

KOMPOSISI “CLIMENTALIA”

AGUSTINUS WELLY HENDRATMOKO

Program Pascasarjana Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Abstrak: Artikel ini membahas tentang proses penciptaan karawitan dengan judul ‘Climentalia’ yang berasal dari perpaduan kata atau istilah, ‘climen’ dan ‘instrumentalia’. ‘Climentalia’ merupakan komposisi karawitan dengan format ‘climen’, kecil-kecilan atau tidak lengkap (*cokèkan*). Komposisi ini dibuat dengan menggabungkan idiom dan medium yang berbeda dari karawitan secara konvensional sebagai upaya untuk menemukan sesuatu yang baru. Konsep dasar komposisi ini adalah pengembangan tema musikal dengan rangsang awal motif *tabuhan gendèr* yang diolah dengan berbagai ornamentasi elemen musikal dan vokal. Karya ini merupakan eksplorasi perpaduan antara nuansa musik *jazz*, idiom nuansa etnis Cina dan eksplorasi elemen musikal yang ada dalam tradisi karawitan Jawa.

Kata Kunci: Climentalia, komposisi karawitan, idiom nuansa musik

Abstract: This article discusses the process of ‘karawitan’ creation with the title ‘Climentalia’ derived from a combination of words or terms, ‘climen’ and ‘instrumentalia’. ‘Climentalia’ is a composition of ‘karawitan’ with ‘climen’ format, small or incomplete (*cokèkan*). This composition is made by combining idioms and different mediums of ‘karawitan’ conventionally in an attempt to discover something new. The basic concept of this composition is the development of musical themes with the initial stimulus motifs of ‘gendèr’ playing that are processed with various ornamentation of musical elements and vocals. This work is an exploration of the mix between the nuances of jazz music, idiom nuances of ethnic Chinese and the exploration of musical elements that exist in the Javanese musical tradition.

Keywords: Climentalia, karawitan composition, idiom nuance music

A. Pendahuluan

Karawitan merupakan kesenian tradisional yang mengandung nilai-nilai dan norma-norma keteladanan luhur yang sesuai dengan tata cara kehidupan masyarakat Jawa. Istilah karawitan dikenal oleh masyarakat Jawa sebagai terminologi yang memiliki pengertian musik (seni suara) yang menggunakan seperangkat gamelan slendro dan pelog (Waridi, 2001).

Dalam perkembangannya, karawitan telah mengalami berbagai perubahan sesuai dengan keperluan dan kemantapan estetika musikal masyarakat pendukungnya. Hal ini berkaitan erat dengan sifat karawitan yang terbuka dan lentur serta terdapat potensi internal dalam budaya gamelan, yakni keragaman vokabuler garap instrumen dan vokal yang dapat disusun untuk keperluan penciptaan.

Seni karawitan sebagai warisan budaya Jawa yang adiluhung menggunakan sarana gamelan untuk mengungkapkan ekspresi jiwa manusia. Karawitan sebagai objek penciptaan karya seni memberikan berbagai kemungkinan untuk dikembangkan dan diolah kembali. Hal ini tentunya memberikan konsekuensi kepada generasi penerus bangsa untuk melestarikan dan mengembangkannya. Untuk mewujudkan hal tersebut dibutuhkan pemikiran dan daya kreativitas agar tetap bertahan sesuai dengan perkembangan zaman.

Pengembangan karawitan tergantung dari diri masing-masing pelaku seni. Proses pengembangan dapat terjadi melalui penyesuaian nilai-nilai lama dengan baru, idiom lama medium baru, medium lama idiom baru serta medium baru idiom baru (Hardjana, 2004). Medium lama dan idiom baru dapat terjadi dari pengembangan teknik-teknik permainan baru untuk

mendapatkan daya ucap idiomatik dan vokabuler teknik permainan ekspresi musik yang tidak membatasi diri secara budaya (Marsudi, 1998).

Proses eksplorasi terus-menerus dilakukan oleh seniman untuk mewujudkan sebuah karya yang sesuai dengan keinginan. Upaya untuk menciptakan dan mencari sesuatu yang baru merupakan cerminan dari seniman dalam melihat seni sebagai proses yang dinamis. Eksplorasi dilakukan untuk menemukan, mencapai hasil karya sesuai keinginan dengan melakukan proses eksperimen. Intelektualitas dan pemikiran kreatif serta inovatif merupakan kemampuan manusia untuk menuangkan ide-ide baru yang belum diketahui sebelumnya.

