

**RE-INTERPRETASI
SEKAR MACAPAT MEGATRUH GAGATAN**

LAPORAN PENELITIAN ARTISTIK (PENCIPTAAN SENI)



Ketua

Suraji, S.Kar., M.Sn.

NIDN. 0015066103

Anggota

Ananto Sabdo Aji, S.Sn., M.Sn.

NIDN. 0013109401

Dibiayai DIPA ISI Surakarta Nomor: SP DIPA A-023.17.2.677542/2022

tanggal 17 November 2021

Direktorat Jenderal Perguruan Tinggi

Kemeterian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi

Sesuai dengan Surat Perjanjian Pelaksanaan Penelitian Pemula

Nomor: Nomor 728/IT6.2/PT 01.04/2022

**INSTITUT SENI INDONESIA (ISI) SURAKARTA
SURAKARTA
NOVEMBER 2022**

ABSTRAK

Karya ini berjudul “Megatruh” yang merupakan karya komposisi musik tradisi yang merupakan sebuah wujud reinterpretasi tradisi dengan landasan *sekar macapat Megatruh Gagatan* di ambil dari buku Macapat Gunawan Sri Hascaryo jilid III halaman 70. Tujuan penciptaan karya ini adalah menjadi acuan pembuatan musik reinterpretasi tradisi, menjadi referensi bagi para pelajar karawitan yang menaruh minat pada penciptaan karya seni (musik). Luaran karya penelitian artistik ini adalah berupa karya (live dan/ atau dokumentasi audio) dan karya ilmiah yang berisi tentang proses penggarapan karya “Megatruh”. Dari sana, karya ini diharapkan mampu menjadi salah satu model penciptaan karya seni, khususnya penciptaan karya reinterpretasi.

Kata Kunci : Garap, Reinterpretasi, Sekar Macapat, Megatruh Gagatan



DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
DAFTAR ISI	iii
DAFTAR TABEL	iv
ABSTRAK	v
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	6
1.3 Ide Pencipta	6
1.4 Tujuan dan Manfaat Penciptaan	6
BAB II TINJAUAN KARYA	
2.1 Tinjauan Karya	8
2.1.1 Lurojinem	8
2.1.2 Ler-leran	9
2.1.3 Arus Monggang	9
BAB III METODE PENCIPTAAN KARYA	
3.1 Tahap Persiapan dan Observasi	10
3.2 Proses dan Tafsir Garap	11
3.3 Lokasi Penciptaan	12
3.4 Luaran	12
BAB IV DESKRIPSI KARYA	13
BAB V LUARAN PENELITIAN ARTISTIK	
DAFTAR PUSTAKA	14
Rekapitulasi Anggaran Penelitian Artistik	15
LAMPIRAN	16

DAFTAR TABEL

Tabel 4.2 Jadwal Penelitian

13



BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Banyak macam klasifikasi gending-gending gaya Surakarta berdasarkan kategori dalam pengelompokannya. Beberapa diantaranya adalah gending yang dibentuk dari *sekar* (tembang) dan gending *kemanak*. Gending-gending yang dicipta atau disusun berdasarkan lagu *sekar* atau *waosan* (baik *sekar macapat* maupun *sekar tengahan*) tersebut dinamakan gending *sekar* (Darsono dkk 1995). Jenis *sekar* (tembang) yang tergolong ke dalam *sekar macapat* terdapat 11 (sebelas) macam, yaitu: *Sinom, Dhandhanggula, Asmarandana, Pangkur, Pocung, Kinanthi, Mijil, Durma, Maskumambang, Megatruh* dan *Gambuh* (Sugimin 2005). Informasi lain didapat melalui buku *Ngengrengan Kasusastran Jawi II*, bahwa jenis tembang macapat sebanyak 14 macam, yaitu *Dhandhanggula, Sinom, Asmarandana, Pangkur, Pocung, Kinanthi, Mijil, Gambuh, Durma, Megatruh, Maskumambang, Wirangrong, Jurudemung* dan *Balabak* (Padmosoekotjo 1987). Tiga jenis *tembang macapat* yang disebut terakhir sebelumnya digolongkan dalam *sekar tengahan*. Masing masing *tembang* memiliki ciri-ciri struktural yang bisa diamati secara fisik dari masing masing jenis *macapat* meliputi aspek *guru gatra, guru wilangan, dan guru lagu*.

Pada masa pemerintahan Mangkunegara IV sekitar (tahun 1853-1881) banyak muncul gending yang dicipta atau disusun berdasarkan dari *sekar* (tembang) (Suparno 2001). Salah satu indikator yang menunjukkan bahwa *sekar* juga berkembang sejalan dengan dunia karawitan adalah dengan difungsikannya berbagai macam *sekar* oleh para seniman untuk digubah menjadi bentuk yang berbeda dari bentuknya semula, sehingga mengakibatkan munculnya berbagai alat alternatif garap karawitan (Hekmawati 2020).

