

**KOMPOSISI KARAWITAN**

***ROYO - ROYO***

**Karya Seni Tugas Akhir**

Untuk memenuhi salah satu syarat  
Guna mencapai derajat sarjana S-1  
Jurusan Karawitan  
Fakultas Seni Pertunjukan



Diajukan oleh :

**Ahmad Mukirin**  
**NIM. 05111139**

**FAKULTAS SENI PERTUNJUKAN**  
**INSTITUT SENI INDONESIA**  
**SURAKARTA**

**2013**

## PERNYATAAN

Hal pernyataan, dengan ini saya:

Nama : Ahmad Mukirin

NIM : 05111139

Jurusan : Seni Karawitan

Alamat : Jl. Sayuran Ds. Jatirejo RT/RW 01/01 Jepon

Blora, Jawa Tengah

Judul Karya : 'Royo-Royo'

Menyatakan bahwa:

1. Deskripsi karya seni yang saya susun adalah sepenuhnya karya seni yang saya buat sendiri.
2. Bila pernyataan saya tersebut dikemudian hari terbukti tidak benar, maka saya bersedia dituntut sesuai peraturan perundangan yang berlaku.

Surakarta, 24 April 2013

Ahmad Mukirin

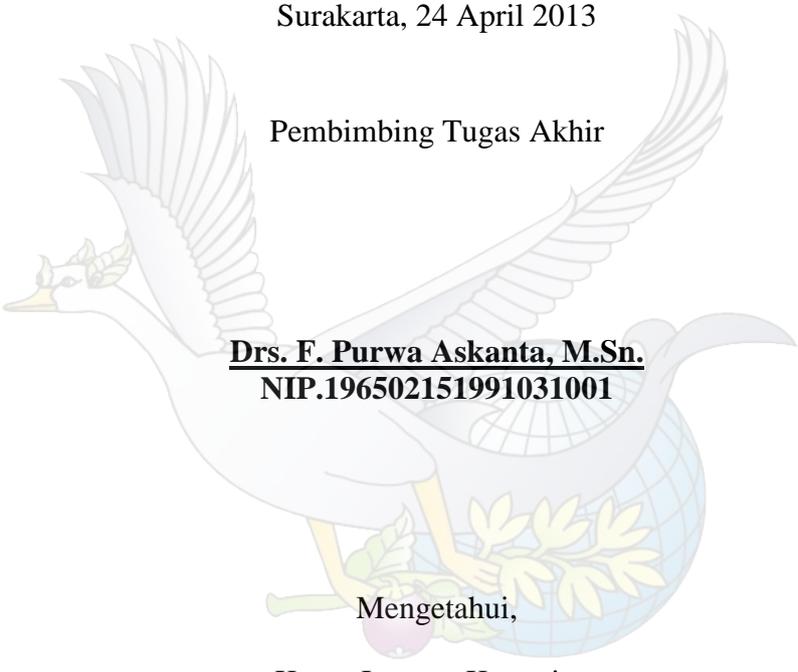
## **PERSETUJUAN**

**Komposisi Karawitan *Royo - Royo***  
Disusun / disajikan oleh

**Ahmad Mukirin**  
**NIM. 05111139**

Telah disetujui oleh Pembimbing Tugas Akhir untuk disajikan  
Surakarta, 24 April 2013

Pembimbing Tugas Akhir



**Drs. F. Purwa Askanta, M.Sn.**  
**NIP.196502151991031001**

Mengetahui,

Ketua Jurusan Karawitan

**Suraji, S.Kar., M.Sn.**  
**NIP. 196106151988031001**

## PENGESAHAN

Karya Tugas Akhir

### **Komposisi Karawitan *Royo - Royo***

Yang dipersiapkandan disusun/ disajikan oleh

**Ahmad Mukirin**  
**NIM. 05111139**

Telah disajikan dan dipertanggungjawabkan dewan penguji karya seni  
Institut Seni Indonesia Surakarta  
Pada tanggal 24 April 2013

#### **Dewan Penguji**

Ketua : Hadi Subagyo, S.Kar., M.Hum. ....  
Penguji Utama : Prof. Dr. Pande Made S., S.Kar., M.Si. ....  
Pembimbing : Drs. F. Purwa Askanta, M.Sn. ....

**Surakarta, 24 April 2013**

**Institut Seni Indonesia Surakarta**  
**Dekan Fakultas Seni Pertunjukan**

**Dr. Sutarno Haryono, S.Kar., M.Hum.**  
**NIP.195508181981031006**

## **MOTTO**

*Alam adalah guru yang sejati*

(Penyusun)



## KATA PENGANTAR

Puji syukur Penyusun panjatkan kepada Allah SWT, berkat rahmat, tauhid, karunia dan hidayah-Nya, sehingga dapat menyelesaikan karya tugas akhir kekaryaannya komposisi karawitan yang berjudul *Royo - Royo* ini. Karya ini disusun sebagai salah satu syarat mencapai derajat Sarjana Seni pada Institut Seni Indonesia Surakarta. Dengan kerendahan hati serta ketulusan yang sedalam-dalamnya, Penyusun mengucapkan terima kasih kepada :

Prof. Dr T Slamet Suparno, S. Kar., M. Sn., selaku Rektor Institut Seni Indonesia Surakarta yang telah memberikan fasilitas dan kemudahan bagi Penyusun dalam menempuh pendidikan pada program studi S-1 Seni Karawitan, jurusan Karawitan.

Suraji, S. Kar., M. Sn., selaku ketua jurusan karawitan yang telah memberikan fasilitas, kemudahan, dorongan, motivasi selama Penyusun menempuh pendidikan dan menyelesaikan tugas akhir karya seni.

Drs. Franciscus Purwa Askanta, M.Sn. selaku pembimbing karya tugas akhir sekaligus pembimbing kertas penyusunan yang telah memberikan bimbingan, arahan, motivasi dan dukungan sehingga karya komposisi ini dapat selesai sesuai waktunya.

Sarna, S. Sn., selaku Penasihat Akademik penyusun yang telah sudi untuk menjadi orang tua/ wali, memberikan pengarahan, sabar memotivasi, selama Penyusun menempuh pendidikan di Jurusan Karawitan, Institut Seni Indonesia Surakarta.

Alm. I Wayan Sadra, S.Kar., M.Sn., yang selalu menyulut dan memotivasi penyusun dalam berkreatifitas. Beliau adalah komposer besar yang selalu menghargai karya-karya komposisi kecil.

Bapak, Ibu, dan adik, serta seluruh keluarga Penyusun yang tercinta yang telah memberikan dukungan baik moril maupun materiil dalam menyelesaikan tugas akhir ini.

Ditjen Dikti yang memberikan beberapa kali beasiswa sehingga sangat membantu dalam pembiayaan studi perkuliahan.

Teman-teman pendukung karya yaitu Hastomo, S.Sn. Sri Hardiono, S.Sn. Deni Wardana, S.Sn. Bagus Riyadi, S.Sn. Buntas Ngesti Raharjo, S.Sn. Penyusun mohon maaf jika banyak melakukan kesalahan selama proses bersama. Terima kasih atas bantuan kalian semua, semoga jerih payah dan pengorbanan kalian diberikan imbalan yang setimpal oleh Allah SWT.

Giri Purborini, Eka Nopi Astuti, Gigih Ariseno selaku team kreatif dan team sukses yang mendukung kelancaran selama proses latihan hingga penyusunan komposisi ini.

Teman-teman Himpunan Mahasiswa Jurusan Karawitan/ HMJ Karawitan yang tidak dapat Penyusun sebut satu per satu, yang telah menjadi team event organizer (EO) dalam pelaksanaan dan penyelenggaraan penyusunan karya tugas akhir ini. Berkat kerja keras teman-teman HMJ semua, penyusunan tugas akhir tahun ini dapat digelar secara megah dan sukses.

Penyusun menyadari bahwa tulisan dan karya ini masih jauh dari sempurna. Oleh sebab itu, Penyusun mengharap kritik dan saran guna memperluas wawasan pengetahuan di kemudian hari. Akhirnya semoga tulisan yang sederhana ini bermanfaat bagi semua pihak yang menggeluti seni budaya, khususnya dalam kaitan dengan penggalian, pelestarian, pengembangan dan pemberdayaan dunia karawitan.

Surakarta, 24 April 2013

Penyusun



## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
PERSETUJUAN .....	ii
PENGESAHAN .....	iii
MOTTO .....	iv
KATA PENGANTAR .....	v
CATATAN PEMBACA .....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
BAB I PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang .....	1
B. Ide Penciptaan dan Penyusunan Karya .....	3
C. Tujuan dan Manfaat .....	5
D. Tinjauan Sumber .....	6
BAB II PROSES PENCIPTAAN KARYA.....	9
A. Tahap Persiapan .....	9
1. Orientasi .....	9
2. Observasi .....	11
3. Eksplorasi .....	13
B. Tahap Penggarapan .....	17
BAB III DESKRIPSI SAJIAN.....	23
A. Bagian Pertama .....	23
B. Bagian Tengah .....	26

1. <i>Ambient Jungle</i> .....	27
2. <i>Ambient Village</i> .....	29
3. <i>Ambient City</i> .....	31
C. Bagian <i>Ending</i> / Penutup .....	33
DAFTAR ACUAN .....	35
GLOSARI .....	36

#### LAMPIRAN

Notasi

Foto dan Gambar

Pendukung Karya

Setting Instrumen

Biodata Penyusun



# **BAB 1**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Lingkungan hidup adalah kesatuan ruang dengan semua benda, daya, keadaan, dan makhluk hidup, termasuk manusia dan perilakunya, yang mempengaruhi kelangsungan perikehidupan dan kesejahteraan manusia serta makhluk hidup lain<sup>1</sup>. Dalam lingkungan hidup terdapat ekosistem, yaitu tatanan unsur lingkungan hidup yang merupakan satu kesatuan utuh menyeluruh dan saling mempengaruhi dalam membentuk keseimbangan stabilitas dan produktifitas lingkungan hidup. Dari pengertian lingkungan tersebut, dapat disimpulkan bahwa manusia merupakan salah satu bagian dari sistem besar lingkungan. Oleh karena itu, kita harus memiliki kesadaran untuk menjaga kelestarian lingkungan hidup tersebut. Bukan justru sebaliknya, menjadi predator dan pengotor sehingga merusak kelestarian lingkungan hidup.

Di zaman yang semakin global seperti sekarang ini lingkungan semakin kurang diperhatikan manusia, pencemaran terjadi dimana-mana. Faktor terbesar yang menjadikan fenomena tersebut adalah sifat kebanyakan dari bawaan manusia, yakni kerakusan (nafsu) dan ketidakpedulian. Ibaratnya manusia serakah alam pun tak ramah. Contoh kecil saja, jaman sekarang kita sudah sulit menemukan sungai yang bebas dari sampah, maka kemungkinan besar suatu saat nanti kita juga akan sulit menemukan air yang murni bersih. Pengalaman pribadi

---

<sup>1</sup> "Lingkungan Hidup" dalam *http :id.wikipedia.org/wiki/Lingkungan\_hidup*.

yang langsung dirasakan penyusun misalnya, dalam waktu kurang lebih 12 tahun terakhir pemanasan global meningkat drastis, ketika dulu masih di bangku SMP penyusun selalu menempuh perjalanan bersepeda menuju sekolah 7 km pulang pergi tanpa merasakan panas yang menyengat, akan tetapi sekarang baru berjalan setengah jam saja berdiri di bawah teriknya sinar matahari, kulit sudah terasa terbakar.

