

Pelibatan Idiom Musik Tradisi Dalam "Game Land No.5" Karya Slamet Abdul Sjukur

Maria Octavia Rosiana Dewi

Jurusan Penciptaan Musik, Fakultas Seni Pertunjukan, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Yogyakarta, Indonesia
vieoct@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui adanya pelibatan idiom musik tradisi yang dilakukan Slamet Abdul Sjukur dalam karya musiknya yang berjudul "Game Land No.5". Karya tersebut diciptakan berdasarkan permintaan dari *L'Institut Francaise d'Indonesia* untuk Perayaan 150 tahun kelahiran komponis Claude Debussy. Metode penelitian dilakukan secara kualitatif deskriptif dengan pendekatan secara multidisiplin baik musikologi, etnomusikologi dan juga sejarah. Terdapat tiga tahapan penelitian yaitu tahap pertama, perumusan masalah, pengumpulan dan klasifikasi data, tahap kedua melakukan analisis terhadap karya sampel, lalu tahap ketiga olah pendapat tentang pencapaian hasil kesimpulan. Hasil dari penelitian ini ditemukan indikasi penggunaan idiom musik gamelan Jawa dalam karya "Game Land No.5". Pada karya ini, ide dasar kreatif Slamet Abdul Sjukur bersumber pada sikap Claude Debussy dalam berkarya. Karya musik Debussy diketahui banyak terpengaruh oleh unsur musik gamelan. Claude Debussy berinovasi dengan menjadikan gamelan sebagai sumber utama inspirasi estetik dalam berkarya. Dalam "Game Land No.5" Slamet Abdul Sjukur menggabungkan instrumen piano dengan instrumen gamelan seperti kemanak dan gong, ditambah dengan bunyi mulut. Instrumen tersebut oleh Slamet Abdul Sjukur diperlakukan secara berbeda untuk menimbulkan efek interpretasi yang berbeda pula. Sebagai contoh terdapat pola permainan kendangan yang dilakukan pada instrumen gong. Pola permainan ritme gamelan Kodhok Ngorek juga cukup menonjol pada sebagian karya. Kreativitas membuat bunyi dengan cara dan perlakuan yang berbeda bagi Slamet Abdul Sjukur akan saling bersenyawa. Hal tersebut merupakan hasil maksimal dari segala keterbatasan yang dimiliki.

Kata kunci: Idiom, musik tradisi, *Game Land No.5*, Slamet Abdul Sjukur.

Abstract

Involvement of Traditional Music Idioms in "Game Land No.5" by Slamet Abdul Sjukur. This research aimed to discover the involvement of traditional music idioms in "Game Land No.5" by Slamet Abdul Sjukur. The L'Institut Francaise d' Indonesia requests it to Slamet Abdul Sjukur for the 150th anniversary of the birth of composer Claude Debussy. The research method is qualitatively descriptively with a multidisciplinary approach to musicology, ethnomusicology, and history. There are three stages of research, the first stage, problem formulation, data collection and classification, the second stage of analyzing the sample work, then the third stage of opinion on the achievement of conclusions. The results of this study indicate the use of Javanese gamelan music idioms in work "Game Land No.5". In this work, Slamet Abdul Sjukur has basic creative ideas of Claude Debussy's attitude in work. Debussy's musical works are known to be heavily influenced by the gamelan music element. Claude Debussy innovates by making gamelan the primary source of aesthetic inspiration in his work. In "Game Land No.5", Slamet Abdul Sjukur combines piano with gamelan instruments such as kemanak and gong, plus mouth sounds. Slamet Abdul Sjukur has treated the music instruments differently to cause different interpretation effects. For example, there is a pattern of kendangan games performed on gong instruments. Kodhok Ngorek's rhythmic rhythm pattern is also quite prominent in some works. Creativity makes sounds in different ways; for Slamet Abdul Sjukur, they will compound each other. These ways are the maximum result of all limitations.

Keywords: Idioms, traditional music, *Game Land No.5*, Slamet Abdul Sjukur.

PENDAHULUAN

Selama awal abad ke-20, musik yang berasal dari negara timur mendapatkan dampak

pengaruh yang besar dari Amerika dan Eropa. Dampak tersebut terjadi karena beberapa hal, yaitu adanya pengaruh perubahan tatanan sosial politik karena

situasi kolonialisme, perubahan ekonomi, akibat adanya perang dunia, perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, dan sebagainya. Dampak pengaruh yang terjadi telah mengakibatkan adanya penggabungan dan percampuran elemen musik tradisi dengan bentuk dan juga gaya musik barat pada beberapa karya musik.

Nilai dalam tradisi budaya Indonesia adalah merupakan salah satu identitas bangsa Indonesia yang memiliki keunggulan moralitas. Upaya pelibatan idiom musik tradisi dalam penciptaan karya musik akan dapat menjaga kelestarian identitas dan moral tersebut (Permana, Sigit, 2017: 114)

Musik tradisi diinterpretasikan memiliki pola pikir yang berkesinambungan. Hal tersebut akan berkembang menuju pada suatu upaya temuan nilai yang baru (Sudirana, 2019: 133). Proses dialog antara musik tradisi budaya Indonesia dengan musik barat, yang dianggap sebagai buah pemikiran modern, tidak pernah berhenti (Sasongko, Supriyadi, 2021: 16).

Upaya tersebut sama seperti yang dilakukan oleh seorang komposer besar Indonesia, Slamet Abdul Sjukur. Beberapa karya musiknya dibuat dengan menggabungkan unsur musik barat dan idiom musik tradisi Indonesia, terutama instrumen musik tradisi Jawa. Slamet Abdul Sjukur juga seringkali terinspirasi dengan gamelan Jawa, sebagai landasan ide penciptaan karyanya

Salah satu karya Slamet Abdul Sjukur yang berjudul "*Game Land no.5*" adalah sebuah karya musik yang diciptakan pada tahun 2012. Karya musik tersebut diciptakan atas dasar permintaan dari *I'Institut Francaise d'Indonesia* (lembaga kerjasama negara Perancis dan Indonesia) untuk acara Perayaan 150 tahun kelahiran komponis Claude Debussy.

Claude Debussy adalah seorang komposer berkebangsaan Perancis kelahiran 1862, yang memiliki pengaruh besar bagi generasi komposer berikutnya karena

melakukan inovasi dengan mencoba berbagai unsur interval yang memungkinkan, agar dapat menghindari keharusan fungsional harmoni pada karya-karyanya (Sunarto, 2018: 3).

