

SCOTCH FANCY
**PENGALAMAN EMPIRIS DALAM MEMELIHARA
BURUNG KENARI SEBAGAI IDE PENCIPTAAN KOMPOSISI**

Jurnal

Untuk memenuhi sebagian persyaratan
guna mencapai derajat Sarjana S-1 pada Program Studi Seni Karawitan
Kompetensi Penciptaan Karawitan



Oleh:
Singgih Rakhmat Mutaqqin
NIM: 1510570012

**JURUSAN KARAWITAN
FAKULTAS SENI PERTUNJUKAN
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2021**

“Scotch Fancy”

Pengalaman Empiris Dalam Memelihara Burung Kenari Sebagai Ide Penciptaan Komposisi Karawitan

Singgih Rakhmat Mutaqqin¹

Program Studi Karawitan, Fakultas Seni Pertunjukan,
Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Indonesia

ABSTRACT

Scotch Fancy is a musical composition work that is based on the empirical experience of keeping canaries since 2015. All events and facts while caring for canaries are expressed and presented in musical compositions. This work is formed through several stages, namely exploration, motif formation and finishing. The use of media gender barung, gender successor to slendro studio goplo with the basic tone A# and gender barung, gender successor to the recording studio with the basic tone A located in the Karawitan Department, the Indonesian Institute of the Arts, Yogyakarta. The musical atmosphere in this work is divided into three parts, namely: The first part is a description of the environment around the writer, the second part is the events and facts in caring for and caring for canaries such as birds that die suddenly and canaries that sound together. and the last part is a sense of pride when the canary becomes the champion in the chirping bird competition. The three parts above are realized into a musical composition in order to express the author's experience while caring for canaries. The idea of a karawitan composition does not have to come from the karawitan itself, because what a person is engaged in can become an idea for a musical composition.

Keywords: Canary, Composition, Karawitan

ABSTRAK

Scotch Fancy merupakan karya komposisi karawitan yang diangkat dari pengalaman empiris memelihara burung kenari sejak tahun 2015. Seluruh Peristiwa dan fakta selama merawat burung kenari diekspresikan dan disajikan dalam komposisi karawitan

Karya ini terbentuk melalui beberapa tahapan yaitu eksplorasi, pembedaan motif dan finishing. Penggunaan media gender *barung*, gender *penerus* slendro studio goplo dengan nada dasar A# dan gender *barung*, gender *penerus* studio rekaman dengan nada dasar A yang berada di Jurusan Karawitan Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Suasana musikal dalam karya ini terbagi menjadi tiga bagian yaitu: Bagian pertama penggambaran tentang suasana lingkungan sekitar penulis, Bagian kedua Peristiwa dan fakta dalam memelihara dan merawat burung kenari seperti burung yang mati secara mendadak dan burung kenari yang saling berbunyi bersahutan. dan bagian terakhir adalah rasa kebanggaan ketika burung kenari tersebut menjadi juara dalam perlombaan burung berkicau. Tiga bagian di atas direalisasikan ke dalam karya komposisi karawitan guna mengekspresikan pengalaman penulis selama merawat burung kenari. Ide dari karya komposisi karawitan tidak harus bersumber dari karawitan itu sendiri karena hal yang ditekuni seseorang bisa menjadi sebuah gagasan ide dari sebuah komposisi karawitan.

Kata kunci: Burung kenari, Komposisi, Karawitan

Pendahuluan

Salah satu daya tarik burung kenari adalah keindahan suaranya. Burung kenari banyak dicari oleh masyarakat, selain menjadi hewan peliharaan di rumah juga diminati sebagai hewan kontes (Masyud, 2019). Ada beberapa jenis burung kenari yang populer di Indonesia, salah

