lampu

Penulis menggunakan teknis sistem lampu yang berkaitan dengan alur musikal dan menggunakan alat yaitu : *Par LED 54*, yaitu lampu pencahayaan panggung dengan konsep pergantian warna, dalam karya ini lampu *Par LED* dengan model 54 yang memiliki perpaduan warna dasar merah, hijau, dan biru. *Fresnel AS*, yaitu lampu yang digunakan untuk menerangi panggung dengan warna netral. dan tambahan alat untuk mendukung suasana yang diinginkan seperti *gunsmoke*, yaitu alat yang digunakan dalam karya untuk memberikan efek dari asap tak pekat yang ditimbulkan *gansmoke* tersebut, yang dapat memenuhi ruangan secara merata.

Dalam karya ini, tata lampu disesuaikan pada setiap bagian alur musikal :

- a) Pada bagian awal atau introduksi suasana pagi hari digambarkan dengan penataan lampu atau lighting warna menjelang pagi hari yaitu menggunakan warna merah yang dikombinasikan dengan warna putih dan ungu.
- b) Pergantian warna lampu atau lighting berikutnya berada pada bagian vokal suara I, II, dan III dengan menggunakan warna putih yang dikombinasikan dengan biru untuk menggambarkan suasana kesiyapan pertarungan pada siang hari.
- c) Kemudian pergantian warna pada bagian pertarungan digambarkan dengan menggunakan warna merah.
- d) Pada bagian terakhir tata lampu setelah pertarungan berakhir suasana dikembalikan seperti pada saat semula, sebelum pertarungan dengan penggunaan warna lighting putih yang dikombinasikan warna biru.

4. Kostum/Tata busana

Tata kostum yang digunakan berdasarkan konsep karya yang disajikan. Penulis mengeksplor pemain dengan menggunakan kain sarung pada bagian bawah seperti pada umumnya orang saat terlibat didalam peristiwa sabung ayam. Pada bagian atas kepala menggunakan kain iket yang dibentuk dua macam untuk membedakan antara botoh dan simbolik dua ayam jago pada pemain *ricikan* bonang barung dan bonang penerus.

Penutup

“*Toh*” merupakan karya karawitan yang diciptakan untuk memperluas sudut pandang masyarakat mengenai kesan tradisi sabung ayam melalui karya musik kontekstual. Tradisi sabung ayam merupakan sebuah objek yang penulis amati untuk mendorong dalam pembuatan karya dengan konsep tradisi sabung ayam sebagai landasan pokok karya komposisi karawitan.

Karya ini dibagi menjadi enam bagian alur musikal, pada bagian introduksi, merupakan eksplorasi musikal yang bersumber dari interaksi ayam dan manusia. Kemudian bagian alur musikal yang kedua yaitu cakepan atau lirik mantra yang diolah dengan teknik vokal suara I, II, dan III. Pada bagian yang ketiga menggambarkan keramaian suasana pertarungan dengan merespon unsur-unsur pertarungan di dalam sabung ayam. Bagian keempat alur dalam karya yaitu

gambaran ilustrasi pertarungan ayam. Pada bagian kelima ini merupakan pengembangan dari bentuk karawitan tradisi, yaitu sampak yang dikolaborasikan dengan pola musikal yang bersifat ilustratif sebagai gambaran kesakitan ayam setelah melewati pertarungan.

Bagian yang terakhir penutup, dengan penggambaran alur musikal yang diwujudkan dengan vokal dan eksplorasi suara ayam dengan media alat potongan bambu yang diolah lalu diterapkan dalam akhir karya.

Eksplorasi, improvisasi, dan pembentukan menjadi metode penting didalam penciptaan karya "*Toh*" untuk merespon suara dalam peristiwa sabung ayam, kemudian menerapkannya ke dalam karya karawitan sehingga tercipta karya komposisi yang berorientasi dari tradisi sabung ayam. Pendekatan dilakukan secara langsung untuk melakukan pengamatan pada objek karya sebagai metode penciptaan karya dalam merespon lingkungan sosial atau peristiwa sabung ayam yang akan dieksplor kemudian diterapkan dalam karya komposisi karawitan.



DAFTAR PUSTAKA

Geertz, Clifford. 1974. *The Interpretation of Culture: Selected Essays*, diterjemahkan Francisco Budi Herdiman, Tafsir Kebudayaan. Kanisius Yogyakarta, 1992.

Udayana, I Dewa Gede Alit. *TAJEN Sabung Ayam Khas Bali Dari Berbagai Prespektif*. (Denpasar: Pustaka Bali Post, 2007).