Ketertarikan Claude Debussy terhadap gamelan dimulai tahun 1889, ketika Perancis memperingati 100 tahun revolusi dengan ditandai peresmian menara Eiffel dan penyelenggaraan *L'Exposition Universelle* di kota Paris. Belanda yang saat itu menjajah Indonesia, membuka stan yang bernama *Le Kampong Javanais* untuk menjual teh hasil perkebunan dan dimeriahkan permainan seperangkat gamelan yang dimainkan oleh para petani dengan mengiringi beberapa penari.

Dalam acara tersebut adalah untuk pertama kalinya Claude Debussy mendengarkan gamelan. Claude Debussy begitu antusias dengan musik gamelan karena di dalam unsur musik gamelan banyak kualitas musik yang dapat dikembangkan sendiri, tanpa terkungkung oleh aturan atau kebiasaan pada musik barat di jaman sebelumnya (Sunarto, 2018: 11). Pada karyanya, Claude Debussy berinovasi dengan meniadakan sebisa mungkin interval *semitone*, sehingga menjadi sebuah tangga nada penuh atau pentatonik yang dia bikin sendiri. Hal tersebut merupakan suatu percobaan, baru sejak tahun 1889, gamelan menjadi sumber utama inspirasi estetik Claude Debussy dalam berkarya selanjutnya.

Pagoda adalah salah satu karya musik Claude Debussy yang melukiskan tentang gamelan Jawa. Di dalam karya tersebut terdapat beberapa aspek yang merupakan idiom dari musik gamelan Jawa. Terdapat penggunaan *ostinato* yang mengidiomkan permainan *bonang* atau *gender*, lalu penggunaan *counterpoint* dan juga *pedal point* sebagai bentuk penyesuaian musik gamelan Jawa (Pranoto, 2013: 61)

Apa yang dialami dan dilakukan oleh Claude Debussy pada karya musiknya memiliki sumbangsih tidak ternilai bagi

perkembangan sejarah musik. Karya musik Claude Debussy yang memiliki ide dasar musik gamelan telah membuka hubungan antarbangsa. Latar belakang mengenai karya Claude Debussy tersebut, telah menjadi landasan Slamet Abdul Sjukur dalam mengembangkan daya kreatif sehingga tercipta karya musik yang berjudul "Gameland No.5".

Dalam kehidupan sehari-hari manusia sering dihadapkan pada situasi yang mengharuskan untuk menemukan solusi yang kreatif, dan bahkan seringkali manusia tidak sadar bahwa sedang kreatif. Kreativitas menurut Stenberg dan Lubart, adalah kemampuan untuk menghasilkan karya yang tidak terduga (Mazzola, Park, Thalmann, 2011: 131). Erich Fromm berpendapat bahwa kreativitas berasal dari kebutuhan sifat naluriah seseorang dan kreativitas musik adalah kemampuan untuk menghasilkan karya yang baru dan sesuai dengan materi yang ada dalam domain musik (Mazzola, Park, Thalmann, 2011: 136).

Salah satu stimulan yang dapat menjadikan inspirasi dalam proses kreativitas musik adalah dari aspek ekstra musikal. Hasil olahan karya akan membantu mewujudkan tujuan dan pesan yang ingin disampaikan komponis kepada khalayak (Sitompul, 2017: 18). Dalam proses tersebut, dialog berkembang secara generatif antara komposer dan materi musikal.

Hal ini dapat terungkap secara lisan atau dalam musik yang diperdengarkan dengan mediasi oleh berbagai notasi dan instrumen musik. Keputusan dan pilihan serta cara-cara yang diambil oleh komposer akan mempengaruhi produk akhir karya musiknya (Kaschub & Smith, 2009: 36). Salah satunya adalah keputusan komposer dalam menggabungkan dua unsur budaya atau lebih di dalam karya musiknya.

Peristiwa perayaan *L'Exposition Universelle* di tahun 1889, menjadi salah satu tonggak sejarah yang mempengaruhi munculnya karya musik dengan konsep

pelibatan idiom musik tradisi Jawa dalam konteks musik barat (Budi Santosa, 2004: 8). Peristiwa tersebut telah membuat gairah musik barat mulai naik, setelah beberapa komposer mulai mengalami kejenuhan akan ide-ide dari karya musik barat. Dari peristiwa tersebut pula telah mengakibatkan persepsi musik barat mulai beralih mengarah pada tradisi musik timur.

Terdapat pelibatan unsur musik tradisi dalam karya musik baru, seperti adanya penggabungan antara instrumen barat dengan instrumen gamelan, atau gaya permainan instrumen tradisi Indonesia yang dimainkan dengan instrumen barat, kemudian penggunaan tanggana pentatonik Jawa yang dimainkan dengan instrumen barat, atau bahkan percampuran antara tanggana musik barat dan tanggana pentatonik di dalamnya

Gamelan merupakan salah satu kekayaan budaya Indonesia yang sudah ada sejak jaman kerajaan Majapahit dan masih bertahan sampai saat ini, yang secara resmi telah disahkan sebagai tradisi budaya Indonesia oleh UNESCO pada tahun 2014 (Iswantoro, 2017: 131). Gamelan sangat dikenal dan dominan sebagai salah satu budaya musik tradisi Jawa, karena secara tradisi, gamelan merupakan bagian dari kegiatan ritual dan bagian dari kehidupan sehari-hari masyarakat Jawa (Sunarto, 2018: 5).

Musik gamelan Jawa semakin berkembang bahkan mulai berubah sesuai dengan daya dan kemampuan kreativitas seniman. Unsur dalam musik gamelan Jawa dapat menjadi sumber inspirasi bagi komposer (Karbita, 2017: 167). Untuk menghasilkan komposisi musik baru yang berbeda dengan estetika musik barat pada umumnya, pelibatan idiom musik gamelan Jawa dalam suatu konsep karya musik barat adalah salah satu cara yang dilakukan komposer sebagai suatu upaya perkembangan proses kreatif.

Komposisi musik baru di Indonesia dianggap sebagai akibat adanya pertemuan antara tradisi musik Indonesia dan musik barat (Mack, 2004: 47). Menurut Ben Pasaribu, komposer musik baru di Indonesia memiliki kecenderungan untuk mengeksplorasi elemen dasar dalam musik dengan suatu upaya penggunaan teknik yang baru (Lituhayu, 2017: 152).

Teknik serta ide musikal yang sangat bervariasi dan kompleks juga banyak digunakan dalam karya musik abad ke-20. Sebagian besar komponis mencoba mencari dan menemukan celah untuk menemukan hal-hal baru dalam pembuatan karya musik, sehingga hal tersebut mempengaruhi nilai estetika. Komposisi musik baru memiliki ciri adanya perubahan dan difusi dari ide-ide secara cepat, penggunaan melodi dan harmoni atonal serta penggunaan akord disonan yang bebas (Leon Stein, 1979: 210). Selain itu, *pitch* yang non semitonal, kemudian penggunaan sumber bunyi dan media atau instrumen yang baru juga menjadi ciri lain dari komposisi musik baru (Stein, 1979: 227).

