
**UPAYA MENGHADIRKAN LARAS SALENDRO DALAM
SOUNDSCAPE KEHIDUPAN SEHARI-HARIGUNA
MENUNJANG MATA KULIAH SISTEM NOTASI DI PRODI
KARAWITAN**

Mustika Iman Zakaria

Prodi Karawitan Fak. Seni Pertunjukan
Institut Seni Budaya Indonesia (ISBI) Bandung
Email: mustikaizs@gmail.com

Abstract

The environment is one aspect that supports the realization of a good learning process. In the process of learning Sundanese musical art, one of the materials taught in the process was the mastery of certain sounds or sounds that certainly require auditive sensitivity. scale of salendro as one of the materials that must be mastered by students becomes one of the sounds that are actually extraneous to the ears of student's soundscape. This caused the slow acceleration of the mastery of the sound. Through efforts to condition certain environments in the context of the learning process, it becomes one of the choices that must be made especially by the students themselves. Sound environment or soundscape becomes an important issue that the writer adopts, through literature studies and descriptive analysis in the context of presenting the Salendro scale tone in the daily environment of students in order to enrich the auditive experience in order to accelerate the mastery acceleration of the sound of the salendro scale.

Keywords: Soundscape, scale, salendro tone

Pengantar

Dalam proses belajar atau mempelajari seni karawitan Sunda khususnya di lingkungan pendidikan formal seperti pada Program Studi Karawitan Fakultas Seni

Pertunjukan ISBI Bandung, penguasaan dan pemahaman sistem notasi karawitan/*titi laras* menjadi satu hal yang sangat penting sebagai langkah awal dari seluruh rangkaian proses belajar praktek seni Karawitan Sunda lainnya. Dengan menguasai

sistem notasi/*titi laras* maka proses belajar praktek karawitan lainnya, baik yang berhubungan dengan olah suara (vokal) maupun praktik instrumen karawitan Sunda yang pada umumnya menggunakan media notasi akan mudah dipahami dan dipraktikkan. Proses penguasaan dan pemahaman materi tersebut kemudian diwadahi oleh mata kuliah Sistem Notasi, atau lebih dikenal dengan istilah *titi laras*.

Melihat pentingnya proses belajar materi sistem notasi, Komarudin (2014) mempertimbangkan proses belajar mata kuliah ini untuk mendapatkan perhatian khusus. Hal ini sebagaimana yang disampaikan sebagai berikut:

“ Mengingat begitu pentingnya peran notasi/*titi laras* dalam dunia pendidikan musik/ karawitan, materi teori dan praktiknya diwadahi melalui mata kuliah khusus yang terkait dengan sistem notasi, bahkan dengan jumlah SKS tiap semester minimal enam SKS” (Komarudin, 2014: 2).

Selain untuk kepentingan kegiatan proses belajar dalam suatu materi perkuliahan praktik, penguasaan sistem notasi/*titi laras* akan sangat berguna bagi mahasiswa dalam proses transkripsi dalam kepentingan memainkan sebuah karya seni music dan pendokumentasian

karya seni musik/karawitan dalam konteks penelitian. Kemudian, Komarudin (2014) melanjutkan:

“...Seorang kreator/ arranger saat menciptakan karyanya, membutuhkan peran *titi laras* guna mengkomunikasikannya kepada musisi lain yang akan memainkannya; sebaliknya para musisi tersebut dapat memainkan apa yang diciptakan oleh si kreator; melalui partitur (*titi laras*). Begitu pula para apresiator khusus/peminat/pelajar/peneliti yang menginginkan informasi yang lebih mendalam tentang karya yang mereka apresiasi khususnya untuk kepentingan ilmiah, maka mereka harus mengkajinya melalui notasi/*titi laras*”. (Komarudin, 2014:2).

Salah satu konten penting di dalam mata kuliah sistem notasi/*titi laras* adalah penguasaan dari bunyi laras itu sendiri. Seperti yang telah kita ketahui, laras yang umumnya dipelajari di dalam karawitan Sunda adalah *laras salendro*, *degung*, dan *madenda*. Khusus dalam mempelajari laras *salendro*, pada umumnya mahasiswa mendapatkan kesulitan dalam menguasai/menyuarakan bunyi *laras* tersebut. Berbeda dengan ketika mereka diinstruksikan untuk membunyikan *laras degung* dan *madenda*. Menurut pendapat Asep Solihin, salah satu dosen Sistem Notasi; “Hampir rata-rata

mahasiswa memang kesulitan ketika mereka berhadapan dengan praktek membunyikan laras salendro” (wawancara, Senin tgl 21 November 2016). Salah satu faktor yang menyebabkan hal tersebut, adalah minimnya pengalaman auditif terkait bunyi laras *salendro* yang didapatkan oleh mereka. Pengalaman auditif tersebut tidak terpenuhi, salah satunya adalah karena *soundscape* (lingkungan suara) kehidupan sehari-hari mereka tidak menghadirkan atau bahkan mereka tidak ada upaya untuk menghadirkan bunyi laras *salendro* tersebut. Sedangkan dalam konteks proses belajar sistem notasi/titi laras yang berkaitan dengan penguasaan laras, perlu dilakukan beberapa upaya untuk melatih kepekaan indra penangkap bunyi atau suara (telinga).

