

**KREATIVITAS PARDIMAN DJOYONEGORO
DALAM MENGENALKAN GEMELAN KEPADA ANAK-ANAK
DI OMAH CANGKEM YOGYAKARTA**

Skripsi

Untuk memenuhi sebagian persyaratan
guna mencapai derajat sarjana S-1 Program Studi Seni Karawitan
Kompetensi Pengkajian Karawitan

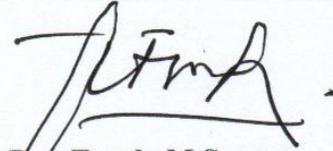


Oleh:
Dwi Suryani
1410545012

JURUSAN KARAWITAN
FAKULTAS SENI PERTUNJUKAN
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2019

PENGESAHAN

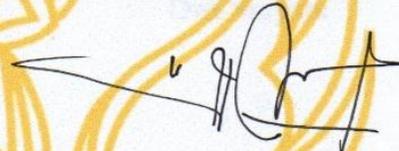
Skripsi dengan judul “Kreativitas Pardiman Djoyonegoro dalam Mengenalkan Gamelan kepada Anak-Anak di *Omah Cangkem* Yogyakarta” ini telah diterima oleh Dewan Penguji Fakultas Seni Pertunjukan Institut Seni Indonesia Yogyakarta pada tanggal 9 Juli 2019.



Drs. Teguh, M.Sn.
Ketua



Dr. Bayu Wijayanto, M.Sn.
Anggota/Pembimbing I



Suhardjono, S.Sn., M.Sn.
Anggota/Pembimbing II



Drs. Kriswanto, M.Hum.
Penguji Ahli

Mengetahui,
Dekan Fakultas Seni Pertunjukan.



PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah disajikan untuk memperoleh kesarjanaan di suatu Perguruan Tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain kecuali secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 9 Juli 2019

Dwi Suryani

PERSEMBAHAN

Karya tulis yang sederhana ini saya persembahkan untuk:

- Kedua orang tuaku terhebat dan tercinta, Ibu Sumiyem dan Bapak Sucahyo yang tanpa lelah membimbing, mendukung, mengarahkan, berjuang, mendoakan serta mencintai dan memberikan kasih sayang yang tulus tanpa batas dan tiada akhir.
- Saudara kandungku satu-satunya, Eka Lestari, kakak iparku Setyo, yang selalu memberikan semangat dan doa-doa terbaik untukku.
- Bapak Ibu dosen Jurusan Karawitan Fakultas Seni Pertunjukan ISI Yogyakarta. Sungguh Bapak dan Ibu adalah pahlawan tanpa tanda jasa bagiku, pelita dalam kegelapan.
- Keluarga besar *Omah Cangkem*, Ibu Rusti, Bapak Pardiman, anak-anak dan orang tua wali *Sragam ABG* yang selalu memberikan semangat dan motivasi kepada saya.

MOTTO

“Sing penting yakin!”

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, atas segala Karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini sesuai dengan harapan. Tugas akhir dengan judul “Kreativitas Pardiman Djoyonegoro Dalam Mengenalkan Gamelan Kepada Anak-anak di *Omah Cangkem* Yogyakarta” ini merupakan salah satu syarat bagi penulis untuk menyelesaikan pendidikan jenjang Sarjana S-1 di Jurusan Karawitan, Fakultas Seni Pertunjukan Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Penulis menyadari dengan sepenuh hati, bahwa tanpa bimbingan dan bantuan dari banyak pihak penulis tidak dapat menyelesaikan tugas akhir ini. Oleh karena itu, perkenankanlah penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Drs. Teguh, M.Sn., selaku Ketua Jurusan Karawitan yang telah memberikan saran serta dorongan moral yang sangat berguna, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Bapak Anon Suneko, S.Sn., M.Sn., selaku Sekretaris Jurusan Karawitan Fakultas Seni Pertunjukan Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
3. Bapak Dr. Bayu Wijayanto, M.Sn., selaku Pembimbing I yang telah memberikan banyak pengarahan, bimbingan, motivasi, dan dukungan sepenuhnya demi terselesaikannya tugas akhir ini.
4. Bapak Suhardjono, S.Sn., M.Sn., selaku Pembimbing II yang telah memberikan banyak pengarahan, bimbingan, dorongan, dan petunjuk sehingga penulisan ini dapat terselesaikan.

5. Bapak Drs. Kriswanto, M.Hum., selaku Penguji Ahli yang telah memberi banyak masukan.
6. Bapak Pardiman Djoyonegoro, Ibu Rustiati dan anak-anak *Omah Cangkem* selaku narasumber yang telah bersedia meluangkan waktu untuk memberikan informasi, ide, dan inspirasi sehingga penulis dapat menyelesaikan karya tulis ini.
7. Kepada bapak, ibu, kakak, dan keponakan tercinta yang begitu sabar memberi kepada saya semangat, dukungan, motivasi, dan terlebih memberikan doa hingga terselesaikannya karya tulis ini.
8. Bapak dan ibu dosen Jurusan Karawitan yang telah sabar membimbing dan memberikan ilmunya selama proses perkuliahan di Jurusan Karawitan.
9. Staf UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta dan perpustakaan Jurusan Karawitan ISI Yogyakarta yang selalu memberikan pelayanan baik dalam setiap peminjaman buku.
10. Teman-teman angkatan 2014 dan seluruh mahasiswa Jurusan Karawitan yang selalu memberikan motivasi dan dukungannya untuk segera menyelesaikan tugas akhir ini.
11. Keluarga Kecubung Sakti yang selalu mensupport penuh agar penulis cepat menyelesaikan studi ini.
12. Pak Hariyanto, Pak Yasir, Pak Sudarmanto selaku staf karyawan Jurusan Karawitan yang selalu menyemangati.
13. Semua pihak yang telah memberikan bantuan dalam penulisan tugas akhir ini.

