

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Penyajian

Pantun Sunda merupakan seni teater tutur dan merupakan salah satu genre sastra lisan masyarakat Sunda yang lahir dan berkembang pada masa sebelum Islam, *Pantun* Sunda dituturkan oleh seorang Juru *Pantun* (Pemantun) dengan menuturkan cerita dalam bentuk nyanyian serta diiringi petikan *Kacapi*.

Yang disebut cerita *Pantun* atau *Lakon Pantun* yaitu cerita yang diceritakan oleh Juru *Pantun*. Perbedaan antara Carita *Pantun* dan cerita yang lainnya, yaitu dalam segi struktur dan ungkapan kalimat-kalimatnya. Struktur cerita *Pantun* semuanya hampir sama yaitu diawali dengan *Rajah* kemudian masuk pada tahap *nataan* yang berisi tentang penggambaran sebuah lakon, yang akan dibawakan oleh Juru *Pantun*. Pada tahap ini seorang Juru *Pantun* biasanya menggunakan ungkapan kalimat-kalimat yang biasa mereka bawakan, walaupun isi ceritanya berbeda. Kemudian dilanjut pada bagian cerita dan ditutup dengan *Rajah Pamunah*.

Kesenian ini lahir dan berkembang di Jawa Barat khususnya pada

daerah-daerah yang memiliki Juru *Pantun* seperti Sumedang, Karawang, Bandung, Subang, dan Bogor, memiliki kesenian ini yang disebut *Pantun Beton*. Kekhasan *Pantun Beton* yang berkembang di daerah Bogor tidak hanya membawakan sebuah cerita *Pantun*, tetapi mengambil lakon dari *carita babad* dan *wawacan*. Deskripsi kalimat-kalimat yang dibawakan oleh Juru *Pantun Beton* berbeda dengan *Pantun* pada umumnya, *Pantun Beton* lebih banyak menggunakan improvisasi pada saat menyajikannya. Bahkan banyak cerita dalam *Pantun Beton* yang tidak termasuk ke dalam cerita *Pantun*.

Popularitas *Pantun Sunda* terhadap masyarakat di Jawa Barat berkat penyiaran *Pantun Beton* di salah satu radio, yaitu RRI Bandung pada tahun 1960-an yang sangat berpengaruh besar terhadap *Pantun Sunda*. Dalam perkembangannya, menurut makna dan fungsi sosialnya seni *Pantun Sunda* telah meluas dan diterima khususnya masyarakat Sunda yang masih memakai tradisi upacara ritual yang diperlukan dalam siklus kehidupan, misalnya upacara ritual syukuran, ruwatan anak, ungkapan rasa syukur terhadap Tuhan Yang Maha Esa, kelahiran anak, khitanan, perkawinan dll.

Pantun Sunda yang banyak mengandung nilai-nilai dan makna di atas perlu terus dikembangkan di zaman modern saat ini. Hal ini karena

banyak pihak yang mengakui bahwa perkembangan Seni *Pantun* Sunda sudah sangat memprihatinkan. Khususnya di daerah Subang Jawa Barat seni *Pantun* Sunda mampu bertahan dengan tidak menghilangkan unsur tradisi dalam Seni *Pantun* Sunda. Masyarakat Subang masih menggunakan Seni *Pantun* sebagai sarana ritual dalam ungkapan rasa sujud syukur terhadap Tuhan Yang Maha Esa.

Secara konsep musical, perangkat sajian yang digunakan Seni *Pantun* Sunda adalah alat petik *Kacapi* saja. Sehingga dalam sajianya *Pantun* Sunda hanya didukung oleh Juru *Pantun* dan *Kacapi* yang dimainkan oleh Juru *Pantun* itu sendiri. Konsep musical yang terdapat pada Seni *Pantun* Sunda terbilang monoton. Selain itu, dikarenakan dalam Seni *Pantun* Sunda lebih mengutamakan seni suara atau *wiraswara*, sehingga Seni *Pantun* Sunda memiliki tingkat kesulitan tersendiri untuk dipelajari.

