

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Penyajian

Kacapi Sunda merupakan alat musik tradisional Sunda yang terbuat dari kayu dan dawai (senar) dari logam antara 7 sampai 22 utas yang di setiap oktafnya terdiri atas lima nada pokok (pentatonik) dan dimainkannya dengan cara dipetik dan/atau dijentik dengan ujung jari tangan kiri dan kanan (Sukanda 1996:2). Seni yang paling tua yang menggunakan *waditra kacapi* adalah seni Pantun, bahkan hal tersebut tertuang dalam naskah *Sanghyang Siksakandang Karesian* dengan kode koropak 630 di bagian Naskah Museum Nasional (Sukanda 1996:3).

Garap *kacapi* dalam karawitan Sunda banyak variannya, seperti *kacapi cianjuran*, *kacapi pantun*, *kacapi celempungan*, *kacapi di-antonisan*, dan *kacapi Mang Koko-an*. Salah satu garap *kacapi* yang menarik perhatian penyaji sebagai seorang yang sedang menekuni atau belajar *kacapi* adalah garap *kacapi* yang diciptakan oleh seniman bernama Mang Koko.

Garap *kacapi* Mang Koko merupakan garap awal dari perkembangan *kacapi siter* yang memiliki ragam petik yang lebih banyak dari bentuk garap

kacapi yang sudah ada sebelumnya, seperti *kacapi tembang sunda cianjuran*, *kacapi pantun*, *kacapi tarawangsa*, dan *kacapi celempungan*. Garap *kacapi* tersebut selanjutnya dikenal dengan istilah *kacapi Mang Koko-an* (*kacapi* gaya Mang Koko) atau *kacapi kawih wanda anyar*¹.

Kacapi yang digunakan dalam garap *kacapi* Mang Koko-an adalah *kacapi* jenis *siter* yang memiliki jumlah dawai sebanyak 20 buah. Dengan menggunakan *kacapi* tersebut, Mang Koko menciptakan teknik dan tabuhan *kacapi* yang relatif baru. Sesuai dengan yang diungkapkan oleh Tardi Ruswandi dkk. (2022:139)

Petikannya bersumber pada pengalaman Mang Koko semasa kanak-kanak, remaja, dan pemuda yang akrab dengan lingkungan pendidikan Belanda dan musiknya. Tidak heran jika aransemen petikan *kacapi* gaya Mang Koko, banyak dipengaruhi harmoni *arpeggio* dan irama mars. Selain itu dengan cerdas Mang Koko meluruskan fenomena *triakord diatonik* dalam permainan *kacapi* namun ditutupi dengan nuansa tradisi pada karawitan Sunda yang ditonjolkan seperti aksen “*kempyung*”, *mi-la*, *da-ti*, *na-da* yang menjadi ciri khas tabuhan *kacapi* gaya “Mang Koko”, sehingga walaupun dipengaruhi musik Barat, namun alunan melodi yang tercipta tetap bernuansa idiom karawitan Sunda.

¹Wanda Anyar secara etimologis terdiri atas dua suku kata, yaitu *wanda* dan *anyar*. *Wanda* berarti gaya dan *anyar* berarti baru. Dengan demikian, Wanda Anyar dapat diartikan sebagai gaya baru. Dengan terciptanya lagu-lagu Mang Koko, ragam kawih Sunda semakin berkembang, sehingga genre kawih Sunda bertambah jumlahnya. Dengan demikian, istilah Wanda Anyar sebagai seni pertunjukan karawitan Sunda merupakan penyebutan wajah baru atau sebuah sebutan untuk garap karawitan gaya baru (apabila dibandingkan dengan seni karawitan tradisi yang telah ada pada awal kemunculannya); berbeda dengan gaya klasik. (Geri Kurnia, 2017: 1).