Gending-gending *sekar* tersebut pada awalnya digunakan sebagai gending *Langendriya*, dan yang menyusun adalah Tandakusuma (menantu Mangkunegara IV). Judul dari *Langendriya* tersebut adalah *Langendriya Mandraswara*, beberapa gending *sekar* yang terdapat pada *Langendriya Mandraswara* antara lain, *ladrang Dhandhanggula Maskentar pelog pathet nem, ladrang Asmarandana slendro pathet manyura, ketawang Gambuh slendro pathet sanga, ketawang Pangkur*

Kasmaran slenro pathet sanga, ketawang Wenigonjing slendro pathet sanga, ketawang Weni Logondang slendro pathet sanga, dan ketawang Kinanthi Sandhung slendro pathet manyura. Penyajian gending- gending *sekar* biasanya selalu diawali dengan sajian *bawa* (vokal tunggal untuk memulai sajian suatu gending). Gending *sekar* biasanya terdapat hanya pada bentuk *ladrang, ketawang,* dan *ayak-ayakan* (Martopangrawit 1972). Musikologi karawitan sudah barang tentu sesuatu yang intangible terbungkus di dalam berbagai peristiwa karawitan baik fisik maupun non fisik (Aji 2020; Sumarsam 2003a)

Menurut Martopangrawit, karya ciptaan Mangkunegara IV sebagian besar pada bagian *ngelik* mempunyai *gerongan* tersendiri, sehingga pada *gerongan* tersebut menjadi identifikasi gending itu sendiri (Sumarsam 2003a) . Berikut ini adalah contoh gending yang di maksud, *ladrang Gandamastuti pelog pathet nem, ketawang Sinom Parijatha slendro pathet manyura,* dan lain sebagainya. Sedangkan menurut naskah yang berjudul *Sendhon Langen Swara,* naskah tersebut sangat berhubungan erat dengan gending *sekar*. Dalam naskah tersebut dijelaskan latar belakang dan permainan 9 (sembilan) gending antara lain, *Langen Gita, Wala Gita, Raja Swala, Sita Mardawa, Puspa Warna, Puspanjala, Taru Pala, Puspa Giwang,* dan *Lebdasari* (Martopangrawit 1972). Berikut ini adalah isi dari naskah tersebut:

.....ini *Sendhon Langen Swara,* ciptaan yang mulia Kanjeng Gusti Pangeran adipati Harya Mangkunegara IV, untuk dimainkan kalau mengadakan pesta makan dengan putra-putra, *sentana* serta prajurit beliau; setiap gending memakai pembukaan vokal, diterima oleh permainan gamelan, gendingnya berdasarkan lagu *sekar*. (Sumarsam 2003a).

Kutipan di atas menjelaskan bahwa, setiap akan menyajikan gending *Langen Swara* terlebih dahulu diawali dengan sajian *bawa*. Semua gending *Langen Swara* tersebut berbentuk *ketawang,* dan merupakan abstraksi dari *sekar* (tembang). Setiap gending terdiri dari dua bagian, yaitu bagian *ompak* dan bagian *ngelik*. Pada bagian *ompak,* yaitu berisi lagu sederhana dan belum ada *sindhengan sekar*. Di samping itu, pada bagian *ngelik* berisi lagu baku gending atau bagian yang ada *sindhengan sekar*.

Garap merupakan kerja kreatif dari (seorang atau sekelompok) *pengrawit* dalam menyajikan sebuah gending atau komposisi karawitan untuk dapat menghasilkan wujud (bunyi) dengan kualitas atau hasil tertentu sesuai dengan maksud, keperluan, atau tujuan dari suatu karya atau penyajian karawitan yang dilakukan. (Supanggah 2007)

Di sisi lain, Mas Ngabehi Warsapradangga, dalam tulisannya menyebutkan bahwa, dasar penciptaan gending, pada awalnya bersumber dari lagu vokal (tembang). Berikut petikannya:

“Wiwitipun wonten gendhing punika, kinten-kinten nenggih saking pambabaripun laguning sekar. Sekar wau lami-lami saya mindhak saya mindhak cacahing sekar, saha mindhak warni-warni lagunipun. Laguning sekar igkang kababar wau, lajeng kababar kalayan sae. Dangu-dangu dipun tata mawi irama. Sareng sampun dados laguning sekar ingkang sampun katata runtut lajeng winastan gendhing. Inggih punika mila bukaning wontenipun gendhing jalaran saking laguning sekar”. (Warsapradangga 1029).

Terjemahan bebas dari penulis:

Munculnya suatu gendhing, diperkirakan berasal dari penjabaran lagu *sekar* (tembang). *Tembang* tersebut selanjutnya mengalami perkembangan pesat baik jumlah maupun lagunya. Lagu *sekar* kemudian disusun secara baik. Akhirnya dimasukkan unsur irama di dalamnya. Setelah lagu *sekar* tertata rapi, kemudian dinamakan gendhing. Begitulah asal mula gendhing, yang (diperkirakan) tersusun dari lagu *sekar*.

