

SLÉNCO

Sebuah komposisi Karawitan

Faisol Amir¹

Jurusan Karawitan, Fakultas Seni Pertunjukan,
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

ABSTRAK

Komposisi karawitan '*Slénco*' merupakan representasi kasus disleksia, yang fokusnya lebih mengarah pada persoalan komunikasi atau ketidaknyambungan komunikasi. *Slénco* memiliki arti tidak sesuai, tidak cocok, dan tidak nyambung dengan hal yang lumrah atau sesuatu hal pada umumnya. Kata *slénco* dipilih untuk menegaskan inti karya yang menyampaikan sebuah komunikasi bahasa yang tidak bisa diterima dengan baik oleh penderita disleksia.

Karya komposisi karawitan '*Slénco*' 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. Adapun tujuan dari penciptaan karya komposisi '*Slénco*' adalah menyampaikan pesan moral dan kesadaran gejala disleksia kepada para penonton dan membuka ruang lingkup dunia komposisi karawitan yang lebih dinamis dan terbuka dari berbagai bentuk kreativitas dengan menangkap fenomena sosial masyarakat.

Kata kunci: Disleksia, *slénco*, garap, komunikasi,

Pendahuluan

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.² Disleksia mengganggu kemampuan orang untuk membaca, menulis, mengeja, bahkan kadang-kadang dalam

¹ Alamat korespondensi: Jurusan Karawitan, Fakultas Seni Pertunjukan Institut Seni Indonesia Yogyakarta Jl. Parangtritis km. 6,5 Sewon, Bantul, DIY. HP. 085215134012. E-mail: amirska2@gmail.com

² Olivia Bobby Hermijanto dan Vica Valentina. *Disleksia: Bukan Bodoh, Bukan Malas, tetapi Berbakat!*. (Jakarta: PT Gramedia Pustaka utama, 2016), 36.

berbicara.³ Disleksia umumnya terjadi pada anak menginjak usia 7 hingga 8 tahun⁴.

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 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). 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*’.

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

³http://medicastore.com/penyakit/3058/Disleksia_%28Gangguan_Membaca%29.html diakses pada hari Sabtu, 14 November 2015 pukul 01:35 WIB.

⁴<https://id.m.wikipedia.org/wiki/disleksia> diakses pada hari Sabtu, 14 November 2015 pukul 01:56 WIB.

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.

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 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).⁵

Ketidaknyambungannya komunikasi antara komunikan (penerima pesan/penderita disleksia) dengan komunikator (pemberi pesan/perintah) menjadi bagian inti dari karya komposisi karawitan '*Slénco*' 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 komunikan (penderita disleksia) dalam menangkap dan mencerna pesan yang diterima. Komposer pada bagian ini menyampaikan usaha komunikator dalam membimbing komunikan menangkap, mencerna dan memahami setiap pesan yang diterima dengan cara yang berbeda dari kebanyakan orang.

Metode Penelitian Penciptaan Seni

Metode penelitian, sesungguhnya adalah cara-cara yang terkait dengan usaha memahami fakta dan realita dalam rangka menemukan data.⁶ 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 mewujudkan, berbentuk dan bersifat empirik. Pencipta 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:

⁵ I Wayan Senen, "*Konsep Penciptaan Dalam Karawitan*", dalam Lokakarya Metodologi Penelitian, (Yogyakarta : Jurusan Karawitan Fakultas Seni Pertunjukan ISI Ypgyakarta, 2014), 7.

⁶ Waridi, *Menimbang Pendekatan Pengkajian dan Penciptaan Musik Nusantara*. (Surakarta : STSI Press, 2005), 124.

a. Observasi

Merupakan metode penelitian penciptaan seni yang dilakukan oleh komposer dengan mengamati fenomena disleksia di lingkungan keluarga komposer. 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. 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.

