

**Proses Kreatif Pardiman Djoyonegoro
dalam Kelompok Musik Sragam ABG di Yogyakarta**

Rayi Pirukya Amadyuti

Dosen Pembimbing : Umilia Rokhani, S.S., M.A.

Jurusan Musik, Fakultas Seni Pertunjukan, Institut Seni Indonesia Yogyakarta

rayi_pirukya@yahoo.com

ABSTRACT

Process creative of an artist is the steps that they passed for creating an art work. Pardiman build a group named Sragam ABG start from his anxiety about the growth of the gamelan especially gamelan for children. In his process, Pardiman has found the gamelan learning method dan concept for Sragam ABG. With his creativity as an artist, Pardiman also make some arrangement for Sragam ABG. This research use the analytical description method, the data collected, processed, and examined, and then it become a thesis about Pardiman's Process Creative in Sragam ABG.

Keywords : process, creative, Pardiman, and Sragam ABG

ABSTRAK

Proses kreatif seorang seniman merupakan tahapan-tahapan yang dilalui dalam menciptakan sebuah karya. Pardiman membentuk kelompok Sragam ABG berawal dari berbagai kegelisahan yang dirasakan mengenai perkembangan gamelan khusus nyapada anak. Dari sebelum dan sesudah terbentuknya Sragam ABG Pardiman melewati tahapan-tahapan untuk menemukan metode pembelajaran dan konsep dalam Sragam ABG. Dalam Sragam ABG Pardiman juga telah melahirkan beberapa karya yang dimainkan oleh Sragam ABG dengan menuangkan kreativitasnya sebagai seniman. Penelitian ini dikerjakan dengan metode deskriptif analisis. Data yang didapat diolah dan dikaji, sehingga menghasilkan karya tulis mengenai proses kreatif Pardiman dalam Sragam ABG.

Kata kunci : proses, kreatif, Pardiman, dan Sragam ABG

I. Pendahuluan

Orang-orang yang bergerak di bidang seni baik modern maupun tradisi biasa disebut dengan istilah seniman. Seniman adalah orang yang mempunyai bakat seni dan berhasil menciptakan dan menggelarkan karya seni (pelukis, penyanyi, penyair, dan sebagainya).¹ Terdapat banyak sosok seniman di Yogyakarta yang merupakan kota dengan julukan sebagai kota budaya, salah satu seniman tersebut adalah Pardiman Djoyonegoro.

Pardiman Djoyonegoro adalah salah satu seniman yang bergerak di ranah tradisi khususnya gamelan. Pardiman lahir di sebuah desa di Kabupaten Bantul, ia memang sejak kecil dekat dengan gamelan. Ketertarikannya terhadap gamelan membuat ia lantas melanjutkan studi di SMKI Yogyakarta (kini SMKN 1 Kasihan Bantul) kemudian melanjutkan studi di ISI Yogyakarta untuk memperdalam ilmu mengenai gamelan. Saat ini Pardiman aktif melakukan berbagai kegiatan bermusik dengan mendirikan beberapa kelompok musik di antaranya adalah *Accapella* Mataraman dan *Sragam ABG* (Srawung Gamelan Ayo Bermain Gamelan).

Ketika mendengar kata gamelan, hal yang langsung terlintas di pikiran masyarakat adalah seperangkat alat musik tradisional dari Jawa, padahal sebenarnya gamelan tidak hanya ada di Jawa tapi juga di beberapa daerah lain di Indonesia seperti Bali. Kata gamelan berasal dari bahasa Jawa yaitu *gamel* yang berarti memukul atau menabuh, diikuti akhiran-an yang menjadikannya kata benda.

Menurut pengertian secara umum, gamelan merupakan sebuah pernyataan musikal berupa kumpulan alat-alat musik (bunyi-bunyian) tradisional dalam jumlah besar yang terdapat (terutama) di pulau Jawa.² Dari pengertian tersebut gamelan tidak merujuk pada suatu alat saja, namun merupakan kumpulan alat musik tradisional yang dibunyikan bersama secara harmonis.

Sebagai kesenian asli Indonesia, gamelan haruslah dijaga keberadaannya agar tidak dilupakan seiring dengan perkembangan jaman. Gamelan punya potensi untuk berkembang lebih jauh, namun gamelan harus dibebaskan dari pandangan masyarakat bahwa gamelan hanyalah sekedar budaya etnis. Teori-teori dalam gamelan harus dikembangkan dan konsep-konsep dalam gamelan harus diperbaharui.

Diperlukan kreativitas dari seorang seniman untuk dapat mengembangkan konsep-konsep dalam gamelan. Kreativitas identik dengan menghasilkan kreasi yang baru, perwujudan karya seni dengan memasukkan unsur-unsur yang baru ke dalam sesuatu yang telah ada, atau mengolahnya dengan cara yang baru, yang belum pernah dilakukan, yang bersifat *original* (asli).³ Definisi proses adalah runtutan peristiwa dalam perkembangan sesuatu.⁴ Jadi dapat dikatakan bahwa

¹ <http://kbbi.web.id/seniman> diakses pada 11 Maret 2016 pukul 11.55.

² Bambang Yudoyono, *GAMELAN JAWA : Awal Mula, Makna, dan Masa Depan*, (Jakarta:PT Karya Unipress, 1984) hal. 15.

³ A.A.M. Djelantik, *Estetika Sebuah Pengantar*, (Bandung:Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia, 2004) hal. 67.

⁴ <http://kbbi.web.id/proses> diakses pada 11 Maret 2016 pukul 12.17.

proses kreatif merupakan perbuatan yang tersusun secara sistematis menggunakan metode dalam menghasilkan sesuatu yang baru atau melakukan pembaharuan.