Mengenai kacapi Mang Koko-an, Sofyan Triyana dalam wawancara dengan penyaji pada 19 oktober 2024 di Bandung, mengungkapkan pendapat bahwa garap *kacapi wanda anyar* Mang Koko lebih muda dari garap *kacapi* yang lain karena *kacapi wanda anyar* Mang Koko memiliki pola yang relatif lebih rumit tetapi ada esensi yang tidak beliau hilangkan seperti pola *kemprangan*, *kenongan*, *goongan*. Karena ada juga garap *kacapi* yang terpengaruh musik Barat dengan menghilangkan esensi *kemprangan*, *kenongan*, dan *goongan* atau biasa disebut dengan konsep *kacapi* kekinian seperti pada album *Kacapi Harmonian* Rita Tila.

Dengan demikian, dari wawancara tersebut dapat disimpulkan bahwa sebetulnya pola iringan *kacapi* Mang Koko-an hampir sama dengan tabuhan *kacapi* Tembang Sunda Cianjuran (*panambih*) hanya saja Mang Koko mengembangkan permainan jarinya dengan memasukkan unsur harmoni atau biasa disebut dengan pola *diranggeum*. Jadi Mang Koko mengembangkan beberapa pola iringan yaitu *ranggeum*², *jambret*³, *beulit kacang*⁴. Dalam penyajiannya, *kacapi* Mang Koko-an disajikan dalam

² *Ranggeum* merupakan permainan *kacapi* teknik *diranggeum* gaya Mang Koko, dengan empat jari tangan kanan dan dua jari tangan kiri.

³ *Jambret* merupakan permainan *kacapi* teknik *dijambret* gaya Mang Koko, dengan menggunakan tiga jari tangan kanan dan dua jari tangan kiri.

⁴ *Beulit kacang* merupakan permainan *kacapi* teknik *beulit kacang* gaya tradisi, dengan dua jari tangan kanan dan satu jari tangan kiri.

beberapa bentuk atau format penyajian, di antaranya disajikan dengan format penyajian yang terdiri atas *kacapi* dengan *juru kawih* seperti pada album *kembang tanjung panineungan* tahun 1984, dan disajikan dengan format penyajian yang terdiri dari *kacapi*, *kendang*, *goong*, *rebab* atau *suling*, *juru kawih*, serta instrumen lain sebagai pendukungnya seperti pada album *hamdan* (sholawat). Dengan demikian, apabila disajikan dengan memilih salah satu bentuk atau format tersebut dirasa sah-sah saja.

Melihat dari contoh yang ada seperti dalam lagu *lembur kakasih* ciptaan Nano S, penyaji berpendapat bahwa tidak menutup kemungkinan apabila dalam penyajiannya, *kacapi* Mang Koko-an dapat digunakan untuk mengiringi lagu-lagu lain yang bukan ciptaan Mang Koko. Hal tersebut dengan alasan *kacapi* dalam *kawih wanda anyar* dibangun oleh struktur musikal pangkat/intro, pola iringan, dan koda. Pada setiap struktur musikalnya garap *wanda anyar* ini memiliki karakteristik melodi yang khas, sehingga perbedaannya sangat mencolok dengan garap *kacapi* yang lainnya. Selain itu garap *kacapi* tersebut dapat dipadukan dengan alat musik lain seperti misalnya alat musik gitar tanpa menghilangkan esensi garapnya, karena fungsi gitar di sini hanya untuk memperluas harmonisasi dan memberikan nuansa yang berbeda dalam beberapa suasana lagu seperti dalam album *dareuda pop* Tati Saleh 2001.

Dari uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa *kacapi* Mang Koko-an memiliki dua alternatif format penyajian; pertama, dapat disajikan dengan format penyajian yang terdiri dari *kacapi* dan *juru kawih* (konvensional 1). Kedua, dapat disajikan dengan format penyajian yang terdiri dari *kacapi*, *kendang*, *goong*, *rebab* atau *suling*, *juru kawih*, serta instrumen lain sebagai pendukungnya (konvensional 2). Dari kesimpulan tersebut juga, penyaji berpendapat bahwa tidak menutup kemungkinan apabila dalam penyajiannya, *kacapi* Mang Koko-an dipadukan dengan alat musik lain seperti misalnya gitar (tanpa menghilangkan esensi dalam kesenian *kawih wanda anyar*), dan berdasarkan kesimpulan tersebut penyaji memutuskan untuk membawakan Tugas Akhir dengan minat *kacapi kawih wanda anyar* dengan bentuk atau format penyajian yang menggunakan *kacapi* dan *juru kawih*, serta ditambah dengan alat musik gitar dan menghadirkan unsur seni pantun Sunda di dalamnya.