Isu pemanasan global baru-baru ini menuju puncaknya ketika seluruh manusia di dunia dibuat resah dengan adanya ramalan kiamat 2012. Kiamat oleh sebagian kalangan diibaratkan sebagai bencana kehancuran bumi. Pemanasan global adalah isu lingkungan hidup. Dampak dari pemanasan global antara lain : suhu bumi selalu mengalami kenaikan, lapisan ozon selalu terkikis dan menipis, bongkahan-bongkahan es kutub yang setiap harinya *ambruk* meleleh sehingga menaikkan permukaan air laut<sup>2</sup>, bencana datang dimana-mana, musim sudah tidak bersahabat dan tidak bisa ditebak, langit tidak menjadi biru lagi, asap membumbung hitam di angkasa, banyak kerabat dan teman-teman di sekeliling kita meninggalkan kita karena *kanker* dan *stroke*. Dari hal tersebut timbul kegelisahan dalam diri pribadi penyusun, apakah kita tidak mampu untuk kembali lagi ke hakekat kehidupan, kembali ke hakekat kehidupan yang hijau.

---

<sup>2</sup> “Seperlima Lapisan Es Kanada Cair Abad Ini” Dalam *http : //www.vivanews.com//* 10 Maret 2013.

## B. Ide Penciptaan dan Penyusunan Karya

Terinspirasi oleh isu pemanasan global penyusun berusaha mengaktualisasikannya ke dalam sebuah karya komposisi yang bertema “go green”. *Go green* dalam bahasa Jawa bisa disebut dengan *pang – ijo – an*. Kata ini berasal dari kata *ijo*. Dalam bahasa Jawa, untuk menegaskan sesuatu biasanya kata awal diikuti oleh kata penegas misal, *abang mbranang*, *ireng thuntheng*, *putih memplak*, *kumel kucem*, dan lain-lain, sedangkan untuk kata *ijo* diikuti oleh kata *royo-royo* menjadi *ijo royo-royo*. Kemudian diambillah judul *royo-royo*, dikarenakan istilah tersebut dirasa sebagai istilah *local genius* bahasa Jawa yang mempunyai kesatuan tema dengan *go green*. Kata *royo-royo* berbeda dengan kata *raya* (besar dan agung) dalam Bahasa Indonesia dan berbeda pula dengan kata *karaya-raya* (berduyung-duyung datang) dalam bahasa Jawa. Judul *Royo-royo* dirasa memiliki pengertian yang multi tafsir dan lebih *njawani*, akan tetapi tema dari komposisi ini adalah tetap tema *go green*.

Kedekatan penyusun dengan budaya pertanian agraris di masa kecil mengakrabkan penyusun dengan mainan-mainan anak yang berasal dari alam, baik dari *lempung*, maupun dari tumbuh-tumbuhan. Pemilihan alat musik tumbuh-tumbuhan dirasa sebagai sesuatu yang tepat untuk menjembatani kedua ide, yakni ide yang bersifat non-musikal dan ide yang bersifat musikal. Alat-alat musik (mainan anak) *organik* merupakan satu tema dengan *go green*. Ide yang terinspirasi dari alam tersebut ternyata sama seperti yang dipaparkan oleh beberapa komposer Indonesia, seperti Sutanto Mendut dan I Wayan Sadra.

Dalam menelurkan sebuah karya musik, teori bukanlah menjadi sesuatu yang harus pertama kali dikuasai. Alam bagaikan seniman sejati yang telah berjalan lebih dulu daripada seorang teoritikus seni<sup>3</sup>. Sutanto dikenal sebagai seniman yang mbeling dan ngawur tapi bagus. Beliau memberi paradigma baru dalam menyikapi musik. Di hadapan beliau *musik itu bukan sesuatu hal yang bertele-tele, sesederhanapun itu mampu menjadi musik*. Hal ini menarik perhatian Suka Hardjana misalnya, pengamat musik ini memberi ulasan khusus dan amat panjang untuk Sutanto pada Pekan Komponis Muda Dewan Kesenian Jakarta Tahun 1979<sup>4</sup>. Di lain pihak I wayan sadra mengatakan dalam tulisannya bahwa bunyi atau suara adalah sebagai esensi musikal. Realitas bunyi itu tidak hanya datang dari mempersepsikan suatu keberadaan musik yang sudah ada dalam bentuk komposisi jadi yang didengar lewat penyajian, atau karya-karya lama atau baru, modern atau tradisi. Di luar itu masih ada suara-suara yang mampu merangsang kegelisahan seorang komponis, misalnya kenyataan alam atau *sound scape*.<sup>5</sup>

Berdasarkan penjabaran di atas, fenomena “go green” merupakan fenomena yang menarik, karena dalam gerakan tersebut dapat memahami pengertian lingkungan hidup salah satunya agar manusia mengerti tentang arti lingkungan hidup, dan menjaga lingkungan hidup agar tetap lestari. Tema *go green* akan dirangkai dengan tema musikal fenomena suara alam sekitar (*sound scape*).

---

<sup>3</sup> Sutanto mendut, *Kosmologi Gendhing Gendheng* (Magelang : Yayasan Indonesia Tera, 2002) 30.

<sup>4</sup> Periksa Sutanto mendut, *Kosmologi Gendhing Gendheng* (Magelang : Yayasan Indonesia Tera, 2002) 157.

<sup>5</sup> I Wayan Sadra, “Lorong kecil menuju susunan musik”, dalam Waridi *Menimbang pendekatan Pengkajian dan Penciptaan Musik Nusantara* (Surakarta : Jurusan Karawitan STSI Surakarta, 2005) 80.

### C. Tujuan dan Manfaat

Karya komposisi ini merupakan karya yang diciptakan dan dipersiapkan guna menyelesaikan Tugas Akhir mahasiswa karawitan untuk mencapai gelar Sarjana pada jurusan Karawitan, Fakultas Seni Pertunjukan, Institut Seni Indonesia Surakarta.

Selain hal tersebut, karya ini bertujuan dan bermanfaat sebagai berikut ;

1. Menumbuhkan kesadaran, minat, kreatifitas dan kepedulian pembelajaran seni tradisi, pengembangan sumber tradisi dan pertunjukan seni tradisi.
2. Memberikan pengalaman nyata dalam mengolah dan memanfaatkan sumber-sumber seni tradisi maupun pengembangannya didalam bingkai revialitas kehidupan seni tradisi, sesuai dengan dinamika yang terjadi pada masyarakat.
3. Melatih kepekaan dan melatih (rasa) seni tradisi, khususnya, karawitan jawa sebagai pijakan sumber, guna menuangkan ide-ide musikal dalam ranah penciptaan karya baru, yang dapat dirunut secara sumber, cara pencipta, serta gagasan musikalnya.
4. Sebagai ajang penguatan profesionalisme mahasiswa seni, dalam rangka mempersiapkan diri beranjak menuju dunia kesenian yang berjiwa akademik serta profesional.
5. Secara tidak langsung lebih mengangkat nama lembaga Istitut Seni Indonesia Surakarta, sebagai lembaga pendidikan tinggi seni dan kiblbat dari pengembangan seni tradisi.

6. Sebagai sumbangan pemikiran mengenai sisi lain cara penciptaan karya musik, memanfaatkan kekayaan sumber-sumber tradisi musik karawitan ataupun berkiblat pada komposisi alam yang ada di sekitar kita yang tidak terlalu *muluk-muluk*.
7. Sebagai bentuk trobosan lain dalam menjaga, mengembangkan, dan mencitrakan kekayaan budaya terutama musik-musik dari nusantara.
8. Meningkatkan daya apresiasi masyarakat dalam bentuk kekayaan musik baru.

Secara khusus komposisi ini dibuat bertujuan untuk memberikan sebuah pesan atau inspirasi ataupun pencerahan kepada masyarakat, setidaknya kita sebagai masyarakat Indonesia harus tetap menjaga dan melestarikan lingkungan, sehingga dampak dari kerusakan lingkungan yang berimbas pada kelangsungan hidup manusia akhir-akhir ini mampu dikurangi. *Go green* menjelaskan hakikat dari kehidupan, bahwa sesuatu yang kuno/ketinggalan jaman tidak selalu kuno dan tak terpakai, sesuatu yang kuno itu (lokal genius) sebenarnya sebuah pesan besar dari leluhur demi kemaslahatan dunia.

#### **D. Tinjauan Sumber**

Penyusun mengakui bahwa telah tercipta bentuk kreatifitas komposisi yang menggunakan medium instrumen baru. Berbagai karya yang telah ada menjadi referensi yang mendukung terciptanya komposisi ini. Beberapa sumber yang menginspirasi dan dijadikan referensi utama baik tulisan maupun karya antara lain sebagai berikut;

1. Kitab Al Qur'an, tentang kejadian alam semesta se-isinya sampai dunia mencapai batas usianya. Setelah karya ini selesai dibuat ternyata referensi ini sama dengan suasana cerita musikal yang telah dibangun. Tema tersebut sama dengan tema yang ingin diusung karya ini yakni tentang lingkungan hidup.
2. Kesenian *Kentrung* di daerah Blora. Kesenian ini merupakan kesenian monolog tradisional yang masih berusaha mempertahankan keberadaannya di tengah-tengah perkembangan zaman yang semakin modern. Penyusun mengadopsi teknik vokal yang digunakan.
3. Karya Komposisi oleh Sutanto Mendut pada waktu Pekan Komponis Muda Dewan Kesenian Jakarta Tahun 1979. Sumber yang digunakan adalah sumber informasi tertulis. Konsep yang dikutip adalah "Dalam menelurkan sebuah karya musik, teori bukanlah menjadi sesuatu yang harus pertama kali dikuasai. Alam bagaikan seniman sejati yang telah berjalan lebih dulu dari pada seorang teoritikus seni. Sutanto dikenal sebagai seniman yang mbeling dan ngawur tapi bagus. Beliau memberi paradigma baru dalam menyikapi musik. Di hadapan beliau *musik itu bukan sesuatu hal yang bertele-tele, sesederhanapun itu mampu menjadi musik*. Bahkan hal ini menarik perhatian Suka Hardjana, pengamat musik ini memberi ulasan khusus dan amat panjang untuk Sutanto pada Pekan Komponis Muda Dewan Kesenian Jakarta Tahun 1979.<sup>6</sup> Alat-alat musik yang digunakan untuk karya itu sebagian besar

---

<sup>6</sup> Sutanto mendut, *Kosmologi Gendhing Gendheng* (Magelang : Yayasan Indonesia Tera, 2002) 30.

berasal dari mainan anak. Konsep tersebut memberi dukungan semangat kepada penyusun untuk melahirkan karya *go green*.

