

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1. Latar Belakang Penyajian

Gambang merupakan salah satu alat musik atau *waditra* dalam karawitan Sunda dan Jawa yang terbuat dari bilah kayu (*xylophone*<sup>1</sup>), dan dimainkan dengan menggunakan alat pukul (*panakol*). Dalam praktik permainan gambang, dikenal dua pola tabuhan utama yaitu *cacagan* (*gumekan*) dan *carukan*. Perbedaan mendasar antara keduanya terletak pada fungsinya: pola *cacagan* digunakan untuk mengiringi lagu dengan laras yang sama, serta menghiasi (*masieup*) narasi (*nyandra*) dalang baik pada saat pergantian babak (*jejer*), pengenalan tokoh, maupun penggambaran situasi dan suasana. Sebaliknya, pola *pirigan carukan* digunakan untuk mengiringi

---

<sup>1</sup> Istilah Xylophone berasal dari bahasa Yunani, Xylon dan Phone yang berarti kayu dan bunyi, jika digabungkan berarti bunyi yang dihasilkan kayu. Bentuk instrumen Xylophone seperti susunan papan kayu yang dipasang di antara dua kayu penyangga. Instrumen ini terdiri atas batangbatang kayu dalam berbagai ukuran, dimainkan dengan menggunakan alat pemukul khusus. Hasil frekuensi bunyi batang (Sunda: wilahan) yang berukuran lebih panjang menghasilkan bunyi nada yang oktafnya lebih rendah (nilai frekuensinya lebih besar), sebaliknya Wilahan yang lebih pendek menyuarakan nada pada oktaf lebih tinggi (nilai frekuensinya lebih kecil) (Soleh, 2021:1)

lagu yang berlaras berbeda baik lagu yang berirama tandak seperti murwa, maupun lagu yang berirama merdika seperti *kakawen*.

Dalam konteks seni pertunjukan, khususnya *wayang golek*, gambang memiliki karakteristik unik sebagai satu-satunya waditra berbahan kayu di antara tiga belas waditra pengiring lainnya, yang umumnya berbahan logam (kecuali kendang dan rebab). Keunikan timbre yang dihasilkan gambang memberikan warna tersendiri dalam pertunjukan *wayang golek* konvensional. Selain perbedaan material, kekhasan gambang juga terletak pada ragam pola tabuhan yang sangat beragam. Hingga saat ini, belum terdapat aturan baku dalam permainan gambang. Walaupun ada beberapa nama motif yang telah dikenal secara umum—seperti *calana komprang*, *donto*, *akang aceuk*, *cewak*, dan lain-lain—setiap pemain memiliki kebebasan dalam mengembangkan pola tabuhan yang merepresentasikan ciri khas pribadi mereka. Hal ini menjadikan improvisasi sebagai aspek penting dalam permainan gambang, memungkinkan setiap pertunjukan menghadirkan variasi motif yang berbeda.

Dalam *wayang golek*, gambang memiliki peran penting sebagai *pamurba lagu* (pembawa lagu) dan *balunganing gending* (kerangka lagu). Selain itu, gambang berfungsi sebagai *anceran wirahma* (pengatur tempo)

dalam mengiringi berbagai jenis *sekar dalang*, seperti *kakawen*, *nyandra sekar*, dan *antawacana sekar*. Peran tersebut tidak hanya terbatas pada kebutuhan dalang, melainkan juga dapat diterapkan dalam berbagai repertoar lagu yang disajikan. Tentunya, selain gambang, waditra lain seperti kendang, rebab, dan perangkat gamelan juga memiliki fungsi dan perannya masing-masing dalam membangun kesatuan musikal pertunjukan.

Kompleksitas permainan gambang dalam *wayang golek* menjadi daya tarik tersendiri bagi penyaji untuk mendalami dan menyajikannya dengan kualitas yang proporsional. Di antara para pemain gambang yang dianggap mumpuni dalam tradisi *wayang golek* Giriharja adalah Arief Nugraha Rawanda (Arie Dhoekoen) dan Guna Ginanjar. Keduanya menjadi inspirasi bagi penyaji maupun generasi muda karena kekayaan motif yang mereka kembangkan serta popularitas mereka di kalangan komunitas seniman.