Berangkat dari permasalahan di atas, maka tulisan ini akan menguraikan beberapa upaya menghadirkan *laras salendro* ke dalam *soundscape* keseharian mahasiswa dalam rangka meng”hegemoni” telinga dan memperbanyak pengalaman auditif guna menunjang proses belajar mata kuliah sistem notasi.

Metode

Pengkajian pada tulisan ini menggunakan metode analisis deskriptif, melalui kajian literatur berusaha menghubungkan konsep *soundscape* yang digagas oleh schaffer untuk mendapatkan metode yang terkait dengan upaya menghadirkan bunyi *laras salendro* dalam *soundscape* kehidupan sehari-hari mahasiswa agar proses belajar mereka terkait dengan penguasaan bunyi *laras salendro* dapat terbantu.

Dalam konsep pemikirannya, schaffer berusaha memahami sebuah tempat melalui kecenderungan bunyi-bunyi yang hadir di lingkungannya sehingga indra kita termasuk telinga terus bergerak. Kita harus melatih telinga kita dengan kegiatan yang maksimal untuk menyadari keadaan suara lingkungan dan apabila suara lingkungan kurang baik kita akan mengubahnya menjadi lebih baik (Schaffer dalam Roni Sugiarto 10:2013).

Pembahasan

1. Laras Salendro

Laras (*tone scale* / skala nada) *salendro* merupakan salah satu nama *laras* yang ada di dalam karawitan. Hampir semua sajian

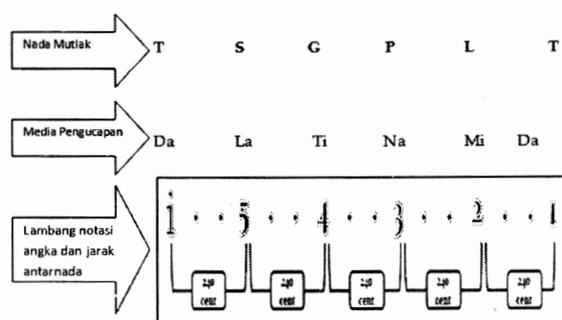
kesenian dalam karawitan Sunda menggunakan *laras* tersebut, dan salah satu contohnya adalah *kiliningan* dengan media instrumen perangkat ga-melan *salendro*. Menurut Machyar, *laras salendro/rakitan salendro* mempunyai jarak antara nada ke satu nada lainnya adalah 240 cent. *Laras salendro* sebagai induk dari *laras degung* dan *madenda*, oleh karena itu kemudian disebut sebagai *rakitan salendro*. Dengan kata lain interval 240 cent menunjukkan *laras salendro padantara*. Namun mengenai bunyi *laras salendro padantara* tersebut, kemudian mendapatkan kritikan dari seniman lain yang ditulis Machyar dalam buku *Seni Raras* (1969).

”Seorang ahli gamelan, pensiunan tjamatan keeling di Djepara, bernama Sastrawiranata ajah Sdr. Soediani, seorang guru seni tari dan ahli bangunan, jang bersama-sama menonton wajang itu dengan saja berkata pada saja. “*Gangsa punika blero, kedah dipunilaras malih*”. (“gamelan ini sumbang raranya harus ditalakan lagi.”) (Kusumadinata, 1969:36)

Dari pernyataan tersebut menurut rasa ahli *gamelan*, *laras salendro* itu harusnya tidak *padantara* melainkan *bedantara*. perbedaan antara *padantra* dengan *bedantara* bisa dilihat dari interval masing-

masing. Interval *padantara* dari nada satu ke nada yang lain memiliki nilai cent yang sama yaitu 240 cent. Sedangkan *bedantara* memiliki nilai yang relatif berbeda-beda dari satu ke nada yang lain.

