

NDANGPLONG

Skripsi

untuk memenuhi sebagian persyaratan guna mencapai
derajat Sarjana S-1 pada Program Studi Seni Karawitan
Kompetensi Komposisi Karawitan



Oleh:
Dwi Bayu Prasetyanto
1210482012

JURUSAN KARAWITAN
FAKULTAS SENI PERTUNJUKAN
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2016

Tugas Akhir Komposisi Karawitan dengan judul *Ndang Plong* ini telah diterima oleh Dewan Penguji Fakultas Seni Pertunjukan Institut Seni Indonesia pada tanggal 24 Juni 2016.



Drs. Subuh, M.Hum.
Ketua

Anon Suneko S.Sn., M.Sn.
Pembimbing I

Warsana S.Sn., M.Sn.
Pembimbing II

Drs. Trustho, 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, 24 Juni 2016



Dwi Bayu Prasetyanto

MOTTO

_Dengan mengingat orang tua dan Allah SWT, segala rintangan
Untuk mencapai kesuksesan akan terasa mudah_
(Dwi Bayu Prasetyanto)

_Hidup ini bagai skripsi, banyak bab dan revisi yang harus dilewati.
Tapi akan selalu berakhir indah, bagi yang pantang menyerah_
(Alitt Susanto, Skripshit: Kisah Sesat Mahasiswa Abadi)

_Jika kau telah berhasil menggapai mimpimu yang menggantung
setinggi bintang di langit, jangan lupa menginjakkan kakimu kembali
ke bumi. Biar kukatakan sebuah realita kepadamu, jatuhnya orang-
orang besar karena kesombongan. Di langit apa yang ada di bumi
memang terlihat kecil, namun jauh di bumi kau tak beda jauh hanya
nampak kerdil seperti sebutir pasir bahkan lebih kecil_
(Firman Nofeki)

_Apa yang dilakukan itulah yang lebih penting
daripada hanya kata-kata tanpa bukti yang nyata_

PERSEMBAHAN

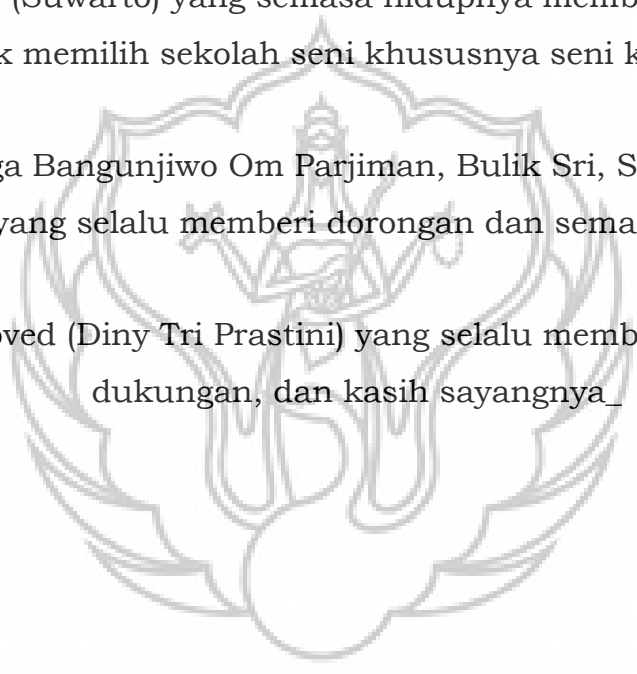
Tugas Akhir Komposisi Karawitan *Ndang Plong* ini saya persembahkan kepada :

_Ibuku tercinta (Sri Purwaningsih) yang selalu menyayangi,
menyemangati dan mendoakan dengan sepenuh hati_

_Alm Ayah (Suwanto) yang semasa hidupnya memberiku dorongan
untuk memilih sekolah seni khususnya seni karawitan_

_Keluarga Bangunjiwo Om Parjiman, Bulik Sri, Septiana, Andi
yang selalu memberi dorongan dan semangat_

_My Beloved (Diny Tri Prastini) yang selalu memberi semangat,
dukungan, dan kasih sayangnya_



BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Ndang Plong merupakan karya komposisi karawitan yang menampilkan kekuatan salah satu jenis atau ragam *ricikan* gamelan Jawa yaitu *pencon*. Judul karya *Ndang Plong* diambil dari kata *Ndang* dan *Plong*. *Ndang* merupakan salah satu bunyi *kebukan* kendang dan istilah *Plong* diambil dari suara tabuhan *gembyang* dalam *ricikan* bonang panembung. Ide atau gagasan penulis diawali dengan sebuah rangsangan. Suatu rangsangan dapat didefinisikan sebagai sesuatu yang membangkitkan fikir, semangat, atau mendorong kegiatan. Rangsangan bagi komposisi karya seni dapat berupa auditif, visual, gagasan, rabaan atau kinestik.¹ Rangsangan auditif yaitu rangsangan yang didapat dari indera pendengaran.