Hal ini yang Pardiman coba lakukan dengan membentuk kelompok musik *Sragam ABG*. *Sragam ABG* atau Srawung Gamelan Ayo Bermain Gamelan merupakan kelompok gamelan yang dibentuk oleh Pardiman Djoyonegoro yang anggotanya merupakan anak-anak usia sekolah dasar. Lagu-lagu yang diusung oleh *Sragam ABG* ini adalah tembang dolanan yang berisi tentang semangat belajar dan bermain anak-anak. Pardiman menuangkan berbagai ide kreatifnya dalam *Sragam ABG* ini. Pardiman mencoba memperkenalkan gamelan *sebagai alat mainan baru bagi anak-anak*.

Pardiman memberi sentuhan lain terhadap bentuk permainan dan pembelajaran gamelan anak-anak yang tentunya berbeda dengan permainan gamelan untuk orang dewasa yang terkesan *sakleg*.⁵ Hal-hal yang baru dalam bentuk permainan dan pembelajaran gamelan yang ada dalam *Sragam ABG* inilah yang membuat *Sragam ABG* menarik untuk diteliti.

Dalam menciptakan suatu karya seni, kreativitas merupakan salah satu hal yang paling dibutuhkan oleh seorang seniman. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia kata kreatif berarti memiliki daya cipta; memiliki kemampuan untuk menciptakan. Istilah kreativitas bersumber dari bahasa Inggris “to create” yang dapat diterjemahkan dalam bahasa Indonesia dengan istilah mencipta yang berarti menciptakan atau membuat sesuatu yang yang berbeda (bentuk, susunan, atau gayanya) dengan yang sudah ada dan dikenal orang banyak. Perbedaan yang diciptakan atau yang dibuat itu sekaligus merupakan pembaharuan tanpa atau dengan mengubah fungsi pokok dari sesuatu yang diciptakan atau dibuat itu.

Terdapat beberapa teori mengenai proses kreatif yang dikemukakan oleh para ahli, diantaranya adalah teori yang dikemukakan oleh Wallas (1926), teori tersebut juga membagi tahapan proses kreatif ke dalam 4 tahap yaitu:

1. Tahap persiapan

Persiapan merupakan tahapan di mana seseorang menemukan masalah dan mulai memikirkan pemecahannya

2. Tahap inkubasi

Tahap inkubasi atau pengeraman merupakan tahapan di mana bagian bawah sadar/ prasadar mengambil alih dalam memecahkan persoalan.

3. Tahap iluminasi

Tahap iluminasi atau tahap munculnya ilham merupakan tahapan di mana ide dan solusi muncul dan mulai menampakkan kejelasan.

4. Tahap verifikasi

Tahap verifikasi merupakan tahap pengujian atas apa yang diciptakan dan melakukan penyempurnaan.

Menurut Irma Damajanti (2006) terdapat beberapa faktor yang membuat seniman menjadi kreatif, yaitu dorongan naluri, penguatan atau pengakuan masyarakat, cara berfikir tidak biasa, kecerdasan, penemuan masalah, bakat, proses berpikir kreatif, pengeraman tak sadar, dan ketrampilan sadar. Dalam

⁵ <http://www.worldcangkem.com/profile/sragam-abg/> diakses pada 11 Maret 2016 pukul 13.24.

melewati tahap-tahap proses kreatif tersebut, tidak menutup kemungkinan untuk kembali berkali-kali ke tahap sebelumnya, baik mengulang seluruh atau sebagian tahap dalam penyelesaiannya.

Dalam penciptaan kreativitas sebagai proses kreatif diperlukan adanya kematangan pribadi dan integrasi dengan lingkungan alam, meliputi saran, ketrampilan, originalitas sebagai ungkapan identitas yang khas. Kreativitas merupakan kemampuan yang lain tentang kematangan pribadi. Kematangan pribadi seniman dalam penciptaan karya seni adalah manifestasi yang bersifat pribadi.⁶ Hal ini yang akan dilihat dalam diri Pardiman Djoyonegoro dalam penelitian ini.

II. Pembahasan

Pardiman atau yang populer dengan nama Pardiman Djoyonegoro dan memiliki nama panggilan Fredy adalah seorang seniman yang lahir di Bantul pada tanggal 7 Agustus 1968. Ia merupakan seniman yang aktif di bidang karawitan. Pendidikan formal karawitan diperoleh sejak ia memutuskan untuk mengenyam pendidikan di SMKI Yogyakarta (Sekarang SMKN 1 Kasihan) dari tahun 1984-1988 yang kemudian ia lanjutkan di ISI Yogyakarta dengan mengambil jurusan karawitan dari tahun 1989-2005.

Sebagai seorang anak yang lahir di sebuah desa di Bantul, Pardiman sudah akrab dengan karawitan sejak ia masih kecil. Pertunjukan karawitan dan wayang kulit merupakan hiburan yang sering ia nikmati dalam kehidupan sehari-harinya. Kehidupan berkesenian dalam bidang karawitan ia mulai dengan mengajar karawitan di sekolah-sekolah di sekitar kampungnya, hingga mengajar karawitan pada kelompok ibu-ibu PKK di sekitar tempat tinggalnya.

Kreativitas Pardiman dalam bidang seni telah ia tuangkan dalam beberapa karya, diantaranya adalah pada tahun 1993 Pardiman membuat komposisi Musik Cangkem yang merupakan iringan tari pada ujian koreografi salah satu mahasiswa Jurusan Tari ISI Yogyakarta. Karya Musik Cangkem ini dibuat berdasarkan keterbatasan alat yang dimiliki Pardiman, dengan berbagai kreativitasnya akhirnya Pardiman membuat karya musik tanpa menggunakan alat musik apapun dan hanya menggunakan mulut. Musik Cangkem inilah yang menjadi cikal bakal berdirinya Acapella Mataraman.