Karawitan selalu berkembang dalam penyajiannya, tentunya dalam perkembangan harus dilandasi konsep-konsep yang matang untuk membangun karawitan berkembang dengan tetap mempertahankan esensi dan kualitas dari karawitan itu sendiri. Saat ini banyak terjadi dalam me-reinterpretasi karawitan tidak dilandasi dengan konsep yang benar, sehingga menghasilkan sebuah sajian reinterpretasi karawitan yang mengalami distorsi garap. Meskipun tidak terdapat nilai benar dan salah dalam me-reinterpretasi karawitan, tetapi terdapat aturan-aturan yang sudah menjadi konvensi dan menjadi aturan yang tidak tertulis dalam penafsiran kembali karawitan tradisi. Berpijak pada konsep yang dirumuskan oleh Rahayu Supanggah dalam menggarap atau merealisasikan sebuah komposisi

musik karawitan tradisi, setidaknya terdapat empat unsur yang harus dipenuhi antara lain; (1) Ide garap; (2) Proses garap; (3) Tujuan garap; dan (4) Hasil garap (Supanggah, 2009).

Latar belakang penyusun yang dekat dengan dunia *karawitan* Jawa, secara tidak langsung, menjadi endapan pengalaman rasa, *insting*, *felling*, naluri, yang menggiring penyusun untuk melibatkan diri dalam penciptaan musik yang bernuansa tidak jauh dari latar belakang pengalaman musik penyusun, yakni *karawitan* Jawa. Pendapat Sadra akan sumber penciptaan musik, terdapat benang merah dengan proses penciptaan karya yang diajukan dalam tulisan ini. Benang merah tersebut adalah bahwa karya ini hadir karena kegelisahan penyusun akan banyaknya konsep-konsep karawitan Jawa yang berserakan. Konsep-konsep musikal tersebut selayaknya untuk diangkat, dikemas, disajikan dalam format dan bentuk yang berbeda dari “wujud” aslinya. Adapun pendapat Sadra dari pemikiran di atas adalah bahwa tradisi adalah sumber ide penciptaan yang tiada habisnya.

“Mempertimbangkan berbagai kasus-kasus musikal yang pernah dialami lewat praktik bermain atau dialami sebagai sesuatu hasil hayatan musikal itu sudah barang tentu akan terakumulasi sebagai sebuah pengalaman yang sangat berharga. Kelak kemudian hari jika ia akan mencipta, sumber-sumber musikal inilah yang menjadikannya bahwa tradisi itu betul-betul sangat kaya sebagai sumber musikal untuk penciptaan musik-musik baru” (Sadra dalam Waridi, 2005: 83).

Latar belakang penciptaan karya seperti pendapat Sadra, secara garis besar memberikan informasi bahwasannya dalam menyusun suatu karya penciptaan ada dua hal yang dapat ditempuh, yaitu latar belakang penciptaan karya berdasarkan situasi non musikal dan penciptaan karya karena kegelisahan musikal. Mc Demort dalam bukunya *Imagi-nation: Membuat Musik Biasa Jadi Luar Biasa*, mengatakan,

“Menurut saya, anda ingin mengarang musik bukan karena anda terinspirasi dari nyanyian burung atau mendengar suara tiu o an angina di sekitar pohon bamboo, yang semua itu terasa indah. Sudah pasti, anda ingin mengarang karena anda telah memiliki pengalaman mendengarkan musik dan terpicat olehnya (Demort, 2013 : 14)

Pendapat Demort, secara eksplisit menegaskan bahwa penciptaan musik bukanlah karena empati sosial tetapi lebih karena pengalaman musikal yang diperoleh – yang dengan itu maka seorang (komponis) mempunyai pengalaman dan pengembaraan musikal – dan dengan pengalaman itulah dia akan menyusun musik.

Reinterpretasi merupakan sebuah penafsiran kembali terhadap interpretasi yang sudah ada. Contoh konkrit reinterpretasi adalah mengubah *sekar macapat* menjadi sebuah gending, mengubah *pathetan* menjadi sebuah gending, dan lain sebagainya. Reinterpretasi juga dapat dalam wujud mengubah/merekonstruksi bentuk dan struktur, pemadatan, *ngrenggani* (memberi garap baru), dalam contoh: mengubah struktur gending yang semula memiliki struktur *kethuk 2 kerep* digubah menjadi struktur *lancaran*, memadatkan gending yang panjang, memberi *gerongan* pada sebuah gending, memberi garap *kébar* pada *mérong*, dan lain sebagainya. Tentunya dalam mereinterpretasi dibutuhkan pengetahuan dan pengalaman yang cukup agar hasil dari reinterpretasi menjadi hasil yang lebih baik atau bahkan menyempurnakan dari bahan yang direinterpretasi.

Di Prodi Karawitan belum banyak karya yang dapat digunakan sebagai rujukan penciptaan karya maupun dapat dijadikan sebagai tinjauan karya dalam penciptaan karawitan tradisi. Kendala yang lain adalah karya yang sudah ada masih bersifat analog, dalam arti masih dalam wujud kepingan vcd atau kaset pita, dengan sistem yang masih analog maka sangat tidak aksesibel dan tidak dapat mendukung program perkuliahan yang dilakukan secara daring. Pada saat ini pemerintah sedang menerapkan dunia pendidikan untuk mengikuti era 4.0 atau pendidikan yang berbasis digital. Oleh karena itu dalam penciptaan ini tidak hanya mengedepankan bangunan konsep secara musikal, tetapi juga akan mempertimbangkan dan mendukung program merdeka belajar kampus merdeka.