Penulis telah menyusun tugas akhir ini dengan seluruh kemampuan, akan tetapi penulis menyadari bahwa masih banyak terdapat kekurangan dalam penulisan ini. Oleh karena itu, penulis mengharapkan masukan dan saran yang bersifat membangun dari semua pihak. Akhir kata semoga karya tulis ini bermanfaat bagi para pembaca, khususnya masyarakat seni karawitan.

Yogyakarta, 9 Juli 2019

Penulis,

Dwi Suryani

DAFTAR ISI

	Halaman
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR SINGKATAN DAN SIMBOL	xv
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
INSTISARI	xviii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Tujuan Penelitian	5
D. Tinjauan Pustaka	5
E. Landasan Pemikiran	8
F. Metode Penelitian	11
1. Tahap pengumpulan data	12
a. Tempat dan waktu penelitian	12
b. Observasi	12
c. Wawancara	13
d. Dokumentasi	15
e. Studi pustaka	15
2. Tahap analisis data	16
G. Sistematika Penulisan	17
BAB II PANDANGAN DAN KREATIVITAS PARDIMAN DJOYONEGORO TERHADAP KARAWITAN	
A. Sekilas Biografi Pardiman Djoyonegoro	18
1. Tantangan dan hambatan	26
a. Dorongan pribadi	26
b. Kondisi anak	28
2. Faktor pendukung	30
a. Dukungan keluarga	30
b. Lingkungan sosial dan seni	31
B. Sekilas Tentang <i>Omah Cangkem</i>	32
1. Landasan kegiatan	36
2. Program kegiatan	36
a. Pembinaan	36

b. Kemasyarakatan	37
3. Konser	38
4. Dokumentasi	39
C. Karawitan Anak-anak <i>Sragam ABG</i>	39
D. Perkenalan, Kreativitas, dan Motivasi Berkesenian	46
E. Pandangan Pardiman Terhadap Seni Karawitan	50
F. Kreativitas	52

BAB III PROSES KREATIVITAS DAN FAKTOR-FAKTOR PENGARAPAN

A. Seni Karawitan Untuk Anak	56
B. Pengolahan Unsur-unsur Musikal	62
1. Pengolahan idiom	63
a. Pengolahan nada	64
b. Pendekatan melodi	66
c. Pendekatan bentuk/struktur lagu	67
2. Pengolahan medium	69
C. Latar Belakang Penciptaan Karya	70
1. Latar belakang	70
a. Faktor internal	73
b. Faktor eksternal	74
c. Tujuan penciptaan	76
1) Artistik	77
2) Idealis	79
3) Sosial	80
a) Komunikasi sosial	82
b) Perikat sosial	83
c) Edukasi	84
4) Hiburan	85
2. Proses penciptaan	86
a. Rangsang awal	89
1. Rangsang visual	90
2. Rangsang auditif	91
3. Rangsang musikal	91
4. Rangsang idea	91
b. Eksplorasi	92
c. Improvisasi	94
d. Komposisi	95
D. Bentuk Gending	96
1. Bentuk tembang/sekar/vokal	96
2. Pengolahan bentuk <i>balungan</i> dasar	98
a. Pengolahan <i>balungan</i> gending	98
b. Pengolahan <i>balungan</i> gending dengan nama gending	100
c. Pengolahan <i>balungan</i> gending dengan ritme	

kendangan	101
E. Faktor Yang Mempengaruhi <i>Garap</i>	102
1. Teknik <i>tabuhan</i>	102
2. Irama	103
3. Dinamika	104
F. Bentuk Penyajian Musikal <i>Sragam ABG</i>	108
1. Instrumen	108
2. Karya Musik	108

BAB IV PENUTUP

A. Kesimpulan	118
B. Saran	120

DAFTAR PUSTAKA	121
DAFTAR ISTILAH	124
LAMPIRAN	127

DAFTAR TABEL

Tabel 1.	Daftar nama Anggota <i>Sragam ABG</i> tahun 2019	41
Tabel 2.	Wilayah nada laras slendro	65
Tabel 3.	Vokal bagian B Indonesia Sakti	78
Tabel 4.	Lirik <i>Si Kancil</i>	81
Tabel 5.	Lirik lagu <i>Si Kancil Merawat Timun</i>	81
Tabel 6.	Keterangan <i>tabuhan imbal saron</i>	99
Tabel 7.	Bagian A <i>Mbalung Urut</i> Laras Slendro	100
Tabel 8.	Bagian B <i>Mbalung Urut</i> Laras Slendro	101
Tabel 9.	Bagian A <i>Cukat Trampil Trengginas</i> Slendro	106
Tabel 10.	Lirik lagu <i>Cukat Trampil Trengginas</i> Slendro	107
Tabel 11.	Pola <i>tabuhan saron Cukat Trampil Trengginas</i> Slendro	107
Tabel 12.	Bagian A <i>Mbalung Urut SI</i> Laras Slendro	112
Tabel 13.	Bagian B <i>Mbalung Urut SI</i> Laras Slendro	112
Tabel 14.	Pola <i>tabuhan</i> bonang sesuai kemampuan anak	113
Tabel 15.	Motif 1 <i>Cukat Trampil Trengginas</i> Laras Slendro	114
Tabel 16.	Motif 2 <i>Cukat Trampil Trengginas</i> Laras Slendro	115
Tabel 17.	Motif 3 <i>Cukat Trampil Trengginas</i> Laras Slendro	115
Tabel 18.	Pola <i>tabuhan imbal saron</i>	116
Tabel 19.	Keterangan <i>tabuhan imbal saron</i>	116
Tabel 20.	Motif 4 <i>Cukat Trampil Trengginas</i> Slendro	117

