

# Konstruksi Konsep *Ngocéh* dalam Permainan Rebab Topeng Betawi

Dani Yanuar

Program Pascasarjana Institut Seni Indonesia (ISI) Surakarta  
Jl. Ki Hajar Dewantara 19 Kentingan, Jebres, Surakarta, 57126  
Tlp. 0821-2108-2304 email: daniyanuar33@gmail.com

## ABSTRACT

*Ngocéh* is a series of rebab melodies that are played quickly with infense intensity of tone production. *Ngocéh* is a measure of beauty in the Topeng Betawi rebab performance. The study aims to: (1) reveal the constraction of the *ngocéh* concept in the Topeng Betawi rebab performance; (2) explain about *ngocéh* practice in Topeng Betawi rebab performance. To answer these problems, the ethnoart approach is used. This study uses qualitative methods, with a description strategy in the form an emic and ethical perspective. The result of this study shows: (1) the strength of Topeng Betawi show lies in the composition of the rebab performance; (2) there are six components that underlie the formation of the concept of *ngocéh*, that is: *jengér, akur, tandes, sébet, kerep, apal, sautan, and rasa*; (3) the most important thing in *ngocéh* in Topeng Betawi rebab performance is the finger segment skill called *utikan*. *Utikan* greatly influences the level of flexibility of finger movement, to optimize aspects of tone speed and density.

**Keywords:** *Rebab Topeng Betawi, Ngocéh, Ethnoart.*

## ABSTRAK

*Ngocéh* merupakan rangkaian melodi permainan rebab yang disajikan secara cepat dengan intensitas produksi nada yang rapat. *Ngocéh* menjadi ukuran capaian keindahan dalam permainan rebab Topeng Betawi. Studi ini bertujuan untuk: (1) mengungkap konstruksi konsep *ngocéh* dalam permainan rebab Topeng Betawi, (2) menjelaskan tentang praktik *ngocéh* dalam permainan rebab Topeng Betawi. Pendekatan *ethnoart* digunakan untuk menjawab permasalahan tersebut. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan strategi pendeskripsian digunakan perspektif emik dan etik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) kekuatan karakter musikal dari sajian kesenian Topeng Betawi terletak pada komposisi permainan instrumen rebab; (2) terdapat enam komponen yang mendasari terbentuknya konsep *ngocéh*, yaitu: *jengér, akur, tandes, sébet, kerep, apal, sautan, dan rasa*; dan (3) yang ditekankan pada praktik perwujudan *ngocéh* pada permainan rebab Topeng Betawi adalah keterampilan *utikan* ruas jari. *Utikan* ini berpengaruh sangat besar terhadap tingkat fleksibilitas gerak jari untuk memenuhi aspek kecepatan dan kerapatan nada secara optimal.

**Kata Kunci:** *Rebab Topeng Betawi, Ngocéh, Ethnoart*

## PENDAHULUAN

*Ngocéh* berasal dari bahasa Indonesia, terbentuk dari kata dasar *océh* mendapat awalan *Ng-* yang berarti perkataan yang bukan-bukan, meracau, berceloteh, omongan nyerocos, dan atau merujuk pada kicauan

suara burung (Tim Penyusun Kamus Pusat Bahasa, 2007, hlm. 794). Kata ini mengandung banyak makna, bergantung pada konteks kalimat. Misalnya kalimat: *jangan terlalu banyak ngocéh!* berarti jangan terlalu banyak bicara; *lu nggak capek ngocéh terus!* berarti

kamu tidak lelah berbicara terus; *anak burung itu sedang belajar ngocéh* berarti anak burung itu sedang belajar berkicau. Contoh pada kalimat pertama dan kedua menunjukkan penggunaan istilah *ngocéh* identik dengan ekspresi kekesalan terhadap seseorang yang terlalu banyak melontarkan perkataan secara terus-menerus yang dalam hal ini memiliki konotasi negatif, sementara kalimat ketiga berkenaan dengan kicauan suara burung yang memiliki konotasi positif.

Pengertian istilah *ngocéh* tersebut dipahami secara meluas di kalangan masyarakat pada umumnya, namun ada pemaknaan lain yang berkembang dalam ruang lingkup seniman Topeng Betawi terutama di kalangan para *pengrebab*. *Ngocéh* memiliki dua pemaknaan, pertama *ngocéh* sebagai salah satu nama rangkaian melodi berbentuk frase yang memiliki arti musikal (*motip*) permainan rebab, kedua sebagai konsep musikal pada instrumen rebab yang berarti memainkan rangkaian melodi dengan intensitas bunyi nada yang rapat secara terus-menerus dan cenderung tanpa henti. Pengertian ini apabila dihubungkan dengan pemahaman istilah *ngocéh* secara umum memiliki persamaan yang cukup dekat, yaitu berkaitan dengan suara yang ditimbulkan secara terus-menerus atau berulang-ulang.

Konsep *ngocéh* hanya dapat dijumpai secara khusus dalam permainan instrumen rebab. Kehadirannya terlihat sangat mendominasi hampir di seluruh struktur bagian musik Topeng Betawi. *Ngocéh* menunjukkan suatu gejala interaksi permainan yang khas dalam setiap sajian.

Salah satu kasus yang terjadi misalnya ketika berinteraksi dengan alunan suara vokal pesinden. Pergerakan alur melodi suara vokal terdengar lambat dan cenderung selalu memberi jeda setelah melantunkan setiap kalimat lagu. Hal ini secara tidak langsung berdampak pada terjadinya kekosongan ruang birama yang tidak terisi oleh suara vokal. Pada saat kekosongan itu konsep permainan *ngocéh* cenderung dipertahankan.

Gejala musikal *ngocéh* terjadi pula ketika rebab berinteraksi dengan beberapa instrumen musik lain. Peran *ngocéh* semakin mendominasi saat terjadi percepatan tempo permainan. Semakin tempo bergerak cepat, produksi nada-nada yang dihasilkan pun semakin terdengar rapat. Tidak hanya itu, pada saat seluruh instrumen menurunkan kecepatan tempo permainannya, *ngocéh* tetap berada pada tataran permainan cepat, sehingga sajian pertunjukan terasa semakin atraktif. Ada sebuah ekspresi menarik yang diperlihatkan oleh para *panjak* pada saat hadirnya permainan *ngocéh*. Ekspresi tersebut berupa teriakan dengan melontarkan kata "ooooeeeyyyy!!!" secara bersamaan. Ekspresi ini seakan menggugah semangat permainan yang dilakukan oleh *panjak* satu sama lain. Ekspresi pelontaran kata tersebut juga terjadi di antara kerumunan para penonton, bahkan sambil melakukan tindakan-tindakan seperti menggerakkan kepala (mengangguk-anggukan) dan bertepuk tangan.

Konsep *ngocéh* memiliki peranan penting yang menentukan hidup dan tidaknya sajian permainan. Oleh sebab itu, di kalangan seniman Topeng Betawi beredar

suatu ungkapan, bahwa *pengrebab* yang baik adalah mereka yang mampu menghidupkan sajian permainan. Keberhasilan *pengrebab* yang dianggap mampu mencapai tataran tersebut diekspresikan dalam bentuk perkataan '*ngocéh*' dan bagi *pengrebab* yang dianggap belum berhasil mencapai tataran itu disebut '*tidak (kagak) ngocéh*'. Pada titik ini, *ngocéh* tidak hanya dipandang sebagai konsep permainan saja, namun lebih jauh kedudukannya sekaligus menjadi indikator estetik dalam menilai baik-tidaknya suatu kualitas sajian permainan rebab. Situasi-situasi yang telah dipaparkan, membawa konsekuensi bagi para *pengrebab* untuk mengetahui tentang bagaimana sebetulnya menyajikan kualitas permainan rebab hingga mampu mencapai tataran *ngocéh*, kemudian apa saja komponen-komponen yang mengonstruksi terbentuknya konsep *ngocéh*. Penulis merasa bahwa persoalan tersebut penting untuk dikaji secara mendalam sebagai upaya mengungkap pengetahuan di balik terbentuknya konsep *ngocéh*. Dengan begitu, pengetahuan yang tersembunyi dalam benak para *pengrebab* dapat dirumuskan menjadi pengetahuan ilmiah yang bersifat universal.