Adapun judul dari penyajian tersebut adalah "*Sora Nu Ngabalada*". Kata "*Sora*" dalam kamus bahasa Sunda memiliki arti suara atau swara yang di dalam seni identik untuk mengistilahkan musik. Kata "*nu*" dalam judul merupakan kata sambung yang memiliki arti dalam kamus bahasa Sunda ialah "*yang*" dan kata "*balada*" dalam judul memiliki arti menurut kamus bahasa Sunda ialah puisi atau *kawih* yang menceritakan kisah atau

“lalakon” dalam bait-bait pendek yang diberi kata imbuhan “nga-” yang menunjukkan kata kerja “ber-”. Sehingga dalam konteks ini penyaji menyimpulkan bahwa judul karya seni ini memiliki arti menceritakan sesuatu (isi dari sebuah lagu) yang disampaikan melalui media seni musik (karawitan).

1.2. Rumusan Gagasan

Dalam karawitan Sunda, kesenian yang identik untuk menceritakan sesuatu atau sebuah cerita dengan menggunakan alat tambahan *kacapi* adalah kesenian Pantun. Secara konvensional, Seni Pantun disajikan dengan menggunakan *juru pantun*, *panémpas*, dan *kacapi*, di mana *kacapi* hanya berfungsi untuk mengiringi/pemberi nada pada *juru pantun*. Dalam penyajian ini, penyaji menyajikan *kacapi kawih Mang Koko-an* atau *kacapi kawih wanda anyar* sembari bercerita menjelaskan isi lagu ataupun menjembatani penyajian antara satu lagu dengan lagu lainnya dengan menggunakan gaya tutur Pantun Sunda.

Adapun rumusan gagasan dari penyajian berjudul “Sora Nu Ngabalada” ini adalah sebagai berikut:

- 1) Menyajikan garap *kacapi wanda anyar* dengan aransemen dan lagu-

lagu ciptaan Mang Koko,

- 2) Menyajikan garap *kacapi wanda anyar* dengan gaya aransemen Mang Koko namun diaplikasikan untuk mengiringi lagu-lagu yang bukan Ciptaan Mang Koko,
- 3) Menyajikan garap *kacapi wanda anyar* dengan menggunakan gaya tutur dalam seni Pantun Sunda sebagai penjelas isi syair atau *rumpaka* lagu dan jembatan penyajian lagu,
- 4) Menyajikan garap *kacapi wanda anyar* dengan menambahkan alat musik gitar di dalamnya, yang berfungsi untuk memperluas harmonisasi dan memberikan nuansa yang berbeda di beberapa bagian lagu.

1.3. Tujuan dan Manfaat

1.3.1. Tujuan

- a. Untuk menunjukkan kompetensi lain penyaji selain menyajikan *kacapi wanda anyar*,
- b. Untuk mengaplikasikan keterampilan dan wawasan penyaji dalam *kacapi wanda anyar* hasil proses pembelajaran di Jurusan Karawitan ISBI Bandung,

- c. Untuk menawarkan alternatif lain dalam *pirigan kacapi wanda anyar* dengan lagu yang bukan lagu Mang Koko,
- d. Untuk menawarkan alternatif bentuk sajian yang relatif baru dalam penyajian *kacapi kawih* dalam lagu-lagu balada dengan memadukan unsur musikal (lagu) yang bercerita dengan gaya pantun Sunda (pencerita).