Penciptaan dengan konsep reinterpretasi tradisi ini merupakan salah satu tawaran yang tepat dalam mengembangkan secara keilmuan dan praktikum terhadap bagaimana langkah yang tepat dalam me-reinterpretasi karawitan tradisi. Penciptaan ini juga menjadi wujud konkrit dalam mendukung program MBKM dan mengikuti era 4.0, oleh karena itu penelitian artistik ini perlu dilakukan.

1.2. Rumusan Masalah

1. Mengapa penelitian ini memilih tembang Sekar Macapat Megatruh Gagatan Sebagai obyek penelitian?
2. Bagaimana karya re-interpretasi ini dapat tercipta?

1.3. Ide Penciptaan

Penelitian ini mencoba me-reinterpretasi sebuah tembang yang notabene secara musikalitas merupakan musik tembang/vokal, akan digarap atau digubah menjadi sebuah susunan gending. Tentunya dalam penggarapan tersebut tidak terlepas menggunakan konsep Supanggah agar hasil gubahan yang nanti dihasilkan tidak mengalami distorsi garap.

Sekar macapat Megatruh Gagatan akan digubah menjadi sebuah gending dengan struktur *jineman*, *ladrang*, dan *ketawang*. Macapat yang digunakan mengambil dari buku Macapat Gunawan Sri Hascarya Jilid III hal 30. Berpijak dari teks tersebut, peneliti akan menggubah menjadi 3 struktur dengan tidak mengurangi rasa dan karakter dari macapat itu sendiri, setiap macapat memiliki aturan yang ketat terkait *guru lagu*, *guru wilangan*, dan *watak* atau karakter. Dengan aturan tersebut maka diperlukan pertimbangan garap yang sangat matang, karena tidak mudah menggubah barang yang notabene nya sudah jadi dan terpatok.

1.4. Tujuan dan Manfaat Penciptaan

Adapun penelitian artistik ini diharapkan memiliki tujuan sebagai berikut.

1. Mampu memberikan wacana musikal baru bagi kehidupan dalam konsep reinterpretasi tradisi.
2. Mampu menjadi karya yang dapat dijadikan acuan dalam me-reinterpretasi karawitan tradisi.

Selain tujuan di atas, secara teoritis penelitian ini diharapkan mampu menjadi salah satu solusi dari penelitian atau penciptaan karya terdahulu yang dalam penyajian datanya masih parsial. Karya ini akan mengungkap konsep dan metode bagaimana cara me-reinterpretasi karya tradisi yang akan menjadi rujukan bagi mahasiswa dalam penyusunan karya.

Secara praktis, penelitian ini juga diharapkan mampu menjadi salah satu karya yang dapat dijadikan rujukan dalam penyusunan karya karawitan tradisi dan sekaligus menjadi tinjauan karya. Karya ini juga akan berbasis teknologi untuk mendukung program MBKM, dalam arti karya penelitian artistik ini yang nantinya akan direkam dengan audio dan video profesional akan diupload di kanal Youtube, sehingga mahasiswa dapat mengakses karya ini kapanpun dan dimanapun.

Hasil dari Penelitian ini diharapkan memiliki kontribusi yang sangat besar di Prodi Karawitan, karya ini akan mendukung beberapa mata kuliah, di antaranya mata kuliah Analisa Karawitan, Dasar-dasar Komposisi Tradisi, Reintepretasi Tradisi, Estetika Nusantara, Karawitan Tingkat Mahir, Karawitan Tari dan Pakeliran, Teori Garap, dan Bimbingan Tugas Akhir.



BAB II TINJAUAN KARYA

Tinjauan karya dalam penelitian ini adalah berupa kerja *review* tentang karya baik audio atau audio-visual dengan meninjau pada metode dan konsep yang digunakan komposer terdahulu. Peneliti diharapkan mampu mewujudkan satu perspektif yang berbeda dari peneliti atau komposer terdahulu sehingga lahir paradigma baru yang bersifat melengkapi atau bahkan menyempurnakan.

Untuk mewujudkan tujuan di atas, maka peneliti akan meninjau sumber-sumber karya yang fokus pada karya reinterpretasi karawitan tradisi gaya Surakarta. Hasil tinjauan tersebut akan dilihat dari latar belakang, metode kekaryaan, dan hasil karya terdahulu, kemudian peneliti memaparkan kebaruan atau perbedaan paradigma dari peneliti. Berikut tinjauan yang secara langsung terkait dengan penelitian ini.

