

SLÉNCO

Skripsi

Untuk memenuhi sebagian persyaratan guna mencapai
derajat Sarjana S-1 pada Progam Studi Seni Karawitan
Kompetensi Penciptaan Seni Karawitan



oleh

Faisol Amir
1210490012

kepada

JURUSAN KARAWITAN
FAKULTAS SENI PERTUNJUKAN
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2016

Tugas Akhir Komposisi Karawitan dengan judul '*Slénco*' ini telah diterima oleh Dewan Penguji Fakultas Seni Pertunjukan Institut Seni Indonesia Yogyakarta pada tanggal 30 Juni 2016.

Drs. Subuh, M.Hum.

Ketua

Dr. Raharja, S.Sn., M.M.

Pembimbing I

Anon Suneko, S.Sn., M.Sn.

Pembimbing II

Ign. Sumiyoto, S.Kar., M.Hum.

Penguji Ahli

Mengetahui :

Dekan Fakultas Seni Pertunjukan

Prof. Dr. Yudiaryani, M.A.

NIP. 19560630 198703 2 001

PERNYATAAN

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

Yogyakarta, 30 Juni 2016



MOTTO

Aja mung ngumbar gagasan

Gerak adalah sebuah nafas, jangan terlalu sering terlelap

Hiduplah dengan kasih sayang

Jangan takut salah

Bergeraklah dengan cerdas, jangan sekedar cepat dan keras



PERSEMBAHAN

Tugas Akhir Komposisi Karawitan '*Sléncó*' ini saya persembahkan kepada :

Kedua Orang tuaku

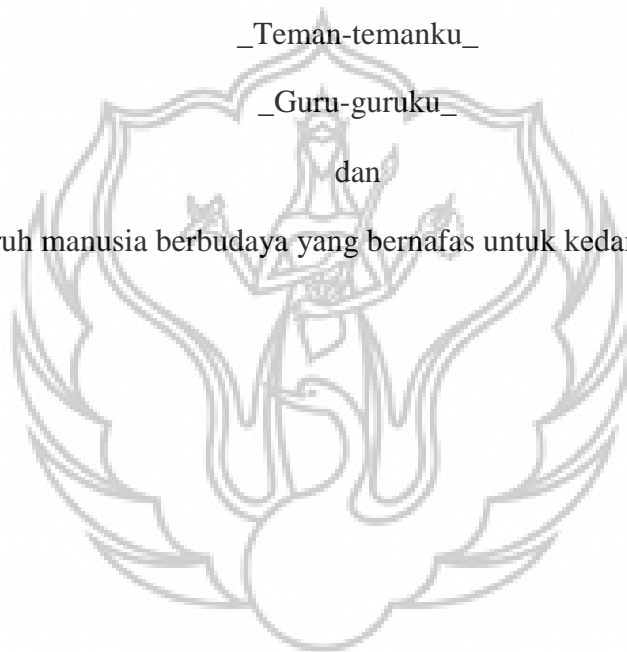
Semua Keponakanku

Teman-temanku

Guru-guruku

dan

Seluruh manusia berbudaya yang bernafas untuk kedamaian dunia



KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh,

Salam budaya,

Puji syukur kehadirat Allah SWT atas limpahan berkat, rahmat, kasih sayang, serta hidayah-Nya sehingga proses penciptaan karya komposisi karawitan '*Slénco*' dapat selesai dengan baik dan lancar, mulai dari proses kekaryaannya, pementasan atau presentasi hingga laporan. Karya komposisi karawitan '*Slénco*' dibuat untuk memenuhi salah satu persyaratan mencapai derajat S-1 Kompetensi Komposisi Karawitan di Jurusan Karawitan Fakultas Seni Pertunjukan ISI Yogyakarta.

Komposer merasa berhutang budi kepada berbagai pihak yang telah memberi bantuan dan dukungan baik secara material, pemikiran, saran, serta spiritual atas selesainya karya komposisi karawitan '*Slénco*' ini. Komposer menyadari tanpa bantuan dan dukungan tersebut, karya komposisi karawitan '*Slénco*' tidak akan terselesaikan dengan baik. Untuk itu dengan segala ketulusan hati, komposer menyampaikan rasa terima kasih yang tak terhingga kepada :

1. Bapak Drs. Subuh, M.Hum., selaku Ketua Jurusan Karawitan dan Bapak Asep Saepudin, M.A., selaku Sekretaris Jurusan Karawitan yang telah memberi pengarahan dan bimbingan dalam penyelesaian tugas akhir ini.
2. Bapak Dr. Raharja, S.Sn., M.M., selaku pembimbing I yang telah tulus memberi masukan, bimbingan, nasehat, pengarahan, dukungan,

penyegaran ide-ide kreatif serta referensi berfikir yang sangat berharga selama proses tugas akhir ini.

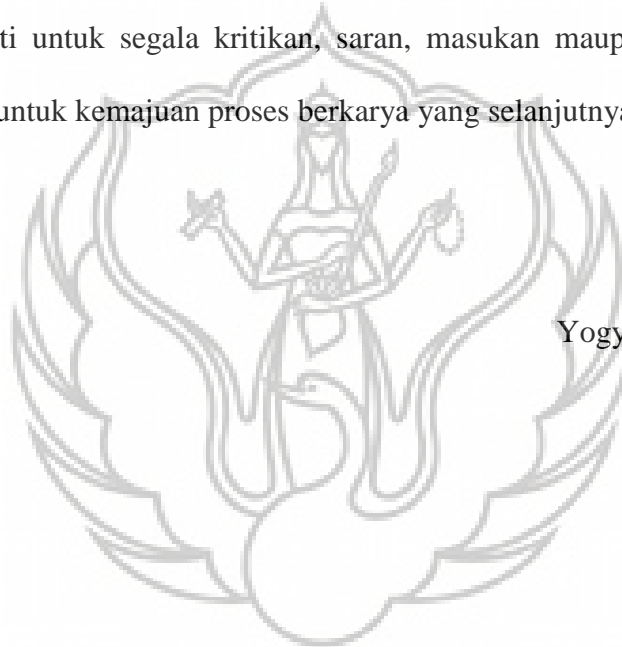
3. Bapak Anon Suneko, M.Sn., selaku pembimbing II yang tanpa lelah dan tulus memberi arahan, dukungan, bimbingan, nasehat dan penyegaran ide kreatif dengan canda tawa yang inspiratif selama proses penyelesaian tugas akhir ini.
4. Bapak Ign. Sumiyoto, S.Kar., M.Hum., selaku dosen penguji ahli yang telah memberi kritik, saran dan penyegaran ide dalam penyelesaian tugas akhir ini.
5. Bapak Drs. R. Bambang Sri Atmojo, M.Sn., selaku dosen wali yang selalu memberi dukungan, energi, semangat doa dan bimbingan selama komposer menempuh pendidikan di Jurusan Karawitan, Fakultas Seni Pertunjukan, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
6. Orang tua tercinta, Bapak Gimán dan Ibu Suhartik. Dua sosok yang sangat luar biasa dan menjadi panutan serta cambuk bagi komposer dalam perjuangan hidup. Dua sosok yang tulus dan tanpa lelah memberi dukungan, nasehat, bimbingan, inspirasi, kasih sayang, dan harapan serta doa yang tak pernah putus.
7. Keluarga besar di Ambulu-Jember serta keponakan-keponakan saya yang selalu ceria, Dimas, Anas, Farel, Indi dan Angga
8. Rizki Mahfiroh dan keluarga yang selalu memberi dukungan serta doa yang tiada akhir.