4. Tulisan I Wayan Sadra. “ Lorong kecil menuju susunan musik”, dalam Waridi (Ed). *Menimbang pendekatan Pengkajian dan Penciptaan Musik Nusantara*. Surakarta : Jurusan Karawitan STSI Surakarta, 2005. Kutipan yang menguatkan ide karya ini adalah “bunyi atau suara adalah sebagai esensi musikal. Realitas bunyi itu tidak hanya datang dari mempersepsikan suatu keberadaan musik yang sudah ada dalam bentuk komposisi jadi yang didengar lewat penyajian, atau karya-karya lama atau baru, modern atau tradisi. Di luar itu masih ada suara-suara yang mampu merangsang kegelisahan seorang komponis, misalnya kenyataan alam atau *sound scape*”.
5. Syair tembang tayub, salah satunya adalah lagu Jago Kluruk, sumber utama yang digunakan adalah Kaset pita komersial berjudul “Seleksi Gres Tayub Blora”, Ratu LJ record tahun 1993.
6. Karya komposisi “Air”, oleh Ari Purno Saputro Tugas Akhir komposisi tahun 2011 jurusan Karawitan, ISI Surakarta. Ia mengadopsi sifat-sifat air yang alami menjadi acuan pokok untuk mengolah sebuah susunan musik. Air mempunyai sifat alami dan pola alami. Komposisi ini ditekankan pada eksplorasi bunyi , bukan menggarap nada-nada serta harmoni. Karya ini menginspirasi dan menguatkan penyusun untuk membuat karya *go green*.

## BAB II

### PROSES PENCIPTAAN KARYA

#### A. Tahap Persiapan

Dalam proses penciptaan karya terdapat tiga unsur, yaitu orientasi, observasi, dan eksplorasi. Orientasi berkaitan dengan pemilihan materi/bahan, objek, teknik, bentuk, tema, dan karakter yang sesuai dengan ide penciptaan. Observasi berkaitan dengan objek, fenomena, peristiwa alam, sosio-budaya, dan perkembangan iptek. Eksplorasi berkaitan dengan pencarian dan penjajagan berbagai hal yang meliputi bentuk, teknik, potensi, eksperimentasi, dan karakter yang dapat mendukung keberhasilan karya ini.

##### 1. Orientasi

Dengan konsep kembali ke alam, penyusun mencoba menghindari menggunakan resep ala barat seperti istilah-istilah *harmony*, *tonika*, *interlude*, *staccato*, *acord*, *tonika*, dan istilah-istilah kedewaan musik yang lain sebagainya. Istilah tersebut bagi penyusun terlalu *muluk-muluk* dan *muleg* untuk dipahami. Di lingkungan penyusun dibesarkan istilah-istilah untuk menyebut sesuatu yang berhubungan dengan musik/bunyi-bunyian sendiri sangat banyak sekali. Istilah tersebut dirasa lebih *familier* di telinga penyusun yakni *ajeg*, *sliweran*, *gemereceg*, *kecipag*, *kemruwet*, *gedombyengan*, *kemricik*, *kemriyeg*, *ndhengung*, *ngungkung*, *celeret*, *ngeres*, *ndesah*, *mbrengengeng*, *ngoceh*, dan lain-lainnya. Istilah tersebut merupakan istilah yang diambil dari alam.

Secara garis besar karya ini memakai pola-pola yang sederhana seperti musik-musik yang lazim untuk kesenian rakyat pada umumnya. Nada-nada yang digunakan hanya sedikit, bisa dikatakan nada yang digunakan hanya terdiri dari tiga jenis, yakni ; nada tinggi, sedang dan rendah. Sistem nada seperti ini terdapat pada instrumen bambu. Sedangkan untuk instrumen suling menggunakan tangga nada slendro. Alat-alat yang digunakan pun sangat sederhana dan mudah didapat, bisa dikatakan bahwa alat-alat tersebut sebagian besar biasa digunakan sebagai mainan anak-anak di wilayah pedesaan di daerah penyaji dibesarkan. Alat-alat tersebut bentuknya sederhana dan bahan untuk membuatnya juga sederhana seperti; batang padi (*damenan*), tangkai pepaya, tangkai daun pisang, cangkang bekicot, bambu, kelereng, gerabah, kaleng bekas, dan lain sebagainya. Alat-alat tersebut sebagian besar berasal dari tumbuh-tumbuhan serta barang bekas, hal ini dipilih untuk menyesuaikan karakter dan tema dari karya ini yakni “go green”. Bisa dikatakan bahwa bahan-bahan dari alat musik yang digunakan sangat ramah lingkungan.

Gagasan atau arah dari karya ini mengacu pada fenomena *sound scape* (suara alam sekitar). Titik berat yang ingin ditekankan dalam karya ini adalah bagaimana mengolah suara/bunyi yang setiap harinya dirasa sederhana dan tak bermakna menjadi suara yang bermakna atau penuh makna. Bisa dikatakan komposisi ini berusaha untuk mengangkat idiom-idiom berbagai macam suara di alam sekitar. Sebagai contoh misal; suara burung diterjemahkan/ditirukan dengan menggunakan instrumen suling mainan dan mainan dari tanah liat, suara katak/kodok menggunakan mainan dari cangkang bekicot, suara air menggunakan

alat musik dari bambu yang di dalamnya di isi dengan kacang hijau, serta suara-suara lainnya yang akan dijelaskan dalam bab berikutnya.

Karakter yang ditonjolkan dalam karya ini adalah karakter yang sederhana, keunikan bunyi, serta menonjolkan bunyi-bunyi yang dirasa asing dalam sebuah garapan musik pada umumnya. Pola yang digunakan pun juga tidak *muluk-muluk* dan sangat sederhana.

Tema yang diolah adalah tema tentang bunyi dan alam. Dalam menggarap, penyaji tidak bisa lepas dari unsur-unsur akting dan penghayatan/emosi (musik komedi). Penghayatan dalam memainkan alat musik diperlukan untuk memperkuat rasa dari karakter bunyi yang dihasilkan dari masing-masing instrumen. Penonjolan terletak pada karakter suara yang dihasilkan dari instrumen dan bukan terletak pada permainan melodi.

Teknik yang dipakai untuk memperlakukan instrumen supaya menghasilkan karakter suara yang diinginkan sangat sederhana, misal dengan cara ditabuh, ditiup, dan ditekan, bahkan ada yang dipukul-pukulkan dan dibanting ( bambu dan kaleng roti ). Cara memainkannya tidak perlu menggunakan teknik-teknik yang sulit misal seperti memainkan gitar, akan tetapi menggunakan cara yang relatif cukup mudah.

## **2. Observasi**

Mengingat bahwa karya ini adalah karya komposisi *sound scape*, untuk menggarap karya ini pencipta melakukan beberapa pengamatan fenomena bunyi dari alam sekitar. Beberapa observasi yang sudah dilakukan antara lain :

- a) Observasi bunyi dalam gua atau ruangan besar. Dari hasil observasi dihasilkan karakter suara yang memantul (gema dan gaung). Kesimpulan yang didapat adalah bahwa bunyi yang memantul secara musikal memiliki pola seperti dibawah ini :

6 6 6 6 6 6 6 6 6.....

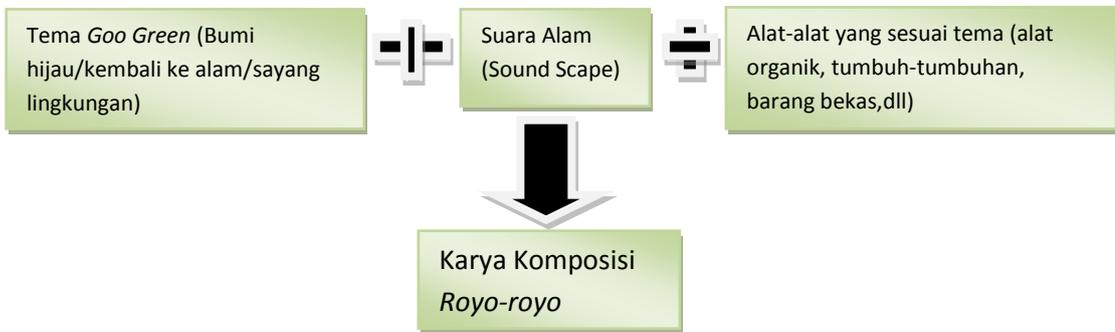
5 5 5 5 .....

Bunyi tersebut terdengar *ajeg* ( konstan) dan bersifat semakin menghilang (*fide out*). Fenomena pola bunyi tersebut akan coba direalisasikan dan disusun sebagai materi karya ini.

- b) Observasi suasana petani membajak sawah secara tradisional. Observasi dilakukan diwilayah pencipta tinggal. Yang unik dari proses membajak sawah secara tradisional adalah alat yang digunakan masih terbuat dari kayu dan menggunakan sapi atau kerbau sebagai penarik bajak (jawa: *luku* atau *garu*). Aba-aba yang digunakan terdiri dari tiga macam, yakni, *jak, her, hoh*. Sambil membajak sawah sang petani biasanya melantunkan tembang-tembang Jawa tradisional yang syairnya sederhana, misal : *lela lela, gendhuk-gendhuk* yang disertai dengan tiga aba-aba di atas. Suasana tersebut akan disusun ke dalam salah satu bagian dalam komposisi ini.
- c) Observasi suasana di perkotaan. Untuk mencari suasana perkotaan penyusun melakukan pengamatan di pasar tradisional dan palang pintu perlintasan rel kereta api. Di pasar penyusun menemukan suara yang hiruk-pikuk misal suara transaksi jual-beli. Sedangkan di pinggir palang pintu kereta penyusun menemukan suara sirine palang pintu, suara gesekan roda gerbong, dan disusul oleh raungan kendaraan bermotor



mengenai alat-alat yang mampu merealisasikan ide tersebut. Eksplorasi dalam hal ini berkaitan dengan pemilikan alat dan cara memperlakukannya. Ilustrasi :



Gambar 1. Bagan ide dan konsep

Dengan pertimbangan eksplorasi karakter bunyi dan kesesuaian tema maka alat-alat yang digunakan antara lain misal :

- a) Untuk mengangkat idiom suara katak penyusun menggunakan mainan *kodok-kodokan* dan sebuah alat dari bahan dua buah cangkang bekicot yang sudah kering. Kedua cangkang tersebut kemudian dirangkai menggunakan bambu. Alat tersebut oleh penyusun dinamakan *bekicotan*.



Gambar 2. Beraneka macam mainan anak  
(Foto; Ahmad Mukirin, 2013)

- b) Untuk menghasilkan suara seperti hujan penyusun menggunakan *tampah* (nampan dari bambu) diisi dengan kerikil, cara

memainkan dengan digoyang-goyangkan. Alat tersebut oleh penyusun diberi nama *tampah udan*.



Gambar 3. *Tampah* dan pasir  
(Foto; Ahmad Mukirin, 2013)

- c) Untuk menampilkan suara burung, penyusun menggunakan mainan anak dari bambu dan tanah liat yang ditiup yang diberi nama *manuk-manukan*.
- d) Untuk menghasilkan suara ledakan yang berantakan, penyusun menggunakan sebuah kaleng roti bekas yang diisi dengan kelereng dan uang logam dimainkan dengan cara dibanting dan digoyang-goyangkan. Suara ini dipadukan dengan alat perkusi dari gerabah yang menggunakan membran ban bekas. Kedua alat tersebut diberi nama *krosag* dan *bleng*.



Gambar 4. *Bleng* dan *Krosag*  
(Foto; Ahmad Mukirin, 2013)

- e) Untuk menghasilkan suara gemericik air, penyusun menggunakan alat dari bambu panjang di dalamnya diisi dengan kacang hijau yang diberi nama *banyu*.
- f) Beberapa alat lainnya merupakan alat yang digunakan dengan pertimbangan tertentu, misal : suling besar dan kecil berlaras slendro untuk melengkapi melodi, suling burung untuk suara desingan, *damenan* dan trompet pepaya untuk mengisi melodi, 3 batang bambu yang dijajar sebagai penguat tempo/irama bernada tinggi, sedang dan rendah, 3 buah trompet bambu yang bernada tinggi, sedang dan rendah serta trompet dari janur kelapa.