Namun hal ini tidak berlaku bagi Ayi Ruhyat sebagai salah satu seniman *Pantun* Sunda yang berasal dari daerah Subang Jawa Barat. Seni *Pantun* Sunda gaya Ayi Ruhyat memiliki ciri khas tersendiri, antara lain: *Pantun* Ayi Ruhyat tidak terikat pada gaya satu daerah saja, tetapi karyanya merupakan gabungan dari dua seniman *Pantun* pendahulunya, yaitu Sukaman (alm) yang berasal dari Subang dan Aang Didi (61 tahun)

yang berasal dari Ujungberung Bandung. Ayi Ruhyat melakukan inovasi terhadap Seni *Pantun*, sehingga menjadi berbeda dan tidak monoton baik dalam upacara ritual maupun dalam hiburan.

Hal tersebut memberi rangsangan/ketertarikan bagi Penyaji untuk dapat menyajikan *Pantun Sunda*, karena Penyaji merasa khawatir dengan kondisi yang terjadi saat ini di wilayah Jawa Barat. Pertama, sangat kurangnya minat dari generasi muda untuk mempelajari *Pantun Sunda*. Kedua, semakin menurunnya eksistensi dari kesenian *Pantun Sunda*.

Penyaji tertarik dengan *Pantun Sunda* ketika Penyaji melihat pertunjukan *Pantun* dari Mang Ayi Ruhyat, dengan demikian Penyaji terus mempelajari tentang *Pantun* sunda baik dari sajian maupun dari sejarahnya. Berbekal ketertarikan Penyaji terhadap vokal/*wirasuara/alok* yang juga menjadi pilihan minat, sehingga Penyaji melakukan inovasi terhadap seni *Pantun Sunda* dengan menggunakan lirik yang diambil dari kisah Sang Pahlawan dari Subang yaitu Ki Lapidin. Dalam konsep ujian tugas akhir ini Penyaji menerapkan teknik vokal *alok* pada lagu-lagu, ketika jeda cerita, serta menerapkan tata bahasa yang cenderung mudah untuk difahami generasi saat ini.

Adapun judul garapan yang Penyaji gunakan yaitu “ADARMAJAP”. ‘ADARMAJAP’ merupakan singkatan dari ‘Adarma’ dan ‘Ngajap’. Kata-

kata tersebut diambil dari Kamus Bahasa Sansekerta yang memiliki arti masing-masing. ‘*Adarma*’ yang berarti mengabdi atau berjuang sedangkan ‘*Ngajap*’ yaitu berharap atau harapan. Dari kedua kata tersebut bisa disimpulkan ‘*ADARMAJAP*’ memiliki makna ‘harapan’. ‘*ADARMAJAP*’ terinspirasi dari perjuangan Ki Lapidin yang mana beliau merupakan tokoh perjuangan pasca penjajahan Belanda.

1.2. Rumusan Gagasan

Berdasarkan latar belakang yang ada, terdapat dua permasalahan utama dalam pelestarian seni Pantun Sunda, yakni kurangnya minat dan keterlibatan generasi muda sebagai pemain, serta menurunnya eksistensi kesenian ini di era modern. Dalam menghadapi permasalahan tersebut, pendekatan yang diambil adalah melalui tahap adopsi, yakni memilih dan menyajikan karya lagu pantun yang sudah ada tanpa melakukan perubahan mendasar pada isi atau bentuknya.

Gagasan utama penyaji dalam sajian ini adalah menyajikan seni pantun secara konvensional, dengan menggunakan materi lagu yang sering dibawakan dalam kesenian pantun. Namun, yang membedakan adalah pengemasan sajian yang lebih inovatif dengan menambahkan beberapa alat musik tradisional seperti tarawangsa, bedug gambang, dan

waditra lainnya. Penambahan alat musik ini tidak hanya memperkaya warna musical, tetapi juga memberikan nuansa baru dalam kesenian pantun yang biasanya hanya menggunakan kecapi.

Selain itu, dalam garap vokal, sajian ini menonjolkan teknik vokal seperti garap *senggol*, *tempo*, *dinamika*, dan *artikulasi* yang lebih terperinci. Teknik vokal ini menjadi elemen penting dalam menghidupkan cerita dan suasana *Pantun*, sehingga penyampaian kisah melalui *Pantun* tidak hanya sebagai narasi biasa, tetapi juga sebagai pertunjukan yang menarik. Dengan menggarap vokal tersebut materi materi lagu yang disajikan lebih menarik.