Untuk lebih jelasnya mengenai *laras salendro*, kita lihat uraian dibawah ini:



2. Soundscape

Soundscape merupakan istilah yang tercipta berdasarkan analogi “pemandangan”. Jika pada umumnya pemandangan diidentikan dengan segala sesuatu di lingkungan kita yang nampak terlihat oleh mata (konsumsi visual), maka lain halnya dengan *soundscape* yang mengidentikan pemandangan tersebut sebagai segala sesuatu di lingkungan kita yang terdengar oleh telinga (konsumsi auditif). Hal tersebut di atas sesuai dengan pernyataan beberapa ahli mengenai konsep *soundscape*:

"...*soundscape* berasal dari dua kata; *sound* artinya suara atau bunyi, sedangkan *scape* merupakan singkatan dari *landscape*, artinya pemandangan. Kata *sound* apabila ditambah dengan *scape* menjadi *soundscape*, artinya pemandangan yang berupa suara atau bunyi" (Nakagawa, 2000:106).

Istilah *soundscape* dicetuskan oleh seorang composer Canada bernama R. Murray Schafer pada akhir tahun 1960. Kemudian pemikirannya tersebut dirumuskan lebih lanjut ke dalam sebuah buku berjudul *Tuning of The World* (1977).

"Soundscape is the sonic environment. Technically, any portion of the sonic environment regarded as field for study. The term may refer to actual environments, or to abstract constructions such as musical compositions and tape montages, particularly when considered as an environment".

Terjemahan:

"*Soundscape* adalah lingkungan suara. Secara teknis, setiap bagian dari lingkungan suara dianggap sebagai lapangan untuk belajar. Istilah dapat merujuk kepada lingkungan yang sebenarnya, atau konstruksi abstrak seperti komposisi musik dan rangkaian pita (yang dibunyikan; kaset pita; piringan hitam) terutama ketika sudah dianggap sebagai lingkungan" (Schaffer dalam Roni Sugiarto, 2013:1).

Latar belakang munculnya teori *soundscape* adalah agar kita menggunakan lebih sering dan mendengar suara lebih baik (Nakagawa, 2000:108). Dalam konsep pemikirannya schaffer berusaha memahami sebuah tempat melalui kecenderungan bunyi-bunyi yang hadir di lingkungannya, sehingga indra kita termasuk telinga terus bergerak. Kita harus melatih telinga kita dengan kegiatan yang maksimal untuk menyadari keadaan suatu lingkungan dan apabila suara lingkungan kurang baik kita akan mengubahnya menjadi lebih baik. Konsep ini mempunyai pemahaman tentang dunia yang sangat luas, yaitu melihat (mendengar) dunia dengan cara berbeda dengan biasanya, mengandung praktek mengubah suara lingkungan demi kualitas lingkungan binaan yang terbentuk (Schaffer dalam Roni Sugiarto, 2013:10).

Objek *soundscape* adalah meliputi suara dan bunyi di dunia ini, termasuk lagu-lagu pop di toko-toko, suara musik orang bernyanyi (pengamen) di warung, karawitan di pendopo. Dan kemudian di klasifikasikan oleh schaffer sebagai berikut:

Tabel I
 Hasil klasifikasi bunyi Murray
 Schafer (1977)

Natural Sounds	Sounds of Water	Oceans, Seas and Lakes
		Rain
		Rivers and Brooks
		Steam
		Ice and Snow ...
	Sounds of Air	Wind ...
	Sounds of Earth	Trees...
Sounds of Birds	Sparrow ...	
Sounds of Insects	Flies...	
Sounds of Seasons ...	Spring...	
Human Sounds	Sounds of Voice, Body ...	Speaking...
Sounds & Society	Town, Urban, Factories, Domestic Sounds, Parks...	...
Mechanical Sounds	Machines, Aircraft, Constructions
Silence and Quiet	-	-
Sound as Indicators	Bells, Horns, Telephones

Dalam upaya meng“hegemoni” dan memperbanyak pengalaman auditif bunyi *laras salendro* terhadap indra pendengaran kita, maka konsep *soundscape* dirasa perlu diusulkan sebagai salah satu untuk memperbaiki lingkungan suara dan mereduksi bunyi-bunyi yang berdampak kurang baik terhadap upaya “hegemoni” tersebut di atas. Melalui dominasi salah satu objek *soundscape* yaitu konstruksi abstrak suara seperti komposisi musik dan rangkaian pita (dalam konteks dewasa ini musik dalam bentuk dokumentasi data kaset, CD, dan data virtual lainnya), atau dengan kata lain suara mesin yang dapat mengeluarkan konstruksi abstrak suara

tersebut, diharapkan menjadi salah satu objek yang menjadi solusi permasalahan.

