

LAPORAN PERANCANGAN SENI

SWARA PENCU
SEBUAH KOMPOSISI KARAWITAN



Oleh

Suhardjono, S.Sn., M.Sn.
NIP. 19690929 200501 1 002

Nomor Kontrak :
30A/K.14.02/PG/2011

Kepada
Lembaga Penelitian
Institut Seni Indonesia Yogyakarta
Desember 2011

UPT PERPUSTAKAAN ISI YOGYAKARTA	
INV	631/KW/KFI/2013
KLAS	
TERIMA	22-04-2013 <i>CP.</i>

LAPORAN PERANCANGAN SENI

**SWARA PENCU
SEBUAH KOMPOSISI KARAWITAN**



Oleh

Suhardjono, S.Sn., M.Sn.
NIP. 19690929 200501 1 002

Nomor Kontrak :
30A/K.14.02/PG/2011

**Kepada
Lembaga Penelitian
Institut Seni Indonesia Yogyakarta
Desember 2011**



HALAMAN PENGESAHAN
LAPORAN HASIL PERANCANGAN KARYA SENI

1. Judul Perancangan : Swara Pencu Sebuah Komposisi Karawitan
2. Bidang Ilmu Perancangan Karya Seni : Karawitan
3. Perancang Karya Seni
 - a. Nama Lengkap : Suhardjono, S.Sn., M.Sn.
 - b. Jenis Kelamin : Laki-Laki
 - c. NIP : 19690929 200501 1 002
 - d. Pangkat/Gol. : Penata Muda Tk I/IIIb
 - e. Jabatan Fungsional : Asisten Ahli
 - e. Perguruan Tinggi : Institut Seni Indonesia Yogyakarta
 - f. Fakultas/Jurusan : Fakultas Seni Pertunjukan/Karawitan
 - g. Jumlah Perancangan Karya Seni : 1 orang
 - h. Lokasi Perancangan : Yogyakarta
 - i. Waktu Perancangan : 11 Bulan
 - j. Biaya : Rp. 5.000.000

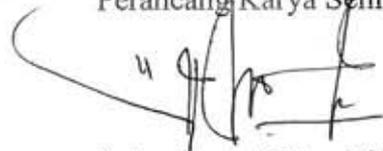
Yogyakarta, 7 Desember 2011

Mengetahui :

Dekan


Prof. Dr. I Wayan Dana, S.S.T., M.Hum.
NIP. 19580308 197903 1 001

Perancang Karya Seni


Suhardjono, S.Sn., M.Sn.
NIP 19690929 200501 1 002

Menyetujui

Ketua Lembaga Penelitian ISI Yogyakarta



Dr. Sunarto, M.Hum.

NIP. 19570709 198503 1 004

BERITA ACARA
SEMINAR PROPOSAL/ PEMANTUAN / MONEV
HASIL PENELITIAN / PERANCANGAN / PENCIPTAAN KARYA SENI
LEMBAGA PENELITIAN ISI YOGYAKARTA

Yang bertanda tangan dibawah ini saya,

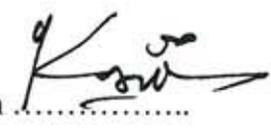
Nama : SUHARDJONO, S.Sn., M.Sn.
NIP : 19690929 200501 1 002
Pangkat/ Gol. : PENATA MUDA TKI / III B
Jabatan Fungsional : ASISTEN AHLI
Bidang Keahlian : KARAWITAN
Jurusan/ Fakultas : KARAWITAN / FSP

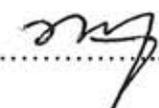
Telah melaksanakan Seminar Proposal/ Pemantauan/ Monev Hasil Penelitian

Hari/ Tanggal : SELASA,
Tempat : R. KETUA LEMBAGA PENELITIAN ISI JK
Jenis Penelitian : MANDIRI
Judul : SWARA PENCIU SEBUAH KOMPOSISI
KARAWITAN

Nomer Kontrak :

Nama Reviewer :

1. Prof. Dr. Kasidi, M.Hum Tanda Tangan 

2. Dr. Sunarto, M.Hum Tanda Tangan 

Demikian Berita Acara ini kami buat dengan sesungguhnya.

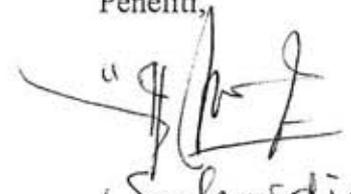
Yogyakarta, 29 Nopember 2011

Mengetahui
Ketua Lemlit ISI Yogyakarta



Dr. Sunarto, M. Hum
NIP: NIP 19570709 1985031004.