9. Jendro dan keluarga yang telah memberi saya banyak pelajaran akan perjuangan dan kehidupan.
10. Bapa Guru Sri Mulyanto S.Sn., dan keluarga di Gombang, Sawit, Boyolali yang selalu menginspirasi dan memberi pengalaman-pengalaman baru.
11. Saudara, sahabat, kawan ngopi: Mas Roni 'Bang Baron', Mas Latif 'Senja Alang-Alang', Dedi Irvanda 'kamen rider', Mas Pur Wanto, Hanif 'Hans Aba', Aden Ubaid, Gus Silo, Zainul Hidayat, Siswanto 'Kirunz young', Fauzul-Estin, Robin Syah, Faganata Yefi, Lisma Warta, Hera Ragil, Seno, Anggit Arya, Anggit Wirasta, Roni Driyastoto, Mbak Setya, Mbak Siswati, Kang Wahono, Ki Harianto, Soenoto, Handoko, Risca Putri (Sipit), Yusti, Adi, Rofiq Nurdiansyah 'Kepik' untuk kebersamaan yang mengesankan.
12. Kawan-kawan HMJ Karawitan ISI Yogyakarta, Sanggar *Canka Mahameru*, IKPMJ Yogyakarta (Ikatan Keluarga Pelajar dan Mahasiswa Jember), Sanggar Seni Gandes Ambulu-Jember, Pendar Art, *Nunut Ngeyup* untuk kebersamaan dan pengalaman yang sangat berharga.
13. Teman komposer seperjuangan: Yusti, Adi, Gillys, Nanang Kemper, Bayu Kiting, Dodok, Destya, teman-teman JBD (karawitan 2012).
14. Teman-teman pemain karya '*Slénco*': Yustiawan Paradigma Umar, Mustika Garis Sejati, Luvita Arsanti Kusuma Wardhani, Karnadi Handoko, Sunoto, Kabul, Rohman, Yuditriyono, Ikho yang telah berjuang meluangkan waktu selama proses '*Slénco*'.

15. Teman-teman produksi *Snooge art work*, HMJ Karawitan, Pak Hari, Mas Yasir, yang telah membantu proses kekaryaan dan pentas dari awal hingga akhir dengan sepenuh hati.

16. Para dosen, adik-adik angkatan di Jurusan Karawitan ISI Yogyakarta serta berbagai pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Komposer menyadari bahwa karya komposisi '*Slénco*' ini masih jauh dari kesempurnaan dan banyak kekurangan. Oleh karena itu, komposer sangat membuka hati untuk segala kritikan, saran, masukan maupun tegur sapa yang membangun untuk kemajuan proses berkarya yang selanjutnya.



Yogyakarta, 30 Juni 2016

Penulis

Faisol Amir

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN SAMBUL	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PERNYATAAN	iii
MOTTO	iv
PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xii
DAFTAR SINGKATAN	xiii
DAFTAR SIMBOL.....	xiv
RINGKASAN	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Penciptaan	1
B. Ide Penciptaan	4
1. Tema Karya	5
2. Judul Karya.....	5
3. Gagasan Isi.....	6
C. Tujuan Penciptaan	8
D. Tinjauan Pustaka	8
E. Metode Penelitian Penciptaan Seni	11
1. Metode Empirik	12
a. Observasi.....	12
b. Wawancara.....	13
c. Diskografi.....	13
d. Studi Literatur	14
2. Metode Perancangan Seni.....	14
a. Rangsangan Awal.....	15
b. Penentuan Tema	16
c. Eksplorasi.....	17
d. Penotasian	17
e. Penuangan	18
f. Latihan.....	18
g. Revisi	18
3. Metode Pementasan	19

BAB II	KONSEP KEKARYAAN	20
	A. Bentuk Karya.....	20
	B. Media Garap	21
	C. Garapan	22
BAB III	PROSES KREATIVITAS DAN PENYAJIAN KARYA.....	37
	A. Proses Kreativitas	37
	B. Penyajian Karya.....	40
	1. Penataan Panggung	40
	2. Penataan Ricikan.....	41
	3. Tata Lampu	43
	4. Busana.....	43
	5. Tata Suara	44
	F. Deskripsi Pola Penyajian Karya	44
	1. Bagian I.....	45
	2. Bagian II.....	49
	3. Bagian III.....	53
	G. Notasi Karya.....	55
BAB IV	PENUTUP	71
	DAFTAR PUSTAKA	72
	DAFTAR ISTILAH	75
	LAMPIRAN.....	78

DAFTAR GAMBAR

- Gambar 1 Denah penataan *ricikan* komposisi ‘*Slénco*’
- Gambar 2 Busana pada pementasan ‘*Slénco*’

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 Sinopsis ‘*Slénco*’
- Lampiran 2 Pendukung/pemain ‘*Slénco*’
- Lampiran 3 Terjemahan *Cakupan*
- Lampiran 4 Jadwal Latihan
- Lampiran 5 Desain Poster, tiket dan kaos
- Lampiran 6 Foto-foto Pementasan

