

JURNAL

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



Oleh:
Dwi Suryani
1410545012

JURUSAN KARAWITAN
FAKULTAS SENI PERTUNJUKAN
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2019

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

Dwi Suryani¹

Jurusan Karawitan, Fakultas Seni Pertunjukan, Institut Seni Indonesia Yogyakarta

ABSTRAK

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.

Pendahuluan

Seiring dengan perkembangan zaman, seni karawitan mulai ditinggalkan, dan banyak generasi penerus bangsa menolak untuk melanjutkannya, karena tidak

¹Alamat korespondensi: Prodi Seni Karawitan ISI Yogyakarta, Jalan Parangtritis KM 6,5 Sewon, Yogyakarta 55001, E-mail: dsyani107@gmail.com Hp: 0877-7717-7822.

sesuai dengan gaya hidup yang mereka anut. Menurut Suka Hardjana, adalah ironis bahwa seni gamelan dipelajari oleh banyak negara, tetapi di negaranya sendiri terasing dan kalah dengan musik-musik yang sebenarnya justru asing (Suka Hardjana, 2004:482). 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. berkembangnya kreativitas para seniman baik dalam karya maupun kreativitas mengajar untuk menarik minat belajar bagi anak-anak, salah satunya adalah Pardiman Djoyonegoro di *Omah Cangkem* Yogyakarta.

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 *Sragam ABG* (*Srawung* Gamelan Ayo Bermain Gamelan). Dalam aktivitas belajar di studio tersebut, Pardiman lebih menekankan kepada kepekaan musikal, jadi anak-anak belajar menabuh gamelan dengan cara mendengarkan secara berulang-ulang (*drill*) kemudian menirukan, metode ini disebut metode demonstrasi (Muhibbinsyah, 2014:205). Selain itu, proses belajar gamelan untuk anak-anak dirancang untuk beberapa tahapan, mulai dari *srawung* (bergaul), *tepung* (menegal), dan *dunung* (mengetahui) (Wawancara Pardiman, 2018).

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 penghargaan sebagai “Pemain Terbaik” dalam Festival Gamelan Solo Internasional Tahun 2018 (Dokumen pribadi Pardiman).

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 sehingga mampu membuat anak-anak tertarik dan berminat terhadap gamelan. Pardiman memberi sentuhan lain terhadap bentuk permainan dan pembelajaran gamelan anak-anak yang tentunya berbeda dengan permainan gamelan untuk orang dewasa yang terkesan *saklek* (Rayi Pirukya Amadyuti, 2016:3). 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.

Anak merespon secara positif dalam belajar gamelan melalui karya Pardiman. Untuk membuat anak bersemangat dalam belajar, seorang pendidik harus paham betul tentang materi yang akan diberikan kepada anak agar anak mudah menerima dan memahami materi yang diberikan. Seperti yang dilakukan Pardiman, ia berusaha mengolah unsur-unsur musikal dalam karawitan dan berusaha menciptakan karya yang mudah dipahami oleh anak dan sesuai dengan jiwa anak. Untuk memudahkan Pardiman mengenalkan gamelan, Pardiman menciptakan metode belajar yang diberi istilah *pra gending*. *Pra gending* merupakan metode sebelum mengenal *gending baku*. Media pembelajaran melalui karya baru dirasa lebih efektif dan mudah dimengerti dan dihafal oleh anak-anak.

Penelitian mengenai kreativitas Pardiman Djoyonegoro dalam mengenalkan gamelan kepada anak-anak di *Omah Cangkem* Yogyakarta ini menggunakan penelitian kualitatif. Dimana peneliti menganalisis dan menafsirkan suatu fakta dan peristiwa yang terjadi di lapangan sebagaimana adanya dalam konteks ruang dan waktu serta situasi lingkungan pendidikan secara alami. Data penelitian diperoleh dari hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi terhadap informan.

Kreativitas Pardiman

Pardiman merupakan salah satu seniman di Yogyakarta. Sejak belajar seni karawitan dan banyak melakukan kegiatan yang menambah kreativitas, membuat Pardiman semakin kreatif sehingga kemampuan dalam bermusik dan pengetahuan semakin meningkat. Di Studio *Omah Cangkem*, Pardiman semakin bersemangat mengembangkan aktivitas kesenian, dengan membuat program yang bersifat non profit yaitu Senja Budaya yang mengedepankan edukasi sosial masyarakat di antaranya pelatihan gamelan untuk anak-anak, remaja dan dewasa. Proses belajar untuk anak-anak yang baru mengenal gamelan Pardiman dibantu oleh anak-anak yang sudah lebih dulu belajar di *Omah Cangkem*. Hal tersebut bertujuan untuk melatih sikap peduli, berbuat baik, dan melatih kepercayaan diri pada anak.