Peneliti,


(Suhardjono, S.Sn., M.Sn.,)

KATA PENGANTAR

Puji syukur ke hadirat Allah SWT atas limpahan rahmat dan hidayah-Nya serta kekuatan yang telah dianugerahkan kepada penulis, sehingga Laporan Perancangan Seni berjudul Swara Pencu Sebuah Komposisi Karawitan ini telah terselesaikan walaupun harus melalui beberapa kendala.

Terwujudnya Laporan Penelitian ini tidak terlepas dari keterlibatan dan bantuan dari berbagai pihak. Untuk itu dengan segala ketulusan hati rasa terima kasih dan penghargaan kami sampaikan kepada yang terhormat:

1. Ketua Lembaga Penelitian ISI Yogyakarta yang telah memberikan kesempatan dan wacana bagi penulis untuk melakukan penelitian.
2. Dekan Fakultas Seni Pertunjukan ISI Yogyakarta yang telah memberikan kesempatan dan fasilitas dari awal sampai selesainya proses penelitian.
3. Ketua Jurusan Karawitan FSP ISI Yogyakarta yang telah memberikan dorongan dan motivasi untuk mengagajukan penelitian.
4. Bapak/Ibu Pembimbing dari Lembaga Penelitian ISI Yogyakarta atas segala saran dan masukannya.
5. Rekan-rekan sesama peneliti atas saran dan masukannya.
6. Semua pihak yang telah memberikan bantuan apapun sampai terwujudnya laporan penelitian ini.

Kualitas laporan ini masih jauh dari sempurna. Untuk itu bagi pembaca yang ingin menyampaikan koreksi, kami sangat membuka diri demi makin lengkap dan sempurna laporan perancangan. Akhirnya penulis berharap semoga penelitian ini bermanfaat bagi dunia keilmuan seni khususnya karawitan.

Yogyakarta, 7 Desember 2011

Suhardjono, S.Sn., M.Sn.

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN PENGESAHAN	
HALAM JUDUL	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	iii
ABSTRAK	iv
I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Perumusan Masalah	6
C. Kajian Sumber Penciptaan	7
D. Kontribusi Perancangan	6
E. Metode Perancangan	6
II. METODE PERANCANGAN	
A. Pengamatan Objek Sumber Penciptaan	17
B. Pengolahan Ide dan Gagasan	19
C. Proses Penuangan Hasil garapan	20
III. HASIL PERANCANGAN	
A. Judul dan Tema	24
B. Pembahasan	25
C. Transkripsi	34
IV. KESIMPULAN	49
DAFTAR PUSTAKA	50

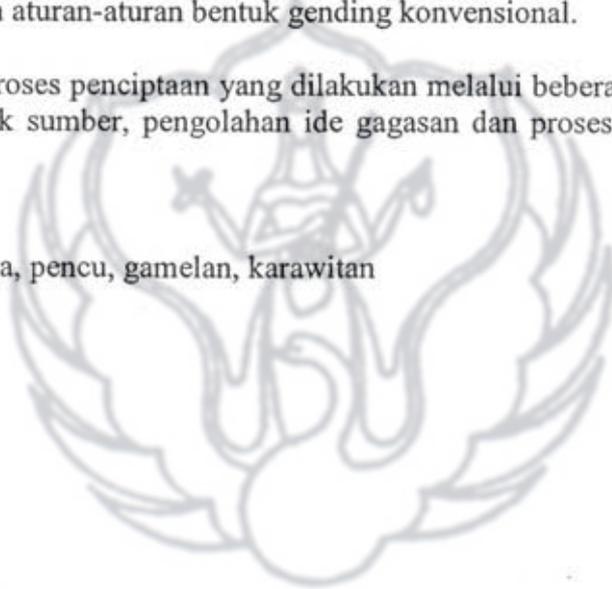
ABSTRAK

Swara Pencu adalah karya komposisi karawitan yang terinspirasi dari hasil pengamatan terhadap gamelan Jawa dan fenomena tiga terhadap dominasi instrument bentuk pencon yang membentuk strata bertingkat secara berurutan dari yang terbesar sampai terkecil. Masing-masing instrumen tersebut mempunyai fungsi dan tugas yang berbeda tetapi menjadi satu kesatuan yang utuh.

Tujuan penciptaan adalah mencoba mengekspresikan kegelisahan musikal terhadap gamelan Jawa ke dalam bentuk tafsir komposisi karawitan yang tidak selalu terikat oleh aturan-aturan bentuk gending konvensional.

Metode/proses penciptaan yang dilakukan melalui beberapa tahapan, yaitu pengamatan objek sumber, pengolahan ide gagasan dan proses penuangan hasil garapan.

Kata kunci : swara, pencu, gamelan, karawitan



ABSTRACT

Swara Pencu is a *karawitan* composition which inspired by the observations of Javanese *gamelan*. This composition is also inspired by the third phenomenon towards the domination of a *pencon*-style instrument and shaping a stratified form. Each instrument has different function and role but still unite into a unity.