METODE

Pendekatan secara multidisiplin dilakukan di dalam penelitian ini selain dengan penggunaan metode penelitian kualitatif yang dilakukan secara deskriptif. Pendekatan multidisiplin tersebut antara lain dari pendekatan musikologi, etnomusikologi dan juga pendekatan sejarah.

Tahapan-tahapan yang dilakukan dalam penelitian ini antara lain tahap I adanya pendefinisian serta perumusan masalah; kemudian dilakukan pengumpulan, pengaturan, dan klasifikasi data. Pada tahap II dilakukan pemilihan sampel penelitian dan kemudian dilakukan proses analisis terhadap sampel yang dipilih, yaitu karya musik Slamet Abdul Sjukur yang berjudul "*Game Land No.5*". Tahap ke-III dilakukan olah pendapat dan pencapaian hasil kesimpulan

serta menguji kesimpulan untuk menentukan apakah hasilnya sesuai dengan rumusan hipotesis.

TAHAPAN PENELITIAN



Gambar 1. Skema tahapan penelitian

HASIL DAN PEMBAHASAN

Slamet Abdul Sjukur

Slamet Abdul Sjukur memiliki suatu konsep karya yang disebut dengan konsep "*minimax*". Konsep tersebut dapat diartikan sebagai sebagai sesuatu yang minimal, untuk menghasilkan sesuatu yang maksimal. Dalam hal ini, maksimal bukan sesuatu yang paling dimaksimalkan, karena pasti akan ada suatu keterbatasan. Bagi Slamet Abdul Sjukur keterbatasan merupakan suatu tantangan yang tidak menjadi hambatan dalam berkarya dan justru akan membuat kita semakin menggunakan akal pikiran untuk lebih kreatif (Supiarsa, 2016: 33). Dari keadaan tersebut maka cara berfikir yang bijaksana sangat dibutuhkan (Mack, 2005: 117).

Terdapat adanya indikasi penggunaan idiom musik tradisi, terutama musik tradisi Jawa, pada karya-karya Slamet Abdul Sjukur meskipun konsep serta proses kreatif dalam berkarya berbeda-beda, salah satunya seperti yang terjadi pada karya musik "*Game Land No.5*". Hal tersebut dilakukan Slamet Abdul Sjukur karena adanya pengaruh warisan tradisi Jawa dari lingkungan keluarga.

Karya Musik "*Game Land No.5*"

Karya musik ini diciptakan oleh Slamet Abdul Sjukur berdasarkan permintaan dari *I'Institut Francaise d'Indonesia*, suatu lembaga

publik Perancis di Indonesia. Lembaga tersebut terikat dengan Kementerian Luar Negeri Perancis. Oleh lembaga tersebut, Slamet Abdul Sjukur diminta untuk membuat karya musik baru yang akan dipentaskan dalam rangka Perayaan 150 tahun kelahiran Claude Debussy di Jakarta, pada tahun 2012.

Di dalam karya "Game Land No.5", terdapat adanya percampuran unsur instrumen musik barat dan instrumen tradisi Jawa. Dari keterangan yang ditampilkan pada awal partitur karya "Game Land No.5", secara jelas tertulis selain bunyi-bunyian mulut dan permainan tangan, Slamet Abdul Sjukur menggunakan instrumen musik tradisi Jawa yakni kemanak dan gong ageng Jawa, dan juga salah satu instrumen barat yaitu piano. Di dalam keterangan juga disebutkan dengan jelas bahwa karya tersebut memiliki ide dasar seorang komposer dunia, Claude Debussy atas permintaan dari sebuah lembaga kerjasama Indonesia dan Perancis.



Gambar 2. Keterangan pada partitur karya musik "Game Land No.5"

Karya "Game Land No.5" adalah merupakan judul lanjutan dari seri karya "Game Land" sebelumnya. Meskipun demikian, pada kenyataannya karya-karya tersebut diciptakan dengan ide dasar yang berbeda. Pada beberapa kali pertunjukan, "Game Land No.5" dimainkan oleh seorang

pianis yang memainkan semua instrumen diatas. Dalam suatu kesempatan pertunjukan lainnya, karya tersebut dimainkan oleh tiga orang pemain, yang terdiri dari satu pemain tangan yang sekaligus memainkan mulut, tenggorokan serta kemanak, satu orang sebagai pemain piano dan satu orang lagi sebagai pemain gong ageng. Karya musik *Gameland V* dibagi menjadi 3 bagian. Tiga bagian tersebut masing-masing diberi judul sebagai berikut:

1. *Biarkan Bunyi Berbicara Sendiri*

Judul tersebut di atas ditulis oleh Slamet Abdul Sjukur dengan bersumber dari pemikiran Pierre Schaeffer tentang pendengaran biologis yang netral, atau disebut dengan istilah *écoute réduite*. Dari pemikiran Pierre Schaeffer tersebut, Slamet Abdul Sjukur memiliki maksud, ingin bebas dari pengaruh budaya yang selalu mengandung makna. Pierre Schaeffer adalah seorang ahli politeknik dan komponis yang berasal dari Perancis, merupakan seorang pelopor musik elektro-akustik yang dibuat pada bagian dari bunyi atau suara *acousmatic*. Pierre Schaeffer membentuk sebuah kelompok *Groupe de Recherches Musicales*, yaitu sebuah kelompok riset untuk proyek-proyek penemuan dalam rangka *Musique Concrets* (Abdul Sjukur, 2012).

Kebebasan yang dimaksud tersirat pada sub judul di bagian ini. Bagian ini dibagi menjadi 4 permainan dengan instrumen yang digunakan oleh pemain pada seluruh bagian adalah tangan, kemanak dan mulut. Kemanak adalah instrumen yang lazim atau umum digunakan dalam pertunjukan gamelan *Kodhok Ngorek*. Gamelan *Kodhok Ngorek* adalah sebuah gamelan Jawa yang memiliki jumlah *ricikan*, gendhing dan teknik garap tertentu. Sesuai dengan namanya, musik gamelan *Kodhok Ngorek* memiliki karakter yang selalu saling bersahut-sahutan (Panggiyo, 2008: 1). Dalam 3 permainan tersebut, masing-masing memiliki simbol yang berbeda. Notasi

petunjuk mengenai cara permainan ditulis oleh Slamet Abdul Sjukur dalam daftar tabel, sesudah notasi karya.

