

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Penyajian

Suling merupakan salah satu jenis *waditra* atau instrumen karawitan Sunda yang teknik memainkannya dengan cara ditiup (Suparman, 1999: 7). *Suling* dalam karawitan Sunda pada awalnya diklasifikasikan menjadi dua jenis berdasarkan ukuran panjang dan jumlah lubang pengatur nadanya. Berdasarkan ukuran panjangnya, dikenal jenis *suling pondok* (pendek) dan *suling panjang* (panjang). Sedangkan berdasarkan jumlah lubang pengatur nadanya, dikenal jenis *suling liang opat* (lubang empat) dan *suling liang genep* (lubang enam). Selain itu, pada awalnya jenis *suling* juga diklasifikasikan berdasarkan di dalam seni apa *suling* tersebut dimainkan. Jika dimainkan dalam *tembang sunda cianjuran*¹ maka disebut *suling tembang*, sedangkan jika dimainkan dalam *gamelan degung*² disebut sebagai *suling degung*.

¹ *Tembang Sunda Cianjuran* merupakan seni suara Sunda yang menggunakan seperangkat instrumen yang terdiri atas *kacapi indung*, *kacapi rincik*, *suling*, dan *rebab* (Wiradiredja, 2014:2).

² *Gamelan degung* adalah semacam *waditra* pukul (instrumen perkusi) berbentuk 6 buah gong kecil (Tjarmedi, 1974:7)

Seiring dengan perkembangan zaman, pengklasifikasian *suling* tersebut di atas nampaknya sudah tidak relevan dengan keadaan hari ini. Hal tersebut karena berdasarkan pengamatan penyaji ternyata *suling* mengalami perkembangan dalam aspek organologinya, yaitu dengan bertambahnya satu lubang pengatur nada sehingga memiliki tujuh buah lubang pengatur nada. Hal tersebut sejalan dengan pernyataan Rohayani dalam Zakaria S (2021:20);

Contoh yang paling nyata dalam pengembangan aspek organologis waditra *suling* adalah yang dilakukan oleh Ade Suandi, yakni dengan melakukan perkembangan dengan cara membuat lubang pengatur nada tambahan yang terdapat pada *suling*. Dengan kreativitas tersebut, *suling* yang tadinya memiliki enam lubang, berubah menjadi tujuh lubang.

Dengan bertambahnya satu lubang tersebut, *suling* yang pada awalnya hanya mampu menghasilkan *laras saléndro*, *degung*, dan *sorog*, kini dapat juga menghasilkan *wisaya*.

Perkembangan aspek organologi *suling* kemudian mengalami perkembangan sehingga melahirkan *suling liang delapan*. Hal tersebut seperti yang dinyatakan oleh Wiradiredja (2014: 159) sebagai berikut:

Perkembangan selanjutnya *suling Tembang Sunda Cianjuran* yang lazimnya berlubang enam, pada era 90-an bertambah satu lubang sehingga menjadi tujuh lubang. Kemudian pada tahun 2006 salah seorang pemain *suling* yaitu Yeyep Yusuf melalui eksplorasinya sehingga menambah satu lubang lagi hingga akhir-nya menjadi delapan lubang.

Kehadiran *suling liang dalapan* memungkinkan pemain *suling* untuk memainkan melodi lagu-lagu dengan konsep modulasi atau perpindahan dari satu *laras* ke *laras* lain tanpa harus mengganti *suling*. Namun, *suling* ini masih memiliki kekurangan, karena untuk menghasilkan nada tertentu diperlukan teknik *téngképan* (teknik penjarian) yang ditutup setengah lubangnya (*téngképan setengah*), sehingga cukup sulit dilakukan. Jika penutupan lubang tidak tepat, maka nada yang dihasilkan bisa menjadi tidak akurat.