DAFTAR SINGKATAN

Kpl : Kempul

Bn : Bonang

Gmb : Gambang

Sr : Saron

DM : Demung

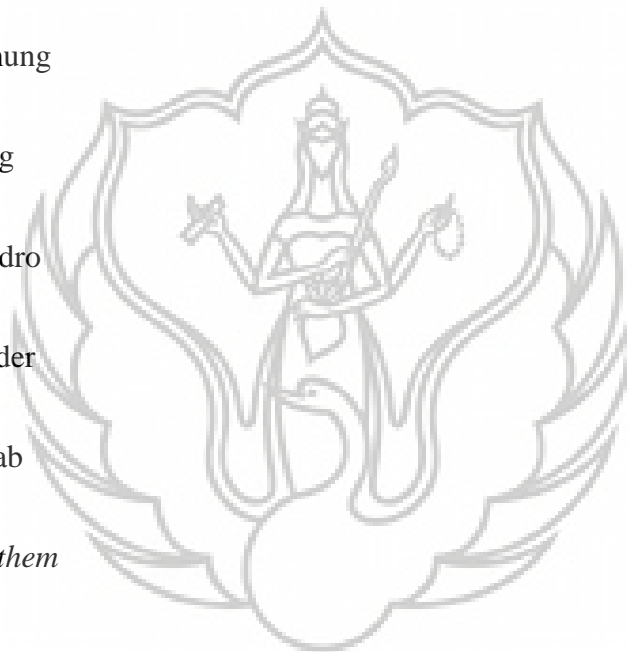
PL : Pelog

SL : Slendro

Gdr : Gender

Rb : Rebab

Sltn : *Slenthem*



DAFTAR SIMBOL

§ : *Tabuhan wilah* saron dalam timba

+
• : Ketuk

(
) : Gong

|| : Pengulangan

← : Gambang menonjol

→ : menuju ke

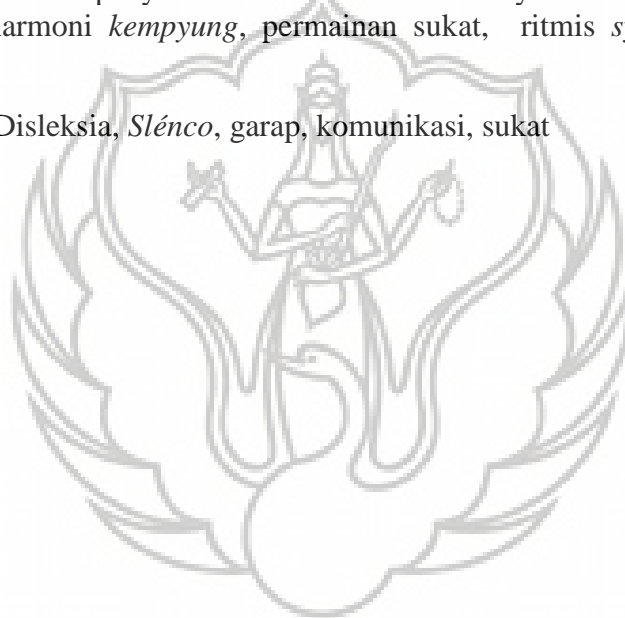


RINGKASAN

Disleksia merupakan gangguan spesifik dalam membaca, yaitu berupa kesulitan untuk memisahkan kata dari sekelompok kata dan fonem (bunyi huruf) untuk setiap kata. Istilah tersebut jarang sekali didengar di kalangan umum, karena fenomena ini terjadi pada anak-anak, dan sedikit orang tua yang mau tahu akan disleksia. Disleksia dalam ranah karawitan direpresentasikan melalui penggarapan karya komposisi karawitan yang fokusnya mengarah pada persoalan komunikasi atau ketidaknyambungan komunikasi yang selanjutnya berjudul 'Slénco'.

'Slénco' merupakan karya komposisi karawitan yang dibentuk melalui eksperimen garap baik vokal maupun musikal dengan metode karawitan Jawa dan musik Barat dalam penyusunan melodi dan ritmisnya. Metode yang digunakan antara lain harmoni *kempyung*, permainan sukat, ritmis *syncope*, dan inversi melodi.

Kata kunci : Disleksia, *Slénco*, garap, komunikasi, sukat



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Konsep dasar yang menjadi pijakan pada karya komposisi karawitan ini adalah disleksia yang fokusnya lebih mengarah kepada persoalan komunikasi. Disleksia merupakan gangguan spesifik dalam membaca, yaitu berupa kesulitan untuk memisahkan kata dari sekelompok kata dan fonem (bunyi huruf) untuk setiap kata. Secara umum, disleksia dapat dikatakan sebagai kesulitan mengolah masalah sebab proses informasi yang dilakukan otak penderita disleksia sangat berbeda dengan manusia pada umumnya.¹ Disleksia mengganggu kemampuan orang untuk membaca, menulis, mengeja, bahkan kadang-kadang dalam berbicara.² Disleksia umumnya terjadi pada anak menginjak usia 7 hingga 8 tahun³.

Gangguan kemampuan untuk membaca dan menulis yang terjadi pada penderita disleksia juga mempengaruhi kemampuan dalam mencerna sebuah perintah. Disleksia membuat penderitanya membolak-balikan huruf, angka maupun kata-kata seperti huruf “b” menjadi “d”, kata “no” menjadi “on” angka “6” menjadi “9” dan lain-lain. Sering kali penderita disleksia melakukan hal yang berbanding terbalik dengan yang seharusnya dilakukan. Contohnya adalah seorang anak yang diperintahkan untuk menjumlahkan angka 3 dan 9. Jawaban

¹ Olivia Bobby Hermijanto dan Vica Valentina. *Disleksia: Bukan Bodoh, Bukan Malas, tetapi Berbakat!*. (Jakarta: PT Gramedia Pustaka utama, 2016), 36.

²http://medicastore.com/penyakit/3058/Disleksia_%28Gangguan_Membaca%29.html diakses pada hari Sabtu, 14 November 2015 pukul 01:35 WIB.