The purpose of this creation is trying to express the musical anxiety of Javanese *gamelan* into an interpretation of *karawitan* composition which is not always tied with conventional rules from *gending*.

The methods of this creation went through several phases, which are the observation of the source object, the ideas processing, and the writing of the composition

Keywords : *swara, pencu, gamelan, karawitan*



I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Istilah gamelan berasal dari kata *gamel* atau *gambel* yang berarti pukul atau tabuh (Bram Palgunadi, 2002:25). Jadi istilah gamelan menunjuk pada pengertian benda yang dipukul atau ditabuh. Ada beberapa pendapat tentang gamelan. Menurut Rahayu Supanggah gamelan merupakan seperangkat ricikan yang sebagian besar terdiri dari alat musik pukul atau perkusi yang dibuat dari bahan utama logam (perunggu, kuningan, besi atau bahan yang lain), dilengkapi dengan ricikan-ricikan dengan bahan kayu dan/atau kulit maupun campuran dari dua atau ketiga bahan tersebut. Pendapat lain mengatakan bahwa gamelan adalah alat musik Jawa yang beraneka ragam dan masing-masing instrument mempunyai tugas yang berbeda dan saling mengikat satu sama lain dalam bentuk kerja sama yang harmonis (Wulan Karahinan, 1991:6).

Menyangkut masalah sejarah, sampai sekarang belum juga diketahui secara pasti kapan gamelan lahir, dari mana asalnya serta bagaimana perkembangannya hingga mencapai bentuknya seperti sekarang ini. Beberapa nama perangkat gamelan yang pernah ada dan yang sampai sekarang juga masih sering ditabuh dan berfungsi adalah gamelan Kodhok Ngorek, gamelan Monggang, gamelan Carabalen, gamelan Sekaten dan gamelan Ageng

Beberapa referensi tentang sejarah gamelan hanyalah bersifat dugaan-dugaan. Terdapat berbagai pendapat bahwa gamelan ageng merupakan hasil evolusi dari gamelan yang telah eksis sebelumnya, seperti gamelan Kodhok

Ngorek, Monggang, Carabalen dan Sekaten. (Rahayu Supanggah, 2002:59), seperti yang telah disebutkan di atas.

Lima jenis gamelan di atas memiliki jumlah instrumen yang berbeda. Gamelan Kodhok Ngorek terdiri dari: sepasang kendang, satu rancak bonang, rijal, sepasang gong, sepasang penonthong, sepasang rojeh, kecer, *cymbal*, gender barung, gambang gangsa dan kenong. Gamelan Monggang terdiri dari: satu dua atau lebih rancak bonang, tiga rancak kecer dan *cymbal*, satu gayor penonthong, sepasang kendhang, gongdan kenong japan. Gamelan Carabalen terdiri dari: sepasang kendang, satu rancak gambyong, boning, penonthong, kenong japan, kempul dan gong (Rahayu Supanggah, 2002:45). Gamelan Sekaten terdiri dari: bonang, dua saron demung, empat sarong barung, dua saron penerus, kempyang, bedug dan gong. Sedangkan Gamelan Ageng jumlah instrumen atau ricikannya paling banyak, terdiri dari:

No.	Dipukul	Dikebuk (tangan)	Digesek	Dipetik	Ditiup
1.	Gong, siyem, kempul	Kendang	Rebab	Siter	Suling
2.	Ketuk, kenong, kempyang				
3.	Bonang barung, bonang penerus, bonang penembung				
4.	Saron demung, saron ricik, saron penerus (peking)				
5.	Gender barung, gender penerus, gender penembung (slentem)				
6.	Kendang <i>bem</i> (besar), kendang batangan (<i>ciblon</i> , kendang ketipung)				
7.	Kemanak				

8.	Cluring				
9.	Slenthro				
10.	Gambang				
11.	Gambang gangsa				
12.	Rojeh				
13.	Kecer				
14.	Campur				
15.	Bedug				
16.	Ketuk kemong				

Ricikan Gamelan Ageng yang sebagian besar terdiri dari alat musik perkusi logam (perunggu, kuningan atau besi) ini secara fisik dibedakan menjadi dua kelompok, yaitu kelompok *wilahan* atau bilah dan kelompok ricikan pencon.

Gamelan Jawa yang terdiri dari kelompok bilah dan kelompok pencon didominasi instrumen yang terdiri dari tiga unsur yang mempunyai kesamaan fisik dan membentuk strata bertingkat secara berurutan dari yang terbesar sampai terkecil. Masing-masing instrumen tersebut dalam penyajian orkestra gamelan memiliki fungsi dan tugas yang berbeda tetapi menjadi satu kesatuan yang utuh. Ada 6 kelompok instrumen yang mendominasi gamelan Jawa. Tabel di bawah ini memberi gambaran lebih jelas tentang instrumen dominan dalam gamelan tersebut.