Pada tahun 1996 Pardiman bergabung dengan kelompok musik Kuaetnika yang dipimpin oleh Djaduk Ferianto. Bersama grup ini, Pardiman mendapat banyak hal mengenai musik secara luas. Selain itu ia juga mendapat ruang bagi pengembangan potensi kreativitas musik yang dimilikinya. Dalam kelompok musik Kuaetnika ini Pardiman sempat melahirkan berbagai karya musik dengan ciri khas Pardiman dengan musik cangkem nya.

Pada 2000 Pardiman menciptakan repertoar berjudul Cokolokomok Suku Nga-Fredy Nan untuk Acapella Mataraman yang dipentaskan bersama Kuaetnika dan Sono Seni Ensambel. Cokolokomok Suku Nga-Fredy Nan adalah sebuah karya musik dengan format acapella dimana lirik yang ada di dalam lagu tersebut

⁶ Setyahermawan.blogspot.co.id/2010/10/kepekaan-kreatifitas-karya-seni.html diakses pada 13 Maret pukul 19.34.

merupakan kata-kata yang sebetulnya tidak ada maknanya. Lirik dalam lagu Cokolokomok Suku Nga-Fredy Nan terinspirasi dari anak Pardiman yang sedang belajar berbicara, anak tersebut sering mengeluarkan kata-kata yang terdengar lucu dan menarik yang kemudian Pardiman tuangkan dalam sebuah karya.

Pada tahun 2003 Pardiman membentuk Sragam ABG. Sragam ABG (Srawung Gamelan Ayo Bermain Gamelan) merupakan kelompok yang dibentuk Pardiman di jalur pendidikan yang beranggotakan anak-anak usia SD-SMP. Anggota Sragam ABG berasal dari berbagai wilayah, usia, dan latar belakang. Untuk menjadi anggota dari Sragam ABG ini tidak dipungut biaya apapun dan tidak perlu melakukan registrasi apapun, cukup datang saja ke Studio Omah Cangkem, anak-anak bisa langsung ikut latihan.

Kegiatan latihan Sragam ABG sendiri dilakukan secara rutin setiap hari Minggu jam 15.30-17.30 WIB di Studio Omah Cangkem. Jumlah anak yang datang setiap minggunya sekitar 10-15 anak, bahkan pernah sampai 30 anak. Kegiatan yang dilakukan adalah belajar gamelan dengan memainkan gending-gending dasar dalam gamelan, selain itu mereka juga sering menggelar workshop mengenai gamelan untuk anak yang sering diikuti oleh anak dari berbagai sekolah maupun sanggar.

Fungsi Gamelan Sebagai Media Edukasi dalam Sragam ABG

Dalam proses kreatifnya, Pardiman menemukan ide dan solusi atas berbagai kegelisahannya atau termasuk dalam tahap iluminasi dalam teori kreativitas menurut teori Wallas. Ia menemukan konsep-konsep pemikiran yang dijadikan sebagai landasan dalam membentuk Sragam ABG. Menurut Pardiman ada satu hal yang harus diperhatikan dalam gamelan, yaitu mengenai pengembalian fungsi-fungsi dari gamelan itu sendiri. Fungsi yang dimaksud adalah fungsi secara sosial dan edukasi bagi anak-anak.

Menurut Yeni Rachmawati (2005) musik dapat menggambarkan perilaku tertentu, contohnya adalah gamelan pada masyarakat Jawa yang terdiri dari beberapa suara yang dimainkan oleh beberapa instrumen, yang bekerja membangun musik secara keseluruhan. Hal ini adalah cermin perilaku sosial masyarakat setempat yang lebih mengutamakan kepentingan bersama dan toleransi yang timbul karena kepekaan sosial.⁷ Dari gambaran tersebut terlihat bahwa gamelan memiliki nilai-nilai sosial yang dapat membentuk suatu karakter yang baik bagi anak-anak.

Menurut Pardiman, gamelan mengandung 3 fungsi yaitu fungsi komunikasi sosial, perekat sosial, dan edukasi sosial baik secara langsung maupun tidak langsung. Kebanyakan orang sekarang lupa akan fungsi sosial dari gamelan ini, dan hanya memperhatikan dari segi teknis pada gamelan, padahal justru fungsi sosial dalam gamelan ini sangat penting dalam pembentukan karakter yang baik pada anak.

⁷Yeni Rachmawati, *Musik Sebagai Pembentuk Budi Pekerti*, (Yogyakarta: Panduan, 2005) hal.27-28.

a. Fungsi Komunikasi Sosial

Komunikasi adalah suatu proses dimana simbol nonverbal dan verbal dikirimkan, diterima dan diberi makna (William J. Seller). Fungsi gamelan dalam konteks komunikasi sosial bisa dilihat pada saat anak berlatih gamelan, akan ada komunikasi yang dilakukan oleh anak ketika berlatih gamelan. Contoh komunikasi yang pertama adalah komunikasi antara anak dengan pelatih atau gurunya, ketika anak merasa kesulitan dalam memainkan gamelan ia akan menyampaikan pada pelatih/gurunya, di sini anak sudah belajar untuk melakukan sebuah komunikasi. Di samping itu, dengan menyampaikan apa kesulitan yang dialami, anak telah dilatih kepercayaan dirinya untuk berani berbicara didepan orang banyak.

Contoh yang kedua adalah komunikasi dengan teman, akan ada komunikasi antara anak yang satu dengan yang lain ketika mereka berlatih gamelan, seperti ketika mereka saling bertanya tentang cara memainkan gamelan, saling mengajari cara memainkan gamelan karena dalam Sragam ABG ini Pardiman selalu menekankan kepada anak-anaknya untuk bisa saling mengajari satu sama lain. Di samping itu interaksi akan terbentuk setelah anak-anak selesai berlatih gamelan ketika mereka bermain dan saling bercanda.

