

KACAPI KAWIH WANDA ANYAR MANG KOKO SEBAGAI INSPIRASI IRINGAN MUSIK LAGU-LAGU KAWIH WANDA ANYAR

Mustika Iman Zakaria S., Sofyan Triyana, Edi Dami Suryadi, Kamaluddin
ISBI Bandung

Abstrak

Tulisan ini menguraikan mengenai pengaruh salah satu karya Mang Koko yakni kacapi kawih wanda anyar yang dalam perkembangan eksistensinya menjadi salah satu sumber inspirasi dalam penyusunan karya seniman lain. Dengan meninjau beberapa lagu yang diciptakan oleh Amas Thamaswara, Nano S, dan Ubun Kubarsyah yang notabene merupakan para seniman besar yang di dalam karyanya terpengaruh oleh garap kacapi kawih Mang Koko menggunakan pemecahan permasalahan bentuk dan struktur gending dari Suparli (2015) dan piranti garap dari Supanggah (2007), diharapkan dapat dilihat indikasi bahwa selain mang Koko produktif menciptakan karya-karya seni karawitan Sunda, juga karyanya tersebut memberi pengaruh yang besar terhadap karya-karya seniman lain. Dengan demikian apabila hal tersebut tergambarkan, diharapkan menjadi semacam stimulus bagi seniman hari ini dalam menyusun kreativitas seni agar dapat memiliki nilai kontribusi yang lebih baik bagi perkembangan dunia seni karawitan Sunda.

Abstract

This article describes the influence of one of Mang Koko's works, namely Kacapi Kawih Wanda Anyar, which in the development of its existence has become a source of inspiration in compiling the works of other artists. By reviewing several songs created by Amas Thamaswara, Nano S, and Ubun Kubarsyah, who are great artists whose work was influenced by Mang Koko's work on Kacapi Kawih, using solutions to the problems of form and structure of gending from Suparli (2015) and working tools from Supanggah. (2007), it is hoped that we can see indications that apart from Koko being productive in creating works of Sundanese musical art, his work also has a big influence on the works of other artists. Thus, if this is depicted, it is hoped that it will become a kind of stimulus for today's artists in developing artistic creativity so that it can have a better contribution value to the development of the world of Sundanese musical art.

PENDAHULUAN

Kacapi kawih wanda anyar merupakan salah satu garap *waditra*¹ *kacapi* atau *kacapian* dalam seni karawitan Sunda. Garap *kacapian* tersebut merupakan salah satu hasil kreativitas maestro karawitan Sunda bernama Koko Koswara, atau lebih dikenal dengan nama Mang Koko (Ruswandi, 2016: 93 dan Satriana, dkk. 2014: 32-33). Garap *kacapi* tersebut telah sejak lama hidup di masyarakat dan bahkan telah sejak lama juga menjadi salah satu mata pelajaran di Sekolah Menengah Kejuruan jurusan Seni Karawitan dan mata kuliah di

Perguruan Tinggi Seni jurusan Karawitan di Jawa Barat, oleh karena itu tidak heran apabila garap *kacapian* tersebut masih hidup dan berkembang hingga saat ini.

Di dalam perkembangan kehidupannya, garap *kacapi kawih wanda anyar* juga telah memberi pengaruh dan dijadikan sebagai insprasi garap bagi seniman lainnya. Contoh pengaruh garap *kacapi kawih wanda anyar* terhadap seniman lain, dapat terlihat pada lagu-lagu yang diciptakan oleh Amas Thamaswara dalam lagu *Saung Ranggon*, Nano S dalam lagu *Memang Sesah*, Ubun Kubarsyah dalam lagu *Saha Eta*, yang menggunakan garap

1 *Waditra* = Istilah alat musik dalam karawitan sunda.

kacapi kawih wanda anyar sebagai musik pengiringnya. Dengan kalimat lain dapat dikatakan bahwa garap *kacapi kawih wanda anyar Mang Koko* merupakan inspirasi bagi iringan musik lagu-lagu *kawih wanda anyar* yang diciptakan selain oleh Mang Koko itu sendiri. Terdapat beberapa aspek yang kemudian dapat digali dan diinformasikan, terkait dengan indikator bahwa suatu lagu diiringi oleh garap *kacapi kawih wanda anyar Mang Koko* melalui tinjauan bentuk dan struktur gendingnya yang dibahas dalam tulisan ini. Dalam upaya untuk memahami atau mencari indikator bahwa suatu lagu diiringi oleh garap *kacapi kawih wanda anyar Mang Koko*, penulis mencoba mendekati permasalahan dengan konsepsi sarana dan piranti garap dari Supanggah (2007), serta bentuk dan struktur *gending* karawitan Sunda dari Suparli (2015).