Keunikan teknik permainan masing-masing pemain juga menjadi fenomena menarik di lingkungan Giriharja. Guna Ginanjar dikenal sebagai pemain yang berpegang teguh pada tradisi dan *pakem*, meskipun tetap terbuka terhadap inovasi. Sebaliknya, Arief Nugraha Rawanda lebih dikenal dengan pendekatan inovatifnya dalam menciptakan pola tabuhan baru. Ciri khas pola *staccato* dan motif *beulit kacang* yang diadaptasi dari

pola permainan kacapi merupakan kekuatan utama Guna Ginanjar, sementara pola tabuhan *bangor* yang khas dan tidak biasa menjadi ciri dari Arief Nugraha Rawanda. Istilah *bangor*, yang dalam Bahasa Sunda berarti "nakal" dalam konotasi positif, mencerminkan keberanian dalam mengeksplorasi motif tabuhan, termasuk adopsi elemen dari waditra lain seperti *calung* dan *angklung*.

Selain aspek teknik dan inovasi, latar belakang lingkungan juga turut membentuk ketertarikan penyaji terhadap waditra gambang. Penyaji berasal dari Kampung Giriharja, salah satu pusat kesenian *wayang golek* di Jawa Barat. Lingkungan yang kental dengan seni pertunjukan ini berperan besar dalam membentuk minat dan bakat penyaji. Giriharja telah melahirkan dalang-dalang legendaris seperti Abeng Sunarya, Ade Kosasih Sunarya, Asep Sunandar Sunarya, Ugan Sunargar Sunarya, dan Iden Subasrana Sunarya. Dengan demikian, para *pangrawit* yang terlibat dalam pertunjukan pun dituntut memiliki kualitas yang seimbang dengan para dalang tersebut.

Di antara para *pangrawit* gambang terkemuka dari Giriharja yang berperan penting dalam pengembangan seni *wayang golek* adalah Abah Aip, Mang Pendi, Arief Nugraha Rawanda (Arie Dhoekoen), Guna Ginanjar,

dan Ragyl Mutiara Rawanda. Keberadaan mereka menjadi sumber inspirasi bagi penyaji dalam mengembangkan keterampilan bermain gambang. Tumbuh di lingkungan tersebut, penyaji memiliki motivasi yang kuat untuk mendalami waditra gambang serta berkontribusi dalam pelestarian dan pengembangan seni permainan gambang dalam *wayang golek*.

Berdasarkan uraian di atas, penyaji terdorong untuk mengusung sajian bertajuk "**GAMBANG DWI SUKMA**". Judul ini dipilih karena dianggap relevan dengan ketertarikan penyaji dalam membawakan sajian gambang *wayang golek* dengan pola tabuhan yang mengadopsi dan mengadaptasi gaya permainan dua tokoh utama, yaitu Arief Nugraha Rawanda dan Guna Ginanjar. Secara etimologis, *Gambang Dwi Sukma* terdiri dari tiga kata, yakni *Gambang*, *Dwi*, dan *Sukma*. *Gambang* merujuk pada waditra kayu khas Sunda dan Jawa, terdiri atas 18 hingga 20 bilah, yang dimainkan dengan cara dipukul. *Dwi* berasal dari Bahasa Sanskerta yang berarti "dua", sementara *Sukma* bermakna "jiwa". Dengan demikian, *Gambang Dwi Sukma* secara konotatif berarti "Gambang dengan dua jiwa", yang dalam konteks ini merepresentasikan ciri khas permainan gambang dari dua sosok inspiratif tersebut.

## 1.2. Rumusan Gagasan

Ciri khas permainan gambang di Giriharja sebenarnya tidak berbeda jauh dengan permainan gambang di daerah lain. Namun, yang menjadi keistimewaan permainan gambang di Giriharja adalah fleksibilitas konsep permainannya yang memungkinkan terjadinya pembaruan-pembaruan dalam pola tabuh. Fleksibilitas ini menjadikan permainan gambang di Giriharja memiliki karakter yang unik dan nyentrik.

Dalam Tugas Akhir ini, penyaji berupaya menggabungkan dua karakteristik pola tabuh yang berasal dari dua tokoh pemain gambang, yaitu Guna Ginanjar dan Arief Nugraha Rawanda. Dalam memainkan lagu dengan pola tabuhan *cacagan*, penyaji lebih dominan menggunakan pola tabuh yang biasa disajikan oleh Arief Nugraha Rawanda. Hal ini karena beliau dikenal sangat telaten dalam mengeksplorasi variasi pola *cacagan*, sehingga permainannya tidak monoton. Pola tabuh yang diadopsi dari unsur-unsur kesenian *calung* dan *angklung* turut membuat pola *cacagan* versi Arief Nugraha Rawanda menjadi sangat unik dan menarik. Oleh karena itu, dalam bagian *cacagan*, penyaji memilih untuk membawakan pola tabuh yang mengacu pada gaya beliau.