3. Soundscape Kehidupan Sehari-hari

Soundscape kehidupan sehari-hari adalah suara atau bunyi-bunyi yang hadir dalam kehidupan sehari-hari (Nakagawa, 2000:131-134). Contoh suara dalam kehidupan sehari-hari tersebut di antaranya adalah; suara aktivitas orang-orang (misalnya; berkomunikasi), suara alat elektronik (misalnya; TV dan Radio), suara mesin (misalnya; mobil dan motor), suara alam (misalnya angin, hujan), dan suara atau bunyi lain yang dengan kualitas yang dapat didengar oleh jangkauan telinga manusia.

Bila melihat kondisi saat ini, *soundscape* yang berpihak pada konteks proses belajar karawitan sunda memang dirasa sangat sedikit sekali. Salah satu bunyi-bunyian yang kerap hadir melalui objek *soundscape* yang paling dekat dengan kita (televisi, radio) didominasi dengan hingar bingar panggung hiburan yang sangat jauh dengan nuansa karawitan Sunda, walaupun ada (pop sunda misalnya) tetapi sudah dalam keadaan terdistorsi dengan bunyi non-karawitan (sekala

nada doremi). Oleh karena itu, upaya-upaya menghadirkan nuansa bunyi karawitan, khususnya dalam konteks penguasaan bunyi *laras salendro* perlu dilakukan, dan atas dasar inisiatif pribadi.

4. **Soundscape Kehidupan Sehari-hari Mahasiswa ISBI Bandung dan Upaya Menghadirkan Laras Salendro dalam Soundscape keseharian**

Soundscape kehidupan sehari-hari mahasiswa ISBI Bandung yang notabene berada di wilayah perkotaan, dapat dibagi menjadi dua *soundscape*:

a. Soundscape kampus

Di dalam *soundscape* ini, bunyi-bunyian karawitan memang sangat mendominasi bunyi-bunyian lainnya dan bunyi yang hadir salah satunya adalah bunyi *laras salendro*. Namun nuansa bunyi karawitan yang terjadi di lingkungan ini, pada akhirnya saling mereduksi satu sama lainnya karena terjadi pada waktu yang bersamaan. Dengan kata lain bunyi *laras salendro* (sabagai fokus bunyi) hadir pada *soundscape* di sini, tetapi tereduksi oleh bunyi-

bunyi bunyi unsur karawitan lainnya. Selain dari hal tersebut, bunyi yang dihasilkan dari aktivitas non-musikal, misalnya percakapan-percakapan atau bahkan teriakan kerap terjadi di lingkungan kampus. Terlebih kehadiran bunyi *laras salendro* yang hadir di dalam *soundscape* kampus terjadi ketika mahasiswa tersebut harus membagi fokusnya kepada kegiatan lain (tidak hanya fokus mendengarkan atau mengamati *laras salendro*), seperti fokus terhadap mata kuliah lain yang akan dihadapinya. Hal tersebut menyebabkan kekurangtelitian indra pendengaran dalam mengidentifikasi bunyi *laras salendro* yang hadir pada saat itu. Dengan kata lain bunyi *laras salendro* memang hadir pada *soundscape* tersebut, namun indra pendengaran menjadi terganggu oleh bunyi lain yang menyebabkan bunyi *laras salendro* tidak teridentifikasi dengan jelas.

b. Soundscape tempat tinggal

Seperti kita ketahui bahwa kebanyakan mahasis-

wa (khususnya mahasiswa karawitan) berasal dari luar daerah. Kemudian mereka tinggal di sebuah kost-kostan atau rumah kontrakan yang rata-rata letaknya di wilayah perkotaan. *Soundscape* yang hadirpun didominasi oleh bunyi khas perkotaan (bunyi kendaraan, aktivitas orang-orang, dsb). Walaupun *soundscape* perkotaan rata-rata dianggap sebagai bunyi-bunyi yang menimbulkan kebisingan, namun demikian ada banyak cara untuk mereduksi bunyi tersebut oleh dominasi bunyi laras *salendro*. Berikut saya usulkan beberapa cara tersebut:

- 1) Membuat dominasi bunyi laras *salendro* dengan memanfaatkan teknologi.

Di zaman yang serba canggih seperti saat ini, peran teknologi atau *gadget* memang tidak lepas dari keseharian hidup manusia. *Gadget* adalah:

A gadget is a small tool such as a machine that has a particular function, but is often thought of as a novelty. Gadgets are sometimes referred to as gizmos. Gizmos in particular are a

bit different than gadgets. Gadgets in particular are small tools powered by electronic principles (a circuit board)
https://en.wikipedia.org/wiki/Gadget#cite_note-1.