DAFTAR SINGKATAN DAN SIMBOL

A. Singkatan

B.b : bonang *barung*

Bk. : *buka*

B.p : bonang penerus

Bal : *balungan*

TL : *Titi Laras*

Cak. : *cakepan*

B. Simbol

+
• : *tabuhan kethuk*

~
• : *tabuhan kempul*

^
• : *tabuhan kenong*

⊙ : *tabuhan gong*

|| : tanda pengulangan

⋮ : *tabuhan siyem*

< : *crasscendo* (keras)

> : *decrescendo* (lembut)

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. Prajnya, Pardiman, Rustiati, Jagad	20
Gambar 2. Studio <i>Omah Cangkem</i> dan Pardiman	32
Gambar 3. Suasana Konser <i>Icipilli Mitirimin</i> di Taman Budaya Yogyakarta pada tanggal 9 Juli 2018	34
Gambar 4. Suasana latihan <i>Sragam ABG</i>	35
Gambar 5. Suasana <i>workshop</i> Pengembangan Rintisan dan Kantong Budaya ..	37
Gambar 6. Suasana konser <i>Sragam ABG</i> di Taman Budaya Yogyakarta pada tanggal 9 Juli 2018	38
Gambar 7. Cover Film Pembelajaran <i>Srawung Gamelan</i>	39
Gambar 8. Suasana latihan di <i>Omah Cangkem</i> Yogyakarta	42
Gambar 9. Suasana latihan di <i>Omah Cangkem</i> Yogyakarta	58

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Foto	128
Lampiran 2. Notasi	132
Lampiran 3. Struktur Organisasi	135
Lampiran 4. Curriculum Vitae (Biodata) Pardiman	136

INTISARI

Skripsi berjudul “Kreativitas Pardiman Djoyonegoro dalam Mengenalkan Gamelan kepada Anak-anak di *Omah Cangkem* Yogyakarta” ini membahas tentang ide/cara kreatif Pardiman, proses serta faktor yang melatarbelakangi Pardiman dalam berkarya untuk anak-anak. Fokus pembahasan penelitian ini pada analisis, tujuan, proses, metode, dan faktor yang mempengaruhi penciptaan karya. Pembelajaran gamelan pada anak-anak melalui karya baru merupakan cara yang digunakan Pardiman untuk memaksimalkan keinginannya dalam melestarikan kebudayaan. Terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi proses pembelajaran yang dilakukan, antara lain dorongan pribadi, kondisi anak, dukungan keluarga dan lingkungan sosial seni.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penciptaan karya Pardiman didorong oleh tiga hal, yaitu faktor dari dalam, faktor dari luar dan tujuan penciptaan. Metode atau proses penciptaan dimulai dari dorongan (rangsang awal), inspirasi, penuangan, dan pembentukan. Bentuk karya Pardiman terdiri dari karya baru yang tidak mengacu pada aturan yang ada dalam tradisi karawitan. Faktor yang mempengaruhi Pardiman dalam berkarya untuk anak-anak yaitu, teknik *tabuhan*, irama serta dinamika. Selanjutnya bentuk penyajian yang disajikan yaitu instrumental maupun karya musik.

Adapun metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif analisis dengan mengumpulkan data melalui studi pustaka, observasi, wawancara, dan dokumentasi. Penelitian ini merupakan salah satu upaya untuk mendeskripsikan strategi dan kreativitas Pardiman dalam mengenalkan gamelan kepada anak-anak di *Omah Cangkem* Yogyakarta.

Kata kunci: Anak-anak, Gamelan, Kreativitas, Pardiman.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Seni tradisional atau dikenal sebagai seni asli daerah sering dimaknai sebagai seni yang *adiluhung* karena seni ini adalah warisan buah pikir para nenek moyang yang melahirkannya di masa lampau. Namun sesungguhnya seni tradisional tidak bisa dimaknai sekadar sebagai sebuah artefak masa lalu yang harus diawetkan dan dipuja sekadar sebagai peninggalan nenek moyang yang sangat berharga. Setidaknya, sesuai pendapat Suka Hardjana bahwa seni tradisional bukan sekedar bentuk fisik sebuah kesenian, di dalamnya tersimpan spirit atau jiwa yang tak akan terbunuh oleh jaman. Jiwa tradisi ini terus hidup dan hadir dalam regenerasi-regenerasi di zaman berikutnya.¹ Salah satu kesenian Indonesia yang kental dengan tradisi adalah karawitan.

Menurut Rahayu Supanggah seperti dikutip oleh Siswadi diungkapkan bahwa permainan anak-anak ada yang menghilang yaitu *dolanan* anak-anak termasuk di dalamnya karawitan anak-anak.² Seiring dengan perkembangan zaman, seni karawitan mulai ditinggalkan, dan banyak generasi penerus bangsa menolak untuk melanjutkannya, karena tidak sesuai dengan gaya hidup yang mereka anut.³ Menurut Suka Hardjana, adalah ironis bahwa seni gamelan

¹Suka Hardjana, *Musik, Antara Kritik dan Apresiasi* (Jakarta: Buku Kompas, 2004), 63.

²Rahayu Supanggah, "Karawitan Anak-anak: Gejala Perkembangan Karawitan Jawa Yang Memprihatinkan" dalam Siswadi, "Makalah Seni Karawitan Untuk Anak-anak: Tujuan dan Metode Pengajarannya", Makalah sebagai syarat mengikuti mata kuliah Teori Seni, Program Pascasarjana Penciptaan Seni, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, 2001, 2.

³*Ibid.*, 63.

dipelajari oleh banyak negara, tetapi di negaranya sendiri terasing dan kalah dengan musik-musik yang sebenarnya justru asing.⁴ Oleh karena itu tingkat belajar gamelan untuk kalangan anak-anak masih tergolong minim (sedikit). Untuk itu, perlu ada tindakan yang mampu menarik perhatian anak dan disukai anak melalui media gamelan agar anak mengenal tentang kesenian karawitan.