Sementara itu, dalam mengiringi *kakawen* dalang yang biasa dimainkan dengan pola tabuh *carukan*, penyaji sangat tertarik dengan pola *carukan* yang dikembangkan oleh Guna Ginanjar. Pertimbangan keharmonisan antar waditra serta kerapian struktur pola tabuh membuat gaya Guna Ginanjar terasa istimewa. Selain itu, penggunaan permainan *staccato* yang khas menjadi pembeda yang menarik bagi penyaji. Oleh karena itu, pola *carukan* gaya Guna Ginanjar dipilih sebagai bagian dari sajian dalam Tugas Akhir ini. Dengan demikian, penyaji mengadopsi dan mengadaptasi pola-pola tabuh dari kedua tokoh tersebut ke dalam materi sajian yang dibawakan.

Gagasan sajian ini diharapkan dapat menghadirkan keragaman yang lebih luas, sesuai dengan kebutuhan artistik yang didasari oleh sumber-sumber yang sudah ada. Proses adopsi dan adaptasi dilakukan secara terarah. *Adopsi* di sini berarti memilih dan menggunakan sumber lagu serta pola tabuh yang sudah ada tanpa mengubah konteks aslinya, khususnya ciri khas permainan Arief Nugraha Rawanda dan Guna Ginanjar. Sementara *adaptasi* berarti mengolah kembali pola dan motif gambang sesuai dengan kemampuan dan karakter penyaji.

Walaupun sajian ini didominasi oleh hasil adopsi dan adaptasi dari gaya kedua tokoh tersebut, sajian ini tetap dapat dikategorikan sebagai bagian dari permainan gambang dalam *wayang golek* konvensional. Hal ini karena dalam penyajiannya tetap mengacu pada aturan-aturan dasar permainan gambang dalam *wayang golek*.

### **1.3. Tujuan dan Manfaat**

#### **1. Tujuan**

- a. Menyajikan perbedaan ciri khas dalam permainan gambang.
- b. Untuk menyajikan permainan gambang hasil eksplorasi penyaji.
- c. Menunjukkan peran gambang dalam wayang golek yang dominan melalui pola tabuh *carukan* dan *cacagan*.

#### **2. Manfaat**

- a. Penyajian ini Memberikan manfaat edukatif bagi mahasiswa dan praktisi seni, terutama dalam bidang seni pertunjukan dan musik tradisional.
- b. Menjadi media apresiasi untuk masyarakat, dan juga bagi para seniman.

- c. Dapat menginspirasi seniman atau pemain musik tradisional, khususnya gambang, untuk berani berinovasi dan mengeksplorasi berbagai teknik tabuhan baru. Hal ini dapat memperkaya ragam interpretasi musik tradisional, serta mendorong perkembangan yang lebih dinamis terhadap sajian gambang dalam wayang golek.
- d. Melalui penyajian ini, dapat dijadikan sebagai bahan referensi ragam pola tabuh gambang, baik untuk kalangan akademis maupun non akademis.

Dengan demikian, tujuan dan manfaat dari penyajian ini diharapkan dapat menarik perhatian banyak orang agar tetap mengapresiasi dan melestarikan kebudayaan. Tidak hanya dapat memberikan kontribusi pada dunia seni tradisional, tetapi juga dapat memberikan dampak positif bagi pelestarian dan pengembangan kebudayaan Indonesia di masa depan.

#### **1.4. Sumber Penyajian**

Intens menekuni alat pukul gambang dalam wayang golek menjadi fokus utama dan menjadi prioritas utama yang dipelajari penyaji. Penyesuaian yang dilakukan penyaji terhadap 'seniman terpilih' di luar jam perkuliahan dapat menambah referensi untuk tulisan maupun mengasah kualitas keterampilan penyaji dalam memainkan Gambang :

1. Narasumber

- Arief Nugraha Rawanda, Beliau berperan sebagai narasumber, seniman sekaligus praktisi dalam memainkan alat musik gambang, yang memberikan kontribusi besar bagi saya dalam kreatifitas memainkan gambang. Dari beliau penyaji mendapatkan informasi dan juga mendapatkan arahan atau pun bimbingan dalam permainan gambang dalam wayang golek.
- Guna Ginanjar, sama halnya dengan Arief Nugraha Rawanda Rawanda, Guna Ginanjar Beliau berperan sebagai narasumber, seniman sekaligus praktisi dalam memainkan alat musik gambang, yang memberikan kontribusi besar bagi penyaji dalam kreatifitas memainkan gambang. Dari beliau penyaji mendapatkan informasi dan juga mendapatkan arahan atau pun bimbingan dalam permainan gambang dalam wayang golek.