Pardiman ingin melestarikan budaya dengan mengajarkan gamelan kepada anak-anak, karena anak-anak lebih mudah menerima materi yang diberikan daripada orang dewasa. Anak-anak juga sebagai generasi penerus bangsa sangat penting untuk mengetahui dan mencintai budayanya. Usia anak-anak tidak terbebani urusan-urusan yang lain, baik urusan pribadi maupun rumah tangga. Tugas seorang anak adalah untuk menemukan kebahagiaan. Kemungkinan besar dalam hal penguasaan materi latihan, anak-anak lebih dapat berkonsentrasi penuh dibandingkan orang dewasa. Upaya tersebut sangat menentukan sistem pemahaman musikal. Selain itu, anak-anak memiliki suatu tuntutan secara pribadi, yakni harus dapat menguasai setiap materi yang diberikan. Hal ini menjadi dorongan yang sangat kuat bagi Pardiman untuk terus mengenalkan gamelan kepada anak-anak.

Masa anak-anak merupakan masa yang menyenangkan untuk bermain, masa dimana anak sangat peka terhadap dunia pendidikan dan lingkungan. Peka dapat diartikan mudah terangsang atau mudah menerima stimulus. Artinya, jika seorang anak belum sampai pada masa pekanya untuk mempelajari suatu materi ajaran, materi tersebut akan sangat sulit diserap dan diolah oleh sistem memorinya. Kesulitan ini dapat diatasi dengan upaya *relearning* (belajar ulang) atau *remedial teaching* (Muhibbinsyah, 2014:55).

Pardiman Mendapat dukungan penuh dari keluarga terutama Rustiati istrinya dalam mengenalkan gamelan kepada anak-anak. Dukungan yang diberikan

Rusti (panggilan akrabnya) berupa tenaga untuk menemani Pardiman mengajar di beberapa daerah sebelum memiliki studio belajar sendiri. Setelah memiliki studio untuk belajar anak-anak, Rusti memberikan dukungan berupa tenaga untuk ikut mengurus Studio *Omah Cangkem* Yogyakarta. Rustiati tidak pernah melarang Pardiman melakukan kegiatan di bidang kesenian, akan tetapi selalu memberikan izin jika Pardiman pergi untuk melakukan kegiatan di bidang kesenian. Melalui kegiatan kesenian yang diikuti Pardiman tersebut membuatnya tidak mengalami kesulitan dalam menciptakan karya untuk anak-anak.

Gamelan tidak hanya sekedar merupakan alat musik *tetabuhan* yang mengeluarkan suara indah dan memiliki nilai-nilai edukasi. Bagi Pardiman, gamelan merupakan tombak sakti dalam hal seni budaya, terlebih gamelan memiliki karakter dan ciri khas bangsa. Gamelan perlu dikelola secara serius, dengan tujuan agar mampu memperkuat kekayaan dan menunjukkan jati diri bangsa Indonesia. Pardiman menyatakan bahwa menjadi seorang seniman (karawitan) selain untuk memenuhi ketertarikan dengan gamelan Jawa, juga ingin melestarikan budaya Jawa melalui anak-anak.

Pardiman merupakan salah satu seniman kreatif di Yogyakarta, usahanya adalah menciptakan suasana yang baru dalam dunia karawitan melalui anak-anak. Suasana baru yang dimaksud adalah dengan menyusun atau membuat komposisi karawitan untuk anak-anak. Pardiman berusaha menunjukkan kepada anak-anak bahwa gamelan tidak kalah menarik dengan permainan mereka pada umumnya, gamelan juga menyenangkan bagi anak-anak. Artinya ketika anak-anak bahagia dalam bermain gamelan, maka akan timbul perasaan ingin mengetahui lebih jauh permainan yang bisa ditimbulkan melalui gamelan, mereka akan cenderung bersemangat dalam berlatih karawitan. Hal tersebut menjadi dorongan bagi Pardiman untuk menciptakan karya-karya yang lebih menarik lagi.

Kreativitas Pardiman dituangkan ke dalam karya-karya yang dikemas dengan bentuk yang baru, mudah, dan menarik untuk anak-anak. Pardiman mencoba mengenalkan gamelan melalui karya komposisi berupa karya yang sesuai dengan jiwa dan karakter anak yang lincah dan gembira, baik kalimat lagu maupun isi syair/kekepannya.

Menurut Mangunhardjana yang dikutip oleh Nur Iswantara pada bab sebelumnya bahwa kreativitas adalah kegiatan yang mendatangkan hasil yang sifatnya berguna (*usefull*), mempermudah, memperlancar, mendorong, mengembangkan, mendidik, memecahkan masalah, mengatasi kesulitan, mendatangkan hasil lebih baik atau lebih banyak (Nur Iswantara, 2017:14). Sejalan dengan hal tersebut, Pardiman berusaha mengembangkan organisasi yang dipimpinya agar memudahkannya dalam mengembangkan dan mengenalkan pentingnya pengetahuan tentang kebudayaan untuk anak-anak. Pemilihan nama-nama kelompok kesenian di *Omah Cangkem* dipilih berdasarkan kategori keseniannya. Selain itu nama yang dipilih menggunakan bahasa Jawa yang *nyleneh*, tujuannya agar mempermudah orang dalam mengingat kesenian yang ada di dalam *Omah Cangkem*.