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 berupa kepingan CD adalah komposisi karawitan berjudul '*Climentalia*' dalam album *Wredhåswåraå* karya Ag. Welly Hendratmoko. Beberapa rekaman berupa Mp3 dengan judul '*Ja Selinguh*' 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-unsur 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*’. 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.⁷ Pernyataan Hawskin yang dikutip oleh I Wayan Senen menjelaskan bahwa tahapan-tahapan dalam proses penciptaan tari meliputi *exploration* (eksplorasi), *improvisation* (improvisasi), dan *forming* atau

⁷ I Wayan Senen, “*Konsep Penciptaan Dalam Karawitan*”, dalam Lokakarya Metodologi Penelitian, (Yogyakarta : Jurusan Karawitan Fakultas Seni Pertunjukan ISI Yogyakarta, 2014), 17-18.

pembentukan (Alma M. Hawskin, 1964: 18-29).⁸ Kiranya Proposisi itu telah dipakai dalam proses penciptaan seni lainnya termasuk karawitan.⁹

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

b. Penentuan Tema

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).

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.

⁸ Hawskin dalam I Wayan Senen, “*Konsep Penciptaan Dalam Karawitan*”, dalam Lokakarya Metodologi Penelitian, (Yogyakarta : Jurusan Karawitan Fakultas Seni Pertunjukan ISI Yogyakarta, 2014), 18.

⁹ *Ibid.*

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.

d. Penotasian

Tahap penotasian merupakan tahap mentransfer dan mendokumentasikan setiap ide kekaryaannya, 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.

e. 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.

Konsep Kekaryaannya

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

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.¹⁰

Bentuk Karya

Secara keseluruhan, karya komposisi karawitan '*Slénco*' ini tidak menggunakan konsep struktur/bentuk karawitan Jawa konvensional yaitu bentuk yang sesuai pakem atau aturan yang telah disepakati oleh masyarakat karawitan Jawa secara umum. Bentuk yang digunakan dalam komposisi ini adalah semi kontemporer, artinya komposer tidak menggunakan sistem kolotomik sebagai pengikat lagu yang disebut bentuk seperti pada tradisi karawitan Jawa konvensional. Namun demikian, alur melodi vokal maupun melodi *ricikan* masih menggunakan modus-modus karawitan Jawa tradisi.

Media Garap

Media garap merupakan sarana untuk mengeksplor sebuah karya (gagasan) yang masih berbentuk tulisan (notasi) atau sebatas gagasan oral. Berkaitan dengan itu, Rahayu Supanggah dalam buku *Bothèkan Karawitan II: Garap* mengemukakan, yang dimaksud sarana garap adalah alat (fisik) yang digunakan oleh para pengrawit termasuk vokalis, sebagai media untuk menyampaikan gagasan, ide musikal atau mengekspresikan diri atau perasaan dan pesan secara musikal kepada *audience* (bisa juga tanpa *audience*) atau kepada siapapun, termasuk kepada diri sendiri atau lingkungan sendiri.

Penyampaian gagasan komposer mengenai kasus disleksia yang di tuangkan dalam karya komposisi '*Slénco*', menggunakan *ricikan* gamelan berlaras pelog dan slendro *tumbuk* 6, artinya nada 6 laras pelog dan nada 6 laras slendro bernada sama. Modus ini dipakai komposer dengan alasan melodi yang digunakan dalam laras pelog menjangkau wilayah nada 6 rendah (pada *ricikan balungan*)

¹⁰ Wawancara dengan Endah Budiarti di Perumahan Soka Asri Permai AB 1, Purwomartani, Sleman, Yogyakarta pada tanggal 22 Mei 2016.

yang tidak dimiliki oleh *ricikan balungan* laras pelog. Berikut pola melodi *balungan* yang menggunakan nada 6 rendah:

Bal : $\overline{6}1$ $\overline{2}3$ $\overline{.5}$ $\overline{3}2$

Selain itu, alasan lain adalah karena nada 4 pelog memiliki resonansi yang sama dengan nada 5 pada laras slendro. Kesamaan resonansi digunakan komposer sebagai jembatan pola melodi yang dimainkan dengan nada pelog menuju ke nada slendro.