Berdasarkan fakta tersebut maka dilakukan upaya-upaya dari para seniman agar kebudayaan khususnya kesenian tradisional karawitan terus dikembangkan serta tetap dicintai masyarakat dan tetap dilestarikan. Upaya yang dimaksud adalah berkembangnya kreativitas para seniman baik dalam karya maupun kreativitas mengajar untuk menarik minat belajar bagi anak-anak, salah satunya adalah Pardiman Djoyonegoro.

Pardiman Djoyonegoro merupakan seniman yang berkecimpung dalam dunia karawitan. Pardiman mulai mengajar karawitan di daerah sekitar tempat tinggalnya sejak masa kuliah semester IV, hal tersebut dilakukan untuk menambah biaya kuliah di Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Setelah lulus (1995) Pardiman lebih menfokuskan diri untuk mengajar, akan tetapi pernah berhenti karena fokus terhadap kegiatan di kelompok *Acapella Mataraman*. Setelah beberapa tahun, sekitar tahun 2001/2002 Pardiman kembali mengajar karawitan. Untuk mewadahi aktivitas tersebut, Pardiman membentuk kelompok kerja *Srawung Gamelan Ayo Bermain Gamelan (Sragam ABG)* bersama Agung dan Bagus untuk anak-anak. Di dalam proses mengajar, Pardiman masih meminjam gamelan dari satu tempat ke tempat yang lain. Selanjutnya Pardiman

⁴Suka Hardjana, *op. cit.*, 482.

memusatkan pelatihan atau kegiatan belajar gamelan anak-anak di rumahnya yang juga berfungsi sebagai tempat Studio *Omah Cangkem* pada tahun 2010.

Studio *Omah Cangkem* terletak di Karangjati, RT 07 Bangunjiwo, Kasihan, Bantul, Yogyakarta. Tempat ini digunakan sebagai sarana untuk berlatih gamelan dan olah vokal. Upaya yang dilakukan Pardiman untuk mempertahankan eksistensi musik tradisional Karawitan ditunjukkan lewat usahanya dengan membentuk grup karawitan anak-anak. Pardiman melakukan berbagai cara seperti mengajak anak-anak belajar sambil bermain untuk menarik minat belajar anak-anak. Dalam aktivitas belajar di Studio tersebut, Pardiman lebih menekankan kepada kepekaan musikal, sehingga anak-anak belajar menabuh gamelan dengan cara mendengarkan secara berulang-ulang (*drill*) kemudian menirukan, metode ini disebut metode demonstrasi.⁵ Selain itu, proses belajar gamelan bagi anak-anak dirancang untuk beberapa tahapan, mulai dari *srawung* (bergaul), *tepung* (mengenal), dan *dunung* (mengetahui).⁶

Pengalaman mengajar tersebut memotivasi dan memberikan ide bagi Pardiman untuk membentuk grup karawitan anak-anak *Sragam ABG*. *Sragam ABG* merupakan kelompok gamelan yang dibentuk oleh Pardiman Djoyonegoro yang beranggotakan anak-anak berusia dini dan berusia sekolah dasar. Karawitan anak-anak pimpinan Pardiman Djoyonegoro ini berhasil menarik minat dan apresiasi masyarakat, sebab pada usia yang masih anak-anak, mereka sudah memiliki eksistensi yang cukup bagus dalam dunia kesenian khususnya karawitan. Salah satu contoh, keberhasilan kelompok *Sragam ABG* yaitu memperoleh

⁵Muhibbinsyah, *Psikologi Pendidikan* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2014), 205.

⁶Wawancara dengan Pardiman di Studio *Omah Cangkem*, Bangunjiwo, Kasihan, Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta, 24-04-2018, 15.00.

penghargaan sebagai “Pemain Terbaik” dalam Festival Gamelan Solo Internasional Tahun 2018.⁷

Pardiman mencoba memperkenalkan gamelan sebagai alat mainan baru bagi anak-anak, sebagai sarana untuk bersenang-senang dalam waktu luang dan juga sebagai sarana menarik minat belajar anak dalam gamelan melalui *tembang*. *Tembang* yang digunakan adalah *tembang dolanan* yang berisi tentang semangat belajar dan bermain anak-anak. Berbagai ide kreatif yang dilakukan Pardiman ke dalam kelompok karawitan anak-anak ini mampu membuat anak-anak tertarik dan berminat terhadap gamelan. Pardiman memberikan penggarapan lain terhadap bentuk permainan dan pembelajaran gamelan anak-anak yang tentunya berbeda dengan permainan gamelan untuk orang dewasa dan terkesan *saklek*.⁸ Hal-hal yang baru dalam bentuk proses, permainan, dan pembelajaran gamelan, serta kreativitas yang diciptakan Pardiman untuk menarik minat belajar anak-anak inilah yang melatarbelakangi penulis tertarik untuk mengkaji lebih lanjut.

B. Rumusan Masalah

Penelitian ini berusaha mendeskripsikan kreativitas Pardiman Djoyonegoro dalam mengenalkan gamelan kepada anak-anak di *Omah Cangkem* Yogyakarta. Penelitian ini mengambil tiga hal yang diajukan sebagai perumusan permasalahan yaitu sebagai berikut.

⁷Dokumen pribadi Pardiman Djoyonegoro.

⁸Rayi Pirukya Amadyuti, “Proses Kreatif Pardiman Djoyonegoro Dalam Kelompok Musik *Sragam ABG* di Yogyakarta”, Skripsi sebagai syarat untuk mencapai derajat Sarjana S-1 Program Studi Seni Musik Fakultas Seni Pertunjukan Institut Seni Indonesia Yogyakarta, 2016), 3.

1. Bagaimana ide/cara kreatif yang dilakukan Pardiman Djoyonegoro untuk mengenalkan gamelan kepada anak-anak?
2. Bagaimana proses kreativitas Pardiman Djoyonegoro dalam mengolah unsur-unsur musikal dalam karawitan?
3. Faktor-faktor apa yang menjadi bahan pertimbangan Pardiman Djoyonegoro dalam berkreasi gamelan untuk anak-anak?