No.	Kelompok	Nama Instrumen
1.	Gender	gender <i>penembung (slenthem)</i> , gender barung dan gender penerus
2.	Bonang	bonang penembung, bonang barung dan bonang penerus
3.	Kendang	kendang bem, kendang <i>ciblon (batangan)</i> dan kendang ketipung

4.	Saron	saron demung, saron <i>ricik</i> dan saron penerus (<i>peking</i>)
5.	Kenong	kempyang, kethuk dan kenong
6.	Gong	gong <i>ageng</i> (besar), gong <i>suwukan</i> dan kempul

Adanya tiga unsur instrumen yang mendominasi di dalam gamelan Jawa tersebut yang menjadi kajian sumber dan mendasari kegelisahan penulis untuk merancang karya komposisi karawitan. Swara Pencu adalah karya musik gamelan yang bersumber dari teknik tabuhan kelompok bonang, kenong dan kelompok gong.

Bonang adalah instrumen gamelan berbentuk *pencon*. Terdiri dari tiga jenis instrumen, yaitu bonang penembung dengan ukuran paling besar, bonang barung dengan ukuran sedang dan bonang penerus dengan ukuran paling kecil. Bonang penembung berfungsi sebagai penguat lagu dengan menabuh *dhong*, nada berat/*seleh* (Soeroso, 1999:65). Tugasnya mempertebal nada-nada jatuhnya *dong ding* dan dituntut untuk membuat lagu tersendiri dengan berdasarkan notasi balungan (Wulan Karahinan, 1991:6).

Bonang barung berfungsi sebagai *pamurba* lagu pada gending *soran*, sebagai pembantu pemimpin lagu pada gending *rebab* dan sebagai penghias lagu pada teknik bonang *imbal*. Sedangkan bonang penerus sebagai penghias lagu. Teknik tabuhan instrumen tersebut mendahului tabuhan bonang barung dengan kelipatan dua, sedangkan pada garap *imbal*, menjadi partner/pasangan bonang barung. Beberapa fungsi dan peranannya yang melekat pada masing-masing jenis bonang tersebut menjadikan bonang juga disebut sebagai *pemangku* lagu (Martopangrawit, 1975:4).

Kenong adalah instrumen dalam gamelan berbentuk pencon seperti halnya bonang tetapi ukurannya lebih besar. Pada dasarnya instrumen kenong berfungsi sebagai *pemangku* irama (Soeroso, 1999:224). Di dalam seperangkat gamelan ada tiga jenis kenong, yaitu kenong, ketuk dan kempyang. Kenong berukuran paling besar. Khusus untuk kenong jawa hanya terdapat pada perangkat gamelan gaya Yogyakarta dan ditabuh pada gending-gending yang bersifat gagah. Jenis kenong yang kedua adalah ketuk yang berukuran sedang dan ditempatkan secara bersama dengan kempyang. Cara bermain jenis kenong ini bergantian dengan kenong dan kempyang jenis kenong terkecil yang berfungsi sebagai *pemangku* irama.

Gong adalah instrumen jenis *pencon* yang digantung menyerupai bende. Ada tiga ukuran bentuk gong yang terdapat dalam perangkat gamelan Jawa, yaitu gong ageng, fungsinya sebagai titik akhir kaimat lagu atau sebagai akhir dari segala rentetan bagian-bagian gending keseluruhan. Jenis gong berukuran sedang adalah gong *suwukan (siyem)*, fungsinya sebagai pemantap rasa pada bagian kalimat lagu yang dianggap perlu, sedangkan yang terkecil adalah kempul yang fungsinya sebagai *pemangku* irama (Soeroso, 1999:200).

Pengalaman pribadi sebagai *pengrawit* (musisi) gamelan juga menjadi inspirasi garapan musik tersebut. Karena teknik permainan instrumen kelompok saron dan gender menarik untuk dikaji dan dikembangkan sebagai referensi untuk mewujudkan karya komposisi musik baru.

Berkaitan dengan ide yang muncul dari rangsangan pengalaman bermusik tersebut sesuai dengan pendapat Jacqueline Smith yang menggunakan istilah rangsang awal sebagai langkah awal pijakan dalam berkarya. Rangsang awal yang

dimaksud meliputi rangsang dengar (*auditif*), rangsang penglihatan (*visual*), rangsang gerak (*kinestetik*), rangsang raba dan rangsang idesional atau *idea* (Terj. Ben Suharto, 1985: 20-22).