Garapan

Konsep garap merupakan rancangan yang membentuk sistem atau garap sebuah karya seni. Konsep garap dalam karya komposisi karawitan '*Slénco*' menggunakan konsep garap eksperimental, dengan mengeksplor gamelan Jawa untuk tidak dimainkan secara konvensional dalam satu repertoar yang utuh. Berbagai eksperimen yang dilakukan komposer meliputi teknik *menabuh wilahan* saron di dalam ember yang berisi air, teknik tabuhan kempul duduk, serta eksperimen dalam unsur musikal seperti *laya*, ritme, pola *balungan*, serta keselarasan pola *balungan*.

Bagian Pertama

Bagian pertama berisi garap vokal berlaras pelog yang diiringi dengan *tabuhan* pencon bonang bernada 3 menggunakan dengan konsep teknik menabuh bagian *rai* bonang dengan posisi tabuh terbalik (bagian tabuh bonang yang *diblebet pluntur* berada di tangan pemain dan bagian tabuh yang tidak *diblebet pluntur* dipukul ke *rai* bonang). Garap *tabuhan ricikan* bonang ini mengadopsi dari ritmis genta. Komposer menggunakan garap bonangan ini untuk memberi kesan kontras dengan garap vokal yang terkesan lembut, agung dan religius. Suasana yang dibangun pada sub bagian ini adalah suasana ritual/religi, sehingga garap vokal yang disampaikan tidak menggunakan *luk* atau *gregel* yang rumit. Hal ini digunakan komposer untuk menjaga esensi ritual/religi.

Garap vokal bagian I

Bonang	:	$\overline{333}$ $\overline{333}$	$\overline{333}$
Vokal	:	1 $\underline{23}$ 3 3 3 3	
Cakepan	:	<i>Dhuh kang Ma-ha A-gung</i>	
Bonang	:		$\overline{333}$
Vokal	:	3 2 3 1 1 1 1 1	
Cakepan	:	<i>Ku-la nyu-wun pa-ngak-sa-mi</i>	
Bonang	:		$\overline{333}$ $\overline{222}$
Vokal	:	3 $\underline{21}$ 6 5 5 5 5 5 $\underline{3565}$	
Cakepan	:	<i>Mring se- da-ya tu-min-dak ku- la</i>	
Bonang	:		$\overline{333}^+$
Vokal	:	5 6 1 2 2 2 2 2	
Cakepan	:	<i>Kang o- ra ne-tep-i dar- ma</i>	
Bonang	:		$\overline{333}$
Vokal	:	1 $\underline{23}$ 3 3 3 3 3	
Cakepan	:	<i>Mu- gya no-ra we-wa- ris</i>	
Bonang	:		$\overline{333}^+$ $\overline{333}^+ \overline{333}^+ \overline{(333)}$
			Semakin kerep
Vokal	:	3 2 3 1 1 1 1 $\underline{1212}$	$\underline{65}$ 3
Cakepan	:	<i>Ma- rang ja-bang ba- yi ing-sung</i>	i- ki

Komposer pada sub bagian II menyampaikan suatu ketidaksabaran orang tua dalam menanti kelahiran jabang bayi, serta harapan kepada Sang Pencipta agar memberi berkah dan kecerdasan kepada sang anak seperti tokoh wayang Pandawa. Bagi komposer, tokoh Pandawa merupakan tokoh wayang dengan kecerdasan yang lengkap. Kecerdasan tersebut yaitu kecerdasan spiritual yang dimiliki oleh Yudistira atau Puntadewa, kecerdasan fisik yang dimiliki oleh Bima

atau Werkudara, kecerdasan emosional yang dimiliki oleh Arjuna, dan kecerdasan intelektual yang dimiliki oleh Nakula-Sadewa.

