

Tiwika: Kolaborasi Musik Kaleran dalam Aransemen Kacapi

Maryana Darsim Sutisna¹, Lili Suparli², Dinda Satya Upaja Budi³
SMA Negeri 1 Rengasdengklok
Jl. Raya Kutagandok, Desa Kutaampel, Kutawaluya, Kutagandok, Kutawaluya,
Kabupaten Karawang, Jawa Barat 41358
¹maryanassn@gmail.com, ²jaksun_bdg@gmail.com, ³dindasatya@gmail.com

ABSTRACT

"Tiwika" is a form of musical composition taken from a variety of Karawang typical arts. The arts meant are banjet mask, kacapi, and bajidoran. The process of working on the musical composition is using Kacapi waditra as a medium of expression packaged into a single unit work on a musical composition in the form of a kacapi arrangement, entitled Tiwika (Tina Wirahma Kaleran). The theoretical basis used is the theory of Atik Soepandi's Karawitan Function: Panca Pramaksara namely arkuh songs, anceran wiletan, amardawa songs, anggeran wiletan, and adumanis songs. In addition, it also adopts Rahayu Supanggah's Garap theory. The basic concept of this work is a manifestation of traditional art which have existed into different forms with after the creativity. Tiwika's work aims to create and raises a new genre of Waditra Kacapi, especially in Karawang Regency. A waditra Kacapi in this composition can be said to be multifunctional because it can function as carrier of rhythmic, melodic, tempo, and dynamics. Although this work is based on the existing Kacapi instruments, the results show musical characteristics which are different from those in the previous arts.

Keywords: Kacapi, Collaboration, Arts in Karawang

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kreativitas merupakan hal utama dalam membuat hal yang baru dalam dunia seni. Dengan adanya kreativitas suatu kesenian akan terasa indah, bermakna, dan semakin berkembang di zaman yang akan datang. Saini dalam tulisannya menyatakan bahwa dalam proses kreativitas, seniman memilih dan menyusun lambang-lambang yang paling cocok atau paling tepat sebagai pengungkap bagian-bagian dari pengalaman yaitu pikiran-pikiran dan perasaan-perasaannya. Pikiran dan perasaan diolah ke dalam medium atau media dengan berpedoman pada azas stilasi (bentuk awal yang masih dikenal)

dan distorsi (bentuk awal diubah begitu rupa sehingga kadang tidak dikenal lagi).¹

Kreativitas pada dasarnya menciptakan yang baru dari sesuatu yang telah ada sebelumnya yakni tradisi berupa gagasan atau produk baru. Begitu pula karya TIWIKA di buat berdasarkan hasil riset pada beberapa kesenian yang telah ada sebelumnya. Dalam penciptaan TIWIKA pengkarya memilih dan menyusun ragam pola dalam berbagai jenis kesenian yang berkembang di Karawang kemudian digabungkan menjadi satu struktur pertunjukan dalam *aransemen kacapi*.

Karya TIWIKA adalah singkatan dari tika suku kata yaitu (*Tina Wirahma Kaleran*). *Tina* berasal dari bahasa Sunda yang artinya 'dari'. *Wirahma* adalah irama musikal atau

pengertian lainnya itu gerak yang dihasilkan harus selaras dengan irama atau ketukan. Sementara kata *Kaleran* adalah wilayah budaya pantura yang menunjukkan suatu daerah atau lokasi yang letaknya berada di sebelah utara provinsi Jawa Barat yaitu Kabupaten Karawang.

Berbagai jenis kesenian yang menjadi sumber garap penciptaan *TIWIK*A adalah seni *topeng banjet*, jaipongan dan *kacapian* di Kabupaten Karawang. *Topeng banjet* adalah bentuk teater rakyat yang didalamnya merupakan seni pertunjukan multi-dimensi, meliputi seni karawitan, tari dan drama.² *Topeng banjet* biasanya dipentaskan di atas panggung atau di halaman rumah. Waktu pementasan mulai pukul 21.00 sampai dengan pukul 03.30. Dalam pertunjukannya terdapat cerita-cerita rakyat yang diangkat terutama kehidupan para *jawara*. *Jawara* adalah nama sebutan untuk para tokoh cerita yang memberikan ciri para kesatria dalam bertarung. *Jawara* sering memunculkan adu ketangkasan dalam ceritanya.

Hasil penelitian yang telah didapatkan pengkarya, bahwa aspek musikal karawitan *topeng banjet* memiliki kekhasan yang tidak dimiliki pada kesenian lainnya. Kekhasan garap karawitan *topeng banjet* terdapat pada bagian awal pertunjukan, meliputi: *Tataluan*³ yang terdiri dari *arang-arang panjang* dan *arang-arang pondok*, serta pada bagian tari *Bubuka*. Pada bagian ini musikalitas yang terwujud dari *waditra Rebab*, *Kendang*, *Ketuk*, *Kecrek* dan *Goong* sangat dinamis. Dalam hal ini, pengkarya akan mengambil dua unsur yang akan digarap dari seni *topeng banjet* yaitu aspek musikal dengan nuansa yang berbeda. Nuansa musik dibuat dengan penggarapan medium musikal yang berbeda yaitu dengan menggunakan *kacapi*.