satunya adalah *scotch fancy*. Burung ini sebenarnya diperkenalkan dari Belgia sekitar tahun 1800, kemudian dikembangkan di dataran rendah Glaslow, Skotlandia. Oleh sebab itu, dinamakan kenari Scotch Fancy. Bentuk kepala sampai ke ujung ekor *scotch fancy* berbentuk setengah lingkaran sehingga sering pula disebut kenari “O Circle”(Sing & Sitanggung, 2010). Memelihara dan merawat burung kenari berjenis *scotch fancy* tidaklah mudah, setidaknya hal itu adalah pengalaman empiris penulis dalam memelihara burung jenis ini. Terutama dari memelihara burung kenari yang masih muda dan belum bisa bersuara sampai memiliki suara yang bagus dan disertai rajin berbunyi sehingga berpotensi menjadi juara ketika burung dilombakan. Setiap burung kenari mempunyai karakter suara dan lagu yang berbeda, walaupun burung kenari tersebut berjenis sama. Penyesuaian iklim dari negara asal kenari *scotch fancy* ke Indonesia adalah salah satu proses tersulit dalam memelihara burung kenari. Burung kenari yang semula terlihat sehat dan lincah saat dibeli dari importir, setelah dipelihara burung tersebut tiba-tiba lemas tidak mau makan dan akhirnya mati. Hal ini disebabkan oleh perbedaan iklim sehingga penyesuaian iklim butuh proses. Dua dari Tujuh ekor burung kenari yang dibeli itu mati karena daya tahan tubuh burung tersebut tidak sesuai dengan iklim yang ada di Indonesia. Hal ini yang menjadi tantangan dalam memelihara dan resiko memelihara burung kenari berjenis *scotch fancy* yang notabene adalah burung impor. Setiap burung kenari mempunyai daya tahan tubuh maupun tingkat kecerdasan yang berbeda-beda sehingga dalam perawatannya, burung kenari satu dengan yang lainnya memiliki perbedaan. Fenomena yang terkesan menarik dalam proses memelihara burung kenari ini adalah ketika beberapa burung mulai berbunyi bersahutan dan mempunyai suara berbeda-beda. Burung Kenari yang dirasa mempunyai bakat kemudian dilatih untuk mengikuti perlombaan burung. Sampai akhirnya ada satu burung kenari yang diberi nama Rakitic oleh penulis sering menjuarai dalam perlombaan dan terbayarlah semua jerih payah kesabaran selama memelihara dan merawat burung kenari. Rasa senang bercampur bangga muncul ketika burung kenari tersebut menjuarai lomba burung di perlombaan yang bergengsi yaitu “Festival dan Lomba Burung Berkicau Piala Kapolda Jawa Timur” pada bulan April 2019. Pengalaman empiris di atas merupakan beberapa ide penulis yang akan di tuangkan ke dalam sebuah karya komposisi karawitan.

Metode Penelitian dan Penciptaan Seni

Proses awal dalam penyusunan karya diperlukan persiapan secara detail dan terencana. Dalam membuat sebuah karya, metode sangat diperlukan untuk mewujudkan ide-ide yang masih abstrak untuk menjadi terealisasi. Penulis melakukan beberapa tahapan sebagai berikut. Pengalaman: Memelihara burung kenari tidak sekadar memberi makan dan menggantungkan sangkarnya di teras. Perawatan khusus seperti memberi vitamin, menjemur, dan melatih merupakan langkah-langkah dalam merawat burung kenari untuk mencetak kenari yang siap untuk dilombakan. Merawat burung kenari impor membutuhkan kesabaran dan ketelatenan yang lebih karena kenari impor harus menyesuaikan iklim di Indonesia dan penyesuaian itu dilakukan secara bertahap. Perkembangan burung kenari juga tidak bisa terlihat secara langsung namun bertahap juga sehingga memerlukan kesabaran dalam merawatnya. Observasi: Observasi adalah metode penelitian penciptaan yang berpijak pada pengalaman, seperti penemuan, percobaan maupun pengamatan. Dalam hal ini penulis mempunyai pengalaman sendiri dalam merawat burung kenari dan melakukan pengamatan ketika burung kenari berbunyi bersamaan dan saling bersahutan yang menimbulkan unsur musikal dalam mengamati burung kenari saat berbunyi. Rasa kegembiraan yang dialami penulis ketika burung kenari menjuarai dalam perlombaan burung merupakan puncak kebahagiaan dalam karya ini. Pengkaryaan: Metode pengkaryaan dalam komposisi karawitan “Scotch Fancy” ini meliputi beberapa proses mulai mengeksplor empat gender slendro meliputi gender *barung* studio rekaman, gender *penerus* studio rekaman, gender *barung* studio *goplo* dan gender *penerus* studio *goplo* yang berlaras slendro yang berada di Jurusan Karawitan Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Instrumen ini selanjutnya merujuk

penulis untuk menggabungkan nada tersebut dan membunyikan secara bersamaan untuk memunculkan bunyi yang indah untuk didengar. Memunculkan suasana yang penulis inginkan menjadi sebuah musikal tahap selanjutnya menyusun motif dan pola tabuhan dari instrumen gender yang berjumlah empat tersebut. Presentasi: Metode ini direncanakan oleh penulis dengan mengusung sebuah sajian pementasan komposisi karawitan menggunakan media audio dan video. Pementasan tersebut tetap menggunakan aspek-aspek pertunjukan seperti tata panggung, *sound system*, *lighting*. Pemanfaatan fitur-fitur digital seperti adanya *effect* pada *sound system* dan variasi lampu pada *lighting* berfungsi untuk mendukung tata penyajian dalam komposisi karawitan ini.