## METODE

Penelitian ini merupakan studi tentang pendalaman konsep *ngocéh* sebagai suatu sistem pengetahuan yang bersumber dari pengalaman para *pengrebab* Topeng Betawi. *Ngocéh* dipahami sebagai sebuah predikat bagi *pengrebab* yang dianggap telah mencapai taraf kemampuan yang mumpuni. *Ngocéh*

menyimpan pengetahuan tersembunyi tentang apa sebetulnya yang menjadi parameter suatu permainan rebab sehingga dapat dikatakan mencapai taraf tersebut. Atas dasar kepentingan itu, diperlukan paradigma yang melandasi kerja penelitian guna menguraikan, mengungkap, dan menjabarkan permasalahan. Paradigma yang digunakan untuk mengungkap pengetahuan di balik sasaran penelitian ini menitikberatkan pada paradigma *Ethnoart*.

*Ethnoart* merupakan salah satu cabang dari Antropologi Fenomenologis (*Ethnosains*) sebagai suatu paradigma yang digunakan untuk mendeskripsikan, memahami, dan menjelaskan fenomena seni berdasarkan sudut pandang yang berasal dari masyarakat pemilik budayanya (Ahimsa-Putra, 2003, hlm. 362). Pandangan-pandangan ini berupa pengetahuan yang terbentuk melalui akumulasi pengalaman hidup mereka, sehingga melalui pengalaman itu mereka dapat memahami dan memaknai tentang fenomena-fenomena seni yang dekat dengan dunia kehidupannya (Ahimsa-Putra, 2005, hlm. 112). Dengan menampilkan berbagai pandangan dari masyarakat pemilik budaya, maka dialog kebudayaan antara peneliti dan pihak yang diteliti tidak hanya akan berlangsung pada tataran 'permukaan' saja, tetapi juga menyentuh pada ranah yang lebih mendalam (Ahimsa-Putra, 2003, hlm. 362). Berbagai pandangan masyarakat diwujudkan melalui bahasa yang mereka gunakan, sehingga bahasa ini dapat dikatakan 'menyimpan' berbagai aspek pengetahuan sekaligus menjadi akses masuk menuju

khasanah pengetahuan suatu masyarakat mengenai seni atau kesenian mereka (Ahimsa-putra, 2003, hlm. 359).

Ahimsa-putra (2003, hlm. 359) mengatakan bahwa "*Ethnoart* memulai penelitiannya dengan menghimpun berbagai istilah lokal yang digunakan oleh masyarakat pemilik budaya untuk membicarakan gejala dan aktivitas seni di kalangan mereka". Pendapat Ahimsa-putra tersebut, dapat disajikannya bahwa proses penelitian ini terlebih dahulu menekankan pada pengumpulan istilah-istilah lokal (*emik*) baik yang berkaitan dengan bentuk, teknik, maupun konsep permainan rebab Topeng Betawi. Istilah-istilah lokal yang telah diperoleh selanjutnya ditelusuri arti dan maknanya sebagaimana istilah tersebut dipahami oleh para *pengrebab*. Setelah itu, diklasifikasikan secara spesifik istilah atau aspek apa saja yang termasuk sebagai komponen pembentuk dan melihat keterhubungannya, sehingga mengonstruksi konsep *ngocéh*.

Serangkaian upaya penggalan pengetahuan dalam penelitian ini selanjutnya tiba pada tahap penulisan etnografi. Untuk itu diperlukan strategi pendeskripsian yang tepat guna menjaga keutuhan informasi sebagaimana yang dituturkan melalui bahasa para *pengrebab*. Strategi pendeskripsian mengambil model dari ilmu bahasa (linguistik) terutama dari fonologi deskriptif. Ada dua cara pendeskripsian dalam fonologi tersebut, yaitu deskripsi fonemik (*phonemics*) dan fonetik (*phonetics*) (Ahimsa-putra, 2005, hlm. 108). Fonemik adalah deskripsi berdasarkan sudut pandang pemilik budaya, sedangkan

fonetik deskripsi berdasarkan sudut pandang peneliti yang dapat dipahami secara universal melalui huruf atau simbol tertentu yang telah disepakati (Ahimsa-putra, 2005, hlm. 109). Cara pendeskripsian semacam ini kemudian dikenal dengan perspektif 'emik' dan 'etik'.

Goodenough dalam Ahimsa-putra (2005, hlm. 109) menjelaskan, "perspektif emik dan etik memiliki prinsip pendeskripsian suatu pengetahuan dengan menggunakan cara-cara yang universal, namun tetap memperhatikan definisi situasi atau pemaknaan yang diberikan oleh masyarakat pemilik budaya, dengan begitu etnografi yang disajikan tidak dianggap keliru oleh mereka". Perspektif emik dan etik diterapkan sebagai strategi pendeskripsian dalam penelitian ini. Perspektif emik dalam penulisannya tetap mempertahankan istilah lokal, sedangkan penjelasan yang diberikan menggunakan bahasa yang berlaku dalam dunia para peneliti (Ahimsa-putra, 2007a, hlm. 106). Selain itu, perspektif etik diterapkan untuk menerjemahkan bunyi permainan rebab Topeng Betawi ke dalam bentuk notasi balok (*partiture*) agar dapat dipahami oleh mereka yang mempelajari musik.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Peristiwa Musikal Konsep *Ngocéh*

Seperti telah disebutkan sebelumnya, *ngocéh* merupakan konsep musikal pada instrumen rebab yang berarti memainkan rangkaian melodi dengan intensitas produksi nada yang rapat secara terus-menerus dan cenderung tanpa henti. Kehadiran konsep ini menjadi sebuah tuntutan dalam membangun

capaian kualitas permainan rebab menuju tataran ideal. Keberhasilan tercapainya taraf permainan tersebut sangat ditentukan salah satunya oleh tingkat penguasaan aspek-aspek teknis yang dimiliki seorang *pengrebab*. Apabila penerapan aspek teknis tidak sesuai dengan konteks penyajian, dapat memicu terbentuknya karakteristik atau nuansa musikal di luar dari konsep estetika sajian. Menurut Herdini estetika secara sederhana dapat diartikan sebagai filsafat keindahan (Herdini, 2012, hlm. 256).

Ada sebuah kasus misalnya, saat seorang *pengrebab* berusaha menunjukkan permainannya, namun secara auditif karakter yang ditimbulkan mengandung unsur permainan rebab Sunda atau dikenal dengan istilah '*masih nyunda*' (Dinar, wawancara 16 Juni 2016). Hal ini dilatarbelakangi oleh pengalaman *pengrebab* sebelumnya yang memiliki dasar kemampuan dalam memainkan rebab gaya Sunda, sehingga ketika berada pada ranah permainan rebab Topeng Betawi cara penginterpretasian teknik dan rasa yang ditimbulkan cenderung sulit terlepas dari pengaruh gaya sebelumnya.

Garapan irama musik banyak mengalami perubahan akibat fungsi musik berubah, irama musikal memunculkan dinamika cepat dan lambat, keras dan halus (Irawan, 2014, hlm. 88). Betapa pentingnya penguasaan aspek teknik, sedikit saja melakukan kekeliruan, maka akan mengalami kesulitan ketika berusaha kembali pada posisi yang semestinya. Hal ini berkaitan dengan tingkat kecepatan tempo. Sebagai contoh, memainkan suatu pola yang dalam beberapa

detik harus berganti pada pola berikutnya dengan kecepatan tempo yang berbeda. Bentuk transisi seperti ini cukup menyulitkan dan kerap membuat *pengrebab* kehilangan ketepatan langkah gerak jari dalam durasi waktu yang relatif singkat. Artinya, di situ ada bagian yang tidak terisi. Ketika mengetahui telah tertinggal beberapa detik dari tempo, namun tidak mampu menyesuaikan dan hasilnya terjadi ketimpangan. Kondisi demikian menunjukkan bahwa kualitas permainan rebab belum mencapai tataran ideal yang dalam ungkapan *pengrebab* disebut dengan perkataan kagak *ngocéh*.

Baik-tidaknya kualitas permainan rebab menjadi sesuatu hal yang menentukan keberhasilan jalannya sajian yang sekaligus dapat memberikan pemenuhan rasa estetik bagi para penikmatnya. *Ngocéh* menjadi sebuah konsep penting dalam proses menuju terwujudnya keberhasilan tersebut. Oleh sebab itu, perlu diketahui tentang kualifikasi permainan rebab yang dikatakan telah mencapai tataran *ngocéh* dan *kagak ngocéh*. Sebagai upaya untuk mengetahui hal tersebut, dilakukan analisis musik pada permainan rebab dalam bentuk sajian instrumen tunggal dan bentuk sajian instrumen lengkap.