18		JEUX DES MAINS PERMAINAN TANGAN PLAYING HANDS
		Batire des mains pour produire un son fort. Bertepuk tangan dengan bunyi keras. Clapping the hands to produce a loud sound.
		Batire des mains pour produire un son moins fort. Bertepuk tangan dengan bunyi yang kurang keras. Clapping the hands to produce a lesser sound.
		Les deux mains se frappent alternativement. Kedua tangan bergantian bertepuk. Both hands clap alternatively.
		Batire les deux mains ainsi dessinées pour produire un son particulier. Bertepuk dengan tangan seperti di gambar untuk bunyi yang khas. Clapping the hands as in the design to produce a special sound.
		Batire des mains devant une ouverture de bouche comme si elle prononçait le 'a' ou 'e'. Bertepuk tangan di depan mulut yang seolah-olah mengucapkan 'a' atau 'e'. Clapping the hands in front of the mouth as if it pronounced 'a' or 'e'.

Gambar 3. Petunjuk permainan tangan pada karya musik "Game Land No.5"

VOIX / SUARA / VOICE	
(U)O(L)OP.	Le bout de langue s'avance et se recule rapidement en touchant la lèvre supérieure et finir en fermant les deux lèvres. Ujung lidah maju-mundur dengan cepat sambil nyentuh bibir atas dan berakhir dengan mengatupkan kedua bibir. The end of the tongue moves out and in quickly touching the upper lip and finish by closing the two lips.
U	Prononcer globalement 'ou' comme dans 'four'. Seperti dalam 'ibu', ucapkan dengan pangkal lidah. As in 'put', pronounce it in the light throat.
O	Prononcer globalement 'o' comme dans 'oblique'. Seperti dalam 'toko', ucapkan dengan pangkal lidah. As in 'go', pronounce it in the light throat.
O	Prononcer globalement un 'e' comme dans 'bon'. Seperti dalam 'botol', ucapkan dengan pangkal lidah. As in 'bottle', pronounce it in the light throat.
a	Prononcer globalement 'a' comme dans 'aberrance'. Seperti dalam 'ayah', ucapkan dengan pangkal lidah. As in 'father', pronounce it in the light throat.
E	Prononcer globalement 'i' comme premier 'e' dans 'belle'. Seperti dalam 'nenek', ucapkan dengan pangkal lidah. As in 'bed', pronounce it in the light throat.
i	Prononcer globalement 'i' comme dans 'fin'. Seperti dalam 'ini', ucapkan dengan pangkal lidah. As in 'bid', pronounce it in the light throat.
w(L)	Le bout de langue frotte l'intérieur de la lèvre inférieure : Ujung lidah menggesek-gesek sisi-dalam bibir bawah. The end of the tongue rubs the interior of lower lip.
St !	Un son agacé pour qu'on se taise. Suara jengkel agar orang diam. Vexing sound to stop noise.
S	Un langue s. Bunyi S yang panjang. A long S.
S	Un langue S suivi par l'indulation 'ouitoutout...'. Bunyi S yang panjang diikuti gelombang 'ouitoutout...' A long S followed by waving 'ouitoutout...'

Gambar 4. Petunjuk permainan mulut pada karya musik "Game Land No.5"

20		KEMANAK
		Un instrument de gamelan javanais. Le milieu est le plus sonore. Istimas gamelan Jawa. Tengahnya lebih nyaring dari dua ujungnya. A Javanese gamelan instrument. The middle is the most sonorous.
		Tenu par une main. Le pouce empêche la résonance. Tali tangan menganggang. Jempol menahan bergetarnya bunyinya. Hold by one hand. The thumb hinders the resonance.
		Tenu par une main. Le pouce libère la résonance. Tali tangan menganggang. Jempol membebaskan bunyinya. Hold by one hand. The thumb let the resonance free.
		L'autre main le sonne par un doigt (le 2ème doigt). Tangan lain membusunkannya dengan satu jari (jari 2). Another hand makes a sound at it by one finger (finger 2).
		L'autre main (avec un trompe) par les doigts 1er et 2ème. Tangan lainnya memainkan tremolo dengan jari 1 dan 2. Another hand plays a tremolo by two fingers (the 1st and the 2nd).
		L'autre main joue des sons répétés par les quatre doigts. Tangan lainnya menulangi bunyi terus menerus dengan keempat jari. Another hand plays the repeated sound by four fingers.
		Aggravement graduel des sons. Bangun gatak heatkan bunyi. Stop the sounds aggressively.

Gambar 5. Petunjuk permainan kemanak pada karya musik "Game Land No.5"

Pada permainan pertama, diawali dengan simbol . Di bagian ini, pemain memainkan notasi dengan cara bertepuk tangan. Cara permainan tangan pada notasi bagian ini juga cukup jelas tertera pada petunjuk permainan. Simbol untuk menunjukkan cara bertepuk tangan dengan bunyi yang keras. Simbol untuk menunjukkan cara bertepuk tangan dengan bunyi yang kurang keras, dan simbol untuk menunjukkan cara bertepuk tangan secara bergantian seperti yang dilakukan oleh *gerongan*. *Gerongan* adalah sajian vokal secara bersama sama dalam karawitan Jawa dengan irama mengikuti matra gendhing gamelan (Suyoto, Haryono, 2015: 70). Parameter ditentukan dalam notasi bagian ini. Terdapat berbagai macam pola ritme, termasuk didalamnya terdapat pola triol, kwintol dan sekstol. Di bagian akhir terdapat tanda fermata yang memberikan kesempatan bagi pemain untuk mengambil instrumen *kemanak* tanpa bersuara.

2

L'ÉCOUTE RÉDUITE
BIARKAN BUNYI BERBICARA SENDIRI
LISTENING WITHOUT PREJUDICE

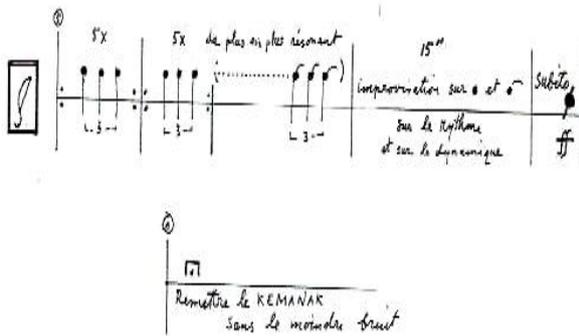
Slamet Abdul Sjukur (2012)

Handwritten musical notation for the first game, featuring rhythmic patterns with notes, rests, and dynamic markings like *mp sempre*, *f*, and *ff*. It includes a tempo marking of $\downarrow = 60$ and a fermata symbol.