Aktivitas bermain gamelan merupakan salah satu bentuk ensambel musik yang menuntut adanya pembelajaran kerjasama antara setiap anggota dalam kelompok gamelan tersebut. Dalam fase usia sekolah dasar, anak mulai memiliki kesanggupan menyesuaikan diri-sendiri kepada sikap yang kooperatif (bekerja sama). Kerjasama tersebut terdapat dalam kegiatan bermain musik maupun di luar kegiatan bermain musik.

Kerjasama dalam bermain musik adalah ketika mereka harus menjaga kekompakan dan keseimbangan dalam memainkan gamelan agar musik yang dimainkan dapat berjalan dengan baik. Kerjasama di luar kegiatan bermain musik terdapat ketika anak-anak bersama-sama mempersiapkan tempat dan alat-alat sebelum mereka mulai berlatih. Salah satu kebiasaan yang ada di dalam Sragam ABG ini adalah anak-anak mempersiapkan sendiri tempat dan alat yang mereka pergunakan, setelah itu anak-anak kembali membereskan tempat dan alat tersebut, hal ini merupakan sebuah bentuk kerjasama dan tanggung jawab terhadap alat yang telah mereka pergunakan.

b. Fungsi Perekat Sosial

Fungsi perekat sosial dalam gamelan bisa dilihat dalam kegiatan belajar gamelan oleh kelompok Sragam ABG ini. Anggota Sragam ABG ini berasal dari berbagai daerah, berbagai latar belakang, dan berbagai status ekonomi. Namun ketika mereka sudah berada di depan gamelan, segala macam sekat pembatas yang berasal dari latar belakang masing-masing anak sama sekali tidak terlihat. Mereka bersama-sama berlajar memainkan gamelan, saling mengajari dan mendukung, tanpa ada pembeda di antara mereka.

Gamelan secara tidak langsung juga menjadi perekat sosial bagi orang tua yang anaknya tergabung dalam Sragam ABG. Dalam setiap kegiatan latihan Sragam ABG, para orang tua yang berasal dari berbagai kalangan tersebut berkumpul dan mendiskusikan suatu masalah ketika anak-anak sedang melakukan latihan. Berawal dari sekedar bincang-bincang atau diskusi santai ketika

mengantar anak belajar gamelan, pada akhirnya terbentuk suatu kelompok diskusi yang tentu saja bermanfaat bagi para orang tua tersebut.

Menjadikan gamelan sebagai perekat sosial juga Pardiman lakukan dengan membuat sebuah acara rutin bernama Sandhing Gendhing. Acara ini merupakan sebuah ruang bertemunya komposer-komposer karawitan untuk menyajikan karya-karya mereka bersama-sama. Masing-masing komposer datang ke tempat latihan untuk saling memberikan support dan memberi masukan terhadap karya-karya yang akan ditampilkan. Dalam acara ini para komposer datang bukan untuk bertanding, melainkan untuk bersandhing bersama-sama dan saling mengapresiasi karya yang mereka tampilkan untuk melestarikan budaya bangsa yang dimiliki.

c. Fungsi Edukasi

Fungsi yang ketiga adalah fungsi edukasi. Banyak sekali nilai edukasi bagi anak-anak yang ada pada gamelan khususnya edukasi moral. Pardiman selalu mengajarkan anak-anak untuk selalu saling menghormati antara satu dengan yang lainnya ketika mereka bermain gamelan dengan cara saling mendengarkan. Harapannya anak-anak akan saling menghormati tidak hanya ketika mereka berada di depan gamelan, tetapi juga setelah mereka selesai berlatih. Rasa saling menghormati itu akan senantiasa terbawa dalam kehidupan sosial mereka. Pardiman juga selalu mengajarkan anak-anaknya (anggota Sragam ABG) untuk selalu memberikan sambutan yang baik kepada teman yang baru datang untuk bergabung, dilatih secara bersama sehingga tidak boleh ada anak yang merasa paling pintar atau merasa paling mahir.

Menurut pendapat Aristoteles, etika tingkah laku manusia dapat ditanamkan melalui musik. Halus budi, sopan tingkah laku, dapat dipertanggungjawabkan melalui berolah musik. Yeni (2005) menyebutkan bahwa terdapat beberapa manfaat dan pengaruh musik dalam membina mentalitas budi pekerti luhur manusia, salah satunya adalah musik sebagai landasan moral dan etika. Dengan sifatnya yang selalu harmonis, musik menjadi pelatih yang baik bagi manusia untuk menyelaraskan perilakunya. Keselarasan atau keharmonisan dalam berperilaku merupakan landasan bagi terciptanya moralitas dan etika yang benar dalam masyarakat.

Nilai edukasi itu juga terdapat dalam lagu dolanan yang dimainkan anak-anak ketika bermain gamelan. Nilai kebersamaan, gotong royong, kerukunan dan keguyuban yang mewarnai kehidupan sehari-hari sebetulnya banyak terkandung dalam lagu-lagu dolanan anak yang secara konkret terlihat dalam syairnya.

Dalam memainkan gamelanpun anak-anak juga belajar mengenai sikap dan moral. Seperti ketika anak memainkan sebuah gong, anak belajar sabar, cermat dalam mengambil keputusan. Ketika keputusan sudah diambil maka musik akan selesai dan tidak menggantung sehingga tercipta rasa lega ketika mendengar musik yang dimainkan. Contoh lain adalah dalam memainkan instrumen gender. Gender merupakan instrumen yang dimainkan dengan dua tangan namun tangan kiri mempunyai peran lebih banyak daripada tangan kanan. Dengan melatih ketrampilan tangan kiri tersebut akan mengembangkan potensi otak kanan yang dapat mengembangkan kreativitas anak.