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mendeskripsikan ide/cara kreatif yang dilakukan Pardiman Djoyonegoro dalam mengenalkan gamelan kepada anak-anak.
2. Untuk mendeskripsikan proses kreativitas yang dilakukan Pardiman Djoyonegoro dalam mengolah unsur-unsur musikal dalam karawitan.
3. Untuk mendeskripsikan faktor-faktor yang menjadi bahan pertimbangan Pardiman Djoyonegoro dalam berkreasi gamelan untuk anak-anak.

D. Tinjauan Pustaka

Penelitian yang berhubungan dengan karawitan pernah dilakukan oleh beberapa ahli, baik dalam maupun luar negeri dengan berbagai paradigma sesuai dengan disiplin mereka masing-masing. Penelitian yang telah dilakukan sebelumnya berfokus pada tahapan pembentukan organisasi maupun pembentukan alat musik yang sesuai dengan fisik anak. Namun tidak mengkhususkan mengenalkan gamelan pada anak-anak melalui karya. Adapun dalam penelitian ini yaitu penciptaan karya baru yang digunakan untuk

mengenalkan gamelan kepada anak-anak. Meskipun demikian, dalam penelitian yang pernah dilakukan tersebut ternyata pada bagian-bagian tertentu terdapat permasalahan yang ada relevasinya dengan penelitian ini, di antaranya adalah sebagai berikut.

Nur Iswantara, (2017) dalam buku *Kreativitas: Sejarah, Teori, & Perkembangan* mengatakan bahwa kreativitas adalah kemampuan merekonstruksi ide untuk menyelesaikan masalah, kegiatan, dan menciptakan sesuatu karya kreatif yang inovatif (berbeda dengan yang sudah ada) dan variatif (memiliki nilai seni dan nilai tambah) sehingga berharga dan berguna bagi kreator serta orang lain. Buku tersebut sangat membantu dalam penelitian ini untuk menjabarkan mengenai hasil kreativitas yang dilakukan Pardiman Djoyonegoro.

Penelitian mengenai kreativitas Pardiman Djoyonegoro pernah diteliti sebelumnya oleh Eka Putri Oktaviani dalam skripsinya yang berjudul *Kreativitas Musik Acapella Mataraman* (Yogyakarta: UNY Jurusan Pendidikan Seni Musik, 2012). Dalam penelitian ini Eka Putri Oktaviani membahas mengenai kreativitas Pardiman dalam menggabungkan kesenian tradisional dengan musik barat melalui karya yang berjudul *Sinom Reggae* yang disajikan oleh *Acapella Mataraman*. Penelitian tersebut memaparkan berbagai kreativitas yang terdapat dalam *Sinom Reggae*. Dalam penelitian tersebut belum dijelaskan mengenai bagaimana kreativitas Pardiman yang ditujukan untuk anak-anak. Namun demikian penelitian tersebut memberikan informasi yang penting tentang kreativitas Pardiman.

Penelitian terdahulu juga telah dilakukan oleh Rayi Pirukya Amadyuti dalam skripsinya berjudul *Proses Kreatif Pardiman Djoyonegoro Dalam*

Kelompok Musik Sragam ABG Di Yogyakarta (Yogyakarta: ISI Jurusan Musik, 2016). Dalam penelitian Rayi Pirukya Amadyuti membahas mengenai proses kreatif dalam pembentukan *Sragam ABG*. Dalam penelitian tersebut belum dijelaskan mengenai cara menarik minat anak untuk mengenal kebudayaan khususnya gamelan melalui penciptaan karya. Namun demikian penelitian tersebut memberikan informasi yang penting tentang *Sragam ABG*.

Penelitian mengenai gamelan anak-anak pernah dilakukan oleh Budi Raharja, Andono, Puji Astuti, dan Tri Manto dengan penelitiannya yang berjudul *Perancangan Gamelan Anak-anak Sebuah Strategi Pengenalan Gamelan Pada Anak Usia Pra Sekolah* (Yogyakarta: Departemen Pendidikan Nasional, 2002). Penelitian tersebut memaparkan tentang pemilihan instrumen yang disesuaikan dengan anak (ukuran) dan didesain sesuai tema yang sering digunakan dalam program pengajaran anak usia pra sekolah. Dalam penelitian tersebut belum dijelaskan mengenai strategi pengenalan gamelan melalui karya untuk anak-anak. Namun demikian penelitian tersebut memberikan informasi yang penting tentang anak-anak.

Penelitian mengenai kesenian karawitan anak-anak pernah dilakukan oleh Djoko Maduwiyata, Mujiyono, dan Sunyata dalam penelitiannya yang berjudul *Model Pembelajaran Karawitan (Gending Lagu Anak-anak) Bagi Anak-anak Tingkat Sekolah Dasar: Upaya Menggali Nilai-nilai Pendidikan Budaya* (Yogyakarta: Departemen Pendidikan Nasional, 2006). Penelitian ini memaparkan tentang berbagai model pembelajaran karawitan bagi anak-anak tingkat Sekolah Dasar dan menjelaskan mengenai pemberian materi gending yang disesuaikan

dengan jiwa anak serta sebagai upaya untuk menggali nilai-nilai pendidikan. Dalam penelitian tersebut belum dijelaskan mengenai pemberian materi dengan karya baru untuk menarik minat belajar anak pada gamelan. Namun demikian penelitian tersebut memberikan informasi yang penting tentang model pembelajaran yang sesuai dengan jiwa anak-anak.