## 2. Sumber Audiovisual

- a. [https://youtu.be/2wV2a\\_f2f6c?si=fqD5zPRCKsQHhjHa](https://youtu.be/2wV2a_f2f6c?si=fqD5zPRCKsQHhjHa)

Pada video tersebut penyaji mendapatkan motif-motif gambang Arief Nugraha Rawanda dalam pola tabuh *cacagan* yang dijadikan sebagai referensi dalam sajian Tugas Akhir ini.

- b. [https://youtu.be/396YfkcU3EE?si=pMg\\_9Ym5232EuPOE](https://youtu.be/396YfkcU3EE?si=pMg_9Ym5232EuPOE)

Pada video tersebut penyaji mendapatkan motif-motif gambang Arief Nugraha Rawanda dalam pola tabuh *cacagan* yang dijadikan sebagai referensi dalam sajian Tugas Akhir ini.

- c. <https://www.youtube.com/live/TC4Tz5dEXso?si=4wWTwoG-SEyOAKH3>

pada video tersebut penyaji mendapatkan motif-motif gambang dari Guna Ginanjar yang dijadikan sebagai referensi dalam sajian Tugas Akhir ini.

### 3. Sumber Tulisan

- a) Soleh. (2021). "*Ragam Tabuhan Gambang Pada Kakawén Wayang Golék.*" Institut Seni Budaya Indonesia Bandung. pada tulisan tersebut penyaji mendapatkan beberapa informasi mengenai *gambang* pada sajian wayang golek konvensional.

- b) Maulana, Ahmad Sendi. (2023). "*Gambang Sekaring Dalang*". *Skripsi*.

Bandung: Institut Seni Budaya Indonesia. Melalui skripsi tersebut penyaji mendapatkan sumber referensi tulisan untuk menambah informasi mengenai fungsi *gambang* dalam wayang golek. Melalui skripsi tersebut penyaji mendapatkan sumber referensi tulisan untuk menambah informasi mengenai fungsi *gambang* dalam wayang golek. Persamaan antara sajian penyaji dengan Ahmad Sendi Maulana adalah sama-sama menyajikan *gambang* dalam wayang golek konvensional, namun yang membedakan antara penyaji dengan beliau adalah pada sajian penyaji lebih berfokus pada tabuh *gambang* ciri khas Guna Ginanjar dan Arief Nugraha Rawanda.

c) Ramadhan, Purwa Gumilar. (2024). "*Gambang Ngabandang Haleuang*".

*Skripsi*. Bandung : Institut Seni Budaya Indonesia. Melalui skripsi tersebut penyaji mendapatkan beberapa informasi mengenai Arief Nugraha Rawanda. Persamaan sajian antara penyaji dengan Ramadhan Purwa Gumilar lebih banyak dibanding dengan penyaji *gambang* yang lainnya, karena penyaji dengan beliau mengambil referensi tabuh *gambang* kepada orang yang sama yaitu Arief Nugraha Rawanda, dan pada sajian beliau pun memiliki kesamaan yang lainnya yaitu menyajikan *gambang* dalam wayang golek. Namun yang membedakan antara sajian penyaji dengan beliau adalah penyaji mengambil referensi lain yaitu Guna Ginanjar yang pada pola tabuh *gambang* nya sedikit berbeda dengan Arief Nugraha Rawanda, dan pada sajiannya penyaji lebih membawakan repertoar lagu yang sempat digunakan oleh Giriharja 3 yang di pimpin oleh dalang Asep Sunandar Sunarya namun sudah jarang digunakan, seperti lagu *Buncis*, dan *Udan Mas*.

### 1.5. Pendekatan Teori

Penyajian Gambang dalam wayang golek dengan judul "*GAMBang DWI SUKMA*" ini disusun dengan menggunakan pendekatan teori garap.

Pada buku berjudul *Bothekan Karawitan II*, (Supanggah,2007: 3)

menggungkapkan teori tentang garap. Ia menyatakan bahwa:

*Garap* merupakan sebuah sistem. *Garap* melibatkan beberapa unsur atau pihak yang masing-masing saling terkait dan membantu. Dalam karawitan Jawa, berapa unsur garap tersebut terdiri dari materi garap atau ajang garap, penggarap, sarana garap, prabot atau piranti garap, penentu garap, dan Pertimbangan garap.