Konsep dan Metode Pembelajaran Gamelan dalam Sragam ABG

Konsep yang ditawarkan dalam Sragam ABG ini adalah bermain sambil belajar gamelan dengan suasana gembira sesuai dengan karakter anak-anak. “Biarkan saja mereka datang kesini dengan perasaan senang, saya ingin mereka datang kesini seperti datang untuk mengunjungi bapaknya sendiri. Biar mereka bermain-main di sini, karena anak-anak itu memang tugasnya hanya untuk bermain dan bahagia.”

Pada awalnya Pardiman menggunakan gamelan sebagai alat bermain yang menyenangkan bagi anak sampai akhirnya dikembangkan menjadi media edukasi. Dalam setiap kegiatan Sragam ABG, anak yang datang untuk belajar gamelan tidak dipungut biaya apapun. Pardiman percaya bahwa balasan atas hal yang dilakukan selama ini akan datang dari Tuhan bagaimanapun bentuknya. Pardiman selalu menanamkan rasa ikhlas dalam dirinya ketika ia melakukan kegiatan berkesenian. Salah satu hal yang paling disyukuri adalah rasa kebahagiaan yang ia dapat ketika ia sedang melatih anak-anak belajar bermain gamelan dan pada akhirnya anak-anak dapat bermain gamelan.

Kegiatan belajar gamelan atau latihan dilakukan secara rutin setiap hari Minggu di Studi Omah Cangkem yang dipimpin langsung oleh Pardiman. Pardiman mempunyai metode tersendiri dalam melatih anak untuk bermain gamelan. Metode adalah cara teratur yang digunakan untuk melaksanakan suatu pekerjaan agar tercapai sesuai dengan yang dikehendaki. Belajar bermain gamelan dimulai dari memperkenalkan macam-macam gamelan. Setiap ada anak yang baru datang untuk bergabung dalam Sragam ABG diperkenalkan terhadap berbagai alat gamelan, dan anak tersebut dibiarkan untuk bermain dan mencoba memukul alat-alat gamelan tersebut. Dengan begitu akan terlihat di bagian mana anak tertarik pada gamelan.

Dalam setiap latihan dilakukan sistem rolling (berputar) instrumen, jadi anak tidak akan menetap pada satu instrumen, tetapi mencoba memainkan semua instrumen secara bergantian. Dengan cara ini anak akan belajar memainkan semua instrumen gamelan sehingga tidak hanya bisa memainkan satu instrumen saja. Dengan cara ini pula, Pardiman akan melihat kelebihan dan kekurangan masing-masing anak dalam berbagai instrumen.

Dalam mengajarkan cara bermain gamelan, Pardiman menggunakan metode dengan penjelasan lisan seperti pembelajaran cara bermain gamelan pada umumnya. Dalam dunia pendidikan metode ini disebut dengan metode demonstrasi. Metode demonstrasi ialah cara penyajian pelajaran dengan memperagakan atau mempertunjukkan kepada siswa suatu proses, situasi, atau benda tertentu yang dipelajari, yang disertai dengan penjelasan lisan.

Pardiman hanya menuliskan notasi balungan (pokok) yang dimainkan oleh saron pada papan tulis, sedangkan untuk instrumen yang lain Pardiman memberikan contoh langsung bagaimana cara memainkan atau bagaimana melodi dan ritme yang harus dimainkan dengan menirukan suara gamelan tersebut. Apabila ada anak yang mengalami kesulitan, Pardiman akan mengajarnya secara perlahan dan dilakukan pengulangan sampai anak tersebut bisa memainkan instrumen gamelan.

Dalam setiap akhir latihan dilakukan evaluasi untuk mengetahui kesulitan-kesulitan yang dihadapi anak selama latihan. Dalam evaluasi ini setiap anak mengutarakan kesulitannya, lalu akan dibahas dan dicari solusi yang akan diterapkan pada latihan berikutnya. Melalui evaluasi ini juga, Pardiman mencoba melatih anak untuk berani mengutarakan pendapat dan melatih kepercayaan diri dengan berbicara di depan orang banyak.

Bentuk Penyajian Musikal Sragam ABG

1. Instrumen

Dalam menampilkan suatu karya musik, diperlukan alat atau media sebagai sarana untuk menyampaikan karya musik tersebut. Alat atau instrumen yang digunakan dalam Sragam ABG ini adalah gamelan Jawa dengan laras slendro maupun pelog. Penggunaan jenis gamelan dengan laras slendro maupun pelog tersebut dilakukan sesuai dengan kebutuhan yang berhubungan dengan lagu yang dibawakan.

Gamelan tersebut terdiri dari demung, saron, peking, bonang barung, bonang penerus, kenong, gambang, kendhang, kempul, gong, dan vokal serta menggunakan instrumen tambahan yaitu tambourine. Lagu-lagu yang dibawakan oleh Sragam ABG adalah tembang dolanan sehingga melodi utama biasanya dinyanyikan oleh vokal. Instrumen lain yang sering memainkan melodi adalah gambang, saron, dan bonang.

2. Karya Musik

Definisi dari kata karya adalah hasil perbuatan, buatan, ciptaan (terutama hasil karangan). Karya seni adalah ciptaan yang dapat menimbulkan rasa indah bagi orang yang melihat, mendengar, atau merasakannya. Seorang seniman dapat dinilai produktif dilihat dari berbagai karya-karya yang dihasilkan. Dalam menciptakan suatu karya pun seorang seniman pasti melewati tahapan-tahapan yang dilalui sampai pada akhirnya tercipta suatu karya.