Garap vokal sub bagian II

Vokal : $\dot{2}$ $\dot{1}\dot{3}\dot{2}\dot{1}$ $\dot{5}\dot{6}\dot{1}$ 5 $\dot{6}\dot{5}\dot{6}\dot{3}$

Cakepan : Dhuh, dhuh, Gus- ti

Rebab : $\dot{6}$ $\dot{1}\dot{2}$. 3 3 3 3 $\dot{6}\dot{1}\dot{2}$. 3 3 3 3 $\dot{5}\dot{6}\dot{5}\dot{3}$ 3 $\dot{3}\dot{5}\dot{6}$ $\dot{6}$

Vokal : $\dot{6}$. 1 2 3 3 $\dot{5}\dot{6}$ $\dot{5}\dot{6}\dot{5}\dot{3}$ 3 $\dot{5}\dot{6}$ $\dot{5}\dot{6}$
 Cakepan: Mi- jil to-ya wi-nas- twan ma- hu- rip

Rebab : 5 4 $\dot{4}\dot{5}\dot{6}\dot{4}$ 2 2 2 2 $\dot{5}\dot{6}$ $\dot{1}\dot{2}\dot{1}\dot{6}$ 5 5 5 5 5

Vokal : 5 4 . $\dot{4}\dot{5}\dot{6}\dot{5}\dot{4}$ 2 4 $\dot{5}\dot{6}$ $\dot{1}\dot{2}\dot{1}$ $\dot{6}\dot{5}$
 Cakepan: Da – dya sra- na kang a- be- cik

Rebab : 5 $\dot{6}\dot{5}\dot{6}\dot{7}$ $\dot{2}\dot{7}\dot{6}$ $\dot{6}\dot{6}\dot{6}$ $\dot{6}$ $\dot{6}\dot{1}\dot{2}\dot{3}$ 2 1 $\dot{6}$ $\dot{6}$ $\dot{6}$ $\dot{6}$ $\dot{6}$

Vokal : 5 $\dot{6}\dot{7}\dot{1}\dot{2}\dot{1}\dot{6}$ $\dot{1}\dot{2}\dot{3}$ $\dot{1}\dot{2}\dot{1}$. $\dot{3}\dot{2}\dot{1}\dot{6}$ $\dot{6}$ $\dot{6}$ $\dot{6}$ $\dot{6}$
 Cakepan: Mu- gya Gus- ti sa-dha- ka- la

Rebab : $\dot{5}\dot{6}$ $\dot{6}$ $\dot{5}\dot{6}\dot{5}\dot{4}$ $\dot{5}\dot{6}$ $\dot{6}$ $\dot{6}$ $\dot{6}$ $\dot{6}$ $\dot{1}\dot{2}\dot{1}$ $\dot{6}$ $\dot{6}$ $\dot{6}$ $\dot{6}$ $\dot{6}$

Vokal : $\dot{6}$ $\dot{5}\dot{4}\dot{5}\dot{6}$ $\dot{6}$ $\dot{6}\dot{1}\dot{2}$. $\dot{1}\dot{2}\dot{1}\dot{6}$ $\dot{5}\dot{6}\dot{5}\dot{6}$ $\dot{6}$
 Cakepan: Pa- ring, lan- tip, a- dhuh

Rebab : $\dot{6}\dot{1}\dot{2}\dot{3}$ 2 $\dot{1}\dot{2}\dot{1}$ $\dot{6}$ $\dot{6}$ $\dot{6}$ $\dot{6}$ $\dot{1}\dot{2}$ 3 $\dot{2}\dot{1}\dot{2}$ 1 $\dot{2}\dot{1}$ $\dot{6}$ $\dot{1}\dot{2}$ 3

Vokal : $\dot{1}\dot{2}\dot{3}$. $\dot{1}\dot{3}\dot{2}\dot{1}\dot{6}$ $\dot{6}$ 1 2 3 2 1 $\dot{2}\dot{1}$ $\dot{6}$
 Cakepan: Lir lan- tip-é pa- ra pan- dha- wa

Vokal : 5 . $\dot{6}\dot{7}\dot{1}$ $\dot{6}\dot{5}\dot{6}$

Cakepan: Pan- dha- wa

Komposer pada garap selanjutnya mengeksplor pola *balungan* dengan mengadaptasi ritmis musik jazz populer. Suasana yang dibangun pada sub bagian ini adalah suasana lucu, menggemaskan dan gembira. Komposer pada sub bagian ini menggambarkan keadaan bayi yang bergerak, baik menendang, bergeser,

bergoyang maupun meninju ketika masih di dalam kandungan. Nuansa lucu itu digambarkan dengan melodi berlaras pelog sebagai berikut :