Seni Karawitan Untuk Anak

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 (Nur Iswantara, 2017:63). Untuk itu, perlu ada tindakan yang mampu menarik perhatian anak dan disukai anak melalui media gamelan agar anak mengenal tentang kesenian karawitan. Menurut Pardiman sangat penting mengenalkan kebudayaan terhadap anak khususnya dalam bidang seni karawitan. Hal tersebut bertujuan untuk melestarikan budaya serta menggunakan gamelan sebagai media pendidikan moral bagi anak. Meskipun menggunakan gamelan sebagai pendidikan moral, Pardiman mengaku tak pernah ingin membentuk anak-anak yang belajar bersamanya menjadi karakter tertentu. Prinsipnya membiarkan anak menjadi dirinya sendiri.

Selain ingin menggunakan gamelan sebagai media pendidikan moral, Pardiman ingin menciptakan ruang untuk anak-anak bahwa “gamelan menciptakan kreativitas”, karena gamelan bukan hanya sesuatu yang sakral akan tetapi alat mainan yang bisa dimainkan oleh anak. Bagi beberapa anak khususnya yang mengikuti kegiatan karawitan di *Omah Cangkem*, gamelan merupakan salah satu permainan yang mengasyikkan. Jika mengalami kesulitan dalam teknik *tabuhan*

kemudian berhasil mengatasi kesulitan tersebut hati anak akan merasa sangat senang. Melalui gamelan, anak dapat mengenal naluri musikal. Menurut Pardiman, yang terpenting dalam mengenalkan karawitan pada anak adalah membangkitkan dulu rasa musikalitas dari anak, yaitu dengan mengenalkan nada-nada dari gamelan. Pada proses pengenalan alat musik tradisional Jawa ini, anak mulanya dikenalkan secara visual kemudian dilanjutkan praktik.

Dengan modal dari pengalaman mengajar dan mengikuti banyak kegiatan musik serta pengalaman menjadi penata musik membuat Pardiman tidak menemui kesulitan dalam menciptakan berbagai karya khususnya untuk anak-anak. Anak-anak bisa saja diberikan dengan materi yang sudah ada (*gending baku*) tapi anak akan merasa kesulitan dan cepat bosan. Yang sudah dilakukan adalah berusaha mengikuti *mood* anak ketika ingin belajar gamelan. Dalam mengajari anak memerlukan kesabaran dari diri pengajarnya. Hal tersebut disebabkan ketika anak mengalami kesulitan dalam belajar gamelan dan sulit untuk menangkap materi yang diberikan seorang pengajar harus bisa menghadapi situasi tersebut agar anak tidak merasa tertekan dan dapat mengikuti kemampuan teman-temannya. Oleh karena itu dalam proses belajar di *Omah Cangkem*, Pardiman menciptakan suasana *guyon* sehingga anak tidak akan merasa takut dalam bertanya maupun ketika mengalami kesulitan dalam teknik *tabuhan*. Rata-rata anak menyukai seluruh instrumen yang ada dalam gamelan, kecuali instrumen yang tingkat kesulitannya tinggi seperti rebab dan gender. Kedua instrumen tersebut dalam teknik *tabuhannya* menggunakan *rasa* yang belum bisa dikuasai oleh anak-anak.

Pengolahan Unsur-unsur Musikal

Dalam penciptaan karya musik terdapat dua unsur yang penting yaitu unsur teknik dan kreativitas. Unsur teknis meliputi, cara mengolah bahan-bahan yang ada seperti nada, melodi dan bentuk/struktur lagu, sedangkan kreativitas ditemukan/berada di luar unsur-unsur musik.

1. Pengolahan idiom

Karya komposisi yang diciptakan, Pardiman berusaha mencari idiom-idiom yang baru didalamnya, namun dalam salah satu karya, masih menggunakan bentuk yang menyerupai *lancaran*, laras, dan irama dalam tradisi dalam karawitan. *Garap* ini khusus untuk salah satu karya Pardiman yang berjudul *Mbalung Urut*, salah satu karya komposisi Pardiman yang menyerupai struktur kolotomik *lancaran*, fungsinya untuk mengenalkan nada, letak nada, dan teknik *tabuhan* gamelan kepada anak-anak. Untuk karya Pardiman yang lain menggunakan jenis *garapan* baru yang berusaha keluar dari aturan-aturan tradisi, dengan menawarkan nuansa-nuansa yang baru yang lebih individual.

a. Pendekatan nada

Sebagai sistem simbolik, nada menjadi relasi antara isian dari sebuah karya karawitan, yaitu fenomena yang dialami maupun fenomena alam. Oleh karena itu, salah satu contoh aplikasinya dalam karya karawitan adalah dengan menggunakan nada-nada berikut untuk berbicara mengenai urutan nada yang ada dalam *ricikan* gamelan, contoh:

$$\textcircled{1} \quad \parallel \cdot \hat{1} \hat{1} \hat{1} \quad \sim \hat{2} \hat{2} \hat{2} \quad \sim \hat{3} \hat{3} \hat{3} \quad \sim \hat{5} \hat{5} \hat{5} \quad \sim \hat{6} \hat{6} \hat{6} \quad \sim \hat{i} \hat{i} \hat{i} \parallel$$