Setelah muncul *suling liang dalapan*, kemudian pada tahun 2019 muncul *suling liang salapan* yang merupakan hasil pemikiran dari seorang guru *suling* di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri (SMKN) 10 Bandung bernama Yeyep Yusup (Syaepul, 2022: 3). Kehadiran *suling liang salapan* cukup mampu mengatasi masalah yang sebelumnya ditemukan pada *suling liang dalapan*. Hal ini karena teknik *téngképan*nya tidak terlalu banyak menggunakan *téngképan setengah*, sehingga mempermudah pemain *suling* dalam memainkan lagu-lagu dengan konsep *modulasi laras*. Dalam hal ini *suling liang salapan* memiliki beberapa kelebihan dibandingkan *suling liang dalapan*, karena meskipun jumlah nada yang dihasilkan hampir sama dengan *suling liang dalapan*, namun dalam aspek penjarian relatif lebih mudah dilakukan. Dengan kalimat lain, dalam memainkan melodi lagu

pada *suling* tersebut tidak memerlukan *téngképan* setengah seperti pada *suling liang genep, tujuh, dan dalapan*.

Dari fenomena tersebut penyaji tertarik untuk mempelajari teknik permainan *suling liang salapan*, ketertarikan ini menjadi sebuah tantangan tersendiri, karena *suling* tersebut memiliki teknik *téngképan* yang sebelumnya belum pernah dipelajari oleh penyaji. Hal ini justru semakin memperkuat motivasi dan keinginan untuk mendalami *suling liang salapan*, sekaligus mengeksplorasi kekayaan *laras* yang dimilikinya. Hasil dari mempelajari *suling* tersebut, penyaji presentasikan dalam ujian tugas akhir minat utama penyajian di Jurusan Karawitan, Fakultas Seni Pertunjukan, Institut Seni Budaya Indonesia (ISBI) Bandung.

Untuk mengekspresikan kekayaan *laras* dalam *suling* tersebut, penyaji dalam hal ini memilih lagu-lagu dalam *tembang sunda cianjuran* dan *celempungan*³. Pemilihan ini didasarkan pada kesesuaian dengan konsep sajian, yaitu membawakan lagu-lagu dari masing-masing genre yang memiliki modulasi *laras*. Dalam *tembang sunda cianjuran*, lagu yang dipilih adalah *mamaos regas* dan *panambih kageuri dongkari*, karena keduanya memiliki dua *laras*, yaitu *saléndro* dan *madenda 4 = tugu*, sehingga sejalan

³ Istilah *Celempungan* berasal dari kata bentukan "*celempung*" yang dibubuhi dengan akhiran-an, yakni sejenis alat musik bambu yang berfungsi sebagai pengatur tempo dan irama (Rosidi, 2000:156).

dengan konsep *suling liang salapan* yang ingin diusung. Sementara itu, dalam *celempungan*, lagu yang dipilih adalah *panghudang rasa naék rancag* dan *uceng* sebagai lagu penutup, yang memiliki *laras* beragam seperti *madenda 4 = tugu*, *madenda 4 = panelu*, *madenda 4 = singgul*, dan *degung 3 = singgul*. Lagu ini dipilih untuk memperkuat konsep bahwa *suling liang salapan* mampu memainkan lagu-lagu dengan *laras* beragam, sekaligus menggantikan peran *waditra rebab* sebagai *pamurba lagu* (pembawa melodi).

Judul yang ditetapkan dalam karya ini adalah “*Gulak-Gilek Laras dina Gelik Suling*.” Judul tersebut mengandung makna pada setiap katanya. Kata “*Gilek*” berasal dari kata *ngagilek*, yang dalam *Kamus Digital Bahasa Sunda* berarti “berubah tempat sedikit.” Dari pengertian tersebut, kemudian dibentuk istilah “*Gulak-Gilek*”, dalam kamus yang sama dimaknai sebagai “berubah-ubah.” Kemudian “*Laras*” menurut *Kamus Istilah Karawitan Sunda* karya (Soepandi,1988:120), berarti tangga nada, seperti *saléndro*, *madenda*, dan *pelog*. Kata “*dina*”, berdasarkan *Kamus Digital SundaDigi*, berarti “penunjuk tempat” atau “pada.” Sementara itu, “*Gelik Suling*” dimaknai sebagai bunyi khas atau identik yang dihasilkan oleh instrumen *suling*. Dengan demikian, jika dirangkaikan, “*Gulak-Gilek Laras dina Gelik Suling*” bermakna sebagai permainan *suling* yang mengutamakan pengolahan *laras* melalui teknik penjarian dan ornamentasi, sebagai bentuk

pengimplementasian bahwa *suling liang salapan* mampu memainkan berbagai *laras* dalam satu sajian yang utuh.