Selain keberadaan seni *topeng banjet* yang dipandang memiliki kekhasan tersendiri, di Karawang pun terdapat suatu

kesenian yang dikenal dengan jaipongan. Saat ini jaipongan dikenal dengan sebutan *bajidoran*. *Bajidoran* berasal dari kata *bajidor* yaitu penari laki-laki dari penonton dalam menyajikan gerak-gerak *ibingnya* yaitu pencak silat.

Bajidoran merupakan salah satu jenis kesenian yang berkembang di Karawang dan Subang. Medium yang digunakan pada *bajidoran* adalah gamelan dengan *laras salendro* dan dua set *kendang sunda*. Pada unsur musikal *bajidoran*, *kendang* sebagai alat yang lebih muncul dominan pada pertunjukan. Karena *kendang* pada *bajidoran* difungsikan sebagai pengiring tarian dan para *bajidor*. Salah satu ciri khas dalam *bajidoran* adalah munculnya gerak-gerak improvisasi dari para *bajidor*. Tingginya tingkat improvisasi dari para *bajidor* serta spontanitas *pengendang* dalam melayani gerakannya. Dalam hal ini *TIWIK*A membuat musikal baru dengan dengan nuansa yang berbeda. Pertunjukan yang digarap *TIWIK*A yaitu dengan menggunakan medium baru yang tidak digunakan pada *bajidoran* sebelumnya yaitu *kacapi*. Gerak *bajidor TIWIK*A bukan lagi diiringi oleh alat musik *kendang*, tetapi menggunakan alat musik *kacapi* sebagai pengiringnya. Nuansa musikal yang dihasilkan akan terdengar berbeda dengan musikal asli pada *bajidoran*.

Selain *bajidoran*, terdapat pula seni *kacapian* yang memiliki ciri khas tersendiri. *Kacapian* adalah salah satu bentuk pertunjukan karawitan Sunda yang menyajikan lagu-lagu yang hanya menggunakan *waditra kacapi*. Seni *kacapian* ini adalah hasil kreativitas seorang pesinden yang bernama Yoyoh Supriatin. Yoyoh Supriatin merupakan seorang pesinden yang berasal dari Desa Sumur Bandung Kecamatan Cikampek Kabupaten Karawang. Ia menciptakan pola permainan atau ragam petikan pada *kacapi siternya*. Pola permainan *kacapi* yang diciptakan

berorientasi kepada pola atau motif tabuhan *waditra gambang*, yaitu salah satu alat musik dalam perangkat gamelan. Oleh karena itu, pola petikan *kacapi* Yoyoh itu dikenal dengan sebutan *Kacapi Gambangan* dan dianggap sebagai gaya musik Yoyoh sendiri. Pola petikan lainnya adalah pola petik *nyaruk*, yaitu sebuah pola dialog musikal yang saling mengisi antara satu dengan lainnya. Pola *nyaruk* ini pun sama Yoyoh adopsi dari pola tabuh *waditra gamelan* seperti pada pola *carukan* antara *waditra bonang* dengan *rincik* dan *waditra saron 1* dengan *saron 2* (Penelitian tanggal 24 Oktober 2014).

Yoyoh menuturkan bahwa, memainkan *kacapi* yang menjadi gaya khas dirinya diawali dengan cara mendengarkan garapan atau pertunjukan gamelan wayang golek setiap usai waktu subuh di radio. Dari hasil apresiasi tersebut, ia mengadopsi dan menerapkannya ke dalam *waditra kacapi siter*, sehingga menjadi ciri khas gaya Yoyoh Supriatin. (Supriatin, wawancara, 14 Februari 2014 di Karawang). Kekhasan itu diperkuat dengan gaya *Nyindén* khas Yoyoh yang berbeda dengan pesinden Karawang lainnya. Oleh karena itu, penyajian *Kacapian* khas Yoyoh Supriatin dapat dikatakan sebagai khas daerah Karawang.

Dilihat dari perangkat penyajiannya, ke-3 jenis kesenian khas Karawang itu memiliki perbedaan yang sangat signifikan. *Topéng banjet* menggunakan perangkat karawitan yang dominan perkusi, di antaranya ketuk, kendang, kecrek, dan rebab, sehingga estetika musikalnya lebih dominan kepada permainan ritmis. Sementara estetika pada seni *kacapian*, waditranya hanya menggunakan perangkat *kacapi* sebagai pengiring vokal *sejak* (gaya) *kepesindenan* yang estetika pertunjukannya lebih difokuskan pada bentuk atau sajian sinden (vokal).

Berdasarkan uraian di atas, pengkarya sangat tertarik untuk membuat sebuah

garapan pertunjukan karawitan dengan menggabungkan ke-3 jenis kesenian khas Karawang tersebut. Tiga jenis karakteristik karawitan yang berbeda tersebut akan dikemas menjadi satu kesatuan garap komposisi musik berbentuk aransemen *kacapi*, berjudul *TIWIK*A.

Secara konseptual, pengkarya beralasan jelas dalam penciptaan *TIWIK*A, selain memunculkan ke 3 ciri khas musik tradisi *Kaleran* (Karawang) dengan nuansa baru dan garap pola petik *Kacapi* yang menjadi pokok atau dasar idenya adalah gaya Yoyoh Supriatin. Pola petik yang digarap *TIWIK*A meliputi pola *banjet* dengan dua laras, pola *bajidor*, dan pola *patareman*. Pola-pola yang dibuat ini adalah pengembangan dari pola-pola yang telah ada sebelumnya dari ke-3 kesenian.