Berdasarkan uraian di atas, dijelaskan bahwa karawitan memberikan berbagai kemungkinan untuk dikembangkan dan diolah kembali menjadi sumber penciptaan dalam membuat sebuah karya seni. Oleh karena itu, komposer mencoba untuk menggali kembali kekayaan garap tradisi yang dimiliki beberapa instrumen gamelan dengan memberikan sentuhan kreativitas. Hal ini dilakukan dengan cara menggabungkan berbagai idiom serta medium menjadi sebuah karya komposisi, dengan harapan dapat menemukan sesuatu yang baru.

Dalam bukunya *The Theatre Experience*, dikatakan bahwa struktur sajian seni pertunjukan dalam presentasinya selalu berpautan dengan beberapa aspek antara lain *performer*, *dramatic structure*, *point of view*, *environment*, dan *audience* (Wilson, 1976). *Performer* atau pelaku pertunjukan sangat berpengaruh terhadap bentuk penyajian, sehingga karawitan yang biasa disajikan secara utuh dapat dibawakan dengan hanya menggunakan beberapa

bagian dari seperangkat gamelan saja. Hal ini dikarenakan aspek *performer* yang memang terbatas atau sengaja dibatasi sesuai dengan kebutuhan *performance*.

Bentuk penyajian karawitan mandiri yang terbatas pada jumlah instrumen dan pemain di antaranya *gadhon*, *cokékan*, dan *siteran*. Penyajian karawitan tersebut dapat dikatakan minimalis karena mempunyai perbedaan jika dibandingkan dengan penyajian karawitan secara lengkap atau komplit yakni pada jumlah instrumen dan pemain. Keterbatasan instrumen disesuaikan dengan aspek pelaku pertunjukan yang kuantitasnya dirampingkan sedemikian rupa sehingga terbentuk suatu sajian karawitan yang minimalis dengan tidak mempengaruhi kualitas *performance* dan estetika seni karawitan. Penyajian karawitan dengan instrumen gamelan yang tidak lengkap atau minimalis, menimbulkan gagasan bagi komposer untuk menciptakan karya komposisi dengan judul “Climentalia.”

“Climentalia” berasal dari dua kata yaitu `Climen` dari istilah Jawa dan `Talia` dari istilah musik populer. `Climen` berarti ringkas, sederhana dan *prasaja* (Poerwadarminta, 1939), sedangkan instrumentalia berarti hidangan musik tanpa lagu atau syair. Instrumentalia berarti pula elemen musikal dalam karawitan yang diwujudkan dengan gamelan. Dalam komposisi ini, `Talia` diambil dari akhiran instrumentalia yang merujuk dalam makna instrumen. Jadi, “Climentalia” artinya kesederhanaan instrumen.

Maksud dari komposisi yang berjudul Climentalia yaitu sajian instrumen musik gamelan dalam format kecil atau sederhana yang instrumentasinya hampir seperti penyajian *gadhon* atau *cokékan* dalam tradisi karawitan Jawa. Perbedaan

instrumen yang digunakan dalam komposisi ini yaitu menggunakan dua instrumen gambang laras slendro, tiga buah ketipung Sunda, clempung, siter panembung, instrumen diatonis berupa *flute* dan instrumen perkusi antara lain *kenthongan* dan *maracas*. Komposisi ini dirancang berdasarkan rangsang awal pendengaran. Ide penggarapan komposisi ini berawal dari ketertarikan komposer terhadap *tabuhan* gender *ada-ada* dalam karawitan pakeliran Gaya Surakarta yang disajikan dalam tempo cepat, dan cenderung tidak teratur. Berawal dari hal tersebut, komposer ingin mengeksplorasi instrumen gender untuk mencari bentuk komposisi yang berbeda dengan garap tradisi.

Konsep pengembangan tema musikal, misalnya mengembangkan dari *gendèran ada-ada* karawitan pakeliran Gaya Surakarta dengan mengubah ritme, melodi, tempo dan memasukkan beberapa cengkok gender tradisi yang diubah dari aslinya. Tema musikal tersebut diaplikasikan ke dalam bentuk sebuah karya komposisi, yang diharapkan dapat memberikan pesan dan makna secara verbal atau melalui bahasa musikal.

