

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Penyajian

Setiap manusia pasti memiliki kemampuan untuk menunjang hidup dan kehidupan yang berkelanjutan, serta kapasitas dalam melaksanakan berbagai tugas dan pekerjaan tertentu. Menurut Rangkuti (2007), bahwa; “kemampuan individual adalah bakat seseorang untuk melakukan tugas mental atau fisik”. Bakat adalah kemampuan atau potensi yang sudah tertanam dalam diri manusia yang perlu dikembangkan dalam mencapai keterampilan khusus.

Berbagai macam kemampuan manusia, daya tangkap dalam mencermati, menyerap, atau menyikapi sesuatu memiliki kadar yang berbeda-beda. Hal itu pula yang menyebabkan potensi dan kemampuan manusia berbeda-beda, walaupun dalam bidang yang sama. Menurut Sudrajat (2010) menerangkan bahwa menghubungkan kemampuan dengan kata kecakapan. Setiap individu memiliki kecakapan yang berbeda-beda dalam melakukan suatu tindakan. Kecakapan ini berpengaruh terhadap potensi yang ada dalam diri individu tersebut. Dalam proses pembelajaran, manusia mengoptimalkan segala kecakapan yang dimiliki.

Perbedaan potensi, bakat, daya tangkap, dan daya nalar manusia menyebabkan pula perbedaan profesi, karena proses pemilihan profesi sedikitnya didasari atas kesadaran manusia terhadap potensinya. Menurut Suryaputri dalam artikelnya menyebutkan bahwa “Pemilihan karir atau profesi adalah suatu proses yang dilakukan oleh seseorang secara terus-menerus sampai orang tersebut menemukan kecocokan antara kegiatan karir dan minat yang ada dalam dirinya” (Rahayu dkk, 2003:114).

Proses pemilihan profesi seperti itu berlaku pula dalam menentukan profesi dalam bidang *karawitan*. Secara sadar Penyaji yang dalam hal ini bergelut dalam bidang *karawitan*, di satu sisi dituntut untuk menentukan suatu profesi kesenimananan. Dalam ruang lingkup pendidikan formal bidang *karawitan*, yakni di Jurusan karawitan Fakultas Seni Pertunjukan ISBI Bandung, Penyaji dituntut untuk memilih salah satu bidang keahlian *karawitan* yang diproyeksikan sebagai profesi Penyaji. Salah satu pilihan keahlian di Jurusan karawitan adalah *Waditra Kendang*.

Menurut Oktriyadi (2019) menyatakan bahwa *Kendang* merupakan *waditra* spesial, maka *Pengendang* mempunyai spesialisasi khusus, yakni spesialisasi *Kendang Degung, Kendang Kiliningan, Kendang Penca, Kendang Wayang Golék, Kendang Tari*, dan sebagainya. Pernyataan tersebut mengisyaratkan bahwa

Kendang Sunda memiliki perbedaan garap yang akhirnya membentuk *genre*. Perbedaan garap tentu menyebabkan perbedaan tingkat kerumitan. Penguasaan tingkat kerumitan akan berpengaruh pula kepada potensi si Pengendangnya.

Selama tujuh semester di Jurusan Seni karawitan Fakultas Seni Pertunjukan ISBI Bandung, Penyaji dikenalkan dengan berbagai *genre* garap *kendang*, seperti garap *kendang kiliningan*, *wayang golék*, *tari klasik*, *jaipongan*, dan garap *kendang topeng cirebon*. Dari sekian *genre* garap *kendang* yang telah dipelajari, yang dipandang sesuai dengan potensi penyaji adalah garap *kendang ketuk tilu*.

