



Teknik Pengembangan Kacapi Siter: Menuju Permainan *Kacapi Gaya Baru* Oleh Yayan Lesmana

Dhiya Silmi Amirah Soraya¹, Bondet Wrahatnala² and Randy Geovani Putra³

^{1,2} Program Magister, Pengkajian Seni Musik, Institut Seni Indonesia Surakarta, Surakarta, Indonesia, ³ Guangxi Art University

Abstrak : Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses berkembangnya musik gaya baru dan berbagai faktor yang mempengaruhi dalam mengadaptasi, mengadopsi dan mengonversi pola tepakan kendang yang diaplikasikan dalam permainan *kacapi siter*. *Kacapi Siter* merupakan salah satu alat musik tradisi Sunda yang berfungsi sebagai pembawa melodi lagu (*amardawalagu*) pada umumnya. Perkembangannya terjadi sebuah perubahan pada teknik dasar, fungsi dan peran, karena adanya kreativitas yang dilakukan oleh para praktisi seni tradisi. Salah satunya adalah Yayan Lesmana, seorang praktisi yang ahli dalam memainkan *kacapi siter*. Kreativitas merupakan kata kunci dari praktik bermusik. Oleh karena itu, konsep proses kreatif Trustho digunakan untuk menggambarkan dan menganalisis bagaimana tepak kendang jaipongan berubah dan dapat diaplikasikan dalam memetik *kacapi siter*. Konsep tersebut terdiri dari metode mendapatkan bahan: *ngrancang*, *ngentha-entha*, *nggrambyang*, dan metode penciptaan: proses mengubah bentuk dan alih fungsi. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif analisis dengan tahap pengumpulan data yang dilakukan melalui observasi dan literatur. Hasilnya menunjukkan bahwa faktor internal dan eksternal meliputi: pribadi Yayan hingga munculnya dorongan dari lingkungan sekitar sangat berpengaruh secara signifikan terhadap pembentukan konsep dari permainan baru *kacapi siter* yang dikembangkan oleh Yayan Lesmana. Jenis permainan *kacapi siter* ini kemudian dikenal dengan *kacapi jaipongan* gaya Yayan Lesmana.

Kata kunci: Musik Gaya Baru; Tepak Kendang Jaipong; Kacapi Siter

Kacapi Siter Development Technique: Toward a New Style of Playing by Yayan Lesmana.

Abstract: This study aims to describe the process of developing a new style of music and the various factors that influence it in adapting, adopting, and converting the drum pattern into a *Kacapi Siter*. *Kacapi Siter* is one of the traditional Sundanese musical instruments that functions as a carrier of song melodies (*amardawalagu*) in general. In its development, there has been a change in the basic techniques, functions, and roles due to the creativity carried out by traditional art practitioners.



Resital



E-ISSN 2338-6770

Submitted date : 3 Januari 2024
Revised date : 28 Januari 2024
Accepted date : 1 Desember 2023

One of them is Yayan Lesmana, a practitioner who is an expert in playing the kacapi siter. Creativity is the key word for music practice; therefore, Trustho's creative process concept is used to describe and analyze how tepak kendang jaipongan changes and can be applied in strumming the *Kacapi Siter*. The concept consists of methods of obtaining materials: ngrancang, ngentha-entha, nggrambyang, and methods of creation: processes of changing form and transferring functions. This research uses a descriptive analysis method with the data collection stage carried out through observation and literature. The results show that internal and external factors include: Yayan's personality and the emergence of encouragement from the surrounding environment significantly influenced the concept the shaping concepts and forms of playing *kacapi siter* developed by Yayan Lesmana. This playing *kacapi siter* is then known as *kacapi jaipongan* Yayan Lesmana style.