B. Perumusan Masalah

Sudah banyak karya komposisi karawitan dengan menggunakan gamelan baik hanya sebagian perangkat saja maupun keseluruhan instrumen lengkap gamelan Jawa. Karya berjudul *Swara Pencu* ini adalah alternatif sebuah karya musik yang hanya dimainkan 3 orang dengan menggunakan sebagian instrumen gamelan sebagai media untuk mengungkapkan ekspresi garapannya. Maksud dari sebagian tersebut adalah instrumen dari kelompok *ricikan* bonang yang terdiri dari bonang penembung, bonang barung dan bonang penerus. Kelompok kenong terdiri dari kenong, ketuk dan kempyang. Untuk kelompok gong terdiri dari gong gede, gong *suwukan* (*siyem*), dan kempul. Sedangkan media vokal dilakukan untuk lebih memperkuat dinamika dan harmoni suara.

Permasalahan dari perancangan sebuah garapan komposisi karawitan *Swara Pencu* adalah :

1. Komposisi karawitan seperti apa yang akan dihasilkan oleh sebuah garapan yang menggunakan instrumen kelompok *pencon* ?
2. Sejauh mana dinamika yang dapat diciptakan hanya dengan menggunakan media instrumen kelompok bonang, kenong dan kelompok gong ?

C. Kajian Sumber Penciptaan

1. Sumber Pustaka

Guna mendukung kerangka berpikir dan studi awal dilakukan studi pustaka terhadap berbagai tulisan yang berkaitan dengan sumber garapan atau penciptaan. Adapun tulisan-tulisan yang dimaksud sebagai berikut:

- a. Bandem, I Made, "Metodologi Penciptaan Seni", buku ajar Program Pascasarjana ISI Yogyakarta.

Sebuah catatan yang membahas masalah penciptaan dan kreativitas dalam arti yang luas sebagai sumber segala seni, ilmu pengetahuan dan teknologi. Dalam buku ajar tersebut dikatakan oleh I Made Bandem bahwa cipta atau karya dalam bidang seni mengandung pengertian terpadu antara kreativitas (*creativity*), penemuan (*invention*) dan inovasi (*innovation*) yang sangat dipengaruhi oleh rasa (*emotion atau feeling*). Perpaduan ketiga hal tersebut menjadi salah satu pegangan penulis dalam proses penciptaan komposisi karawitan karawitan.

- b. Bram Palgunadi, 2002, *Serat Kandha Karawitan Jawi*, Bandung : Institut Teknologi Bandung.

Buku ini berisi berbagai informasi berbagai hal yang berhubungan dengan filosofi, pagelaran, pathet, ricikan gamelan, jenis gending, struktur gending, teori pengembangan gending, pola permainan dan berbagai pernik-pernik lainnya. Disebutkan dalam buku ini bahwa istilah *ricikan* dapat disetarakan artinya dengan alat musik, sedangkan istilah gamelan, *gangsas* atau *widitra* digunakan untuk menyebut seperangkat *ricikan* (seperangkat alat musik). Istilah *ricikan* ini akan

banyak digunakan dalam penulisan karya komposisi Swara Pencu karena media yang digunakan dalam penciptaan tersebut adalah gamelan Jawa.

c. Hastanto, Sri, 1991, "Karawitan Serba-Sebi Karya Ciptanya" dalam *Jurnal Seni Edisi Perdana*, Yogyakarta : ISI Yogyakarta.

Sebuah tulisan yang membahas pengertian dasar tentang berbagai aspek dalam kehidupan karawitan, di antaranya : unsur-unsur yang terdapat dalam karawitan tradisi, anatomi gending, *laras* dan permasalahannya serta serba-serbi karya cipta karawitan. Ada beberapa hal yang bisa dipetik dari tulisan tersebut, adalah sebuah pernyataan bahwa *ricikan-ricikan* dalam gamelan menurut fungsinya dapat dikategorikan menjadi enam, yaitu : *balungan* yang bertugas melagukan melodi pokok, penuntun *balungan*, pemberi warna melodi dalam garap, penghias lagu, pemberi tanda *seleh* melodi atau akhir kalimat lagu dan pengatur irama. Hal ini penting diketahui untuk memahami fungsi masing-masing *ricikan* kaitannya dengan penggarapan sebuah komposisi karawitan.

d. Hawkins, Alma, M, *Mencipta Lewat Tari*, terj. Y. Sumandiyo Hadi, 1990, Yogyakarta : Institut Seni Indonesia.