### **Analisis Peristiwa *Ngocéh* dalam Bentuk Sajian Instrumen Tunggal**

Pada bagian ini dilakukan analisis musikal dengan cara membandingkan dua transkripsi notasi yang termasuk pada kategori permainan *ngocéh* dan *kagak ngocéh*. Analisis ini mengambil sampel sajian musik yang sama, yaitu *Arang-arangan Panjang*.

*Gd Oy* Ngelil G (Sol) Ngelil G (Sol)

b c c b c d c b c d c b c d d c c b c d c b c d c b c d d c a b

4 Ngelil A (La) Ngelil A (La) Ngelil C (Do)

b a b c b a b c b a b c c b b a b c b a b c b a b c c b c b c d c b c d c b c d d c

7 Ngelil C (Do) *Gd Oy* Ngocéh C (Do)

c b c d c b c d c b c d d c c b c d c b a b c d b c a b a d c b a b c d b c a b a d

10 Wahyu Wahyu *Gd Oy Oy* Kacrit

c b a b c d d d c c b a b c b c d c b c d d d c d d c d c d d c

14 Wahyu Ngelil E (Mi) Ngelil E (Mi)

*Lt* d c d d c d c b a b c b c d c b a b c b a b c b a b c c b b a b c b a b

17 Ngelil E (Mi) *Gd*

c b a b c c b b a b c b a b c b a b c c b b b c d b c a b a b a d c b a b

Ngocéh G (Sol) Ngelil E (Mi)

20 c d b c a b a d c b a b c d b c a b a d c b a b c d c d d d c b a a b a b c b a b

23 Ngelil E (Mi) Ngelil C (Do) Ngelil C (Do)

c b a b c c b b a b c b a b c b a b c c b b c b c d c b c d c b c d d c c b c d c b c

26 Ngelil C (Do) *Gd* Ngocéh C (Do)

d c b c d d c c b c d c b c d c b c d d c c b c d c b a b c d b c a b a d c b a b



7 **Wahyu** *Gd Oy* **Kacrit**  
 a d c b a b c d d d c c b a b c b c d c b c d d d d c d d c d d c d

10 *Lt* **Wahyu** **Ngelil E (Mi)**  
 d c d c d d c d c b a b c b c d c b a b c b a b c b a b c c b b a b c

12 **Ngelil E (Mi)** **Ngelil E (Mi)**  
 b a b c b a b c c b b a b c b a b c b a b c c b b b b c d b c a b a b a d

**Ngocéh G (Sol)**  
 14 c b a b c d b c a b a d c b a b c d b c a b a d c b a b c d c d

15 **Ngelil E (Mi)** **Ngelil E (Mi)**  
 c d d d c b a b a b c b a b c b a b c c b b a b c b a b c

16 **Ngelil C (Do)** **Ngelil C (Do)**  
 b a b c c b c b c d c b c d c b c d d c c b c d c b c d

17 **Ngelil C (Do)** *Gd Oy* **Ngocéh C (Do)**  
 c b c d d c c b c d c b c d c b c d d c c b c d c b a b c d b c a b a d c b a b c d b c a b a d

19 **Wahyu** **Seli** **Ji'un**  
 c b a b c d d d c c b a b c b c d c c b a b c d e d c d d d c b a a b c d c b a b a b

21 *Oy* **Ngelil C (Do)** **Ngelil C (Do)** **Ngelil C (Do)**  
 a a b a b c b c d c b c d c b c d d c c b c d c b c d c b c d d c c b c d c b c d

The image shows three staves of musical notation for the piece 'Ngocéh C (Do)'.  
 - The first staff (measures 23-24) is labeled 'Wahyu' and 'Ngocéh C (Do)'. It contains three measures with notes and letter transcriptions: *c b c d d c*, *c b c d*, and *a b a d c b a b c d b c a b a d c b a b c d d d*.  
 - The second staff (measures 25-26) is labeled 'Wahyu', 'Seli', and 'Ji'un'. It contains two measures with notes and letter transcriptions: *c b a b c b c d c* and *c b a b c d c d c d d d c b a*.  
 - The third staff (measures 27-28) is labeled 'Ji'un' and 'Oy'. It contains two measures with notes and letter transcriptions: *b a* and *a b c d c b a b a b a a*.

Gambar 2. Transkripsi lagu Arang-arangan Panjang versi *ngocéh*  
 Sumber: Dokumentasi Dani Yanuar, 2019

Pertimbangan memilih sajian tersebut sebagai objek analisis, karena sajian ini merupakan musik pembuka yang wajib dibawakan dalam setiap pertunjukan kesenian Topeng Betawi. Di samping itu, secara keseluruhan menampilkan permainan instrumen rebab dalam bentuk sajian tunggal, sehingga dapat memberikan gambaran secara jelas mengenai kualitas permainan rebab yang dihadirkan.

Jika diperhatikan kedua notasi di atas memiliki susunan pola *motip* yang sama, namun dalam penginterpretasiannya formulasi melodi yang disajikan cenderung tampak berbeda sehingga memengaruhi terhadap banyaknya jumlah *matra*. Sajian permainan *kagak ngocéh* memiliki jumlah *matra* sebanyak 43, sedangkan *ngocéh* memiliki 28 *matra*. Hal ini menunjukkan bahwa dalam permainan *ngocéh* terjadi penyempitan ruas birama sebanyak 15 *matra*. Kendati terjadi penyempitan ruang *matra*, namun jumlah produksi nada yang dihasilkan terlihat lebih padat dibandingkan dengan permainan *kagak*

*ngocéh*. Artinya, ada sebuah kecenderungan mengolah komposisi nada atau motip melodi yang dimainkan dengan cepat.

*Motip* yang dimainkan terdiri dari *ngelil*, *ngocéh*, *wahyu*, *kacrit*, *seli*, dan *ji'un*. *Ngelil* dibangun oleh not (1/16) baik dalam konteks permainan *kagak ngocéh* ataupun *ngocéh*. *Motip ngelil* dalam permainan *ngocéh* bentuk melodinya sedikit berbeda, terutama tampak pada nada keempat dari setiap ketukan yang selalu mengalami pergeseran bergerak mendekati nada ketiga. Apabila *ngelil* dimainkan pada nada 5 (Sol) dan 1 (Do) pergeseran nada keempat cenderung ke arah luar, tetapi jika dimainkan pada nada 6 (La) nada keempat tampak terlihat rapat dengan nada ketiga. Perbedaan lain tampak pula pada bentuk melodi *motip ngocéh*.

*Motip ngocéh* pada sajian permainan *kagak ngocéh* dibangun oleh not (1/16), sedangkan dalam permainan *ngocéh* dibangun oleh not (1/32) yang secara otomatis memengaruhi terhadap jumlah produksi nada pada setiap

ketuknya. Komposisi nada *motip ngocéh* dalam konteks permainan *ngocéh* terlihat lebih rapat. Kontur melodinya bergerak naik-turun secara konstan. Selain itu, pengaplikasian *motip wahyu* juga tampak berbeda. *Motip wahyu* dalam permainan *kagak ngocéh* dibangun oleh not (1/16) yang teraplikasi dalam tiga ketukan, sedangkan dalam permainan *ngocéh* dibentuk oleh not (1/32) yang teraplikasi dalam dua ketukan. Perubahan not terjadi pula pada *motip seli* yang dalam konteks permainan *kagak ngocéh* dibentuk oleh not (1/16) teraplikasi dalam empat ketukan, sedangkan dalam permainan *ngocéh* dibangun oleh not (1/32) yang teraplikasi dalam dua ketukan. Berbeda halnya dengan keempat *motip* tersebut, *motip kacrit* dan *ji'un* cenderung diaplikasikan sama tanpa mengalami perubahan formulasi melodi.

### **Analisis Peristiwa Ngocéh dalam Bentuk Sajian Instrumen Lengkap**

Selain menganalisis permainan rebab dalam bentuk sajian tunggal, untuk mengetahui lebih dalam tentang konsep *ngocéh* dilakukan pula analisis pada bentuk sajian instrumen lengkap. Pada bagian ini penulis mengambil salah satu sampel lagu berjudul *Gonjingan*. *Gonjingan* merupakan salah satu lagu tradisi Topeng Betawi yang memiliki tingkat kesulitan tinggi, bahkan lagu ini sering kali dianggap sebagai lagu yang dapat menguji tingkat kemampuan *pengrebab*. Lagu *Gonjingan* memiliki durasi yang cukup panjang yaitu berkisar 8.15 menit dan terdiri dari 150 *matra*. Jika seorang *pengrebab* berhasil membawakan lagu *Gonjingan* dengan baik, maka ia akan

lebih mudah dalam membawakan berbagai jenis lagu lainnya.