1.3.2. Manfaat

- a. Menjadi tolok ukur kompetensi penyaji dalam menyajikan *kacapi wanda anyar*,
- b. Memberikan stimulus kepada apresiator tentang iringan lagu-lagu kawih dengan konsep *wanda anyar*,
- c. Hasil pembelajaran penyaji selama kuliah di ISBI Bandung dapat terealisasi ke dalam sebuah karya seni.

1.4. Sumber Penyajian

Sumber penyajian merupakan sumber-sumber dalam memperoleh materi penyajian dalam karya ini. Adapun sumber penyajian dari karya ini adalah sebagai berikut:

1.4.1. Sumber Audio Visual

- a. Audio visual Lagu “*Guntur Galunggung – Mang Koko*” yang dipublikasikan oleh channel youtube Kawih Sunda pada tanggal 16 Februari 2020, pemain *kacapi* Mang koko. Melalui sumber tersebut, penyaji mendapatkan aransemen lagu *Guntur Galunggung* termasuk di dalamnya mendapatkan struktur lagu, *laras*, *embat*, dan menuliskan *rumpaka* lagu tersebut.
- b. Audio visual “*Saung Ranggon*” *Sanggian* Amas Thamaswara yang dipublikasikan oleh channel youtube Panji Triyadi dan Sri Ningsih pada tanggal 25 Desember 2021, pemain *kacapi* Panji Triyadi MK. Melalui sumber tersebut, penyaji mendapatkan struktur lagu, motif intro, dan motif iringan pada aransemen *kacapi* lagu *Saung Ranggon*.
- c. Sumber audio visual. Lagu “*Indung jeung Anak – Mang Koko*” yang dipublikasikan oleh channel youtube Kawih Sunda pada tanggal 28 Desember 2019, pemain *kacapi* Ilham Firmansyah. Dalam hal ini, penyaji mempelajari struktur lagu, *laras*, *embat*, dan menuliskan *rumpaka* lagu tersebut.

1.5. Pendekatan Teori

Dalam sajian karya ini Penyaji menggunakan teori garap yang ditulis dalam buku Rahayu Supanggah yang berjudul "*Bhotekan Karawitan II: Garap*" dijadikan sebagai landasan teori dengan konsep yang dipakai adalah konsep garap. Adapun teori garap yang dikemukakan Supanggah, 2007: 4 adalah sebagai berikut:

Garap adalah sebuah sistem. Garap melibatkan beberapa unsur atau pihak yang masing-masing saling terkait dan membantu. Dalam karawitan Jawa, berapa unsur garap tersebut dapat disebut sebagai berikut; 1) Materi garap, 2) Penggarap, 3) Sarana garap, 4) Prabot atau piranti garap, 5) Penentu garap, 6) Pertimbangan garap.

1.5.1. Materi Garap

Materi atau ajang garap menurut Supanggah adalah bahan garap maupun lahan garap (Supanggah, 2007: 6).

Jika melihat pernyataan tersebut, dalam garapan ini yang termasuk ke dalam materi garap adalah unsur materi garap yang meliputi *kacapi*, gitar dan *juru kawih*. komposisi musik *kacapi wanda anyar* meliputi aspek intro, pola iringan yang terdiri atas *kacapi* sebagai instrumen pokok yang menjadi pembawa melodi, patokan tempo atau irama, dan patokan *kenongan* dan *goongan*.

1.5.2. Penggarap

Penggarap menurut Supanggah adalah seniman, para

pengrawit, baik pengrawit penabuh gamelan maupun vokalis, yaitu pesindhen dan/atau penggérong, yang sekarang juga sering disebut dengan swarawati dan wiraswara (Supanggah, 2007: 149).

Jika melihat pernyataan tersebut, dalam garapan ini yang termasuk dalam penggarap adalah pendekatan dalam menentukan pendukung yang memang terampil dalam bidangnya. Dalam garapan ini penyaji telah menentukan pangrawit/pendukung berjumlah dua orang, di antaranya *juru kawih* dan pemain gitar.