Melalui rangsangan auditif penulis terinspirasi oleh pesona *tabuhan* kendang dalam permainan gending-gending tradisi Jawa. Kendang merupakan *ricikan* yang sangat penting perannya, yakni sebagai pengatur jalannya irama atau disebut *pamurba wirama* (menentukan tempo).² *Tabuhan ricikan* kendang *batangan* memiliki suara yang mantap bila *ditabuh* atau *dikebuk* secara bersamaan dan menimbulkan suara *ndang*. Suara *ndang* dihasilkan dari perpaduan suara *dhen* dan suara *tak* yang dipukul secara bersamaan.³ Eksistensi kendang memberikan rangsangan terhadap tercetusnya gagasan tema karya komposisi karawitan.

¹Jacqueline Smith, *Komposisi Tari Sebuah Petunjuk Praktis Bagi Guru*, Terj. Ben Suharto, (Yogyakarta: ASTI 1975), 20.

²Trustho, *Kendang dalam Tradisi Tari Jawa*, (Surakarta: STSI Press, 2005), 6.

³Soetopo, Sahib, *Tabuhan Karawitan Cara Ngayogyakarta Hadiningrat, Kendang Batangan*, (Yogyakarta:Taman Budaya Yogyakarta, 1995), 3.

Penulis juga merasa tertarik terhadap keindahan suara yang timbul dari *ricikan* bonang *panembung*. Tugas dan fungsi bonang *panembung* mempertebal nada-nada jatuhnya *dhing dhong*, namun dalam kerjanya dituntut untuk membuat lagu sendiri dengan berdasarkan notasi balungan itu.⁴ Ketertarikan penulis terhadap bonang *panembung* yaitu adanya perpaduan dua nada (*gembyang*) sebagai dasar teknik permainan bonang *panembung* dalam memantapkan nada seleh dalam gending. Pengertian *gembyang* adalah dua nada yang sama dengan jarak empat nada yang ditabuh secara bersamaan.⁵ Artinya dalam satu deret *pencon* mempunyai nama sebutan yaitu deretan *pencon* yang di bawah disebut bonang wedok dan deretan *pencon* yang di atas disebut bonang lanang, jadi *tabuhan gembyang* yaitu dengan menabuh nada tinggi yang berada di atas dan nada rendah yang ada di bawah *ditabuh* secara bersamaan munculah karakter suara *gembyang*. Estetika efek suara perpaduan nada yang linear inilah yang juga mendasari munculnya gagasan penulis untuk menciptakan karya komposisi karawitan berjudul *Ndang Plong*.

Keinginan untuk mengeksplorasi kekayaan garap dan pola pada *ricikan* gamelan merupakan inspirasi awal sebuah karya penciptaan. Faktor yang melatar belakangi terciptanya suatu karya adalah inspirasi, karena merupakan pengaruh dalam diri seseorang yang dapat membangkitkan kreativitas.⁶ Ide penggarapan komposisi ini berawal dari ketertarikan penulis terhadap pola *tabuhan* kendang dalam pementasan karawitan tradisi. Ketertarikan ini menjadi bahan penulis untuk

⁴Wulan Karahinan, *Gending-gending Mataram Gaya Yogyakarta dan Cara Menabuh Jilid I*, (Yogyakarta:K.H.P Krida Mardawa Kraton Ngaayogyakarta Hadiningrat, 1991), 9.

⁵*Ibid.*, 34.

⁶ Pius Partanto, *Kamus Ilmiah Terpopuler*, (Surabaya: Arloka, 2010), 270.

dikembangkan dalam karya komposisi karawitan. Selain itu ketertarikan penulis pada pola *tabuhan gembyang*, *gembyung* dan *kempyung* pada *ricikan* bonang. Ide ini akan diformulasikan menjadi kerangka garap suatu karya komposisi karawitan yang pada akhirnya akan dipentaskan dalam bentuk pementasan komposisi karawitan.

