

***DUHKHA***



**Pertanggungjawaban Tertulis Karya Seni**

Oleh:  
**Primadini Dwi Maulinda**  
**0910337015**

**TUGAS AKHIR PROGRAM STUDI S1 ETNOMUSIKOLOGI  
JURUSAN ETNOMUSIKOLOGI FAKULTAS SENI PERTUNJUKAN  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
2014**

## DUHKHA



### **Pertanggungjawaban Tertulis Penciptaan Musik Etnis**

Oleh:

**Primadini Dwi Maulinda**

**0910337015**

Tugas Akhir ini Diajukan Kepada Dewan Penguji  
Jurusan Etnomusikologi Fakultas Seni Pertunjukan  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta  
Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar Sarjana S-1  
Dalam Bidang Etnomusikologi  
2014

## HALAMAN PERSETUJUAN

Pembimbing I

Dr. I Wayan Senen, SST., M.Hum.  
19501231 197603 1118

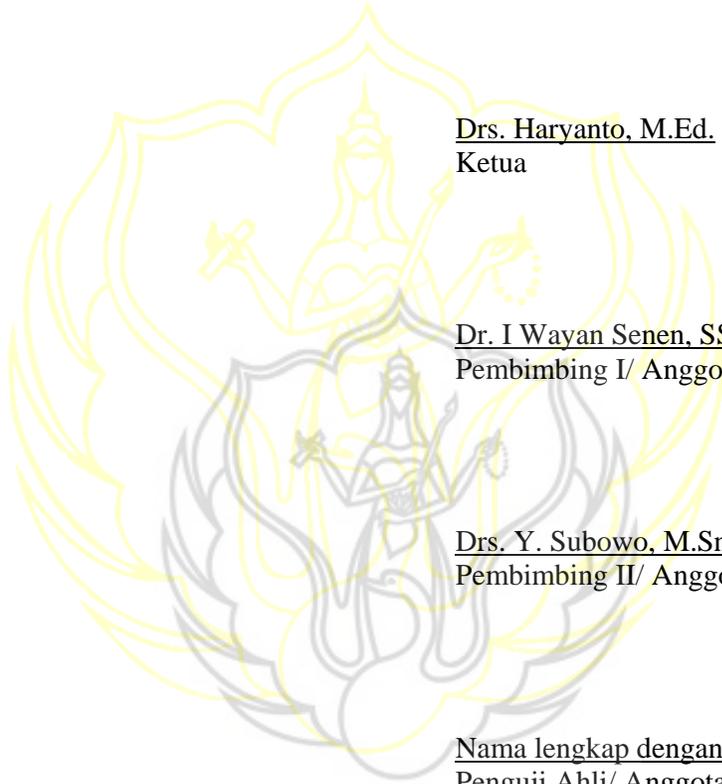
Pembimbing II

Drs. Y. Subowo, M.Sn  
19600101 1985031 009



## HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir ini telah diterima oleh Tim Penguji  
Jurusan Etnomusikologi Fakultas Seni Pertunjukan  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta  
Tanggal 5 Juli 2014



Drs. Haryanto, M.Ed.  
Ketua

Dr. I Wayan Senen, SST., M.Hum.  
Pembimbing I/ Anggota

Drs. Y. Subowo, M.Sn  
Pembimbing II/ Anggota

Nama lengkap dengan gelar akademik  
Penguji Ahli/ Anggota

Mengetahui,  
Dekan Fakultas Seni Pertunjukan  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Prof. Dr. I Wayan Dana, S.S.T.,M.Hum  
NIP: 19560308 197903 1001

## PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam karya seni dan pertanggungjawaban tertulis ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan sebelumnya untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan 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 2014  
Yang membuat pernyataan,

Primadini Dwi Maulinda  
NIM 0910337015

*"Sesungguhnya Tuhanmu, Dialah Yang Maha Pencipta lagi Maha Mengetahui"  
(Surat Al Hajr ayat 86)*





*Karya ini dipersembahkan kepada:  
Sang Inspirasi dan Motivasi, Ibu, Bapak,  
Serta Saudari yang selalu memberi panutan istimewa.*

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT atas Rahmad dan RidhoNya. Ucapan terima kasih kepada pihak yang mendukung terselesaikannya penulisan ini sebagai tugas akhir selama menempuh pendidikan:

1. Bapak Drs. Haryanto, M. Ed. sebagai Ketua Jurusan Etnomusikologi
2. Kakak Eli Irawati, S.Sn., M.A. selaku Sekertaris Jurusan yang selalu menjadi suport nomer 1 di Jurusan Etnomusikologi.
3. Bapak Dr. I Wayan Senen, SST., M. Hum. sebagai Dosen Pembimbing I atas semua ilmunya yang bermanfaat.
4. Bapak Drs. Y. Subowo, S.Sn. sebagai Dosen Pembimbing II atas pembelajarannya.
5. Bapak Drs. Sukotjo, M. Hum. selaku dosen wali yang selalu ngemong.
6. Kedua Orang tua dan keluarga atas dukungan materi dan spirit yang luar biasa, Bapak Lasito, ST., Ibu Suprihatin, Spd. (Alm), Bunda Lusiana, Kakak perempuan Kristina Novi Susanti S.Sn., M.Sn, serta adik Villa dan Putri dan ponakan tercinta An Nahl Siregar, serta abang Topan.
7. Para *player* pendukung: Erizal Barnawi S.Sn., Raka, Alfin, Ganang, Uthak, Bimo, Soca, Pandu, Riris, Roni, Agung, Gagah.
8. Para pendukung proses produksi: *stage manager* Ben Bening, Mak Konde, Ndug Teteh, Megie, Aldi.
9. Keluarga Mas Ganang, Bapak dan Ibu dik Berty yang selalu memberikan resep jika kesehatan selama TA menjadi drop.

10. Saudara, sahabat dan teman-teman Kos Sekar: Mbak Iin, Dedek, ibu kos Umi Indarsih.

11. Teman-teman belajar: Bli Koyo, Spritz Rukaya.

12. Serta Anok yang sudah susah mencari pendukung pemain.

13. Serta semua teman-teman Angsa dan teman-teman yang lain yang tidak bisa saya sebutkan.

Atas semua dukungan, semoga mendapatkan berkah-Nya dan manfaat. Hasil penulisan ini diharapkan dapat digunakan sebagai bahan pembelajaran dengan membutuhkan saran dan diskusi lanjutan karena kekurangan dan keterbatasan penyusun.

Terima Kasih.



Yogyakarta, 30 Juni 2014

Penulis

Primadini Dwi Maulinda

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	i
<b>HALAMAN PENGAJUAN</b> .....	ii
<b>HALAMAN PERSETUJUAN</b> .....	iii
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	iv
<b>HALAMAN PERNYATAAN</b> .....	v
<b>MOTO</b> .....	vi
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN</b> .....	vii
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	viii
<b>DAFTAR ISI</b> .....	x
<b>INTISARI</b> .....	xi
<b>I. PENDAHULUAN</b> .....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Ide Penciptaan .....	3
C. Tujuan dan Manfaat Penciptaan.....	6
D. Tinjauan Sumber.....	6
1. Sumber Karya Seni.....	7
2. Sumber Pustaka.....	8
3. Sumber Ide.....	8
E. Metode (Proses) Penciptaan.....	10
1. Eksplorasi.....	10
2. Improvisasi.....	11
3. Pembentukan.....	12
4. Penyajian.....	12
<b>II. ULASAN KARYA</b> .....	14
B. Ide dan Tema Penciptaan.....	14
B. Bentuk.....	15
C. Penyajian.....	16
1. Musikal.....	16
2. Non Musikal.....	17
<b>III. PENUTUP</b> .....	19
Kesimpulan.....	19
<b>SUMBER ACUAN</b> .....	20
Tertulis.....	20
<b>LAMPIRAN</b> .....	22
A. <i>Layout</i> .....	22
B. Notasi.....	24

## INTISARI

*Dukkha* merupakan judul yang diambil dari kisah cerita Rajapala/Durma. Kisah Rajapala/Durma memiliki rasa yang sama seperti penyaji rasakan. Durma adalah seorang anak yang ditinggalkan ibunya dan ayahnya. Rasa kesedihan ini yang hampir mirip dengan penyaji rasakan, rasa ditinggalkan seorang ibu (ibu meninggal dunia).