Buku ini dapat dijadikan sebagai salah satu pegangan bagi seorang koreografer. Karena berisi tahapan-tahapan metode dalam menciptakan sebuah tari. Tetapi kali ini diadopsi sebagai salah satu sumber dalam menciptakan sebuah karya musik. Karena sampai sekarang belum banyak buku pegangan bagi seorang komposer. Apalagi yang lebih khusus karya musik tradisi karawitan. Bagian terpenting yang dapat dijadikan sumber dalam penciptaan ini adalah adanya tahapan kreatif dalam proses penciptaan, yaitu tahap *eksploration* (eksplorasi), tahap *improvisation* (improvisasi) dan tahap *forming* (pembentukan).

Ketiga tahapan ini sangat bermanfaat sebagai pijakan untuk mencari, mengolah dan mengembangkan ide garapan serta konsep yang melatarbelakangi penciptaan sebuah karya.

- e. Karahinan, Raden Bekel Wulan, *Gendhing-Gendhing Mataraman Gaya Yogyakarta dan Cara Menabuh Jilid I*, 1991, Yogyakarta : K.H.P. Kridha Mardawa Kraton Ngayogyakarta Hadiningrat.

Buku ini menerangkan jenis masing-masing instrumen gamelan beserta tugasnya dalam penyajian gending tradisi. Hal ini sesuai dengan pilihan penulis dalam menentukan instrumentasi garapan Swara Pencu.

- f. Martopangrawit, 1975, *Pengetahuan Karawitan I*, Surakarta : Akademi Seni Karawitan Indonesia.

Sebuah catatan yang mengungkapkan sebuah pengalaman memainkan gamelan ke dalam sebuah bentuk tulisan yang berupa analisis persoalan pengetahuan dan memahami seluk beluk karawitan dan juga beberapa teknik dalam memainkan gamelan. Buku ini menjadi penting untuk dijadikan rujukan utamanya pada pengolahan konsep garap, laras, irama, *pathet*, nada dan lain sebagainya. Penggarapan sajian tidak akan terlepas dari pengolahan irama yang menjadi pola baku dalam karawitan tradisi seperti yang diungkapkan dalam catatan Pengetahuan Karawitan I

- g. Prier Edmund, SJ, Karl, 1996, *Ilmu Bentuk Musik*, Yogyakarta : Pusat Liturgi Musik.

Teori dalam buku yang bisa diterapkan dalam penciptaan musik ini adalah teknik pengolahan ritme yang diawali dengan langkah menganalisa motif yang meliputi: (1). Ulangan harfiah (*repetition*), (2). Ulangan pada tingkat lain (*segment*), (3). Pembesaran interval (*augmentation of the ambitus*), (4).

Pemerkecilan interval (*diminution of the ambitus*), (5). Pembalikan (*inversion*), (6). Pembesaran nilai nada (*augmentation of the value*) dan (7). Memperkecil nilai nada (*diminution of the value*).

h. Senen, I Wayan, 2004, "Konsep Penciptaan dalam Karawitan", Makalah Lokakarya Metodologi Penelitian Jurusan Karawitan FSP ISI Yogyakarta.

Makalah yang menguraikan masalah konsep penciptaan karawitan (musik Nusantara) yang meliputi elemen musikal sebagai bahan atau materi penciptaan, faktor-faktor pendorong terjadinya penciptaan, tujuan penciptaan, sumber penciptaan, metode atau proses penciptaan dan pola penyajian hasil penciptaan. Dikatakan dalam makalah tersebut, untuk mencari perbedaan garapan dengan komposisi karawitan yang sudah ada, sebuah penciptaan komposisi karawitan dengan melakukan teknik pengolahan elemen-elemen musikal, meliputi : pengulangan (*repetition*), pelebaran gatra (*augmentation*), penyempitan gatra (*diminution*), perpindahan pathet (*modulation*), peniruan pola tabuhan instrumen tertentu oleh instrument lain (*imitation*), pemindahan pola ritmis dengan nada tertentu ke nada lain (*sequence*), pembalikan (*inversion*), penambahan/isian (*filler*), pengurangan (*elision*), perombakan (*retrogression*), pemindahan berat-ringan (*ding-dong*) nada, pemindahan pola ritme ke elemen melodi dan lain sebagainya.

i. Soeroso, 1983. *Menuju ke Garap Komposisi Karawitan*, Yogyakarta : Akademi Musik Indonesia.

Buku ini memberikan gambaran tentang bentuk garapan karawitan. Diungkapkan bahwa garapan karawitan merupakan ungkapan jiwa manusia yang dilahirkan melalui nada-nada yang berlaras slendro atau pelog, diatur, berirama,

berbentuk, enak didengardan enak dipandang baik dalam garap instrumental, vokal maupun garap campuran. Elemen-elemen tersebut berlaku pada garapan karawitan pada umumnya. Konsep garapan tersebut dipahami sebagai sumber penciptaan yang akan dilakukan. Dari dasar pengertian dan pengalaman garap komposisi tradisi diharapkan dapat dikembangkan dalam bentuk dan warna baru.

j. Suhastjarja, R.M.A.P., *et. al.*, *Analisa Bentuk Karawitan*, Sub/Bagian Proyek Akademi Seni Tari Indonesia Yogyakarta 1984/1985.