Untuk mewujudkan gagasan tersebut, penyaji berorientasi kepada uraian-uraian di latar belakang yang terdapat di dalam latar belakang penyajian ini, yakni Juru *Pantun*. Apabila Juru *Pantun* tidak memahami cerita dan materi lagu dengan baik, maka dapat dikatakan Sinden tersebut tidak memahami cerita dan lagunya. Padahal kemampuan Pemantun dalam menyajikan cerita dan lagu-lagu itu bisa dijadikan sebagai salah satu indikator kualitas dan kompetensi seorang Juru *Pantun* dalam hal pemahaman materi lagu secara utuh. *Garap* lagu sajian pantun dapat dijadikan pijakan Juru *Pantun* dalam mengolah *laras*, *senggol*, ornamentasi, melodi, tempo, irama, *rumpaka*, dan dinamika, sehingga

keutuhan garapan akan lebih menarik. Memahami sajian *Pantun* sama halnya dengan memahami lagu yang disajikan.

Dengan demikian, pengemasan yang relative baru ini tetap menjaga fungsi asli *Pantun* sebagai sarana ritual dan hiburan dalam masyarakat Sunda, sambil memberikan sentuhan segar agar lebih relevan di zaman sekarang.

1.3. Tujuan dan Manfaat

Tujuan Penyaji dalam memilih penyajian garap *Pantun* Sunda, pada dasarnya selain untuk melestarikan kesenian *Pantun* Sunda, juga bahwa penggemar kesenian *Pantun* Sunda sudah kurang peminatnya. Dengan demikian tujuan dan manfaat dari penyajian karya ini adalah sebagai berikut:

1. Tujuan

- a) Untuk menawarkan alternatif penyajian Seni *Pantun*.
- b) Membuktikan bahwa membawakan cerita *Pantun* Sunda konvensional dengan lakon baru bisa menjadi lebih menarik untuk disajikan;
- c) Menampilkan kembali kesenian *Pantun* Sunda kepada khalayak umum, agar kesenian *Pantun* Sunda terus dikenal masyarakat dan

eksistensinya tetap terjaga.

2. Manfaat

- a) Karya ini diharapkan dapat bermanfaat bagi masyarakat dan Mahasiswa di kampus untuk mendorong apresiasi seni pertunjukan dalam sajian *Pantun Sunda* yang disajikan dalam warna baru;
- b) Manfaat bagi Penyaji, yaitu sebagai salah satu bentuk pengaplikasian pembelajaran vokal kepesindenan selama proses masa perkuliahan di Institut Seni Budaya Indonesia Bandung;
- c) Sebagai upaya menambah wawasan, pengalaman, dan keterampilan dalam bidang keahlian vokal dalam seni *Pantun*;
- d) Menjadi sumber referensi materi khususnya mengenai penyajian vokal *Pantun Sunda*.

1.4. Sumber Penyajian

Sumber penyajian merupakan referensi data atau kumpulan informasi sebagai rujukan untuk mewujudkan karya penyajian ini, yang bersumber pada referensi berbentuk tulisan (skripsi, jurnal, tesis), maupun sumber referensi lain dengan bentuk data audio atau rekaman hasil wawancara langsung dengan ahli atau praktisi yang telah mumpuni

dibidang *garap* penyajian ini, serta mampu memberikan informasi yang berkaitan dengan kebutuhan *garap* dan gagasan pada penyajian karya seni ini. Adapun beberapa sumber yang dijadikan sumber pada penyajian ini, di antaranya:

a. Narasumber

1. Ayi Ruhyat

Beliau merupakan seniman yang terus menekuni dunia Seni *Pantun*, dari beliau Penyaji mendapatkan beberapa teknik ornamentasi dalam vokal *Pantun Sunda* dan mendapatkan referensi terkait materi *carita Pantun*-nya;

2. Dadan Permana Sidik (Uwa Farel)

Sebagai praktisi seni dan komposer, dari beliau Penyaji mendapatkan pemahaman mengenai kemasan *garap* sajian yang Penyaji bawakan dari mulai tahap explorasi sampai tahap komposisi.

b. Sumber Audio Visual

1. Pertunjukan yang berbentuk teatral gaya kelompok Teater Kotret (koalisi Teater Subang Utara) yang disutradarai oleh Ayi G. Sasmita dengan bingkai cerita *Pantun buhun* gaya Mang Ayi Basajan (salah seorang maestro *Pantun Buhun*

Jawa Barat) yang dipublikasikan pada tanggal 7 Juli 2020 di *channel* *YouTube*.