Dalam menciptakan sebuah repertoar, Pardiman memulai dengan membuat satu melodi pokok. Melodi tersebut ia bawa ke dalam proses latihan Sragam ABG, yang kemudian ia kembangkan dalam proses latihan tersebut. Melodi-melodi yang secara tidak sadar terekam dalam diri Pardiman merupakan hasil dari tahap inkubasi yang telah dilalui Pardiman. Jadi Pardiman tidak membuat satu repertoar utuh yang kemudian dimainkan oleh anggota Sragam ABG, tetapi karya tersebut ia buat bersamaan dengan kegiatan latihan Sragam ABG atau dengan kata lain Pardiman melakukan eksplorasi pada saat yang sama dengan kegiatan latihan.


Terdapat berbagai faktor yang menjadi dasar Pardiman dalam membuat aransemèn lagu, yang pertama adalah instrumen yang digunakan. Ia menyesuaikan lagu yang akan diaransemèn dengan instrumen yang digunakan yaitu gamelan dengan laras slendro atau laras pelog. Dalam repertoar Kancil Nyolong Timun lagu Si Kancil yang aslinya menggunakan tangga nada diatonis ia aransemèn ke dalam tangga nada pentatonis dengan laras slendro.

Faktor lain yang menjadi dasar Pardiman dalam membuat aransemen musik adalah pemain yang akan memainkan karya tersebut nantinya. Pemain dalam Sragam ABG adalah anak-anak sehingga Pardiman membuat aransemen dengan melodi dan ritme yang sederhana menyesuaikan dengan kemampuan anak-anak. Beberapa karya musik yang telah dibuat oleh Pardiman untuk Sragam ABG adalah:

a. The Song The Sawah

Salah satu repertoar yang sering dibawakan Sragam ABG adalah repertoar berjudul The Song The Sawah. Repertoar ini diciptakan oleh Pardiman yang bersumber dari tembang dolanan berjudul lir-ilir. Repertoar lir-ilir diciptakan dengan maksud agar anak-anak bisa mengenal kembali tembang dolanan anak-anak yang bisa dinyanyikan oleh anak-anak ketika mereka sedang bermain bersama.

Lagu *lir-ilir* dalam repertoar sedikit dirubah oleh Pardiman baik dari segi lirik maupun melodi. Lirik dan melodi asli dari lagu *lir-ilir* adalah :



|| 0 1̄1 | 2̄ 3̄ 1̄ 1̄ | 2̄ 3̄ 1̄ 1̄ | 5̄ 5̄ 1̄ 1̄ | 6̄ 5̄ 5̄ |
 Lir i lir i lir i tan dur e wis su mi lir tak i
 | 5̄ 5̄ 1̄ 1̄ | 6̄ 6̄ 3̄ 6̄ | 5̄ 3̄ 2̄ 3̄ | 1̄ 1̄ 1̄ |
 jo ro yo ro yo tak seng guh te man ten a nyar cah a
 | 2̄ 3̄ 1̄ 1̄ | 2̄ 3̄ 1̄ 1̄ | 5̄ 5̄ 1̄ 1̄ | 6̄ 5̄ 5̄ |
 ngon cah a ngon pe nek no blim bing ku i lu nyu
 | 5̄ 5̄ 1̄ 1̄ | 6̄ 6̄ 3̄ 6̄ | 5̄ 3̄ 2̄ 3̄ | 1̄.1̄ 1̄ 1̄ |
 lu nyu pe nek no kang nggo mba suh do dot i ro do dot i
 | 2̄ 3̄ 1̄ 1̄ | 2̄ 3̄ 1̄ 1̄ | 5̄ 5̄ 1̄ 1̄ | 6̄.5̄ 5̄ 5̄ |
 ro do dot i ro ku mi tir be dah ing ping gir ndon ndoma
 | 5̄ 5̄ 1̄ 1̄ | 6̄ 6̄ 3̄ 6̄ | 5̄ 3̄ 2̄ 3̄ | 1̄ 1̄ 2̄ 3̄ |
 na jlu ma ta na kang go se ba meng ko so re mum pung ge
 | 5̄ 3̄ 2̄ 3̄ | 1̄ 1̄ 2̄ 3̄ | 5̄ 4̄ 2̄ 3̄ | 1̄ 1̄ |
 dhe rem bu lan e mum pung jem bar ka la nga ne sun
 | 1̄ 5̄ | 6̄ 5̄ 6̄ | 1̄ 3̄ 6̄ | 5̄ . 3̄ | 2̄ . | 1̄ . ||
 su rak a su rak hi yo

Sedangkan lirik dan melodi lagu dalam repertoar *The Song The Sawah* adalah:

1 1 2	3 5 . 5	3 . 5 .
lir		tan dur e tan dur	su mi
6	<u>i . 6 5 3</u> 6 .
Lir	i	jo	i
5 . <u>6 3</u>	<u>2 . 1 6 1</u>
Jo ro	yo ro yo		
. . 1 . .	2 1 6 2	1 6 1
	a ngi dhit	su mi lir	su mi
1	6 . . 5	3 6 1
Lir	yang ba yu		su mi

b. Kancil Nyolong Timun

Dalam repertoar *Kancil Nyolong Timun* menggunakan lirik yang diambil dari lagu anak-anak yang juga berjudul *Si Kancil*. Dalam repertoar Kancil Nyolong Timun lagu Si Kancil yang aslinya menggunakan tangga nada diatonis ia aransemen ke dalam tangga nada pentatonis dengan laras slendro, lirik dalam lagu tersebut juga terdapat beberapa perubahan.