Konasep Karya

Karya ini adalah sebuah rancangan untuk merealisasikan ide penciptaan tentang pengalaman empiris dalam merawat burung kenari menjadi sebuah komposisi karawitan. Isi yang berkaitan dengan komposisi diungkapkan melalui berbagai unsur-unsur musikal agar terkomunikasikan kepada penonton. Oleh sebab itu fenomena pengalaman empiris dapat dibaca melalui komposisi yang menekankan pada bentuk, media, garapan, harmoni, tempo maupun teknik.

Bentuk

Bentuk merupakan suatu kesatuan melodi, harmoni maupun ritmis yang terstruktur dalam sebuah karya (Enmund Prier, 2013). Komposisi ini menggunakan bentuk yang sudah ada maupun bentuk bebas. Bentuk yang sudah ada dalam komposisi ini adalah bentuk *ladrang* dan bentuk bebas yang dimaksud adalah sebuah sajian yang tidak terstruktur dalam karawitan Jawa. Pembentukan motif maupun pola dalam komposisi ini mempertimbangkan setiap suasana yang direpresentasikan menjadi sebuah musikal. Kesamaan jumlah ketukan seperti yang terdapat pada bentuk *ladrang*, *ketawang*, *lancaran* maupun *lagon* dihadirkan dalam karya ini namun mengalami perubahan pola maupun struktur. Bentuk bebas yang diterapkan dalam komposisi “Scotch Fancy” mempertimbangkan melodi maupun harmoni agar selaras dengan isi pada gagasan ide dan tersampaikan kepada penonton.

Media

Karya komposisi ini menggunakan *ricikan gender barung* dan *gender penerus studio goplo* yang dipadukan dengan *gender barung* dan *gender penerus studio rekaman* yang ada di Jurusan Karawitan Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Penulis memilih laras slendro sebagai media karena kedua gamelan ini mempunyai nada dasar yang berbeda. Studio goplo mempunyai nada dasar A# (bes) sedangkan studio rekaman mempunyai nada dasar A. dikarenakan *embat* (jarak nada) dalam laras slendro cenderung sama maka penulis mendapati sepuluh nada di dalam dua gamelan tersebut. Hasil dari penggabungan dua *embat* gamelan ini penulis mendapatkan beberapa tangga nada A, A#, Cm, D, E, Fm dan G dengan sistem triad. Pemilihan gender ini beralasan karena instrumen tersebut mempunyai bilah yang cenderung lebih banyak daripada *ricikan* bilah yang lain kecuali, *ricikan* gambang, memungkinkan untuk penulis mendapati melodi maupun harmoni yang lebih banyak. Penyajian bunyi-bunyian dalam instrumen gender cenderung lebih mudah diatur untuk ukuran tebal dan tipisnya suara yang akan dibunyikan.

Garapan

Garapan ini adalah sebuah model untuk mengungkapkan bentuk isi sebuah ide penciptaan. Sub pada garapan ini dijelaskan berbagai model garap untuk menguatkan bentuk dalam isi ide penciptaan Penguatan isi diungkapkan melalui berbagai pola musikal yang direalisasikan melalui *soundscape*, eksplorasi bunyi, pola dan motif

Bagian pertama pemutaran *soundscape* dengan suara burung untuk menunjukkan suasana lingkungan sekitar penulis yang berada di pinggir jalan raya dan munculnya suara-suara burung jenis

lain karena notabene penulis tidak hanya merawat satu jenis burung saja. Dilanjutkan dengan mengeksplor instrumen gender yang dibunyikan dengan teknik *disenggren* untuk mengimitasi suara kendaraan yang berlalu lalang namun akan disusun untuk mencapai harmoni yang diinginkan. Berikut adalah contoh pola pada bagian lingkungan sekitar.

