

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Klónthóng merupakan alat/benda padat yang berfungsi sebagai penanda (*audio* maupun *visual*) yang pada umumnya terbuat dari kuningan (ada yang terbuat dari perunggu, kayu) dikalungkan di leher hewan sapi, kerbau, dan kambing. *Klónthóng* dalam fungsinya sebagai penanda secara *audio* dengan tujuan apabila hewan menjauh atau meninggalkan tempat (kandang maupun tanah lapang/sawah/tegalan ketika *dingón*) dari penggembala akan lebih mudah dideteksi/dicari (mendengarkan bunyi *klónthóng*) ketika hewan tersebut pergi ke suatu tempat tertentu dibandingkan apabila hewan tersebut tanpa menggunakan *klónthóng*. *Klónthóng* dalam fungsinya sebagai penanda secara *visual* yaitu untuk aksesoris dengan tujuan agar lebih mudah dalam membedakan dengan hewan lainnya (hewan sejenis) dan sebagai tanda bukti atau *tetenger*.

Klónthóng menurut *Kamus Basa Jawa* yaitu *araning tetabuhan unèn-unèn dianggó dólanan* (Tim Balai Bahasa Yogyakarta, 2011:374). Makna kalimat tersebut yaitu *klónthóng* merupakan benda yang bisa menghasilkan bunyi dengan cara digoyangkan untuk suatu permainan. Makna kata ‘permainan’ di dalam kamus tersebut tidak dijelaskan, pada kenyataannya *klónthóng* digunakan oleh sebagian para petani maupun peternak sebagai penanda dengan cara *klónthóng* dikalungkan di hewan (sapi, kerbau, kambing) yang dimiliki. Padanan kata *klónthóng* yaitu *gentha* yang mempunyai perbedaan ukuran (lebih besar). *Gentha*

merupakan *klinthing gedhé* kalung sapi (Tim Balai Bahasa Yogyakarta, 2011:226). *Klinthing* pada dasarnya berukuran kecil (*gentha cilik*). *Klinthing* pada umumnya dikalungkan di hewan *cempé* (anak kambing), anjing. Fungsi *klinthing* selain hal tersebut yaitu *klinthing* difungsikan sebagai instrumen bunyi yang terdapat pada *ricikan rojèh* (gamelan *kodok ngórèk*) dan untuk kepentingan *audio* maupun *visual* penari (tarian tertentu) yang diikatkan di satu atau kedua kaki.

Berpijak pada hal di atas, ‘kata’ yang digunakan dalam penulisan ini yaitu ‘*klónthóng*’ dengan pertimbangan kata ‘*klónthóng*’ lebih sering diucapkan oleh masyarakat meskipun terjadi perbedaan ukuran. Pada umumnya masyarakat Jawa (Yogyakarta, Jawa Tengah, dan Jawa Timur) apabila menyebut nama *klónthóng* dilanjutkan dengan pengucapan nama hewan yang sering dikalungi *klónthóng* yaitu sapi, maka terjadi penyebutan ‘*klónthóng sapi*’. Pada masa sekarang *klónthóng* jarang digunakan/dikalungkan untuk hewan dikarenakan hewan ternak (sapi, kerbau, kambing) tidak *dingon/diunbar*/ dilepas di tanah yang luas (sawah, lapangan, *tegalan*), tetapi hewan-hewan tersebut dikandangan, penggembala yang mencari makan. Fungsi *klónthóng* selain sebagai penanda yaitu untuk *souvenir*, dekorasi penghias rumah maupun sebagai *bell* dipasang di bagian depan rumah.

Proses pembuatan *klónthóng* dengan cara *dicithak*/cetak dan *klónthóng* tersebut tidak *dilaras*. Pembuat barang bahan dari kuningan dinamakan *gemblak*, sedangkan pembuat barang bahan dari tembaga dinamakan *sayang* (Masjkuri, 1976:92). Menurut Yuti proses pembuatan *klónthóng* yaitu bahan (kuningan)

dimasukkan ke alat cetakan (dua sisi), kemudian dua sisi tersebut digabungkan, kemudian dibakar supaya kuningan meleleh mengikuti bentuk cetakan, setelah kuningan tersebut berbentuk *klónthóng* (sesuai bentuk cetakan) kemudian ditunggu sampai kuningan tersebut memadat dan dalam keadaan tidak panas, setelah itu cetakan dibuka, *klónthóng* dikeluarkan tanpa *dilaras* (wawancara dengan Yuti pada tanggal 29 Mei 2016 di Padukuhan Ngawen).