Konsep komposisi “Climentalia” ini menggunakan tema musikal 1 6 5 3 5 pada laras slendro 1 2 3 5 6 1. Tema musikal tersebut kemudian dieksplorasi secara teknis melalui pengembangan elemen musikal yang terdapat pada semua instrumen. Aspek pengembangannya antara lain melalui permainan ritme, melodi, harmoni, dinamika, tempo, timbre nada, bentuk serta permainan perkusi dan vokal dengan berbagai improvisasi secara musikal. Pengembangan melodi pada bagian yang sama dilakukan dengan pengulangan motif dan ornamentasi.

Komposisi Climentalia menggunakan media gamelan Jawa laras slendro. Alasan mendasar menggunakan laras slendro adalah subyektivitas komposer tentang keunikan nada yang dimiliki gamelan laras slendro. Subyektivitas tersebut akan diwujudkan melalui pencarian ide musikal dari instrumen gender barung. Menurut (Supanggih, 2009) instrumen gender barung mempunyai beberapa teknik permainan yaitu teknik *siliran*, *salah gumun*, *kempyung*, *pendawan*, dan *gembyang*. Berbagai teknik tersebut, menurut komposer dapat dieksplorasi dengan beberapa elemen musikal di antaranya ritme, melodi, harmoni, dinamika dan tempo. Hasil eksplorasi tersebut, diharapkan dapat menghasilkan jalinan nada yang menumbuhkan rasa musikal atau nuansa musik yang berbeda.

Menurut Wibowo (2007), tangga nada laras slendro mempunyai banyak kemiripan dengan tangga nada yang dimiliki oleh alat musik etnis lain seperti, *sapek* (alat musik petik pedalaman Kalimantan), *sakuaci* (alat musik tiup dari Jepang) dan *arhu* (alat musik gesek dari Cina). Laras slendro mempunyai karakter yang berbeda dengan tangga nada lainnya. Unsur nada dalam laras slendro dapat dikembangkan dengan mengaplikasikan laras pelog dan tangga nada diatonis untuk mewujudkan ruang eksplorasi dan improvisasi yang lebih luas.

Komposisi yang berjudul Climentalia mengaplikasikan idiom baru ke dalam pengembangan komposisi baru karawitan. Instrumen yang digunakan, yaitu gender barung, rebab, kendang ageng dan tiga ketipung Sunda, slenthem, suling, dua gambang, siter panembung, siter barung (*clempung*) dan siter penerus. Di samping beberapa instrumen gamelan tersebut, komposisi ini juga menggunakan instrumen diatonis yaitu *flute* dan beberapa alat musik

perkusi antara lain *kenthongan* dan *maracas*. Perlu dipahami bahwa instrumen gamelan dan alat musik perkusi dalam komposisi karawitan tersebut hanya berfungsi sebagai sumber bunyi dan media bereksperimen.

B. Konsep Karya Climentalia

Konsep penggarapan komposisi ini tidak mengacu sepenuhnya pada kata "Climentalia" yang berarti ringkas, sederhana. Pengertian ringkas dan sederhana diwujudkan pada instrumen dan jumlah pemain yang minimalis tidak seperti penyajian *klenengan* secara lengkap. Berarti dalam komposisi ini berisi tentang eksplorasi yang berangkat dari sebuah karawitan tradisi dengan memilih instrumen gamelan dan penggarapan vokal secara musikal. Istilah *climen* sebagai tumpuan pertama penggarapan, berawal dari yang kecil atau *mikro* dan sederhana kemudian dikembangkan menjadi sesuatu yang besar atau *makro* dalam hal garapannya. Komposisi karawitan ini mengangkat tema musikal 1 6 5 3 5 yang dieksplorasi dengan aspek pengembangannya antara lain melalui permainan ritme, melodi, harmoni, dinamika, tempo, timbre nada, bentuk serta permainan perkusi dan vokal dengan berbagai improvisasi secara musikal.