³<https://id.m.wikipedia.org/wiki/disleksia> diakses pada hari Sabtu, 14 November 2015 pukul 01:56 WIB.

yang benar seharusnya adalah 12, tetapi penderita disleksia bisa memberi jawaban yang bermacam-macam, bisa hanya menjadi 9, 3, 10 dan sebagainya.

Kasus disleksia lainnya adalah lemahnya mengenali fonem sebagai satuan bunyi terkecil yang bisa menimbulkan perbedaan makna. Contohnya fonem bunyi “K” dan “G” pada kata cakar dan cagar. Kedua kata tersebut jelas memiliki makna yang berbeda.

Hal ini merupakan disfungsi dari salah satu sistem otak dalam menerima rangsangan yang membuat kegagalan perubahan konektivitas di area fonologis (membaca). Disarikan dari pendapat Eleveld (2005) dan Bree (2007), Hipotesis Defisit Fonologis menyatakan bahwa anak-anak dan orang dewasa yang menderita disleksia mengalami kesulitan yang terus-menerus dalam membangun, mempertahankan, dan mengakses representasi fonologis (representasi yang berhubungan dengan bunyi bahasa) dalam benak mereka.⁴ Selain itu, disfungsi ini juga menyebabkan penderita disleksia mengalami kekeliruan dalam mencerna sebuah perintah. Artinya, bila dicermati menunjukkan adanya ketidaknormalan proses komunikasi antara pemberi perintah dan penerima (penderita disleksia).

Berpijak pada alasan tersebut, yaitu mengenai ketidaksambungan komunikasi yang terjadi pada fenomena disleksia, maka komposer akan mewujudkannya dalam sebuah bentuk karya komposisi karawitan. Adapun judulnya adalah ‘*Slénco*’.

⁴ Harwintha Y. Anjarningsih. *Jangan Kucilkan Aku Karena Aku tidak Bisa Membaca*. (Yogyakarta: Pustaka Cendekia Press, 2011), 23.

Slénco merupakan sebuah kata dalam Bahasa Jawa sebagai penggambaran situasi yang tidak nyambung, tidak cocok atau tidak sesuai, baik untuk suatu perbuatan maupun komunikasi.⁵

Kata *Slénco* dan tema disleksia sebenarnya sudah pernah diangkat menjadi sebuah karya seni. Sepengetahuan pencipta, karya yang pernah mengangkat disleksia sebagai tema karya seni adalah sebuah film India berjudul *Taare Zameen Par* yang dirilis pada 21 Desember 2007 oleh Aamir Khan Productions dan pameran seni murni pada tanggal 26–28 September 2015 di Jogja National Museum oleh mahasiswa angkatan 2014 Jurusan Seni Murni, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Slénco juga pernah menjadi judul lagu campursari karya Cak Diqin yang diproduksi oleh Dasa Studio pada tahun 2008. Walaupun telah diangkat sebagai tema karya seni lainnya, karya ini merupakan karya asli komposer, karena media ekspresi dan bentuk penyampaian dengan karya seni sebelumnya sangatlah berbeda. Selain itu, juga tidak ada unsur plagiat atau penjiplakan dari karya seni sebelumnya.

Slénco versi campursari karya Cak Diqin membahas mengenai kegagalan komunikasi antara dua orang yang disampaikan melalui sebuah lirik. Komposisi baru karawitan dengan judul '*Slénco*' akan berbicara mengenai komunikasi yang tidak nyambung dan tidak selaras dari fenomena disleksia, yaitu antara penderita disleksia dengan orang sekitar yang diwujudkan melalui komunikasi musikal.

⁵<http://padeblogan.com/2012/10/10/slenco/> diakses pada hari Kamis, 3 Februari 2016, Pukul 20:46 WIB.

B. Ide Penciptaan

Ide Penciptaan karya komposisi '*Slénco*' berawal dari rasa ketidaknyamanan komposer ketika melihat proses belajar anak yang ada di sekitar komposer, terutama di lingkungan keluarga. Ketidaknyaman tersebut adalah, ketika seorang anak kesulitan dalam proses belajar membaca dan menghitung sering mendapatkan kata-kata yang seharusnya tidak didapatkan sang anak baik dari orang tua maupun orang-orang di sekitar mereka.

Sebenarnya kesulitan belajar yang dialami pada anak bukan karena faktor malas seperti yang sering orang tua katakan pada anak. Kesulitan tersebut, karena anak mempunyai daya tangkap dan mencerna yang berbeda dengan anak pada umumnya. Hal ini dipengaruhi cara kerja otak yang berbeda dengan orang pada umumnya yang selanjutnya biasa disebut disleksia. Cara kerja otak yang berbeda membuat penderita disleksia belajar membaca, menulis dan mengeja dengan cara yang berbeda pula. Inilah yang membuat metode belajar baca-tulis konvensional tidak dapat diterapkan pada penderita disleksia.⁶ Galaburda mengatakan bahwa manusia memiliki belahan otak yang tidak simetris (belahan kiri lebih besar), sedangkan pada penderita disleksia belahan otaknya simetris.⁷ Kasus ini yang sering tidak disadari oleh orang tua, sehingga memaksa dan menekan jam belajar anak yang sebenarnya justru mematikan kreativitas anak.

Selain dari fenomena sosial di sekitar komposer, ide karya komposisi karawitan '*Slénco*' juga merupakan hasil kontemplasi dari film *Taare Zameen Par* yang dirilis pada 21 Desember 2017 oleh Aamir Khan Production. Film ini

⁶ Olivia Bobby Hermijanto dan Vica Valentina, *Disleksia: Bukan Bodoh, Bukan Malas, tetapi Berbakat!*. (Jakarta : PT Gramedia Pustaka utama, 2016), 37.

⁷ *Ibid.*, 38.

mengangkat kisah penderita disleksia dari gejala disleksia hingga solusi untuk menolong penderita disleksia.

1. Tema Karya

Tema yang diangkat sebagai karya komposisi '*Slénco*' adalah fenomena disleksia yang merupakan gangguan belajar membaca, menulis dan menerima perintah pada anak. Tema ini sangat menarik untuk diangkat menjadi sebuah karya, karena masa anak-anak merupakan masa persiapan yang sangat dini menuju masa pertumbuhan dan perkembangan, baik fisik, mental, dan kecerdasan agar selalu diperhatikan, serta dikontrol dengan baik oleh setiap orang tua. Selain itu, karena banyaknya orang tua yang belum sadar dan tahu mengenai fenomena disleksia di lingkungan mereka.