1.2. Rumusan Gagasan

Berangkat dari uraian dalam latar belakang, penyaji melihat celah bagi instrumen *suling* untuk dapat menjadi alternatif instrumen *pamurba lagu* dalam memainkan lagu-lagu yang biasanya hanya bisa dimainkan oleh *waditra gesek (rebab/piul)*. Pada dasarnya "*Gulak-Gilek Laras dina Gelik Suling*" merupakan sebuah bentuk pengimplementasian dan penegasan bahwa *suling liang salapan* ini mampu memainkan lagu-lagu yang *larasnya* berubah-ubah atau biasa disebut modulasi. Penyaji berkeinginan untuk mampu memperlihatkan teknik permainan *suling liang salapan* yang mampu bermain modulasi *laras* di dalam suatu pertunjukan.

Dengan demikian rumusan gagasan penyajiannya adalah sebagai berikut:

- 1) Sajian *suling* ini disajikan dalam bentuk garap *sekar gending*,
- 2) Sajian *suling* ini menyajikan lagu-lagu yang terdapat dalam dua genre seni, yaitu *tembang sunda cianjuran* dan *celempungan* dengan lagu-lagu yang memiliki konsep modulasi dari *laras saléndro* ke *laras*

madenda 4= tugu, kemudian dari laras madenda 4= tugu ke laras madenda 4= panelu, madenda 4= singgul dan degung 3= singgul.

- 3) Lagu-lagu yang dimainkan dalam sajian *suling* ini disajikan secara *medley*.

1.3. Tujuan dan Manfaat

Adapun tujuan dan manfaat dari penyajian karya seni yang berjudul “*Gulak-Gilek Laras dina Gelik Suling*” ini adalah sebagai berikut:

1.3.1. Tujuan

- a. Untuk menawarkan permainan *suling liang salapan* sebagai alternatif alat musik yang berfungsi sebagai *pamurba lagu* di dalam bentuk sajian *sekar gending*,
- b. Untuk mengaplikasikan pengetahuan dan keterampilan penyaji dalam memainkan *suling liang salapan* yang diaplikasikan ke dalam 2 (dua) genre yang berbeda.

1.3.2. Manfaat

- a. *Suling liang salapan* dapat menjadi alternatif alat musik yang berfungsi sebagai *pamurba lagu* di dalam bentuk sajian *sekar gending*,

- b. Teraplikasinya pengetahuan dan keterampilan penyaji dalam memainkan *suling liang salapan* yang diaplikasikan ke dalam 2 (dua) genre yang berbeda.

1.4. Sumber Penyajian

Sumber penyajian dalam karya ini menggunakan berbagai referensi sebagai acuan yang relevan dengan konsep dan materi yang dibawakan ke dalam karya pertunjukan yang berjudul "*Gulak-Gilek Laras dina Gelik Suling*". Beberapa bentuk sumber yang dirujuk dalam konteks pertunjukan ini antara lain adalah:

1.4.1. Narasumber

1. Yeyep Yusup, S.Sn.

Seniman sekaligus Guru/Pengajar di SMKN 10 Bandung yang bertempat tinggal di Jl. Sukasari No 08 RT.04/RW.10, Kelurahan Pasir Biru, Kec Cibiru, Kota Bandung. Dari narasumber penyaji mendapatkan wawasan dan teknik permainan mengenai *suling liang salapan*.