B. Landasan Penciptaan

Kacapi berperan penting dalam iringan lagu-lagu pada setiap kesenian tradisional Sunda. *Kacapi* juga bersifat fleksibel dalam *laras*, *surupan*, dan nada dasar yang digunakan. Fleksibilitas *kacapi* ini dapat diubah-ubah berdasarkan lagu yang akan dinyanyikan dengan menyesuaikan kebutuhan dalam sebuah pertunjukan.

Laras merupakan rangkaian nada-nada dalam satu *gembyang* (oktaf) yang memiliki interval tertentu. *Laras* yang digunakan dalam *kacapi* pada umumnya meliputi *laras salendro*, *degung*, dan *madenda* (*sorog*). Menurut teori Machjar (t.t:7), yang membedakan tinggi rendahnya nada dalam setiap *laras* terletak pada intervalnya.

Prinsip dasar memainkan *kacapi* mempunyai beberapa fungsi dalam karawitan Sunda. *Kacapi* memiliki fungsi yang sama dengan perangkat *gamelan*. Seperti yang dibahas dalam buku-buku karawitan yang ditulis oleh Raden Machjar Angga Koesoemadinata (t.t:7), Atik Soepandi (1977-1978). Pada dasarnya, keduanya memiliki pendapat yang

sama mengenai tugas *waditra* tersebut. Walaupun ada hal-hal yang berbeda kecenderungannya hanya pada contohnya. Atik Soepandi dalam bukunya *Penuntun Pengajaran Karawitan Sunda (1977-1978)* menyebutkan bahwa tugas *waditra* dalam gamelan terdiri atas lima huruf "a" sebagai awal kata yang disebut *Panca Pramaksara*. *Panca Pramaksara* akan diterapkan pada setiap musikal yang digarap *TIWIK*A yaitu pada bagian instrumen dan garap musikal pada setiap lagu. Ke lima tugas *waditra* tersebut ialah *arkuh lagu*, *anceran wiletan*, *amardawa lagu*, *anggeran wiletan*, dan *adumanis lagu*.

Arkuh lagu ialah rangka lagu sebagai tulang punggung lagu (Soepandi, 1995: 27). Raden Machjar Angga Koesoemadinata dalam bukunya *Pangawikan Rinenggaswara* (tanpa tahun) memaparkan tugas *waditra* dalam gamelan antara lain sebagai *Balunganing Gending* (Machjar, t.t:7). Istilah tersebut berasal dari kata *balung* dan *gending*. *Balung* dalam bahasa Jawa artinya tulang, sedangkan *gending* artinya lagu. Pengertian tulang identik dengan rangka. Jadi ada kesamaan pendapat antara Atik Soepandi dengan Raden Machjar Angga Koesoemadinata tentang tugas *waditra* tersebut, karena istilah *arkuh lagu* dan *balunganing Gending* memiliki arti yang sama yaitu rangka lagu. *Arkuh lagu* akan di aplikasikan ke dalam karya *TIWIK*A yaitu pada pembentukan rangkaian musikal pada lagu yang di garap.

Anceran wiletan diambil dari kata *ancer-ancer* dalam bahasa Sunda artinya perkiraan. Irama lagu yang dimainkan pada mulanya hanya perkiraan, karena masih labil. Dalam perjalanannya irama itu mengarah pada kepastian irama yang dimainkan. Untuk mengubah irama dari perkiraan kepada kepastian perlu ada yang mengatur. *Anceran wiletan* yang dimaksud adalah pengatur irama. Irama dalam karawitan Sunda disebut *embat* (Soepandi,

1995: 64). Artinya kecepatan lagu yang diwujudkan oleh ketukan. Tempo bisa cepat atau bisa lambat pula. Irama yang baku dalam *gending* ialah; *gurudugan*, *satengah wilet*, *satu wilet*, *satu wilet kendor*, *dua wilet*, *dua wilet kendor*, dan empat *wilet* (Soepandi, 1977-1978:12). *Waditra* yang bertugas sebagai pengatur irama adalah *Kendang* (Soepandi, 1977-1978:40). Ia mengatur irama dari lambat ke cepat ataupun sebaliknya. Perpindahan dari cepat ke lambat disebut turun, contohnya *satu wilet* turun *dua wilet*. Perpindahan lambat ke cepat disebut *naek*, contohnya empat *wilet naek* *dua wilet*, atau *dua wilet naek satu wilet*.

Seperti yang dijelaskan oleh Atik Soepandi tentang *kendang* sebagai pengatur irama, *Waditra Kacapi* juga fungsinya sama seperti *waditra* *kendang*. Contohnya seperti *kacapi* pada kesenian tembang Sunda Cianjuran. Dalam tembang Sunda, *kacapi* berfungsi sama yaitu sebagai pengatur irama dari cepat ke lambat ataupun sebaliknya.

Pengaplikasian *anceran wiletan* ke dalam garap *TIWIK*A adalah pada setiap garap musikal. Dalam garapan ini yang menjadi pengatur irama pada *gending* lagu bukan lagi *waditra* *kendang*, tetapi *kacapi*. *Kacapi* menjadi sebuah pengatur irama sebuah musikal instrumen maupun garap musikal lagu yang dinyanyikan. Irama yang digarap meliputi irama bebas, irama sawilet, dan irama kering.