Teori tersebut sesuai dengan proses yang dilalui oleh penyaji dalam mempersiapkan penyajian gambang dalam wayang golek ini , Adapun penerapan dalam sajian penyaji dideskripsikan sebagai berikut :

1) Materi atau ajang garap

Materi garap menurut Supanggah (2007: 6); “berisi tentang hal-hal yang berkaitan dengan *pirigan* atau teknis dalam materi sajian.” *Pirigan* adalah sebuah kata yang merujuk pada iringan musik yang mengiringi suatu pertunjukan. *Pirigan* mendasari setiap teknis penyajian seperti yang digunakan pada sajian ini adalah *gumekan* dan *carukan*. Adapun yang dimaksud dengan materi garap adalah hal-hal yang berkaitan dengan teknis didalam sajian, yang dalam hal ini adalah motif-motif tabuhan gambang dan pola labuh gambang yang sudah penyaji siapkan untuk sajian seperti, *pirigan* dan *cacagan*. Selain materi untuk kebutuhan penyaji, materi untuk keseluruhan sajian pun sudah disiapkan contohnya lagu hasil garap penyaji beserta rekan-rekan yaitu lagu bubuka (*jejer*) *Andar-Andar*.

2) Penggarap

Penggarap menurut Supanggah (2007: 149); “yaitu orang-orang yang terlibat dalam penyajian.” Terkait dengan poin tersebut, maka penyaji beserta rekan-rekan memilih *pangrawit* atau orang-orang yang terlibat dalam sajian ini adalah orang-orang yang mahir dan sudah terbiasa dalam

mengiringi sajian wayang golek konvensional yang terdiri dari pemain *saron 1, saron 2, bonang, rincik, jenglong lanang, jenglong wadon, goong, demung, peking*. Hal tersebut bertujuan agar dalam sajian ini dapat disajikan secara maksimal.

### 3) Sarana Garap

Sarana garap; "*waditra* yang digunakan dalam proses garapan," yaitu gambang, selain gambang sarana garap meliputi instrumen seperangkat gamelan multilaras seperti; *kendang, rebab, saron 1, saron 2, bonang, rincik, jenglong lanang, jenglong wadon, goong, demung, peking*. Adapun sarana garap vokal yang terlibat dalam sajian ini adalah dalang, sinden, dan *alok*.

### 4) Piranti/ Prabot Garap

Prabot atau piranti garap menurut Supanggah (2007: 199); "lebih berfokus kepada permainan," yang dalam hal ini penyaji berasumsi bahwa Piranti/Prabot garap adalah gagasan-gagasan penggarapan gending, yang dalam hal ini merujuk kepada motif-motif dan pola tabuh dalam sajian gambang wayang golek, yang pada sajian ini penyaji memiliki gagasan untuk menggabungkan dua pola tabuh ciri khas Arief Nugraha Rawanda

dan Guna Ginanjar yang di adaptasi dan disesuaikan dengan kemampuan penyaji dalam menyajikan gambang.

#### 5) Penentu Garap

Penentu garap menurut Supanggah (2007: 248); “otoritas sosial, dan fungsi seni,” yang dalam hal ini penyaji berasumsi bahwa Penentu Garap adalah aturan-aturan yang mengikat agar segala bentuk penggarapan tidak melanggar 15actor15, yang dalam hal ini merujuk kepada kedudukan atau fungsi gambang pada sajian wayang golek konvensional.

#### 6) Pertimbangan Garap

Idealnya sebuah pertunjukan kesenian termasuk pertunjukan karawitan dalam berbagai konteksnya adalah dapat menghasilkan sajian gending yang maksimal, dalam arti pemilihan repertoar dan garap repertoar, kualitas hasil yang tinggi sesuai dengan konteks pertunjukan maupun hubungan/layanan seni maupun manfaatnya bagi berbagai hal dan berbagai pihak. (Bothekan Karawitan II:Garap, hal : 289).

Pertimbangan Garap adalah 15actor-fator yang mempengaruhi pada proses Garapan baik 15actor eksternal maupun 15actor internal. Pertimbangan penyaji berupaya untuk menyajikan gambang dalam wayang golek dengan pola tabuh yang di adaptasi dari Arief Nugraha Rawanda dengan Guna Ginanjar, dengan semaksimal mungkin (pertimbangan garap).