*Dukkha* arti dalam bahasa sansekerta adalah sedih. Berjudulkan *Dukkha* ini adalah rasa yang ingin disampaikan ke dalam penciptaan musik. Tetapi dengan nuansa yang dipengaruhi lingkungan dalam Durma dan penyaji. Sudah menggabungkan rasa lain dalam garapan ini. Menggunakan rasa yang dialami selain rasa sedih. Garapan juga sangat berpengaruh dari dalam, pengaruh lingkungan penciptaan musik etnis serta pengaruh musik barat.

Intrumen dalam karya ini menggunakan gamelan Banyuwangi, dan menggunakan intrumen barat. Kolaborasi antara intrumen Banyuwangi dan instrumen barat adalah sebuah capaian yang awal. Didalamnya ada sebuah intrumen kalimantan, yaitu *sampek*. Penggabungan intrumen Banyuwangi, Kalimantan dan Instrumen Barat. Pada karya musik ini terdapat tiga bagian, bagian pertama adalah pembuka, bagian kedua adalah isi, dan bagian ke tiga adalah menutup.

Capaian dalam karya ini adalah sumber yang sudah ada untuk sebuah penciptaan dan untuk mengetahui nuansa yang tercipta dalam karya seni tersebut.

Kata Kunci : *Dukkha*, *Rajapala*, kolaborasi.

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang

Sesuatu yang memberi rangsangan awal dalam penggarapan karya berjudul *Duhkha* ini, yaitu cerita *Rajapala*. Cerita rakyat Bali yang sangat populer di kalangan rakyat Bali. Cerita yang berasal dari *Lontar Kidung Rajapala/Durma* itu ceritanya hampir sama dengan cerita Jaka Tarub yang ada di Pulau Jawa. Menurut *Lontar Kidung Rajapala/Durma* yang dikutip oleh I Wayan Senen dikemukakan cerita tersebut, sebagai berikut:

Diceritakan bahwa seorang *truna (jaka)* I Rajapala berasal dari Singapanjaron Wanokeling sedang berburu di hutan, kemudian telah lama berada di hutan, tidak kunjung mendapatkan buruan. Saat tidak kundang mendapatkan hewan untuk berburu, kemudian Rajapala bertemu dengan bidadari yang sangat cantik di dalam hutan. Dari pertemuan tersebut, akhirnya Rajapala jatuh cinta pada bidadari tersebut, akhirnya menikahlah Rajapala dengan Ken Sulasih dengan perjanjian jika *Rajapala* melihat yang dimasak Ken Sulasih, maka ia akan kembali ke kahyangan, berpisah dengan suami dan anaknya. Dari pernikahan tersebut *Rajapala* dan *Ken Sulasih* memiliki seorang anak yang bernama *I Durma*. Setelah sekian lama atas pelanggaran *Rajapala* akhirnya *Ken Sulasih* kembali kekayangan sesuai perjanjian sebelumnya. Dengan rasa kasih sayang dan cinta serta kesetiiaannya terhadap janjinya, *Ken Sulasih* kembali ke kahyangan setelah berpamitan dengan *Rajapala* suaminya serta *I Durma* anak dari buah cinta mereka. Karena sangat cintanya Rajapala dengan Ken Sulasih, tidak lama setelah

itu *Rajapala* kembali ke hutan untuk bertapa, saat ini *Durma* yang masih kecil karena ditinggal ayahnya untuk bertapa ke hutan, akhirnya *Durma* mengabdikan dirinya pada Raja Wonokeling. Waktu telah berlalu, saat *Durma* telah dewasa, menyusullah *Durma* ke hutan untuk dapat menemui ayahnya yang sedang bertapa. Tetapi saat dalam perjalanan kehutan menyusul ayahnya, *Durma* bertemu dengan tiga raksasa: Durgadini, Kaladrema, dan Kalamurka yang menghalangi perjalanan *Durma* untuk mencari ayahnya. Dengan memakai usaha dan tipu muslihat *Durma*, akhirnya mengalahkan ketiga raksasa tersebut. Sebagai pahala dari karmanya tersebut, akhirnya *Durma* mendapatkan gelar Raden Mantri Anom dan diangkat menjadi putra mahkota oleh Raja Wonokeling. Usaha untuk bisa menemui orang tuanya menjadi terkabul dan terjadilah pertemuan yang penuh rasa haru dan rindu.<sup>1</sup>

Cerita *Rajapala* sangat populer di Bali, sehingga sering dan biasa diaktualisasikan ke dalam tari, drama gong, maupun tulisan-tulisan cerita rakyat Bali.