Pada contoh tersebut, nada *1* rendah digunakan sebagai simbol nada bawah dan *1̇* digunakan sebagai simbol nada tinggi. Berdasarkan penggunaan jarak yang sama, nada dimainkan menjadi alur melodi mulai dari nada *1* sampai menuju ke nada *1̇* tinggi.

b. Pendekatan melodi

Maksud dari pendekatan melodi yang dilakukan Pardiman adalah menyusun melodi yang sesuai dengan jiwa dan kemampuan anak. Melodi memegang peranan penting dalam membangun kesan dari karya baru, sebagai contoh dalam karya pardiman yang melodinya mengurutkan nada, Mempunyai kesan mudah dipahami khususnya untuk anak-anak adalah *Mbalung Urut SI Slendro* bagian B

$$\textcircled{1} \quad . \hat{1} \hat{2} \hat{3} \quad \cdot \hat{1} \hat{2} \hat{3} \quad \cdot \hat{5} \hat{6} \hat{1} \quad \cdot \hat{5} \hat{6} \hat{1}$$

Melodi yang mengurutkan nada adalah melodi yang menggunakan nada-nada dekat dari *1* rendah hingga *i* tinggi. Dalam susunan melodinya, karya tersebut gerakan melodinya naik dan turun, Perpindahan nada diawali dengan naik 2 nada *slah balungan* dan turun 2 nada *slah balungan*. Contoh nada *1* rendah naik ke nada *3* kemudian nada *3* turun ke nada *1* rendah. Selain itu fungsi pengulangan melodi agar anak-anak yang baru belajar gamelan cepat menghafal letak nada yang ada dalam gamelan.

c. Pendekatan bentuk/struktur lagu

Dalam salah satu contoh karya Pardiman memiliki struktur yang menyerupai *lancaran*. Untuk lebih jelasnya, berikut ini dituliskan kerangka bentuk atau struktur gending tersebut.

a) Kerangka gending bentuk *lancaran* (R. B. Wulan Karahinan, t.t:18)

$$\begin{array}{cccccccc} + & + & \hat{ } & + & \cdot & + & \hat{ } & + & \cdot & + & \hat{ } \\ \cdot & \cdot & \cdot & \cdot & \cdot & \cdot & \cdot & \cdot & \cdot & \cdot & \cdot \end{array} \textcircled{\cdot}$$

Keterangan:

Satu *gongan* terdiri dari 4 *gatra*, terdapat 4 *tabuhan* kenong.

Gending karya Pardiman yang digunakan untuk mengenalkan gamelan pada anak pertama kali seperti berikut.

$$\begin{array}{cccc} \text{A.} & \cdot \hat{1} \hat{1} \hat{1} & \cdot \hat{2} \hat{2} \hat{2} & \cdot \hat{3} \hat{3} \hat{3} \\ & \cdot \hat{6} \hat{6} \hat{6} & \cdot \hat{1} \hat{1} \hat{1} & \cdot \hat{6} \hat{6} \hat{6} \\ & \cdot \hat{3} \hat{3} \hat{3} & \cdot \hat{2} \hat{2} \hat{2} & \cdot \hat{1} \hat{1} \textcircled{\hat{1}} \end{array}$$

Keterangan:

Satu *gongan* terdiri dari 11 *gatra*, terdapat 8 *tabuhan* kenong pada gong *siyem* dan 6 *tabuhan* kenong.

Dilihat dari dua struktur tersebut dalam tradisi karawitan *sèlèh* gong terakhir struktur *lancaran* jatuh pada *gatra* kedelapan dan *gatra* dalam satu *gongan* berjumlah genap (Soeroso, 1983:22), sedangkan struktur karya Pardiman *sèlèh* gong jatuh pada *gatra* ke 11.

2. Pengolahan Medium

Media yang digunakan dalam karya Pardiman adalah *ricikan* gamelan Jawa berlaras slendro dan pelog, seperti kendang, bonang barung, bonang penerus, demung, saron, saron penerus, *slenthem*, *kethuk*, kenong, kempul, dan gong.

Latar Belakang Penciptaan Karya

Faktor internal meliputi keinginan atau usaha keras untuk mencapai prestasi tinggi, mendapat kepuasan batin, menyumbangkan sesuatu yang berguna bagi masyarakat, meninggalkan sesuatu yang bersejarah, mendapat nama baik, keinginan untuk meniru (mengimitasi) orang lain. Sementara itu faktor eksternal antara lain meliputi gejala politik (faktor pesanan), pengaruh seni budaya dari luar, faktor insentif, fenomena dan lingkungan sosial. Dalam berkarya juga tujuan menjadi salah satu pendorong bagi seniman untuk mencipta karya seni. Meliputi tujuan meliputi untuk memenuhi estetika, idealis, sosial, maupun untuk hiburan semata.