Gambar 5. Beraneka macam alat dari tumbuhan dan bambu  
(Foto; Ahmad Mukirin, 2013)

Pemilihan alat-alat tersebut melalui berbagai pertimbangan. Salah satu pertimbangan yang penting adalah tema *go green*, sehingga dipilihlah alat-alat yang sebagian besar terbuat dari bahan “organik dan barang bekas”. Bukan berarti penyusun menghindari alat-alat yang sudah mapan ada, akan tetapi memang alat-alat yang dipilih betul-betul memiliki fungsi dan karakter bunyi yang ingin dicapai, sesuai dengan apa yang dikehendaki penyusun.

Untuk menguatkan pesan yang ingin disampaikan kepada penonton, penyusun juga mempertimbangan penggunaan *property* dan model sajiannya. *Property* yang dipertimbangkan, yakni kostum yang sesuai tema, sedangkan untuk model sajiannya penyusun mempertimbangan pula segi koreografinya. Semua *property* dan koreografi tetap mempertimbangkan nilai-nilai simbolisme. Semua hal yang dilakukan dalam sajian penuh dengan makna.

## **B. Tahap Penggarapan**

Mencari bentuk komposisi baru rasanya di jaman serba canggih seperti sekarang ini mustahil dilakukan. Semua rekayasa musik sepertinya sudah pernah dikerjakan orang, lahan-lahan baru yang inovatif terasa semakin sempit untuk bisa ditemukan lagi. Pertanyaannya masih adakah sesuatu yang baru di dunia ini?

Untuk membuat rancangan dan menggarap komposisi baru penyusun mengacu pada kiat-kiat Takashi Kako seorang komposer Jepang. Kiatnya sederhana : kalau tak ada yang baru berarti semua lama, ambillah itu semua yang lama, tuang semuanya ke dalam periuk, aduk dan olah dengan cara yang sama

sekali berbeda dengan apa yang pernah dilakukan orang.<sup>7</sup> Langkah-langkah ini akan diaplikasikan penyusun untuk mengeksplorasi ruang. Cara-cara mengeksplor ruang seperti Teater Besar yang sudah akrab dengan pertunjukan yang pernah dipentaskan dijadikan pembelajaran bagi penyusun untuk menggarap komposisi ini. Jika ruangnya besar tidak menutup kemungkinan *setting* alat musiknya juga menggunakan jarak-jarak atau *teba* yang jauh pula. Faktor *sound system* dirasa sebagai faktor yang paling menentukan, pasalnya alat-alat yang digunakan mempunyai karakteristik suara yang lembut/ *soft*.

Tahap penggarapan juga bisa diartikan bagian dari proses kerja penyusun dalam menemukan kerangka dan garap karya, sehingga terbentuklah sebuah susunan/ bangunan musik yang sesuai dengan ide yang dikehendaki. *Contain* atau isi musik itu terletak pada apa yang terdengar bukan pada apa yang dideskripsikan sebagai fakta geneologis penciptaan<sup>8</sup>. Menurut Sadra, dalam menyusun bangunan sebuah karya musik tidak harus bersandar pada teori suasana-suasana, cerita yang dibuat-buat bahkan dibuat seperti drama dengan menggunakan narasi-narasi. Memang dengan cara kerja seperti itu kemungkinan besar akan didapatkan berbagai macam suasana, akan tetapi menurut keyakinan penyusun dalam menyusun suatu bangunan komposisi musik hal utama yang diperlukan adalah eksplorasi untuk menemukan berbagai kemungkinan baru yang bisa terjadi. Sedang untuk Tentunya dalam mengeksplorasi kemungkinan-kemungkinan tersebut pasti diwadahi dalam bingkai “proses”. Masalah suasana yang akan

---

<sup>7</sup> Suka Hardjana, *Esai dan Kritik Musik* (Yogyakarta: Galang Press, 2004) 225-226.

<sup>8</sup> I Wayan Sadra, “Lorong kecil menuju susunan musik”, dalam Waridi *Menimbang pendekatan Pengkajian dan Penciptaan Musik Nusantara* (Surakarta : Jurusan Karawitan STSI Surakarta, 2005) 81.

muncul itu merupakan hak kemerdekaan si penghayat. Tentunya setiap penghayat akan mempunyai lidah untuk menikmati musik berbeda satu sama lainnya. Sedangkan untuk Penggarapan suasana itu bisa digunakan untuk mempermudah dalam mencari materi musikal. Cerita atau narasi bisa timbul sesuai dengan *mood* penyusun/ si komposer ataupun bisa muncul ketika proses pembuatan sebuah karya.

Ide awal dari karya ini adalah lingkungan, sehingga pikiran penyusun tertuju pada isu pemanasan global, kerusakan lingkungan dan realitas kehidupan saat ini. Untuk mensistematisasikan pemikiran, penyusun mencoba menjabarkan/ *ngocèki* “pemanasan global” menjadi sebuah pertanyaan yakni; sebelum, ketika, dan sesudah “pemanasan global”? Cara yang bersifat narasi/cerita/penggarapan suasana seperti ini dimaksudkan untuk lebih mempermudah penyusun dalam membuat bangunan komposisi, sehingga arah yang dituju menjadi jelas.

Setelah melalui proses penggarapan karya, didapatkan *bleger*/bentuk bangunan komposisi. Secara bentuk, komposisi ini dapat dibagi menjadi tiga bagian besar yakni ;

1. Bumi belum lahir (dunia virgin)
2. Bumi ada dan berjalan, dibagi menjadi;
  - a. *Ambient jungle* (suasana hutan)
  - b. *Ambient village* (suasana pedesaan)
  - c. *Ambient city/industry* (suasana kota megapolitan/suasana industri)
3. Akhir dari bumi (suasana kacau balau dan perang)

Bangunan komposisi tersebut dirasa mampu memberikan sebuah pesan tematik kepada audien yakni pesan tentang *go green* (penghijauan). Tentu tidak semata-mata *ngawur*, penyusun yakin tema lingkungan yang diusung mempunyai kesesuaian dengan bangunan komposisi di atas. Lingkungan pasti mempunyai hubungan erat dengan bumi langit dan seisinya. Bangunan komposisi tersebut kemudian direalisasikan ke dalam materi musikal yang berisi pola, irama, karakter bunyi, teknik permainan, dan lain sebagainya. Tentu dalam memosisikan materi musikal tersebut penyusun sangat memperhatikan aspek kesesuaian suasana. Dalam hal membangun suasana inilah pengaturan/*manajemen* permainan alat yang digunakan sangat penting.

Sebagian besar alat yang digunakan mempunyai *teba*/wilayah nada yang sedikit. Untuk menggarap alat yang mempunyai wilayah nada yang terbatas, penyusun menitik beratkan pada aspek *emotion* dalam memainkan alat. Sebagai contoh misal cara meniup suling dengan tiupan datar akan berbeda dengan meniup menggunakan teknik vibrasi. Keras-*lirih* juga sangat diperhatikan, sebagai contoh cara memainkan *krosag*, untuk menghasilkan efek yang dikehendaki cara memainkannya dibenturkan ke tanah kemudian digoyang-goyangkan secara keras dan lama-kelamaan semakin *lirih*. Hal ini menirukan karakter dari suara ledakan baik itu kembang api, bom, maupun gunung berapi yang gemuruh. Teknik seperti ini hampir sama dengan teknik memainkan *tampah udan*, bambu dan suling burung.

Mengenai lagu/vokal dan syair yang digunakan disesuaikan dengan suasana yang ingin dibangun. Lagu yang diadopsi antara lain lagu/tembang yang

mempunyai karakter kerakyatan, sederhana dan diusahakan sesuai tema. Penggunaan lagu/vokal ditempatkan pada bagian *ambient jungle* dan *village* dengan pertimbangan bahwa di daerah pedesaan Jawa biasanya akrab dengan vokal/lagu kerakyatan. Lagu/vokal yang diadopsi antara lain ;

1. Mantra anak-anak :

*Plis pong, ndhog ceceg ndhog kowangan,  
mata piceg gentayangan,  
Sariman turu ndalan, dicebak macan”.*<sup>9</sup>

Lagu ini merupakan lagu anak-anak di wilayah pedesaan Jawa yang difungsikan sebagai mantra untuk membuat *damenan*.

2. Lagu yang bertema agraris mengadopsi lagu kerakyatan *Jago Kluruk* yang syairnya berisi tentang masyarakat pedesaan. Berikut syairnya :

*E wayah esuk jagone kluruk  
Rame swarane pating kemrusuk  
Aduh senenge sedulur tani  
Bebarengan padha nandur pari  
Srengenge nyunar ngulon parane  
Manuke ngoceh ana wit-witan  
Pating cemruwit seneng atine  
katon asri ndonya sak isine*<sup>10</sup>

Lagu ini diolah dan ditafsir dengan teknik vokal seperti *kentrung*.<sup>11</sup>

Mengenai laras yang digunakan, penyusun menyesuaikan dengan lagu yang disajikan yakni berlaras Slendro. Dipilih laras slendro karena secara

---

<sup>9</sup> Penyusun sangat hafal dengan lagu ini di masa kecil di daerah Blora, Jawa Tengah bahkan menurut joko, salah satu mahasiswa ISI Surakarta jurusan Karawitan yang berasal dari Ponorogo Jawa Timur, juga hafal dengan lagu ini ketika masa kecil.

<sup>10</sup> Seleksi Gres Tayub Blora, kaset pita Ratu LJ record tahun 1993.

<sup>11</sup> Kentrung adalah kesenian monolog yang terdapat di wilayah Kabupaten Blora. Penyusun ketika masih kecil sering diajak orangtua menonton dalam acara-acara hajatan.

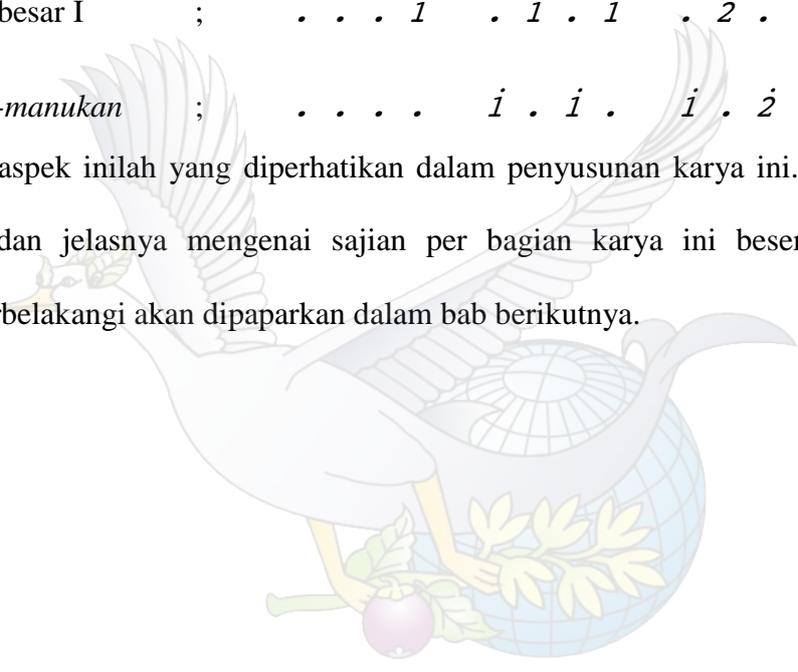
emosional penyusun lebih *familier*/akrab dari pada tangga nada yang lainnya. Mengingat bahwa penyusun dilahirkan dan dibesarkan di daerah Blora, wilayah pesisir utara Jawa tengah yang lebih sering menggunakan tangga nada slendro (lima nada).