Atik Soepandi memberi istilah *Amardawa* lagu terhadap tugas *waditra* rebab dalam *gending* (Soepandi, 1977-1978:55). Raden Machjar Angga Koesoemadinata memberi istilah *melodi lagu* (Machjar, t.t:7). Sedangkan Nano S. memberi istilah *melodi lagu* (1983: 82). Jadi, *amardawa* lagu, *melodi*, ataupun lagu pengertiannya sama yaitu naik turun nada yang disusun (komposisi) sehingga indah didengar. *Waditra kacapi* juga dapat berfungsi sebagai *amardawa*

lagu. Contohnya pada *kacapi wanda anyar* karya Mang Koko. Fungsi *amardawa* lagu pada *kacapan* Mang Koko terletak pada garap musiknya (*kacapi*).

Fungsi *amardawa* lagu pada garap musikal TIWIKA diaplikasikan pada alat musik *kacapi*, rebab, suling, dan biola. Pada penggarapan melodi lagu dibuat intro musik, *gending macakal*, *instrumental*, dan melodi secara *rampak* atau bersamaan.

Menurut Atik Soepandi dan R.M.A Koesoemadinata (1977-1978: 38) menyatakan:

“*Anggeran* berasal dari kata *angger* dalam bahasa Sunda yang artinya tetap atau stabil. *Anggeran wiletan* adalah segala sesuatu yang menjaga irama agar jangan keluar dari ukuran yang telah ditetapkan oleh *waditra* yang ditugaskan. *Waditra* yang berfungsi sebagai *anggeran wiletan* pada perangkat gamelan ialah *kempyang*, *ketuk*, *kempul*, *kenong* dan *goong*” (Soepandi, 1977-1978:38).

Tidak hanya *waditra* yang disebutkan di atas saja yang memiliki fungsi sebagai *anggeran wiletan*. *Kacapi* dan kendang pun memiliki fungsi sama. Dalam penyajian lagu-lagu apapun tugas *kacapi* dan kendang ataupun *waditra* karawitan Sunda selalu menjaga irama dengan tetap dan *waditra* satu dengan *waditra* lainnya berkaitan erat dalam penyajian sebuah lagu.

Dalam bahasa Sunda, *adu* artinya bercampur, dan *manis* artinya indah. *Adumanis* lagu diartikan menambah keindahan lagu yang memang pada mulanya sudah indah, yaitu berupa ragam tabuh atau petik pada *waditra*. Contohnya seperti *waditra peking* dengan variasi *rajekan*, *gambang* dikenal dengan tabuh *carukan*, *cewak*, *puruluk*, *kacapi* dikenal dengan pola petik *beulit kacang* (Mang Koko), pola *kacapi gambangan* (Yoyoh S.) dan banyak pula pola petik lainnya.

Beragam fungsi *waditra* yang telah dijelaskan di atas tersebut, dalam *waditra kacapi* terdapat pada keutuhan lagu dari mulai awal lagu (intro), pertengahan lagu

(melodi), dan keseluruhan lagu. Jadi dapat dikatakan bahwa, *kacapi* bersifat fleksibel. *Kacapi* bisa berfungsi sebagai *arkuh* lagu atau *balunganing gending* (rangka lagu), *anceran wiletan* (naik turun nada), *amardawa* lagu (pembawa melodi), *anggeran wiletan* (ketetapan irama atau stabil), dan *adumanis* lagu (keindahan lagu) yang ada pada *panca pramaksara* (lima tugas) *waditra* tersebut.

Keberagaman persoalan *kacapi* yang telah dijelaskan di atas, *kacapi* berkembang sesuai dengan kondisi jaman sekarang dengan cara menyesuaikan kebutuhan yang kini dihadapi oleh para seniman khususnya seniman yang menggeluti bidang *kacapi*. Maka seniman pun berpikir untuk mengemas penyajian musik *kacapi* dengan memunculkan kreativitas yang bersifat kebaruan. Dari kreativitas yang dihasilkan seniman tersebut lahirlah karya *kacapi diatonik*, *kacapi jeletot*, *kacapi gambangan*, dan karya-karya *kacapi* baru lainnya.

Kacapi diatonik lahir dari sebuah akibat fleksibilitas *laras*. Artinya penyajian lagu pada nada *pentatonik*⁴ yang biasa digunakan dalam *kacapi*, kini menggunakan tangga nada *diatonik*⁵. Hasil suara yang dikeluarkan pada *kacapinya* pun terdengar berbeda dari biasanya yaitu seperti gitar. Permainan pada *kacapi diatonik* ini berfungsi sebagai pembawa *melodis* atau pembawa alur lagu.

Selain *kacapi diatonik*, lahir pula *kacapi* yang bersifat kebaruan, yaitu *kacapi jeletot*. *Kacapi jeletot* merupakan hasil adopsi dari pola-pola tepak kendang Sunda yang diterapkan pada dalam *waditra kacapi*. *Jeletot=dibetot* artinya ditarik atau *dijambret* (pola permainan *kacapi*). Sebagian masyarakat di Jawa Barat khususnya para seniman Sunda menyebut *kacapi jeletot* dengan sebutan *PIPONG* yaitu singkatan dari *kacapi jaipong*. *Kacapi jeletot* ini tidak lagi bermain *melodis* seperti *kacapi diatonis*, akan tetapi sebaliknya yaitu bermain secara *ritmik* (ketukan), yang termasuk kedalam

alat musik ritmik diantaranya adalah perkusi, kendang, drum, dan banyak alat musik ritmik lainnya. Lagu-lagu yang disajikan dalam *kacapi jeletot* ini kebanyakan adalah lagu-lagu *kiliningan*, *kepesindenan*, bahkan lagu dangdut pula sering disajikan. Hal ini merupakan hasil permintaan dari masyarakat sebagai *apresiator* (penonton) dalam pertunjukan tersebut.