Buku ini banyak menguraikan tentang bahan-bahan dasar karawitan, bentuk-bentuk gending dan tembang pada garap tradisi. Dikatakan bahwa setiap gending atau tembang terbentuk dari jalinan nada-nada yang di dalam susunannya selalu menggambarkan padhang ulihan, yaitu dari nada ringan (ding) ke nada barat (dong). Pada sebuah bentuk gending, nada-nada tersebut disusun dalam suatu gatra. Gatra adalah pola dasar gending terdiri atas 4 nada dalam suatu rangkaian dan masing-masing nada bernilai satu. Bahan dasar karawitan dan beberapa hal yang diterapkan sebagai sumber penciptaan ini untuk mengkaji apakah obyek penciptaan ini merupakan bentuk baru atau masih bentuk lama.

k. Supanggih, Rahayu, 2002, *Bothekan Karawitan I*, Jakarta : Ford Foundation dan Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia.

Buku ini mengupas berbagai hal yang mencakup tentang seni karawitan terutama gamelan yang terbagi menjadi dua, yaitu kelompok wilahan atau bilah dan kelompok ricikan pencon. Dipaparkan tentang unsur musikal terpenting di dalam karawitan Jawa, yaitu adanya laras dan irama atau *wirama*. Diterangkan bahwa sebagai unsur penting di dalam karawitan, irama mengandung beberapa hal yang perlu dicermati dengan adanya ruang, waktu, kepemimpinan dan *keteg*.

Beberapa hal ini perlu diketahui oleh seorang komposer terutama di bidang karawitan dalam mengeksplorasi sebuah garapan komposisi.

2. Landasan Perancangan/Penciptaan

a. Teori

Teknik penggarapan komposisi musik Swara Pencu berakar dari karawitan tradisi yang dikenal dengan beberapa teknik tabuhan yang spesifik pada masing-masing instrumen. Untuk menciptakan dinamika, estetika dan karakter garapan, digunakan beberapa teori yang sudah lazim digunakan dalam musik.

1). Intuisi/rasa

Intuisi adalah daya atau kemampuan mengetahui/memahami sesuatu tanpa dipikirkan/dipelajari, bisikan hati, gerak hati (Tim Penyusun, 1988:580). Pengertian rasa secara umum adalah rangsangan yang mengenai (menyentuh) indera lidah dan kulit (badan). Sedangkan berkaitan dengan estetika (filsafat keindahan), rasa bersifat universal, rasa yang merupakan pengungkapan makna esensial dari berbagai hal dan dalam pengungkapan itulah terletak keindahan (Soedarso, Sp., 1998:14). Pengertian dan pendapat tentang rasa tersebut untuk seni bersifat umum. Sedangkan rasa yang menjadi obyek pembahasan dalam tulisan ini rasa yang berhubungan dengan indera pengecap lidah, yaitu cita rasa lidah dalam mengecap makanan yang dipersamakan dengan persepsi musik, yaitu pergeseran dari rasa pengecap (lidah) ke rasa pendengaran yang mendapatkan makna kesan. Dengan kata lain bahwa rasa yang dimaksudkan di sini berarti

kemampuan seseorang untuk menerima dan mengapresiasi seni musik khususnya gending.

Rasa gending adalah pemahaman dan kesan yang muncul setelah mendengarkan penyajian sebuah gending (lagu) dengan seperangkat instrumen gamelan. Karena gending adalah olah rasa kebatinan yang menuntun ke arah kewiramaan (ritmis) seperti rasa *runtut* (harmonis), *patut*, *titi* (teliti), *tetep* (tetap), *tatag* (tidak gentar), *antep* (sungguh-sungguh), *mantep* (Ki Hajar Dewantara, dikutip Soedarso, Sp., 1998:19). Sedangkan sebagai alat musik, instrumen gamelan dipandang sebagai pengikat batin manusia di dalam kelompoknya (Hardjana, 2003:51) dan sebagai sumber bunyi yang dapat dipergunakan untuk menyalurkan rasa estetikanya (Soedarso, Sp., 1998:21).

Para *pengrawit* (musisi gamelan) menggunakan kata rasa dari lahiriah ke batiniah dan dari wadag ke alus, yaitu dari wujud fisik gamelan ke suara yang dihasilkan oleh permainan semua *pengrawit* dengan persepsi dan pemahaman yang sama. Karena musisi yang mempunyai kepekaan rasa, tidak cukup melakukan dengan benar waktu serta tempatnya, tetapi perlu melakukan dengan *greget* sehingga dapat mengekspresikan dengan benar (Marc Benamou, 1998:75).