Lirik dan melodi langgu Si Kancil yang asli dalam tangga nada diatonis adalah:

1 3 5 5 i i 5 . 3 4 5 5 4 3 2 .
Si kan cil a nak na kal su ka men cu ri ti mun
6 6 5 5 6 7 i . 3 4 5 4 3 2 1 .
a yo le kas di ku rung ja ngan di be ri am pun

Lirik dan melodi yang digunakan dalam repertoar *Kancil Nyolong Timun*:

<u>1 2</u> <u>3 5</u> <u>i i</u> 6 <u>2 3</u> <u>5 5</u> <u>3 2</u> 1
Si kan cil a nak na kal su ka mencu ri ti mun
Ta pi ki sah se ka rang kancil ti dak me ncu ri

| $\overline{6}$ $\overline{6}$ $\overline{6}$ $\overline{6}$ $\overline{6}$ $\overline{6}$ i $\overline{3}$ $\overline{5}$ $\overline{6}$ $\overline{5}$ $\overline{3}$ $\overline{2}$ $\overline{1}$ ||
 a yo lah ka sih ke jar ja ngan di be ri am pun
 su ka me ra wat ti mun dan mem ban tu pak ta ni

Dalam bait kedua lagu tersebut, lirik diubah karena menurut Pardiman lirik yang menceritakan kancil yang suka mencuri dapat menjadi contoh buruk bagi anak-anak, sehingga lirik diubah dengan menceritakan kancil dengan sifat yang baik yaitu kancil yang suka merawat timun dan membantu petani.

Dalam repertoar Kancil Merawat Timun terdapat pesan moral untuk menanamkan sifat jujur dan tidak mengambil hak orang lain. Harapannya lagu ini dapat mengajak anak-anak memiliki rasa peduli pada alam dan sekitarnya. Pesan moral yang lain yang terdapat dalam repertoar ini adalah ajakan untuk tidak korupsi dari usia dini.

Penyajian Non Musikal Sragam ABG

1. Kostum

Kostum berarti pakaian atau pakaian kebesaran. Secara umum kostum bisa menjadi sarana untuk menampilkan pesan kepribadian, status sosial dan lain-lain. Kostum merupakan salah satu unsur penting dalam sebuah pementasan. Kostum digunakan untuk memperindah penampilan di atas panggung sehingga bisa memperkuat unsur artistik dalam pementasan.

Kostum yang digunakan dalam setiap pementasan Sragam ABG adalah pakaian tradisional Jawa. Ada beberapa kostum yang sering mereka gunakan yaitu surjan untuk baju laki-laki, dan jarik yang digunakan sebagai bawahannya. Surjan adalah baju jas laki-laki khas Jawa berkerah tegak, berlengan panjang, terbuat dari bahan lurik atau cita berkembang. Jarik adalah kain panjang dengan motif batik yang digunakan untuk menutupi pinggang hingga kaki.

Untuk perempuan biasa menggunakan kebaya untuk baju, dan jarik untuk bawahan. Kebaya adalah baju perempuan bagian atas, berlengan panjang, dipakai dengan kain panjang, atau bisa juga menggunakan jarik yang dipakai sebagai kemben. Digunakan juga iket atau ikat kepala laki-laki, dan beberapa aksesoris seperti gelang, kalung, dan anting untuk perempuan.

2. Gerak

Gerak diartikan sebagai kode dengan makna-makna yang dibawanya, dan digunakan untuk menjadikan emosi dalam penyampaian lagu bisa lebih tersampaikan. Sragam ABG yang pada dasarnya merupakan sebuah kelompok musik, selalu menyertakan gerakan-gerakan dalam pementasannya. Gerakan yang dimaksud adalah gerakan yang teratur dan sudah direncanakan sebelumnya.

Gerakan tersebut dilakukan ketika pemain sedang tidak memainkan alat musiknya dalam sebuah lagu. Gerakan yang dilakukan adalah gerakan-gerakan sederhana yang hanya menggunakan tangan, kepala, dan badan yang mengikuti

irama. Contoh gerakan tersebut adalah menggerakkan tangan ke kanan dan ke kiri dan diikuti dengan gerakan kepala.

Gerakan lain yang dilakukan adalah gerakan tepuk tangan. Dalam setiap pementasan Sragam ABG sering dijumpai anak yang tidak memainkan instrumen yang turut serta dalam pementasan. Biasanya anak tersebut masih berusia 5-7 tahun dan belum bisa memainkan instrumen, namun Pardiman tetap mengikutsertakan anak tersebut ke dalam pementasan meskipun hanya melakukan gerakan-gerakan kecil seperti bertepuk tangan.

3. Konsep Pementasan

Dalam setiap pementasannya, Sragam ABG selalu mempunyai konsep yang menarik. Selain menampilkan sajian musik, di tengah-tengah pementasan terdapat dialog-dialog atau interaksi terhadap penonton. Interaksi dilakukan oleh seorang anak yang maju ke depan panggung, dan mengajak penonton untuk menyanyi bersama atau menirukan suara-suara atau gerakan kecil. Dalam interaksi ini memperlihatkan karakter anak-anak anggota Sragam ABG yang percaya diri untuk tampil di hadapan banyak penonton.

Suara yang diucapkan merupakan imitasi dari suara kendhang atau sekedar suara vokal dengan bunyi “oe”, “ea” atau “hokya” dan terkadang dilakukan dengan melakukan gerakan-gerakan kecil seperti menggoyangkan pinggul dan tangan. Interaksi ini kerap mengundang tawa penonton karena pembawaan dari sang anak yang lucu dan kerap diselipi gurauan-gurauan spontan yang lucu.