Analisis musikal pada bagian ini dibagi ke dalam dua sub-pembahasan, pertama berhubungan dengan dialog musikal antara instrumen rebab dan vokal, kedua melihat hubungan interaksi dari instrumen rebab dan kendang. Alasan menitikberatkan fokus analisis pada vokal pesinden dan instrumen kendang, sebab keduanya memiliki keterhubungan yang cukup erat dengan sajian permainan instrumen rebab. Piranti yang digunakan untuk melihat kecenderungan interaksi tersebut, yaitu melalui transkripsi notasi. Sampel notasi yang ditampilkan adalah lagu *Gonjingan* yang telah memenuhi kriteria permainan *ngocéh*. Pada notasi lagu ini digunakan garis berwarna merah untuk menandai letak-letak kemunculan peristiwa musikal konsep *ngocéh*.

Agar transkripsi dapat dipahami oleh pembaca pada awal garis notasi instrumen *kenong tiga*, *kendang*, *kempul*, dan *gong* diberi simbol khusus. Simbol itu terdiri dari angka dan huruf. Angka 1 (Do), 5 (Sol), dan 6 (La) menerangkan wilayah letak nada yang dibunyikan pada instrumen *kenong tiga*. Suara instrumen kendang ditandai dengan menggunakan huruf p=*pak*, t=*tung*, d=*dong*, sedangkan simbol P=suara kempul dan simbol G=suara gong. Dalam analisis hanya menunjukkan penggalan notasi *Gonjingan* yang berhubungan langsung dengan letak kemunculan konsep *ngocéh* dan bagian-bagian tertentu yang menunjukkan peran signifikan dari vokal dan kendang.

**Relasi Instrumen Rebab dengan Vokal Pesinden**

Mengamati dialog musikal antara instrumen rebab dengan vokal pesinden dalam sajian lagu *Gonjingan* menunjukkan perbedaan pola yang sangat mencolok. Kecenderungan instrumen rebab kerap menyajikan pola-pola permainan cepat yang memberi kesan atraktif, sedangkan vokal pesinden cenderung melantunkan nada dengan pola-pola yang lambat dan tenang. Secara auditif, adanya kecenderungan tersebut seakan menunjukkan karakteristik permainan yang saling bertolak belakang, namun hal itu merupakan bagian dari estetika permainan dalam sajian musik Topeng Betawi.

Pada lagu *Gonjingan*, peran vokal pesinden menempati ruang yang cukup terbatas jika dibandingkan dengan peran instrumen rebab. Seperti telah disebutkan di bagian sebelumnya bahwa lagu *Gonjingan*

memiliki durasi berkisar 8.15 menit. Selama jangka waktu tersebut instrumen rebab memainkan perannya mulai dari menit awal sampai dengan berakhirnya sajian lagu, sedangkan vokal pesinden mulai tampak keterlibatannya pada menit 1:16 – 3:45. Artinya, rentang waktu yang menghadirkan keterlibatan peran vokal pesinden hanya berkisar 2:29 menit dari keseluruhan durasi yang ada. Perhatikan penggalan transkripsi notasi berikut ini untuk melihat jalinan interaksi musikal yang dibangun oleh instrumen rebab dan vokal.

Pada *matra 27* tampak terlihat pola melodi permainan instrumen rebab dibangun oleh beberapa jenis not meliputi not (1/8), (1/16), dan (1/32), sedangkan untuk vokal pesinden dibangun oleh not (1/4) dan (1/16). Melodi rebab dimainkan mulai dari ketukan pertama hingga ketukan keempat. Saat memainkan melodi pada ketukan ketiga dan

The image shows a musical score for Matra 27. It consists of six staves: Rebab, Pesinden, Kenong Tiga, Kendang, Kecek, and Kempul & Gong. The Rebab staff has a melody with notes and rests, with lyrics 'a a a b c d d d d d c b a d d d c d d d c b a' written below. The Pesinden staff has lyrics 'Oy Lt Oy Oy Oy Lt Lt Oy Oy' above it. The Kenong Tiga staff has a rhythmic pattern with notes and rests. The Kendang staff has a rhythmic pattern with notes and rests. The Kecek staff has a rhythmic pattern with notes and rests. The Kempul & Gong staff has a rhythmic pattern with notes and rests. The score is marked with a '27' at the beginning of the first staff.

The image shows a musical score for the piece 'Gongjangan' (matra 27-32). It consists of six staves: Rebab, Pesinden, Kenong Tiga, Kendang, Kecek, and Kempul & Gong. The Rebab staff has a vocal line with lyrics: 'Oy Lt Oy Oy Gd Oy'. Below the lyrics are notes: 'd d d d c b a b c a b d'. Two 'Oy' notes are highlighted with blue boxes. The Pesinden staff has a vocal line. The Kenong Tiga staff has a melodic line with notes 5, 6, and 1. The Kendang staff has a rhythmic line. The Kecek staff has a rhythmic line. The Kempul & Gong staff has a rhythmic line.

Gambar 3. Penggalan notasi lagu *Gongjangan* (matra 27 – 32)  
 Sumber: Dokumentasi Dani Yanuar, 2019

keempat kemudian mulai masuk lantunan vokal pesinden. Namun sebelumnya, pada ketukan kedua rebab memberi isyarat dengan memainkan nada tinggi yaitu 2> (Re) dan 3> (Mi) yang artinya sebagai bentuk ajakan pada vokal untuk segera masuk pada ketukan berikutnya yaitu ketukkan ketiga. Nada 2> (Re) dan 3> (Mi) juga muncul kembali pada *matra* 29 yang berfungsi sebagai isyarat yang sama pada vokal yang kemunculannya ditandai dengan garis berwarna biru pada notasi.

Ada sebuah kecenderungan yang juga tampak terlihat jelas pada bagian ini, terutama terkait dengan wilayah jangkauan nada. Instrumen rebab mengaplikasikan permainannya pada wilayah jangkauan nada tinggi, sedangkan vokal pesinden berada pada wilayah jangkauan nada sedang. Garis kontur nada yang ditunjukkan oleh rebab pada awalnya bergerak naik, kemudian

pada ketukan keempat *matra* 27 nada-nada mulai bergerak turun. Masuk pada *matra* 28 ketukan kedua pergerakan terlihat mulai naik kembali dan pada ketukan ketiga *matra* 29 pergerakan nada mulai turun. Sementara itu, sisi menarik yang diperlihatkan oleh vokal dalam melakukan interaksi dengan instrumen rebab, ketika rebab bergerak naik, maka vokal bergerak turun dan begitu pun pada arah sebaliknya. Kecenderungan ini menghasilkan pembentukan harmoni pertemuan antara nada kesatu dan nada ketiga yang berbunyi secara bersamaan. Nada kesatu adalah 5 (Sol) dan nada ketiga yaitu 2 (Re). Kemunculan harmoni tersebut ditandai dengan garis berwarna kuning pada notasi. Dialog musikal antara instrumen rebab dan vokal juga menunjukkan pola jalinan melodi yang signifikan terutama tampak pada *matra* 37 – 39, untuk lebih jelas perhatikan transkripsi notasi berikut ini.

The image displays a musical score for the *Gonjingan* (matra 37-39). The score is arranged in a system with six staves: Rebab, Pesinden, Kenong Tiga, Kendang, Kerek, and Kempul & Gong. The Rebab staff includes a melodic line with a red box highlighting a specific passage and a yellow box highlighting another. Below the Rebab staff, there are two lines of notation: a line with a '3' above it and a line with letters 'c b c d d c d c b a b c d c c' below it. The Pesinden staff shows a melodic line with a yellow box highlighting a passage. The Kenong Tiga staff has a melodic line with a '6' above it and a '1' below it. The Kendang staff has a melodic line with a 'd' above it and a 'p' below it. The Kerek staff has a melodic line. The Kempul & Gong staff has a melodic line with a 'P' above it and a 'G' below it. The score is divided into two systems, with the first system starting at matra 37 and the second system starting at matra 39. The Rebab staff in the second system includes a red box highlighting a passage and a yellow box highlighting another. Below the Rebab staff, there are two lines of notation: a line with letters 'a b c d c b a b c b c b c a b a b a b a' below it, and a line with letters 'b c d d b c b a a' below it. The Pesinden staff shows a melodic line with a yellow box highlighting a passage. The Kenong Tiga staff has a melodic line with a '6' above it and a '1' below it. The Kendang staff has a melodic line with a 'd' above it and a 'p' below it. The Kerek staff has a melodic line. The Kempul & Gong staff has a melodic line with a 'P' above it and a 'G' below it.