Terjemahan:

Sebuah gadget adalah alat kecil seperti mesin yang memiliki fungsi tertentu, tetapi sering dianggap sebagai hal yang baru. Gadget kadang-kadang disebut sebagai *gizmos*. *Gizmos* khususnya sedikit berbeda dari gadget. Gadget khususnya alat-alat kecil didukung oleh prinsip-prinsip elektronik (papan sirkuit).

Gadget yang paling dekat dengan kegiatan sehari-hari kita adalah telepon pribadi/*self phone* atau populer dengan kata *Handphone*. Salah satu fitur kecanggihan *handphone* adalah aplikasi yang bisa menyimpan data audio video dan sekaligus memainkannya. Dengan memanfaatkan fitur seperti tadi, kita bisa memanfaatkannya dengan cara menyimpan dan memutar beberapa data audio-visual yang kontennya mengandung unsur bunyi laras *salendro*, misalnya; Mp3 *kiliningan* dan dimainkan dalam durasi yang

cukup lama (2-3 jam) serta dalam tingkat kekerasan bunyi/volume bunyi yang wajar. Upaya selanjutnya adalah dengan cara merekam teman atau pun orang yang telah dianggap menguasai bunyi *salendro* dengan memanfaatkan fitur *voice memo*, untuk selanjutnya didengarkan oleh kita. Dengan cara seperti itu, maka *soundscape* keseharian kita di tempat tinggal akan sedikit mereduksi bunyi-bunyi yang tidak kita inginkan dalam konteks penguasaan bunyi *laras salendro* tersebut. Hal tersebut alangkah lebih baiknya dilakukan secara rutin atau menjadi rutinitas keseharian di tempat tinggal.

2) *Soundscape Earphone*

Soundscape earphone maksudnya adalah upaya untuk membuat *soundscape* yang lebih terfokus pada indra pendengaran, sehingga telinga bisa lebih fokus pada dominasi bunyi tertentu. Dengan menggunakan *ear phone*, *headphone*, atau *hands free handphone*. Caranya hampir

sama dengan point satu, hanya saja dengan menggunakan konsep *soundscape* ini, hasil dominasi yang dihasilkan akan lebih terfokus pada bunyi yang diinginkan. Belum adanya penelitian yang membuktikan dampak langsung dari cara-cara di atas terhadap proses akselerasi penguasaan bunyi *laras salendro*, penulis beranggapan dengan didukung pengalaman, penggunaan *ear phone* bisa memfokuskan indra pendengaran pada objek *soundscape* tertentu. Maka dari itu cara-cara tersebut dihadirkan sebagai salah satu bagian kecil dari upaya menghadirkan *laras salendro* dalam *soundscape* keseharian.

Kesimpulan

Seni karawitan yang erat hubungannya dengan bunyi, nada, maupun suara, menuntut mahasiswa untuk terus melatih kemampuan pendengaran musikalnya, terutama *laras* atau tangga nada yang terdapat pada karawitan. Terlebih lagi dalam mata kuliah sistem notasi yang menjadi salah satu mata kuliah pada Prodi karawitan ISBI Bandung.

Dalam keadaan lingkungan suara yang saat ini kurang berpihak kepada proses penguasaan *laras* atau tangga nada *salendro*, menciptakan *soundscape* yang lebih menekankan *laras* atau tangga nada tersebut akan memberi pengalaman auditif bagi seseorang, dalam arti, lingkungan yang banyak menghadirkan nuansa karawitan Sunda, tentunya akan menjadi lingkungan yang kodusif bagi seseorang untuk melatih kepekaan telinga dan rasa terhadap *laras* atau tangga nada yang ada pada karawitan Sunda, terutama tangga nada *salendro*.

DAFTAR PUSTAKA

- Komarudin, 2014. "Menguasai Berbagai Sistem Titi Laras Sebagai Upaya Mengembangkan sumber Inspirasi Dalam Kreativitas Musik/Karawitan," dalam, *Jurnal Ilmiah seni Awilaras*, Vol 1, No 2, Bandung Prodi Angklung dan Musik Bambu ISBI.
- R.M.A Kusumadinata.1969. *Ilmu Seni Raras*, Jakarta: Pradnjaparamita.
- Roni sugiarto. 2013. "Kajian Soundscape Kompleks Gereja Katedral." Bandung: Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat Universitas Katolik Parahyangan.
- Shin makagawa. 2000. *Musik dan Kosmos: Sebuah Pengantar dalam Etnomusikologi*. Jakarta: Yayasan Obor edisi1.

Internet

(https://en.wikipedia.org/wiki/Gadget#cite_note-1).