Keywords: New Style Music; Tepak Kendang Jaipong; Kacapi Siter



1. Pendahuluan

Banyak musisi kreatif berinovasi dalam mengembangkan teknik dasar pada alat musik Sunda, mereka berupaya mengembangkan kreasi baru sebagai cara berekspresi. Seni tradisi salah satu wilayah yang gencar melakukan terobosan artistik untuk dapat bersaing searus dengan kondisi global (Wrahatnala, 2021). Hal ini merupakan salah satu upaya yang dilakukan untuk menjaga nilai-nilai tradisional agar tetap lestari, berkembang, dan dikenal oleh masyarakat luas, terutama masyarakat pendukungnya. Pada umumnya teknik dasar penjarian permainan pada *kacapi siter* menggunakan teknik permainan gaya Mang Koko (1960) dalam bentuk baru dalam iringan Lagu Wanda Anyar (Sukanda, 1996). Kemudian muncul bentuk inovasi musik gaya baru ini yaitu *kacapi jaipongan*. Teknik bermain *kacapi jaipongan* muncul karena kreativitas dari tiga praktisi musik yang terus beregenerasi di beberapa daerah di Jawa Barat. Beberapa praktisi tersebut antara lain Alih Gombel (1965), Yoyoh Supriatin (1983) dan Yayan Lesmana (1992). Mereka berusaha menyelaraskan kreasi dan produk seni mereka sesuai perkembangan zaman. Hal ini dimaksudkan untuk melestarikan nilai-nilai tradisional sekaligus menyelaraskannya dengan suasana milenial.

Hasil kreativitas dari ketiga praktisi tersebut tentunya memiliki ciri khas masing-masing. Alih Gombel merupakan praktisi tunanetra yang berhasil mengaplikasikan beberapa pengadaptasian pola tepakan kendang pada permainan *kacapinya*, dengan nama-nama petikan yang khas yaitu: *toel-dipaut*, *comot*, dan *kepret*. Kemudian Yoyoh Supriatin tidak menggunakan istilah khusus. Ia cenderung menggunakan teknik petik dan istilah yang digunakan oleh mang Koko, seperti: *beulit-kacang*, *jambret*, *toel*, dan *ranggeum*. Sementara itu, teknik permainan baru Yayan Lesmana akan terungkap dalam penelitian ini.

Yayan Lesmana cukup populer di kalangan masyarakat Tanjungsari, Kabupaten Sumedang. Popularitasnya diperoleh melalui pengembangan teknik *kacapi siter* yang bisa dikatakan cukup unik. Keunikan *kacapi siter* ini dapat diketahui melalui pola dan teknik petikan yang menyerupai motif yang terdapat pada pola jaipongan. Dialog ringan yang penulis lakukan saat melakukan penelitian pendahuluan, Yayan mengemukakan bahwa proses kreatif yang dilakukannya didasari oleh rasa ketertarikan yang mendalam ketika melihat pertunjukan jaipongan. Ketika *tepak kendang* dimainkan oleh seorang pemain dapat merangsang untuk ikut menari mengikuti pola *tepak* yang dimainkan. Dari rasa ketertarikan itu muncul rasa penasaran, hingga akhirnya Yayan mencoba menerapkan pola tabuh *tepak kendang* jaipongan pada permainan *kacapi siter*.

Proses mengadopsi, mengadaptasi dan mewujudkan *tepak kendang* jaipongan ke dalam permainan *kacapi siter* dilalui dengan sabar dan hati-hati. Ketiga proses tersebut (adopsi, adaptasi dan realisasi) muncul pertanyaan dari peneliti bagaimana Yayan Lesmana mengimplementasikan motif *tepak kendang* jaipongan ke dalam *pola petikan*. Pola kendang yang biasanya mengandalkan keterampilan memukul (tepek), kemudian mengubahnya menjadi pola petikan yang lebih mengandalkan keterampilan jari. Proses perubahan pola tepakan, alih fungsi dan alih bentuk menggunakan konsep Trustho tentang “Proses Kreatif dalam Seni Karawitan Sebuah Pengalaman Pribadi” dalam buku bunga rampai Seni Pertunjukan (Trustho, 2017), akan menjadi fokus penelitian ini.