Teknik seperti pantulan bunyi juga akan diolah ke dalam karya ini, semisal untuk menirukan pola pantul pada gua digunakan pola :

Suling besar I ; . . . 1 . 1 . 1 . 2 . .

*Manuk-manukan* ; . . . . i . i . i . 2̇ .

Aspek-aspek inilah yang diperhatikan dalam penyusunan karya ini. Untuk lebih detail dan jelasnya mengenai sajian per bagian karya ini beserta hal yang melatarbelakangi akan dipaparkan dalam bab berikutnya.



### **BAB III**

#### **DESKRIPSI SAJIAN**

Pada bab ini akan dipaparkan secara detail mengenai deskripsi musikal, struktur, vocabuler garap, medium dan teknik garapan beserta hal-hal yang melatar belakangi. Secara garis besar karya ini terbagi menjadi :

1. Bagian Pertama penyusun sebut dengan bagian bumi belum lahir  
(*dunia virgin/ambient planet*)
2. Bagian Tengah penyusun sebut dengan bagian bumi ada dan berjalan, dibagi menjadi;
  - a. *Ambient jungle* (suasana hutan)
  - b. *Ambient village* (suasana pedesaan)
  - c. *Ambient city/industry* (suasana kota megapolitan/suasana industri)
3. Bagian ketiga atau ending penyusun sebut dengan bagian akhir dari bumi s(suasana kacau balau dan perang).

Hal ini dilakukan untuk lebih mempermudah penyusun dalam penggarapan musikal. Lebih lanjut akan diuraikan penggarapan per bagian sebagai berikut ;

#### **A. Bagian Pertama**

Bagian ini bisa diterjemahkan sebagai suasana bumi belum lahir dan dunia masih virgin. Imajinasi penyusun mengarah pada suasana *planet harmoni antariksa* atau perputaran planet dan benda langit.





Setelah suara ledakan, tempo/irama/ketukan mulai diatur. Yang bertindak mengatur ketukan adalah *bleng*, dengan pola cepat berbunyi; dah dah dah dah dah dah dah dah dah dah... Jalinan dan komunikasi suara suling burung, suling besar, *bleng* dan *krosag* pada bagian ini bisa diilustrasikan sebagai berikut :

*dhuuuueerrrrrr...5.6.5.6.5.6.5...tiiiuuuuuuuooooooooo.....dhuuuueerrrrrr....3.5.3.5.3.5.3.5.3..tiiiioooooooooooooe.....6.1.6.1.6.1.6.1.6.1...tiuuuuuuuooooooooeee...dhueeeeerrrrrr...2.3.2.3.2.3.2...tiuu...dher..656565..tiuu..dher..5353.tiu dher.* Melodi suling besar mengikuti pola *krosag*, jika *krosag* dibanting, nada seleh suling otomatis berpindah, misal dari nada seleh 6 ke 2, 5 ke 3, 3 ke 2, dst. Pola ini disajikan semakin mencepat dengan tujuan untuk meng-klimaks-kan suasana dan diakhiri dengan pola panjang melengking seperti ini ;

*tttiiiioooooooooooooe.....dhueeeeerrrrrr.....*

Maksud dari pola ledakan dan benturan seperti di atas adalah penggambaran teori *big bang*, bahwa kehidupan terbentuk melalui proses benturan dan ledakan antar galaksi. Penyusun berusaha menafsirkan hal tersebut ke dalam sebuah permainan musikal.

## B. Bagian Tengah

Bagian ini penyusun tafsir sebagai suasana bumi yang tengah berjalan mengikuti waktu dan suasana manusia di dalamnya yang dari masa ke masa mengalami perubahan jaman. Alat-alat yang dimainkan pada bagian ini adalah : suling besar, bambu air, *krosag*, bambu, *tampah*, *kodokan*, *bekicotan*, suling kecil,

*damenan*, trompet pepaya, *kebyok*, *manukan*, dan *bleng*. Bagian ini penyusun tafsir menjadi tiga bagian besar yakni :

### 1. Ambient Jungle

Bagian ini merupakan sambungan dari bagian pertama, dari pola lengkungan panjang disambung dengan suara ledakan, terus menghilang/*fide out* kemudian disambung dengan suara bambu air dan suara suling besar dengan pola metris .... *...1* .... *...2* .... *...1* .... *...2* *dst.* Pola suling besar tersebut merupakan penyambung untuk menghantarkan suasana musikal agar masuk ke pola metris (berirama). Setelah itu ditumpangi dengan suara *ground* bambu air disusul dengan permainan *otog-otog* dan bambu secara bersama-sama. Setelah 8 ketukan diganti dengan suara *bekicotan* bersama-sama dengan suara *kebyok* juga selama 8 ketukan. Jalinan ini diulang sebanyak dua kali, setelah itu masuk pola dasar bambu *...2 5525 226. .... ...2 5525 226. .... ...2* berulang-ulang, ditabuh dengan teknik digetarkan, pada bagian yang tebal ditabuh dengan volume keras. Bambu dalam hal ini berfungsi sebagai ricikan struktural dan memberikan tempo.

Setelah itu mulai masuk pola melodi oleh instrumen suling kecil, bambu tetap memainkan pola di atas. Melodi suling tidak langsung masuk begitu saja, akan tetapi untuk menghantarkan melodi suling dihantarkan oleh jalinan pola antara suara *tampah* dan *kebyok* dengan pola ; *sssssssssssss 2222222222*  
*sssssssssssss 2222222222 sssssssss 2 .6.. .653.2.. ...2 .i.. .i65 ...3 .2.(.\*)* .... ....  
*... 2 .6.. .653.2.. ...2 .i.. .i65 ...3 .2.(.)* .... .... *...2 356i ...i .2.6 ...i .2.6 ...i ...2 2222*  
*222(2)* Pada tanda \* masuk permainan beberapa alat saling bergantian yakni ; 2

batang pisang, 2 kodokan, 2 manuk-manukan dan tampah. Antara pemain satu dengan yang lainnya saling bergantian, yang pertama dengan jarak hitungan 8 ketukan semakin lama semakin mengerucut menjadi 4, 2, dan 1. Hal ini dilakukan sebagai jalinan menuju pola yang selanjutnya.

Pola yang selanjutnya ini ingin menonjolkan karakter suara memantul, dan digarap seperti suasana *sat-satan* pada gaya karawitan Banyumas. Hal yang menjadi penanda *sat-satan* adalah instrumen *kebyok* yang pada pola sebelumnya dimainkan untuk menguatkan ritme, pada sesi ini berhenti. Hanya empat alat yang ikut bermain pada sesi ini yakni bambu dengan pola ;  $\overline{.6} \overline{.5.5}$

$\overline{.65652} \overline{.6.5.5} \overline{.66662}$  pola ini merupakan perkembangan dari

pola bambu yang sebelumnya, suling besar dan *manukan* berpola memantul (*echo*), suling besar ;  $\dots 2 \ .2.2 \ .3\dots \dots \dots 2 \ .2.2 \ .3\dots \dots$

$\dots 2$  *manukan* ;  $\dots \dot{2}.\dot{2} \ .\dot{2}.\dot{3} \ .\dots \dots \dot{2}.\dot{2} \ .\dot{2}.\dot{3} \ .\dots$

$\dots$  , kemudian *damenan* ikut mengisi pada bagian *selehnya* saja dengan teknik tiupan bergetar (seperti tawon). Bagian ini sebanyak 4 kali terus masuk kembali seperti pola sebelumnya dengan suling kecil memainkan melodi awal yang telah dikembangkan, bambu dan krosag juga ikut bermain sebagai penguat tempo. Pola ini diakhiri dengan lengkingan panjang suling kecil.

Suasana yang digarap pada bagian ini adalah penafsiran suasana awal kehidupan yang berasal dari air, tanah, api dan udara. Bisa juga ditafsirkan

sebagai suasana hutan. Diawali dengan suara gemericik air, dibalut dengan *ground* udara suling besar, dibumbui dengan suasana angin dan hujan, dan dihiasi dengan suasana parade binatang yang berkeliaran (bisa ditafsirkan kelelawar, burung, jangkrik, katak, dll). Bagian ini memakai tempo yang *slow*. Teknik yang menonjol adalah teknik bergetar dan memantul yang diperoleh dari eksplorasi dalam gua.

## 2. Ambient Village

Diawali pola lengkingan melodi suling kecil terus disambung dengan suara tampah, menghantarkan ke irama yang tanpa ketukan. Suara yang pertama dimunculkan adalah vokal ; *lela-lela* dengan menggunakan laras slendro, terus diimbangi oleh vokal suara azan laras slendro, disambung dengan jalinan suara pembajak sawah ; *jak, her hoh*, suara pecut , dan trompet seperti suara sapi. Pola tersebut membentuk jalinan yang bebas tanpa ketukan, hal ini untuk menonjolkan bahwa pola musikal itu bisa berjalan tanpa sebuah rel ketukan irama. Sebagai tanda pola ini habis adalah vokal pembajak sawah ; *hoh hoh hoh hoh jak jak jak jak her her her her her her* kemudian bersama-sama menyuarakan : *jak jak her hoh jak jak her hoh jak jak her hoh hoh hoh hoh hoh hoh* terus mencepat dan nada yang digunakan semakin meninggi.

Sesi di atas yang ingin ditonjolkan adalah suasana pertanian di pedesaan, terutama di daerah penyusun dibesarkan. Jalinan seorang petani yang membajak sawah sibuk memberi aba-aba pada sapinya, sambil *ngidung* dan sepoi-sepoi terdengar suara azan.

Pola berikutnya masuk pada irama yang agak *ngebit*, suasananya ceria dan gembira. Dengan tanda hoh hoh hoh hoh, disambung dengan pola bambu  $\|\overline{2} \cdot \overline{2} \cdot 5 \cdot 6 \cdot 2\|$  bertindak sebagai kerangka irama. kemudian diisi dengan demo *kebyok* dan dilanjutkan dengan melodi suling kecil dengan teknik seperti *peking* : *ii66 ii22 ii66 ii55 3322 3355 ii66 ii(2)* disambung dengan demo bekicot dan kodokan. Jalinan demo dilakukan secara bergantian antara *kebyok*, suling kecil, *bekicot* dan *kodokan*. Kemudian secara bersama-sama masuk pola :  $\dots(2) \overline{2} \cdot \overline{2} \cdot \overline{ii6} \overline{63} \cdot \overline{56} \overline{5323}(2)$  , instrumen yang tidak punya melodi juga ikut dengan mengambil *beat* ketukan pola tersebut, misal dengan pola ;  $\dots(D) dd \ DDD \ DD.dd \ ddDD(D)$ . Bagiaian ini yang dominan menyajikan melodi adalah suling kecil diselingi dengan vokal *acapella* yang sederhana dengan syair ; *pling pong ndhog ceceg ndhog kowangan sariman turu ndalan dicebak macan*.<sup>12</sup> Vokal ini disajikan berulang-ulang sebanyak tiga kali dengan jeda permainan melodi suling kecil yang dihiasi secara bergantian oleh *bekicot*, *kodokan*, *manukan* dan trompet pepaya. Teknik vokal *acapella* yang pertama secara bersama-sama memakai nada *ji dhuwur*, yang kedua juga bersama-sama memakai nada *nem methit*, dan yang terakhir bersama-sama memakai nada *ji dhuwur*, *lima*, dan *lu dhuwur* (nada-nada tersebut seperti *salah gumun* pada gamelan). Pola *acapella* yang terakhir disambung dengan pola *kintilan* suara tiupan mulut di tangan.<sup>13</sup>

<sup>12</sup> Syair *mata piceg* dihilangkan karena mempunyai arti kasar.