Beberapa seniman dan budayawan sering membedakan karakter dan cara kerja musik karawitan dengan musik Barat dari karakteristik rasa maupun proses penciptaan musik mereka. Musik karawitan dianggap biasa bekerja dengan menggunakan rasa sedangkan musik Barat bekerja dengan menggunakan pikir atau logika (Rahayu Supanggah, 2009:168).

Dalam hal ini penulis mengeluarkan ide-ide berdasarkan pengalaman rasa selama bergelut di dunia musik baik sebagai pemusik maupun dalam berkarya. Bahkan kesimpulan hasil akhir karya/garapan menunjukkan bahwa pengalaman rasa lebih mendominasi dibandingkan pengalaman teori yang dimiliki penulis.

2). Konsep pengolahan secara pikir

a). Augmentasi

Augmentasi (*augmentation*) dalam musik berarti pembesaran nilai, misalnya pada not, interval ataupun akord (Soeharto, 1992:6). Sedangkan dalam karawitan adalah pelebaran gatra (Senen, 2004:19). Gatra yang dimaksudkan adalah kalimat melodi baik panjang maupun pendek. Kalimat melodi tersebut sebagai gatra pokok yang kemudian mengalami pengolahan garap sehingga menjadi kalimat melodi yang lebih besar dan panjang. Terdapat pada bagian II : C9.

b). Kanon

Kanon adalah lagu dengan melodi yang sama, hanya insetting suara dua, tiga dan seterusnya yang tertunda sejumlah hitungan (Prier, 1996:102). Terdapat pada bagian I : C4.a dan C7.

c). Diminusi

Diminusi (*diminution*) merupakan kebalikan dari augmentasi yang berarti penyempitan gatra. Sebuah teori pengolahan garap kalimat melodi sehingga menjadi lebih kecil dan pendek. Terdapat pada bagian II : C9.

d). Elisi

Elisi atau *elision* adalah proses mengolah/menggarap dengan cara menghilangkan atau menghapus salah satu atau dua nada dari suatu motif melodi atau lagu (Atmaja, 2002:22). penghapusan material dalam bentuk musik. Terdapat pada bagian II : A4b dan C4.

e). Filler

Kata filler berasal dari kata *fill* bahasa Inggris yang berarti mengisi (Setyo, tanpa tahun:57) dan penambahan, yaitu terhadap deretan nada. Baik berupa satu gatra maupun satu kalimat lagu. Terdapat pada bagian I : C6, bagian II : C10.

f). Imitasi

Imitasi (*imitation*) berarti tiruan/tidak asli (Tim Prima Pena:341). Di dalam konsep penciptaan komposisi karawitan diartikan sebagai peniruan pola *tabuhan* instrument tertentu. Terdapat pada bagian I : A5, bagian II : A4c dan bagian III : C13.

g). Pembalikan

Pembalikan yang dimaksudkan dalam penggarapan komposisi ini adalah pertukaran antar nada dalam *angkatan* (mulai) maupun *seleh* (akhir). Terdapat pada bagian I : A3.

h). Repetisi

Repetisi (*repetition*) yang berarti pengulangan atau juga disebut *replica* (Ensiklopedi Musik, 1992:157). Teori repetisi digunakan untuk mengulang motif lagu baik melodi instrument maupun vocal. Terdapat pada bagian I : A1, B4, C4, C10, C12.c dan bagian III : A, C, H, L

Ada kemungkinan ada teori lain yang digunakan dalam menggarap karya musik Swara Pencu. Tetapi penulis kurang menyadari sehingga tidak mengetahui jenis teori yang digunakan tersebut.

b. Konsep Karawitan

Di samping teori, penciptaan juga dilandasi karya musik berupa teknik tabuhan instrumen yang khas dan spesifik dalam karawitan tradisi.

- 1). Teknik tabuhan gong yang terdapat dalam berbagai macam bentuk gending antara lain : *lancaran, playon, sampak dan gangasaran.*
- 2). Teknik tabuhan kenong yang terdapat dalam berbagai macam bentuk gending antara lain : *lancaran, playon, sampak dan gangasaran.*
- 3). Teknik tabuhan bonang yang antara lain : *grambyangan, gembyangan, mipil, nguthik, mrambat, nglagu, imbal dan sekaran atau seleh imbal.*

D. Kontribusi Perancangan

Penulis berharap perancangan karya musik ini dapat memberikan kontribusi dan manfaat, yaitu :

1. Memberikan tambahan apresiasi dan referensi terhadap garapan-garapan komposisi karawitan yang sudah ada.
2. Menjadi salah satu materi ajar bagi mahasiswa Jurusan Karawitan, khususnya untuk minat Komposisi atau Penciptaan.