Penelitian mengenai kesenian anak pernah dilakukan oleh Dewanto Sukistono, Bayu Wijayanto, dan Yoga Budhi Wantoro, dalam penelitiannya yang berjudul *Perancangan Wayang Golek Anak Sebagai Media Pengembangan Seni Budaya dan Keterampilan Serta Kepribadian Siswa Sekolah Dasar* (Yogyakarta: DIPA Institut Seni Indonesia Yogyakarta, 2010). Penelitian ini berisi tentang perancangan wayang golek anak sebagai media pengembangan seni budaya dan ketrampilan serta kepribadian siswa Sekolah Dasar. Dalam penelitian tersebut belum dijelaskan mengenai strategi pengenalan budaya melalui karya. Namun demikian penelitian tersebut memberikan informasi yang penting tentang pentingnya mengembangkan seni budaya kepada anak-anak.

E. Landasan Pemikiran

Penelitian ini berkaitan dengan kreativitas seorang seniman dalam upaya mengenalkan gamelan kepada anak-anak usia dini. Mendengar kata kreativitas tentu tidak asing bagi masyarakat. Kreativitas adalah kemampuan merekonstruksi ide untuk menyelesaikan masalah, kegiatan, dan menciptakan sesuatu karya kreatif yang inovatif (berbeda dengan yang sudah ada) dan variatif (memiliki nilai seni dan nilai tambah) sehingga berharga dan berguna bagi kreator dan orang

lain.⁹ Dalam kreativitas tentunya didorong dengan adanya manusia yang kreatif. Manusia kreatif adalah manusia yang menghayati dan menjalankan kebebasan dirinya secara mutlak.¹⁰ Dengan demikian dapat dikatakan bahwa kreativitas merupakan perbuatan yang tersusun secara sistematis dalam menghasilkan sesuatu yang baru atau melakukan pembaharuan terhadap sebuah karya. Kreativitas digunakan untuk mempermudah serta mendorong anak-anak untuk bersemangat dalam bermain dan berlatih gamelan. Maka dari itu digunakan pendekatan kreativitas seperti yang dikemukakan oleh Mangunhardjana yang dikutip oleh Nur Iswantara, sebagai berikut.

Kreativitas adalah kegiatan yang mendatangkan hasil yang sifatnya berguna (*useful*), lebih enak, lebih praktis, mempermudah, memperlancar, mendorong, mengembangkan, mendidik, memecahkan masalah, mengurangi hambatan, mengatasi kesulitan, mendatangkan hasil lebih baik atau lebih banyak.¹¹

Dalam belajar seni karawitan, aplikasinya tidak dapat terlepas dari materi dan *garap*. Untuk itu teori dari Martopangrawit (“Pengetahuan Karawitan I”, 1976) yang menyatakan bahwa dalam seni karawitan terdapat dua (2) elemen penting yaitu irama dan lagu¹² dapat dijadikan landasan utama dalam memberikan materi pelajaran seni karawitan. Irama dan lagu dalam sebuah seni karawitan tidak terlepas dari *garap*. Irama adalah cepat atau lambatnya *tabuhan* gending, sedangkan lagu adalah ragam suara yang berirama.¹³ Dalam hal *garap*, diutarakan

⁹Nur Iswantara, *Kreativitas: Sejarah, Teori & Perkembangan*, (Yogyakarta: Gigih Pustaka Mandiri, 2017), 14.

¹⁰*Ibid.*, 8.

¹¹*Ibid.*, 9.

¹²Martopangrawit, “Pengetahuan Karawitan I” (Surakarta: ASKI Surakarta, 1976), 1.

¹³Tim Prima Pena, *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (Gita Media Press), 351.

oleh Rahayu Supanggah dalam bukunya *Bothekan Karawitan II: Garap*, sebagai berikut.

Garap adalah sebuah sistem. *Garap* melibatkan beberapa unsur atau pihak yang masing-masing saling terkait dan membantu. Dalam seni karawitan Jawa, beberapa unsur tersebut dapat disebut sebagai berikut. 1. Materi *garap* atau ajang *garap*, 2. *Penggarap*, 3. Sarana *garap*, 4. *Perabot* atau *piranti garap*, 5. Penentu *garap*, dan 6. Pertimbangan *garap*.¹⁴

Pernyataan dalam kutipan tersebut dapat diuraikan sebagaimana yang terjadi dalam proses belajar seni karawitan di sanggar *Omah Cangkem* Yogyakarta, (1). Materi *garap* atau ajang *garap* dimaksudkan bahwa pengajar harus paham betul dengan materi, karakter dan rasa gending yang akan diajarkan kepada anak-anak, (2). *Penggarap* yang dimaksudkan disini adalah pimpinan sanggar kesenian di *Omah Cangkem* Yogyakarta yaitu Pardiman Djoyonegoro, (3). Sarana *garap* yang merupakan bentuk fisik dari gamelan dan pengelompokannya, (4). *Perabot garap* yang kaitannya dengan teknik, (5). Penentu *garap* yang kaitannya dengan fungsi musikal dan fungsi sosial, dan (6). Pertimbangan *garap* kaitannya dengan penciptaan/aransemen *tembang* untuk anak-anak di sanggar *Omah Cangkem*. Konsep ini penting untuk melihat cara dan bentuk kreativitas Pardiman dalam *menggarap* unsur-unsur dalam karawitan. Dengan demikian dapat dideskripsikan aspek-aspek yang perlu dicermati proses *garapan* dalam karawitan untuk tujuan atau fungsi tertentu.

Di dalam dunia karawitan digunakan pendekatan tentang fungsi yang sudah menjadi rambu-rambu untuk menentukan *garap* karawitan. Berdasarkan kerangka pemikiran tersebut dapat ditegaskan bahwa faktor-faktor yang

¹⁴Rahayu Supanggah, *Bothekan Karawitan II: Garap*, (Surakarta: ISI Press, 2009), 4.

berhubungan dengan proses penggarapan dan kreativitas Pardiman Djoyonegoro diantaranya dipengaruhi oleh fungsi penciptaan gending, segmentasi sosial pelaku seni yaitu anak-anak, serta bahan pertimbangan dalam penciptaan karya untuk anak-anak. Ruang lingkup atau cakupan kreativitas *penggarapan* terbingkai dalam unsur, aspek-aspek medium dan idiom gamelan (laras slendro dan pelog) dan instrumental atau vokal. Maka digunakan pendekatan fungsi sosial seperti yang dikemukakan oleh Rahayu Supanggah dalam bukunya *Bothekan Karawitan II: Garap*, sebagai berikut.