Hal yang menarik dalam cerita itu yaitu kesedihan seorang anak yang bernama *Durma* yang ditinggal ibunya dan ayahnya bertapa. Kesedihan yang dimiliki *Durma* hampir mirip dengan kesedihan yang dimiliki oleh penyaji. Dengan kata lain ada persamaan antara kesedihan *Durma* dengan penyaji. Tetapi di lain pihak, penyaji kehilangan seorang ibu, bukan karena ditinggal pulang ke khayangan, melainkan karena meninggal dunia. Akan tetapi rasa yang dialami *Durma* dan penyaji sama, sama-sama sedih karena ditinggal seorang ibu.

---

<sup>1</sup>I Wayan Senen, "Wayan Brata Pembaharu Gamelan Kebyar Bali", dalam Lontar *Kidung Rajapala/Durma*, (Yogyakarta, 2002), 70.

Selain itu penyaji sebagai orang kelahiran Banyuwangi yang kuliah di Jurusan Etnomusikologi, telah banyak mendapatkan ilmu untuk belajar musik etnis, serta banyak berkecimpung dengan musik barat, sehingga sedikit banyak dapat mengenal ilmu musik barat. Semua pengalaman kontekstual yang melingkupi penyaji banyak mempengaruhi penyaji dalam berkarya seni, karena memang seniman dalam berkarya tidak bisa lepas dari pengaruh kontekstual.<sup>2</sup>

Fenomena tersebut di atas itulah yang mendorong penyaji untuk membuat karya musik etnis yang berjudul *Duhkha*. Kata *duhkha* berasal dari bahasa *Sansekerta*. *Duhkha* yang berarti menyakitkan – sedih.<sup>3</sup> Kesedihan yang dialami Durma. Menyakitkan yang lebih kepada rasa sedih *Durma* karena ditinggalkan ibunya. Sedih yang menyakitkan, karena dakam cerita *Durma*, sang ayah juga pergi untuk menyusul ke hutan, untuk bertapa.

## **B. Rumusan Ide Penciptaan**

Bagaimana sumber penciptaan dapat diaktualisasikan dalam karya berjudul *Duhkha*?. Bagaimana suasana yang ditimbulkan dari penggabungan antara musik Banyuwangi, Kalimantan, dan musik barat?.

Rangsangan yang penyaji rasakan diteruskan atau ditransfer ke dalam cerita rakyat Bali yaitu *Rajapala*. Rangsangan yang inti dari ceritanya adalah kesedihan seorang anak yang ditinggal oleh seorang ibu. Dalam karya ini yang diambil adalah garis besarnya saja, yang kebetulan memiliki kemiripan dengan yang penyaji rasakan. Tema kesedihan tersebut diaktualisasikan kedalam bentuk musik

---

<sup>2</sup>Djohan, *Psikologi Musik* (Yogyakarta: Best Publisher, 2009), 33.

<sup>3</sup>Surada, I Made, *Kamus Sansekerta-Indonesia*, (Denpasar: Widya Dharma, 2007), 160.

yang menggunakan penggabungan instrumen musik etnis Banyuwangi, musik etnis Kalimantan dan musik barat.

Setelah penyaji memutuskan untuk mengangkat tema *duhkha* ke dalam karya seni musik, muncul kegelisahan dalam proses perwujudan tema tersebut antara lain mengenai pola dinamika karya yang berkaitan dengan kesedihan. Gelisah tentang sampai atau tidaknya rasa sedih *Durma* saat ditinggalkan sang ibu kepada penonton yang melihat saat pertunjukan. Menginginkan untuk bisa sampai rasa yang dialami *Durma* adalah suatu kegelisahan penyaji. Akan saya buat seperti perjalanan cerita *Durma* ke dalam bagian penciptaan musik bahwa karya ini merupakan karya musik yang dinamis.