<https://youtu.be/DhR3YWDTSLY?si=iayMyhbLYlpCDciH>

Dalam vidio tersebut Penyaji mendaptaknan referensi terkait carita *Pantun* dengan judul lalakon Ki Lapidin._Namun pada sajian yang penaji garap, *carita* dengan judul lakon tersebut dikembangkan sesuai dengan kemampuan penyaji;

2. Penyajian *Gambang* dalam "Seni *Pantun*" ini dibawakan oleh Mahasiswa STSI/ISBI dalam tugas akhir atas nama Supian yang dipublikasikan pada tanggal 28 November 2018 di *channel* *YouTube*

https://youtu.be/PrRpeJlzEkM?si=5_xtmReoPQYVj2lH

Dalam vidio tersebut penyaji mendapatkan referensi konsep garap, yang mana dalam video tersebut terdapat penyajian gambang sebagai pengiring sajian *Pantun* Sunda. Dengan demikian penyaji terinspirasi untuk mengikuti konsep garap yang serupa, dimana penyaji menggunakan instrumen seperti yang digunakan di dalam sajian Supian seperti: *Kacapi*, *Gambang*, *Goong*, dan *Kecrék*. Namun penyaji menambahkan instrumen lain seperti: *Tarawangsa* dan *Bedug*

sebagai pelengkap sajian.

c. Sumber Tulisan

1. Tesis dengan judul "*Seni Pantun Sunda Sebagai Sarana Ritual Dan Hiburan*" yang ditulis oleh Ela Yulaeliha pada tahun 2000 Program Pascasarjana Universitas Gadjah Mada. Tesis ini menjelaskan tentang Seni *Pantun* sebagai referensi Penyaji untuk menulis proposal tugas akhir ini;
2. Skripsi dengan judul "*Pertunjukan Pantun Sunda Padepokan Linggar Manik Desa Sadawarna Kecamatan Cibogo Subang*". Yang ditulis oleh Rizky Rahadian pada tahun 2015 dalam rangka tugas akhir minat Pengkajian Institut Seni Budaya Indonesia (ISBI) Bandung.
3. Buku dengan judul "*Bothekan Karawitan II*" yang ditulis oleh Rahayu Supanggah pada tahun 2007, dan diterbitkan oleh ISI Press Surakarta.

1.5. Pendekatan Teori

Adapun pendekatan teori yang Penyaji gunakan dalam penulisan Tugas Akhir dengan judul "*ADARMAJAP*" ini digunakan sebagai landasan sajian. Pendekatan teori ini digunakan oleh Penyaji dalam menyusun

keseluruhan sajian agar terjalin kesinambungan antara garap konvensional dan garap yang relatif baru, namun tidak lepas dari kaidah atau konvensi yang telah ada. Maka penyaji menggunakan *Teori Garap* guna mewadahi sajian ini.

Teori Garap dijelaskan oleh Rahayu Supanggah, melalui Desertasi yang dipertahankannya di *Université de Paris VII* di Perancis pada tahun 1985. *Teori Garap* Supanggah dikutip sebagai berikut:

“Garap yaitu interpretasi, imaginasi, bekal keterampilan, vokabuler, serta kemampuan, dan kreativitas senimannya. Garap merupakan rangkaian beberapa aktivitas yang membentuk sebuah sistem. secara ringkas garap terbentuk dan bekerja dengan ketersediaan: materi garap, penggarap, alat untuk menggarap, sarana garap, penentu garap, dan penunjang garap” (Supanggah, 2015, 455-456).

Di dalam *Teori Garap* terdapat beberapa unsur *garap* yang mewadahi sajian karawitan secara konvensional. Unsur-unsur tersebut memiliki peran yang sangat penting sebagai penunjang terwujudnya suatu garap karawitan, di antaranya: *Materi Garap, Penggarap, Sarana Garap, Prabot atau Piranti Garap, Penentu Garap* dan *Pertimbangan Garap*.