B. Rumusan Ide Penciptaan

1. Tema

Dalam kehidupan sehari-hari setiap orang yang sedang mengalami masa-masa sulit, rumit, bingung karena kompleksitas problem dan beban hidup biasanya ingin segera melewati masa-masa itu agar dapat merasa *lega*. Pada saat melakukan suatu pekerjaan pastinya setiap orang akan melalui titik jenuh dan mau tidak mau seseorang harus tetap segera menyelesaikan. Tema dalam karya ini berkolerasi dengan judul karya yang semula dari suara *tabuhan ricikan* gamelan menjadi sebuah ungkapan perasaan penulis. Pengalaman ini dialami secara langsung oleh penulis selama proses penyelesaian Tugas Akhir. Penulis mencoba menuangkan perasaan yang dialami selama proses penciptaan karya seni. Segala pengalaman baik suka maupun duka selama proses penyelesaian Tugas Akhir serta *ekspektasi* pribadi penulis diangkat sebagai tema karya komposisi karawitan.

2. Judul

Judul *Ndang Plong* diangkat sebagai penguatan tema karya komposisi karawitan yang di dalamnya menggambarkan dinamika perasaan yang dialami penulis selama proses penyelesaian Tugas Akhir. Penulis memilih *Ndang Plong* sebagai ungkapan yang merepresentasikan harapan atau keinginan pribadi penulis

agar segera melewati proses ini secara optimal untuk meraih hasil yang maksimal. Estetika efek suara perpaduan dua jenis *ricikan* kendang dan bonang sebagai media utama dalam konsep penciptaan karya komposisi yakni “ndang” dan “plong” juga mendasari munculnya gagasan penulis untuk memilih *Ndang Plong* sebagai judul komposisi karawitan ini. Penulis memilih judul *Ndang Plong* untuk mempresentasikan ide penciptaan karya komposisi karawitan. *Ndang Plong* juga merupakan sebuah refleksi keinginan atau harapan baik yang muncul dari dalam diri penulis. Bagi penulis, *Ndang Plong* menjadi sebuah ungkapan yang memperkuat keinginan untuk menciptakan karya komposisi karawitan secara optimal sehingga mencapai hasil yang maksimal dalam menempuh ujian Tugas Akhir studi karawitan.

3. Gagasan Isi

Karya komposisi karawitan berjudul *Ndang Plong* merupakan sebuah karya yang berangkat dari konsep sederhana baik dilihat dari segi tema maupun media ekspresinya. Penulis ingin mengolah unsur-unsur musikal seperti melodi, ritme, harmoni, dinamika, tempo dalam wahana komposisi karawitan. Dalam karya berjudul *Ndang Plong* ini penulis ingin mencurahkan hatinya melalui olah garap musikal sedemikian rupa, sehingga terciptalah karya komposisi karawitan yang di dalamnya berisi tentang ungkapan perasaan penulis, dengan segala dinamika yang telah dialami dengan mengeksplor pola *tabuhan ricikan* kendang dan boning, dalam idiom tradisi maupun modern yang berpadu membentuk nuansa baru dalam sajian komposisi karawitan berjudul *Ndang Plong*.

Dalam komposisi yang berjudul *Ndang Plong* ini penulis menggunakan *ricikan pencon* saja sebagai media pengungkapan ide-ide musikal. Dalam gamelan *ageng* ada beberapa macam *ricikan gamelan* berbentuk *pencon* antara lain bonang *panembung*, bonang *barung*, bonang *penerus*, *kempul*, *gong*, *kenong*, *kenong japan*, *kempyang*, dan *ketuk*. Berpijak pada konsep awal penciptaan ini maka penulis memilih bonang *panembung* dan bonang *barung* sebagai media utama dalam penuangan ide penciptaan komposisi karawitan. Eksistensi dan nilai estetik *kebukan kendang* sebagai ide utama penciptaan akan diekspresikan melalui aplikasi pola ritme *tabuhan* kendang dalam media *ricikan* bonang *panembung* dan bonang *barung*. Penulis ingin mengeksplorasi kekayaan idiom tradisi pada pola permainan kendang yang akan dimanifestasikan melalui *ricikan* bonang *panembung* dan bonang *barung* dalam berbagai kemungkinan alternatif garap sehingga mampu menciptakan karya yang kreatif, inovatif dan bernuansa baru.

Pemahaman yang dilakukan penulis pada saat mengikuti mata kuliah komposisi karawitan memberikan banyak bekal kepada penulis dalam proses penciptaan karya komposisi karawitan. Pada penggarapan komposisi karawitan ini penulis akan mempresentasikan *tabuhan* kendang yang diaplikasikan menggunakan media bonang yang melatar belakanginya lahirnya gagasan atau ide penciptaan karya komposisi karawitan.