Penggalan informasi indikator bahwa suatu lagu diiringi oleh garap *kacapi kawih wanda anyar Mang Koko* melalui bentuk dan struktur musikal tersebut, memiliki kedudukan yang sangat penting, selain sebagai upaya untuk memahami pengaruh garap *kacapi kawih wanda anyar Mang Koko* terhadap iringan lagu yang diviptakan oleh seniman selain Mang Koko, juga sebagai bekal pengetahuan dalam aktivitas-aktivitas yang mengarah kepada upaya pengembangan metode pembelajaran dan pengembangan garap *kacapi kawih wanda anyar* di masa depan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Bentuk Gending Kacapi Kawih Wanda Anyar Mang Koko

Dalam upaya untuk memahami aspek bentuk dan struktur musikal *kacapi kawih wanda anyar*, penulis menggunakan konsepsi bentuk dan struktur *gending* karawitan Sunda dari Suparli (2015), di mana dalam penjelasannya bentuk *gending* dalam karawitan Sunda terbagi menjadi bentuk *gurudugan*, *ayak ayakan*, *rèrènggongan*,

lenyepan, dan *lalamba* (Suparli, 2015: 31-39) dan struktur musikal *gending* dalam penyajian *gamelan* dalam karawitan Sunda terbagi menjadi tiga bagian, meliputi *angkatan wirahma* yang di dalamnya terdapat bagian *pangkat* dan *pangjadi*, bagian *tataran wirahma* atau *bagal gending* yang di dalamnya terdapat kerangka *gending* yang dimainkan berulang-ulang, dan bagian *pungkasan wirahma* yang di dalamnya terdapat tiga bagian pilihan, meliputi *ngeureukeun*, *naèkeun*, dan *nurunkeun* (Suparli, 2015, 40-41). Apabila diamati dengan merujuk kepada konsepsi bentuk *gending* dari Suparli (2015:35), maka dapat disimpulkan bahwa aransemen/ *gending kacapi kawih wanda anyar gaya Mang Koko* yang dipergunakan untuk mengiringi lagu *Saung Ranggon* ciptaan Amas Thamaswara, lagu *Memang Sesah* ciptaan Nano. S, dan dalam lagu *Cimata Kuring* ciptaan Ubun Kubarsyah, sebagian besar memiliki bentuk *gending rerenggongan* di mana di dalam satu periodenya terdiri atas 16 ketukan. Dalam 16 ketukan tersebut terdiri atas bunyi *kempul* pada ketukan ke-2, ke-6, ke-10, ke-12, dan ke-14; bunyi *goong* pada ketukan ke-16; bunyi *kenongan* pada ketukan ke-8; *pancer* pada ketukan ke-4 dan ke-12, dan *pangagét* pada ketukan ke-2, ke-6, ke-10, dan ke-14, seperti pada pola bentuk *gending* berikut.

. P . . . P . . . P . P . P . g

. G . C . G . N . G . C . G . Ng

Struktur Gending Kacapi Kawih Wanda Anyar Mang Koko

Dalam upaya memahami struktur musikal *gending kacapi kawih wanda anyar mang koko*, penulis merujuk konsepsi struktur *gending* dalam *gamelan sunda* dari Suparli 2015: 40-41. Menurutnya, penyajian *gamelan* dalam karawitan Sunda terbagi menjadi tiga bagian, meliputi *angkatan wirahma* yang di dalamnya terdapat bagian *pangkat* dan *pangjadi*, bagian *tataran wirahma*

atau *bagal gending* yang di dalamnya terdapat kerangka *gending* yang dimainkan berulang ulang, dan bagian *pungkasan wirahma* yang di dalamnya terdapat tiga bagian pilihan, meliputi *ngeureukeun*, *naèkeun*, dan *nurunkeun*.