Komposisi yang bervariasi ini diharapkan dapat menghasilkan keasikan dan tantangan penyaji dalam mengkomposisi music etnis dalam idiom rasa dari penyaji. Banyak menggunakan kalimat melodi yang berasal dari diri penyaji untuk dituangkan ke dalam musik dan intrumen. Interpretasi dalam diri yang bias menggabungkan rasa, cipta, dan karya dalam sebuah komposisi yang mengasikkan dan dapat dituangkan dengan music etnis Banyuwangi dengan banyak nuansa etnis lainnya. Seperti halnya menggabungkan musik yang mewakili Banyuwangi dengan music atau intrumen yang mewakili Kalimantan. Banyak kalimat musik, suara, harmonisasi, dan perasaan yang tertuang yang akan disajikan penyaji dalam sebuah komposisi ini. Mengenai bentuk yang tersusun dalam susunan dan kerangka komposisi penciptaan music etnis ini.

Sejak awal penyaji menciptakan karya music etnis yang mewakilkan dalam cerita ini untuk mewakilkan rasa yang tertuang dalam perasaan yang sedang terasa

dalam diri penyaji. Suatu rasa kehilangan, yang bias diterjemahkan ke dalam music etnis yang bias diciptakan beribu-ribu kalimat musik.

Membandingkan kalimat music etnis yang dirasakan, penyaji juga mengkomposisi kalimat music selain rasa kehilangan dan rasa sedih, contohnya rasa gembira. Kombinasi yang sesuai untuk membandingkan komposisi ini. Cara yang dilakukan seperti perbandingan inilah yang akan membedakan rasa music kesedihan, kehilangan dengan rasa music kegembiraan. Juga dapat untuk bisa melihat dan mendengar perbandingan lagu yang sedih akan menjadi seperti apa, untuk bisa dapat dibandingkan, pasti ada lawan dari nuansa sedih.

### **C. Tujuan dan Manfaat Penciptaan**

Tujuan dibuatnya karya ini adalah untuk mengungkapkan suasana sedih yang dialami oleh *Durma*, seperti suatu bentuk dari ungkapan rasa yang pernah sangat membekas hingga sekarang seperti yang hampir mirip dari yang penyaji alami. Ungkapan rasa yang mungkin banyak orang di luar sana pernah mengalami dan merasakannya. Selain itu karya ini diciptakan penyaji karena untuk bisa menuangkan dan memberikan sesuatu sumbangan repertoar musik, terutama kepada Jurusan Etnomusikologi, serta juga menjadi tujuan utama untuk bisa menempuh Tugas Akhir S-1.

Manfaatnya adalah untuk bisa melatih dan menguji diri, seberapa mampu penyaji mencipta karya musik secara akademis. Tidak hanya dapat membuat karya seni saja, melainkan juga mempertanggungjawabkan secara akademis, yang notabennya penyaji adalah mahasiswa S-1 Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Selain itu juga untuk dapat mengembangkan kekayaan budaya Banyuwangi, yang notabennya penyaji adalah seorang anak kelahiran Banyuwangi. Untuk bisa meneruskan kebudayaan sedikit banyaknya tentang musik Banyuwangi.

#### D. Tinjauan Sumber

Sumber dalam penciptaan seni merupakan sesuatu yang dipakai pijakan/sesuatu yang dikembangkan. Menurut buku Pedoman Penulisan Tugas Akhir Minat Utama Pengkajian dan Penciptaan Musik Etnis, sumber penciptaan seni musik dibedakan menjadi 5 kelompok: karya seni, alam, lingkungan sosial, pustaka, idea.<sup>4</sup> Dari 5 jenis sumber itu, karya *Duhkha* hanya menggunakan 4 sumber yaitu sumber karya seni, lingkungan sosial, sumber pustaka, dan sumber idea.

##### 1. Sumber Karya Seni

Karya seni dipakai menjadi sumber penciptaan.

Vokal Banyuwangi : Sudah ada di video Tari *Padang Ulan* karya Wiem Arimaya/Drs. Sumitro Hadi, Penerbit: Aneka Safari

Pola terbangun kuntulan Banyuwangi yang sering di dengar:



Intro dari lagu *Tonight (i'm fuckin you)* penyanyi Enrique Iglesias:



Kemudian menjadi

Intro kalimat gitar lagu *Sweet child'o mine* dari band *Guns N' Roses*:



Kemudian menjadi

## 2. Sumber Pustaka

Cerita Rajapala yang dikutip I Wayan Senen, di dalam buku *Wayan Brata – Pembaharuan Gamelan Kebyar Bali* Penerbit Terawang Press, Yogyakarta, Mei 2002. Sebuah buku yang menyampaikan I Wayan Brata yang mengadakan pembaharuan terhadap gamelan kebyar Bali sejak awal karyanya (1958-1983) sampai dengan masa kejayaan karya-karyanya (1968-1983) yang berhasil menciptakan bentuk baru dari

seni pertunjukan kebyar yaitu *Sendratari Jayaprana*. Dari peloporannya ini I Wayan Brata dipandang sebagai “Bapak Sendratari Bali”.