C. Tujuan Penciptaan

1. Membuat suatu karya seni komposisi karawitan yang dapat menggambarkan suasana dialog musikal dengan pola permainan bernuansa kekinian yang mengolah unsur-unsur musik seperti melodi, tempo, dinamika, ritme, dan lain-lain.
2. Menambah kreativitas seni karawitan dalam merefleksikan suasana hati ke dalam sebuah garapan dengan merespon peristiwa sekitar melalui proses pengamatan dan pengalaman.
3. Meningkatkan apresiasi masyarakat umum terhadap komposisi karawitan yang kreatif dan bernuansa baru seperti teknik menabuh, meminimalisir pemain dan model tatanan *pencon*.

D. Tinjauan Sumber

Pada proses pembuatan karya *Ndang Plong* menggunakan beberapa tinjauan sumber data, baik sumber tertulis, video maupun audio. Sumber-sumber tersebut digunakan sebagai pijakan dalam penyusunan karya komposisi *Ndang Plong*. Sumber tertulis digunakan sebagai salah satu sumber informasi tentang gagasan, pengetahuan maupun landasan teori dalam pembuatan karya komposisi karawitan ini, sedangkan sumber video dan audio digunakan oleh penulis sebagai referensi dan rangsangan dalam proses penciptaan karya komposisi karawitan *Ndang Plong* yang meliputi unsur – unsur musikal serta bentuk penyajiannya.

Adapun sumber tertulis yang digunakan antarlain :

Menuju ke Garapan Komposisi Karawitan, Soeroso (1983), buku ini menerangkan tentang fungsi nada dan gatra dan juga menjelaskan bagaimana cara

menulis notasi dalam komposisi karawitan. Buku ini juga menjelaskan tentang penulisan dan pembacaan tanda harga dalam penulisan notasi komposisi karawitan.

Swara Pencu, Suhardjono (2011), naskah komposisi karawitan ini menjelaskan berbagai kelompok pencu. Menerangkan konsep garap Swara Pencu yang disajikan hanya dengan sebagian instrumen dari gamelan dan meminimalisir pemain menjadi 3 (tiga) orang. Naskah ini menjadi wacana dan referensi penulis dalam menciptakan karya *Ndang Plong*.

Metodologi Penciptaan Seni, Bandem, I Made, buku metode program pasca sarjana ISI Yogyakarta merupakan sebuah catatan yang membahas masalah penciptaan dan kreativitas dalam arti yang luas sebagai sumber segala seni, ilmu dan teknologi. Dalam buku ajar tersebut dikatakan oleh I Made Bandem bahwa cipta atau karya dalam bidang seni mengandung pengertian terpadu antara kreativitas, penemuan, dan inivasi yang sangat dipengaruhi oleh rasa (*emotion* atau *feeling*). Perpaduan ketiga hal tersebut menjadi salah satu pegangan penulis dalam proses penciptaan komposisi karawitan.

Bothekan Karawitan II: Garap, oleh Rahayu Supanggah. Berisi tentang pengertian unsur-unsur dalam garap karawitan. Buku ini menjelaskan materi garap, penggarap, sarana garap, perabot garap, penentu garap, dan pertimbangan garap. Rahayu supanggah mendudukan garap sebagai sebuah sistem, melibatkan beberapa unsur atau pihak yang masing-masing saling terkait dan saling membantu. Garap tidak hanya diungkapkan dari sisi bagaimana mewujudkan gending, tetapi dijelaskan dari berbagai unsurnya (telah disebutkan sebelumnya).

Semua unsur tersebut dijelaskan secara detail dan lengkap, sehingga penulis dapat benar-benar melihat bagaimana fenomena yang terjadi dalam dunia karawitan. Penulis menggunakan buku ini sebagai wacana dalam membuat karya komposisi karawitan.

Selain sumber pustaka tersebut di atas, penulis menggunakan karya-karya komposisi karawitan hasil penciptaan beberapa komposer sebagai referensi dalam penciptaan komposisi ini antara lain “Tri Ubaya” karya Sunyata, “Climentalia” karya Ag. Welly Hendratmoko dan “Swara Pencu” karya Suhardjono. Karya-karya tersebut digunakan penulis sebagai tinjauan terhadap konsep yang diangkat dan referensi baik dalam hal teknik, konsep, media, ataupun penyajian sebuah karya komposisi karawitan.