1.5.3. Sarana Garap

Sarana garap menurut Supanggah (2007: 189) adalah alat (fisik) yang digunakan oleh para pengrawit, termasuk juru kawih, sebagai media untuk menyampaikan gagasan, ide musikal atau mengekspresikan diri dan/atau perasaan dan/atau pesan mereka secara musikal kepada audience (bisa juga tanpa audience) atau kepada siapapun, termasuk kepada diri sendiri.

Dengan demikian, dalam tulisan ini sarana garap digunakan untuk menjelaskan *waditra* atau alat musik yang digunakan oleh penyaji untuk mengekspresikan ide dan gagasannya secara musikal. Kemudian untuk pengaplikasian dalam teori ke karya ini ialah *waditra* atau alat musik termasuk vokal yang digunakan oleh penyaji

dalam proses karya penyajian ini ialah *kacapi siter*, gitar, dan *juru kawih*.

1.5.4. Parabot atau Piranti Garap

Prabot atau piranti garap menurut Supanggah (2007: 199) adalah:

Perangkat lunak atau sesuatu yang sifatnya imajiner yang ada dalam benak seniman pengrawit, baik itu berwujud gagasan atau sebenarnya sudah ada vokabuler garap yang terbentuk oleh tradisi atau kebiasaan para pengrawit yang sudah ada sejak kurun waktu ratusan tahun atau dalam kurun waktu yang kita (paling tidak saya sendiri) tidak bisa mengatakannya secara pasti. Lalu prabot atau piranti garap ini memiliki tujuh aspek di dalamnya yaitu:

1) Teknik

Teknik adalah hal yang berurusan dengan bagaimana cara seseorang atau beberapa pengrawit menimbulkan bunyi atau memainkan ricikannya atau melantukan tembangnya. Jelas bahwa sesuai dengan pengelompokan ricikan gamelan secara organologis, ricikan gamelan sebagian besar dibunyikan dengan cara ditabuh atau dipukul, baik dengan tangan telanjang atau sebagian besar dari mereka, dengan menggunakan tabuh (alat pemukul), baik dengan satu maupun dua tangan. Namun terdapat berbagai teknik menabuh atau cara menimbulkan bunyi pada masing-masing ricikan yang pemilihan penggunaannya ada yang “diatur” menurut konvensi tradisi, ada yang dibebaskan menurut tafsir atau pilihan (selera) dari pengrawit, namun ada pula beberapa pengrawit kreatif yang melahirkan teknik-teknik baru. (Supanggah, 2007: 200).

Dengan demikian, dalam tulisan ini teknik digunakan untuk menjelaskan aspek teknik yang digunakan pada *kacapi* meliputi

sin treuk-toel. Dan teknik yang disebutkan tadi disesuaikan dengan porsi yang telah penyaji tentukan.

2) Pola

Prabot garap yang lain disamping teknik tabuhan adalah pola tabuhan. Pola adalah istilah generik untuk menyebut satuan tabuhan ricikan dengan ukuran panjang tertentu dan yang telah memiliki kesan atau karakter tertentu. Terdapat bermacam-macam pola dan istilah yang digunakan untuk menyebut pola, seperti *sekaran*, *cengkok*, *wiled* dan istilah-istilah lain yang diberlakukan untuk ricikan tertentu, kalangan tertentu dan di daerah tertentu. (Supanggah, 2007: 204).

Dengan demikian, dalam tulisan ini pola digunakan untuk menjelaskan konsep musikal atau struktur penyajian seperti pola *intro/pangkat* lagu, pola *pirigan*, serta pola koda lagu. Hal tersebut tersirat pada latar belakang penulisan ini pada struktur musikal dan karakteristik dalam garap *kacapi* dalam *kawih wanda anyar*.