Struktur *gending* apabila dikaitkan dengan pernyataan Supanggah 2007: 199 termasuk ke dalam *prabot* atau *piranti garap*, yakni perangkat lunak atau sesuatu yang sifatnya imajiner yang ada dalam benak seniman *pangrawit*, baik itu berwujud gagasan atau sebenarnya sudah ada vokabuler *garap* yang terbentuk oleh tradisi atau kebiasaan para *pangrawit* yang sudah ada sejak kurun waktu ratusan tahun atau dalam kurun waktu yang kita tidak bisa mengatakannya secara pasti.

Melihat sifat imaginernya, *prabot* atau *piranti garap* dalam *kacapi kawih wanda anyar Mang Koko* di antaranya adalah aspek-aspek musikal yang terdapat dalam struktur *gending* itu sendiri. Berikut penjelasannya

a. Angkatan *Wirahma* dalam *Gending Kacapi Kawih Wanda Anyar Mang Koko* 1) *Pangkat*

Adalah melodi yang biasanya terdiri dari enam sampai 8 ketuk, berfungsi sebagai penanda dimulainya *gending*.

a) Contoh Melodi *Pangkat Kacapi Ke Goong* 5 (La)

b) Contoh Melodi *Pangkat Kacapi Ke Goong* 2 (Mi)

b. *Tataran Wirahma* dalam *Gending Kacapi Kawih Wanda Anyar Mang Koko* 1) *Intro*

Adalah komposisi melodi yang berfungsi untuk memperkenalkan *laras*, *surupan*, dan *embat* secara auditif kepada penyanyi. Menurut pengamatan penulis, *intro* dalam *kacapi kawih wanda anyar* dibedakan menjadi dua jenis. Pertama adalah *intro* yang melodinya menggunakan pendekatan pola *tabuh calana komprang* dalam *gambang* dan *intro* yang melodinya menggunakan pendekatan *sempalan melodi lagu* yang diiringi. Berikut

di bawah ini adalah contoh melodi *intro* tersebut, yang juga terdapat dalam lagu *Saung Ranggon* ciptaan Amas Thamaswara, lagu *Memang Sesah* ciptaan Nano. S, dan dalam lagu *Cimata Kuring* ciptaan Ubun Kubarsyah

a) Contoh Melodi *Intro* dengan pendekatan *Pola Calana Komprang Gambang*

b) Contoh Melodi *Intro* Dengan Pendekatan *Sempalan Melodi Lagu*

2. Pola Intro

a. Pola Gambangan

Ki	5	1	5	3	5	1	5	3
Ka	5	1	5	34	51	51	54	3
Ki	2	1	4	3	2	1	2	2
Ka	2	1	12	33	33	33	32	0
Ki	2	1	4	3	2	1	2	3
Ka	5	15	12	3	5	15	12	34
Ki	5	1	5	3	5	1	5	5
Ka	51	51	54	3	2	12	34	5

2) Pola Irian

Merupakan komposisi melodi *kacapi* yang berfungsi untuk mengiringi lagu, dimainkan secara berulang-ulang sesuai dengan komposisi yang terdapat dalam *raraga gending* atau *bagal* lagu. Teknik yang digunakan adalah teknik *dikait* yang melibatkan empat jari tangan kanan dan tiga jari tangan kiri. Berikut di bawah ini adalah notasi contoh melodi pola *iringan* yang terdapat dalam permainan *kacapi kawih wanda anyar Mang Koko* yang juga dipergunakan dalam *iringan* lagu seniman lain. Namun sebelum membaca notasi, perhatikan pula keterangan dalam membaca notasi.

Keterangan:

KA : Kenca (dimainkan oleh tangan kiri)

KU : Katuhu (dimainkan oleh tangan kanan)

a : dimainkan oleh jari manis

b : dimainkan oleh jari tengah

c : dimainkan oleh jari telunjuk

d : dimainkan oleh ibu jari

Warna orange : Perubahan variasi

Warna Biru : dimainkan secara *Arpeggio*

Pola iringan ini terdapat pada salah satu lagu ciptaan Nano S berjudul *Memang Sesah, laras Degung 3 = Tugu*.

KA ^{b/c} b`9 n8b8` n8b8n`8 b`Q bQQ 0 8 9

KU ^a 6` 6` 6` 6`

^c b`4 b`4 b`4 b`4 b`4 b`4 b`4 b`4

d, 3` 3` 3`

Pola iringan ini terdapat pada salah satu lagu ciptaan Ubun Kubarsyah berjudul *Saha Eta, laras madenda 4 = Tugu*.