Gambar 6. Notasi permainan pertama pada bagian karya "Biarkan Bunyi Berbicara Sendiri"

Pada permainan yang kedua, sumber bunyi yang menonjol ada pada *kemanak*. Bagian ini ditandai dengan simbol . Diawali dengan pola ritme triol dengan parameter yang masih ditentukan, namun pada bagian berikutnya pemain diberikan

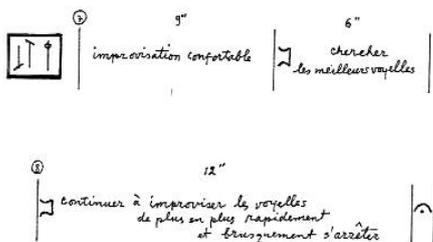
kesempatan untuk berimprovisasi dengan instrumen *kemanak* tersebut selama 15 detik dan diakhir *subito* (tiba-tiba) dipukul dengan sangat keras. Di bagian akhir terdapat tanda fermata sebagai kesempatan bagi pemain untuk meletakkan kembali instrumen *kemanak* tanpa bersuara. Cara memainkan *kemanak* sesuai dengan simbol yang ada dalam tabel petunjuk permainan.



Gambar 7. Notasi permainan kedua pada bagian karya “Biarkan Bunyi Berbicara Sendiri”

Bagian permainan yang ketiga ditandai dengan simbol . Pada awal bagian ini, Slamet Abdul Sjukur memberikan kebebasan bagi pemain dalam berimprovisasi, namun dalam parameter yang sudah ditentukan. Pemain melakukan permainan improvisasi secara nyaman selama 9 detik di birama awal dengan pola permainan tepuk tangan seperti *gerongan*.

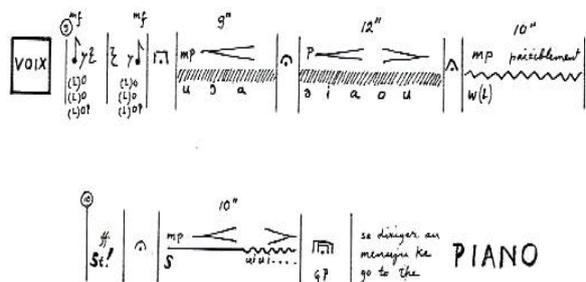
Pada birama berikutnya, Slamet Abdul Sjukur menghendaki pemain berimprovisasi dengan mencari bunyi suara vokal yang terbaik selama 6 detik. Selanjutnya, pemain diminta terus berimprovisasi dengan bunyi atau suara vokal tersebut dengan semakin lama semakin cepat dan pada akhirnya berhenti secara tiba-tiba. Di bagian akhir dari permainan ini ditandai dengan tanda *fermata*.



Gambar 8. Notasi permainan ketiga pada bagian karya “Biarkan Bunyi Berbicara Sendiri”

Pada bagian permainan yang keempat, Slamet Abdul Sjukur menghendaki pemain menggunakan sumber bunyi yang berasal dari mulut dan tenggorokan. Sumber bunyi tersebut berasal dari ‘kenakalan vokal’. Maksud dari kata tersebut adalah merupakan cara memperlakukan suara secara khusus, sama seperti yang dilakukan oleh pesinden dalam suatu kelompok gamelan, yang disebut *senggakan* atau *alok*.

Cara perlakuan khusus terhadap mulut tersebut diberikan dalam daftar tabel petunjuk. Berbagai macam perlakuan terhadap mulut muncul pada bagian ini dengan beberapa parameter yang sudah ditentukan oleh Slamet Abdul Sjukur. Seperti pada bagian-bagian permainan sebelumnya, di akhir bagian permainan ini juga ditandai dengan tanda fermata atau GP (*General Pause*) lalu secara perlahan berganti menuju ke instrumen piano.



Gambar 9. Notasi permainan keempat pada bagian karya “Biarkan Bunyi Berbicara Sendiri”

2. Sungai

Pada bagian karya ini, instrumen yang digunakan adalah piano. Hasil kreativitas Slamet Abdul Sjukur dari bagian ini adalah merupakan terjemahan pikiran Claude Debussy mengenai gamelan. Saat pertama kali mendengarkan suara gamelan Claude Debussy sangat terkesan dan merasakan bahwa musik gamelan itu mengalir seperti air dalam sungai. Jika dilihat, meskipun nampaknya aliran pada sungai yang mengalir adalah sama, namun yang sebenarnya airnya tentu tidak pernah sama. Hal tersebut diartikan sebagai sesuatu yang sama dan tidak sama saling menyatu.

Di bagian ini, Slamet Abdul Sjukur menggunakan jenis notasi musik yang konvensional (notasi balok). Berbeda dengan notasi permainan pertama yang menggunakan notasi grafis. Notasi pada bagian ini menggunakan interval 2 Mayor, sebagai landasan utama, dengan birama 4/4. Nada yang muncul mendominasi adalah nada D, E, G. Hampir semua interval nada yang digunakan adalah D-E, G-A, G#-A#, dan sebagainya. Di beberapa tempat tertentu meski tidak menunjukkan langsung interval yang sama, namun notasi pada tempat tersebut dapat diringkas menjadi 2 Mayor. Interval tersebut terus menerus berulang dari awal hingga akhir bagian.

4

LA RIVIERE
S U N G A I
THE RIVER

7

10

13

Gambar 10. Penggunaan pola interval Mayor 2 yang muncul sejak awal bagian dan mendominasi hingga pada akhir bagian karya "Sungai"

Pengulangan nada yang memiliki interval 2 Mayor secara terus menerus berulang tersebut dapat diinterpretasikan seperti permainan nada pada instrumen bonang. Beberapa nada muncul berulang ulang dan sangat menonjol, diantaranya adalah nada E, D, G dan A. Nada B beberapa kali muncul meski tidak mendominasi, sedangkan nada C jarang. Jika dilihat dari nada-nada yang digunakan, terdapat indikasi adanya penggunaan laras Pelog bagian "Sungai" ini. Indikasi tersebut didasarkan pada nada-nada yang

mendominasi dan terdapat nada B yang sering muncul dan ikut menghiasi pola melodi.

Karakteristik pola permainan dubel oktaf atau *Compound Perfect 8th*, muncul dari birama 32 hingga birama 43. Pola ritme yang digunakan adalah ritme 1/16 dan 1/32 yang selalu berlompatan. Karakter pola ritme dan efek dari jarak dubel oktaf tersebut menimbulkan interpretasi dan munculnya suasana yang tegas, gagah dan megah.