Bunyi *klónthóng* yang sama dan berbeda-beda maupun *klónthóng* yang proses pembuatannya tidak *dilaras* menjadi suatu hal yang menarik untuk diteliti/eksperimentasi dijadikan sebagai *ricikan* dalam pembuatan karya komposisi karawitan. Persamaan dan perbedaan ukuran tersebut menimbulkan bunyi yang sama maupun berbeda dalam hal *laras/tangga nada*. *Klónthóng* dapat digunakan sebagai pengganti *ricikan* gamelan untuk menyusun berbagai kalimat lagu (melodi), irama, bentuk gending (yang sudah ada maupun belum ada), pola-pola tabuhan yang ada maupun belum ada di dalam karawitan.

Pada tahun 2009 penulis membuat karya komposisi karawitan dengan judul *Asmaravara*, ada satu bagian yang menggunakan pola *langgam* (bentuk gending *ketawang* menggunakan kendang *batangan*). Pada bagian tersebut menggunakan *klónthóng* dengan pola tabuhan *kemanak* dikarenakan gamelan gelanggang Universitas Gadjah Mada Yogyakarta tidak mempunyai *ricikan kemanak*. *Kamanak* (umumnya ditulis *kemanak*) adalah sepasang instrumen dibuat dari perunggu atau besi yang berbentuk seperti buah pisang (Sumarsam, 2003:359). *Kemanak* sepasang/berjumlah dua pada umumnya bernada 7 dan 6 (*laras pélog*).

Dalam penggabungan dua *klónthóng* (teknik membunyikan digoyang) dengan gamelan gelanggang Universitas Gadjah Mada Yogyakarta *klónthóng* tersebut sama *laras/nadanya* dengan gamelan tetapi bukan nada 7 dan 6 *laras pélog*, melainkan nada 1 (tinggi) dan 5 *laras pélog*. Hal tersebut dikarenakan dalam proses membeli *klónthóng* tidak membawa contoh (rekaman bunyi) *laras gamelan*.

Pada tanggal 12 April 2013 penulis dipercaya untuk membuat karya yang akan dipentaskan dalam acara *Ensembl Of Gamelan* di Universiti Teknologi Petronas Malaysia. Di Universiti Teknologi Petronas Malaysia mempunyai satu set gamelan satu *laras* yaitu *sléndró*. Dari hal tersebut penulis mempunyai suatu tujuan memasukkan unsur *laras pélog* dalam karya (*Sumping Pari laras sléndró*), dan *klónthóng* dipilih sebagai instrumen atau *ricikan* dalam penggarapan karya tersebut. Dari dua nada *klónthóng* yang digunakan dalam karya *Asmaravara* penulis mengadakan pencarian *laras/nada klónthóng* di pasar Bering Harjo Yogyakarta. Dalam pencarian tersebut penulis mendapatkan atau merumuskan enam *klónthóng* dengan nada 1, 2, 3, 4, 6, 7, dipadukan dengan nada yang sudah ada yaitu 1 (tinggi) dan 5. Perumusan nada tersebut menggunakan *ngeng* (kemampuan indrawi/pendengaran membandingkan atau membedakan bunyi).

Pada bulan November tahun 2015 grup Prasasti (Pradangga Sastra Inggris) Fakultas Ilmu Budaya Universitas Gadjah Mada Yogyakarta diundang oleh panitia dari Tribun Jogja untuk mementaskan karya (berkaitan dengan gamelan) dalam acara Jalan Sehat Herbal Bejo yang akan diselenggarakan pada tanggal 22

November 2015. Panggung pementasan yang disediakan tidak luas yaitu ukuran lebar 3 meter panjang 4 meter. Hal tersebut menstimulus penulis untuk membuat suatu bentuk/format pertunjukan karawitan (perpaduan) dengan *ricikan* yang praktis atau minimalis baik secara *ricikan*/instrumen maupun pemain. Penulis dalam menyikapi hal tersebut pada akhirnya memutuskan untuk mencoba meneliti kembali *klónthóng* yang dimiliki oleh penulis apakah mempunyai potensi untuk digarap atau dikembangkan sebagai *ricikan*/instrumen berdasarkan *laras* atau sistem tangga nada.