Komposisi karawitan yang disajikan dalam garapan ini merupakan sebuah upaya untuk mencari bentuk yang baru dari tradisi atau konvensi yang sudah dibakukan dalam karawitan. Berbagai eksperimen dilakukan pada beberapa instrumen gamelan, misalnya menggunakan dua instrumen gambang yang bertujuan mencari nuansa baru dengan teknik permainan di antaranya *salah gumun*, *kempyung*, *pendawan*, dan *gembyang*.

Karya ini tidak dapat direalisasikan dalam sebuah karya komposisi karawitan tanpa adanya konsep penggarapan yang matang dan deskripsi yang jelas. Oleh sebab itu, untuk mempermudah pemahaman mengenai esensi musikalnya, penggarapan komposisi ini disertai dengan notasi untuk mengantisipasi kemungkinan adanya unsur ketidakpastian pada penggarapannya. Berdasarkan alasan tersebut, komposer mendeskripsikan dalam bentuk notasi dengan menggunakan *software* notasi *Kepatihan Pro Window*. Belum adanya simbol yang baku untuk beberapa alat musik dan melodi atau pola tabuhannya, komposer mencoba menuliskan dengan menggunakan simbol yang ada pada *software* tersebut.

Penotasian yang biasa dilakukan pada tradisi karawitan memberikan peluang kepada para penyaji untuk menyampaikan kreativitasnya secara terbuka. Artinya, bahwa komposer memberikan kesempatan bagi pendukung untuk berimajinasi dan mengeksplorasi segala kemungkinan untuk mengembangkan pola-pola tertentu dengan beberapa batasan dan ketentuan yang jelas dari komposer.

Agar karya ini sesuai dengan tema yang diinginkan, maka diperlukan deskripsi secara jelas mengenai konsep garapan yang disajikan. Penjelasan konsep garapan karya ini terbagi menjadi dua bagian yaitu warna garapan dan bentuk garapan.

1. Warna Garapan

Warna garapan komposisi karawitan ini mengambil ide dan mengaplikasikan nuansa, melodi dan mengeksplorasi teknik permainan instrumen. Secara keseluruhan unsur komposisi ini merupakan sebuah perpaduan instrumen gamelan yang

dieksplorasi pada bentuk media dan teknik permainannya. Komposer menggunakan rebab untuk mencari pendekatan suara seperti instrumen *arhu*, menggunakan siter *panembung*, *clempung*, dan siter *penerus* dengan *melaras* beberapa nada agar mendapatkan warna suara dengan pendekatan musik etnis Cina. Menggunakan dua instrumen gambang yang bertujuan mencari nuansa baru dengan teknik permainan di antaranya *salah gumun*, *gembyung*, *kempyung*, *pendawan*, dan *gembyang*.

Komposer berharap dengan menggabungkan berbagai idiom dapat menemukan warna baru sebagai pemahaman dan cara pandang tentang perkembangan komposisi karawitan yang mengacu pada idiom nuansa musik *jazz* dan idiom pendekatan nuansa musik etnis Cina.

2. Bentuk Garapan

Bentuk komposisi ini secara keseluruhan mengacu pada karawitan secara konvensional, di antaranya masih menggunakan unsur-unsur *cengkok* yang terlihat pada permainan *gendèr*, rebab, gambang dan siter. Namun, komposer berupaya untuk memberikan gambaran yang baru dengan bentuk garapan yang mengacu pada pola ritme dan melodi yang ada pada musik Barat dan pendekatan nuansa musik etnis Cina. Adapun bentuk pengolahannya, misalnya menggunakan dua instrumen gambang yang tidak biasa seperti karawitan tradisi dengan berbagai teknik permainan dan menggunakan birama $3/8$, $5/8$, $6/8$ dan $7/8$, mencari pendekatan warna suara *arhu* dengan instrumen rebab, dan mengeksplor nada siter *panembung*, *clempung*, dan siter *penerus* dengan *melaras* beberapa nada yang ada pada tangga nada laras slendro, yang bertujuan

mencari pendekatan interval nada yang dimiliki instrumen diatonis yaitu instrumen *flute*.