Gambar 4. Penggalan notasi lagu *Gonjingan* (matra 37 – 39)

Sumber: Dokumentasi Dani Yanuar, 2019

Pada *matra* 37 instrumen rebab menjalin interaksi tanpa kehadiran vokal pesinden. Rebab sedikit menurunkan tempo permainan yang bertujuan untuk menandai berakhirnya sajian lagu sekaligus sebagai tanda memasuki

tema musikal berikutnya. Pada *matra* tersebut nada yang dimainkan instrumen rebab dibangun oleh not ( $1/4$ ), ( $1/8$ ), dan ( $1/16$ ). Melodi rebab di *matra* 37 merupakan pola yang menjembatani munculnya konsep *ngocéh*.

Saat pola melodi itu dimainkan, instrumen kendang memberi aksent sebanyak empat kali yang kemudian diteruskan oleh permainan *ngocéh* dari instrumen rebab pada *matra* 38.

Pola permainan rebab di *matra* 38 berubah menjadi didominasi oleh not (1/32) dan memperlihatkan secara jelas tingkat kerapatan nada yang signifikan. Vokal mulai berinteraksi pada ketukan ketiga *matra* 38 sampai ketukan keempat *matra* 39. Rebab memainkan pola melodi dengan cepat dan rapat, sementara vokal bergerak dengan lambat. Garis kontur nada rebab bergerak naik-turun secara konstan dengan jarak nada yang dekat. Berbeda dengan vokal yang memperlihatkan pergerakan nada yang semakin terlihat turun. Namun demikian, nada terakhir yang dimainkan instrumen rebab maupun vokal berlabuh pada nada yang sama yaitu 1 (Do).

**Relasi Instrumen Rebab dengan Instrumen Kendang**

Interaksi antara instrumen rebab dan kendang terjalin mulai di bagian awal setelah rebab memainkan pola melodi *arang-arangan*, tepatnya pada detik 00:43. Gejala interaksi terlihat cukup erat, bahkan keduanya memperlihatkan intensitas permainan yang sangat dominan dibandingkan dengan beberapa instrumen lainnya. Berkaitan dengan konsep *ngocéh* apabila dilihat secara utuh pada transkripsi notasi lagu *Gonjingan* kemunculannya dapat ditemui pada bagian awal, tengah, hingga akhir lagu. Perhatikan notasi berikut untuk mengetahui bentuk jalinan interaksi kedua instrumen tersebut.

Instrumen kendang mulai berinteraksi dengan rebab pada ketukan keempat *matra* 11, di mana sebelumnya rebab dimainkan secara tunggal mulai dari *matra* 1 – 12. Pola melodi permainan rebab dibentuk oleh not (1/32), (1/8), (1/16), dan (1/2). Serangkaian pola

11

Rebab

Pesinden

Kenong Tiga

Kendang

Kecrek

Kempul & Gong

c d c d d d c b b a a b c d c b a b c b c b c a b a b a b a b a a

The image shows a musical score for five instruments: Rebab, Pesinden, Kenong Tiga, Kendang, and Kempul & Gong. The Rebab part is the most prominent, showing a melodic line with notes c, b, a, d, and a complex rhythmic pattern of eighth notes. A red box highlights a specific section of the Rebab melody. The other instruments provide accompaniment with various rhythmic patterns and notes.

Gambar 5. Penggalan notasi lagu *Gonjingan* (*matra* 11 – 12 dan 54 – 55)  
 Sumber: Dokumentasi Dani Yanuar, 2019

melodi tersebut didominasi oleh not (1/32) dan pada ketukan kedua *matra* 11 tampak kemunculan not (1/8). Sementara itu, pada ketukan ketiga *matra* 12 diakhiri dengan not (1/2) yang secara auditif bertumpu pada nada 5 (Sol). Dengan dibunyikannya nada 5 (Sol) pada bagian akhir *matra* 12 menjadi sebuah tanda yang mengisyaratkan kepada seluruh instrumen untuk menjalankan perannya sampai sajian lagu berakhir.

Pola permainan rebab berada di wilayah jangkauan nada sedang dan rendah. Garis kontur melodi pada ketukan pertama *matra* 11 tampak terlihat naik dan turun bergerak secara konstan, namun ketika memasuki ketukan kedua perlahan mulai bergerak turun. Menginjak ketukan ketiga nada bergerak naik dan pada ketukan keempat sampai ketukan pertama *matra* 12 pergerakan nada naik-turun secara konstan. Kecenderungan

naik-turunnya nada berada pada wilayah yang cukup dekat, yaitu hanya bergerak satu langkah secara bergantian. Masuk diketukkan kedua *matra* 12, nada kembali bergerak turun dan pada ketukan ketiga dibunyikan nada 5 (Sol) selama dua ketuk.

Kendang dimainkan pada ketukan keempat *matra* 11 bersamaan dengan beberapa instrumen lainnya. Pola permainan cenderung dibangun oleh not (1/16). Interaksi awal yang ditunjukkan oleh kendang yaitu memberi sebuah aksentuasi sebagai respon pada pola permainan rebab diketukkan keempat. Aksentuasi ini cukup sederhana membunyikan suara *tung* dan *tung-pak* yang dibunyikan bersamaan sebanyak dua kali. Memasuki *matra* 12, kendang kemudian memainkan pola *tung* hingga ketukan keempat. Pada ketukan ketiga terdapat tanda istirahat (1/8) ketuk yang memberi ruang pada instrumen

rebab agar terdengar jelas ketika memainkan nada 5 (Sol). Pada notasi tampak terlihat tanda istirahat tersebut sejajar dengan nada terakhir yang bunyikan oleh instrumen rebab, namun tidak lama berselang disambung kembali oleh tabuhan *tung* dari instrumen kendang. Suasana yang ditimbulkan saat terjadi interaksi musikal pada *matra* 11 dan 12 terdengar riuh dan penuh semangat. Terlebih permainan instrumen rebab tampak begitu mencolok dalam menghadirkan komposisi nada yang rapat dan cepat, disebut sebagai peristiwa musikal *ngocéh*.

Konsep *ngocéh* juga tampak pada *matra* 54 – 55. Ciri yang paling terlihat kontras sekaligus dapat dirasakan, yaitu adanya kecenderungan kemunculan not (1/32). *Matra* 54 menunjukkan kehadiran konsep *ngocéh* yang muncul pada bagian tengah sajian. Berbeda dengan sebelumnya kemunculan *ngocéh* berada pada wilayah jangkauan nada sedang dan rendah,

di *matra* 54 *ngocéh* dimainkan pada wilayah jangkauan nada tinggi. Garis kontur nada membentuk lengkungan pergerakan yang begitu seimbang. Pada tekanan berat (tesis) ketukan ketiga *matra* 54 memainkan nada 1 (Do) dan 2 (Re), kemudian pada tekanan ringan (arsis) pergerakan nada turun dan pola tersebut diulang sampai ketukan keempat. Memasuki ketukan pertama *matra* 55 nada kembali berada di atas memainkan nada 1 (Do) dan 2 (Re), lalu berakhir di nada 3 (Mi). Saat permainan *ngocéh* muncul, dialog musikal yang terjalin dari beberapa instrumen lain menunjukkan pola permainan yang konstan.

Ada peristiwa musikal yang memperlihatkan kedekatan hubungan interaksi instrumen rebab dan kendang, di mana keduanya memainkan pola yang hampir sama secara bersamaan, seperti tampak pada transkripsi notasi berikut.

The image shows a musical score for Gongjingan, specifically matras 62 and 63. The score is written for six instruments: Rebab, Pesinden, Kenong Tiga, Kendang, Kecek, and Kempul & Gong. The Rebab part is the most prominent, featuring a series of triplets and a 'Oy' note. The notes are labeled with letters: d, c, b, a, b, a, b, c, b, a, b, c, b, a, b, c, c, b, c, a, c, b, c, a, c, b, c, a, c, c. The other instruments provide accompaniment with various rhythmic patterns and rests.