Bal : $\overline{6}1$ $\overline{2}3$ $\overline{.5}$ $\overline{3}2$

Bn : $\overline{6}1$ $\overline{2}3$ $\overline{.356}$ $\overline{532}$ $\overline{.6.6}$ $\overline{26}$ $\overline{3565}$ $\overline{3212}$

Sltn : $\overline{6}1$ $\overline{2}3$ $\overline{.5}$ $\overline{3}2$. . $\overline{12}$ $\overline{35}$

Bal : $\overline{6}1$ $\overline{2}3$ $\overline{.5}$ $\overline{3}2$. . $\emptyset\emptyset$ 6

Bn : $\overline{6}1$ $\overline{2}3$ $\overline{.356}$ $\overline{532}$ $\overline{.123}$ $\overline{5321}$ $\overline{\emptyset\emptyset.}$ 6

Sltn : $\overline{6}1$ $\overline{2}3$ $\overline{.5}$ $\overline{3}2$. . 6 6

Bal : $\overline{6}1$ $\overline{2}3$ $\overline{.5}$ $\overline{3}2$

Bn : $\overline{6}1$ $\overline{2}3$ $\overline{.356}$ $\overline{532}$ $\overline{5671}$ $\overline{7654}$ $\overline{3216}$ $\overline{1235}$

Sltn : $\overline{6}1$ $\overline{2}3$ $\overline{.5}$ $\overline{3}2$ $\overline{.3}$ $\overline{.1}$ $\overline{.2}$ $\overline{35}$

Unisono : $\overline{.1}$ $\overline{.2}$ $\overline{.3}$ $\overline{.5}$ $\overline{6}$ 1 2 3

Bagian ini menggambarkan intensitas gerakan bayi yang semakin sering dan menunjukkan kelahiran sudah semakin dekat. Komposer memberi pengulangan pada bagian ini dengan maksud memberikan kesan klimak dalam pergerakan bayi hingga proses bayi lahir.

Komposer menggambarkan kelahiran bayi pada sub bagian terakhir atau ke sub bagian IV. Komposer pada bagian ini, menggambarkan fase kelahiran melalui garap vokal *bedhayan* yang dipadukan dengan bonang yang mengadopsi pola *kemanak* dan eksplorasi *wilah saron* yang ditabuh di dalam ember yang berisi air.

Nada sumbang yang dimaksud komposer adalah nada *seleh*, yaitu nada *seleh* 3 dalam sekaten dan nada *seleh* 4 dalam pola *balungan* gamelan *ageng*. Hal ini menjadi sumbang dan tidak harmonis karena nada 3 dari gamelan sekaten lebih tinggi dari nada 4 gamelan *ageng*.

Komunikasi yang tidak terjalin dengan baik juga diwujudkan komposer pada bagian berikut.

Demung *dipathet* : $\overline{61}$ $\overline{.3}$ 2 $\overline{61}$ $\overline{.3}$ 2 $\overline{61}$ $\overline{.3}$ 2 $\overline{61}$ $\overline{.3}$ 6 5 $\overline{61}$

Saron : . . $\overline{65}$ $\overline{36}$. $\overline{65}$ $\overline{36}$. $\overline{65}$ $\overline{36}$ 3 6 5 3

Demung *dipathet* : $\overline{.3}$ 2 $\overline{61}$ $\overline{.3}$ 2 $\overline{61}$ $\overline{.3}$ 2 $\overline{61}$ $\overline{.3}$ 2 $\overline{61}$

Saron : $\overline{66}$ $\overline{61}$ $\overline{21}$ $\overline{.6}$ $\overline{66}$ $\overline{12}$ $\overline{56}$ i

Melodi ini merupakan representasi komunikasi yang tidak diharapkan oleh komunikan. Komunikator dalam hal ini adalah *ricikan* demung dan saron sebagai komunikan. Komposer pada bagian ini menggambarkan komunikasi antar komunikator dan komunikan yang *eyel-eyelan* karena tidak mendapatkan titik temu dari komunikasi yang dibangun dan dilakukan berulang-ulang.