1.4.2. Sumber Tulisan

Skripsi penyajian *suling* yang berjudul "*Suling Kivari Lain Nu Kamari*" karya Muhamad Ilyas tahun 2016. Dalam skripsi tersebut

penyaji mendapatkan referensi mengenai teknik permainan *suling liang delapan* dan struktur penyajian mengenai *suling* di dalam *sekar gending*.

Skripsi penyajian *suling* yang berjudul "*Mapay Laras Mentas Surupan*" karya Dendi Agung Yulistiawan tahun 2018. Dalam skripsi tersebut penyaji mendapatkan teknik ornamentasi *suling liang salapan* dan teknik perpindahan *laras/modulasi* yang terdapat di dalam *suling liang salapan*.

1.4.3. Sumber Audiovisual

1. Youtube Channel Milari Creative- SULING LUBANG DELAPAN yang dipublikasikan pada 20 Februari 2019, pemain *suling* Muhammad Ilyas. Dari youtube channel tersebut penyaji memperoleh referensi konsep garap yang diterapkan ke dalam sajian yang dibawakan.
2. Youtube Channel Rumpaka Sunda dalam video yang berjudul "*Panghudang Rasa Naek Rancag*" – Mamah Hayati (*Rumpaka*) yang dipublikasikan pada 1 Oktober 2020. Dari youtube channel tersebut penyaji memperoleh materi lagu sebagai bahan yang di sajikan dalam *wanda celempungan*.

3. Youtube Channel Rizki Maulana dalam video yang berjudul *Rebab Sunda- Jipang Wedang (Instrumen Kliningan)* yang dipublikasikan pada 23 April 2018. Dari youtube channel tersebut penyaji memperoleh bahan materi lagu yang diterapkan sebagai lagu *bubuka* didalam sajian.
4. Youtube Channel RosyRaga Channel dalam video yang berjudul *RosyRaga Cover Regas- Kageuri Dongkari (Sekar Anyar)* yang dipublikasikan pada 30 Oktober 2019. Dari youtube channel tersebut penyaji memperoleh bahan materi lagu dan mendapatkan teknik permainan *suling* dalam mengiringi lagu yang berlaras *saléndro*.

1.5. Pendekatan Teori

Merujuk pada latar belakang dan rumusan gagasan yang telah dipaparkan di atas, karya ini merujuk pada teori yang dikemukakan oleh Conny R Semiawan tentang kreativitas dalam buku yang berjudul *"Kreativitas: Sejarah, Teori dan Perkembangan"* Karya Nur Iswantara (2017:7) yang menyatakan bahwa kreativitas adalah modifikasi sesuatu yang sudah ada menjadi konsep baru dengan kata lain, terdapat dua konsep lama yang dikombinasikan menjadi satu konsep baru.

Sebagaimana pendapat yang dikemukakan Conny R Semiawan di atas, sangat erat kaitannya dengan konsep sajian yang dibawa oleh penyaji. Hasil dari penerapan teori tersebut pada konsep sajian ini diterapkan ke dalam unsur musikalnya, yang menggabungkan dua genre dari kesenian yang berbeda. Kemudian, konsep ini dikemas sedemikian rupa sehingga memerlukan pemikiran kreatif untuk menghasilkan suatu sajian yang utuh.

Dalam penerapan permainan *suling*, aspek kreativitas sangat diperlukan untuk memunculkan ide-ide baru yang diterapkan pada konsep garap yang disajikan, seperti halnya pada kesenian *tembang sunda cianjuran* biasanya hanya menggunakan *suling liang genep* dan *suling liang tujuh* akan tetapi pada sajian kali ini penyaji menggunakan *suling liang salapan* dalam *tembang sunda cianjuran* hal ini sangatlah jarang dilakukan. Kemudian pada kesenian *celempungan* yang biasanya menggunakan *waditra rebab* sebagai pembawa melodinya akan tetapi penyaji mencoba mengganti *waditra* pembawa lagunya menggunakan *suling liang salapan*. Ini semua merupakan pemikiran kreatif dari pribadi Penyaji.