Garap dalam konteks kesenian khususnya karawitan, istilah garap merupakan unsur paling penting dalam penafsiran gending. Menurut Supanggah, bahwa garap adalah suatu tindakan seniman yang menyangkut masalah imajinasi, interpretasi, dan kreativitas. Ketiga unsur tersebut merupakan yang paling menentukan kualitas hasil dari suatu penyajian karya seni. Garap di dalam kesenian tradisi diartikan sebagai suatu rangkaian kerja kreatif dari (seorang atau kelompok) *pangrawit* dalam menyajikan sebuah gending untuk dapat menghasilkan sebuah wujud (bunyi) dengan kualitas atau hasil tertentu sesuai dengan maksud, keperluan atau tujuan dari suatu penyajian karawitan yang dilakukan (Supanggah, 2007: 4).

Teori ini digunakan untuk membedah setiap bagian, terutama yang berkaitan dengan interpretasi pengkarya dalam memberikan sentuhan-sentuhan kreatif dari bahan-bahan yang ditemukan. Tiga hal yang terkandung pada teori tersebut, yaitu imajinasi, interpretasi dan kreativitas sangat berguna untuk membedah data-data yang menjadi bahan karya ini.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Konsep Penciptaan

Komposisi karya *TIWIK*A merupakan konsep kolaborasi yang diambil dari keberagaman yang ada dalam *kacapi* Sunda dengan memunculkan daerah khas Karawang yang disebut dengan *kaleran*.

Kolaborasi merupakan kerjasama dua atau lebih cabang seni (Sulastianto, 2012: 51). Kolaborasi dalam penggarapan ini merupakan hasil penggabungan medium musikal yang baru antara *kacapi* dengan biola dan *timbales*. Perangkat *kacapi* yang akan dijadikan konsep dasar karya ini diadaptasi dari bentuk-bentuk garap *kacapi* yang telah ada sebelumnya. Di antaranya *kacapi* gaya Yoyoh Supriatin yaitu *kacapi gambangan*, *kacapi jeletot* atau *jaipong*, dan *kacapi wanda anyar*. Bahan-bahan musikal tersebut akan digarap melalui perambahan ritme-ritme petikan *kacapi*, sehingga akan menjadi sajian yang berbeda dengan sebelumnya. Di samping itu konsep dasar garap musikalnya selain diadopsi dan diadaptasi dari estetika musikal perangkat-perangkat tersebut, disertakan pada estetika musikal yang diadopsi dari perangkat *topeng banjet*.

Konsep perwujudan karya *TIWIK*A ini mengacu pada asas substansi aksidensif dimana pola-pola baku dalam kaidah tradisi diberi ornamen tanpa menghilangkan identitas substansi tradisi. Ornamen-ornamen diwujudkan dari idiom-idiom modern seperti garap tempo, irama, dan dinamika. Oleh karena itu walaupun karya ini dilandasi dari perangkat-perangkat *kacapi* yang telah ada sebelumnya, hasilnya memiliki karakteristik musikal yang berbeda.

Bentuk pertunjukan *TIWIK*A didukung oleh tata teknis pementasan meliputi, tata suara, artistik, *lighting*, kostum, instrumen dan tempat pertunjukan. Penataan tersebut merupakan penerapan konsep yang disesuaikan dengan nuansa musik *kaleran*.

B. Proses Penciptaan

Dalam penciptaan pola musikal pada *kacapi*, pengkarya memilih dan menyusun beragam pola musikal dalam berbagai kesenian yang berkembang di Karawang. Perkembangan garap dengan medium yang

digunakan kesenian diatas, yang digarap dengan idiom baru yang bernuansa baru. Beragam pola musikal yang cocok dan paling tepat dipilih untuk dijadikan pola baru dengan pengembangan tertentu. Di antaranya pola tepak kendang diadopsi kedalam *kacapi*. *Kacapi* difungsikan untuk mengiringi tari jaipongan, *kacapi* difungsikan sebagai pembawa suasana, *kacapi* difungsikan sebagai melodi, dan *kacapi* sebagai musikal yang dinamik. Dalam proses garapan, pengkarya membutuhkan pemahaman terhadap unsur-unsur musikal serta unsur-unsur tari yang akan diciptakan. Pemahaman terhadap berbagai unsur, dapat dimiliki oleh pemain *kacapi* melalui proses yang dilalui secara bersama dengan penari atau sendiri dengan menggunakan daya imajinasi. Proses penciptaan suatu karya tidak dapat terlepas dari ide kekaryaannya, referensi karya dan bentuk karya seni.

Secara etimologis, komposisi berarti “menyusun” dan banyak masyarakat komposisi dianggap sebagai suatu pekerjaan yang membutuhkan pekerjaan yang membutuhkan keahlian, bakat, dan ketaatan pada aturan-aturan yang telah ditentukan.⁶ Dengan demikian, pernyataan tersebut berarti bahwa musik yang digubah atau dicipta harus memenuhi aturan atau kaidah musik tertentu. Dalam pembentukan karya *TIWIK*A dibuat berdasarkan tahap pembuatan Struktur sajian.