3. Poses Penggarapan

Tercapainya keberhasilan dalam penyajian komposisi karawitan diperlukan proses penggarapan. Proses penggarapan ini sebagai proses penuangan inspirasi komposer ke dalam suatu kreativitas yang mewujudkan terjadinya sebuah karya komposisi karawitan. Proses penggarapan ini melalui beberapa tahapan. Tahapan tersebut antara lain : eksplorasi, improvisasi, komposisi, dan evaluasi.

a. Eksplorasi

Tahap eksplorasi dilakukan melalui proses penjelajahan pada wilayah ide untuk menentukan tema, judul, dan beberapa hal yang berkaitan dengan konsep penyajian. Eksplorasi secara umum adalah sebagai penjajakan, maksudnya adalah sebagai pengalaman menanggapi objek dari luar termasuk juga berfikir, berimajinasi, merasakan dan merespon (Hawkins, 1990).

Eksplorasi bunyi sebagai tahap paling awal dalam mewujudkan komposisi 'Climentalia' adalah menggunakan instrumen gendèr yang dikembangkan pada teknik permainannya dengan menggunakan beberapa elemen musikal. Menurut I Wayan Senen, teknik yang dapat digunakan antara lain pengulangan (*repetition*), pelebaran gatra (*augmentation*), penyempitan gatra (*diminution*), perpindahan pathet (*modulation*), peniruan pola tabuhan instrumen tertentu oleh instrumen lain (*imitation*), pemindahan pola ritmis dengan nada tertentu ke nada lain (*sequence*), pembalikan (*inversion*),

penambahan isian (*filler*), pengurangan (*elision*), perombakan (*retrogression*), pemindahan berat ringan (*ding-dong*) nada, pemindahan pola ritme ke elemen melodi, pemindahan pola tempo, pemindahan pola dinamik, pengubahan atau pemindahan fungsi instrumen, pencampuran (*coollaboration*) instrumen, pencampuran *pathêt*, pencampuran laras, dan lain sebagainya.

b. Improvisasi

Improvisasi adalah proses bereksperimen dengan musik (karawitan) dan mencoba memasukkan hasil-hasil inspirasi dan imajinasi ke dalam sebuah ekspresi alur lagu. Improvisasi merupakan penciptaan sesuatu tanpa persiapan terlebih dahulu dan bersifat spontan atau kebetulan. Tahapan ini dilakukan untuk meningkatkan atau mengembangkan materi yang telah ditemukan dalam proses eksplorasi. Improvisasi yang dilakukan merupakan sebuah wadah kreativitas bagi komposer yang tidak absolut, artinya bahwa wilayah pengembangan musikalitas dan unsur lainnya juga merupakan wilayah terbuka bagi personil pendukung dalam karya tersebut. Improvisasi dalam hal ini merupakan sebuah ruang yang digarap bebas namun terkonsep dengan mempertimbangkan pola melodi, modus, ritme, irama, dan dinamika untuk menghidupkan perjalanan komposisi seutuhnya. Selain unsur di atas, komposer juga mendeskripsikan dalam bentuk notasi serta memberikan peluang kreativitas secara demokratis kepada pendukung untuk menemukan dan mengisi ruang improvisasi, atau memberikan usulan yang berkaitan dengan faktor kesulitan pada teknik permainan.

c. Komposisi

Tahapan ini merupakan penyusunan hasil eksplorasi dan improvisasi ke dalam bentuk karya, motif-motif yang ditemukan dirangkai menjadi satu kesatuan yang utuh dan disesuaikan dengan urutannya masing-masing. Unsur dinamika dan garap instrumen dipertimbangkan agar memenuhi kriteria penyajian.

Penggarapan komposisi ini adalah merealisasikan ide-ide musikal yang diinspirasi dari rangsang audio, yaitu pola *tabuhan ada-ada* yang dikembangkan dengan berbagai idiom dan silang budaya. Pengaplikasian *ada-ada* didukung dengan dua instrumen gambang yang bertujuan mencari nuansa baru melalui teknik permainan di antaranya *salah gumun*, *gembyung*, *kempyung*, *pendawan*, dan *gembyang*. Selain itu, kendang ketipung Sunda dirancang menyerupai alat musik *konga*. Pengesetan kendang yang ditata sedemikian rupa bertujuan agar dapat mempermudah teknik permainan, memberikan warna bunyi yang berbeda dan eksplorasi yang lebih luas.