Fungsi sosial yaitu penyajian suatu gending ketika karawitan digunakan untuk melayani berbagai kepentingan masyarakat, mulai dari sifatnya religius, upacara kenegaraan, masyarakat, keluarga maupun perorangan.¹⁵

Dalam penelitian yang dilakukan, menganalisis dan memaparkan segala fenomena yang ada dan yang ditemukan peneliti di lapangan yaitu kreativitas yang Pardiman Djoyonegoro ciptakan guna menarik minat belajar anak-anak untuk bermain gamelan.

F. Metode Penelitian

Permasalahan utama dalam penelitian ini adalah tentang kreativitas seorang seniman dalam menggarap unsur-unsur gamelan dan karawitan sebagai sarana di dalam proses pembelajaran gamelan untuk anak-anak. Kreativitas ini ditelusuri melalui karya dan aktivitas kekaryaannya yang dilakukannya. Untuk menjawab ketiga rumusan masalah tersebut, penulis menggunakan metode penelitian kualitatif. Peneliti menganalisis dan menafsirkan suatu fakta dan

¹⁵*Ibid.*, 303.

peristiwa yang terjadi di lapangan sebagaimana adanya dalam konteks ruang dan waktu serta situasi lingkungan pendidikan secara alami. Pendekatan tersebut sekaligus berimplikasi pada adanya mekanisme observasi, wawancara, serta pencatatan lapangan.¹⁶ Ketiga langkah tersebut dilakukan dalam upaya pengumpulan data yang kemudian dirangkai menurut susunan sub bab pembahasan yang telah terkumpul dan diklasifikasikan kemudian dianalisa berdasarkan sejumlah teori dan data-data pendukung lainnya yang ditemukan melalui studi pustaka. Adapun tahap-tahap penelitian sebagai berikut.

1. Tahap pengumpulan data

a. Tempat dan waktu penelitian

Penelitian bertempat di *Omah Cangkem* yang berlokasi di Karangjati, RT 07 Bangunjiwo, Kasihan, Bantul, Yogyakarta sekaligus tempat tinggal Pardiman Djoyonegoro.

Pada bulan Maret 2018 dilaksanakan penelitian observasi dan wawancara sampai akhir. Selanjutnya dilakukan analisis data pada awal bulan Maret 2019 dan penulisan laporan penelitian pada awal bulan April 2019 sampai selesai.

b. Observasi/Pengamatan

Observasi merupakan salah satu teknik pengumpulan data yang dilakukan pada penelitian kualitatif, kuantitatif, dan humaniora.¹⁷ Observasi dilakukan dengan tujuan untuk mendapatkan informasi dari objek yang diamati. Pendapat ini ditegaskan oleh Nyoman Kuntha Ratna dalam bukunya bahwa:

¹⁶Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D* (Bandung: CV Alfabeta, 2013), 24.

¹⁷*Ibid*, 145.

Observasi merupakan salah satu teknik yang banyak dilakukan dalam penelitian, baik kuantitatif maupun kualitatif, baik sosial maupun humaniora. Faktor terpenting dalam teknik observasi adalah *obsever* (pengamat) dan orang yang diamati kemudian juga berfungsi sebagai pemberi informasi atau informan.¹⁸

Pada tahap ini dilakukan langkah observasi yakni dengan pengamatan awal terhadap aktivitas, sikap, reaksi, respons, anak dalam menabuh gamelan karawitan anak-anak dengan latar belakang usia mereka yang masih anak-anak. Langkah tersebut bertujuan untuk memperoleh data tentang aktivitas bermain gamelan oleh anak-anak.

c. Wawancara

Metode wawancara dipilih sebagai metode utama pengumpulan data terutama data tentang biografi Pardiman, motivasi, ide, gagasan, visi misi dan konsep Pardiman mengembangkan kreativitas tersebut. Wawancara merupakan metode pengumpulan data yang dilakukan dengan bertanya dan bertemu langsung dengan narasumber atau *informan*. Nyoman Kuntha Ratna dalam bukunya menyebutkan bahwa:

Wawancara (*interview*) adalah cara-cara untuk memperoleh data dengan berhadapan langsung, bercakap-cakap, baik antar individu dengan individu maupun individu dengan kelompok.¹⁹

Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data berupa wawancara yang dilakukan dengan beberapa narasumber di antaranya:

1. Pardiman Djoyonegoro, 51 tahun, pemimpin sekaligus pengajar di Studio *Omah Cangkem* yang juga sebagai seniman kreatif di

¹⁸Nyoman Kuntha Ratna, *Metodologi Penelitian* (Jakarta: Pustaka Pelajar, 2010), 217.

¹⁹*Ibid.*, 222.

Yogyakarta. Wawancara dilakukan dengan tujuan mendapatkan informasi tentang konsep karya, pandangan dan motivasi Pardiman dalam seni karawitan.

2. Fransisca Rustiati, 48 tahun, pengelola Studio *Omah Cangkem* Yogyakarta dan istri Pardiman Djoyonegoro. Penulis mendapatkan informasi mengenai organisasi serta pengelolaan Studio *Omah Cangkem*.
3. Amaureen Fiona Aji Permana, 15 tahun, dan Prajnya Dewati Restuku Anjampangi, 15 tahun, yang terlibat kegiatan belajar mengajar gamelan tersebut untuk mendapatkan informasi tentang kesulitan-kesulitan yang dihadapi anak-anak ketika belajar bermain gamelan.
4. Anisa, 35 tahun, salah satu orang tua wali anak di Studio *Omah Cangkem* Yogyakarta. Melalui wawancara dengan orang tua wali, peneliti mendapatkan informasi mengenai pandangan tentang kegiatan berlatih gamelan di *Omah Cangkem*.