2. Bagian Ketiga

Komposer pada bagian III menggambarkan langkah-langkah yang dilakukan komunikator dalam menolong penderita disleksia (komunikan) agar menjadi anak yang normal seperti anak pada umumnya. Pola melodi yang digunakan pada bagian ini adalah konsep pola-pola melodi yang sederhana dengan permainan ritmis yang mengadaptasi dari tepuk pramuka. Berikut pola yang dimaksud komposer adalah sebagai berikut.

Kempul : 6 $\overline{66}$ 6 $\overline{66}$ $\overline{66}$ $\overline{.6}$ 6 .

Bonang : $\overline{66}$ 6 $\overline{66}$ 6 $\overline{66}$ $\overline{66}$ $\overline{66}$ 6

Gambang : 6 $\overline{6}$ 6 $\overline{6}$ 6 $\overline{6}$ $\overline{6535}$ 6 $\overline{6}$ 6 $\overline{6}$ 6 $\overline{6}$ $\overline{65}$ $\overline{35}$

Kempul : 6 $\overline{66}$ 6 $\overline{66}$ $\overline{66}$ $\overline{.6}$ 6 .

Bonang : $\overline{66}$ 6 $\overline{66}$ 6 $\overline{66}$ $\overline{66}$ $\overline{.6}$

Gambang : 6 $\underset{\cdot}{6}$ 6 $\underset{\cdot}{6}$ 6 $\underset{\cdot}{6}$ 6 $\underset{\cdot}{6}$ $\overline{6535}$ 6 $\underset{\cdot}{6}$ 6 $\underset{\cdot}{6}$ 6 $\underset{\cdot}{6}$ $\overline{65}$ $\overline{35}$

Kempul : 6 $\overline{66}$ 6 .

Bonang : $\overline{66}$ $\overline{66}$ 6 .

Kempul : 6 $\overline{66}$ 6 .

Bonang : 6 $\overline{66}$ $\overline{.6}$.

Kempul : 6 $\overline{66}$ 6 .

Bonang : 6 $\overline{66}$ 6 .

Kempul : 6 . 6 . 6 6 6 .

Bonang : . 6 . 6 $\overline{.6}$ $\overline{.6}$. 6

Kempul dan bonang : $\overline{66}$ 6 $\overline{66}$ 6 $\overline{66}$ $\overline{66}$ 6

Bagian ini digarap secara bergantian (tanya jawab) dengan pola yang tidak rumit. Komposer pada bagian ini, menggambarkan solusi dalam menangani disleksia. Komposer pada bagian ini menggambarkan bimbingan khusus kepada penderita disleksia yaitu dengan mengawasi secara intens apa yang dilakukan penderita disleksia dan memberikan dorongan mental serta dukungan dalam mengembangkan diri. Dengan begitu penderita disleksia akan merasa sangat nyaman untuk belajar dengan normal.

Penutup

Penciptaan karya komposisi karawitan ‘*Slénco*’ berpijak dari fenomena disleksia yang terjadi pada anak-anak. Fenomena tersebut menjadi sebuah gagasan atau ide untuk dikembangkan menjadi sebuah karya komposisi dan dituangkan ke dalam nada-nada kemudian diolah menjadi pola-pola melodi secara eksperimental. Pengolahan ritmis secara sinkupasi (*syncope*) dan perbedaan sukat menjadi alternatif dalam menyampaikan pesan disleksia yang fokusnya mengarah pada persoalan komunikasi.

Penciptaan karya komposisi ‘*Slénco*’, secara tidak langsung menjadi sebuah ajakan kepada para pelaku karawitan untuk terus melakukan kemungkinan-kemungkinan dan bereksperimen untuk menggali kekayaan seni karawitan.