d. Evaluasi

Tahap evaluasi dilakukan untuk mengetahui hasil atau perkembangan garapan komposisi secara keseluruhan agar benar-benar sesuai dengan tema yang sudah ditentukan. Pengamatan secara cermat dilakukan untuk mengetahui permasalahan yang ditemukan dalam berproses. Keberhasilan sebuah penyajian komposisi musik (karawitan) tidak lepas dari kejelian komposer dalam mengamati setiap bagian atau keseluruhan dari komposisi musik yang diciptakan. Setiap bagian harus dicermati agar dapat menghindari setiap permasalahan yang ditemukan dan mampu

menemukan solusinya. Evaluasi dapat dilakukan pada saat tertentu atau dijadwalkan secara jelas, di antaranya dapat dilakukan pada akhir sebuah latihan dengan tujuan untuk menunjukkan beberapa kekurangan yang harus dibenahi, dilakukan sebelum latihan dimulai untuk mengingatkan para pendukung atas evaluasi sebelumnya atau beberapa hal yang ditemukan di luar waktu latihan.

e. Pembakuan

Proses pembakuan dilakukan sebagai langkah terakhir yang ditempuh komposer untuk memberikan kepastian atas materi yang digarap. Artinya, setelah proses pembakuan semestinya tidak terdapat perubahan lagi. Pembakuan diperlukan komposer dan pendukung agar dapat menyuguhkan sebuah pedoman atau kepastian atas komposisi yang digarap. Kompleksitas pada penggarapan, misalnya adanya unsur tambahan yang bersifat teatrikal juga harus dipastikan agar tidak mempengaruhi atau kemungkinan mengubah perjalanan sebuah komposisi gamelan.

C. Komposisi Climentalia

Bentuk penyajian komposisi ini terbagi menjadi 3 bagian, yaitu: introduksi, bagian inti, dan bagian akhir (*ending*). Introduksi merupakan bagian pengantar sebelum keseluruhan karya komposisi ini disajikan. Bagian ini merupakan teknik pengolahan dan penguasaan panggung menggunakan permainan instrumen. Sesuai dengan tema yang diangkat adalah *climen* (ringkas, sederhana, tidak *rowa*). Untuk mengawali karya komposisi ini dimulai dari luar panggung pementasan menuju ke panggung utama dengan membawa instrumen yang

dapat dibawa. Dengan permainan sinar lampu dari redup yang perlahan menjadi terang, sebagian pemusik keluar dari berbagai sudut panggung dengan membawa instrumen yaitu siter *panembung*, siter *barung (clempung)*, siter *penerus* kendang ketipung dan *flute*.

Teknik penguasaan panggung diawali dari empat pemusik yang membawa siter *panembung*, siter *barung (clempung)*, siter *penerus* dan ketipung memainkan melodi sebagai berikut.

Pola I : _ siter penerus @/5 , clempung 2/t , siter barung w/5 _

Pola II : _ siter penerus !/3 , clempung 1/e , siter barung q/e _

Pola III: _ .65 .j353 .53 56!

.6! 6!@ .!6 j.3j565 _

Pola I dan II dimainkan bebas menurut rasa masing-masing pemusik sambil berjalan keseluruhan penjuror panggung pementasan dengan teknik pengulangan (repetisi) agar dapat memanfaatkan ruang secara maksimal. Keempat pemusik saling bertemu di area pementasan kemudian memainkan pola III dengan teknik dialog musikal secara bergantian. Kemudian, dua pemusik yang membawa *flute* dan suling bergabung untuk saling berkomunikasi secara musikal. Setelah keenam pemusik bergabung kemudian menuju instrumen masing-masing untuk menuju ke bagian *bebuka* dan bagian I.