35

38

42

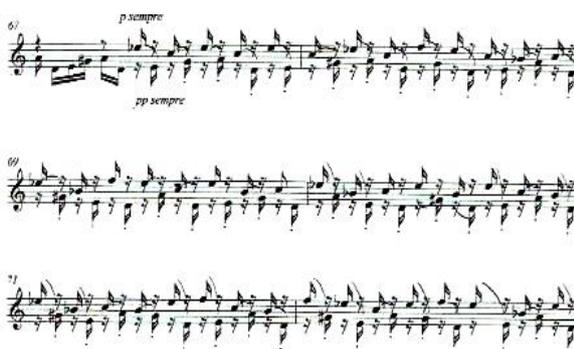
Gambar 11. Pola permainan dubel oktaf dengan pola ritme 1/16 dan 1/32 yang berlompatan sehingga memberi efek tegas, gagah dan megah

Pada birama 49, pola permainan oktaf muncul mendominasi di bagian melodi pada kunci *treble* bagian atas dengan jarak interval 2 Mayor dengan nada F#-E-F# yang terus berulang. Bagian kunci bass pada birama tersebut memainkan pola-pola interval harmonik yang berjarak *compound* atau melebihi satu oktaf. Kedua pola nada pada kedua kunci tersebut bermain bersahut-sahutan dan terus menerus berulang. Dari pola permainan tersebut muncul interpretasi dan indikasi menyerupai pola *Kodhok Ngorek* pada musik gamelan Jawa.



Gambar 12. Pola permainan yang menyerupai pola gamelan *Kodhok Ngorek*

Pengulangan dengan interval 2 Mayor yang sering terjadi pada bagian ini yang menimbulkan interpretasi aliran air sungai. Pola yang mengalir cukup jelas muncul mulai pada birama ke-69, yang ditunjukkan dengan notasi yang bergantian dan berulang antara tangan kanan dan kiri pemain dalam memainkan instrumen piano. Hal itu semakin menunjukkan interpretasi air sungai yang mengalir terus menerus. Pola permainan tersebut terus menerus terjadi hingga pada birama ke-94. Selanjutnya, Slamet Abdul Sjukur menggunakan pola poliritmik 3 lawan 4 hingga akhir dari bagian permainan ketiga ini.



Gambar 13. Pola notasi yang menginterpretasikan aliran air sungai

Penggunaan pola nada yang diindikasikan mirip dengan laras Pelog pada bagian karya yang berjudul "Sungai" ini, sangat berkaitan dengan apa yang pernah dilakukan oleh Claude Debussy pada karya-karyanya. Claude Debussy seringkali membangun sebuah karya hanya

berdasarkan dari sebuah akor dan sebuah garis melodi yang pendek. Hal tersebut dilakukan berulang dalam sebuah karya, dengan materi nada pentatonik sol-la-si-re-mi (atau dapat juga dibaca do-re-mi-sol-la). Slamet Abdul Sjukur pada karya ini mencoba mengolah kreativitasnya dengan melakukan hal yang mirip dengan apa yang dilakukan oleh Claude Debussy.

3. *Seandainya*

Instrumen yang digunakan pada bagian ini adalah adalah piano lalu kemudian gong ageng. Claude Debussy masih menjadi landasan atau ide dasar kreativitas Slamet Abdul Sjukur pada bagian ketiga dari karya *Gameland* ini. Kedua instrumen, oleh Slamet Abdul Sjukur diperlakukan keluar jalur atau tidak seperti biasanya. Bunyi atau suara instrumen piano yang muncul keluar dari bunyi aslinya, begitu pula dengan instrumen gong ageng.

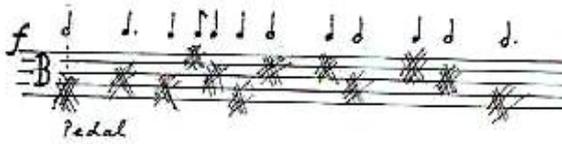
Sumber bunyi pada instrumen piano di bagian ini, tidak hanya dimainkan dengan cara menekan atau memencet tuts seperti biasanya. Pemain memperlakukan bagian dalam piano, baik itu kerangka besi yang menopang senar dan juga senar itu sendiri. Cara memperlakukan dengan dipukul menggunakan palu yang berselubung karet, meraba jari dengan ditekan, menggaruk satu senar maupun beberapa senar dengan menggunakan kuku jari tangan.



Gambar 14. Pola notasi yang menunjukkan permainan menggaruk senar piano dengan kuku jari

Terdapat wilayah bagian senar yang dibunyikan dengan menggunakan telapak tangan. Ada juga bagian notasi yang menghendaki pemain memencet tuts nada tertentu namun bagian senar tersebut ditahan dengan telapan tangan, sehingga efek yang muncul seperti besi yang dipukul namun

memiliki resonansi suara nada tersebut. Cara perlakuan tersebut ditunjukkan oleh Slamet Abdul Sjukur dalam sebuah tabel khusus.



Gambar 15. Notasi permainan memukul senar piano dengan menggunakan telapak tangan



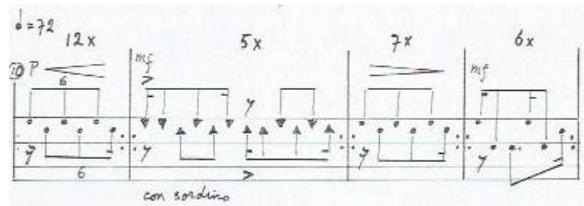
Gambar 15. Notasi permainan memencet tuts dan bagian senar nada ditahan dengan telapak tangan.

Instrumen gong di sepanjang permainan, juga dibunyikan tidak lazim seperti yang biasa dilakukan pada musik gamelan. Pada permainan musik gamelan Jawa, gong dibunyikan dengan cara dipukul menggunakan pemukul khusus. Gong juga tidak muncul sepanjang permainan lagu, namun hanya di akhir bagian lagu atau frase lagu. Pada karya ini, gong dibunyikan dengan tangan, baik dengan jari-jari tangan, kuku tangan maupun dengan pergelangan tangan. Semua cara dalam memperlakukan gong tersebut diberikan tabel petunjuk permainan.

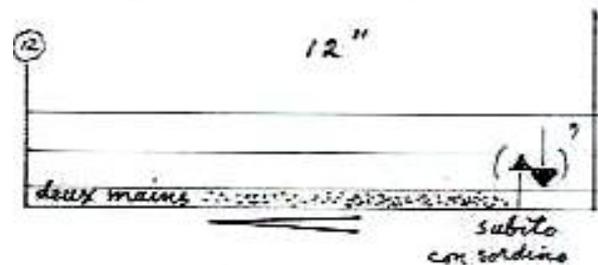
G O N G		
		Jouer avec un seul doigt, le 3 ^{ème} . Main dengan satu jari, jari ke-3. Play with one finger, the 3rd.
		Jouer avec quatre doigts, le 2 ^{ème} , 3 ^{ème} , 4 ^{ème} et 5 ^{ème} . Main dengan empat jari, jari 2, 3, 4 dan 5. Play with four fingers, the 2 nd , 3 rd , 4 th and 5 th .
		Jouer avec des bouts des ongles. Main dengan ujung-ujung kuku. Play with the nails.
		Jouer avec des surfaces des ongles. Main dengan permukaan kuku. Play with the surface of the nails.
		Jouer avec la partie de la main dessinée. Main dengan pergelangan tangan. Play with the designed part of the hand.