Penjelasan tentang pengaplikasian *Teori Garap* di atas bisa dilihat sebagai berikut:

1. **Materi Garap** tentunya sangat penting dalam suatu sajian,

karena dapat menjadi bahan atau ide terbentuknya suatu sajian. Hal ini selaras dengan apa yang di kemukakan oleh Rahayu Supanggah dalam buku *Bhotekan Karawitan II* yaitu : Materi Garap juga dapat disebut sebagai *bahan garap, ajang garap* maupun *lahan garap* (Supanggah, 2009:7).

Materi garap yang dimaksud disini mengacu kepada sajian vokal *kepesindenan* dalam garap *Pantun*. Materi lagu yang akan di sajikan di antaranya adalah lagu *Bénjang* laras salendro surupan 1= *tugu*, lagu *Rajah* laras salendro surupan 1= *tugu*, lagu *Éngko* surupan 1= *tugu*, lagu *Kembang Gadung* laras degung surupan 2= *tugu*, dan lagu *Sedih Prihatin* laras degung surupan 2= *tugu*. Materi-materi tersebut dipilih atas dasar kesesuaian tematik lagu dengan alur lakon yang disajikan oleh penyaji. Seperti contoh pada lagu *Sedih Prihatin* yang digunakan sebagai penguat suasana sedih pada saat lakon menceritakan sosok Ki Lapidin yang harus gugur dihukum gantung oleh pasukan Belanda.

2. *Penggarap* adalah seniman, para *Pengrawit*, baik *Pengrawit* penabuh *gamelan* maupun vokalis, yaitu *Pesinden* atau *Penggerong*, yang sekarang juga sering disebut dengan

swarawati dan *wiraswara*. (Supanggah, 2007:149).

Dalam sajian ini, *Penggarap* adalah Penyaji sendiri bersama para pendukung (*nayaga*) sajian. Penyaji berperan sebagai Juru *Pantun* yang juga menyajikan lagu-lagu pada rumpun *sekar kepesindenan* dalam *Garap Seni Pantun* dan *nayaga* yang terdiri Hendri Rudiansyah, S.Sn. (pemain *Gambang*), Dadan Permana Sidik (pemain *Kacapi*), Yuda Aprianto (pemain *Bedug*), Muhammad Firsal (pemain *Tarawangsa*), Ahmad Yusuf Mulyadi, S.Sn. (pemain *Goong* dan pemain *Kecrék*). Alasan penyaji memilih orang-orang ini, selain dari mereka piawai dalam memainkan instrumen tersebut juga memiliki kepribadian yang baik, nyaman, dan mengerti kebutuhan penyaji.

3. *Sarana Garap* adalah alat (fisik) yang digunakan oleh para Pengrawit, termasuk vokalis, sebagai media untuk menyampaikan gagasan, ide musical atau mengekspresikan diri atau perasaan dan pesan mereka secara musical kepada audience (bisa juga tanpa audience) atau kepada siapapun, termasuk kepada diri atau lingkungan sendiri (Supanggah, 2007:189).

Dalam sajian ini vokal merupakan media utama dan diiringi dengan menggunakan instrumen *Gambang*, *Bedug*, *Kacapi*, *Tarawangsa*, *Goong*, dan *Kecrék*.

Alasan penyaji memilih instrumen-instrumen tersebut adalah mencoba memberikan warna baru dalam urusan komposisi musik, dimana di dalam sajian *Pantun* secara konvensional hanya menggunakan instrumen *Kacapi* saja sebagai instrumen pengiringnya. Instrumen-instrumen yang penyaji pilih dianggap mewakili timbre-timbre yang dibutuhkan dan sesuai dengan kebutuhan sajian ini terutama untuk hal dramatik musik, mengingat bahwa ini adalah karya seni *Pantun* yang mengedepankan unsur cerita di dalam sajinya.

4. *Prabot* atau *Piranti Garap* 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. (Supanggah,

2007:199).