2.1 Lurojinem

Karya yang pertama ditinjau adalah karya Supardi, dalam konsernya di tahun 2008. Karya Supardi ini merupakan wujud reinterpretasi dari sebuah teknik yang dinamakan *thinthingan*. *Thinthingan* merupakan sebuah pola yang di mana digunakan sebagai pengikat atmosfer *pathet* yang akan dibangun. Setiap *pathet* memiliki nada *thinthingan* yang berbeda-beda, Supardi mencoba untuk mereinterpretasi *thinthingan* menjadi sebuah karya musikal. Dalam karya tersebut Supardi mencoba menggabungkan tiga gaya yaitu Jawa, Bali, dan Sunda. Karya ini disusun hanya instrumental/non vokal. Alasan yang dikemukakan kenapa karya ini menjadi salah satu tinjauan sumber dalam penelitian artistik ini karena; dalam karya ini terdapat kesamaan konsep yaitu Supardi mencoba reinterpretasi terhadap sebuah pola di dalam karawitan tradisi, esensi dari *thinthingan* dieksplorasi kembali menjadi sebuah karya hebat. Secara konsep sama-sama reinterpretasi, tetapi secara obyek berbeda. Jika Supardi berpijak pada *thinthingan* dalam pembuatan karya ini, tetapi dalam penelitian ini berpijak pada sebuah *sekar macapat* yang secara garap memerlukan dua kali penafsiran, pertama eksplorasi melodi yang dibangun dari esensi, yang ke dua mengeksplorasi teks yang akan digunakan dalam karya ini, dan ke tiga menentukan bentuk dan garap yang sesuai dengan karakter *macapat Megatruh*..

2.1.2 Ler-leran

Karya yang kedua adalah “Ler-leran” sebuah karya Sugimin pada tahun 2008. Karya ini merupakan sebuah reinterpretasi dari tembang “Iilir-ilir”, Sugimin mencoba menafsir dan mengeksplor kembali tembang Iilir-ilir, dengan mengubah melodi instrumen dan vokal yang disusun dalam beberapa karakter. Pengembangan pada karya ini berpijak pada *sèlèh-sèlèh* melodi *balungan* di lagu Iilir-ilir. Teks yang digunakan pada karya ini masih menggunakan teks asli lagu Iilir-ilir, tetapi dikembangkan dengan menambahkan lagu baru. Kesamaan dan perbedaan karya ini dengan yang akan peneliti susun sangat terlihat jelas, karya ini merupakan reinterpretasi dari lagu yang sudah ada, pembaruan dalam karya ini berupa gubahan melodi baru dengan beberapa karakter, sedangkan karya yang akan disusun oleh peneliti akan membuat sebuah gending dengan beberapa struktur yang berpijak pada sebuah tembang *sekar macapat*.

2.1.3 Arus Monggang

Arus Monggang merupakan karya Danis Sugiyanto yang pernah direkam dalam album “Mahabara” hibah B-Art produksi karya Karawitan pada tahun 2008. Karya ini merupakan sebuah reinterpretasi dari gamelan Monggang. Danis dalam karya ini berimajinasi mengiringi pertemuan antara raja Surakarta dan Ratu Wilhelmina ketika mereka berlayar di sepanjang sungai Bengawan Solo. Dengan imajinasi tersebut, Danis menggabungkan antara musik Jawa dan musik barat yang mengambil instrumen tiup. Dari dua budaya tersebut komposer meinterpretasi untuk menjadi sebuah karya yang diberi judul Arus Monggang. Persamaan dengan karya ini adalah sama-sama menggunakan sebuah imajinasi dalam me-reinterpretasi, jika Arus Monggang diimajinasikan dengan pertemuan Raja Surakarta dan Ratu Wilhelmina, maka pada karya Manggalagita menggunakan cerita wayang tentang Srikandi untuk dijadikan imajinasi peneliti dalam pembuatan karya. Perbedaannya terletak pada obyek dan konsep, jika obyek yang direinterpretasi Arus Monggang adalah melodi *balungan* gamelan Monggang, tetapi pada karya *Megatruh* berorientasi pada *sekar macapat*. Tentunya dengan perbedaan obyek tersebut memiliki perbedaan terkait konsep dan penyusunan karya.

BAB III METODE PENCIPTAAN KARYA

3.1. Tahap Persiapan dan Observasi

Keberhasilan dari sebuah karya seni yang diciptakan oleh pengkarya terdahulu tidak lepas dari strategi yang dimilikinya, yakni dengan melakukan teknik observasi. Sutopo menjelaskan bahwa observasi digunakan untuk menggali data dari sumber data yang berupa peristiwa, tempat atau lokasi, dan benda serta rekaman gambar (2002:64).

Proses penciptaan karya komposisi baik dalam konteks reinterprestasi maupun mencipta karya baru, paling tidak ada tiga hal pokok yang harus dilalui oleh para penyusun/ pencipta karya. Tiga hal tersebut adalah orientasi, observasi dan eksplorasi.

1. Orientasi

Orientasi dalam karya “Reinterpretasi Sekar Macapat Megatruh Gagatan” terkait dengan bahan, bentuk, teknik, tema, serta karakter. Bahan yang akan digunakan dalam karya ini adalah gamelan ageng gaya Surakarta. Karya ini merupakan hasil tafsir kembali dari sebuah tembang Sekar Macapat yang gubah menjadi gending dengan beberapa struktur. Dalam sajiannya *sekar macapat* dapat digunakan sebagai *bawã*, *palaran*, dan lain sebagainya. Bentuk karya yang dihasilkan merupakan *gendhing* tradisi yang mengikuti aturan konvensi yang ada, kebaruan dalam karya ini adalah menggunakan *sekar macapat* sebagai landasan dalam terciptanya karya ini.