Gambar 16. Tabel petunjuk cara memperlakukan gong yang tidak lazim

Cara tangan dalam memperlakukan gong tersebut diantaranya adalah dengan mengetuk bagian gong menggunakan satu jari (jari ketiga), menggunakan 4 jari (jari 2,3,4,5). Gong juga digores dengan menggunakan ujung kuku. Permukaan kuku jari tanganpun juga digunakan oleh Slamet Abdul Sjukur sebagai alat untuk membunyikan gong, selain itu juga dibunyikan dengan menggunakan pergelangan tangan.

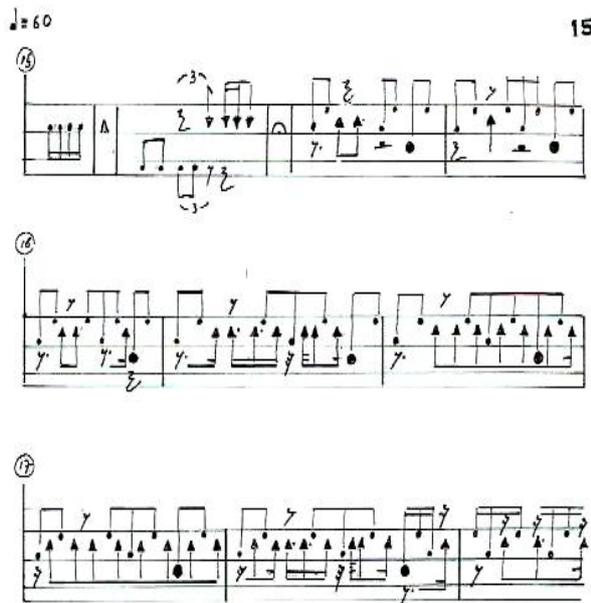


Gambar 17. Notasi yang menunjukkan cara memukul gong dengan menggunakan satu jari dan empat jari



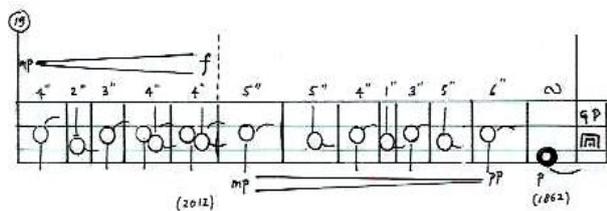
Gambar 18. Notasi yang menunjukkan cara memainkan gong dengan menggunakan ujung kuku jari (seperti menggaruk)

Terdapat hal yang menarik pada pertengahan bagian karya. Pola pukulan pada gong oleh Slamet Abdul Sjukur dibuat bervariasi antara pukulan dengan menggunakan jari maupun pergelangan, baik pada posisi gong bagian atas, tengah maupun bawah dengan pola ritme yang telah ditentukan. Hasil dari permainan pola pukulan tersebut menimbulkan tafsir seperti permainan pola *kendangan*. Yang tidak lazim pada karya ini, pola *kendangan* tersebut dimainkan pada instrumen gong.



Gambar 19. Notasi yang menunjukkan pola variasi pukulan pada sebuah gong yang menginterpretasikan pola permainan kendangan

Gong tersebut baru dibunyikan secara lazim dengan dipukul menggunakan kepaan tangan, hanya pada akhir bagian. Gong dimainkan semakin lama semakin keras lalu kemudian suara semakin lemah hingga terdengar samar-samar, serasa seperti terdengar dari kejauhan. Pada bagian tersebutlah gong bertugas sebagai pamungkas atau yang mengakhiri, seperti yang biasa dilakukan dalam musik gamelan Jawa.



Gambar 20. Notasi permainan gong di akhir bagian yang dimainkan semakin lama semakin sayup

Pada bagian karya ini, Slamet Abdul Sjukur berpikir seandainya jika tidak ada batasan yang membelenggu suatu karya musik, maka musik tersebut akan berada dimana saja dan dapat menemukan dirinya. Slamet Abdul Sjukur memiliki tujuan, jika bunyi piano dan gong yang diperlakukan secara tidak lazim seperti pada umumnya, akan saling bersenyawa (Wawancara dengan

Slamet Abdul Sjukur di Surabaya, 27 Agustus 2012).

Kreativitas membuat bunyi dengan cara atau perlakuan yang berbeda dan keluar dari kebiasaan lazimnya, sudah sangat sering dilakukan oleh Slamet Abdul Sjukur. Dibalik itu, konsep, pengolahan materi, durasi dan juga notasi karya musiknya selalu tertata dan teratur dengan baik (Rinaldo, 2021: 32). Sebagai komponis musik baru, hal tersebut sudah menjadi bagian dari segala tujuannya dalam berkarya, apapun itu konsep dan landasannya. Bagi Slamet Abdul Sjukur, hal tersebutlah yang akan menunjukkan hasil maksimal dari segala keterbatasan yang dimiliki.

SIMPULAN

Pada karya musik "Game Land No.5", ide dasar atau landasan Slamet Abdul Sjukur dalam melakukan kreativitasnya bersumber pada sikap Claude Debussy dalam berkarya. Hal ini dihubungkan dengan permintaan suatu lembaga publik Perancis di Indonesia untuk membuat karya musik baru yang akan dipentaskan dalam rangka Perayaan 150 tahun kelahiran Claude Debussy di Jakarta, pada tahun 2012. Dalam karyanya, Claude Debussy melakukan inovasi dengan menggunakan tangganada pentatonik yang dibuat sendiri sesuai interpretasinya berdasar musik gamelan yang pernah didengar dalam acara *L'Exposition Universelle* tahun 1889. Gamelan akhirnya menjadi sumber inspirasi estetik Claude Debussy dalam berkarya.

Pada karya ini, Slamet Abdul Sjukur menggabungkan antara instrumen musik barat seperti piano dengan instrumen musik tradisi Jawa, seperti *kemanak* dan gong, serta bunyi mulut. Instrumen tersebut oleh Slamet Abdul Sjukur diperlakukan secara tidak lazim atau tidak seperti pada umumnya, untuk menimbulkan efek interpretasi yang berbeda, seperti kesan permainan *kendangan* pada instrumen gong. Pola permainan ritme

gamelan *Kodhok Ngorek* juga cukup menonjol pada sebagian karya musik ini.

