

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penyajian

*Kawih Wanda Anyar*¹ merupakan salah satu kesenian dengan bentuk sajinya menggunakan *kacapi* sebagai pengiringnya. *Kawih Wanda Anyar* dapat diartikan sebagai genre kesenian tradisional yang berkembang di Jawa Barat, dan sering diidentikkan dengan reportoar karya-karya Mang Koko (Warnika 2015:8). Dalam reportoar karya-karya Mang Koko, lagu-lagu diiringi dengan menggunakan instrumen *kacapi siter*² yang digunakan sebagai pengiring dari *Kawih Wanda Anyar*.

Lagu-lagu karya Mang Koko pada *Kawih Wanda Anyar* memiliki keunikan dalam hal permainan *Kacapi* sebagai pengiringnya, di antaranya memiliki intro yang dibuat khusus untuk satu lagu. *Kawih Wanda Anyar* karya Mang Koko mampu mengkristal, mentradisi, dan menjadi gaya tersendiri dalam karawitan Sunda yang berdampingan dengan seni tradisi lain yang telah mapan di kalangan masyarakat Sunda. Pada saat ini garap

¹ *kawih wanda anyar* adalah sebutan bagi garap *kacapi* *kawih* yang diciptakan oleh mang Koko.

² *Kacapi siter* merupakan sebuah alat musik karawitan Sunda yang berbentuk semacam kotak persegi panjang, dan memiliki senar 18 sampai dengan 20 senar atau lebih (Ruswandi 2008:3).

kacapi kawih wanda anyar karya Mang Koko digunakan sebagai acuan dalam pembuatan karya lagu dalam karawitan Sunda, yang menggunakan instrumen *Kacapi* dengan pendekatan *Kacapi kawih Wanda anyar* karya Mang Koko, seperti contohnya lagu-lagu *Kawih* yang diciptakan oleh Nano Suratno dengan judul *Peuting Asih, Fumiko Tamura, Memang Sesah* dengan *arranger kacapi* yaitu Maman SWP.

Kacapi dalam rumpun *kawih wanda anyar* memiliki beberapa unsur musical seperti *gending* berupa melodi permainan *kacapi* yang difungsikan Mang Koko menjadi identitas lagu, garap orkestrasi dengan vokal serta yang paling utama adalah *rumpaka* atau isi lagu (Saad 2019:4). Merujuk pada pernyataan tersebut, lagu-lagu *kawih* yang diciptakan oleh Nano Suratno dapat dikatakan sebagai garap *kacapi wanda anyar*, karena masing-masing lagu yang diiringi memiliki identitas permainan *kacapi* yang khusus untuk satu lagu, dengan kalimat lain satu lagu memiliki satu aransemen *kacapi* yang mandiri. Salah satu bagian yang menonjol dalam aransemen tersebut dapat dilihat pada bagian intro atau *gelenyu*³ yang berbeda-beda antara satu dengan yang lainnya, *pirigan Kacapi* senada dengan vokal. Hal tersebut terdapat pada lagu karya Nano Suratno dalam album “Memang

³ Gelenyu adalah bagian intro atau intrlude dalam sebuah lagu yang dimainkan tanpa vokal (Saad. 2019:55)

⁴ Bebeng dalam bahasa Indonesia berarti lurus, keras.

Sesah” produksi Jugala Production VOL 2, pemain *kacapi* bernama *Meman P*, arranger sekaligus pemain *Kacapi* Maman SWP. Dalam album tersebut, lagu *Memang Sesah, Fumiko Tamura* disajikan dengan aransemen *Kacapi Kawih Wanda Anyar*, pada lagu tersebut masing-masing memiliki intro yang berbeda dan iringan kacapi senada dengan vokal sehingga iringan kacapi tidak *Bebeng*⁴. Sebagai contoh lain, permainan *kacapi Wanda Anyar* dapat dilihat pada lagu *Saung Ranggon* yang diaransemen oleh Panji Triyadi MK pada video yang berjudul “Panji Triyadi MK – Gentra Pakusarakan – Garut – Saung Ranggon Sanggian Amas Thamaswara” tahun unggah 2021. Aransemen dari lagu tersebut dapat dikatakan garap *Kacapi Wanda Anyar* karena memiliki *gending* yang berupa melodi permainan *kacapi* dan orkestrasi dengan vokal pada bagian lagu. Dengan demikian, penyaji menyimpulkan bahwa garap *kacapi kawih wanda anyar* karya Mang Koko ternyata memiliki ciri khas dari mulai pola iringan lagu, dinamika dalam memainkan instrumen *Kacapi*, *gending*, dan juga intro lagu yang dikhususkan untuk satu lagu, serta bisa diaplikasikan kepada lagu-lagu di luar karya lagu yang diciptakan oleh Mang Koko.