2. Judul Karya

Slénco merupakan kata yang berasal dari bahasa Jawa yang mempunyai arti tidak sesuai, tidak cocok, dan tidak nyambung dengan hal yang lumrah atau sesuatu hal pada umumnya. Menurut Endah Budiarti, *Slénco* merupakan suatu hal yang tidak *gathuk, ora nyambung*, tidak sesuai dengan apa yang seharusnya dilakukan. Ketidaknyambungan ini terjadi karena kesalahan dalam menangkap dan mencerna sebuah pesan atau informasi oleh penerima pesan, sehingga yang dilakukan menjadi tidak sesuai dengan apa yang diharapkan komunikator atau pemberi pesan. *Slénco* bukan sebuah kegagalan komunikasi, tetapi lebih tepatnya adalah kesalahan dalam menangkap dan mencerna suatu pesan atau informasi. Sebuah komunikasi dinyatakan gagal apabila tidak ada respon. Tetapi dalam kasus

Slénco komunikasi memberi respon namun tidak sesuai dengan apa yang harapkan komunikator.⁸

Kata *Slénco* dipilih untuk menegaskan inti dari karya ini yang menyampaikan sebuah komunikasi bahasa yang tidak bisa diterima dengan baik oleh penderita disleksia. Akibatnya terjadi komunikasi yang tidak nyambung atau tidak selaras, serta *Slénco* juga mengungkapkan terjadinya kasus unik yang dilakukan oleh penderita disleksia, yaitu melakukan sesuatu tetapi tidak sesuai dengan apa yang diharapkan oleh orang yang memberi perintah.

3. Gagasan Isi

Secara keseluruhan karya komposisi karawitan '*Slénco*' mengangkat kehidupan anak-anak yang mempunyai permasalahan dalam berkomunikasi (disleksia). Namun demikian, untuk mempermudah penyampaian pesan kepada audiens, komposer membagi seluruh rangkaian karya menjadi tiga bagian yang saling berkaitan dan beralur progresif (menuju ke masa mendatang).

Bagian pertama karya komposisi '*Slénco*' dimulai dari kelahiran bayi yang isinya menyampaikan doa dan harapan setiap orang tua kepada sang anak, agar selalu menjadi buah hati yang sesuai dengan keinginan dan berperilaku seperti orang pada umumnya. Bagian ini disampaikan melalui kidung dan mantra serta musik yang bernuansa lucu. Nuansa lucu yang dimaksud oleh komposer adalah pola melodi yang menggambarkan keadaan bayi yang bergerak, baik menendang, bergeser, bergoyang maupun meninju ketika masih di dalam kandungan. Gerakan

⁸ Wawancara dengan Endah Budiarti di Perumahan Soka Asri Permai AB 1, Purwomartani, Sleman, Yogyakarta pada tanggal 22 Mei 2016.

yang dilakukan oleh bayi, menurut komposer merupakan hal yang lucu, bernuansa riang, dan bahagia, serta memberikan tanda kepada sang ibu untuk segera lahir.

Bagian kedua membahas keadaan sosial anak ketika memasuki jenjang sekolah dasar (SD) atau kurang lebih pada umur 7-8 tahun. Komposer pada bagian ini menyampaikan kasus ketidakmampuan komunikasi (penerima pesan/penderita disleksia) dalam mencerna pesan yang disampaikan oleh komunikator (pemberi pesan/perintah) dengan menganalogikan kasus tersebut dalam komunikasi musikal. Komunikasi musikal yang diciptakan komposer, seolah-olah seperti nada sumbang dengan membentuk melodi eksperimental yang dirangkai dari perbedaan sukat maupun *syncope*, yaitu ritme yang degupan beratnya jatuh pada *ketegan ding* (ringan).⁹

Ketidaknyambungannya komunikasi antara komunikator (penerima pesan/penderita disleksia) dengan komunikator (pemberi pesan/perintah) menjadi bagian inti dari karya komposisi karawitan '*Slénco*' ini. Awal mula konflik (*generating circumstances*), peningkatan konflik (*rising action*) dan klimak dimunculkan oleh komposer pada bagian II ini.

Bagian ketiga merupakan bagian akhir dari karya komposisi karawitan '*Slénco*' ini. Bagian ini menyampaikan titik temu dari konflik yang dirasakan oleh penderita disleksia. Titik temu yang dibangun oleh komposer, dirangkai dari kesadaran komunikator mengenai kekurangan komunikasi (penderita disleksia) dalam menangkap dan mencerna pesan yang diterima. Komposer pada bagian ini menyampaikan usaha komunikator dalam membimbing komunikasi menangkap,

⁹ I Wayan Senen, "*Konsep Penciptaan Dalam Karawitan*", dalam Lokakarya Metodologi Penelitian, (Yogyakarta : Jurusan Karawitan Fakultas Seni Pertunjukan ISI Yogyakarta, 2014), 7.

mencerna dan memahami setiap pesan yang diterima dengan cara yang berbeda dari kebanyakan orang. Metode belajar dengan bermain seperti belajar menghitung dengan menaiki anak tangga, belajar membaca dengan bernyanyi dan menghafal lirik lagu, maupun belajar menulis dengan melukis dan menggambar menjadi cara yang baik dalam membantu penderita disleksia menjadi anak yang normal dan mampu berkomunikasi secara harmonis dengan masyarakat.

Titik temu dari tidak nyambungnya komunikasi antara pemberi dan penerima (penderita disleksia) menjadi satu kesatuan komunikasi yang harmonis. Keselarasan komunikasi tersebut menandai hilangnya gangguan disleksia pada seseorang dan dapat berlaku secara wajar, sehingga terwujudnya komunikasi yang baik dan selaras dengan masyarakat atau lingkungan sekitar.

C. Tujuan Penciptaan

Penciptaan karya '*Slénco*' mempunyai dua tujuan. Adapun tujuan dari penciptaan karya komposisi '*Slénco*' adalah sebagai berikut:

1. Menyampaikan pesan moral dan kesadaran gejala disleksia kepada para penonton.
2. Membuka ruang lingkup dunia komposisi karawitan yang lebih dinamis dan terbuka dari berbagai bentuk kreativitas maupun inovasi dengan menangkap fenomena sosial masyarakat.