Bilah gender dibunyikan dengan *senggren* rebab untuk mengimitasikan suara kendaraan yang dan disusun dengan struktur harmoni. Pada motif ini terdapat nada yang kurang enak didengar (disharmoni) dan permainan dua nada atau lebih yang (harmoni) yang dibunyikan dengan sistem trinada (*Triad Dalam Musik*, 2004) pada bagian akhir *gatra* guna memunculkan harmonisasi dalam suara kendaraan yang berlalu lalang tersebut.

GBR	2..2 5..5 .6.6 1..6
GBG	.6.6 .6.6 5..5 .3.3
GPR	1.22 ..22 ..11 6..6
GPG	.3.3 6..2 1..5 ..11

Bagian kedua adalah peristiwa ketika merawat burung kenari terbagi menjadi tiga suasana musikal. Fenomena kenari berbunyi putus-putus ditunjukkan dengan pola permainan gender yang mengadopsi dari bentuk *lagon* dan dimainkan *staccato*. Susana kedua diilustrasikan dengan pola gender yang mengadopsi dari garap *rebab lagon tlutur laras slendro manyura*. Pola permainan gender yang tidak sama satu dengan yang lainnya merujuk pada suasana musikal ketika burung kenari saling bersahutan.

Peristiwa putus-putus

Mengadopsi teknik *staccato* guna menggambarkan burung kenari yang belum mahir berbunyi. Pola ini dimainkan tidak bertempo dan dimainkan sesuai komunikasi antar pemain. Berikut adalah sebagian pola peristiwa putus putus.

GBR	<u>....</u> <u>....</u> <u>...6</u> <u>6.6</u>
2 2.2
GBG	<u>3636</u> <u>.36</u> <u>....</u> <u>....</u>
	<u>3131</u> <u>.31</u> <u>....</u> <u>....</u>
GPR	<u>1313</u> <u>.13</u> <u>....</u> <u>....</u>
	<u>1616</u> <u>.16</u> <u>....</u> <u>....</u>
GPG	<u>....</u> <u>....</u> <u>...3</u> <u>6.6</u>
3 6.6

GBR	$\frac{3.2.1.6.5.3}{3.2.1.6.5.3},$	$\frac{.3.5.3.6.5.1.6.2}{.3.5.3.6.5.1.6.2}$		
GBG	$\frac{3.2.1.6.5.3}{3.2.1.6.5.3},$	$\frac{.3.5.3.6.5.1.6.2}{.3.5.3.6.5.1.6.2}$		
GPR	$\frac{.}{.}$	$\frac{.}{.}$	$\frac{. .}{. .}$	$\frac{.6561}{.6561}$
GPG	$\frac{.}{.}$	$\frac{.}{.}$	$\frac{6.6}{6.6}$	$\frac{.6561}{.6561}$

Peristiwa burung mati

Terinspirasi dari garap rebab *lagon tlutur* yang dimainkan dengan instrumen gender namun tedapat tambahan melodi untuk mencapai suasana kesedihan karena dalam karawitan jawa pada umumnya *tlutur* dimainkan untuk mengiringi adegan yang sedih.

GBR	$\frac{561}{563},$	$\frac{i..i}{1..1}$	$\frac{.65}{65},$	$\frac{i2}{12},$	$\frac{.1.6}{.1.2},$	$\frac{...i}{...1}$	$\frac{6535}{6535},$	$\frac{15}{12}$
GBG	$\frac{..5}{..5},$	$\frac{.i2}{.12},$	$\frac{.12}{..6},$	$\frac{.3}{.1},$	$\frac{6.63}{6.63},$	$\frac{66..}{66..}$	$\frac{...2}{...6},$	$\frac{.6}{.6}$
GPR	$\frac{..i}{..3},$	$\frac{....}{....}$	$\frac{.5}{.5},$	$\frac{.2}{.2},$	$\frac{...2}{...6},$	$\frac{....}{....}$	$\frac{...5}{...5},$	$\frac{.2}{.5}$
GPG	$\frac{..5}{..5},$	$\frac{....}{....}$	$\frac{.2}{.6},$	$\frac{.1}{.1},$	$\frac{...3}{...3},$	$\frac{....}{....}$	$\frac{...2}{...6},$	$\frac{.6}{.6}$