3) Irama dan Laya

Prabot garap lainnya yang sangat penting dalah irama dan laya. Yang disebut terakhir istilah yang lebih belakangan, baru muncul ketika Konservatori Karawitan Indonesia di Surakarta telah berdiri. Istilah ini dimunculkan oleh Ki Sindusawarna dalam bukunya Ilmu 13 Karawitan I dan mengadopsi dari terminologi musik India. Irama telah dikenal oleh masyarakat karawitan jauh sebelum laya, mengandung pengertian yang menyangkut dua unsur, yaitu ruang dan waktu. Yang terkait dengan ruang adalah irama memberi tempat (*space*) kepada beberapa ricikan dan/atau vokal untuk mengisi ruang yang ditentukan oleh atau yang berkaitan dengan irama tertentu. Sedangkan yang berkaitan dengan waktu adalah durasi atau tenggang waktu yang diperlukan oleh atau yang disediakan bagi penyajian atau gerakan dari suatu balungan atau nada,

atau nyanyian atau tabuhan tertentu dari suatu ricikan dari yang satu ke yang berikutnya menyusul balungan, tabuhan, nada atau lagu/nyanyian yang telah mendahuluinya. (Supanggah, 2007: 217).

Dengan demikian, dalam tulisan ini irama dan laya digunakan untuk menjelaskan pola irama *keringan*, *embat sawilet*, *embat dua wilet*, dan *lalamba*. Dari pola irama tersebut yang penyaji gunakan pada karya ini ialah irama sawilet *kendor*, *kering*, dan *sawilet gancang* pada iringannya.

4) Laras

Salah satu prabot garap lainnya yang cukup penting adalah laras atau tangga nada. Laras dan berbagai permasalahannya telah dibicarakan pada buku Botheakan I (Supanggah, 2002:85-111). Kaitannya dengan garap, walaupun laras gendhing telah ditentukan oleh para “pencipta” gendhing dan pengejawantahannya juga telah ditentukan oleh larasan gamelan yang juga telah ditentukan oleh sang pande atau pembuat gamelan, namun pada praktik di lapangan, seperti yang disebut pada pembicaraan tentang gendhing dan balungan pada awal buku ini, masih tersedia peluang untuk menyajikan gendhing pada laras ganda atau juga laras yang berbeda. Demikian juga hubungannya dengan larasan gamelan yang sudah dibakukan atau ditentukan oleh pande gamelan, bagi pemain rebab maupun vokal masih ada peluang untuk membuat laras yang tidak harus sama dengan larasan gamelan. (Supanggah, 2007: 223).

Dengan demikian, dalam tulisan ini *laras* digunakan untuk menjelaskan aspek *laras* yang digunakan penyaji pada karya ini ialah lagu *Guntur Galunggung* menggunakan *laras Degung 2=Panelu*,

Degung 2=Tugu, dan *Madenda 4=Tugu*. Berikutnya lagu *Saung Ranggon* menggunakan *laras Salendro, Degung 2=Tugu*, dan *Madenda 4=Panelu*, dan lagu berikutnya yaitu *Indung jeung Anak* menggunakan *laras Madenda 4=Panelu*. Adapun pemilihan *laras* tersebut telah ditentukan dari lagu yang dibawakan oleh penyaji.

5) Konvensi

Kesenian tradisi termasuk karawitan Jawa adalah karya kolektif yang tumbuh dan berkembang mencapai kemantapannya berkat dukungan bersama dari masyarakat pemiliknya. Keberadaan kesenian klasik- tradisional sehingga mencapai bentuk dan karakternya yang mantap memerlukan proses dan waktu yang panjang dengan melalui seleksi dan kristalisasi. Proses kristalisasi tersebut menumbuhkan kesepakatan atau konvensi kelompok atau masyarakat tertentu yang kemudian menjadi aturan, norma atau hukum yang tak tertulis namun sampai kadar tertentu dipatuhi bersama oleh masyarakat karawitan. Aturan tersebut di kalangan seniman sering disebut dengan pakem (Supanggah, 2007: 246).

Dengan demikian, dalam tulisan ini konvensi digunakan untuk menjelaskan aspek konvensi yang digunakan pada karya ini merujuk pada garap permainan *kacapi wanda anyar* gaya mang Koko. Pertimbangan ini diambil karena secara gagasan menggunakan konseptual musikal *kacapi wanda anyar* gaya Mang Koko.