D. Tinjauan Pustaka

Proses penciptaan karya '*Slénco*' menggunakan beberapa tinjauan sumber data, baik sumber tertulis, audio maupun video. Sumber-sumber tersebut digunakan sebagai pijakan pada penyusunan karya komposisi '*Slénco*'. Data

tertulis digunakan sebagai sumber informasi mengenai gagasan, pengetahuan maupun teori pada pembuatan karya ini. Materi berupa rekaman audio atau audio visual digunakan sebagai sumber gagasan atau rangsang ide pada proses penyusunan karya '*Slénco*' yang meliputi unsur-unsur musikal serta bentuk penyajiannya. Sumber tertulis yang digunakan antara lain:

Bothekan Karawitan 2: Garap, oleh Rahayu Supanggah. Buku tersebut berisi unsur-unsur *garap* karawitan, meliputi materi *garap*, penggarap, sarana *garap*, perabot *garap*, penentu *garap*, dan pertimbangan *garap*. Rahayu Supanggah memandang *garap* sebagai sebuah sistem yang melibatkan beberapa unsur maupun pihak yang saling terkait dan mendukung. Semua unsur dijelaskan secara rinci dan sangat membantu penyusunan *garap* pada karya karawitan berjudul '*Slénco*' ini.

Ilmu Melodi, oleh Dieter Mack (1994), berisi tentang berbagai modus atau cara menciptakan melodi yang baik dengan membedah karya-karya komposer musik Barat misalnya Ludwig van Beethoven, Johann Sebastian Bach, Claude Debussy, Robert Schumann, Mozart dan komposer besar lainnya. Komposer mendapatkan teori-teori musik Barat yang diaplikasikan pada karya komposisi '*Slénco*'.

Cerdaskan Anakmu dengan Musik !, tulisan Fathur Rasyid (2010), mengupas tentang efek musik terhadap pertumbuhan kecerdasan anak, serta pembahasan mengenai cara-cara memperkenalkan musik pada anak sejak dalam kandungan hingga lahir, usia bulanan, hingga balita dan seterusnya. Komposer mendapatkan rangsangan pada penyusunan karya komposisi karawitan berjudul

'*Slénco*' terutama yang berkaitan dengan upaya untuk mendorong kecerdasan anak serta kiat menangani disleksia.

Menimbang Pendekatan Pengkajian dan Penciptaan Musik Nusantara, tulisan Waridi (2005). Buku tersebut berisi kumpulan intisari dari pemikiran Rahayu Supanggah, Heddy Shri Ahimsa Putra, Rustopo, Santosa, I WayanSadra, Bambang Sunarto, T. Slamet Suparno, Aton Rustandi Mulyana dan R.M. Soedarsono. Komposer mendapatkan beragam ide yang dapat digunakan pada proses penciptaan sebuah komposisi karawitan.

Corat-Coret (Musik Kontemporer Dulu dan Kini), tulisan Suka Hardjana (2003), membahas mengenai kritik musik serta musik kontemporer dari zaman klasik hingga ramalan musik dimasa mendatang. Pemaparan Suka Hardjana yang sangat lengkap dan inspiratif menjadi landasan pada proses penciptaan sehingga komposer lebih berani mengeksplorasi setiap ide yang muncul.

Selain sumber tertulis yang menjadi bahan acuan, proses pembuatan karya '*Slénco*' juga menggunakan sumber berupa film dengan judul *Taare Zameen Par* yang dirilis pada 21 Desember 2007 oleh Aamir Khan Productions dan *Opera Jawa* yang diproduksi oleh Wiener Festwochen Vienna Mozart bekerja sama dengan SET Film Workshop pada tahun 2006. Karya tersebut digunakan sebagai bahan inspirasi selain beberapa karya karawitan atau musik etnis yang diciptakan oleh beberapa komposer lainnya dalam bentuk rekaman audio. Adapun karya-karya yang dijadikan referensi oleh pencipta adalah '*Ja Selingkuh*' karya Rahayu Supanggah, '*Ni Kadek*' karya Gondrong Gunarto, '*Climentalia*' karya Ag. Welly Hendratmoko, '*Ontosoroh*', '*Sekar*' dan '*Kembang Kapas*' I karya Peni Candra

Rini serta karya-karya *Dream Theater*, sebuah band progresif yang berasal dari Amerika Serikat. Karya tersebut digunakan oleh komposer sebagai sumber referensi mengenai teknik, pola ritmis, melodi dan sajian dalam karya '*Slénco*'.

Pada karya yang berjudul '*Ja Selingkuh*' didapatkan ide mengenai eksplorasi vokal. Eksplorasi vokal juga didapatkan melalui karya '*Ontosoroh*', '*Sekar*' dan '*Kembang Kapas I*' yang diciptakan oleh Peni Candra Rini. Penggarapan vokal yang meliuk-liuk dan terkadang melengking seperti orang menjerit menjadi daya tarik tersendiri bagi penulis untuk mengembangkan garap vokal tersebut pada karya '*Slénco*'.

Karya '*Ni Kadek*' dan karya *Dream Theater*, komposer mendapatkan referensi mengenai pola ritmis, juga teknik kontrapung yaitu, teknik yang menggarap dua nada atau lebih yang dapat dirasakan secara individual. Pencipta memperoleh referensi mengenai teknik *tabuhan* dan garap vokal pada sebuah komposisi karawitan yang sangat kreatif dan harmonis pada karya berjudul '*Climentalia*'.