Menurut Sunarto (2017), konstruksi *kendang ketuk tilu* terdiri dari *tepak ibing*, *tepak lagu*, dan *tepak khusus*. Pernyataan tersebut mengisyaratkan bahwa garap *kendang ketuk tilu* antara lagu yang satu dengan yang lainnya terdapat kesamaan, tetapi setiap penyajiannya memiliki garap *kendang* yang khusus, sehingga mudah untuk dipelajari dan dihafal. Kemudahan-kemudahan seperti itu selaras dengan kemampuan Penyaji yang baru mempelajari *kendang*. Oleh sebab itu, dalam Tugas Akhir ini penyaji memilih minat penyajian *kendang* dalam *ketuk tilu* dengan judul “KAMONÉSAN”, judul tersebut diambil dari

Bahasa Sunda, menurut Kamus Bahasa Sunda ¹ *Kamonésan* memiliki arti keanehan, keterampilan khusus, lalu kata *monés* yang memiliki arti bagus, aneh. Dalam hal ini, dikarenakan pengertian tersebut sejalan dengan pengalaman empiris penyaji dalam kehidupannya. Dalam hal ini penyaji memiliki skill berkesenian terutama dalam alat musik *kendang* yang sudah dipelajari selama kuliah, dalam hal ini juga sejalan dengan pengertian judul yang memiliki arti keterampilan khusus.

Dalam hal ini penyaji menuangkan judul tersebut menjadi sebuah ide dalam garapan Tugas Akhir ini dengan judul "*KAMONÉSAN*", lalu sejalan dengan konsep yang akan dibawa penyaji mengenai *kendang ketuk tilu* yang setiap daerah di antaranya daerah Karawang, Sumedang, Subang yang memiliki ciri khas tersendiri. Dalam hal ini juga sejalan dengan materi sajian yang dipilih yaitu menyajikan 3 (tiga) *genre kendang* dalam *ketuk tilu* yaitu gaya Karawang, Sumedang, dan Subang. Kepiawaian penyaji dalam menyajikan 3 (tiga) *genre* tersebut merupakan perwujudan dari kata "*KAMONÉSAN*" yang penyaji pilih sebagai judul sajian ini.

¹ <https://www.kamussunda.net/maksud/kata/kamonesan.html>.

1.2. Rumusan Gagasan

Dalam hal ini, penyaji menyajikan *ketuk tilu* dengan menggunakan perangkat yang konvensional. Adapun instrumen-instrumen yang digunakan dalam sajian *ketuk tilu* ini di antaranya; *kendang*, *ketuk*, *kentrung*, *gedug*, *rebab*, *goong*, *kecrék*, *céng-céng* dan *tarompet*. Selain itu penyaji menggunakan *kentrung* dan *kendang sorén* untuk garapan ini, dikarenakan sebagai kebutuhan repertoar lagu dan konsep yang akan dibawakan.

Konsep sajian dalam Tugas Akhir ini, penyaji menyajikan pola *tepak kendang ketuk tilu* dengan gaya dari beberapa daerah, di antaranya Karawang, Sumedang dan Subang, yang dimana setiap daerah memiliki ciri khas yang berbeda, contohnya : *Ketuk tilu* ciri khas Karawang dalam sajiannya memiliki *waditra céng-céng*, di mana fungsinya sama seperti *kecrék* sebagai pemanis dalam sajian, lalu *tunning kemprang kendang* yang memiliki nada beroktaf tinggi. *Ketuk tilu* ciri khas Sumedang memiliki *tunning kendang* yang tidak terlalu tinggi dan tidak terlalu rendah dikarenakan menyesuaikan kebutuhan estetika sajian, lalu dalam sajian tersebut terkadang hanya memakai *goong* tidak memakai *kempul*. *Ketuk tilu* ciri khas Subang memiliki ciri khas tersendiri dimana adanya pengaruh kesenian *Sisingaan* sebagai ikonik daerah Subang, lalu dengan adanya pengaruh tersebut. *Tepak kendang ketuk tilu* pun memiliki idiom *tepak kendang Sisingaan* yang disesuaikan dengan kebutuhan sajiannya. Kemudian konsep

pertunjukannya disajikan secara *medley*, dan setiap repertoar dihubungkan dengan *gending* peralihan.

1.3. Tujuan dan Manfaat

1.3.1 Tujuan

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam sajian ini adalah:

- a. Untuk uji kemampuan penyaji dalam bidang *kendang ketuk tilu*.
- b. Untuk memperkenalkan kesenian *ketuk tilu* dengan ciri khas dari berbagai daerah kepada masyarakat.