GBR	$\frac{2...}{2...},$	$\frac{2165}{2165}$	$\frac{35}{32},$	$\frac{....}{....}$	$\frac{.6}{.6},$	$\frac{....}{....}$	$\frac{2}{2}$
GBG	$\frac{.232}{.232}$	$\frac{....}{....}$	$\frac{.2}{.6},$	$\frac{....}{....}$	$\frac{.3}{.1},$	$\frac{....}{....}$	$\frac{3}{6}$
GPR	$\frac{....}{....}$	$\frac{....}{....}$	$\frac{.5}{.5},$	$\frac{2.1}{2.1}$	$\frac{.6}{.6},$	$\frac{6..}{6..}$	$\frac{2}{2}$

GPG	$\frac{\dots \dots .2}{\dots \dots .6,}$ $\frac{.2.i}{.2.i}$ $\frac{3}{1,}$ $\frac{3.6i}{3.6i}$ $\frac{3}{6}$
-----	---

Peristiwa burung bersahutan

Permainan motif yang berbeda-beda antara gender satu dengan yang lainnya. Pola ini bermaksud menunjukkan setiap burung kenari mempunyai suara yang berbeda-beda. Seekor burung kenari yang mendengar suara burung sejenisnya pasti akan ikut berbunyi seperti mempunyai komunikasi antara burung satu dengan yang lainnya.

GBR	$\frac{.6..}{.2.5}$ $\frac{.5..}{...1}$ $\frac{.5..}{6..6}$ $\frac{.3.6}{.1.6}$ $\frac{.5}{.5}$
GBG	$\frac{56i2}{\dots}$ $\frac{..i}{\dots}$ $\frac{6.i}{\dots}$ $\frac{3.i}{\dots}$
GPR	$\frac{...5}{...6}$ $\frac{...3}{...6}$
GPG	$\frac{3...}{3...}$ $\frac{.i..}{.3..}$ $\frac{..6.}{...}$ $\frac{i.}{...}$

Bagian ketiga penulis melakukan pendekatan musikal yang terbagi menjadi dua bagian yaitu suasana tegang ketika melombakan burung kenari yang direpresentasikan dengan pola *kintilan* yang dimainkan gender penerus. Penulis melakukan pendekatan musikal dengan pola tabuhan *nggembyang* di seluruh instrumen guna menunjukkan suasana bangga ketika burung kenari menjadi juara.

Tegang

Motif pada gender *penerus* mengadopsi dari tabuhan *ricikan* peking yang diperagakan dengan *kintilan*. Keseluruhan motif tegang ini mengadopsi dari adegan enjer dalam tari yang berbentuk ketawang irama satu dan motif untuk GBG mengadopsi *cengkok puthut gelut* pada gender.

GBR	$\frac{...6}{...}$ $\frac{...3}{...}$ $\frac{...6}{...}$ $\frac{...5}{...}$
GBG	$\frac{.i.i}{...}$ $\frac{.6.6}{...}$ $\frac{.i.i}{...}$ $\frac{.5.5}{...}$
GPR	$\frac{...2}{.1..}$ $\frac{...}{.5.6}$ $\frac{...2}{.1..}$ $\frac{.3.5}{.1..}$

GPG	<u>i.i.</u> <u>6.6.</u> <u>i.i.</u> <u>5.5.</u>

Kebanggaan

Pembentukan motif ini disusun dengan mempertimbangkan ritme dan melodi untuk mencapai suasana kebanggaan seperti yang dialami penulis.

GBR	<u>.2.2</u> <u>.22.</u> <u>2.22</u> <u>.2.2</u>
	<u>.2.2</u> <u>.22.</u> <u>2.22</u> <u>.2.2</u>
GBG	<u>.6.3</u> <u>..6.</u> <u>6.3.</u> <u>6.i6</u>
	<u>.6.3</u> <u>..6.</u> <u>6.3.</u> <u>6.16</u>
GPR	<u>.5.i</u> <u>...5</u>
	<u>.163</u> <u>i6.1</u>
GPG	<u>.3.i</u> <u>...2</u> <u>...3</u>
	<u>2163</u> <u>..1.</u> <u>i6.1</u>

GBR	<u>.2.2</u> <u>.22.</u> <u>2.22</u> <u>.2.2</u>
	<u>.2.2</u> <u>.22.</u> <u>2.22</u> <u>.2.2</u>
GBG	<u>.6.3</u> <u>..6.</u> <u>6.3.</u> <u>6.i6</u>
	<u>.6.3</u> <u>..6.</u> <u>6.3.</u> <u>6.16</u>
GPR	<u>.6..</u> <u>5..6</u> <u>..5.</u> <u>.6..</u>
	<u>.3.3</u> <u>..3.</u> <u>.3..</u> <u>3...</u>
GPG	<u>.6..</u> <u>5..6</u> <u>..5.</u> <u>.6..</u>
	<u>.2.3</u> <u>..3.</u> <u>.3..</u> <u>3...</u>