Struktur yang dibuat berdasarkan struktur sajian yang ada dipagelaran topeng *banjet*. Perbedaannya terdapat pada durasi sajian, pola musikal, pola tari dan teater. Struktur musikal *TIWIK*A di buat perbagian, di antaranya:

1. Ciri Khas Musikal, Tari dan Drama Topeng

Perancangan awal yang dilakukan adalah mengambil ciri khas musikal dari tiga bagian pertunjukan topeng, yaitu tatalu,

arileu, dan drama atau komedi. Musikal tatalu pada topeng pendul mempunyai dinamika yang khas, yaitu pada tempo ketukan yang tidak tetap. Pada musikal tatalu topeng pendul hanya menggunakan tiga nada saja yaitu nada 5, nada 1 dan nada 3 *laras salendro*, karena waditra yang digunakan hanya menggunakan *ketuk*. Berdasarkan hal tersebut, pengkarya melakukan beberapa perubahan pada bentuk garap, di antaranya perubahan pada *laras*, melodi dan tempo.

Laras yang digunakan pada bagian *tatalu* karya *TIWIK*A menggunakan dua *laras* yang digabungkan, yaitu *laras salendro* dan *laras madenda 4=panelu*. Gabungan *laras* yang dibuat memberikan nuansa yang berbeda dalam pertunjukan. Oktaf yang digunakan dalam melodi karya *TIWIK*A menjadi lebih luas, karena menggunakan *kacapi* sebagai pengungkap melodi. Terdapat empat oktaf nada dalam *kacapi* yaitu dari oktaf tertinggi sampai oktaf paling rendah. Berbeda dengan bentuk garap topeng yang digunakan sangat terbatas. Tempo yang dibuat yaitu naik dan turun yang diatur oleh *waditra kacapi*.

Rancangan garap musikal yang berbeda dilakukan pula pada garap lagu *arileu*. Bentuk garap musikal *arileu* pada *topeng* biasanya dengan tempo yang lambat. Berbeda dengan tempo pada musikal *TIWIK*A yang dibuat cepat. Melodi yang dibuat meliputi nada 1, 2, dan 4 pada *laras Salendro*. Ketika melakukan perpindahan nada 1 ke nada 2 ataupun 4 dibuatlah sebuah jembatan oleh *waditra kacapi*. Perpindahan nada yang dibuat yaitu dengan melakukan penekanan nada yang dimainkan. Penekanan tersebut sebagai ciri bahwa akan adanya perpindahan nada. Nada dalam penggarapan musikal *arileu* menyesuaikan dengan nada pada lagu yang dinyanyikan. Proses penentuan nada dan lagu yang dibuat tentunya menyesuaikan dengan sebuah tarian.

Perancangan tari pada karya *TIWIK*A dibuat seperti sajian topeng pada umumnya. Namun dalam pertunjukan *TIWIK*A, terdapat perbedaan jumlah penari, pola lantai, dan gerak tarian yang disajikan. Biasanya penari yang ditampilkan pada topeng *pendul* hanya satu orang saja, dalam garapan *TIWIK*A berjumlah dua orang penari. Gerakan tari yang dibuat pun berbeda dengan gerakan tari pada topeng biasanya. Pada awal masuk penari dibuat gerakan *geol* dan *gitek* dengan posisi membelakangi penonton. Gerakan tersebut dilakukan secara serentak berdasarkan pola musikal yang dibuat.

Perancangan lainnya dilakukan pula pada drama komedi. Pada penggarapan drama atau komedi topeng dilakukan dengan durasi yang sangat lama. Berbeda dengan penggarapan karya *TIWIK*A. Unsur teatral atau drama diambil intisarinya saja dengan cara meringkas bagian komedi pada dialog yang akan disampaikan. Rancangan narasi yang disampaikan pada penonton adalah ungkapan tokoh atau *bajidor* menggoda si penari. Namun, penari satu tidak merespon dan bersikap acuh. Singkat cerita, *bajidor* ingin membuktikan bahwa mereka juga bisa menari dengan gerakan *pencugan* yang diambil dari ciri khas dipertunjukan jaipongan.



Gambar 1.
Pertunjukan Musikal *TIWIK*A
(Dokumentasi: Indra Purbayasa, 2020)



Gambar 2.
Pertunjukan Drama *TIWIK*A
(Dokumentasi: Indra Purbayasa, 2020)



Gambar 3.
Pertunjukan Tari Topeng *TIWIK*A
(Dokumentasi: Indra Purbayasa, 2020)



Gambar 4.
Pertunjukan Tari
Pencug Jaipongan *TIWIK*A
(Dokumentasi: Indra Purbayasa, 2020)

2. Ciri Khas Garap Musikal dan Tari Jaipongan

Perancangan musikal pada ciri khas jaipongan dibuat dengan cara meringkas bagian penting pada pertunjukan Jaipongan. Musikal dibuat dari sebuah gerakan *bajidor* yang hendak melakukan gerakan *pencugan* dan *mincid*. Gerak *pencugan* dan *mincid* pada karya *TIWIK*A mempunyai perbedaan struktur musikal dengan Jaipongan biasanya. Struktur musikal yang dibuat yaitu instrumental, perpindahan *laras*, *pencugan*, dan pola *mincid gancang*. *Laras* yang digunakan yaitu *laras salendro* dan *laras madenda 4=panelu*. Pengembangan yang digarap tentunya mengambil dari melodi-melodi pada lagu mojang karawang.