Pertimbangan *garap* penting bagi seorang seniman dalam melakukan penciptaan karya serta teknik *penggarapan*, karena pengaruhnya sangat besar terhadap *penggarap* sendiri maupun orang-orang di sekitarnya (Rahayu Supanggah, 2009:89). Pertimbangan *garap* dalam diri *penggarap* maupun dari orang-orang yang ada di sekitarnya. Selain pertimbangan *garap*, *perabot garap* salah satu hal yang mempengaruhi *garap* karawitan, khususnya di dalam proses penciptaan karya untuk anak-anak.

Proses Penciptaan

Dalam hal penciptaan gending, Pardiman memiliki kekayaan ide/gagasan untuk menjadikan suatu sajian gending atau *garapan* mampu mengungkapkan suasana yang berbeda dibandingkan dengan *garap* konvensional yang sudah ada.

Ragam karya hasil kreativitas Pardiman digunakan untuk keperluan iringan, konser, karawitan mandiri (*uyon-uyon*), konser, dan untuk keperluan mengajar/mengenalkan gamelan kepada anak-anak. Dilihat dari proses penciptaannya penulis berpendapat bahwa tahapan proses penciptaan yang dilakukan Pardiman adalah rangsang awal, eksplorasi, improvisasi, komposisi dan revisi.

Bentuk Gending

Dasar penciptaan karya Pardiman kebanyakan *balungan* dasar. Namun tidak sedikit ia juga menciptakan *tembang* atau lagu.

1. Bentuk tembang/sekar/vokal

Jenis penciptaan syair/vokal kebanyakan termasuk penciptaan baru, khususnya penciptaan lagu untuk anak-anak. Karya ciptaan *tembang* disesuaikan dengan nama gendingnya. Seperti pada lagu *Bermain*, isi syair lagu tersebut berbicara tentang dunia bermain pada usia anak-anak. Syair atau *cakepan* dalam pembentukan karya Pardiman untuk anak dibuat sangat sederhana, mudah dimengerti dan yang tidak memerlukan banyak tafsir serta sesuai dengan kehidupan anak-anak.

2. Pengolahan bentuk *balungan* dasar

Selain pada lagu/*cakepan*, kebaruan lagu terletak pada *balungan* gending. Pengolahan *balungan* gending seperti di bawah ini.

a. Pengolahan *balungan* gending

Karya Pardiman menggunakan variasi pengulangan (*Repetisi*), dan variasi pelebaran *balungan*.

b. Pengolahan *balungan* gending dengan nama gending

Misalnya pra gending *Mbalung Urut Laras Slendro* yang memiliki arti mengurutkan *balungan*.

c. Pengolahan *balungan* gending dengan ritme kendangan

Dalam hal ini Pardiman mengembangkan pola kendangan *pinatut* memberi tekanan dan variasi-variasi *tabuhan* pada *gatra-gatra* tertentu seakan memberi dinamika sajian gending tersebut.

Faktor Yang Mempengaruhi *Garap*

Dalam *Omah Cangkem* pemilihan teknik menabuh disesuaikan dengan anak dan berdasarkan tingkat kemampuan anak. Oleh sebab itu diperlukan pemilihan teknik *tabuhan* yang mudah untuk menunjang keberhasilan sebuah pengajaran. Teknik *garapan* yang mudah dipahami dan ditirukan oleh anak akan mempengaruhi masalah kognitif (pemahaman) anak, menyangkut masalah keterampilan dalam praktik menabuh gamelan (*psikomotorik*), sedangkan unsur afektif masih agak tipis (*penjiwaan*) (Djoko Maduwiyata, 2006:16).

Karya musik karawitan yang diciptakan Pardiman untuk anak-anak karya baru dan sebagian berbentuk *lancaran*, *sampak*, *ketawang* dan karya baru bentuk menyerupai *lancaran*. Materi yang dipelajari kebanyakan karya dengan susunan *balungan mlaku*. Contoh pada *Mbalung Urut S3* bagian A:

$$\| 1 \hat{6} \check{1} \hat{6} \check{5} \hat{3} \check{5} \hat{3} \quad 2 \hat{1} \check{2} \hat{1} \check{3} \hat{2} \check{1} \hat{6} \|$$

Balungan mlaku adalah susunan *balungan* yang paling lazim digunakan dalam gending Jawa (Rahayu Supanggah, 2009:56). Sejalan dengan Rahayu Supanggah, menurut Pardiman anak-anak cenderung menyukai teknik *tabuhan* yang tidak menggunakan jeda lama karena akan cepat bosan (Wawancara Pardiman, 2018).