Berangkat dari uraian tersebut, dalam konteks tugas akhir minat utama penyajian *kacapi* ini, penyaji memiliki gagasan untuk menyajikan lagu-lagu *kawih* Sunda dengan menggunakan *Kacapi siter* dan menerapkan

musikal *kacapi kawih wanda anyar* pada lagu dalam Karawitan Sunda. Berkaitan dengan hal tersebut penyaji mengusung judul "*JENTRENG KACAPI WANDA ANYAR*". Kata "*Jentréng*" dalam judul, seperti yang diungkapkan oleh (Drazatna 2020:1) yaitu "Bunyi hasil dari petikan senar *kacapi*", kata "*Kacapi*" dalam judul memiliki arti sebuah alat musik karawitan Sunda yang dimainkan dengan cara dipetik. Istilah *Wanda Anyar* menurut Kamus Bahasa Sunda yaitu "*Wanda*" berarti gaya dan "*Anyar*" memiliki arti baru sehingga istilah "*Wanda anyar*" memiliki arti gaya baru. Dengan demikian, judul tersebut apabila diartikan secara menyeluruh memiliki arti suara hasil dari petikan sebuah *kacapi* dengan konsep gaya baru atau konsep *kacapi kawih wanda anyar*.

1.2 Rumusan Gagasan

Pada penyajian karya seni dengan judul (*JENTRENG KACAPI WANDA ANYAR*) menyajikan lagu-lagu di luar karya Mang Koko yang diiringi oleh *Kacapi siter* sebagai instrumen utama dengan memasukkan unsur musical *kacapi kawih wanda anyar* ke dalamnya, mengaransemen lagu dengan aransemen khusus untuk masing-masing lagu yang disajikan. Dalam mewujudkan konsep tersebut, penyaji menyajikan repertoar lagu di

luar karya Mang Koko, dan diaransemen menggunakan musical *Kacapi Wanda Anyar*.

1.3 Tujuan dan Manfaat

1.3.1 Tujuan

- a. Untuk menawarkan konsep penerapan *kacapi Kawih Wanda Anyar* kepada lagu-lagu kawih selain ciptaan Mang Koko,
- b. Untuk mempertahankan eksistensi *kacapi Wanda anyar* di masyarakat,
- c. Untuk mengaplikasikan keterampilan dan pengetahuan, hasil proses pembelajaran di Jurusan Karawitan ISBI Bandung.

1.3.2 Manfaat

- a. Garap *Kacapi Wanda Anyar* yang disajikan menjadi referensi dan ajang apresiasi bagi masyarakat.
- b. *Kacapi Wanda anyar* tetap eksis kembali, minimal melalui garapan yang dilakukan oleh penyaji,
- c. Hasil pembelajaran penyaji selama kuliah di Jurusan Karawitan ISBI Bandung teraplikasikan ke dalam sebuah karya seni.

1.4 Sumber Penyajian

1.4.1 Audio-Visual

1. Video dari kanal YouTube Sekar Jaladri dengan judul video "Romantika" Resital Virtual Kawih Wanda Anyar Mayangsari yang dipublikasikan pada tahun 2020, dari sumber tersebut mendapat lagu yang disajikan pada Ujian Tugas Akhir.
2. Video dari kanal Youtube Kawih Sunda, dari sumber tersebut mendapatkan, lagu yang disajikan pada karya seni, pola iringan dan Gending Lagu, di antaranya dengan judul *Nineung*.
3. Video dari kanal YouTube Nuno Suryana Channel dengan judul video "Hetty Koes Endang – Janji Sulaya" dari sumber tersebut mendapatkan lagu yang disajikan pada Ujian Tugas
4. Video dari kanal YouTube Kawih Sunda, dari sumber tersebut mendapatkan lagu yang disajikan pada penyajian karya seni, pola iringan dan Gending lagu, judul dari lagu tersebut yaitu *Memang Sesah* .

1.5 Pendekatan Teori

Pendekatan teori dalam menggarap sajian yang berjudul "*Jentréng Kacapi Wanda anyar*" penyaji lebih merujuk kepada pendapat Rahayu

Supanggah dalam buku yang berjudul "Bothekan Karawitan II". Perihal garap, Supanggah (2007: 4) menyatakan bahwa: 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) Prabot atau piranti garap, 5) Penentu garap, dan 6) Pertimbangan garap.