Laras sléndró dan *laras pélog* merupakan elemen estetika bunyi/suara yang konseptual di dalam karawitan. Sri Hastanto dalam bukunya *Konsep Pathet Dalam Karawitan Jawa* mengartikan *laras* yaitu sistem pengaturan frekuensi dan interval nada-nada (Hastanto, 2009:23). Interval nada di dalam karawitan disebut *jangkah*. *Jangkah* artinya jarak antara suatu nada tertentu dengan nada tertentu lainnya (Palgunadi, 2002:456). *Jangkah* dalam konsepnya sebagai jarak antara nada (interval) merupakan faktor yang membedakan antara *laras sléndró* dan *laras pélog* dalam sistem tangga nada gamelan yang ditentukan oleh frekuensi. *Jangkah laras sléndró* pada dasarnya hampir semua sama atau sedikit perbedaan *jangkah*, sementara *jangkah laras pélog* tidak sama rata.

Frekuensi nada-nada di gamelan antara gamelan yang satu dengan gamelan yang lainnya berbeda-beda, hal tersebut dikarenakan gamelan tidak mempunyai standarisasi nada, tetapi *jangkah laras sléndró* dan *jangkah laras pélog* antara gamelan yang satu dengan yang lain mempunyai persamaan dalam konteks jarak

(jauh dekat). Menurut Supanggah perbedaan-perbedaan atau variasi *jangkah* (interval) namun masih dalam konteks *jangkah* yang sama dalam *pelarasan* gamelan Jawa, oleh masyarakat karawitan disebut *embat* (Supanggah, 2002:91). *Jangkah laras sléndró* yaitu hampir sama atau sama rata, sedangkan *jangkah laras pélog* yaitu dekat, dekat, jauh, dekat, dekat, dekat, jauh.

Wasisto dan kawan-kawan memaparkan contoh *jangkah* gamelan *laras sléndró*:

Gamelan *Madumurti* (Kraton Yogyakarta) *laras sléndró* :



Gamelan *Rumingraras* (Kraton Yogyakarta) *laras sléndró* :

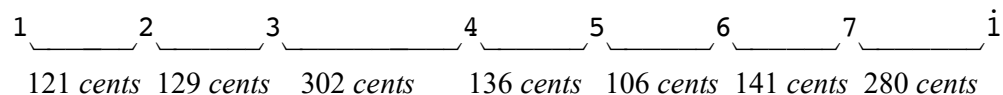


(Susilo, 1993 : 96)

Dari contoh *jangkah* tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa *jangkah laras sléndró* mempunyai jarak hampir sama atau mempunyai persamaan di jumlah satuan *cents* dalam bilangan ratusan, sedangkan dalam bilangan puluhan dan satuan berbeda-beda.

Soeroso menjelaskan beberapa *jangkah* gamelan *laras pélog* diantaranya :

Gamelan *Madukusuma* (Kraton Yogyakarta) *laras pélog* :



Gamelan *Harjamulya* (Kraton Yogyakarta) *laras pélog* :

1 _____ 2 _____ 3 _____ 4 _____ 5 _____ 6 _____ 7 _____ i
122 cents 131 cents 310 cents 124 cents 100 cents 161 cents 261 cents
(Soeroso, 1983:3-4)

Contoh-contoh pemaparan *jangkah* di atas memberikan referensi bahwa gamelan *laras sléndró* maupun *pélog* mempunyai *jangkah* dalam hitungan satuan *cents* yang berbeda-beda tetapi dalam konteks yang sama dalam hal jarak (jauh, dekat). Dari contoh *jangkah* tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa *jangkah laras pélog* yang berbeda dalam bilangan ratusan yaitu *jangkah* dari nada tiga ke nada empat dan dari nada tujuh ke nada satu tinggi/atas. Apabila dengan analogi jarak yaitu; dekat, dekat, jauh, dekat, dekat, dekat, jauh. Contoh *jangkah* di atas langsung merumuskan jumlah satuan *cents* tetapi tidak memaparkan cara merumuskan *jangkah* dengan berdasarkan frekuensi dalam satuan *hertz* (disingkat *Hz*) di setiap *laras* atau nada.

Dari hal-hal tersebut menimbulkan suatu ide dan gagasan untuk menggarap *klónthóng* yang mempunyai potensi bunyi mirip dengan gamelan (*ricikan* bonang, demung, saron) dan potensi *laras* (nada) dan tangga nada untuk dijadikan/disusun menjadi suatu karya komposisi bunyi-bunyian dengan menggunakan idiom karawitan dipadukan dengan beberapa *ricikan* gamelan. Ide yang dimaksud yaitu dalam hal perpaduan *klónthóng* dengan *ricikan* gamelan, gagasan dalam hal *jangkah*/interval *laras pélog* yang mempunyai perbedaan *jangkah* khususnya dari *laras* tiga ke *laras* empat dan dari *laras* tujuh ke *laras* satu (tinggi).