Di dalam *Prabot Garap* terdapat beberapa unsur yang menjadi penunjang terwujudnya sebuah garap karawitan, hal tersebut akan penyaji uraikan sebagai berikut:

a. *Teknik*

Teknik adalah hal yang berurusan dengan bagaimana cara seseorang atau beberapa pengrawit menimbulkan bunyi atau memainkan rincikannya atau tembangnya (Supangah, 2007:200). Didalam sajian ini berhubungan dengan teknik vokal di dalam *seni pantun* yang nama-nama istilahnya penyaji adaptasi dari teknik sekar Tembang Sunda Cianjur, seperti teknik *eur-eur, léot, beulit, gedag*, dan beberapa teknik yang belum teridentifikasi istilahnya.

b. *Pola*

Pola adalah istilah generik untuk menyebut satuan tabuhan rincikan dengan ukuran panjang tertentu dan yang telah memiliki kesan atau karakter tertentu.(Supanggah, 2007:20). Pada

sajian ini diaplikasikan dalam struktur sajian yang memiliki pola yang sama yaitu menyampaikan lakon, kemudian setelahnya melantunkan lagu dengan tema yang disesuaikan dengan lakon tersebut.

c. Irama dan Laya

Irama dan laya adalah istilah yang menyangkut ruang dan waktu. Yang terkait ruang adalah irama memberi tempat kepadarincikan atau vokal untuk mengisi ruang yang ditentukan oleh atau yang berkaitan dengan irama tertentu (Supanggah, 2007: 216-217). Pada sajian ini diaplikasikan ke dalam setiap lagu yang dipilih. Lagu *Bénjang* yang memiliki irama merdika (*tan wiletan*), disajikan tanpa tempo. Lagu *Rajah* yang memiliki irama merdika (*tan wiletan*), namun iringan *Kacapi*-nya konstan menggunakan metrum 4/4. Lagu *Éngko* yang disajikan dalam *embat sawilet satengah*. Lagu *Kembang Gadung* yang disajikan dalam *embat sawilet*. Lagu *Sedih Prihatin* yang

disajikan dalam irama merdika (*tan wiletan*).

d. Laras

yang digunakan di dalam sajian ini adalah laras *saléndro* pada lagu *Bénjang, Rajah, Éngko*, serta instrumen pengiring yaitu *Kacapi, Tarawangsa*, dan *Gambang*. Laras *degung* pada lagu *Kembang Gadung* dan *Sedih Prihatin*, serta terdapat juga pada instrumen *Tarawangsa*. Laras madenda beberapa *haleuang*¹ vokal dan pada instrumen *Tarawangsa*.

e. Konvensi

Konvensi adalah proses kristalisasi yang menumbuhkan kesepakatan atau konvensi kelompok atau masyarakat karawitan (Supanggah, 2007:246). Pada sajian ini digunakan oleh penyaji adalah kebiasaan-kebiasaan yang dilakukan oleh para Juru *Pantun* dalam sajinya, seperti pada saat menyajikan lagu-lagu terutama *Rajah* yang disajikan dengan garap ala *Mang Ayi* (*Ayi Basajan*) serta pembawaan lakon yang disajikan

¹ *Haleuang* adalah lantunan melodi dengan ornamentasi khas vokal karawitan Sunda.

sebagaimana garap konvensional seni *Pantun*.

f. Dinamik

Dimanik cukup berperan dalam membangun suasana gending. Urusan dinamik berurusan dengan perubahan irama dan volume (Supanggah, 2007:247). Pada sajian ini diaplikasikan oleh penyaji adalah pengemasan sajian (baik vokal maupun instrumen) yang mengedepankan unsur dramatik, dimana setiap adegan didukung penuh oleh garap musik yang berfungsi untuk memperkuat terwujudnya suasana yang dibangun pada lakon tersebut.

5. **Penentu Garap** adalah Pangrawit dengan segala hal yang melatar belakanginya jelas memiliki peran paling dominan dalam menafsirkan *gending*, kemudian memilih prasarana dan piranti (*prabot*) garap dalam menggarap (*balungan*) *gending* (Supanggah, 2007:248).

Berdasarkan uraian di atas penentu garap penyaji berpatokan pada aturan-aturan penyajian dalam Vokal *Kepesindenan* secara konvensional mengarah pada kepatuhan

terhadap aspek-aspek tradisional dalam musik tersebut, mencakup beberapa elemen seperti *surupan*, *embat* dan *laras*, penggunaan *rumpaka*, penggunaan ornametasi, teknik mengolah suara dan lain sebagainya.

6. **Pertimbangan Garap** lebih bersifat accidental dan fakultatif. Kadang-kadang bisa sangat mendadak dan pilihannya pun manasuka. (Supanggah, 2007:289).