Bagian I berawal dari aplikasi bentuk *lagon* yang bertujuan membangun rasa *pathet* untuk menuju ke tema musikal komposisi ini. Pada bagian ini *lagon* dilakukan dilakukan instrumen gendèr barung dengan memainkan tema musikal

secara utuh, kemudian masuk instrumen *slenthem* untuk menguatkan melodi dan nada *sèlèh* (dong), kemudian masuk instrumen gambang sebagai isian dengan pengembangan melodi tema musikal. Untuk memperjelas lagu vokal dimainkan instrumen rebab dan *flute*. Bagian II merupakan bagian penggarapan instrumen dan vokal secara *staccato* pada bagian tertentu kemudian diteruskan ke melodi berikutnya. Bagian ini mengeksplorasi birama 6/8, gendèr barung memainkan tempo ritmis bersama dengan *flute*. Instrumen *slenthem nibani* dalam birama 6/8 menggunakan teknik *lamba*, kemudian gambang memainkan tempo ritmis dengan teknik *stakato*. Instrumen kendang *ageng* menggunakan ritme birama 6/8. Pada bagian ini merupakan penyempitan *gatra* atau *diminution* dari bagian sebelumnya. Instrumen gender membawakan melodi pokok, *flute* improvisasi dalam wilayah nada 5 dan 1, instrumen gambang I dan kendang ketipung Sunda menerapkan teknik *filler* atau isian untuk menguatkan tempo, sedangkan gambang II bermain dalam birama 4/8. Pada bagian ini terkesan kehilangan tempo, hal ini disengaja oleh komposer karena memadukan ritme 5/8 dan 4/8.

Bagian Ending adalah merupakan *klimaks* atau puncak dari bagian akhir. Ritme yang digunakan adalah 7/8 dengan berbagai improvisasi gendèr, *flute*, gambang I dan II, kenthongan dalam tempo tetap maupun bebas, setelah beberapa saat improvisasi, semua instrumen saling bekerja sama menaikan irama atau *laya* untuk semakin cepat dan menuju akhir dari komposisi ini dengan dinamika keras tempo cepat, sesaat kemudian lampu redup pertanda berakhirnya komposisi ini.

1. Analisis Musikal

Komposisi Climentalia ini merupakan *garapan* komposisi karawitan dengan ide yang mengaplikasikan nuansa, melodi dan mengeksplorasi teknik permainan instrumen. Secara keseluruhan unsur komposisi ini merupakan sebuah perpaduan instrumen gamelan yang dieksplorasi pada bentuk media dan teknik permainannya. Pada bagian pertama merupakan aplikasi musik yang terinspirasi dari nuansa musik *jazz*. Musik *jazz* merupakan suatu aliran musik Barat yang di dalamnya terdapat banyak permainan ritme, tempo dan *improvisasi* secara musikal yang dilakukan secara *unisono* maupun mandiri. Pada bagian pertama komposisi ini diwujudkan dengan satu atau dua macam pola melodi menggunakan teknik *modulasi* dan *interlocking* (imbal-imbalan) dalam birama 5/8, 6/8, dan 7/8 dengan *improvisasi flute* secara musikal dengan batasan melodi tema musikal.

Pada bagian dua merupakan aplikasi nuansa musik etnis Cina, dengan pendekatan warna nada yaitu pada *larasan* kelompok siter, rebab dengan pendekatan warna suara instrumen *arhu*, dan didukung oleh instrumen *flute* dan gambang I dan II untuk mencapai nuansa tersebut. Secara keseluruhan *garapan* ini berangkat dari *garap* tradisi yang dikembangkan dengan pola ritme, melodi, dan tempo yang berbeda, sehingga dapat membentuk komposisi karawitan yang memuat beberapa idiom yaitu idiom nuansa musik *jazz*, musik etnis nuansa Cina, dan *garap* instrumen *ngajeng* dalam tradisi karawitan.

D. Penutup

Sebuah penciptaan karya baru gamelan memerlukan pemikiran matang dalam konsepnya. Upaya tersebut dilakukan agar karya yang disajikan mempunyai deskripsi yang jelas, berbobot, mempunyai unsur baru dan dapat diterima oleh masyarakat. Eksperimen komposer dengan menggabungkan berbagai idiom dan medium bertujuan agar dapat menemukan sesuatu yang baru dalam membuat sebuah karya komposisi. Karya ini diciptakan agar dapat menumbuhkan semangat untuk lebih mencintai gamelan sebagai salah satu media berekspresi dan berkekrativitas dalam kesenian.