Wawancara dilakukan secara langsung kepada informan atau narasumber dengan cara melakukan perekaman dan pencatatan mengenai data yang diperoleh. Kepada Pardiman penulis melakukan wawancara mendalam mengenai kreativitas dalam mengenalkan gamelan kepada anak-anak. Media yang mendukung wawancara berupa aplikasi audio visual pada alat komunikasi (*handphone android*).

d. Dokumentasi

Pada tahap ini pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan beberapa media elektronik seperti *camera* untuk mengambil gambar/foto, dan menggunakan aplikasi perekam audio visual yang terdapat pada alat komunikasi *handphone android*. Pendokumentasian dilakukan dengan cara merekam wawancara dengan beberapa narasumber serta data lain pendukung berupa hasil rekaman audio visual praktik bermain gamelan yang dilakukan anak-anak. Selain itu, dokumentasi berupa catatan hasil wawancara dengan beberapa narasumber juga menjadi pendukung data dalam penelitian ini.

e. Studi pustaka

Studi pustaka dilakukan dengan membaca dan mempelajari tulisan yang relevan sebagai bahan informasi yang didapat dari sumber-sumber tertulis tidak tercetak maupun tercetak, antara lain mencari dan membaca laporan penelitian sebelumnya yang pernah menulis tentang kesenian untuk anak-anak dan kreativitas Pardiman Djoyonegoro kemudian dikelompokkan berdasarkan skripsi, laporan penelitian, buku, dan lain-lain. Laporan penelitian sebelumnya antara lain, Laporan Penelitian Skripsi S-I oleh Eka Putri Oktaviani tentang kreativitas musik *Acapella Mataraman*, Laporan Penelitian Skripsi S-I oleh Rayi Pirukya Amadyuti tentang proses kreatif Pardiman Djoyonegoro dalam kelompok musik *Sragam ABG* di Yogyakarta, serta membaca buku atau karya tulis yang berhubungan dengan topik yang diteliti, seperti tulisan Nur Iswantara tentang kreativitas dan Rahayu Supanggah tentang *garap*. Langkah selanjutnya, membaca hal-hal yang terkait dengan kesenian tradisi untuk anak-anak, seperti laporan hasil

penelitiannya yang berjudul *Perancangan Gamelan Anak-anak Sebuah Strategi Pengenalan Gamelan Pada Anak Usia Pra Sekolah* oleh Budi Raharja, Andono, Puji Astuti, dan Tri Manto, laporan hasil penelitian model pembelajaran karawitan untuk anak tingkat Sekolah Dasar yang ditulis oleh Djoko Maduwiyata, Mujiyono, dan Sunyata, laporan hasil penelitian yang berjudul *Perancangan Wayang Golek Anak Sebagai Media Pengembangan Seni Budaya dan Keterampilan Serta Kepribadian Siswa Sekolah Dasar* karangan Dewanto Sukistono, Bayu Wijayanto, dan Yoga Budhi Wantoro, serta buku psikologi anak karangan Rini Hildani. Pencarian selanjutnya mencari informasi yang berkenaan dengan *Sragam ABG* dan Pardiman Djoyonegoro melalui internet. Hasil studi pustaka diharapkan sesuai dengan kajian-kajian yang merupakan jawaban mengenai masalah dan pertanyaan yang tertuang dalam rumusan masalah dari berbagai sumber.

2. Tahap analisis data

Menganalisis data merupakan tahap berikutnya sebagai kelanjutan dari hasil pengamatan serta wawancara. Data yang ada dicatat, diproses, dan dianalisis sehingga dapat disusun kembali menjadi sebuah rumusan. Langkah selanjutnya membuat unit data untuk diinterpretasikan berdasarkan kerangka pikir yang telah disusun.

Metode analisis dalam penelitian ini dilakukan dengan menguraikan ide kreatif atau cara kreatif, pengolahan unsur karawitan, latar belakang penciptaan karya dan faktor-faktor pertimbangan yang mempengaruhi kreativitas Pardiman Djoyonegoro mengenalkan gamelan kepada anak-anak. Berdasarkan pengamatan

tersebut maka dapat diketahui cara efektif bagi anak-anak untuk tertarik belajar gamelan melalui kreativitas yang dilakukan oleh Pardiman Djoyonegoro.

G. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan karya tulis ini terdiri dari empat bagian dengan sistematika sebagai berikut.

- Bab I Pendahuluan, meliputi latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, tinjauan pustaka, landasan pemikiran, metode penelitian, metode analisis dan sistematika penulisan.
- Bab II Sekilas biografi Pardiman Djoyonegoro, faktor yang menghambat proses mengenalkan gamelan kepada anak-anak, faktor yang mendukung proses mengenalkan gamelan, sekilas tentang *Omah Cangkem*, landasan kegiatan, program kegiatan, konser, dokumentasi, karawitan anak-anak *Sragam ABG*, pengenalan, kreativitas dan motivasi berkesenian, pandangan Pardiman terhadap kesenian khususnya karawitan, dan kreativitas Pardiman dalam usahanya mengenalkan gamelan kepada anak-anak.
- Bab III Proses, metode, dan faktor pertimbangan Pardiman dalam berkarya khususnya untuk anak-anak, diantaranya seni karawitan untuk anak, pengolahan unsur-unsur musikal meliputi pengolahan idiom dan pengolahan medium, latar belakang penciptaan karya Pardiman, metode penciptaan Pardiman, bentuk gending yang diciptakan, faktor

yang mempengaruhi *garap* untuk anak-anak, dan bentuk penyajian musikal *Sragam ABG*.

Bab IV Penutup, meliputi kesimpulan dan saran.