E. Metode Penelitian Penciptaan Seni

Metode penelitian, sesungguhnya adalah cara-cara yang terkait dengan usaha memahami fakta dan realita dalam rangka menemukan data.¹⁰ Di dalam dunia penciptaan seni, metode merupakan struktur dasar, konsepsi yang berkarakteristik teori untuk mewujudkan ide-ide nilai yang masih bersifat abstrak menjadi ekspresi seni yang mewujud, berbentuk dan bersifat empirik. Pencipta

¹⁰Waridi, *Menimbang Pendekatan Pengkajian dan Penciptaan Musik Nusantara*. (Surakarta : STSI Press, 2005), 124.

menggunakan tiga metode penelitian penciptaan seni untuk mewujudkan karya berjudul 'Slénco'. Adapun tiga metode tersebut adalah:

1. Metode Empirik

Merupakan metode penelitian yang berdasarkan pengalaman, terutama penemuan, percobaan maupun pengamatan yang telah dilakukan. Dalam karya komposisi karawitan berjudul 'Slénco' ini, komposer menggunakan tiga metode yang bersifat empirik diantaranya:

a. Observasi

Merupakan metode penelitian penciptaan seni yang dilakukan oleh komposer dengan mengamati fenomena disleksia di lingkungan keluarga komposer. Komposer pada tahap observasi mendapatkan data mengenai gangguan disleksia yang terjadi pada anak dalam aktivitas belajar membaca dan menulis. Data inilah yang dijadikan konsep dasar oleh komposer untuk membangun kerangka berfikir dalam berkarya. Komposer membagi metode ini menjadi dua kegiatan observasi yang berbeda berdasarkan waktu dan modus. Kedua kegiatan observasi tersebut dapat diuraikan sebagai berikut.

1. Observasi Langsung (*Direct Observation*)

Observasi langsung merupakan observasi yang dilakukan komposer dilapangan, artinya komposer menjadi bagian dalam kehidupan orang yang sedang diamati. Pelaku observasi (*observer*) adalah komposer dan orang yang sedang diamati adalah keponakan komposer sendiri. Observasi ini dilakukan, ketika komposer sedang berada di Jember, Jawa timur dan hanya dilakukan pada pra penyusunan karya komposisi 'Slénco'.

2. Observasi tidak Langsung (*Indirect Observation*)

Observasi tidak langsung merupakan observasi yang dilakukan komposer dengan cara menonton video atau film yang berkaitan dengan tema yang diangkat. Komposer melakukan pengamatan terhadap film berjudul *Taare Zameen Par* yang dirilis pada tanggal 21 Desember 2007 oleh Aamir Khan Production. Observasi dilakukan pada saat komposer berada di Yogyakarta dan dilakukan pada pra penyusunan karya maupun saat proses penyusunan karya hingga pementasan.

b. Wawancara

Wawancara dilakukan komposer untuk memperoleh data yang tidak terdapat pada beberapa buku maupun kamus terkait. Wawancara dilakukan komposer untuk memperkuat pemaknaan judul karya. Tanya jawab dilakukan komposer dengan Endah Budiarti, ahli bahasa Jawa sekaligus dosen pengampu mata kuliah bahasa pedalangan dan kritik seni pedalangan di Jurusan Pedalangan, Fakultas Seni Pertunjukan, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Beliau tinggal di Perumahan Soka Asri Permai AB 1, Purwomartani, Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta.

c. Diskografi

Diskografi adalah metode pengumpulan data yang dilakukan komposer dengan mendengarkan dan menonton referensi karya berupa rekaman audio atau audio visual. Referensi karya tersebut berupa Mp3, CD dan film. Referensi karya berupa kepingan CD adalah komposisi karawitan berjudul '*Climentalia*' dalam album *Wredhâswâraâ* karya Ag. Welly Hendratmoko. Beberapa rekaman berupa Mp3 dengan judul '*Ja Selingkuh*' karya Rahayu Supanggah, '*Sekar*' karya Peni

Candra Rini, '*Kembang Kapas I*' karya Peni Candra Rini, '*Ontosoroh*' karya Peni Candra Rini, '*Ni Kadek*' karya Gondrong Gunarto dan beberapa karya dari *Dream Theater*. Selain itu, karya berupa audio visual yang menjadi sumber inspirasi bagi komposer adalah film berjudul *Taare Zameen Par* yang dirilis pada tanggal 21 Desember 2007 oleh Aamir Khan Production dan *Opera Jawa* yang diproduksi oleh Wiener Festwochen Vienna Mozart bekerja sama dengan SET Film Workshop pada tahun 2006.

d. Studi Literatur

Metode ini dilakukan dengan cara mencari teori atau landasan pada buku-buku, artikel, jurnal, maupun internet. Komposer pada metode ini memperoleh gagasan untuk mengembangkan ide menjadi sebuah konsep musikal, serta teori dan landasan untuk menerangkan konsep karya komposisi '*Slénco*'.

2. Metode Perancangan Seni

Metode perancangan merupakan metode yang digunakan untuk menyusun sebuah karya melalui berbagai pendekatan. Komposer dalam karya karawitan '*Slénco*', menggunakan dua pendekatan yaitu pendekatan musikal dan pendekatan suasana. Pendekatan musikal dilakukan dengan menempatkan unsur melodi-melodi kedalam satu kesatuan komposisi yang selaras. Pendekatan suasana dilakukan guna mendapatkan rasa musikal yang sesuai dengan suasana atau sesuatu hal yang mendasari karya berjudul '*Slénco*'. Selain itu, metode perancangan juga merupakan proses atau tahapan yang menguraikan cara atau urutan kerja dalam menciptakan sebuah karya.

Menurut I Wayan Senen, sebagian besar pencipta dalam melakukan proses penciptaannya bisa didahului dengan proses rangsangan awal, entah rangsangan itu bersifat visual, auditif, musikal atau ide. Mengenai proses selanjutnya mungkin masing-masing pencipta memiliki cara atau urutan kerja sendiri-sendiri.¹¹ Pernyataan Hawskin yang dikutip oleh I Wayan Senen menjelaskan bahwa tahapan-tahapan dalam proses penciptaan tari meliputi *exploration* (eksplorasi), *improvisation* (improvisasi), dan *forming* atau pembentukan (Alma M. Hawskin, 1964: 18-29).¹² Kiranya Proposisi itu telah dipakai dalam proses penciptaan seni lainnya termasuk karawitan.¹³

Komposer dalam penciptaan karya komposisi karawitan ‘*Slénco*’, mengacu pada metode penciptaan yang telah dikemukakan oleh I wayan Senen, yaitu mengawali proses penciptaan karya melalui rangsangan awal. Namun, komposer tidak menggunakan metode penciptaan I Wayan Senen secara keseluruhan dalam proses kekaryaannya komposisi karawitan ‘*Slénco*’. Berikut urutan metode yang dilakukan komposer dalam proses penciptaan karawitan ‘*Slénco*’.

a. Rangsang awal

Rangsang awal merupakan proses awal dengan mengamati hal yang menjadi sumber inspirasi karya. Komposer dalam komposisi karawitan ‘*Slénco*’, menggunakan sumber visual-sosial sebagai sumber inspirasinya. Sumber visual-

¹¹ I Wayan Senen, “*Konsep Penciptaan Dalam Karawitan*”, dalam Lokakarya Metodologi Penelitian, (Yogyakarta : Jurusan Karawitan Fakultas Seni Pertunjukan ISI Yogyakarta, 2014), 17-18.