1.3.2 Manfaat

- a. Tetap terjaganya kesenian *ketuk tilu* ini dan eksis pada zaman sekarang.
- b. Menjadi bahan rujukan dalam kesenian *ketuk tilu* dengan adanya perbedaan ciri khas *tepak kendang* yang berbeda dari setiap daerah.

1.4. Sumber Penyajian

Berikut merupakan beberapa sumber rujukan dalam penyusunan skripsi penyajian ini, yaitu :

1.4.1 Narasumber

- a. Atang Suryaman, S.Sn, M.Sn., sebagai pengajar/dosen dan pelaku seni, penyaji mendapatkan materi lagu *ketuk tilu* gaya Karawang dan mencari sumber materi tersebut.
- b. Sukmana, S.Sn., sebagai seniman dan pelaku seni dalam kesenian *Sisingaan*. Penyaji mencari informasi dan referensi tentang *kendang soren* atau *kendang sisingaan*.

1.4.2 Sumber Audiovisual

- a. Sumber video dan audio lagu *Arion naék Kosong Kosong*, di dapat melalui media *Youtube* yang berasal dari channel "*Gugun Putra Channel*", yang disajikan oleh pengendang asal Subang yaitu Asep Geder. Dari sumber tersebut penyaji dapat mengetahui *tepak kendang* dalam lagu *Arion naék Kosong Kosong*.
- b. Sumber video dan audio lagu *Arion naék Kosong Kosong*, di dapat melalui media *Youtube* yang berasal dari channel "*madrotter*", yang disajikan oleh

pengendang yaitu Ega Robot. Dari sumber tersebut penyaji dapat mengetahui lagu tersebut.

- c. Sumber audio lagu *Ronggeng Ibeg*, sumber tersebut didapatkan penyaji dari seorang seniman sekaligus pengajar/dosen Karawitan dan pengendang dalam lagu tersebut yaitu Atang Suryaman, S.Sn., M.Sn., dari sumber tersebut penyaji dapat pengetahuan tambahan mengenai lagu tersebut.
- d. Sumber audio dan video lagu *Berenuk naék Kembang Beureum*, yang di dapat melalui media *Youtube* dengan channel "*Kendangers Bandung*", yang disajikan oleh Dr.Lili Suparli, S.Sn., M.Sn., dalam acara *Battle Kendang*. dari sumber tersebut penyaji dapat mengetahui lagu dan *tepak kendang* tersebut.
- e. Sumber audio dan video lagu *Arion Naék Kosong-Kosong* yang di dapat melalui media *Youtube* dengan channel "*Mustika Bandung*" yang dibawakan oleh *Pergosi Group Mekar Jaya*, yang dimana Penyaji mendapatkan referrenensi tentang pola *tepak kendang soren*.

1.5. Pendekatan Teori

Dalam proses pembuatan karya ini, penyaji menggunakan pendekatan teori **Garap** yang dikemukakan oleh Rahayu Supanggah dalam bukunya yang berjudul *BOTHÉKAN KARAWITAN II: GARAP*. Adapun garap menurut 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, beberapa unsur garap tersebut dapat disebut sebagai berikut: 1) Materi garap atau ajang garap, 2) Penggarap, 3) Sarana garap, 4) Perabot atau piranti garap, 5) Penentu garap, dan 6) Pertimbangan garap.

Dikarenakan teori **Garap** ini adalah sebuah sistem, maka dalam garap karya ini penyaji bersentuhan dengan beberapa variabel yang terdapat dalam teori **Garap**. Pengaplikasian terhadap teori tersebut dalam karya seni yang digarap oleh penyaji adalah sebagai berikut:

1. **Materi Garap** atau **Ajang Garap** menurut Supanggah (2007: 11) adalah *Balungan Gendhing* atau *Gendhing* yang diberi pengertian suara yang ditimbulkan oleh keseluruhan hasil Garapan *ricikan* gamelan itulah yang kemudian disebut *Gendhing*. Pengaplikasian dalam sajian ini yang termasuk kedalam materi atau ajang garap yaitu berupa repertoar lagu

yang Penyaji gunakan dalam karya seni ini, meliputi : *Ronggeng Ibeg*, *Berenuk naék Kembang Beureum*, *Arion naék Kosong Kosong*.