KA ^a n9b87`` b0n`0 n9b87`` 5

b/c, b`5 5`` b`5 5`

KU ^b b`p b`p b`p b`p b`p b`p b`p b`p ^c b`u b`u

b`u b`u b`u b`u b`u b`u

d, t` t` t` t`

3. Pola Filler

a. Setelah nada 5 (La)

Ki	0 3 4	0 4	3 2	3	0	0	0	0
a	5	i	5	3	5	i	5	0
Ka								
b	0	5	0	1	0	5	0	0

b. Setelah nada 2 (Mi)

Ki	0 5 1	0 1	5 4	3	0	0	0	0
a	2	3	2	5	2	3	2	0
Ka								
b	0	2	0	3	0	2	0	0

Pola iringan ini terdapat pada salah satu lagu Ciptaan Amas Thamaswara berjudul Saung Ranggon dengan pola iringan diranggeum yang ber-tempo lambat.

KA a , , , , , E E`

b/c b`n`f9 b80 bQW E``` W

d, `` b`0 b00 n`b0n`0 b`0`

KU ^a nf3b2. . n3b2. . n3b2. . n3b2. .

^b b`fn21 b`n21 b`n21 b`n21 b`n21 b`n21 b`n21 b`n21

3) Instrumentasi

Di dalam bagian pola iringan, terdapat suatu

garap untuk mengisi ruang kosong di antara suatu melodi lagu dengan melodi lagu lainnya. Dalam hal tersebut, garap tersebut belum ditandai dengan penyebutan atau istilah tertentu. Namun walaupun begitu, penulis menandai bagian tersebut dengan istilah instrumentasi. Berikut di bawah ini adalah contoh melodi kacapi dalam garap instrumentasi:

Garap instrumentasi juga dapat dilihat pada iringan lagu Memang Sesah, Saha Eta, dan Saung Ranggon.

c. Pungkasan Wirahma dalam Gending Kacapi Kawih Wanda Anyar Mang Koko

Dilakukan dengan dua cara. Pertama, dengan cara menurunkan tempo secara bertahap dan kedua, dengan cara memainkan melodi khusus untuk ngeureunkeun atau dalam konsep musik barat dikenal dengan istilah coda. Sebagai catatan, bagian ini hanya terdapat di dalam beberapa aransemen kacapi saja. Berikut di bawah ini adalah contoh melodi coda kacapi:

Pada iringan lagu Memang Sesah dan Saung Ranggon diterapkan ngeureunkeun dengan Saha Eta dan Saung Ranggon dengan cara menurunkan tempo secara bertahap hingga berhenti, sedangkan pada lagu Saha Eta diterapkan cara memainkan melodi khusus untuk ngeureunkeun.

PENUTUP

Tidak heran apabila Mang Koko mendapat julukan seniman pembaharu karawitan Sunda. Hal tersebut ditandai selain oleh produktivitas dalam menciptakan karya-karya gending dan lagunya, juga karena karya-karyanya tersebut menjadi salah satu sumber inspirasi bagi seniman lain. Hal tersebut salah satunya tergambar dalam isi artikel atau tulisan ini, di mana Mang Koko sebagai pencipta gaya permainan kacapi yang dikenal dengan garap kacapi kawih wanda anyar Mang Koko mampu memberi pengaruh terhadap karya orang lain, di mana konsep iringannya menggunakan

kacapi gaya Mang Koko itu sendiri.

Bagi sebagian orang, saat ini dianggap sebagai periode stagnasi aspek kreativitas dalam menciptakan karya monumental karawitan Sunda. Dengan adanya tulisan ini diharapkan menjadi salah satu literasi yang dapat menstimulus seni-man saat ini untuk lebih berkontribusi dalam mewarnai kreativitas seni karawitan Sunda.

DAFTAR PUSTAKA

- Ruswandi, T. (2016). Kreativitas Mang Koko dalam Karawitan Sunda. Panggung. 2016 Maret; (26) 1: 93-107.
- Satriana. R, Haryono. T, Hastanto.S. (2014). Kancandihiang sebagai Embrio Kreativitas Mang Koko. Resital. Juni; (15) 1: 32-42.
- Suparli, L. (2015) Patet Sunda dalam Bayang-Bayang Kontroversi. Bandung: Sunan Ambu Press.
- Supanggah, R. (2007). *Bothekan Karawitan II : Garap*. Surakarta: ISI Press Surakarta.
-