Gambar 6. Penggalan notasi lagu *Gonjingan* (*matra* 62 – 63)  
 Sumber: Dokumentasi Dani Yanuar, 2019

Letak kemiripan pola permainan rebab dan kendang berada pada *matra* 63 terutama dalam konteks pola ritmis. Pada *matra* tersebut apabila didengarkan, pola yang dimainkan seakan terdengar sama. Kontur nada rebab terlihat naik-turun secara konstan, begitu pula dengan pola ritmis kendang. Pola-pola permainan yang memiliki kedekatan seperti ini sering kali muncul pada bagian-bagian lain. Penulis mengidentifikasi bagian yang menunjukkan kemiripan pola permainan rebab dan kendang selain muncul pada *matra* 63 juga terdapat pada *matra* 81, 82, 116, dan 117. Selain interaksi yang terjalin memperlihatkan hubungan persamaan pola, instrumen rebab dan kendang juga menunjukkan gejala interaksi yang saling memberikan ruang. Perhatikan transkripsi notasi gambar 7.

Berbeda dengan beberapa interaksi yang terjalin sebelumnya, pada *matra* 87 rebab memberi sedikit ruang yang kemudian direspon oleh instrumen kendang dengan

pola tabuhan yang lebih padat, bahkan bunyinya dua kali lebih padat dari permainan instrumen rebab. Bentuk permainan kendang tersebut merupakan pola peralihan menuju tema musikal berikutnya yang menunjukkan kesamaan pola. Selain rebab memberi ruang, instrumen kendang pun pada *matra* 127 – 128 melakukan hal yang sama, di mana selama dua *matra* tersebut instrumen kendang tidak dimainkan. Sementara pola permainan rebab memperlihatkan intensitas nada yang rapat secara konstan.

#### Elemen-Elemen Pembentuk Konsep *Ngocéh*

Tampaknya sudah menjadi sesuatu hal yang wajar saat berada dalam ruang lingkup pertunjukan terlontar berbagai pernyataan yang bersifat menilai terhadap apa yang dilihat sekaligus dirasakan oleh para penikmatnya. Seperti halnya dalam konteks pertunjukan kesenian Topeng Betawi, salah satu bentuk penilaian itu di antaranya ditujukan pada

The image shows a musical score for Matra 87, featuring six instruments: Rebab, Pesinden, Kenong Tiga, Kendang, Kecek, and Kempul & Gong. The score is written in a staff format with various musical notations and rhythmic symbols.

**Rebab:** The notation includes notes and rests, with rhythmic symbols *Lt* and *Oy* above the staff. Below the staff, a sequence of rhythmic symbols is provided: *d d d c d d c d c b a b c b c d d c b a b a d c b*.

**Pesinden:** The staff is empty, indicating no performance for this instrument in this section.

**Kenong Tiga:** The notation shows notes with a *6* above the staff, indicating a specific pitch or technique.

**Kendang:** The notation shows notes with a *d* and *t* above the staff, representing different drum strokes.

**Kecek:** The notation shows notes with a *d* above the staff, representing a specific drum stroke.

**Kempul & Gong:** The notation shows notes with a *P* and *G* above the staff, representing different gong sounds.

The image shows a musical score for the piece 'Gonjingan'. It consists of six staves: Rebab, Pesinden, Kenong Tiga, Kendang, Kecek, and Kempul & Gong. The Rebab staff is the most prominent, showing a complex melodic line with a red box highlighting a specific section. Below this section, the notation 'b b c c a a c c b b c c a a c c b b c c a' is written, which likely represents a specific rhythmic or melodic pattern. The other instruments have simpler parts, with some rests and specific notes indicated.

Gambar 7. Penggalan notasi lagu *Gonjingan* (matra 86 – 88 dan 127 – 128)  
 Sumber: Dokumentasi Dani Yanuar, 2019

kualitas sajian permainan rebab. Opini yang diungkapkan cukup beragam. Ada yang memberikan sebuah penilaian disertai dengan penjelasan, namun ada pula yang hanya melontarkan ungkapan berbentuk pujian atau ekspresi ketidakpuasan tanpa memberi alasan. Tentang hal tersebut, tergantung pada tingkat kedalaman pengalaman estetis yang dimiliki oleh setiap individu. Dari sudut pandang penikmat atau apresiator pengalaman menjadi sebuah piranti yang mendasari dalam memberikan suatu penilaian. Semakin banyak pengalaman, tentu semakin luas pengetahuan dan cara pandang dalam melihat berbagai fenomena yang ada.

Bekal pengalaman itu tidak hanya diperlukan oleh para penikmat saja dalam rangka memberikan penilaian, namun sejalan dengan hal tersebut tingkat kedalaman pengalaman juga sangat menentukan kualitas

kemampuan yang dimiliki oleh setiap *pengrebab*. Melalui akumulasi pengalaman, perbedaan kualitas kemampuan dapat dirasakan saat *pengrebab* menyajikan permainannya. Tidak dapat dipungkiri *pengrebab* yang memiliki pengalaman luas cenderung mampu memberikan sajian permainan secara optimal dan mampu memenuhi pemenuhan rasa estetis bagi para penikmatnya. Berkaitan dengan terbentuknya konsep *ngocéh* sebagaimana yang menjadi landasan tercapainya kualitas estetis dalam permainan rebab Topeng Betawi, tidak terlepas dari pengalaman panjang yang telah dilewati para *pengrebab*. Proses pengalaman itulah yang menjadikan *pengrebab* memiliki pengetahuan tentang apa sebetulnya yang disebut dengan konsep *ngocéh* dan aspek-aspek apa saja yang menjadi unsur pembentuk konsep tersebut.

Berdasarkan penelusuran dan analisis diperoleh hasil bahwa tercapainya konsep *ngocéh* dipengaruhi oleh kualitas akustik, kualitas teknik, dan kualitas nonteknik. Dari aspek-aspek tersebut menghasilkan beberapa subkonsep. Pada kualitas akustik, instrumen rebab yang dikatakan mencapai tataran ideal jika memiliki karakter suara terdengar *jengér*, sedangkan pada kualitas teknik jika telah memenuhi empat unsur yang meliputi ketepatan (*akur*), kejelasan (*tandes*), kecepatan (*sébet*), kerapatan (*kerep*), penguasaan melodi atau lagu (*apal*), dan dialog musikal (*sautan*). Tentang kualitas nonteknik berhubungan dengan rasa yang lebih mengarah pada bagaimana cara penginterpretasian permainan rebab sehingga apa yang dihayati oleh *pengrebab* dapat tersampaikan dan memberi kesan kepada para pendengarnya. Jika seluruh elemen-elemen itu telah terpenuhi, maka tataran sajian permainan rebab dapat dikatakan mencapai taraf *ngocéh*.

### *Jengér*

*Jengér* adalah karakteristik suara rebab yang menghasilkan kecenderungan gelombang frekuensi bunyi yang tinggi dengan intensitas volume suara yang nyaring. Jenis suara ini, sesungguhnya merupakan kualitas akustik yang tepat sebagai pintu awal tercapainya estetika permainan rebab. Suaranya yang nyaring dan terdengar kasar menjadi hal yang selalu harus tercermin dalam setiap sajiannya. Sangat bertolak belakang jika dibandingkan dengan karakteristik suara rebab pada umumnya yang cenderung lebih terdengar lembut. Walaupun demikian,

aspek inilah menjadi salah satu faktor yang menentukan tercapainya konsep *ngocéh*.

Terbentuknya karakter suara tersebut ditentukan oleh konstruksi bagian *batok* terutama aspek tingkat kedalaman *bobokan*. Ukuran tingkat kedalamannya cukup dangkal yaitu 1,5 – 2 cm yang dalam bahasa lokal disebut dengan istilah *bobokan déét*. Konstruksi di bagian dalamnya memiliki beberapa bentuk meliputi *bobokan* segitiga, *bobokan* trapesium menggunakan tempelan besi *seng*, dan *bobokan ngelewang* tanpa besi per, dan *bobokan ngelewang* menggunakan tempelan besi per, penggunaannya tergantung pada selera *pengrebab*. Bentuk *bobokan* cenderung berpengaruh pada tingkat panjang-pendeknya suara yang dihasilkan, sedangkan untuk pembentukan karakter suara ditentukan oleh tingkat kedalaman *bobokan*.