Daftar Pustaka

A. Sumber Tercetak

- Anjarningsih, Herwintha Y. *Jangan Kucilkan Aku karena aku tidak mahir membaca*. Yogyakarta: Pustaka Cendekia Press, 2011.
- Bobby Hermijanto, Olivia Dkk. *Disleksia, Bukan Bodoh, Bukan Malas, tetapi Berbakat*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama, 2016.
- Djohan, *Respon Emosi Musikal*. Bandung: Lubuk Agung, 2010.
- Hardjana, Suka. *Corat-Coret Musik Kontemporer, Dulu dan Kini*. Jakarta: Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia, 2002.
- _____, *Musik Antara Kritik dan Apresiasi*. Jakarta: PT Kompas Media Nusantara. 2004.
- Mack, Dieter. *Ilmu Melodi*. Yogyakarta: Pusat Musik Liturgi, 1995.
- Ranggawarsita, R.Ng. *Serat Jayengbaya*. Jakarta: Balai Pustaka, 1988.
- Rasyid, Fathur. *Cerdaskan Anakmu dengan Musik !*. Yogyakarta: Diva Press, 2010.
- Soeroso. *Kamus Istilah Karawitan Jawa*. Yogyakarta: ISI Yogyakarta, 1999.
- Supanggah, Rahayu. *Bothekan Karawitan 1*. Jakarta: Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia, 2002.
- _____, *Bothekan Karawitan 2 : Garap*. Surakarta: ISI Surakarta Press, 2007.
- Waridi, *Menimbang Pendekatan Pengkajian dan Penciptaan Musik Nusantara*. Surakarta: STSI Press, 2005.
- Wayan, Senen I, “*Konsep Penciptaan Dalam Karawitan*”, dalam *Lokakarya Metodologi Penelitian*, (Yogyakarta : Jurusan Karawitan Fakultas Seni Pertunjukan ISI Yogyakarta, 2014).
- Wojowasito, S. *KawiCastra*. Jakarta: Djambatan, 1982.

B. Sumber Internet

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

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

www.kelola.or.id diakses pada hari Sabtu, 14 November 2015, pukul 01:12 WIB.

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

C. Diskografi

- n.s. *Climentalia*, Ag. Welly Hendratmoko, n.pimp. Yogyakarta, 2011.
- n.s. *Ja Selingkuh*, Rahayu Supanggah, n.pimp. Surakarta, 2007.
- n.s. *Kembang Kapas*, Peni Candra Rini, n.pimp. Surakarta, 2011.
- n.s. *Metropolis*, Dream Theater, n.pimp. Amerika Serikat, 1991.
- n.s. *Under a Glass Moon*, Dream Theater, n.pimp. Amerika Serikat, 1991.
- n.s. *Overture*, Dream Theater, n.pimp. Amerika Serikat, 2002.
- n.s. *Ni Kadek*, Gondrong Gunarto, n.pimp. Surakarta. 2008.
- n.s. *Ontosoroh*, Peni Candra Rini, n.pimp. Surakarta, 2012.
- n.s. *Sekar*, Peni Candra Rini, n.pimp. Surakarta, 2008.

D. Sumber Film

Taare Zameen Par yang dirilis pada 21 Desember 2007 oleh Aamir Khan Productions.

Opera Jawa yang diproduksi oleh Wiener Festwochen Vienna Mozart bekerja sama dengan SET Film Workshop pada tahun 2006.

E. Informan

Endah Budiarti, 35 tahun, ahli bahasa Jawa sekaligus dosen pengampu mata kuliah bahasa pedalangan dan kritik seni pedalangan di Jurusan Pedalangan, ISI Yogyakarta bertempat tinggal di Perumahan Soka Asri Permai AB 1, Purwomartani, Sleman, Yogyakarta.

Subuh, 58 tahun, Ketua Jurusan Karawitan Fakultas Seni Pertunjukan ISI Yogyakarta, bertempat tinggal di Panggungharjo, Sewon, Bantul.