Sebuah cerita rakyat Bali yang terkenal berjudul *Rajapala* yang menikah dengan bidadari *Ken Sulasih*, yang sedang mandi di sungai di tengah hutan, kemudian *Rajapala* mengambil selendang *Ken Sulasih*. *Ken Sulasih* tidak dapat kembali ke kayangan, akhirnya datanglah *Rajapala* dan menikahlah *Ken Sulasih* dengan *Rajapala* dikaruniai anak bernama *I Durma*. Karena *Rajapala* ingkar dengan janji untuk tidak membuka saat memasak, akhirnya *Ken Sulasih* kembali ke kayangan dengan meninggalkan *I Durma*. Karena sedihnya, *Rajapala* menyusul ke hutan untuk bertapa dan meninggalkan *I Durma*.

Kesedihan *I Durma* ini yang diambil penyaji dalam sebuah hampir kemiripan cerita yang dialami dengan ditinggalkan ibunya.

### 3. Sumber Lingkungan Sosial

Penyaji mendapatkan gambaran bagaimana penciptaan musik ini akan dikomposisi dengan percampuran dengan etnis mana dan musik apa. Penyaji mendapatkan pengaruh pertemanan di dalam lingkungannya, Jurusan Etnomusikologi dengan teman-teman yang berasal dari luar daerah dan luar pulau. Disini lah penyaji mendapatkan bayangan untuk berkolaborasi dengan etnis Kalimantan (*sampek*) dan musik barat. Mengambil *sampek* Kalimantan adalah efek dari lingkungan , karena

penyaji mengenal *sampek* tidak dalam mata kuliah, tetapi karena manusianya, teman-teman yang berasal dari Kalimantan.

Pengaruh musik barat, karena penyaji dari mulai SMP kelas 1 sudah bergelut dengan musik barat, serta dalam lingkungannya di kampus ISI Yogyakarta juga terdapat Jurusan Musik yang bertetangga dengan Jurusan Etnomusikologi. Dari sinilah penyaji mengangkat karya penciptaan musik ini ada nuansa *sampek* Kalimantan dan musik barat. Karena dalam bersosialisasi pasti mendapatkan pengaruh dari lingkungannya, sedikit atau banyaknya pergaulan yang dialami penyaji.

#### 4. Sumber Idea

Saat bangun pagi pada bulan Juni 2014 penyaji mendapatkan empat kalimat nada meledi di kepala penyaji. Saat bangun pagi terasa ada sebuah melodi yang berjalan di kepala penyaji, kemudian dinyanyikan oleh penyaji, dan ditulis ke dalam partitur. Dalam sehari-hari juga penyaji sering mendengarkan nada-nada yang muncul di pikiran penyaji, maka dari itu, kalimat melodi tersebut dapat masuk untuk isian-isian dalam karya penciptaan musik ini.

##### Kalimat 1



##### Kalimat 2



##### Kalimat 3



The image shows three musical staves. The top staff is labeled 'Viola I' and contains a melodic line in a key with one flat (B-flat major or D minor) and a 4/4 time signature. The middle staff is labeled 'Kalimat 4' and contains a melodic line in a key with one flat and a 5/4 time signature. The bottom staff is labeled 'Gamelan Peking' and contains a rhythmic accompaniment in a key with one flat and a 4/4 time signature.

Pembimbing memberikan rangsangan, untuk diberikan permainan *Unisound* dalam karya penutup, dan dalam bagian *Unisound* penyaji mendapatkan ide dalam melodi dan ritmis untuk karya tersebut, terdapat pada lampiran.

#### **E. Metode (Proses) Penciptaan**

Karya yang berjudul *Duhkha* ini dikerjakan secara bertahap mulai dari munculnya rangsang awal, pemunculan ide eksplorasi, improvisasi pembentukan dan penyajian.