¹² Hawskin dalam I Wayan Senen, “*Konsep Penciptaan Dalam Karawitan*”, dalam Lokakarya Metodologi Penelitian, (Yogyakarta : Jurusan Karawitan Fakultas Seni Pertunjukan ISI Yogyakarta, 2014), 18.

¹³ *Ibid.*

sosial artinya fenomena sosial yang terlihat secara kasat mata, yaitu fenomena disleksia yang terjadi di lingkungan komposer.

b. Penentuan Tema

Tema adalah suatu gagasan utama yang mendasari sebuah karya. Karya komposisi karawitan '*Slénco*' merupakan hasil pengamatan dan perenungan komposer terhadap fenomena sosial di lingkungan keluarga komposer. Fenomena sosial tersebut adalah keadaan keponakan komposer yang mengalami kesulitan dalam kegiatan belajar, sehingga mendapatkan perlakuan dari orang tua maupun orang terdekat yang lain yang seharusnya tidak diterima oleh sang anak (keponakan komposer). Tak jarang komposer melihat keponakannya menjadi anak yang murung dan terkekang. Padahal dari pengamatan komposer sehari-hari, ketika bermain maupun melakukan aktivitas di luar kegiatan yang berhubungan dengan membaca dan menulis, keponakan komposer ini menunjukkan sesuatu yang lain dari anak-anak pada umumnya dan itu sulit dilakukan oleh kebanyakan orang. Contohnya kecerdasan dalam menggambar bentuk yang mirip dengan aslinya, selain itu memiliki daya ingat yang kuat, hal ini dirasakan komposer ketika keponakannya bisa menghafal ritmis musik yang baru saja ia dengarkan.

Dari fenomena inilah komposer memperoleh ide mengenai kasus disleksia. Ide tersebut direpresentasikan sebagai karya komposisi karawitan dengan menjadikan disleksia menjadi tema karya. Tema ini juga merupakan hasil kontemplasi dari film *Taare Zameen Par* yang dirilis pada 21 Desember 2007 oleh Aamir Khan Production yang juga mengangkat fenomena disleksia sebagai tema film tersebut.

c. Eksplorasi

Eksplorasi merupakan tahap berfikir, menafsir dan berimajinasi mengenai tema disleksia yang akan dituangkan dalam karya komposisi karawitan. Komposer mengimplementasikan fenomena disleksia yang fokusnya tentang komunikasi sosial menjadi komunikasi musikal. Komunikasi musikal ini selanjutnya diwujudkan dengan mengolah pola-pola tabuhan beberapa ricikan gamelan. Komposer dalam tahap ini juga menggunakan teknik yang biasa digunakan dalam proses pengolahan elemen musikal seperti pengulangan (*repetition*), peniruan pola *tabuhan ricikan* tertentu (*imitation*), pengurangan (*elision*), pemindahan pola ritmis dengan nada tertentu ke nada lain (*sequence*), dan pemindahan seleh berat-ringan (*syncopation*). Komposer pada tahapan ini, juga menafsir garap terhadap setiap *ricikan* yang akan digunakan sesuai dengan hasil eksplorasi. Komposer pada tahap ini pula memilih, membedakan, dan mempertimbangkan harmonisasi terhadap adanya kontras-kontras tertentu. Selain itu, juga mempertimbangkan menentukan integritas garap setiap *ricikan* yang digunakan.

d. Penotasian

Tahap penotasian merupakan tahap mentransfer dan mendokumentasikan setiap ide ke karya, hingga hasil penafsiran garap setiap *ricikan* yang masih abstrak ke dalam bentuk notasi. Penotasian ini dilakukan dengan memberikan tanda atau simbol setiap garap *ricikan* gamelan.

Komposer menggunakan cara penotasian yang sama dengan cara penotasian karawitan Jawa konvensional dan menggunakan bentuk *font kepatihan* dalam pendokumentasian menggunakan perangkat komputer.

e. Penuangan

Nada-nada dan melodi yang telah disusun secara rinci dan lengkap dengan perabot garap atau piranti garap serta telah didokumentasikan dalam notasi, selanjutnya disampaikan kepada para pemain pendukung untuk dimainkan atau dipraktikkan sesuai dengan pembagian *ricikan* gamelan dan pemain.

f. Latihan

Metode yang digunakan pada proses latihan adalah membaca, memahami dan mempraktikkan notasi ke dalam setiap *ricikan* gamelan yang digunakan. Metode ini dilakukan secara bertahap dengan memahami dan mempraktikkan bagian per bagian karya yang telah dirancang sesuai konsep oleh komposer. Tujuan dari tahap latihan adalah mendalami dan memperlancar pemain (*player*) dalam memainkan karya komposisi '*Slénco*' ketika pementasan. Komposer pada tahap ini, juga melakukan improvisasi terkait pola tabuhan setiap *ricikan* maupun dinamika musikal untuk kamantapan sajian karya komposisi '*Slénco*' dan keselarasan bunyi yang telah disusun.

g. Revisi

Revisi merupakan metode yang digunakan komposer untuk memperbaiki rangkaian melodi, ritmis maupun piranti garap yang kurang enak didengar dan menjauh dari konsep yang diangkat.

3. Metode Pementasan

Metode pementasan dilakukan sebagai bentuk presentasi karya komposisi karawitan yang berjudul '*Slénco*' kepada dosen penguji maupun penonton. Metode ini dilakukan di dalam panggung tertutup dengan menggunakan tata panggung (artistik), tata cahaya (*lighting*), dan tata suara (*sound system*). Presentasi karya komposisi karawitan '*Slénco*' dilaksanakan di Gedung Societed, Taman Budaya Yogyakarta Jalan Sri Wedani No. 1 Yogyakarta pada hari Kamis, 23 Juni 2016 pukul 20:00 WIB.