2. **Sarana Garap** disebutkan Supanggah (2007: 189) adalah alat “fisik” yang digunakan oleh *pangrawit*, termasuk vokalis, 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. Terkait dengan *waditra* yang digunakan dalam sajian karya seni ini adalah alat tepuk *kendang* sebagai Penyaji utama, *Pesindén/Swarawati*, *Alok/Wiraswara*, dan alat musik pengiringnya yaitu tiga buah ketuk, seperangkat *kenrung*, *Céng Céng*, *Kecrék*, *Rebab*, *Gedug*, *Goong* dan *Tarompet*. Dalam hal ini Penyaji menyajikan sajian *Ketuk Tilu* dengan ciri khas dari beberapa daerah, yang dimana dalam penggarapan *ketuk tilu* ciri khas Subang akan digarap menjadi *Kesenian Sisingaan*.
3. **Penggarap** menurut Supanggah (2007: 149) adalah Seniman, para *Pangrawit*, baik para *Pangrawit* penabuh gamelan maupun vokalis, yaitu *Pesindén* dan/atau *Penggerong*, yang sekarang juga sering disebut *Swarawati* dan *Wiraswara*. Dalam pembicaraan ini belum akan dibicarakan tentang pencipta *gendhing*, selain di lingkungan *karawitan* tradisi (nama) pencipta *gendhing* jarang diketahui, suatu karya musik

atau *gendhing* biasanya merupakan karya bersama dan/atau garapan kolektif, juga peranan *pengrawit* (penabuh) memang sangat dominan dalam menentukan hasil suatu penyajian karawitan. Pengaplikasian dalam sajian ini yaitu meliputi *Pesindén/Swarawati*, *Alok/Wiraswara*, pemain *Rebab*, pemain *Ketuk*, pemain *Gedug*, pemain *Kentrung*, pemain *Céng Céng*, pemain *Kecrék*, dan pemain *Goong*. Pemilihan penggarap, tentunya disesuaikan dengan kapasitas dan kualitas setiap penggarap pada instrumennya masing-masing yang sesuai dengan kebutuhan sajian Tugas Akhir yang akan penyaji sajian.

4. **Perabot** atau **Piranti Garap** menurut Supanggah (2007: 199) adalah perangkat lunak atau sesuatu yang sifatnya imajiner yang ada dalam benak seniman *pangrawit*, baik itu berwujud gagasan atau sebenarnya sudah ada vokabuler garap yang terbentuk oleh tradisi atau kebiasaan para *pangrawit* yang sudah ada sejak kurun waktu ratusan tahun atau dalam kurun waktu yang kita tidak bisa mengatakannya secara pasti. Dalam karya seni ini yang termasuk ke dalam perabot atau piranti garap yaitu terkait dengan garap permainan ragam pola *tepak kendang ketuk tilu*, *tepak dasar ketuk tilu*, penggunaan *tepak lagu* dan *tepak ibing* serta garap instrumen pendukung lainnya.

5. **Penentu Garap** menurut Supanggah (2007: 248) adalah rambu- rambu yang menentukan garap *karawitan* adalah fungsi atau guna, yaitu untuk apa atau dalam rangka apa, suatu *gendhing* disajikan atau dimainkan. Pengaplikasian dalam karya seni ini terkait dengan aturan-aturan secara tradisi yang dipakai dalam sajian karya tugas akhir ini, yaitu garap dalam sajian ini secara konvensional.
6. **Pertimbangan Garap** oleh Supanggah (2007: 289) pertimbangan garap lebih bersifat *accidental* dan fakultatif. Kadang-kadang bisa sangat mendadak dan pilihannya manasuka. Dalam karya seni ini yang termasuk dalam variabel pertimbangan garap adalah tambahan-tambahan garap yang dimasukan dalam sajian ini yang juga disesuaikan dengan kebutuhan sajian dalam konteks Ujian Akhir, namun dengan tidak merubah materi utama dan garap instrumen utama yang dibawakan Penyaji dalam sajian ini yaitu *waditra kendang* dan *ketuk tilu*.