2. Tinjauan Pustaka

Penelitian-penelitian sebelumnya tentang gaya musik baru dalam *kacapi* Sunda telah dilakukan oleh beberapa peneliti, seperti yang ditulis oleh Dr. Julia, Tjetjep Rohendi, Totok Sumaryanto, dan Heri Herdini dengan judul “The Formation Of Individual Music Style Of Kacapi Indung Accompaniment Music In Tembang Sunda Cianjuran In Indonesia” (Julia et al., 2017). Artikel ini membahas tentang gaya musik individu yang terbentuk sebagai hasil belajar dari seniman figur dan menganalisis bagaimana proses pembentukan gaya musik individu dalam pertunjukan pertunjukan Tembang Sunda Cianjuran yang menyebabkan “gaya” musik individu menjadi barometer bagi seniman, sehingga keahlian, kreativitas dan merek dagang diakui oleh seniman lain. Artikel lain yang ditemukan, yaitu “*Kacapi* Iringan Lagu Bulan Di Priangan Oleh Ubun R. Kubarsah” yang ditulis oleh Lutfi Salsa Rahayu, Nanang Supriatna, dan Toni Setiawan Susanto (Lutfi Salsa Rahayu, Nanang Supriatna, 2021). Artikel ini membahas tentang perkembangan iringan dalam lagu “Bulan Di Priangan”, perkembangan yang dibahas meliputi tata nada yang digunakan serta komposisi musik pengiring yang dibawakan.

Artikel lainnya adalah “Inovasi Musik *Kacapi* Sebagai Wajah Baru Dari Sajjian Kesenian *Kacapi Kawih*” yang ditulis oleh Deden Setiaji. Artikel ini membahas tentang kreativitas seniman dalam beberapa hal, yaitu (1) Mengembangkan inovasi *kacapi*, (2) Memainkan instrumen musik dan (3) Bentuk inovasi steman *kacapi*. Artikel ini, Deden menggunakan lagu “Bulan di Priangan” sebagai studi kasus (Setiaji, 2018). Adapun artikel “Patern Of *Pasieup Kacapi* Indung on Gunung Sari Tembang Sunda Cianjuran Song From Institute Indonesian Of Arts And Culture” yang ditulis oleh Muhammad Agustiawan dan Didin Supriadi. Artikel ini membahas tentang cara *pasieup* pola *kacapi* indung, dan hasilnya pola tersebut diadaptasi dari penggunaan lagu-lagu yang dinyanyikan, artikel ini juga mengkaji pola melodi berdasarkan musik barat yang diterapkan dalam *kacapi* Sunda. Artikel terakhir adalah “Tiwika: Kolaborasi Musik

Kaleran dalam Aransemen *Kacapi*” yang ditulis oleh Maryana, Lili dan Dinda. Membahas tentang sebuah karya garapan TIWIKA yang mengemas berbagai jenis kesenian seperti topeng banjet, jaipongan dan kacapi di kabupaten karawang.

Beberapa penelitian yang disebutkan sebelumnya sangat relevan dengan penelitian ini karena membahas objek yang sama, yaitu *kecapi*, akan tetapi dari sudut pandang yang berbeda. Selain itu, sejauh yang penulis ketahui, belum pernah ada penelitian yang pembahasannya terfokus pada proses kreativitas yang dilakukan oleh Yayan Lesmana dalam mengembangkan teknik gaya baru yaitu mengadaptasi pola-pola *tepak kendang* jaipongan menjadi petikan *kacapi siter*. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa penelitian yang penulis lakukan memenuhi unsur kebaruan (*novelty*) dan memberikan kontribusi bagi perkembangan musik gaya baru dalam permainan *kacapi siter*.