1. Irama

Garap komposisi kreasi untuk anak-anak karya Pardiman menurut tingkatan irama dalam karawitan gaya Yogyakarta merupakan irama I. Contoh:

Balungan : .123 .123 .56i .56i
 Saron penerus : .123 .123 .56i .56i

Dengan irama yang lancar (*seseg*) mampu mendorong anak untuk cepat menghafal materi yang diberikan. Anak-anak cenderung bersifat penuh semangat, sehingga mereka lebih menyukai irama yang lancar (*seseg*). (Wawancara Pardiman, 2018).

2. Dinamika

Dalam penggarapan dinamika atau cepat lambatnya sebuah karya sengaja dirancang variatif sehingga anak tidak merasa jenuh atau monoton. Justru mereka terpancing dan termotivasi sehingga merasa senang dan terpacu untuk mempelajari materi-materi berikutnya. Suara yang keras dan lantang memiliki kesan suasana gembira dan dinamik. Hal tersebut sesuai dengan gending yang dipelajari anak-anak di *Omah Cangkem*, dengan variasi volume *tabuhan* yang keras-lemah cenderung merangsang anak-anak untuk menghafalkan dan mereka pada umumnya merasa senang karena dianggap sesuai dengan jiwa mereka. Contoh pada karya *Cukat Trampil Trengginas*. Karya tersebut menggambarkan suasana yang penuh semangat dengan variasi keras dan lemahnya *balungan*. Istilah perubahan dinamik di antaranya adalah sebagai berikut.

Crasscendo : < keras

Decrescendo : > lembut (Pujiwiyana, 2019)

Bentuk Penyajian Musikal *Sragam ABG*

Dalam menampilkan suatu karya musik, diperlukan alat atau media sebagai sarana untuk menyampaikan karya tersebut. Alat atau instrumen yang digunakan dalam *Sragam ABG* ini adalah gamelan Jawa dengan laras slendro dan pelog. Penggunaan jenis gamelan dengan laras slendro maupun pelog tersebut dilakukan sesuai dengan kebutuhan yang berhubungan dengan karya yang dibawakan.

a. *Mbalung Urut SI* Laras Slendro

Salah satu repertoar yang sering dibawakan *Sragam ABG* adalah repertoar berjudul *Mbalung Urut*. Repertoar ini diciptakan oleh Pardiman yang bersumber dari nada yang ada dalam instrumen atau *ricikan* gamelan. Repertoar *Mbalung Urut* diciptakan dengan maksud agar anak-anak dapat mengenal nada-nada yang ada dalam instrumen gamelan. Repertoar ini menggunakan laras slendro dan memiliki 3 bagian yang terdiri dari dua bagian A dan B.

Diawali dengan *buka* kendang dengan pola permainan seperti berikut.

Kendang: $\rho \ t \ \rho \ t \ \overline{. \ d \ d \ \rho \ (d)}$

A. $\begin{array}{ccc} \cdot \hat{1} & \hat{1} & \hat{1} \\ \cdot \hat{6} & \hat{6} & \hat{6} \\ \cdot \hat{3} & \hat{3} & \hat{3} \end{array} \quad \begin{array}{ccc} \cdot \hat{2} & \hat{2} & \hat{2} \\ \cdot \hat{i} & \hat{i} & \hat{i} \\ \cdot \hat{2} & \hat{2} & \hat{2} \end{array} \quad \begin{array}{ccc} \cdot \hat{3} & \hat{3} & \hat{3} \\ \cdot \hat{6} & \hat{6} & \hat{6} \\ \cdot \hat{1} & \hat{1} & \hat{(1)} \end{array} \quad \begin{array}{ccc} \cdot \hat{5} & \hat{5} & \hat{5} \\ \cdot \hat{5} & \hat{5} & \hat{5} \\ \cdot \hat{5} & \hat{5} & \hat{5} \end{array}$

B. $\begin{array}{ccc} \cdot \hat{1} & \hat{2} & \hat{3} \\ \cdot \hat{i} & \hat{6} & \hat{5} \end{array} \quad \begin{array}{ccc} \cdot \hat{1} & \hat{2} & \hat{3} \\ \cdot \hat{i} & \hat{6} & \hat{5} \end{array} \quad \begin{array}{ccc} \cdot \hat{5} & \hat{6} & \hat{i} \\ \cdot \hat{3} & \hat{2} & \hat{1} \end{array} \quad \begin{array}{ccc} \cdot \hat{5} & \hat{6} & \hat{i} \\ \cdot \hat{3} & \hat{2} & \hat{(1)} \end{array}$

Disusul dengan bagian A yang terinspirasi nada-nada yang ada dalam *ricikan* gamelan. Bagian A dimainkan dua kali. Kemudian disusul bagian B satu kali lalu diulang-ulang sesuai dengan kebutuhan latihan anak-anak.

Pada *tabuhan* ini *garap* bonang *barung* seperti *lancaran* pada umumnya sedangkan *garap* bonang *penerus* menyesuaikan dengan kemampuan anak. Kemampuan anak yang dimaksud adalah anak memainkan pola *tabuhan mipil* ketika menabuh bonang *penerus*. Hal tersebut bertujuan untuk mempermudah anak dalam belajar dan mengenal gamelan. Adapun contoh *garap* bonang *penerus* notasinya sebagai berikut.