Proses kreativitas pada penggarapan karya ini juga dikaitkan dengan aspek tema, gagasan, eksplorasi, improvisasi, pengembangan serta pemaknaanya ke dalam sebuah karya komposisi karawitan Climentalia. Konsep pengembangan tema musikal merupakan langkah awal yang dilakukan untuk membuat suatu karya. Komposisi ini berawal dari ketertarikan komposer untuk mengungkap kembali kekayaan *garap*, *cengkok*, *sekar*an dalam tradisi karawitan yang dapat dieksplorasi lebih jauh dan sesuai perkembangan zaman.

Karya ini dapat terwujud melalui proses yang panjang. Dalam perjalanan suatu proses tentunya mengalami berbagai kendala yang membutuhkan pemecahan bersama antara komposer dengan pendukung. Saling evaluasi dan memberi masukan merupakan jalan terbaik untuk menyelesaikan beberapa kendala yang terjadi dalam berproses. Komposisi ini merupakan hasil eksplorasi dan upaya pengembangan kreativitas yang dilakukan oleh komposer. Komposer juga berharap agar karya ini dapat menggugah kreativitas dalam upaya pengembangan dan

pelestarian serta menjadi wacana bagi semua orang khususnya penikmat seni karawitan.

KEPUSTAKAAN

- Bandem, I. M. (2001). *Metodologi Penciptaan Seni*. Yogyakarta: Program Pasca Sarjana Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
- Hardjana, Suka. (2003). *Corat-Coret Musik Kontemporer Dulu dan Kini*. Jakarta: Kerjasama Ford Foundation dan Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia.
- Harta, Sri. "Komposisi Gamelan Oprok". *Jurnal Pengetahuan*, *Pemikiran & Kajian Tentang "Bunyi" Keteg*, Volume 7 No. 2 Bulan November 2007.
- Hawkins, Alma. M. (1990). *Mencipta Lewat Tari (Creatif Trough Dance)*, terjemahan Y. Sumandiyo Hadi. Yogyakarta: Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
- Marsudi. (1998). *Ciri Khas Gendhing-Gendhing Ki Narto Sabdo Kajian Musikologi Karawitan*. Yogyakarta: Lembaga Penelitian Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
- Martopengrawit, R. L. (2007). *Titilaras Cengkok-Cengkok Genderan dengan Wiledannya*. Surakarta: Akademi Seni Karawitan Indonesia Surakarta.
- Partanto, Pius. A dan Al Barry, Dahlan. M. (1994). *Kamus Ilmiah Populer*. Surabaya : Arkola.
- Poerwadarminta, W.J.S. (1939). *Baoesastra Djawa*. Batavia : J.B Wolters U.M, Scootweg 5.
- Senen, I. Wayan (2004). *Konsep Penciptaan Dalam Karawitan*. Yogyakarta : Jurusan Karawitan, Fakultas Seni Pertunjukan, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
- Smith, Jacqueline. (1975). *Komposisi Tari Sebuah Petunjuk Praktis Bagi Guru*. Yogyakarta : ASTI.
- Sp, Soedarso. (1988). *Tinjauan Seni Sebuah Pengantar untuk Apresiasi Seni*. Yogyakarta : Saku Dayar Sana.
- Sumarsam. (2002). *Hayatan Gamelan: Kedalaman Lagu, Teori & Perspektif*. Surakarta: STSI Press.
- _____. (2003). *Gamelan: Interaksi Budaya dan Perkembangan Musikal di Jawa*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Supanggah, Rahayu. (2002). *Bothekan Karawitan I*. Jakarta: Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia.
- _____. (2009). *Bothekan Karawitan II: (Garap)*. Surakarta: Program Pascasarjana bekerjasama dengan ISI Press Surakarta.
- Waridi. (2001). "Karawitan Jawa: Wacana dalam Budaya Industri". *Jurnal Pengetahuan, Pemikiran & Kajian tentang Bunyi 'Keteg'*, Volume I No.1 November 2001.

Diskografi

Compact disk Dream Theater dalam
“COMPLETE ALBUM” produksi
Parental Advisory Explicit Content.
Compact disk Yanni dalam album
“TRIBUTE” produksi Virgin
Records America Inc.

Informan

Raharja, (44 tahun), Dosen Institut Seni
Indonesia Yogyakarta, Sewon,
Bantul.

Beny Susilo Wardoyo, (35 tahun), Alumni
Teater Institut Seni Indonesia
Yogyakarta, Dongkelan, Bantul.