Proses Kreativitas

Proses kreativitas merupakan tahapan dan hal terpenting dalam pembentukan sebuah karya seni. Setiap komposer memiliki tahapan dan metode yang berbeda dalam membuat sebuah karya. Tahapan yang dilakukan melalui beberapa metode yaitu sebagai berikut.

Observasi

Proses observasi penulis merujuk dari pengalaman penulis selama merawat dan memelihara burung kenari. Beberapa peristiwa selama merawat burung dituangkan menjadi sebuah karya

komposisi karawitan. Karya ini merupakan pengembangan karya sebelumnya yang pertama kali dipentaskan pada Ujian Komposisi Kreasi di Pendopo Kyai Panjang Mas Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Karya tersebut mengalami perubahan sehingga terbentuk karya komposisi karawitan "Scotch Fancy" ini. Karya sebelumnya menggunakan rebab dan gender namun tetap mempertimbangkan penggabungan dua embat Pemilihan ricikan gender menjadi pijakan perubahan metode karena dalam karya ini berpijak pada harmoni dan membutuhkan suara yang melengking pada ricikan tersebut.

Pengamatan Media

Media merupakan suatu alat untuk merealisasikan konsep maupun ide yang sudah tersusun menjadi sebuah karya. Pemilihan media ini diselaraskan dengan konsep dari karya dan pertimbangan media yang dipilih apakah sudah populer dalam karya komposisi karena hal tersebut menunjang kreativitas seorang komposer (Enmund Prier, 2013). Media yang digunakan adalah ricikan gender dari dua studio yang berbeda di Jurusan Karawitan Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Gender barung (slendro), gender penerus (slendro) Studio Goplo dan gender barung (slendro), gender penerus (slendro) Studio Rekaman. Pemilihan instrumen tersebut ditinjau dari nada dasar yang berbeda pada dua studio tersebut. Perbedaan nada dasar dalam dua embat gamelan yang berlaras slendro diharapkan dalam karya ini tidak ada nada yang sama antara ricikan gender bernada dasar A dan A#.

Pengamatan Pemain

Sesuai dengan isi dari pengalaman empiris penulis karena pada dasarnya kenari yang dilombakan adalah kenari yang berjenis jantan. Pemilihan empat orang pemain yang masing-masing memainkan satu instrumen gender terbagi dalam dua orang memainkan gender barung dan dua orang memainkan gender penerus. Pertimbangan faktor kedekatan, kemampuan individual setiap pemain dan pengalaman berproses dengan pemain juga dipertimbangkan agar selama proses penciptaan karya ini berjalan dengan baik, juga para pendukung tidak merasa terbebani dan serius dalam berproses.