Tabel 14. Pola *tabuhan* bonang sesuai kemampuan anak

Instrumen	Balungan	Pola <i>tabuhan</i>
B.Barung	. 1 1 1	$\cdot \frac{1}{1} \cdot \frac{1}{1}$
B.Penerus		$\frac{.1.1.1.1}{1.1.1.1.}$
B.Barung	. 1 2 3	$\cdot \frac{3}{3} \cdot \frac{3}{3}$
B.Penerus		$\frac{.3.3.3.3}{3.3.3.3.}$

Pola *tabuhan* tersebut Pardiman gunakan untuk karya Pra gending. Bagian A dan bagian B pola *tabuhan* bonang penerus sama. Menurut Pardiman anak-anak kesulitan ketika menabuh bonang penerus menggunakan teknik *gembyang*. sehingga pola tersebut diganti dengan teknik *mipil* seperti pada tabel tersebut (Wawancara Pardiman, 2018).

Penutup

Menurut Pardiman sangat penting mengenalkan kebudayaan terhadap anak khususnya dalam bidang seni karawitan sebagai upaya pendidikan moral bagi anak. Dalam proses mengenalkan gamelan kepada anak, Pardiman berpijak pada tiga hal yaitu *srawung*, *tepung*, dan *dunung*. Bagi Pardiman yang terpenting adalah membangkitkan rasa musikalitas dalam diri anak. Untuk mempermudah dalam mengenalkan gamelan kepada anak-anak, Pardiman menciptakan metode belajar yang disebut dengan istilah “Pra gending”. Pra gending merupakan istilah metode belajar sebelum mengenal bentuk gending-gending baku. Metode pra gending digunakan untuk mengenalkan nada-nada yang ada dalam gamelan, teknik *tabuhan*, dan letak nada.

Melalui olah kreativitas maka beberapa idiom yang ada dalam tradisi karawitan dikembangkan secara bebas untuk memenuhi kebutuhan ekspresi gagasan Pardiman dan sesuai dengan jiwa anak. Pengolahan idiom meliputi pendekatan nada, pendekatan melodi, dan pendekatan bentuk atau struktur lagu. Untuk pengolahan medium, Pardiman menggunakan media gamelan yaitu, kendang, bonang *barung*, bonang penerus, demung, saron, saron penerus, *slenthem*, *kethuk*, kenong, kempul, dan gong.

Tujuan Pardiman menciptakan karya adalah menarik minat anak untuk mengenal gamelan dan mempermudah anak dalam belajar gamelan. Berbagai hal yang melatarbelakangi tujuan penciptaan seni yaitu artistik, idealis, dan sosial. Dalam proses penciptaan karya, Pardiman melalui tahapan rangsang awal, eksplorasi, improvisasi, dan komposisi. Bentuk gending yang dihasilkan melalui tahapan tersebut berupa *tembang dolanan* dan karya baru. Karya yang ditujukan untuk anak-anak menggunakan pertimbangan *garap* yaitu idiom, medium, teknik

tabuhan, irama dan dinamika. Masing-masing memiliki peran untuk menentukan *garap* yang akan disesuaikan dengan kemampuan anak. Teknik yang mudah, irama yang tidak terlalu lambat serta dinamika yang bervariasi akan membuat anak tertarik untuk menambah frekuensi latihan gamelan.

Kepustakaan

- Amadyuti, Rayi Pirukya, 2016. “Proses Kreatif Pardiman Djoyonegoro Dalam Kelompok Musik *Sragam ABG* Di Yogyakarta”. Skripsi S-1, Fakultas Seni Pertunjukan Jurusan Seni Musik Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Yogyakarta.
- Ardana, I Ketut, 2017. “Metode Penciptaan Karya-Karya Baru Karawitan Bali” dalam buku *Karya Cipta Seni Pertunjukan*. Yogyakarta: JB Publisher.
- Bahari, Nooryan M, 2014. *Kritik Seni*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Bramantyo, Triyono, 2012. *Musik, Pendidikan, Budaya, Tradisi* Yogyakarta: Badan Penerbit Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
- Dewantara, Ki Hadjar, 1997. Bagian Pertama: PENDIDIKAN. Yogyakarta: Majelis Luhur Persatuan Taman Siswa.
- Djohan, 2008. *Psikologi Music*. Yogyakarta: Galang Press.
- _____, 2010. *Respon Emosi Musikal*. Bandung: CV Lubuk Agung.
- Endraswara, Suwardi, t.t. *Laras Manis*. Yogyakarta: Kuntul Press.
- Hardjana, Suka, 2003. *Corat Coret Musik Kontemporer Dulu dan Kini*. Jakarta: Ford Foundation dan Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia.
- _____, 2004. *Musik Antara Kritik dan Apresiasi*. Jakarta: Buku Kompas.
- Iswantara Nur, 2017. *Kreativitas: Sejarah, Teori & Perkembangan*. Yogyakarta: Gigih Pustaka Mandiri.
- Kriswanto, dkk., 2016. “Panduan Penulisan Usulan Penelitian Dan Laporan Tugas Akhir Skripsi” . Yogyakarta: Jurusan Seni Karawitan, Fakultas Seni Pertunjukan, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
- Maduwiyata, Djoko, dkk., 2006. “Model Pembelajaran Karawitan (Gending Lagu Anak-anak) Bagi Anak-anak Tingkat Sekolah Dasar: Upaya Menggali

Nilai-nilai Pendidikan Budaya”. Laporan Penelitian Hibah Bersaing XIV/II, Yogyakarta: Departemen Pendidikan Nasional.