2. Observasi

Tahapan ini menegaskan di mana karya ini dilahirkan. Seperti dijelaskan sebelumnya, bahwa komposisi ini dilatarbelakangi karena pandangan penyusun dalam merepresentasikan sebuah tembang menjadi gending. Cermin garapannya berupa melodi-melodi yang dibangun dalam gending ini merupakan abstraksi dari *sekar macapat Megatruh Gagatan*.

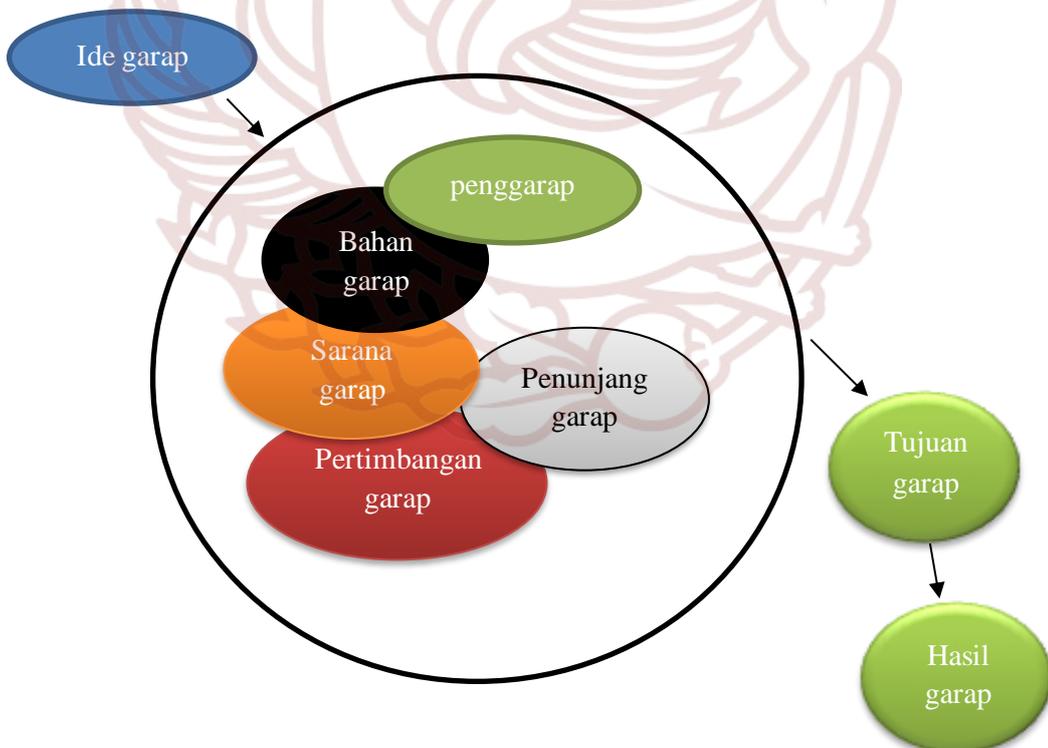
3. Eksplorasi

Eksplorasi merupakan ajang pencarian potensi materi berupa penggarapan karya. Eksplorasi dilakukan pada pengolahan alur melodi pada *sekar macapat Megatruh Gagatan*. Secara bahasa, *Megatruh* memiliki makna pisah antara ruh

dan raga, di sini peneliti akan berpijak pada macapat Gunawan Sri Hascarya Jilid III halaman 70. Dengan makna mengenai kesedihan makan karya yang akan disusun juga memiliki karakter kesedihan. Meskipun sedih tetapi tidak sedih yang begitu mendalam/menyayat hati, karena ada beberapa pandangan bahwa ketika ruh pisah dari raganya itu bukan sebuah kesedihan tetapi justru kebahagiaan bagi ruhnya, kesedihan hanya bagi orang yang ditinggalkan namun bagi ruh yang meninggalkan bisa jadi merupakan kebahagiaan.

3.2. Proses dan Tafsir Garap

Karya komposisi ini pada dasarnya akan menggunakan konsep yang sudah dibangun Supanggah. Dalam menciptakan sebuah karya setidaknya ada empat aspek yang harus dicapai, yaitu ide garap, proses garap yang terdiri dari; (1) bahan garap; (2) penggarap; (3) perabot garap; (4) sarana garap; (5) pertimbangan garap; dan (6) penunjang garap, tujuan garap, dan hasil garap. Dengan berpijak pada konsep Rahayu Supanggah tersebut, diharapkan akan menciptakan sebuah karya yang matang secara teori dan praktik.



3.3. Lokasi Penciptaan

Lokasi yang dipilih dalam penciptaan karya “Megatruh Gagatan” adalah Jurusan Karawitan dan Studio F ISI Surakarta. Hal-hal yang menjadi pertimbangan adalah tersedianya media dalam proses karya baik gamelan dan ruangnya.