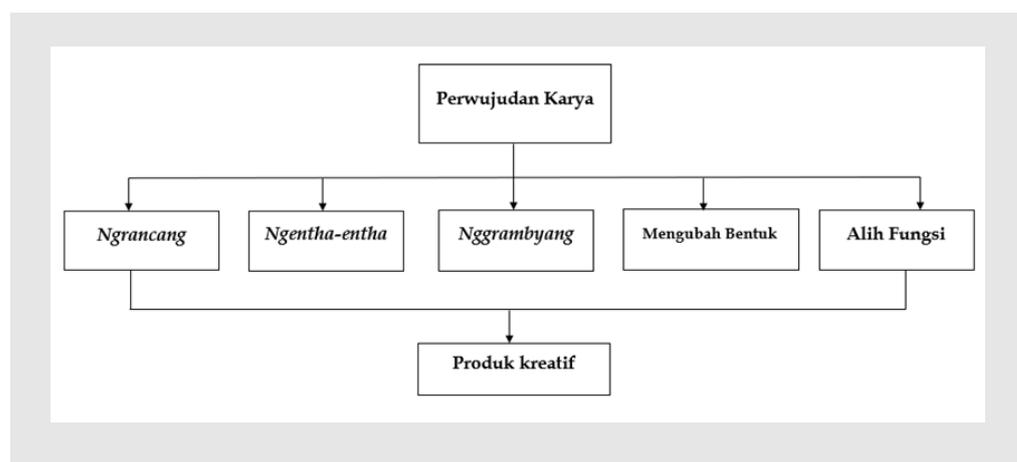
3. Metode

Penelitian ini menggunakan metode deksriptif analisis, yaitu mendeskripsikan proses perubahan tepak kendang jaipongan menjadi petikan *kacapi siter*. Data utama dalam penelitian ini bersumber dari pengumpulan data, untuk mendapatkan data yang proposional sesuai dengan kebutuhan peneliti, diperlukan metode yang tepat. Untuk itu metode pengumpulan dan pengolahan data dilakukan melalui beberapa tahapan. Tahap pertama adalah wawancara, proses pengumpulan data dengan menanyakan sumber utama dan sumber pendukung. Narasumber utama adalah Yayan Lesmana, hasil yang diperoleh berupa proses kreatif yang dilakukan, teknik yang digunakan dalam *kacapi siter* dan penjadiannya. Narasumber lainnya, Yoyon Darsono yang merupakan partner dalam grup *Kacapi-Biola Maut*, informasi yang didapat adalah karya-karya bersama dan beberapa *event* yang terlibat. Narasumber terakhir adalah Yosep Nurdjaman, seorang praktisi kendang, memberikan informasi dan beberapa pemahaman kepada peneliti tentang bagaimana pola-pola pada tepak kendang jaipongan. Adapun observasi yang penulis gunakan adalah kajian literatur melalui pembacaan ulang artikel dan buku mengenai *kacapi*, pola-pola tepakan kendang jaipongan dan proses kreatif seseorang.

Penelitian ini pendekatan yang digunakan adalah proses kreativitas dari Trustho dalam buku bunga rampai Seni Pertunjukan. Trustho menyatakan bahwa ada tujuan yang ingin dicapai seorang musisi melalui penciptaan sebuah komposisi musik; salah satu tujuannya adalah ingin mengembangkan pola yang sudah ada menjadi warna baru (aktualisasi garap), agar mendapatkan bentuk tersendiri sesuai dengan selera pribadinya. Sejalan dengan pendapat Trustho, menciptakan pola dan gaya baru khas Yayan Lesmana adalah tujuan utama yang ingin dicapai Yayan dalam permainan

kacapi jaipongan. Secara teoretis, ada beberapa tahap melalui konsep Trustho, yaitu: *ngrancang*, *ngentha-entha*, dan *nggrambyang*. Adapun dua model penciptaan seperti alih fungsi dan mengubah bentuk.

Gambar 1. Konstruksi konsep Trustho



4. Hasil

Kreativitas merupakan sebuah upaya untuk melahirkan atau bahkan mengembangkan sesuatu yang baru. Seperti pernyataan Deden yang mengatakan bahwa melalui kegiatan kreatif, para seniman dapat mengembangkan karya yang ada sehingga melahirkan karya baru yang lebih menarik, sehingga karya-karya yang sifatnya tradisional akan lebih dapat disenangi oleh masyarakat (Setiaji, 2018; Irawati & Barnawi, 2021). Adapun beberapa faktor yang mempengaruhi seorang seniman dalam memulai dan mengembangkan penemuan baru diantaranya: (1) kesadaran beberapa individu terhadap adanya kekurangan dalam sebuah kebudayaan yang ada di sekitar; (2) mutu dari keahlian dalam suatu kebudayaan; (3) sistem perangsang bagi aktivitas mencipta dalam masyarakat (Koentjaraningrat, 1979). Hal itulah yang serupa dengan apa yang dirasakan oleh Yayan, sehingga melakukan sebuah kegiatan Kreatif.

Latar belakang kreativitas yang dilakukan oleh Yayan Lesmana didasari oleh motivasi dan keinginan pribadi untuk menghadirkan keunikan dari garapan dan tabuhan *kacapi* yang menyerupai pola tepak kendang jaipongan. Dalam sebuah wawancara, Yayan menyatakan: *kacapi teh da ari kitu mah mereunan umumna kajajah. Mang Iblis teh panasaran, nyobian we, cing, kacapi tiasa teu dikendangkeun? Ai upami teras mah, diulik kitu. Tiasa jadina teh niru-niru kendang* maksudnya “*Kacapi* jika dimainkan secara umum, pasti mudah untuk dipelajari. Mang Iblis merasa penasaran,

dengan mencoba, apakah bisa petikan *kacapi* menjadi tepakan kendang? ternyata jika terus dipelajari secara tekun, pasti akan bisa” (Wawancara, 1 Januari 2021).