1. Materi garap

- **Balungan Gendhing**

Dalam dunia karawitan setidak-tidaknya dikenal dua pengertian tentang balungan, yakni balungan (yang sementara ini mohon diartikan) sebagai kerangka gendhing, dan balungan yang berarti (kelompok) ricikan-ricikan/ instrument yang terdiri dari saron barung, (saron) demung, saron penerus, slenthem dan boning penembung. Kelompok ricikan ini disebut sebagai ricikan balungan, mungkin karena lagu permainaan ricikan-ricikan tersebut, terutama slenthem, mirip atau sangat dekat dengan apa yang sekarang ini disebut oleh banyak orang dengan balunganing gendhing (Supanggah, 2007: 8).

- **Balungan Gendhing dan Gendhing**

Suara yang ditimbulkan oleh keseluruhan hasil garapan ricikan gamelan itulah yang kemudian disebut dengan gendhing (Supanggah, 2007: 12).

Penjelasan aspek materi garap dijadikan landasan oleh penyaji dalam menjelaskan materi garap dengan struktur lagu yang ada dengan mengikuti *balunganing gending*.

2. Penggarap

Yang dimaksud dengan penggarap ([balungan] gendhing) 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).

Penjelasan aspek penggarap dijadikan landasan oleh penyaji dalam menjelaskan penggarap pada garap *kacapi Kawih Wanda Anyar*. Pemilihan penggarap dipilih berdasarkan kemampuan penggarap dalam memahami konsep garap, dengan tujuan tercapainya garapan dengan waktu yang tidak terlalu lama. Adapun yang dimaksud penggarap memiliki hubungan baik antara satu dengan yang lainnya, yang dimana penggarap berasal dari satu daerah dan memiliki *skill* dalam memainkan beberapa macam *waditra* sehingga penggarap tepat untuk mendukung sajian ini.

3. Sarana Garap

Yang saya maksud dengan sarana garap adalah alat (fisik) yang digunakan oleh para pengrawit, termasuk vokalis, sebagai media untuk menyampaikan gagasan, ide musical atau mengekspresikan diri dan/ atau perasaan dan/atau pesan mereka secara musical kepada audience (bisa juga tanpa audience) atau kepada siapapun, termasuk kepada diri sendiri (Supanggah, 2007: 189).

Penjelasan aspek sarana garap dijadikan landasan oleh penyaji untuk menjelaskan sarana garap dalam penyajian *Kacapi Wanda anyar*

yang terdiri atas ricikan garap yang di antaranya ricikan pencon yang dimainkan oleh goong, ricikan petik menggunakan Kacapi, ricikan selaput kulit menggunakan *kendang*, ricikan tiup suling, ricikan gesek menggunakan violin, untuk menjalankan kerangka gending atau balunganing gendingnya. Sedangkan untuk ricikan struktural menjadi patokan untuk membuat jalinan permainan untuk mendapatkan setruktur berdasarkan bentuk Gending.

4. Prabot Garap

Yang saya maksud dengan prabot garap, atau bisa juga disebut dengan piranti garap atau tool 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).

Penjelasan aspek Prabot garap dijadikan landasan oleh penyaji dalam menjelaskan prabot garap *kacapi wanda anyar* dapat digambarkan secara umum sebagai berikut; *intro* dan *gelenyu* digunakan untuk satu lagu iringan lagu mengikuti suara dari vokal, ornamentasi pada permainan kacapi, orkestrasi pada bagian lagu, karakteristik permainan *Kacapi*, dan juga unsur garap lainnya seperti pola iringan, irama, *Laras*, dinamika, dan lain-lain.

5. Penentu Garap

Seberapa pun luas peluang dan bebasnya 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: 28).

Penjelasan aspek penentu garap dijadikan landasan oleh penyaji dalam menjelaskan fungsi dan guna *kacapi wanda* dan *kacapi wanda anyar*. Adapun fungsi *kacapi* dan guna *kacapi* sebagai pengganti balungan kelompok yang memainkan balunganing gending dan gending.

6. Pertimbangan Garap

Penentu garap 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).

Penjelasan aspek pertimbangan garap dijadikan landasan oleh penyaji dalam menjelaskan alasan-alasan kenapa *kacapi wanda anyar* digarap dengan pemilihan lagu, dan struktur penyajian.