Martopangrawit, 1975. “Pengetahuan Karawitan I”. Surakarta: ASKI Surakarta.

Oktaviani, Eka Putri, 2012. “Kreativitas Musik *Acapella Mataraman*”. Skripsi S-1, Pendidikan Seni Musik Universitas Negeri Yogyakarta.

Pena, Tim Prima, t.t. Kamus Besar Bahasa Indonesia. Gita Media Press.

Siswadi, 2001. “Seni Karawitan Untuk Anak Tujuan dan Metode Pengajarannya”. Makalah sebagai syarat mengikuti mata kuliah Teori Seni, Program Pascasarjana Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

_____, 2002. “Nirmana Nada Bertautan”, Thesis Penciptaan Karya Seni untuk mencapai derajat strata S-2, Program Pascasarjana Institut Seni Indonesia Yogyakarta Minat Utama Seni Musik.

Soeroso, 1983. “Menuju Ke Garapan Komposisi Karawitan”. Yogyakarta: Akademi Musik Indonesia.

Sukistino, Dewanto, dkk., 2010. “Perancangan Wayang Golek Anak Sebagai Media Pengembangan Seni Budaya dan Keterampilan Serta Kepribadian Siswa Sekolah Dasar” Laporan Penelitian Hibah Perguruan Tinggi, Yogyakarta: DIPA Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Sumardjo, Jakob, 2000. *Filsafat Seni*. Bandung: ITB.

Sumarsam, 2003. *Gamelan: Interaksi Budaya dan Perkembangan Musikal di Jawa*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Sunarto, Bambang, 2013. *Epistemologi Penciptaan Seni*. Yogyakarta: IDEA Press Yogyakarta.

Supanggih, Rahayu, 2009. *Bothekan Karawitan II: Garap*. Surakarta: ISI Press Surakarta.

Syah, Muhibbin, 2014. *Psikologi Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Raharja, Budi, dkk., 2002. “Perancangan Gamelan Anak-anak Sebuah Strategi Pengenalan Gamelan Pada Anak Usia Pra Sekolah”. Laporan Penelitian Hibah Bersaing X, Yogyakarta: Departemen Pendidikan Nasional.

Rokhayatun, Tri Suhatmini, 2007. “Gending-Gending Karya Palen Suwanda Kajian Proses Kreatif”. Thesis, Pengkajian Seni Program Pascasarjana Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Utami, Ninis Setyo, 2008. "Proses Kreatif Agus Noor Dalam Monolog Matinya Toekang Kritik". Skripsi S-1, Jurusan Teater, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Yudoyono, Bambang, 1984. *Gamelan Jawa: Awal mula Makna dan Masa Depan*. Jakarta: PT Karya Unipress.

Yusuf, H. Syamsu L.N., 2002. *Psikologi Perkembangan Anak & Remaja* Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Narasumber

Amaureen Fiona Aji Permana (15 tahun), anggota *Omah Cangkem*, Karangjati, Bangunjiwo, Kasihan, Bantul, Yogyakarta.

Anisa (35 tahun), orang tua wali salah satu anak anggota *Omah Cangkem*, Karangjati, Bangunjiwo, Kasihan, Bantul, Yogyakarta.

Pardiman Djoyonegoro (50 tahun), pemilik dan ketua Studio *Omah Cangkem*, Karangjati, Bangunjiwo, Kasihan, Bantul, Yogyakarta.

Prajnya Restuku Anjampangi (15 tahun), anggota *Omah Cangkem*, Karangjati, Bangunjiwo, Kasihan, Bantul, Yogyakarta.

Webtografi

<https://eprints.uny.ac.id>, di akses pada 15 April 2019, pukul 00.07 wib.

https://id.m.wikipedia.org/wiki/A_capella, diakses pada 16 April 2019, pukul 03.26 wib.

https://id.m.wikipedia.org/wiki/Stuktur_lagu, diakses pada 15 April 2019 pukul 00.25 wib.

https://id.m.wikipedia.org/wiki/Suasana_hati, diakses pada 14 April 2019 pukul 00.06 wib.

<http://www.worldcangkem.com/profile/sragam-abg/>, diakses pada 7 Januari 2019 pukul 00.01 wib.

<https://youtu.be/XkB15fFdpQc>, diakses pada 15 Desember 2018, pukul 17.35 wib.