Penggarapan tari *bajidoran* ini dibuat beberapa pola gerakan dengan menyesuaikan musik yang telah dibuat. Pola gerakan yang telah dibuat dimulai dari pola gerak *pencugan* sebanyak satu *goongan*, pola gerak *mincid* sebanyak satu *goongan*, dan pola gerak *mincid gancang* sebanyak empat *goongan*. Pola yang dibuat hanya ringkasan yang diambil dari pertunjukan Jaipongan. Gerak tarian yang dibuat tentunya diambil benang merah yang diangkat kembali dalam bentuk aransemen *kacapi* yang bernuansa berbeda.

3. Ciri Khas *Kacapi* Yoyoh Suprihatin

Penggarapan musikal pada garap *kacapi* khas gambangan Yoyoh akan ditempatkan dibagian penutup pertunjukan. *Kacapi* gambangangaya Yoyoh akan dibuat berbeda dengan asli dengan cara penambahan medium musikal yang dibuat melodi dan ritme secara serentak. Medium musik yang digunakan disini menjadikan musikal garapan *TIWIK*A memiliki nuansa yang berbeda dengan asli. ciri khas pola gambangan Yoyoh akan dimunculkan dibeberapa bagian saja. Musikal yang dibuat merupakan penghormatan kepada Yoyoh sebagai motivator bagi pengkarya dalam pembuatan karya ini.

Bagian ini merupakan bagian penutup dari pertunjukan *TIWIK*A, sehingga pengkarya membuat irama musikal menjadi lebih cepat. Melodi yang dibuat berfungsi untuk mengisi kekosongan pada pertengahan lagu. Tempo akan diatur oleh *kacapi* mulai dari tempo lambat, tempo sedang dan tempo cepat.

Penggarapan pola gambangan Yoyoh diterapkan pada lagu *onde-onde* dan lagu mitra. Sebelum masuk lagu dan di pertengahan lagu akan dibuat beberapa *gending macakal*. Penggarapan *gending macakal* dibuat agar musikal lagu yang disajikan tidak terkesan jenuh.

Karya *TIWIK*A dibentuk dari tiga kesenian di Karawang yaitu topeng banjet, *bajidoran*, dan *kacapi gambangan* Yoyoh Suprihatin. Ketiga kesenian tersebut digabungkan menjadi satu keutuhan karya dalam *aransemen kacapi*. Gabungan yang dimaksud yaitu unsur musikal, tari, dan unsur teater.

Bentuk musikal pada tari dan teater yang akan dipertunjukan seperti seni pertunjukan topeng biasanya, namun terdapat perbedaan pada musikal pendukungnya. Sehingga akan terdengar Suasana musikal yang berbeda dengan bentuk asli pertunjukan topeng banjet. Karena instrumen yang digunakan adalah *kacapi*, biola, suling, rebab, kecrek, dan *goong*. Bentuk musikal yang dibuat mengacu pada struktur penyajian yaitu *angkatan wirahma* (awal), *tataran wirahma* (tengah), dan *pungkasan wirahma* (akhir). *Angkatan wirahma* adalah bagian pertama dari suatu kalimat lagu, *tataran wirahma* adalah jalannya sajian lagu, sedangkan *pungkasan wirahma* adalah bagian akhir dari kalimat lagu.

Setelah melalui langkah-langkah proses penciptaan dibuat terstruktur, tahap selanjutnya adalah tahap komposisi karya. Semua bahan yang diperoleh mulai dirancang dari ke tiga ciri khas kesenian yang telah dijelaskan sebelumnya. Rancangan ini dibuat dengan cara mengambil beberapa ciri khas kesenian yang terdapat di Karawang yang kemudian dijadikan satu garapan musikal. Selanjutnya dibuatlah unsur seni lainnya yang berkaitan erat dengan musikal yang dibuat sebagai pelengkap. Unsur yang berkaitan erat ini seperti unsur teatral, tari, dan rupa. Dari ketiga unsur pelengkap diatas disesuaikan dengan gaya *kaleran* yang menonjol.

Pada unsur teatral diambil dari kesenian topeng banjet yang tertuju pada lakon *bodoran* yang diterapkan ketika

pertunjukan berlangsung, unsur tari yang masih berkaitan penting dengan unsur musikal yang dibuat. Kemudian unsur ke tiga adalah unsur rupa seperti tata pentas dan busana (kostum) yang dikenakan pemain.

Seni pertunjukan yang telah dibuat dan dirancang tersebut tentunya bertujuan agar *apresiator* tidak terkesan jenuh dan tertarik untuk mengapresiasi pertunjukan. Tahapan proses pembentukan garapan ini penulis juga selalu mengapresiasi semua jenis seni pertunjukan yang berbasis tradisi. Karena untuk menambah wawasan pengetahuan dalam membuat karya baru dan untuk dijadikan tolak ukur dalam pementasan penciptaan garapan dengan semaksimal mungkin.