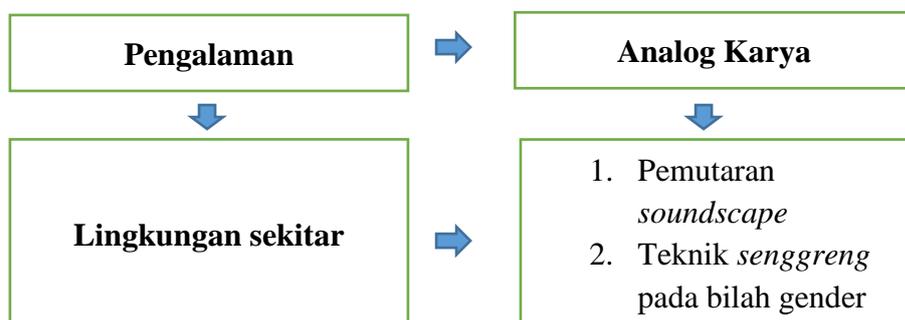
Pengkarya

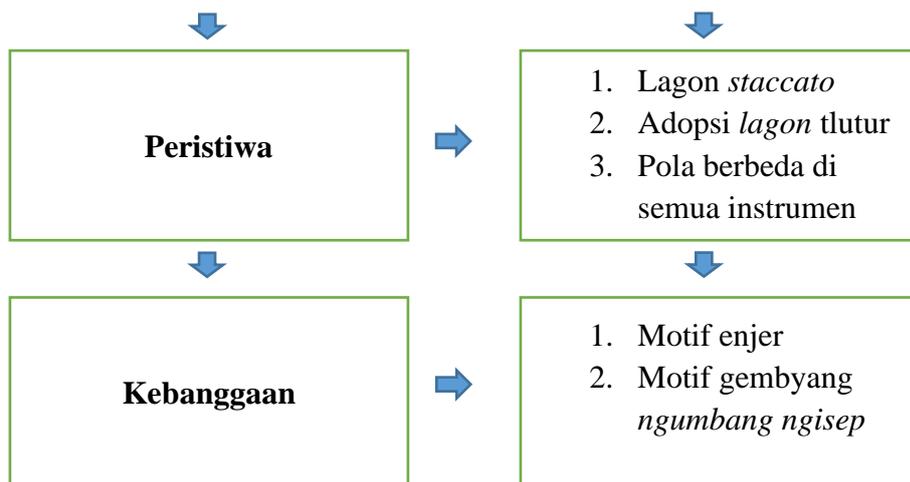
Eksplorasi Musikal

Eksplorasi dalam karya ini meliputi pencarian karakter bunyi dan harmoni untuk mencapai suasana yang sesuai dengan alur pengalaman penulis. Pencarian karakter bunyi meliputi penggunaan teknik membunyikan bilah gender dengan senggeng, membunyikan gender dengan tabuh gender yang terbalik (menggunakan gagang) dan penerapan teknik staccato pada beberapa pola. Metode harmoni menggunakan percampuran antara lain gembyang, kempyung dan triad (istilah musik).

Pembentukan Karya

Karya ini terbentuk sesuai dengan alur pengalaman dalam memelihara burung kenari. Suasana dan peristiwa dalam pengalaman tersebut direpresentasikan ke dalam pola tabuhan maupun bunyi-bunyian yang selanjutnya disusun kedalam analogi musikal dijelaskan sebagai berikut.





Tahapan di atas dilanjutkan dengan proses praktik secara langsung dan melakukan beberapa tahapan latihan dengan pendukung pada karya ini. Hal ini dilakukan untuk mencapai hasil akhir yang maksimal dalam menciptakan dan mempresentasikan karya. Berikut adalah jadwal tatap muka dan progres dengan pendukung.

Penyajian Karya

Karya ini dipresentasikan secara langsung kepada dosen penguji di teater arena, namun mengingat situasi pandemi ini kebijakan Jurusan Karawitan Institut Seni Indonesia Yogyakarta melakukan ujian Tugas Akhir dengan jumlah orang yang terbatas. Pementasan ini dilaksanakan pada 07 Juni 2021 dan didokumentasikan secara audio visual untuk dijadikan konten di chanel youtube HMJ Karawitan ISI Yogyakarta.

Tata Panggung

Penataan panggung dalam pendokumentasian karya ini mengusung konsep minimalis dengan mempertimbangkan ukuran tempat yang tidak begitu luas. Penggunaan background berwarna hitam untuk memaksimalkan pencahayaan dalam menerapkan black out.

Penataan Instrumen

Keempat gender ditata sedemikian rupa menyerupai huruf “C” sesuai dengan postur tubuh kenari scotch fancy yang notabene mempunyai postur menyerupai bulan sabit. Penataan ini juga mempertimbangkan komunikasi pemain dalam memainkan setiap motif

Tata Suara

Karya “scotch Fancy” didokumentasikan dengan perekaman suara maupun gambar menggunakan beberapa perangkat digital guna mencapai hasil yang maksimal dan layak untuk dipresentasikan kepada dosen penguji maupun penonton. Perangkat tersebut meliputi, Kamera microphone AKG C1000, AKG C100s dan mixer ASHLEY MGX 16 chanel. Pengambilan gambar pada karya ini menggunakan Handycam dan Kamera DSLR. Pengolahan dan pemanfaatan fitur menggunakan software adobe premiere pro dan studio one dilakukan untuk menghasilkan video maupun audio.