Rangsang awal dimulai ketika penyaji sedang mendengarkan lagu *Tonight (i'm fuckin you)* kemudian dikembangkan menjadi nada yang berbeda seperti di dalam bagian sumber karya seni yang sudah ada. Kemudian intro lagu *sweet child'o mine* dari band *Guns N' Roses*, tetapi kemudian diresapi dalam diri kemudian rangsangan lagu tersebut ke luar sendiri dari dalam diri sudah melalui variasi melodi, yaitu nada-nada pokok melodi tetap sebagai nada kerangka, tetapi dihiasi dengan cara diolah dengan pengolahan-pengolahan melodi seperti *augmentation, diminution, squens, imitasion* dan sebagainya.

Tahap ke 2 ke 3 an ke 4 yang penyaji lakukan sangat relevan dengan teori penciptaan yang dikemukakan oleh Alma M. Hawkins, yaitu eksplorasi, improvisasi dan pembentukan.

### 1. Ekplorasi

Ekplorasi termasuk berfikir, berimajinasi, merasakan dan merespons. Berlawanan dengan proses imitatif, proses ini aktivitas merespons yang harus diarahkan sendiri. Eksplorasi berbeda dari improvisasi dan komposisi, seperti tanda-tanda dari aktivitas ini dimotivasi dari luar. Dalam improvisasi dan komposisi aktivitasnya dimotivasi dari dalam.<sup>5</sup>

Seperi yang sudah di tuliskan di atas, bahwa penyaji mendapatkan kalimat nada baru berasal dari mendengarkan lagu yang ada, kemudian diresapi, dan disimpan dalam diri dan dinetralkan dalam diri, kemudian dikeluarkan dengan nada suara yang baru dan sudah mendapatkan pengolahan-pengolahan variasi melodi yang baru, timbulnya itu sudah sangat jauh dari lagu awal untuk rangsangan awal tersebut.

Pagi hari sekitar pukul 7.30 pada hari Senin tanggal 12 Mei 2014 bangun tidur penyaji mendengarkan lagu *sweet child'o mine* dari band *Guns N' Roses*. Kemudian setelah didengarkan muncul nada di dalam pikiran penyaji seperti dibawah ini.



<sup>5</sup>Alma M. Hawkins, *Mencipta Lewat Tari / Creating Trough Dance*, Terj. Y. Sumandyo Hadi (Yogyakarta: Institut Seni Indonesia, 1990), 27.

Proses pembentukan nada di dalam pikiran ide penyaji ini yang disebut ide dari sumber karya seni yang sudah ada.

Ada pula dari sumber yang diambil dari sound track film tahun 2009 *The Legion of Dragon* untuk pola gamelan dalam iringan bagian pembuka.



Ide *kebyar* atas saran dari pengamat yang antara lain menyatakan bahwa karya penyaji perlu ditambahi pola *unisound* seperti *kebyar* Bali, maka penyaji mendapatkan sumber dari ide, yang kemudian muncul ide untuk bagian *ending*/penutup.

Pengamatan pada instrumen sebelumnya karena penyaji mengetahui cara bermain instrumen yang akan digunakan dalam penciptaan musik ini. Sehingga dari melihat instrumen kemudian ke cara bermain instrumen penyaji ada bayangan untuk melihat karakter masing-masing instrumen.

## 2. Improvisasi

Improvisasi memberikan kesempatan yang lebih besar bagi imajinasi, seleksi, dan mencipta pada eksplorasi. Karena dalam improvisasi terdapat kebebasan yang lebih, maka jumlah keterlibatan diri dapat ditingkatkan. Dalam proses ini penyediaan dorongan motivasi, menyebabkan dirinya merespons dan membuat tindakan yang lebih dalam (inner), akhirnya menghasilkan respon unik seseorang. Masalah atau situasi yang menentukan proses ini dapat juga di distrukturkan sehingga batas-batasnya menjadi fleksibel, dan seseorang bebas untuk merespons. Improvisasi bila digunakan secara baik dapat merupakan suatu cara yang berharga bagi peningkatan pengembangan kreatif.<sup>6</sup>

<sup>6</sup>Alma M. Hawkins, 33.