Kacapi jaipongan merupakan bentuk dari kreativitas yang dilakukan oleh Yayan. Teknik permainan *kacapi* ini menghasilkan warna suara seperti pola tepakan kendang jaipongan. Sebagian masyarakat di Jawa Barat khususnya para seniman Sunda menyebut *kacapi jeletot* dengan sebutan *pipong* yaitu singkatan dari *kacapi* jaipong (Sutisna et al., 2021). *Kacapi* jaipongan termasuk waditra¹ yang mengasilkan irama ritmik, waditra yang biasanya menghasilkan irama ritmik diantaranya: kendang, drum dan perkusi. Seperti penjelasan dalam sebuah artikel, bahwa *in general, rhythmic musical instruments are considered to be particularly useful for maintaining meter and tempo* (Senn et al., 2018).

5. Pembahasan

Proses Kreativitas Yayan Lesmana

Ngrancang

Ngrancang adalah bahasa Jawa; dalam bahasa Indonesia artinya “merancang”. Seperti yang dijelaskan oleh Trustho, *ngrancang* adalah tahap perancangan konsep, yang masih berupa gagasan-gagasan musikal. Gagasan musikal itu muncul karena seorang kreator melakukan kerja dalam ruang imajinasi. Beberapa cara yang menurut Trustho berpengaruh pada perancangan konsep musikal adalah memperhatikan alam sekitar, mendengarkan kaya seni yang telah ada, memandang jauh peristiwa ke depan atau *me-replay* peristiwa lampau. Seperti yang disampaikan oleh Vivi Ervina bahwa *the development in the form of presenting traditional art is caused by changes in the surrounding environment* (perkembangan dalam bentuk penyajian kesenian tradisional disebabkan oleh perubahan lingkungan sekitar) (Dewi, 2020; Warsana&Eli Irawati, 2023). Buku Corat-Coret Musik Kontemporer Dulu dan Kini oleh Suka Harjana mengatakan bahwa membuat sebuah komposisi musik adalah kerja yang melibatkan 10% inspirasi dan 90% transpirasi. Maksudnya adalah seorang komposer memerlukan usaha untuk menggali kembali pengalaman bermusik yang pernah dialami pada masa lampau, pada kemudian hari pengalaman tersebut akan berguna untuk proses perwujudan karya baru (I Putu Gede Edo Prasetya Dewantara, Kadek Suartaya, 2021). Terkait hal serupa, Asep Saepudin pun berpendapat bahwa dalam mendapatkan ide atau gagasan, realitas atau kenyataan yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari menjadi sumber acuan yang memicu kegelisahan seniman (Saepudin, 2015). Sebagai seorang kreator, Yayan Lesmana menapaki proses *ngrancang* sesuai dengan tahapan yang dikemukakan Trustho.

¹Waditra adalah istilah penamaan instrumen/alat musik dalam Karawitan Sunda

Yayan Lesmana terinspirasi dan termotivasi oleh permainan *kacapi* dari pengamen yang ditemuinya setiap hari ketika Ia menjadi sopir bus Kramat Djati. Intensitas pertemuan dan mendengarkan permainan *kacapi* pengamen itu yang menstimulasi Yayan untuk kemudian merancang konsep sebuah permainan *kacapi*. Awal dari rancangan yang tergambarkan oleh Yayan saat itu berupa permainan *kacapi* yang serupa dengan permainan *kacapi* pengamen tersebut. Yayan selalu menyempatkan untuk memainkan *kacapi* siter di rumahnya dan jika Yayan memiliki hari libur dalam bekerja. Ia mulai mempelajari cara memainkan *kacapi* bersama Aa Jaiman. Selepas mempelajari teknik dasar *kacapan* bersama Aa Jaiman, Yayan berlatih memainkan *kacapi* secara otodidak. Rasa ketertarikannya terhadap dunia kesenian khususnya *kacapan* semakin hari semakin bertambah. Hal ini dibuktikan dalam sebuah wawancara bersama Yayan. Ia mengatakan bahwa *lamun aya anu hajatan, aya hiburanna teh kacapan, sok di jugjug bari ningalina di luhur panggung da ameh jelas kumaha cara maen kacapina* (jika ada sebuah acara apapun itu, dan hiburannya merupakan pertunjukan *kacapan*, selalu diapresiasi di mana pun lokasinya. Melihatnya langsung di atas panggung, sembari melihat cara memainkan *kacapinya* (Wawancara, 1 Januari 2022).