<sup>13</sup> Setelah mengucapkan mantra biasanya untuk membuat *damenan* dilanjutkan dengan tindakan tersebut, yakni dengan meniup tangan dan mulut berbunyi *teg teg*. Bisa dilafatkan ; *wus teg teg*. Penyusun mengadopsi pola ini.

Setelah pola di atas, masuk ke sesi berikutnya yakni vokal tunggal dengan iringan *lambat-lambat*. Pada seni ini penyusun mengadopsi teknik vokal *kentrung*, dengan syair mengadopsi tembang *jago kluruk*: *eeeeee,, wayah esuk, tenguk-tenguk, mangan gethuk, rada ngantuk, eee, ngrungokne jagone kluruk*, kemudian yang lain nyenggaki bersama-sama; *jagone kluruk*, disertai demu suara ayam berkokok, setelah itu kembali vokal *kentrung* lagi dengan syair ; *Rame, rame swarane pating kemrusuk*, kemudian nyenggaki kembali : *pating kemrusuk* diikuti demo *ngawur* (pola rusak). Dilanjutkan dengan vokal bersama-sama dengan melodi yang sama pula ; *Aduh senenge sedulur tani, bebarengan pada nandur pari, srengenge nyunar ngulon parane, manuke ngoceh ana wit-witan, pating-pating cemruwit seneng atine, ayo surak lek surak horeeeee*.

Suasana yang ingin ditunjukkan pada bagian ini adalah suasana agraris di pedesaan, diikuti dengan suasana ceria permainan anak tradisional, dan yang terakhir sebagai jembatan untuk menuju ke bagian berikutnya adalah suasana gembira ria. Pola-pola musikal yang dipakai sangat sederhana, pemakaian melodi sangat *simple*, dan untuk mengolah fokus musikal penyusun mengandalkan pada perpindahan permainan alat yang satu ke alat yang lainnya dengan memanfaatkan karakter dan keunikan suara yang berbeda-beda.

### 3. Ambient City

Setelah vokal bersama-sama yang diakhiri dengan syair ; *horeeeee*, langsung disambung dengan ritme yang penuh hentakan dan *ajeg*, diawali dengan pola bleng ; . *D.D .D.D .D.D .D.D* dst, dibarengi dengan pola krosag ; *dharrrrrrr sag sag sag sag sag sag*, dan pola bambu ; ||  $\overline{22.332} \overline{22.332}$  || yang disajikan

sebanyak dua *rambahan* selanjutnya pindah ke instrumen lain dengan tempo yang sama. Suara panci ; *.p.p .p.p*, bambu memakai pola *tritol* ; *652 652 652 652* yang ditumpangi dengan permainan *suling manuk* pada *rambahan* pertama, suara pipa aquarium pada *rambahan* ke-dua.

Setelah *rambahan* ke-dua masuk pola secara bersama-sama; *...D DDDD ...D DDDD ...D DDDD* kemudian masuk pola *drum populer* ; *. . . d*

|| *. $\bar{d}$ . $\bar{d}$ .  $\bar{t}\bar{t}$   $\bar{t}$ . $\bar{d}$  . $\bar{d}$ . $\bar{d}$ .  $\bar{t}\bar{t}$   $\bar{t}$ . $\bar{d}$* || sebanyak dua *rambahan* disambung dengan suara manukan ; *3i3i 3i3i 3i3i 3i3i* (seperti pola sirine palang pintu kereta), setelah itu masuk pola drum populer kembali dan diselingi dengan pola krosag 3/4; *.dd .dd .dd .dd .dd .dd .dd .dd .dd* bersama dengan lengkingan suling manuk : dari nada tinggi ke rendah (seperti suara desingan kereta), disambung dengan suara trompet bambu (seperti suara klakson kereta ataupun mobil). Setelah itu masuk pola ajeg ; *DDDD DDDD* ditumpangi dengan suara percakapan seperti suasana keramaian. Teks percakapan yang digunakan antara lain ; *AC AC AC buuuu, Knalpot knalpot, cerobong-cerobong, obat tikus obat tuma obat-abit, Pertandingan sepak bola...., asap-asap, bom atom bom nuklir bombardir*, dan lain sebagainya.<sup>14</sup>

Bagian *ambient city* ini mengolah suasana keramaian kota dan industri. Suasana ramai dan hiruk-pikuk menjadi inti pada bagian ini. Penyusun mengadopsi pola *DJ*, kereta api, bunyi klakson, keramaian pasar, terminal, lalu

---

<sup>14</sup> Teks yang digunakan mengadopsi dari teks-teks berita di televisi, dalam karya ini melambangkan kehidupan hiruk-pikuk manusia yang semakin tak terkendali menuju pada bencana global.

lintas, bencana, dan lain sebagainya. Dari bahan-bahan tersebut diolah menjadi sebuah rangkaian pola musikal yang berirama.

### C. Bagian Ending/Penutup

Bagian ini adalah lanjutan dari pola terakhir di atas, yakni suasana keramaian. Teks percakapan berubah menjadi suara rintihan, suara kacau balau, suara bambu yang dipukul-pukulkan dengan pola seperti suara senjata api (brondong) dengan pola cepat ;  
*dddddddddd.....ttttttttt.....jjjjjjjjj.....bbbbbbb.....* pola tabuhan instrumen *bleng, krosag*, bambu menjadi tidak beraturan. Kemudian tiga pemain memainkan alat dari semprotan serangga yang dirangkai dengan suara pipa aquarium. Ketiga pemain memainkannya dengan bergantian menjalin sebuah pola komunikasi. Dengan akting saling menyerang, akhirnya salah satu pemain terjatuh menuju luar panggung.

Kedua pemain tetap bermain semprotan. Sedang ketiga pemain lainnya terus menerus memainkan instrumen masing-masing, lama-kelamaan berhenti. Ketika berhenti pemain semprotan tetap pada polanya. Dan akhir dari pola tersebut ditandai dengan suara lengkingan trompet janur. Di belakang panggung telah disiapkan tiga tompet yang dimainkan saling bersahutan membentuk bunyi seperti memantul. Ketika pemain trompet masuk ke tengah-tengah panggung, properti yang terbuat dari *carang* dan kaleng susu bekas ditarik digetarkan membentuk bunyi :*klonthong-klongthong*, kemudian ditarik dengan kuat sehingga properti tersebut ambruk menimbulkan suara ; *braggg*.

Ketika pemain trompet sudah berada di tengah-tengah panggung, salah satu pemain menembangkan vokal petani membajak sawah; *lela-lela, genduk-genduk* (dengan *cengkok* seperti *sindhenan*), ada juga yang mengisi vokal : *jak-jak, her-her, hoh-hoh*. Kemudian trompet dibunyikan kembali, suara-suara diatas menghilang dan disambung dengan suara slide *damenan* yang memainkan suara seperti suara tangisan bayi, dimainkan dengan cara ditutup dengan kedua telapak tangan yang berbunyi : *oek, oek, oek,oek, oek, oek*.

Sesi terakhir ini berusaha menggarap suasana peperangan dan keserakahan manusia penghuni bumi pertiwi, yang diakhiri dengan suasana hening dan angker. Trompet janur merupakan lambang dari *Sangkakala* (trompet malaikat Israfil). Penyusun sengaja menampilkan ending yang dramatis (suara petasan/kembang api), tetapi setelah itu diakhiri suara tangisan bayi merupakan lambang dari sebuah awal menata kembali kehidupan di dunia. Pesan tersebutlah yang ingin diungkapkan oleh karya ini.

## DAFTAR ACUAN

### *Kepustakaan*

Ari Purno Saputro. “Komposisi Musik : Air”. *kertas penyajian* Jurusan Karawitan Institut Seni Indonesia Surakarta, 2011.

I Wayan Sadra. “ Lorong kecil menuju susunan musik”, dalam Waridi (Ed). *Menimbang pendekatan Pengkajian dan Penciptaan Musik Nusantara*. Surakarta : Jurusan Karawitan STSI Surakarta, 2005.

Rahayu Supanggah. *Bothekan Karawitan II : Garap*. Surakarta : ISI Press Surakarta, 2007.

Suka Hardjana. *Esai dan Kritik Musik*. Yogyakarta: Galang Press, 2004.

Sutanto mendut. *Kosmologi Gendhing Gendheng*. Magelang : Yayasan Indonesia Tera, 2002.

Tim Penyusun Panduan Tugas Akhir ISI Surakarta. *Buku Panduan Tugas Akhir Fakultas Seni Pertunjukan*. Surakarta: UPT. P2AI-PCPT-ISI Press, 2010.

"Lingkungan Hidup" dalam [http :id.wikipedia.org/wiki/Lingkungan\\_hidup](http://id.wikipedia.org/wiki/Lingkungan_hidup)

“Seperlima Lapisan Es Kanada Cair Abad Ini” Dalam [http : //www.vivanews.com//](http://www.vivanews.com//) 10 Maret 2013.

### *Diskografi*

Seleksi Gres Tayub Blora, kaset pita Ratu LJ record tahun 1993.

Musik Soundscape. Courtesy Youtube.

Farm Mania. 2008. Realore Studios. Presented by GameHouse.