4. Tata Panggung

Panggung berarti tempat dilangsungkannya sebuah pementasan. Tata panggung dalam setiap pementasan Sragam ABG menggunakan formasi penataan gamelan seperti pementasan karawitan pada umumnya, termasuk dalam pementasan Sragam ABG pada Konser Mata Cangkem Soundtrack Musik Teater di Taman Budaya Yogyakarta pada tanggal 14 Maret 2015.

Penataan panggung yang digunakan adalah dengan posisi *demung*, *saron*, dan *peking* berada di posisi paling depan, baris kedua diisi oleh *kendhang* serta *bonang* dan *kenong* pada bagian kanan dan kiri, baris ketiga diisi oleh *gambang* dan vokal, dan barisan paling belakang diisi oleh *kempul* dan *gong*. Karena instrumen yang digunakan adalah gamelan, maka pementasan dilakukan dalam posisi duduk tanpa kursi.

III. Penutup

Proses kreatif merupakan tahapan yang dilalui oleh seorang seniman dalam menciptakan sesuatu yang mempunyai unsur kebaruan atau disebut juga dengan sesuatu yang kreatif. Seseorang akan melewati beberapa tahapan dalam proses kreatifnya, begitu juga dengan Pardiman yang merupakan seorang seniman yang aktif di bidang karawitan. Berawal dari kesenangannya dalam mengajar karawitan dan kegelisahan-kegelisahannya akan perkembangan gamelan khususnya pada anak membuat ia akhirnya membentuk suatu kelompok belajar gamelan untuk anak yang ia beri nama Sragam ABG.

Kegelisahan-kegelisahan yang dirasakan Pardiman membuat ia mulai berpikir untuk menemukan suatu cara dalam pembelajaran gamelan yang sesuai

dengan tujuan Pardiman dalam mengembangkan gamelan pada anak. Pada akhirnya ia mencetuskan sebuah gagasan yaitu menggunakan gamelan sebagai media edukasi bagi anak. Menurut pardiman gamelan sebenarnya memiliki 3 fungsi secara tidak langsung yaitu sebagai alat untuk melatih komunikasi sosial, sebagai perekat sosial, dan sebagai media edukasi. Ia mencoba menumbuhkan karakter anak yang pintar, percaya diri, dan memiliki moral yang baik.

Pardiman juga menemukan konsep tersendiri dalam pembelajaran gamelan pada Sragam ABG. Ia selalu menciptakan suasana ceria dalam kegiatan pembelajaran gamelan yang sesuai dengan karakter anak. Dalam melakukan kegiatan pembelajaran gamelan, Pardiman terlebih dahulu harus mengenal karakter dari masing-masing anak sehingga ia bisa mengerti kekurangan dan kelebihan masing-masing anak dalam berbagai alat gamelan.

Pardiman juga menciptakan beberapa karya yang dimainkan oleh Sragam ABG. Karya musik juga merupakan suatu hasil yang diperoleh seniman dari proses kreatif. Karya-karya yang diciptakan Pardiman menggunakan lagu dari tembang-tembang dolanan dengan melakukan beberapa perubahan di dalamnya. Seperti dalam repertoar *The Song The Sawah* Pardiman menggunakan lirik lagu *Lir-ilir* yang telah diubah melodinya.

Dalam repertoar *Kancil Nyolong Timun* ia menggunakan lagu anak berjudul *Si Kancil* yang bertangga nada diatonis yang ia ubah dengan tangga nada slendro dan mengubah lirik dalam lagu tersebut. Dalam repertoar *Kancil Merawat Timun* terdapat pesan moral untuk menanamkan sifat jujur dan tidak mengambil hak orang lain. Harapannya lagu ini dapat mengajak anak-anak memiliki rasa peduli pada alam dan sekitarnya. Pesan moral yang lain yang terdapat dalam repertoar ini adalah ajakan untuk tidak korupsi dari usia dini.

Kepustakaan

- Bono, P. (2003). *Kamus Musik*. Yogyakarta: Penerbit Kanisius.
- Bramantyo, T. (2012). *Musik: Pendidikan, Budaya, Tradisi*. Yogyakarta: Badan Penerbit ISI Yogyakarta.
- Damajanti, I. (2006). *Psikologi Seni*. Bandung: PT Kiblat Buku Utama.
- Djelantik, A. (2004). *Estetika Sebuah Pengantar*. Bandung: Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia.
- Fiske, J. (2011). *Cultural and Comunication Studies*. Yogyakarta: Jala Sutra.
- L.N,H Yusuf Samsu. (2014). *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Oktaviani, Eka. P. (2012). *Kreativitas Musik Accapella Mataraman*. (Tugas Akhir Program Studi Pendidikan Seni Musik, Jurusan Pendidikan Seni Musik, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Yogyakarta.
- Rachmawati, Y. (2005). *Musik Sebagai Pembentuk Budi Pekerti*. Yogyakarta: Panduan.
- Sodarsono, R. (1992). *Pengantar Apresiasi Seni*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Susantina, S. (2004). *Nada-Nada Radikal Perbincangan Para Filsuf Tentang Musik*. Yogyakarta: Panta Rhei Books.
- Yudhoyono, B. (1984). *Gamelan Jawa Awal Mula, Makna, dan Masa Depan*. Jakarta: PT Karya Unipress.

Sumber Lain:

- <http://kbbi.web.id> diakses pada 11 Maret 2016 pukul 11.55.
- <http://www.worldcangkem.com/profile/sragam-abg/> diakses pada 11 Maret 2016 pukul 13.24.
- setyahermawan.blogspot.co.id/2010/10/kepekaan-kreatifitas-karya-seni.html diakses pada 13 Maret pukul 19.34.

Narasumber

- Nama : Pardiman Djoyonegoro
Alamat : Dusun Karangjati, Kasihan, Bantul, Yogyakarta
Pekerjaan : Seniman