Pada karya “Tri Ubaya” dan “Climentalia”, penulis mendapatkan referensi mengenai teknik tabuhan dan garap vokal pada sebuah komposisi karawitan yang benar-benar kreatif dan harmoni. Pada karya “Swara Pencu”, didapatkan sebuah ide kreatif komposer untuk memainkan hanya dengan *ricikan pencondan* meminimalis pemain menjadi 3 (tiga) orang. Konsep tersebut menjadi ide yang baru dan menarik bagi penulis untuk dikembangkan pada karya *Ndang Plong*.

E. Metode Penelitian Penciptaan Seni

Metode penelitian, sesungguhnya adalah cara-cara yang terkait dengan usaha memahami fakta dan realita dalam rangka menemukan data.⁷ Komposisi

⁷Waridi, *Menimbang Pengkajian dan Penciptaan Musik Nusantara*, (Surakarta:STSI Press, 2005), 124.

karawitan yang berjudul *Ndang Plong* diciptakan dengan menggunakan metode penelitian penciptaan karya seni. Penelitian sebagai bagian dalam penciptaan karya seni yang melalui pendekatan-pendekatan dan langkah-langkah dalam penciptaan karya seni, dan langkah-langkah dalam mempersentasikan karya seni. Metode penciptaan karya seni melalui beberapa tahap di antaranya :

1. Metode Empirik

Metode ini merupakan pengalaman pribadi penulis ketika mencari data-data penelitian penciptaan seni. Berawal dari mata kuliah komposisi tiga penulis ingin mengembangkan karyanya dan sebagai syarat penyelesaian mata kuliah Tugas Akhir. Pada penggarapannya penulis melakukan observasi dengan mengumpulkan data untuk mengetahui objek yang akan dijadikan media dalam karya komposisi *Ndang Plong*. Observasi atau pendekatan terhadap *ricikan gamelan* sebagai media presentasi karya komposisi karawitan. Tahap observasi dilakukan penulis sebagai langkah awal pengumpulan bahan eksplorasi yang berorientasi pada karakter suara musikal yang diinginkan. Setelah pencarian data penulis menuangkan inspirasi dan idenya ke dalam karya komposisi karawitan *Ndang Plong*. Dalam pembuatan karya penulis memilih untuk berdiam diri dan memikirkan motif yang akan disusun menjadi sebuah karya komposisi karawitan. Setelah pencarian data penulis juga melakukan pencarian dengan cara observasi secara langsung dan observasi secara tidak langsung.

a) Observasi Langsung

Observasi langsung yaitu pencarian data dengan langsung melihat objek yang digunakan sebagai media karya seni. Hal yang dilakukan penulis yaitu

melakukan pencarian secara langsung terhadap *ricikan* yang akan digunakan sebagai media karya seni dan melihat bagaimana karakter bunyi yang timbul dari *ricikan* tersebut. Menonton pertunjukan komposisi karawitan secara langsung juga dibutuhkan penulis sebagai pencarian referensi secara langsung.

b) Obsevasi Tidak Langsung

Observasi tidak langsung dilakukan penulis untuk mencari data dengan melakukan pengamatan video, audio visual, internet dan lain-lain. Dalam tahap ini sangat dibutuhkan penulis guna mencari referensi pada saat penyusunan karya komposisi karawitan. Penulis juga mencari referensi dari sumber tertulis dan digunakan sebagai acuan dalam penulisan karya komposisi karawitan. Di samping itu penulis melakukan studi diskografi dengan cara menonton atau mendengar karya - karya komposisi karawitan yang relevan dengan konsep yang diangkat dalam karya komposisi karawitan ini.

2. Metode Perancangan Seni

Metode perancangan karya *Ndang Plong* ini menggunakan pendekatan musikal. Penulis menggunakan pendekatan unsur-unsur musikal yang mencakup ritme, melodi, dan harmoni dalam proses perancangan karya komposisi karawitan yang berjudul *Ndang Plong*.

3. Metode Pementasan

Metode pementasan ini digunakan untuk mempresentasikan hasil dari beberapa proses atau tahapan yang berwujud karya komposisi karawitan berjudul *Ndang Plong*. Karya komposisi karawitan ini akan dipentaskan di dalam panggung tertutup yang akan menggunakan tata panggung, tata *lighting*, dan tata

suara atau *sound system* sehingga karya ini akan dipresentasikan secara maksimal. Pada tahap akhir ini penulis akan mempresentasikan karya komposisi karawitan kepada dosen penguji dan juga kepada penonton melalui suatu pementasan karya komposisi karawitan yang berjudul *Ndang Plong*.