Garap merupakan suatu sistem atau rangkaian kegiatan dari seseorang dan/atau berbagai pihak, terdiri dari beberapa tahapan atau kegiatan yang berbeda, masing-masing bagian atau tahapan memiliki dunia dan cara kerjanya sendiri yang mandiri, dengan peran masing-masing mereka bekerja sama dan bekerja bersama dalam satu kesatuan, untuk menghasilkan sesuatu sesuai dengan maksud, tujuan atau hasil yang ingin dicapai. Menurut konsep *garap* Supanggah terdapat beberapa unsur yang terintegrasi dalam sebuah bangunan konsep (Supanggah, 2007:3).

Terkait dengan *garap* vokal, dapat disimpulkan bahwa *garap* vokal *Pantun* merupakan suatu proses ragam tafsir musical lagu tentang segala hal yang berkaitan dengan aturan, struktur musical itu sendiri seperti

Senggol, ornamentasi, tempo, *Laras*, dan *Rumpaka* berdasarkan pada kebutuhan idiom-idiom lagu serta penafsiranya tidak dipandang baku, jadi setiap penyajian *Pantun* memiliki kebebasan tersendiri dalam mengolah *garap* lagu sesuai dengan kebutuhan *garapnya*. Hakekatnya kualitas *garap* vokal mengacu pada pengertian yang mempersyaratkan adanya persentuhan selera, kepekaan membedakan, pemahaman dan mengapresiasi makna dari karakter vokalnya.

Terkait dengan *garap* vokal yang menjadi objek utama penyajian, maka dari beberapa pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa *garap* vokal merupakan sebuah konsep yang mempelajari mengenai pembentukan lagu yang disajikan oleh Penyaji *Pantun* melalui proses *garap* sehingga *garap* vokal yang disajikan, disusun menjadi satu rangkaian *garap* vokal akan memberikan sebuah kesan atau keindahan tersendiri. Selanjutnya berkaitan dengan idiom-idiomnya dalam *garap* vokal *Pantun* dapat dilihat dari beberapa elemen yang meliputi *ragam senggol*, ornamentasi, *laras*, dan *rumpaka*. Berikut merupakan uraian dari ke empat aspek dalam vokal yang menjadi acuan dalam penilaian keindahannya :

a. *Sénggol*

Secara umum *Senggol* sering dipahami sebagai suatu

ornamentasi atau gaya nyanyian khas seorang *wirasuara* sebagai hiasan melodi yang terbentuk dari tafsir melodi. Sedangkan ekspresi ungkapan pribadi seorang Penyaji *Pantun* ketika dia menyanyi. Ekspresi ini terbentuk karena mencakup unsur-unsur warna suara, teknik penyuaraan, aksentuasi, pemilihan sistem nada, *surupan*, dan lain sebgainya. Hal ini bisa berkaitan langsung dengan kepiawaian kreativitas seorang *Juru Pantun* seperti, mentransposisikan *laras*, modulasi *laras*, serta kepiawaian *Juru Pantun* dalam membuat *senggol*. Selain itu, dalam sajian Pantun memiliki keunikan yang berbeda dari jenis suara yang lainnya. Keunikan tersebut menyangkut kebebasan untuk berimprovisasi dalam pembawaanya, keleluasaan dalam memainkan *wirahma* lagu dan adanya keragaman *senggol* tetapi tetap terpaku pada struktur lagu. Secara musical kehadiran *senggol* merupakan gabungan motif disebabkan karena fungsi musicalnya tidak hanya sebagai pemberi hiasan. “*Senggol nyaeta aturan ngareka-reka sora waktu nembang supaya ngeunah kadengena*”. Maksud dari pernyataan di atas adalah aturan yang membentuk suara menyanyi ketika menyanyi agar enak didengar. Dengan demikian *senggol* merupakan ekspresi ungkapan musicalitas *Juru Pantun* saat pertunjukan berlangsung, sehingga setara dengan kemampuan improvisasi.

b. Ornamentasi

Ornamentasi vokal adalah hiasan nada-nada yang terdapat dalam sebuah rangkaian melodi vokal yang dinyanyikan oleh suara manusia. Dalam vokal *Pantun* ornamentasi merupakan pengembangan *Laras*, melodi, dan tempo oleh *Juru Pantun* dalam bagian- bagian melodi tertentu.