Setelah proses pembentukan karya terstruktur selanjutnya akan diwujudkan dalam tahap presentasi dengan menyajikan hasil karya yang telah dibuat. Sarana penunjang dalam mempresentasikan karya musikal ini yaitu dengan menggunakan 3 *waditra kacapi*. *Kacapi 1* sebagai *kacapi* utama yang ditempatkan di tengah-tengah antara *kacapi 2* dan *kacapi 3* yang berada disamping kiri dan kanan. Tidak hanya unsur musikal yang nanti akan dipresentasikan, namun penulis akan menambahkan vokal untuk menyanyikan lagu-lagu yang telah ditentukan sebelumnya. Vokal yang akan disertakan sebagai pendukung karya ini sebanyak 3 pesinden yang berasal dari Karawang. Karya *TIWIK*A ini berdurasi sekitar 45 menit. Bagian pertama 15 menit, bagian kedua 20 menit, dan bagian ketiga 10 menit. Jadi jumlah durasi yang akan kita tempuh sekitar 45 menit.

SIMPULAN

Pertunjukan *TIWIK*A merupakan pertunjukan seni yang memiliki konsep dasar kreativitas yang berlandaskan dan berbalut pada bingkai tradisi yang telah

terbentuk sejak lama. Harapan penciptaan karya *TIWIK*A yaitu dapat dijadikan sarana apresiasi bagi mahasiswa maupun seniman, dapat menjadi sumber eksplorasi karya seni khususnya di Kabupaten Karawang, dan dapat dijadikan sebuah model pembuatan karya dari yang berbasis pada medium serta idiom musik tradisi. Disamping itu, karya ini diharapkan dapat bermanfaat bagi para apresiator serta penikmat seni.

Garapan *TIWIK*A dirancang bukan sebagai hiburan semata tetapi memiliki tindak lanjut untuk membuat karya baru yang berlandaskan pada pembentukan karya *TIWIK*A. Dapat dikembangkan lebih jauh lagi dalam membuat karya yang berbasis tradisi agar seni tradisi terus berkembang. Besar harapan pengkarya semoga kedepannya dapat diterima masyarakat Jawa Barat, khususnya bagi

masyarakat Karawang. Semoga penciptaan *TIWIK*A ini bisa menjadi bagian dari karya seni baru dari genre *kacapian* Karawang. Semoga kesenian di Kabupaten Karawang dapat terus maju dan berkembang.

Saran pengkarya dalam pembuatan karya ini bagi mahasiswa yang membuat karya baru yang berbingkai tradisi harus mengerti teori-teori kreativitas dalam karya seni, harus mendalami dan mengetahui lebih dalam lagi tentang musik yang akan dijadikan garapan baru serta harus mengangkat benang merah tradisi yang telah ada jangan sampai benang merah yang digarap tidak muncul dan terlihat. Sebuah bentuk kreativitas yang kita pikirkan harus menjadi Kemasan karya menarik yang harus kita buat di Masyarakat pada umumnya.

Daftar Pustaka

- Leo Elice. 1991. *Beberapa Aspek dalam Komposisi Musik*. Fakultas Kesenian Universitas HKBP Nommensen, Medan
- Machjar, Angga Koesoemadinata, R. Ringkesan Pangawikan Rinenggaswara, (Ringkesan Elmuning Kanayagan), Noordhoff-Koff. Jakarta: NV Cetakan ke II.
- Saepudin, Asep. 2013. *Garap TepakKendang Jaipongan dalam Karawitan Sunda*. Yogyakarta: BP ISI Yogyakarta.
- Saini K.M Taksonomi Seni (Bandung: STSI Press,2001)
- Soepandi, Atik. 1977. *Penuntun pengajaran karawitan Sunda*. Bandung: Sunan Ambu Press.
- Sulistianto, Harry. 2012. *Seni Budaya Yogyakarta*:PT Grafindo Media Pertama.

- Supanggah, Rahayu. 2007. *Bothekan Karawitan II: Garap*. Surakarta: ISI Press.
- U. Warliah dan Ii Wahyudin. 2007 *Kabupaten Karawang Dalam Dimensi Budaya (Karawang Dinas Penerangan Parawisata dan Budaya Kabupaten Karawang)*.

Catatan Kaki:

- ¹Saini K.M Taksonomi Seni (Bandung: STSI Press,2001) 26-29.
- ²U. Warliah dan Ii Wahyudin, Kabupaten Karawang dalam Dimensi Budaya (Karawang Dinas Penerangan Parawisata dan Budaya Kabupaten Karawang, 2007), 71.
- ³*Tataluan* berasal dari kata *talun* yang berarti pukul. *Tatalun* merupakan musik pertama yang di pukul dengan menggunakan dinamika.
- ⁴Pentatonik adalah lima nada yang digunakan dalam karawitan Sunda yaitu *da, mi, na, ti, la* karya R.M.A Koesoemadinata.
- ⁵Diatonik adalah 7 tangga nada yang digunakan dalam tradisi orang barat yaitu *do, re, mi, fa, sol, la, ti*.
- ⁶Leo Elice. 1991. *Beberapa Aspek dalam Komposisi Musik*. Fakultas Kesenian Universitas HKBP Nommensen, Medan.

Narasumber:

Nama : Yoyoh Supriatin

Jenis Kelamin : Perempuan

Umur : 78 Tahun

Alamat : Dsn. Sumur Bandung,

Ds. Dawuan, Kec.

Cikampek, Kab. Karawang.

Pekerjaan : Seniman

Nama : Ocim

Jenis Kelamin : Laki-laki

Umur : 71 Tahun

Alamat : Dsn. Pasir Kemuning,
Ds. Wadas, Kec. Wadas,
Kab. Karawang.

Pekerjaan : Seniman