Kreativitas dalam penciptaan karya musik secara tidak lazim, sudah sangat sering dilakukan oleh Slamet Abdul Sjukur, karena hal tersebut sudah menjadi bagian dari segala tujuannya dalam berkarya, dan baginya akan saling bersenyawa. Itulah hasil maksimal dari segala keterbatasan yang dimiliki. Jika tidak ada batasan yang membelenggu suatu karya musik, maka musik tersebut akan berada dimana saja dan dapat menemukan dirinya.

REFERENSI

- Abdul Sjukur, S. (2012). *Virus Setan, Risalah Pemikiran Musik* (E. Setiawan (ed.)). Art Music Today.
- Budi Santosa, Y. . (2004). Tinjauan Idiom Musik Timur Oleh Barat. *Harmonia - Journal of Arts Research and Education*, 5(3).
- Iswantoro, G. (2017). Kesenian Musik Tradisional Gamelan Jawa Sebagai Kekayaan Budaya Bangsa Indonesia. *Jurnal Cipta STP Sahid, Jakarta*, 3(1), 129–143.
- Karbito, N. (2017). Komposisi “Jangkah” Klonthong Laras Pelog. *Resital: Jurnal Seni Pertunjukan*. <https://doi.org/10.24821/resital.v16i3.1681>
- Kaschub, M., & Smith, J. (2009). *Minds On Music: Composition for Creative and Critical Thinking*. Rowman & Littlefield Education.
- Lituhayu, I. P. (2017). Analisis Kitab Batu Karya Musik Gatot Dinar Sulistyanto. *Jurnal Ekspresi Seni*, 19(2), 146–158. <https://doi.org/10.26887/ekse.v19i2.146>
- Mack, D. (2004). *Musik Kontemporer dan Persoalan Interkulturasi*. Arti.
- Mack, D. (2005). Slamet Abdul Syukur, Istirahat Yang Berbunyi. In Tommy F. Awuy (Ed.), *Tiga Jejak Seni Pertunjukan Indonesia*. Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia (MSPI).
- Mazzola, Guerino; Park, Joomi dan Thalmann, F. (2011). *Musical Creativity: Strategies and Tools in Composition and Improvisation*. Springer. <https://doi.org/10.1007/978-3-642-24517-6>
- Panggiyo. (2008). Makna Simbolis Gamelan Kodok Ngorek di Keraton Surakarta. *Jurnal Keteg*, 8, 1–16. <https://doi.org/https://doi.org/10.33153/keteg.v8i1.621>
- Permana, C. S., & Sigit, R. (2017). Model Penciptaan Karya Lagu Anak Populer Yang Berangkat Dari Nilai Tradisi. *Jurnal Promusika*, 5(2), 112–123. <https://doi.org/https://doi.org/10.24821/promusika.v5i2.2293>
- Pranoto, H. S. (2013). Sacrilegious Aspect Of Javanese Gamelan: Past and Future. *Harmonia - Journal of Arts Research and Education*, 13(1), 55–68. <https://doi.org/https://doi.org/10.15294/harmonia.v13i1.2533>
- Rinaldo, E. D. (2021). “Gelandangan” Karya Slamet Abdul Sjukur dalam Perspektif Estetika Keburukan sebagai Kritik terhadap Estetika Musik Konvensional. *Journal of Music Science, Technology, and Industry*, 4(1), 13–35. <https://doi.org/10.31091>
- Sasongko, M. H., Hum, M., Supriyadi, D., & Hum, M. (2021). Dialektika Musik Tradisi atas Musik Modern pada Musik Hybrid di Keraton Yogyakarta. *Musikolastika, Jurnal Pertunjukan Dan Pendidikan Musik*, 3(1), 9–17. <https://doi.org/https://doi.org/10.24036/musikolastika.v3i1.59>
- Sitompul, A. (2017). Metamorfosis Kupu-kupu: Sebuah Komposisi Musik. *Jurnal Promusika*, 5(1), 17–24. <https://doi.org/10.24821/promusika.v5i1.2283>
- Stein, L. (1979). *Structure & Style, The Study, and Analysis of Musical Forms* (Expanded E). Summy-Birchard Inc.

Sudirana, I. W. (2019). Tradisi Versus Modern: Diskursus Pemahaman Istilah Tradisi dan Modern di Indonesia. *Mudra Jurnal Seni Budaya*, 34(1), 127–135. <https://doi.org/10.31091/mudra.v34i1.647>

Sunarto, S. (2018). Claude Debussy dan Gamelan Jawa. *Jurnal Pelataran Seni*, 3(1), 1–14.

Supiarsa, H. (2016). Minimax Sebagai Konsep Berkarya Slamet Abdul Sjukur Dalam Penciptaan Musik Kontemporer. *Jurnal RITME*, 2(2), 29–39.

Suyoto, S., & Haryono, T. (2015). Vokal Dalam Karawitan Gaya Surakarta (Studi Kasus Kehadiran Kinanthi Dalam Gending. *Jurnal Keteg*, 15(1), 60–74. <https://doi.org/https://doi.org/10.33153/keteg.v15i1.2033>

LAMPIRAN

The diagram illustrates the piano's string regions and finger positions. It shows the 'Kerangka besi' (Metallic skeleton) and 'Régions A, B, C, D de cordes' (Wilayah-dawai A, B, C, D). Finger positions are marked for 'à effleurer' (touching) and 'à appuyer' (pressing).

	Une note la plus basse et une note la plus haute. Nada paling rendah dan nada paling tinggi. A lowest note and a highest note
	Une corde la plus basse et des cordes les plus hautes. Dawai paling rendah dan dawai paling tinggi. A lowest string and highest strings.
	Frotter avec des ongles la corde la plus basse. Garuk dawai yang paling rendah dengan kuku. Rub the lowest string with nails
	Frotter avec d'ongles des cordes voisines Garuk sejumlah dawai yang berdekatan dengan kuku. Rub a cluster of strings with nails.
	Une main joue F# sur clavier et l'autre main appuie ses cordes. Satu tangan memainkan Es di kibor, tangan satunya menekan dawai nya. Play F# on the keyboard and another hand press its strings.
	Dans la région-A piquer des cordes Di wilayah A bunyikan sejumlah dawai dengan telapak tangan. At the area A stop a cluster of strings.

Tabel khusus untuk memberikan petunjuk cara permainan piano yang dapat menghasilkan bunyi sesuai yang diinginkan Slamet Abdul Sjukur