B. Rumusan Ide Penciptaan

Ide penciptaan karya seni perpaduan bunyi yang menggunakan idiom karawitan dengan menggunakan *klónthóng* dan beberapa *ricikan* gamelan merupakan upaya membuat format karya seni karawitan dengan *klónthóng* yang pada dasarnya *klónthóng* berfungsi sebagai penanda, penerapan *jangkah laras pélog*, dan hal lain yaitu *klónthóng* mempunyai potensi bunyi yang sama dan berbeda-beda *laras*, praktis/mudah dibawa, secara pemain minimalis (tidak harus banyak/tidak lebih dari 10 orang). Dari *klónthóng* yang dikaji untuk mewujudkan suatu karya seni dipadukan dengan *ricikan* gamelan menggunakan idiom karawitan terdapat rumusan masalah yaitu:

1. Apa konsep penciptaan yang akan diterapkan kaitannya dalam bidang karawitan dalam menggarap *klónthóng* untuk dijadikan sebagai susunan bunyi-bunyian yang menggunakan idiom karawitan?
2. Bagaimana metode menentukan atau merumuskan *laras/nada* terhadap *klónthóng* kaitannya dengan *laras* dan *jangkah* yang ada di gamelan?
3. Bagaimana formulasi kombinasi/instrumentasi dalam penggarapan karya seni karawitan tersebut?

C. Tujuan dan Manfaat

1. Tujuan

- a. Menerapkan *jangkah laras pélog* yang ada di dalam karawitan dengan menggunakan mediom selain gamelan yaitu *klónthóng*.
- b. Mengetahui perumusan *jangkah* dalam karawitan dan kemudian diterapkan

terhadap bunyi *klónthóng*.

c. Mengembangkan proses penciptaan karya seni komposisi karawitan.

2. Manfaat

a. Personal

Proses penciptaan karya seni karawitan dengan menggunakan *klónthóng* dipadukan dengan beberapa *ricikan* gamelan menambah kreativitas dalam membuat komposisi/garapan karawitan, menambah perbendaharaan tentang proses dan hasil penciptaan karya seni dengan menggunakan idiom karawitan diterapkan ke mediom selain gamelan dan beberapa *ricikan* gamelan. Manfaat yang lain yaitu mempunyai instrumen atau *ricikan* dalam eksplorasi dan eksperimentasi yaitu *klónthóng* dengan menggunakan idiom karawitan, dan harga *klónthóng* terjangkau untuk dibeli. Manfaat yang lain yaitu mempunyai hal yang bersifat berbeda dengan karya sebelumnya yang pernah menggarap dengan *klónthóng*. Perbedaan tersebut lebih ke hal *laras*, dominasi *ricikan*/instrumen, perpaduan teknik memainkan, dan pembuatan kalimat lagu/melodi, pola (bentuk) penggarapan dan proses penciptaan.

b. Masyarakat

Masyarakat mempunyai penilaian bahwa ternyata *klónthóng* apabila digarap akan menghasilkan komposisi bunyi berkaitan dengan karawitan dan berpotensi menghasilkan *laras*/nada yang berbeda-beda dari ukuran yang sama dan ukuran yang berbeda. *Klónthóng* yang pada dasarnya berfungsi sebagai penanda dapat dialihkan sebagai objek penciptaan seni khususnya karawitan. Masyarakat mempunyai suatu referensi dalam hal proses penciptaan yang berkaitan dengan

karawitan dengan menggunakan mediom selain gamelan tanpa harus meninggalkan atau mengabaikan kaidah-kaidah dalam idiom karawitan dan mengembangkan karawitan dengan tujuan idiom dan mediom di dalam karawitan lebih variatif atau beragam.

c. Lembaga

Menambah perbendaharaan garap karya seni karawitan (musik Nusantara) dengan *ricikan*/instrumen selain gamelan yang dipadukan dengan beberapa *ricikan* gamelan. Penggarapan atau proses penciptaan karya seni karawitan dengan menggunakan *klónthóng* dan beberapa *ricikan* gamelan diharapkan mempunyai potensi menjadi referensi maupun sumber penciptaan/pengkajian seni karawitan (musik).