Selain aspek tingkat kedalaman *bobokan*, ketebalan babat juga berpengaruh terhadap pembentukan kualitas suara *jengér*. Ukuran ketebalan babat berkisar 0,5 mm. Ukuran itu sangat ideal dan mampu menghasilkan volume suara yang keras atau nyaring. Besar-kecilnya tingkat volume suara juga dipengaruhi oleh ukuran kawat. Ukuran kawat yang mampu menghasilkan suara nyaring yaitu berukuran 0,5 mm. Hal yang tidak kalah penting dan harus diperhatikan adalah kelengkapan komponen yang berada di atas permukaan *babat* meliputi: *inang*, *sisir*, *bantalan*, dan kain peredam, terutama tentang aspek materialnya.

### **Akur**

*Akur* merupakan ketepatan gerak jari dalam membunyikan suatu nada. Ketepatan gerak ini berhubungan dengan letak posisi jari yang mengacu pada pola jarak antarnada dari setiap sistem *laras*. Satu sama lain sistem *laras* memiliki pola jarak nada yang berbeda, sehingga hal itu memengaruhi terhadap panjang-pendeknya jarak posisi jari pada kawat. Kecermatan dalam melihat kecenderungan pola jarak nada pada setiap *laras* harus dikuasai dengan baik, hal tersebut menjadi piranti yang mendasari tercapainya *akur*. Tanpa menguasai itu, besar kemungkinan *pengrebab* mengalami kesulitan dalam mengukur ketepatan jarak antar jari dari setiap permainan nada yang akan dijangkau.

Selain memiliki kemampuan tentang penguasaan pola jarak nada dari setiap sistem *laras*, hal yang juga tidak kalah penting adalah kemampuan konsentrasi. Berkonsentrasi ketika melakukan permainan dapat menentukan kualitas ketepatan nada yang dimainkan. Jika kurang berkonsentrasi, dapat menghasilkan kualitas ketepatan nada yang tidak akurat. Persoalan ini sering kali dialami tidak hanya oleh kalangan *pengrebab* pemula, melainkan terjadi pula pada *pengrebab* yang sudah berpengalaman sekalipun. Salah satu alternatif yang dapat membantu melatih konsentrasi yaitu dengan memainkan deretan pola nada dari setiap *laras* secara berulang-ulang dan intens.

### **Tandes**

*Tandes* merupakan kejelasan bunyi atau disebut pula sebagai artikulasi nada.

Banyak yang beranggapan bahwa *tandes* sama halnya seperti *akur*, padahal *akur* dan *tandes* adalah dua hal yang memiliki kedudukan berbeda tetapi saling berkaitan. Sebagai contoh misalnya, ada sebuah penyajian permainan rebab yang menunjukkan akurasi dari setiap nadanya berada pada posisi frekuensi yang tepat, namun kualitas bunyi nada yang dihasilkan tidak terartikulasikan secara jelas (*kagak tandes*). Permainan rebab bisa saja dikatakan *akur*, namun belum tentu menghasilkan kualitas suara yang *tandes*, begitu pula sebaliknya.

*Tandes* berkaitan dengan tebal-tipisnya intensitas gesekan (*godotan*). Jika intensitas *godotan* terlalu tipis, maka suara yang dihasilkan cenderung terdengar seperti berdesing, sedangkan apabila tekanan *godotan* terlalu tebal, suara akan terdengar kasar dan tidak beraturan. Oleh sebab itu, intensitas *godotan* harus berada pada titik yang tepat. Titik ketepatan itu berada di antara tekanan tebal dan tipisnya *godoton*.

### **Sébet**

*Sébet* adalah kemampuan kesigapan gerak jari dalam memainkan pola melodi secara cepat. Unsur kecepatan menjadi bagian yang tidak terpisahkan dalam berbagai jenis sajian, bahkan kemunculannya hampir di seluruh bagian lagu. Menariknya, kemampuan *sébet* tidak hanya diaplikasikan untuk kebutuhan sajian dalam tempo cepat saja, melainkan dalam tempo lambat pun dominasi kecepatan ini cenderung dipertahankan. Hal ini menandakan, bahwa aspek kecepatan merupakan salah satu faktor utama yang

membangun konsep estetika permainan rebab, sehingga menjadi sebuah tuntutan yang harus terpenuhi oleh setiap *pengrebab*.

*Sébet* terbentuk melalui pengaplikasian teknik utikan ruas jari. Penggunaan utikan ruas jari berpengaruh besar terhadap tingkat fleksibilitas, karena hubungannya dengan letak posisi jari yang berada lebih dekat dengan wilayah nada sehingga mampu menjangkau dan bergerak secara cepat. *Sébet* dapat terwujud apabila ditunjang dengan pengaplikasian *godotan nyacag*, *ngalun*, atau *klecer*. *Nyacag* adalah jenis *godotan* pendek yang memiliki wilayah gesekan 2-3 cm dari ujung bagian *kését*. *Sébet* dapat tercapai melalui gesekan *nyacag* yang dimainkan secara cepat, di mana kecepatannya seimbang dengan pergerakan utikan saat memainkan pola nada. Prinsipnya, satu gesekan bertugas membunyikan satu nada. Berbeda halnya dengan capaian *sébet* yang diaplikasikan menggunakan *godotan ngalun* yang memperlihatkan prinsip satu gesekan menghasilkan beberapa nada, biasanya kerap digunakan ketika memainkan *motip ngelil*. Sementara itu, dalam konteks permainan *godotan klecer* yaitu satu kali gesekan membunyikan nada yang sama secara berulang.

### *Kerep*

*Kerep* diartikan sebagai pola permainan melodi dengan intensitas produksi nada yang rapat. Kerapatan nada ini ditandai dengan adanya kemunculan atau perubahan pola not yang semula dibentuk oleh not (1/16) menjadi not (1/32). Perubahan not berpengaruh terhadap penyempitan ruas birama sekaligus

pergeseran nada. Semakin jari bergerak cepat, maka produksi nada yang dihasilkan juga semakin rapat. Oleh sebab itu, untuk menghasilkan produksi nada yang rapat penguasaan aspek kecepatan (*sébet*) menjadi faktor utama. Selain itu, terbentuknya *kerep* erat hubungannya dengan kemunculan *motip ngelil* dan *motip ngocéh*. Kedua *motip* ini merupakan indikator atau sebagai tolok ukur yang dapat menggambarkan tercapainya *kerep* dalam suatu sajian.

### *Apal*

*Apal* adalah kemampuan penguasaan berbagai jenis pola melodi rebab baik dalam bentuk instrumentalia atau lagu. Aspek ini menjadi salah satu bagian yang esensial, sebab hubungannya dengan keutuhan suatu sajian. Jika seorang *pengrebab* tidak menguasai pola melodi atau lagu dengan baik, maka dapat mengakibatkan terjadinya ketimpangan musikal. Bahkan, kemungkinan terburuknya saat instrumen lain berinteraksi, *pengrebab* menghentikan permainannya hanya untuk mengingat pola permainan yang ia tidak kuasai. Selain itu, kadang kala ditemui *pengrebab* yang berinisiatif memanipulasi untuk menutupi kelemahannya dalam hal penguasaan lagu, yaitu dengan cara menggerakkan jari dan gesekan seolah-olah sedang menyajikan permainan namun sebetulnya tidak ada bunyi gesekan suara rebab. Padahal, peran dari instrumen rebab sebagai penuntun arah bahkan sekaligus pemberi tanda bagi instrumen lainnya.

*Apal* erat hubungannya dengan vokabuler lagu. Semakin banyak vokabuler

yang dikuasai, *pengrebab* akan mudah beradaptasi dalam menyajikan berbagai jenis sajian sekaligus meningkatkan percaya diri ketika mengaplikasikan permainannya. Ada beberapa cara yang dapat ditempuh di antaranya, melalui pengamatan rekaman video, mendengarkan lagu-lagu berbentuk audio, ataupun belajar secara langsung dengan *pengrebab* yang dianggap kompeten. Cara-cara itu dapat memberikan stimulus kepada *pengrebab* yang kemudian secara alamiah direspon oleh sistem otak, sehingga apa yang terdengar dapat terserap atau terekam dalam memori otak. Setelah di dalam otak terisi oleh ingatan tentang bebunyian melodi atau lagu, saatnya tubuh mulai bergerak mengartikulasikan dalam bentuk permainan rebab. Tentu saja langkah-langkah tersebut harus dilakukan secara intens dan berulang-ulang. Jika tidak, dampak-dampak seperti yang telah disebutkan sebelumnya menjadi bagian yang tidak terhindarkan.