Tata Cahaya

Penggunaan lighting dalam karya ini dengan lampu general dan lampu par led. Lampu general digunakan untuk menerangi spot panggung, sedangkan lampu par led berfungsi sebagai pemberi ornamen warna pada bagian tertentu dalam karya ini. Bagian awal menggunakan lampu general dengan intensitas redup yang dipadukan dengan par led warna hijau, merah, biru dan kuning sebagai ornamentasi pada menit 3.31-4.27. Menit ke 5.45 digunakan kembali lampu general dengan intensitas yang terang kemudian pada menit ke 6.15 lampu general tersebut dipadukan dengan lampu

par led warna putih sampai menit ke 9.20 lampu general mati dan berganti lampu par led perpaduan warna hijau, kuning, putih, biru dan merah. Bagian akhir karya pada menit ke 9.55 menggunakan lampu general kemudian pada menit ke 11.30 menggunakan lampu par led perpaduan warna merah dan putih sampai pada menit ke 12.38 mulai blackout dan karya “Scotch Fancy” ini selesai.

Tata Busana

Setiap pemain menggunakan baju adat (busana adat surakarta) berwarna hitam, menggunakan celana sarung berwarna hitam dan memakai masker untuk menaati protokol yang berlaku. Pemilihan kostum ini sangat efektif dan elegan digunakan dalam pementasan karya komposisi “Scotch Fancy”.

Kesimpulan

Karya komposisi karawitan berjudul “Scotch Fancy” ini merupakan karya yang berpijak pada pengalaman pribadi penulis dalam memelihara dan merawat burung kenari. Pendekatan suasana musikal karya ini diurutkan sesuai alur cerita pengalaman penulis. Penggunaan Instrumen Gender barung dan penerus berlaras slendro sebagai analogi dari beberapa ekor burung kenari yang berjenis sama.

Komposisi ini terbagi menjadi tiga bagian pokok. Bagian pertama lingkungan sekitar ditunjukkan dengan pemutaran soundscape yang direkam langsung oleh penulis di rumahnya dan permainan gender yang digesek dengan senggeng. Bagian kedua adalah peristiwa yaitu, kenari putu- putus, kematian pada burung kenari dan kenari yang saling bersahutan. Bagian ketiga merupakan suasana kebanggaan meliputi suasana tegang dan suasana kebanggaan. Hasil dari karya ini merupakan langkah awal penulis dalam menyampaikan sudut pandang dalam melihat suatu objek di dalam karawitan maupun di luar lingkungan karawitan. Penulis beranggapan ketika bisa mengangkat sebuah kegiatan yang ditekuni diluar lingkup karawitan menjadi sebuah karya komposisi karawitan merupakan suatu kepuasan. Karya ini bisa disebut sebuah langkah eksperimental dengan menggabungkan dua embat gamelan berlaras slendro.

Saran

Seorang komposer mempunyai cara maupun sudut pandang sendiri dalam menciptakan sebuah karya. Melalui karya ini penulis mempunyai saran kepada minat penciptaan karawitan untuk berani berbeda dalam membuat sebuah karya baik itu dalam ide maupun secara penampilan karya. Perlu diingat bahwa sesuatu yang berbeda membutuhkan pemikiran maupun mental yang kuat dalam pembentukan karya.

Daftar Pustaka

- Dayatami, T. (2019). *Selonding Jurnal Etnomusikologi* Vol. 15, No. 2: September 2019. *Selonding: Jurnal Etnomusikologi*, 15(2), 111–123.
<http://journal.isi.ac.id/index.php/selonding/article/viewFile/3930/1755>
- Enmund Prier, K. (2013). *Ilmu Bentuk Musik*. Pusat Musik Liturgi.
- Nugraha, A. (2016). *Kukila*. Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Pambayun, W. T. (2019). “Kalatidha” : Sebuah Komposisi Musik Program. *Gelar : Jurnal Seni Budaya*, 17(1). <https://doi.org/10.33153/blr.v17i1.2602>

Pramudya, N. A. (2019). Penciptaan Karya Komposisi Musik Sebagai Sebuah Penyampaian Makna Pengalaman Empiris Menjadi Sebuah Mahakarya. *Gelar : Jurnal Seni Budaya*, 17(1), 14–23. <https://doi.org/10.33153/blr.v17i1.2597>

Sing, K., & Sitanggang, M. (2010). *jurus sukses merawat dan menangkarkan kenari*. Agromedia.

Triad Dalam Musik. (2004). 01 Maret.

[https://en.wikipedia.org/wiki/Triad_\(music\)&hl=id&sl=en&tl=id&client=srp&prev=search](https://en.wikipedia.org/wiki/Triad_(music)&hl=id&sl=en&tl=id&client=srp&prev=search)