## GLOSARI

- Ambruk* : Hancur
- Bekicotan* : mainan anak dari dua buah cangkang bekicot yang dirangkai
- Bertele-tele* : sangat ruwet dan rumit
- Bleng* : alat musik perkusi dari gerabah dan ban bekas sebagai membrannya
- Damenan* : mainan anak dari batang padi atau bambu kecil dimainkan dengan cara ditiup
- Familier* : terlalu akrab
- Go Green* : gerakan penghijauan
- Iempung* : tanah Liat
- Kemricig* : suara yang dihasilkan dari pancuran air
- Kentrung* : kesenian Monolog Tradisional yang terdapat di daerah Blora dan sekitarnya
- Kodokan* : mainan anak dari tanah liat yang menghasilkan suara seperti kodok
- Krosag* : digunakan untuk menyebut nama alat yang terbuat dari kaleng bekas yang diisi dengan kelereng
- Manuk-manukan* : mainan anak dari tanah liat, yang cara memainkannya ditiup
- Muluk-muluk* : tingkatannya terlalu tinggi

- Organik* : makhluk hidup
- Property* : perlengkapan panggung, baik alat musik maupun non musik, untuk mendukung sajian
- Sound Scape* : suara yang timbul dari kenyataan alam atau bisa dikatakan efek bunyi alam
- Tampah* : nampan dari anyaman bambu
- Teba* : jarak





	Bleng	<p>.... .... .... .... ...B  ...d ..db ...B BBBB BB.B  ...d ..db ...B BBBB BB.B  ...B ...B ...B ...B dbdBB  .B.B.B.B .BB.BB .B.B.B.B .BB.BB.B.B.B.B .BB.BB</p>	
	Suling burung	<p>.... .... .... .... Ø...  .... .... .... ....  .... .... .... .... Ø...  Ø... Ø... Ø... ....  Ø... .... Ø... .... ....</p>	Bunyi yang dihasilkan pola ini adalah bunyi lengkingan dari nada tinggi ke nada rendah
	Krosag dan panci	<p>.... .... .... .... ...⊕  ttt⊕ tt⊕⊕ ttt⊕ ⊕⊕⊕⊕ ⊕⊕t⊕  ttt⊕ tt⊕⊕ ttt⊕ ⊕⊕⊕⊕ ⊕⊕t⊕  ttt⊕ ttt⊕ ttt⊕ ttt⊕ ⊕⊕⊕⊕  .... ...⊕ .... ...⊕ .... ...⊕</p>	
3.	Bambu	<p>..6i  ..65 ..32 ..35 ..6i ..65 ..32 ..35  6i6i 356i 6i6i 356i 6i6i 356i  i56i 65i6 5365 1235 i652  356i 65i6 5365 1235 6i65 terus sirep  i56i 65i6 5365 1235 i652  356i 65i6 5365 1235 6i65 terus keras  i56i 65i6 5365 1235 i652  356i 65i6 5365 1235 6i65</p>	Pada not yang dicetak tebal dibunyikan secara keras dan menghentak
	Bleng	<p>...dd  .d.d.d.d .dd.dd .d.d.d.d .dd.dd .d.d.d.d  ...BBB ...ddd ...bbb  .b.bd .b.bd .b.bd .b.bd .b.bd .b.bd .b.bd .BBB BBBB  .b.bd .b.bd .b.bd .b.bd .b.bd .b.bd .b.bd .BBB BBBB  ..db ..bd ..db .bbB ..db ..bd ..db .bbB .BBB BBBB  ..db ..bd ..db .bbB ..db ..bd ..db .bbB .BBB BBBB  .B.b .B.b .B.b .B.b .B.b .B.b .B.b .B.b .BBB BBBB  .B.b .B.b .B.b .B.b .B.b .B.b .B.b .B.b .BBB BBBB</p>	



	Tampah, Otog-otog dan Bambu	o o o o o ooooooooooooooooooooo o o o o o	Tampah, Otog-otog dan bambu dimainkan secara bersama-sama, dengan pola lambat ,kemudian mencepat dan melambat lagi setelah itu disusul kodokan
	Bekicot	◇◇.. ◇.◇. ◇◇◇◇ ◇... ◇◇.. ◇◇.. ◇◇◇. ◇...	Untuk menghasilkan karakter nada yang berbeda, tangkai pegangan kodokan bisa ditekan-tekan
4.	Bambu dan Bleng	.... .... .... ...2 5525 226. .... .... .... ..BB .... ...2 5525 226. .... .... .... ..BB .... ...2 5525 226. .... .... .... ..BB .... ...2 5525 226. .... ....	Dilakukan berulang-ulang, berubah pola ketika melodi suling melengking
	Suling kecil	.... .... .... ...2 .... .... .... .... .... .... .... ...2 .... .... .... ...2 .6.. .653 .2.. ...2 .i.. .i65 ...3 .2..* .... .... .... ...2 .6.. .653 .2.. ...2 .i.. .i65 ...3 .2.. .... .... ...2 356i ...6 .2.i ...2 356i ...i .2.6 ...i ...2 2222 2222	Pada tanda * masuk permainan beberapa alat saling bergantian yakni ; 2 batang pisang, 2 kodokan, 2 manuk-manukan dan tampah. Antara pemain satu dengan yang lainnya saling bergantian.
	Batang pisang, kodokan, manukan dan tampah	.... .... .... ...ρ .... .... .... ...k .... .... .... ...L .... ...ρ .... ...k .... ...L ...ρ ...k ...L ...ρ ...k ...L .ρ.k .L.ρ .k.ρ ...k .... ....	Setiap simbol dimainkan dengan teknik bergetar
5.	Bambu	.6. .5.. 5..6 5652 ..6. .5.. .... ...2	Disajikan sebanyak empat kali
	Suling besar	...2 ...2 ...3 .... .... .... ....2 ...2 ...2 ...3 .... .... .... ....2 ...2 ...2 ...3 .... .... .... ....2 ...2 ...2 ...3 .... .... .... ....2	
	Manukan	.2.. .2.. .2.. .3.. .... .... .... .... .2.. .2.. .2.. .3.. .... .... .... .... .2.. .2.. .2.. .3.. .... .... .... .... .2.. .2.. .2.. .3.. .... .... .... ...2	

	Serunai	<p>.... .... .... ...i 56i5 6i56 i56i 56i.</p>	Pada bagian pin diisi dengan pola improv yang dititik beratkan pada teknik melengking tak beraturan
6.	Suling kecil	<p>...2</p> <p>.... .... .... .2i6 .... ...5 62.. ...1</p> <p>25.. .... .... ..52 .... .2i6 .... ...5</p> <p>62.. ...1 25.. .... .... ..52 .... .2i6</p> <p>...i ...6 ...2 2222 2222 2222 2222</p>	Bagian ini merupakan pengulangan seperti nomor 4, tetapi melodi suling telah mengalami perubahan
7.	Suling besar	.... .... .... ...2 .... .... .... ...1	
	Vokal I	<p>..i2 ..i6 i... 55.. .6.i</p> <p>.... 565i ..52 .3.2 ...1</p>	Memakai syair lela-lela atau genduk-genduk dengan menggunakan nada slendro seperti cengkok sindhenan
	Vokal II	<p>...5 555. .5.6 .i6i ..22</p> <p>.... ..i2 ..i6 5555 .56i ..22</p>	Adopsi dari cengkok azan yang berlaras slendro
	Vokal III	<p>Jak-jak....hoh,hoh hoh hoh,.....her her her,.....jak....hoh,...her her  jak jak... hop... alon-alon,..hoh hoh,... jak.. her ,...  Hoh hoh hoh hoh hoh .....jak jak jak jak jak.....her her her her her  Jak jak her hoh-jak jak her hoh- jak jak her hoh-hoh-hoh-hoh-hoh  (mencepat)</p>	Memakai vokal verbal tak bernada seperti aba-aba petani membajak sawah
8.	Bambu	<p>...2</p> <p>22i16 63.56 53232 ...2</p> <p>22562 22562 22562 22562</p> <p>22562 22562 22562 22562</p> <p>656. 6562 656.2 6562 656. 6562 656.2 6562</p> <p>22i16 63.56 53232 ....</p>	Pola bambu tersebut disertai dengan pola kebyok dengan krosag untuk memperkuat tempo
	Suling kecil	<p>...2</p> <p>22i16 63.56 53232 ...6</p> <p>.... ..5i .... ...6 .... ..62 .... ...6</p> <p>656i6 .5.6 i656i .6i..</p> <p>53216 .1.2 .356i2 .i2..</p>	Pada aksen-aksen tertentu dihiasi dengan tabuhan bekicotan dan kodokan untuk memmaniskan suasana
9.	Vokal bersama-sama	<p>...i i i i i i i i</p> <p><i>Plis pong, ndhog ceceg ndhog kowangan,</i></p> <p>i i i i i i i i i i 2 2 i</p> <p><i>Sariman turu ndalan, dicebak macan”.</i></p>	Ada tiga jenis suara (memakai nada 1, memakai nada 5, dan memakai nada 3). Nomor 8 dan 9 diulang sebanyak 3 kali dengan

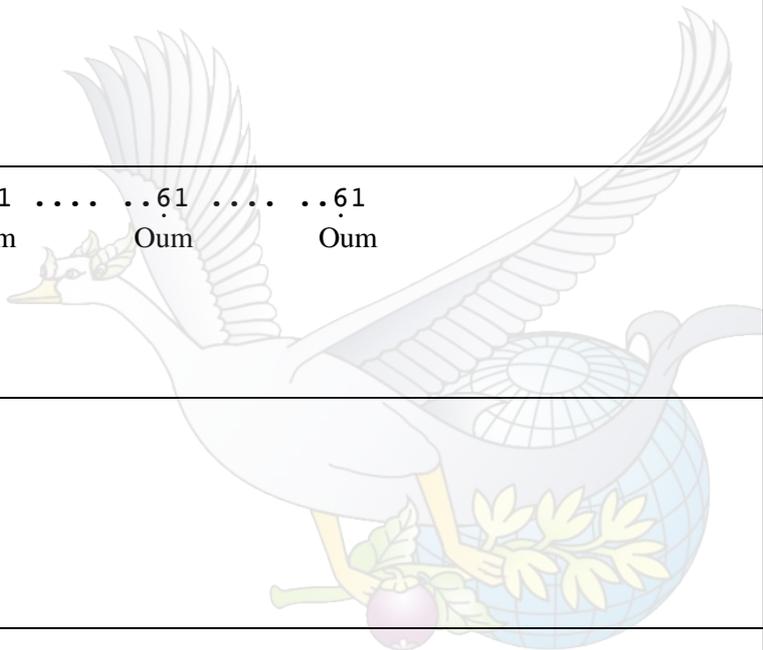
			berbagai variasi vokal dan tempo
10.	Vokal kentrungan	<p>..6̣ị ..... ..ị2̣ i6̣i5̣ ..56̣ iī .iīi2̣ .i6̣i  <i>E ee e e ee wayah esuk jagone kluruk</i></p> <p>.556̣ 5355  <i>Jagone kluruk</i></p> <p>...5̣ 5̣ ..55̣ ..55̣ ..55̣ .56̣i 6̣i2̣. ..i6̣ i2̣iī  <i>Rame rame rame rame swarane pating kemrusuk</i></p> <p>.556̣ 5355  <i>Pating kemrusuk</i></p>	Pada bagian ini, bambu memainkan pola no. 8 baris ke-5 yang dihiasi dengan pola kenthur seperti suara dhodhogan wayang
11.	Vokal bersama-sama	<p>..25̣ .6̣.ị i523̣ .5321̣  <i>Aduh senenge sedulur tani</i></p> <p>..55̣ .6̣532̣ .6̣i2̣ 2̣i65̣  <i>Bebarengan padha nandur pari</i></p> <p>..22̣ .6̣i56̣i .523̣ .5321̣  <i>Srengé - nge nyunar ngulon parane</i></p> <p>..55̣ .6̣532̣ .6̣i2̣ 2̣i65̣  <i>Manuke ngo- ceh ana wit-witan</i></p> <p>2̄2̄2̄2̄ .6̄i56̄i .523̄ .5321̄  <i>Pating-patingcemruwit seneng atine</i></p> <p>..55̣ .6̣532̣ 3̄6̄i2̄ ..55̄  <i>Yo su-rak - a lek surak hore</i></p>	Pada bagian vokal ini, intrumen sebagai penguat tempo adalah bleng dengan pola yang ajeg