### **Sautan**

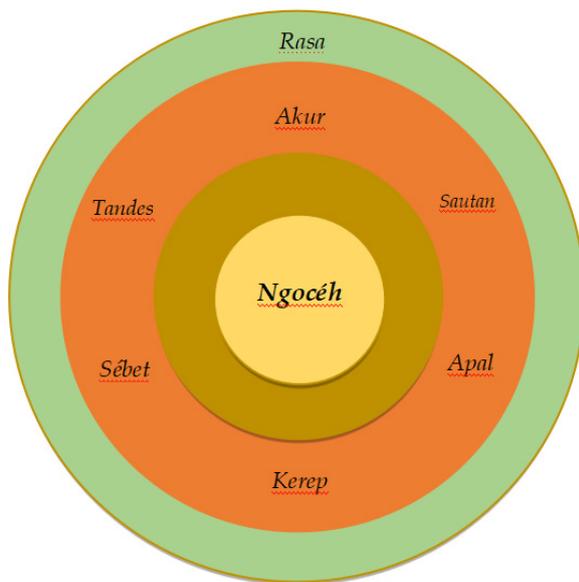
*Sautan* merupakan dialog musikal yang diperankan oleh instrumen rebab dalam sebuah bingkai komposisi musik. Dialog ini terjalin melibatkan beberapa instrumen lain. Instrumen rebab memegang peranan sentral dalam menuntun jalannya sajian. Rebab berinteraksi dengan vokal, kendang, kenong tiga, kecrek, kempul, dangong, tidak selamanya menyajikan pola yang bersifat teratur. Dalam situasi tertentu misalnya, rebab memainkan peran secara dominan dibandingkan dengan beberapa instrumen lainnya, namun dalam situasi yang lain rebab juga memberi ruang

dan memberikan kesempatan instrumen lain menonjolkan permainannya. *Sautan* yang baik, adalah yang memiliki kesesuaian *timing* secara tepat juga mampu memberikan aksentuasi atau tanda khusus yang dapat dipahami oleh instrumen lain. Ketika instrumen lain dapat memahami dan kemudian saling memberi respon, artinya *sautan* yang dari instrumen rebab terjalin dengan tepat. Bentuk *sautan* tersebut, dapat dilihat pada bagian analisis peristiwa musikal *ngocéh*.

### **Rasa**

*Rasa* merupakan sasaran akhir dari suatu ungkapan seni. *Rasa* adalah pengalaman penghayatan seni di mana kesiapan akal, budi, dan emosi menyatu untuk mewujudkan penikmatan seni (Sedyawati, 2007, hlm. 128). *Rasa* ini bersifat abstrak, tidak dapat dilihat, namun kehadirannya dapat dirasakan. *Rasa* dalam konteks ini sebagai ungkapan yang diekspresikan melalui alunan melodi penyajian permainan rebab. Tersematnya *rasa* menjadi faktor yang memberi kekuatan tersendiri pada setiap alunan melodi yang dimainkan. Terkadang, ada sebuah ungkapan bahwa permainan rebab secara teknik dikatakan baik, namun tidak dapat memberikan kesan estetis yang bisa dirasakan langsung oleh benak penikmatnya. Artinya, suasana hati (*mood*) seorang *pengrebab* memengaruhi terhadap tercapainya kualitas *rasa* yang diharapkan.

Banyak hal yang memengaruhi menurunnya kualitas *rasa* yang ditimbulkan, misalnya mengenai kondisi kualitas alat (rebab) yang tidak ideal, kesalahan teknis yang dipicu oleh kualitas audio yang tidak



**Gambar 8. Elemen Pembentuk Konsep *Ngocéh***  
Sumber: Dokumentasi Dani Yanuar, 2019

maksimal, ketidakharmonisan dari interaksi antarinstrumen, dan berbagai persoalan lain baik yang datang dari diri *pengrebab* secara personal ataupun di luar dari itu yang pada intinya mengganggu suasana hati dan kenyamanan *pengrebab*. Oleh sebab itu, perlu kemampuan pengendalian diri agar dapat memproteksi hal-hal negatif dan tetap bisa menjaga kestabilan emosi. Dari situlah tingkat kematangan rasa yang dimiliki oleh seorang *pengrebab* dapat tercermin.

Demi mencapai kualitas *rasa* yang diharapkan tentu ada tahapan-tahapan yang harus dilewati. Tahapan ini berhubungan dengan penguasaan seluruh aspek-aspek teknis mulai dari kualitas alat hingga kualitas permainan, seperti yang telah disebutkan pada bagian sebelumnya. Jika aspek tersebut belum terpenuhi, *pengrebab* akan sulit menyematkan *rasa* dalam setiap sajian permainannya, sebab pikiran akan terfokus dan terbingkai dalam persoalan tentang bagaimana cara

memaksimalkan hal-hal yang bersifat teknis saja tanpa memberi sebuah kekuatan rasa pada setiap alunan melodi yang disajikan.

## PENUTUP

Kekuatan karakter musikal dari sajian musik kesenian Topeng Betawi terletak pada komposisi permainan instrumen rebab. Komposisi permainannya identik mengedepankan aspek kecepatan dengan tingkat produksi nada yang rapat. Tentang kecenderungan itu kemudian muncul sebuah konsep yang diungkapkan dengan istilah *ngocéh*. *Ngocéh* adalah sebuah konsep musikal pada instrumen rebab yang berarti memainkan rangkaian melodi dengan intensitas bunyi nada yang rapat secara terus-menerus dan cenderung tanpa henti. Konsep ini menjadi landasan bagi setiap *pengrebab* untuk memperoleh predikat ideal atau mencapai kualitas kemampuan yang mumpuni.

Secara praktik, konsep *ngocéh* dimainkan dengan menggunakan utikan ruas jari. Utkan ini memiliki pengaruh yang sangat besar terutama terhadap tingkat fleksibilitas gerak jari. Utkan ruas jari diaplikasikan dengan menggunakan *godotan nyacag*, *ngalun*, atau *klecer*. *Nyacag* adalah jenis *godotan* pendek yang menghasilkan suara terputus-putus. Maju-mudurnya gesekan berada di wilayah 2-3 cm dari ujung bagian depan yang diaplikasikan dengan cepat. Prinsip dari teknik *godotan* ini satu gesekan membunyikan satu nada. Berbeda halnya dengan permainan *ngocéh* yang diaplikasikan dengan teknik *godotan ngalun*, yang prinsipnya satu gesekan membunyikan

beberapa nada. Sementara dalam konteks *godotan klecer*, satu gesekan membunyikan nada yang sama secara berulang. Ketiga teknik *godotan* tersebut dapat digunakan dalam mempraktikkan konsep permainan *ngocéh*.

Berdasarkan temuan di lapangan diperoleh delapan komponen yang mendasari tercapainya konsep *ngocéh* meliputi: (1) *jengér*, berhubungan dengan kualitas akustik instrumen rebab; (2) *akur*, berkaitan dengan ketepatan nada; (3) *tandes*, berkaitan dengan kejelasan bunyi nada; (4) *sébet*, berkaitan dengan kecepatan nada; (5) *kerep*, berkaitan dengan tingkat kerapatan nada; (6) *apal*, berhubungan dengan penguasaan pola melodi atau lagu; (7) *sautan*, berkaitan dengan dialog musikal; dan (8) *rasa* atau penghayatan.

\* \* \*

### Daftar Pustaka

- Ahimsa-Putra, Heddy Shri. (2003). "Ethnoart Fenomenologi Seni untuk Indiginasi Seni." *Dewaruci*, Volume 1, No. 3 April, 343-365.
- ..... (2005). "Ethnoart: Fenomenologi Seni untuk Indiginasi Seni dan Ilmu," dalam ed. Waridi dan Bambang Murtiyoso, *Seni Pertunjukan Indonesia: Menimbang Pendekatan Emik Nusantara*. Surakarta: STSI Press.
- .....(2007)."Ethnosains untuk Etnokoreologi Nusantara", dalam ed. Pramutomo, *Etnokoreologi Nusantara: Batasan Kajian, Sistematisasi, dan Aplikasi Keilmuannya*". Surakarta: ISI Press.
- Herdini, Heri. (2012). "Estetika Karawitan Tradisi Sunda". *Panggung*. 22 (3), 256-266.
- Irawan, Endah. (2014). "Dinamika Perkembangan Lagu Gedé". *Panggung*.

24 (1), 84-94.

- Sedyawati, Edi. (1981). *Pertumbuhan Seni Pertunjukan*. Cet 1. Jakarta: Sinar Harapan.
- Tim Penyusun Kamus Pusat Bahasa. (2007). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. ed.3 – cet.4. Jakarta: Balai Pustaka.