3.4. Luaran

Luaran penciptaan artistik karya “Megatruh Gagatan” adalah satu berupa karya seni yang suatu karya musik yang multiwujud, meskipun kali ini dengan gamelan, dalam hal ini adalah karya berwujud pertunjukan musik berupa (rekaman audio) konser yang nanti akan diupload di kanal *youtube* dan dapat diakses oleh mahasiswa kapanpun dan dimanapun. Kemudian juga luaran berupa penulisan karya ilmiah yang akan dimuat pada jurnal-jurnal seni seperti *Resital*, *Panggung*, *Keteg*, *Dewa Ruci* dan lain sebagainya.

Karya ini juga diharapkan dapat mendukung beberapa matakuliah di Prodi Karawitan, di antaranya: *Analisa Karawitan*, *Dasar-dasar Komposisi Tradisi*, *Reintepretasi Tradisi*, *Estetika Nusantara*, *Karawitan Tingkat Mahir*, *Karawitan Tari dan Pakeliran*, *Teori Garap*, dan *Bimbingan Tugas Akhir*.

Sebagai sebuah usulan karya penciptaan seni (musik), tentu akan melibatkan banyak orang baik sebagai tim produksi maupun membantu dalam proses penciptaan; sebagai pemain musik. Sebagai sebuah proses, hal ini adalah sebuah fakta yang tidak mungkin dihindari. Tetapi, melihat situasi saat ini, merebaknya *covid-19* yang memaksa semua kegiatan kesenian – termasuk kegiatan belajar mengajar di kampus seni harus dari rumah – berhenti. Hal ini tentu akan berpengaruh terhadap proses penelitian ini, salah satunya tidak mungkin untuk mengumpulkan banyak orang hingga waktu yang belum ditentukan.

Maka, atas pertimbangan di atas, opsi yang diusulkan sebagai laporan penelitian artistik ini. Bila dalam waktu penelitian ini masih dalam masa pandemik *covid-19*, maka opsi yang diambil guna memenuhi laporan penelitian adalah menggunakan sistem rekaman audio. Meski melibatkan banyak orang tetapi dapat dibagi menjadi beberapa hari untuk rekaman, sedangkan proses latihan dapat menggunakan notasi untuk nanti dipelajari dari rumah oleh para *pengrawit*.

BAB IV DESKRIPSI KARYA

Deskripsi karya pada tulisan ini adalah tulisan yang mengulas tentang perjalanan re-interpretasi macapat Megatruh Dudukwuluh mulai dari awal hingga akhir sajian. Setiap bagian dalam karya Megatruh ditunjukkan terkait isi dari bagian karya yang dimaksud, kemudian menyertakan notasi serta penjelasan jalan sajiannya.

Karya ini berpijak pada salah satu *macapat*, yaitu *macapat* Megatruh Dudukwuluh. Peneliti mencoba mengubah *macapat* tersebut menjadi sebuah bangunan musikal yang berdiri dari beberapa struktur gending, yaitu struktur *jineman*, *ketawang*, dan *ladrang*. Berikut merupakan notasi *macapat* Megatruh Dudukwuluh yang masih dalam bentuk aslinya (belum digubah).

Megatruh Dudukwuluh Gagatan laras pelog pathet Barang

3 5 6 6, 6 5 6 3 7 2̣, 2̣3̣.2̣ 7.6
 Nggen-nyã ngan-ti neng wis-ma sa-wê-ngi mu- put

2̣ 3̣.2̣ 7 6 7 5, 6.5 3.2
 kong-si la - li no-ra buk - ti

2 2 3 56 2 2, 23.2 7.6
 mung e- ngêt kang pa - ring dha - wuh

2 7̣ 2 3 2 2 23.2 7.6
 pa - du - kã ka-la- ning ngu- ni

5 5 56 2, 3 5 56.5 3
 cip -ta - ning sun mês - thi ra - wuh

Macapat di atas kemudian digubah menjadi struktur *jineman*. Berikut notasi *jineman* Megatruh Dudukwuluh.

3 35 5765326 6, 6 6 6567 5.65.3,
 Kang sa – mang - kyå pê - pêt pun - ton

(6)

. . 7 2̇ . 2̇ 3276
 ning tyas ing - sun

3 5 3 2 6 5 3 2̇
 3̇ 3̇ 23 2̇ . 32 7 5 . 56 53 2̇
 wus nir ing pa- ngar-si - ar - si

3 2 7 6 7 5 7 6̇
 2 2 26 6 . . 7 5 . 67 23 6̇
 pu-luh sun trêš - na lir gu - nung

7 6 5 3 2 7 5 6̇
 . . 56 7 5 6 65 3 . . 72 2 . 23 27 6̇
 tu-win lir tir - ta bê - na - wi

.. 5 5 3 2 5 6 5 3̇
 . 5 . . 5 5 6532 . . 5 6 .7 5 65 3̇
 wong wis da - di du-wèk ing wong

alur melodi yang dibangun pada *jineman* di atas merujuk pada *sèlèh-sèlèh* berat melodi yang terdapat pada macapat Megatruh Dudukwuluh. *Cakepan* yang digunakan merupakan teks yang berbeda dengan macapat. Berikut adalah gubahan menjadi struktur *ketawang*.