6) Dinamik

Namun sekarang garap dinamik ini makin mendapat perhatian dari para pengrawit, terutama ketika gendhing atau sajian karawitan digunakan untuk kepentingan mendukung sajian

seni lain seperti tari, wayang dan/atau teater yang memerlukan dukungan karawitan guna membangun suasana atau rasa dramatik yang kuat. Garap karawitan menonjolkan dinamik terutama ketika gamelan/gendhing digunakan untuk mendukung ekspresi seni lain, biasanya dalam adegan perang pada saat satu tokoh memukul lawannya, atau, pada adegan tokoh-tokoh gecul (lucu). (Supanggah, 2007: 247).

Dengan demikian, dalam tulisan ini dinamik digunakan untuk menjelaskan penempatan keras atau lembutnya dalam memainkan *waditra* pada setiap bagian dari garapan. Misalnya, pada pola intro/pangkat *kacapi* dimainkan lebih keras, hal itu mempertegas bahwa *kacapi* memiliki peran penting dalam membangun pola utama pada garap *kacapi wanda anyar* ini. Kemudian ketika pola iringan lagu, *kacapi* dimainkan lebih lembut agar *rumpaka* atau lirik yang dinyanyikan terdengar lebih jelas. Lalu, pada pola *interlude* atau perpindahan penegasan aksent sedikit lebih keras.

1.5.5. Penentu Garap

Penentu garap menurut Supanggah adalah seberapa pun luas peluang dan kebebasnya pengrawit dalam melakukan garap, namun secara tradisi, bagi mereka ada rambu-rambu yang sampai saat ini dan sampai kadar tertentu masih dilakukan dan dipatuhi oleh para pengrawit. Rambu-rambu yang menentukan garap karawitan

adalah fungsi atau guna, yaitu untuk apa atau dalam rangka apa, suatu gendhing disajikan atau dimainkan. (Supanggah, 2007: 248).

Dengan demikian, dalam tulisan ini penentu garap digunakan untuk menjelaskan patokan tertentu dalam tradisi untuk menggarap atau menyajikan lagu dalam repertoar sajian yang akan dibawakan, misalnya penentuan lagu yang terdiri dari *laras*, *embat* dan *patet* didasari oleh konsep sajian yang akan penyaji bawakan.

1.5.6. Pertimbangan Garap

Pertimbangan garap menurut Supanggah adalah lebih mengikat para pengrawit dalam menafsirkan gendhing maupun memilih garap, sedangkan pertimbangan garap lebih bersifat fakultatif. Kadang-kadang bisa sangat mendadak dan pilhannya pun manasuka (Supanggah, 2007: 289).

Dengan demikian, dalam tulisan ini pertimbangan garap digunakan untuk menjelaskan pendekatan garap *kacapi* gaya Mang Koko dengan membubuhkan aspek musikal intro, perpaduan pola iringan *sintreuk-toel*, *dijeungkalan*, *diranggeum* dan *ranggeum kepruk*, dan koda didasari oleh pertimbangan untuk mewujudkan sebuah pertunjukan *kacapi wanda anyar*. Kemudian selain pendekatan garap,

pertimbangan lain yang penyaji lakukan ialah dalam menentukan karakter suara pada *juru kawih*. Seperti lagu *Guntur Galunggung* dan *Saung Ranggon* dibawakan oleh *juru kawih* perempuan, hal tersebut penyaji pilih berdasarkan pengamatan dan analisis yang dilakukan bahwasanya kedua lagu ini lebih cocok dibawakan oleh perempuan. Kemudian lagu *Indung jeung Anak* dibawakan oleh *juru kawih* laki-laki dan perempuan karena dilihat karakteristik *rumpaka* lagu ini merupakan *sekar catur* yang menceritakan seorang ibu dan anaknya, peran laki-laki untuk menjadi anak dan perempuan sebagai ibu.