**BAGIAN MENUJU ENDING (Ambient City)**

No. Per bagian	Instrumen yang dimainkan	Notasi	Keterangan
1.	Bleng dan panci	<p>.B.B .B.B .B.BB BBBB̄BB̄</p> <p>.B.BB BBBB̄BB̄ BBBB̄BB̄ BBBB̄BB̄t</p> <p>.t.t .t.t .t.t .t.t</p> <p>.t.t .t.t .t.t .t.B</p>	Pada bagian ini disertai dengan permainan othog-othog yang dimainkan dengan cara diputar

		<p>.B.B .B.B .B.BB BBBB BBBB</p> <p>.B.BB BBBB BBBB BBBB BBBBt</p> <p>.t.t .t.t .t.t .t.t</p> <p>.t.t .t.t .t.t .t.B</p> <p>.B.BB BBBB BBBB</p> <p>...B bdbB ...B dbdB ...B bdbB ...B dbdB</p>	
	Bambu	<p>  .66.11.6 .66.11.6  </p>	
	Dua Suling manuk	<p>1. 2̇2̇i1552.2̇ 2̇2̇i1552.6̇ 7̇1234567̇ 6543217̇6̇</p> <p>7̇1234567̇ 6543217̇6̇</p> <p>2. 2̇2̇i1552.2̇ 2̇2̇i1552..6̇ .7̇.1.2.3.4.5.6.7̇ .</p> <p>6.5.4.3.2.1.7̇.6̇ .7̇.1.2.3.4.5.6.7̇ .6.5.4</p> <p>.3.2.1.7̇6̇</p>	<p>Pola ini masuk bersamaan tabuhan panci (no. 1 baris 3 dan 4). Kedua suling memakai teknik seperti kinthilan</p>
	Tiga Pipa voging	<p>1. ◇◇◇. ◇◇◇. ◇◇◇. ◇◇◇.</p> <p>2. .◇.◇◇ .◇.◇◇ .◇.◇◇ .◇.◇◇</p> <p>3. ◇◇◇◇ ◇◇◇. ◇◇◇◇ ◇◇◇.</p>	<p>Pola tersebut disajikan sebanyak empat rambahan, dimulai dari no. 1 baris 7 dan 8.</p>
2.	Bleg dan krosag	<p>.B.B. ttt.B .B.B. ttt.B</p> <p>.B.B. ttt.B .B.B. ttt.B</p> <p>BBBB BBBB BBBB BBBB BBBB BBBB BBBB BBBB</p> <p>.B.B. ttt.B .B.B. ttt.B</p> <p>.B.B. ttt.B .B.B. ttt.B</p> <p>B.BB .BB. BB.B B.BB .BB. BB.B B.BB .BB.</p> <p>.B.B. ttt.B .B.Bt tttB</p> <p>  .B.B .B.B .B.B .B.B  </p>	
	Manukan	<p>.3.i .3.i .3.i .3.i .3.i .3.i .3.i .3.i</p>	<p>Mulai masuk pada no. 2 baris ke 3</p>
	Krosag	<p>...∅</p> <p>∅.∅∅ .∅∅. ∅∅.∅ ∅.∅∅ .∅∅. ∅∅.∅ ∅.∅∅ .∅∅.</p>	<p>Mulai masuk pada no.2 baris ke 6</p>

## BAGIAN ENDING

No. Per bagian	Instrumen yang dimainkan	Notasi	Keterangan
1.	Bleng ,panci ,bambu dan semuanya	.B.B .B.B .B.B .B.B	Setelah ini dilanjutkan pola improv yang tak beraturan (kacau) disertai pola pipa voging dan kaleng bekas, kemudian semua property dirusak
	Pipa voging	Ketiga pipa melakukan pola imbal seperti pola ceng-ceng Bali (lihat bagian ambient city no. 1)	
2.	Trompet dan Globe krincing		Ketika pola pi[a voging masih berlangsung kemudian langsung ditabrak oleh tiupan Trompet. Sedang Globe dimainkan dengan cara digoyang-goyangkan (digetarkan)
	Vokal mantra	 <p>..61 ..... ..61 ..... ..61 Oum Oum Oum</p>	Disajikan secara bersama-sama saling mengisi dengan variasi not. Yang lain seperti ; ..12.....12 ..56 .... ..56 dll
	Damenan		Dimainkan dengan cara ditutup dan dibuka menggunakan tangan sehingga menimbulkan suara : Oek..oek..oek
3.	Petasan		Ledakan petasan/kembang api digunakan pada bagian paling terakhir

## FOTO DAN GAMBAR



Gambar 6. Suasana Latihan di Lobbi  
(Foto: Ahmad, 2013)



Gambar 7. Suasana Latihan di Teater Kecil ISI Surakarta  
(Foto: Ahmad, 2013)



Gambar 8. Kostum Daun-daunan ketika ujian penentuan  
(Foto: Ahmad, 2013)



Gambar 9. Pendukung karya  
(Foto: Ahmad, 2013)



Gambar 10. Ujian Penentuan di Teater Kecil ISI Surakarta  
(Foto: Ahmad, 2013)



Gambar 11. Ujian Penentuan di Teater Kecil ISI Surakarta  
(Foto: Ahmad, 2013)



Gambar 12. Ujian Tugas Akhir di Teater Besar ISI Surakarta  
(Foto: Ahmad, 2013)



Gambar 13. Ujian Tugas Akhir di Teater Besar ISI Surakarta  
(Foto: Ahmad, 2013)



Gambar 14. Ujian Tugas Akhir di Teater Besar ISI Surakarta  
(Foto: Ahmad, 2013)



Gambar 15. Ujian Tugas Akhir di Teater Besar ISI Surakarta  
(Foto: Ahmad, 2013)



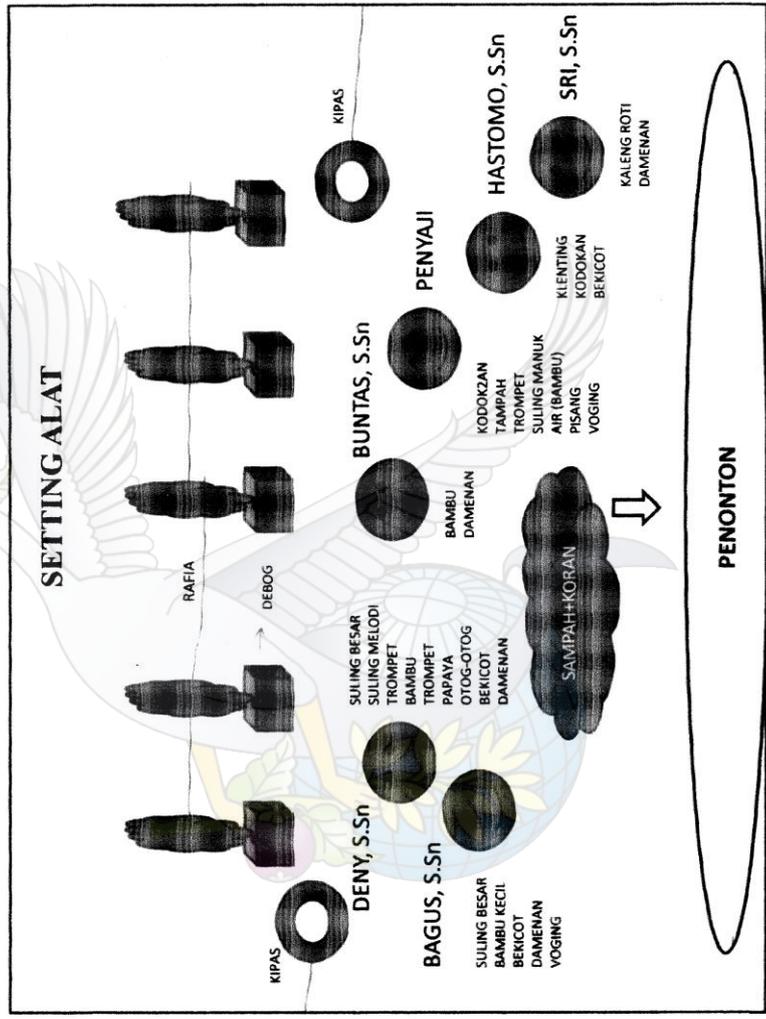
Gambar 16. Penyaji sedang memainkan *damenan*  
(Foto: Ahmad, 2013)



Gambar 17. Peniup terompet membawa Globe  
(Foto: Ahmad, 2013)

## PENDUKUNG KARYA

No.	Nama	Keterangan
1.	Hastomo S.Sn	Alumnus ISI Surakarta, memainkan instrumen <i>bleng, krosag, kodokan, bekicotan, papah gedhang.</i>
2.	Sri Hardiono Wulat, S.Sn	Alumnus ISI Surakarta, memainkan instrumen <i>bleng, slide aqua, panci, dan krosag.</i>
3.	Buntas Ngesti Raharjo, S.Sn	Alumnus ISI Surakarta, memainkan instrumen <i>bambu.</i>
4.	Deny Wardana, S.Sn	Alumnus ISI Surakarta, memainkan instrumen <i>suling kecil, suling besar dan otog-otog.</i>
5.	Bagus Riyadi, S.Sn	Alumnus ISI Surakarta, memainkan instrumen <i>suling besar, kenthur, dan bleng.</i>
6.	Bagus T. W. U.	Mahasiswa ISI Surakarta selaku <i>sound man.</i>



## **BIODATA PENYAJI**

Nama : Ahmad Mukirin

TTI : Blora, 26 September 1986

Alamat : Jl. Sayuran Ds. Jatirejo RT/RW 01/01 Jepon, Blora, Jawa Tengah

Agama : Islam

### **PENDIDIKAN :**

1. TK Pertiwi Jatirejo lulus tahun 1993
2. SDN I Jatirejo lulus tahun 1999
3. SLTPN I Jepon lulus tahun 2002
4. SMK N 8 (SMKI) Surakarta, masuk tahun 2002, lulus terbaik tahun 2005
5. S-1 Seni Karawitan, Fakultas Seni Pertunjukan Institut Seni Indonesia (ISI) Surakarta, 2005- sekarang

### **PENGALAMAN BERKESENIAN**

1. Duta Seni Pelajar Se-Jawa Bali tahun 2004 di Batu Malang Jatim mewakili kontingen Jawa Tengah
2. Juara III Promosi Kompetensi Siswa/ PKS SMK Tingkat Nasional, th 2004 di PRPP Semarang
3. Duta Seni Pelajar se-Jawa Bali tahun 2008 di Provinsi Bali sebagai Official kontingen Jawa Tengah

4. Juara II Lomba Karawitan Remaja se-Jateng thn 2011 di RRI Semarang sebagai pengendang
5. Sebagai Pemusik dalam pentas Karya Teater Tari “Paregreg” koreografer Elly D Luthan, Komposer Joko Porong Winarko, M. Sn, Februari 2010, di Gedung Kesenian Jakarta.
6. Sejak tahun 2005 hingga sekarang aktif dalam Grup Karawitan Marsudi Laras di Sragen yang selama menjadi anggota telah menelurkan lebih dari 10 album rekaman audio visual produksi Aini record.
7. Pernah bergabung dengan Komunitas Wayang Suket pimpinan Slamet Gundono antara th 2009-2011
8. Hingga sekarang sering pentas Wayang Kulit sebagai musisi Cahyo Kawedhar, beberapa even yang pernah diikuti antara lain : Wayang Kulit di Istana Wapres, Kementrian Pekerjaan Umum Jakarta Pusat, Darmawangsa Hotel, dll