Buka: 2 2 7̇ 2 6̇ . 2 6̇ 7̇ 2 3 5 3̇

. . 6̇ 7̇ 2 3 4 2̇ . 4 2 3 5 6 5 3̇

Ngelik

. . . 3 . 3 3 5 6̇
 3 3 .5 5 .6 6̇
 Pa-ri – ba - san
 Ing-sun sêng-guh

7 6 5 3 7 2 7 (6)
 7 6 5 3 . . 7 2 . 2̇3̇ 2̇7̇ 6
 a-nganti kam - bang ing wa - tu
 pa-du-kå nim - bang - i ing - sun

2̇ 3̇ 2̇ 7 6 5 3 2̇
 3̇ 3̇ 3̇2̇ 7 2̇ 3̇2̇ 7 6 .7 56 53 2
 ka-dyå yèn i - ku sa - la - mi
 tan wê-ruh ka - la - mun la - ir

. 2 7 6 7 5 7 (6)
 2 2 26 6 . . 7 5 . 67 2̇3̇ 6
 sé-lå da-tan bi - sa tim- bul
 wit sa -jro-ning ka-wan san - tun

2 7 2 3 2 7 5 6
 . . 56 7 5 6 65 3 . . 72 2 . 23 27 6
 yèn durung kar - sèng Hyang Wi -dhi
 ingsun tansah dèn tang -gap - i

5 5 3 2 5 6 5 (3)
 . 5 . . 5 5 53 2 . . 5 6 .7 5 65 3
 pasthi yèn da - tan kê - la - kon
 tan wê-ruh la - hir ké - ma-won

Pada gubahan bentuk *ketawang* di atas juga berpijak pada *sèlèh-sèlèh* berat macapat Megatruh Dudukwuluh, sehingga roh dari *céngkok* Dudukwuluh masih terpresentatif dalam struktur *ketawang*. Sedangkan gubahan yang terakhir dalam bentuk *ladrang* sebagai berikut.

. 3 5 6 7 3 5 $\hat{6}$
 3 3 5 6 $\overline{.6}$ 7 $\dot{2}$ $\dot{3}$ $\dot{2}$ $\underline{\underline{\dot{3}\dot{2}}}$ 7 6
 Nggèn-nyà nganti nèng wismà sa - wê-ngi muput

 7 6 3 2 6 7 5 $\hat{6}$
 $\overline{.6}$ 7 6 . $\overline{66}$ 7 $\dot{3}$ $\dot{2}$ $\overline{.6}$ 7 6 $\overline{56}$ 2 3 5 6
 kongsi la - li nora bukti mung è-ngêt kang paring dhawuh

 7 6 5 3 2 7 5 $\hat{6}$
 7 6 5 $\underline{3}$ 5 $\underline{6}$ 2 $\underline{3}$ 2 7 . $\hat{6}$
 pa-du-ka ka- la-ning ngu- ni

 5 5 3 2 5 6 5 $\textcircled{3}$
 . . 5 $\underline{6}$ 7 $\underline{5}$ 3 2 . . 5 $\underline{6}$ 7 $\underline{2}$ $\underline{5}$ 3
 cip-ta - ning sun mès-thi ra - wuh

Pada struktur *ladrang* juga mengacu pada *sèlèh-sèlèh* berat macapat Megatruh Dudukwuluh, sehingga dalam bentuk apapun penggubahan dilakukan, penggarap mencoba tetap memberikan roh bahwa ini merupakan Megatruh Dudukwuluh, meskipun garap tersebut bersifat tersirat, artinya perlu mempelajari lebih lanjut untuk mengerti bahwa ini merupakan gubahan dari macapat Megatruh Dudukwuluh.

BAB V

LUARAN PENELITIAN ARTISTIK (PENCIPTAAN SENI)

Penelitian ini memiliki 3 luaran, sebagai berikut.

1. Laporan akhir
2. Tulisan dengan format jurnal
3. MP3 Megatuh Dudukwuluh yang diserahkan dalam bentuk disk dan cover

DAFTAR PUSTAKA

- Gunarto. 2013. "Dukkha" Komposisi Musik : Deskripsi Karya Seni. Surakarta : Pasca Sarjana ISI Surakarta.
- Hidayatullah, Arif. 2013. "Nilai-Nilai Pendidikan Karakter Pada Tokoh Wayang Semar". Yogyakarta : Skripsi S-1 Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga.
- Mc Dermott, Vincent. 2013. *Imagi-nation: Membuat Musik Biasa Jadi Luar Biasa*. Terj. Natha H. P. Dwi Putra. Yogyakarta: Art Music Today.
- Mudhoir, Ali. 2001. *Kamus Istilah Filsafat dan Ilmu*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press.
- Sadra, I Wayan. 2008. "Lorong Kecil Menuju Susunan Musik," Ed. Waridi, *Menimbang Pendekatan Pengkajian dan Penciptaan Musik Nusantara*. Surakarta: ISI Press.
- Setiawan, Erie. 2015. *Serba-serbi Intuisi Musikal dan Yang Alamiah dari Peristiwa Musik*. Yogyakarta : Art Music Today.
- Sumarsam. 2018. *Memaknai Wayang dan Gamelan Temu Silang Jawa, Islam, dan Global*. Yogyakarta : Penerbit Gading.
- Supanggih, R. (2009). *Bothekan Karawitan II: Garap*. ISI Press.