Di dalam proses improvisasi ini terdapat pada vokal *cempreng* Banyuwangi yang akan disuarakan oleh penyaji, untuk bisa lebih dan dilebihkan dalam sebuah nada dan alunan melodi yang sebelumnya diatas sudah disebutkan. Dari suara yang mengiringi melodi, itu akan terbentuk suatu suara yang akan lebih bebas. Pernah saya mencoba di dalam latihan untuk ujian tugas akhir ini, nada yang saya suarakan menggunakan improvisasi dengan tidak menggunakan nada yang ada dalam melodi yang mengiringi suara. Lebih terlihat akan kreatif dalam suara, dengan menggabungkan melodi dengan nada tertentu, tetapi suara yang disuarakan berpindah pindah dalam nada yang berbeda. Termasuk suatu hal yang sangat menarik untuk dapat dibuktikan dalam pertunjukan dalam ujian tugas akhir ini.

Melodi yang diciptakan penyaji menggunakan sebuah improvisasi sudah menggunakan teknik pengurangan, penambahan, penyempitan irama, pelebaran irama, seta menggunakan imitasi yaitu melodi yang seharusnya dari vokal, dimainkan dengan instrumen biola. Ritme mengikuti suasana melodi lagu, dan biasanya ritme mengikuti suasana yang diciptakan menurut konsep garapan musiknya. Dinamika dalam sebuah penciptaan musik ini bermacam-macam, ada dinamika keras, lembut, naik, turun.

Saat dalam proses latihan tidak semua karya penciptaan musik ini dari penyaji, kadang kala penyaji juga mendengarkan kritik dari pembimbing dan para pemain. Asalkan yang diusulkan dari pemain di luar dari konsep yang sudah ada. Penyaji menyaring masukan-masukan dari para pemain. Karena dalam proses penciptaan yang dimainkan oleh orang lain tidak semata-mata pemain hanya

bermain, tetapi juga harus mendengarkan kenyamanan pemain untuk memainkan karya tersebut.

### 3. Pembentukan

Kebutuhan membuat komposisi tumbuh dari hasrat manusia untuk memberi bentuk terhadap sesuatu yang ia temukan. Spontanitas masih penting, tetapi untuk spontanitas ini dengan tambah proses pemilihan, pengintegrasian, serta penyatuan. Produk mendatangkan bentuk. Tuntutan-tuntutan komposisi lebih besar dari pada improvisasi yang sifatnya spontan itu. Pekerjaan membuat komposisi membutuhkan kontrol maupun dorongan imajinatif.<sup>7</sup>

Di dalam pembentukan karya *Duhkha* ini penyaji membentuk komposisi garapan dengan secara bertahap, dengan adanya rasa yang diolah dari eksplorasi dan improvisasi di atas. Dari durasi yang ditentukan, di dalam penciptaan ini penyaji membentuk dengan spontanitas, dan selalu ada tambahan. Meskipun spontanitas tersebut ada, karena penyaji melihat kekosongan para pemain untuk bisa dapat lebih banyak porsi untuk bermain. Ada pula karena tuntutan dari karya dan pendapat dari para dosen pembimbing, termasuk sesuatu hal yang mendorong untuk penyaji lebih menata dari segi garapan musiknya dan menata porsi untuk para pendukung pemain. Dalam karya penciptaan musik ini musik barat yang digunakan atau di samakan nada dengan gamelan, gamelan Banyuwangi yang digunakan dari nada b<sup>b</sup>(bes). Mengapa nada b<sup>b</sup> karena sudah melalui penyamaan nada dengan instrumen barat. Dengan menggunakan penyamaan nada, maka dari itu ada kesamaan nada atau nada yang pas dengan nada instrumen barat.

---

<sup>7</sup>Alma M. Hawkins, 47.

#### 4. Penyajian

Penyajian dalam garapan di kemas dalam sebuah suatu bentuk utuh, yang di dalamnya ada grafik naik turun, tidak datar. Memainkan pola, ritmis, tempo serta menggunakan irama yang berbeda. Ada pengulangan kalimat nada yang memang sengaja diulang, gungsinya untuk menegaskan kalimat tersebut berisi makna yang agar kenyamanan pemain lebih mudah di dapatkan. Serta menggunakan kalimat nada yang berulang, untuk menegaskan arti dari kalimat ini sangat diperlukan penegasan pengulang.