Yayan sengaja membeli beberapa kaset Yoyoh Supriatin kemudian mendengarkan kaset yang dibelinya. Yayan merasakan bahwa permainan *kacapi kacapi* Yoyoh Supriatin sangat unik. Untuk itu, Yayan mempelajari permainan *kacapi* gaya Yoyoh Supriatin. Yoyoh Supriatin adalah seorang seniman yang populer pada tahun 1980-an. Yoyoh dikenal dengan permainan *kacapi* tunggal. Yang dimaksud dengan *kacapi* tunggal adalah membawakan sebuah lagu, dinyanyikan dan permainan *kacapinya* dimainkan oleh Yoyoh sendiri. Tidak merasa cukup akan pengetahuan dan keterampilan yang Ia miliki, Yayan mendengarkan rekaman *kacapi* Memed, seorang pemain *kacapi* pantun. Yayan sering kali menonton pertunjukan *kacapi* Memed pada berbagai kesempatan. Yayan mempelajari pola dan teknik permainan *kacapi* Memed dengan seksama, dalam upaya merancang konsep permainan *kacapi* gaya Yayan Lesmana.

Keinginan kuat untuk menciptakan bentuk permainan *kacapi* yang berbeda dengan pemain lain pun semakin besar karena teman satu lingkungan dengannya berkata *maen kacapi kitu hungkul mah, batur oge loba nu bisaeun*. Jika memainkan *kacapi* seperti pada umumnya, setiap orang pasti dapat memainkannya). Hal ini menjadi pecutan bagi dirinya. Sejak saat itu, Ia tidak pernah berhenti untuk mencari inspirasi dari berbagai sumber, di antaranya melalui kaset hingga mengapresiasi berbagai pertunjukan.

Pada satu waktu Yayan mengunjungi berbagai tempat guna menyaksikan dan mengapresiasi pertunjukan jaipongan. Pada saat itu, kesenian jaipongan menjadi salah satu seni pertunjukan yang populer dan digemari masyarakat Jawa Barat. Yayan langsung tertarik saat pertama kali mengapresiasi pertunjukan jaipongan, karena objek utama yang menonjol dalam pertunjukan jaipongan adalah permainan tepakan kendangnya, yang mempunyai ritmis untuk merangsang gerakan tarian dari seorang penari. Karena keahlian yang Yayan miliki hanya dalam permainan *kacapi* yang lebih mengandalkan keterampilan jari, maka muncul sebuah ide untuk mengadopsi, mengadaptasi dan menetapkan sebuah rancangan yang meliputi teknik, pola dan gaya permainan *kacapi* khas Yayan Lesmana.

Ngentha-entha

Ngentha-entha merupakan istilah bahasa Jawa yang artinya “merenung” atau “menghayati.” Setelah melalui perenungan yang cukup lama, Yayan akhirnya berkeyakinan untuk mengalihkan profesinya sebagai pemain *kacapi* profesional, karena Ia merasa telah memiliki konsep rancangan permainan *kacapi* yang menurutnya unik; Ia berasumsi bahwa Ia cukup berbakat menjadi seorang musisi, dan bisa mengembangkan permainan *kacapi* sesuai dengan harapannya.

Sebuah wawancara Yayan menyatakan bahwa di dalam benaknya muncul pertanyaan mendasar yaitu apakah bisa kendang jaipongan dimainkan dalam sebuah petikan *kacapi*? Keinginannya untuk mengaplikasikan tepak kendang dalam media *kacapi* selalu terlintas. Namun ternyata, masih ada rasa ragu dalam dirinya karena jika tidak dapat mengembangkan apa yang diharapkan, Yayan akan kecewa pada dirinya sendiri. Terlintas di pikirannya keberhasilan seorang Yoyoh Supriatin dalam menjalankan profesinya sebagai pemain *kacapi* tunggal; Ia memandang hambatan dan tantangan yang dihadapi Yoyoh Supriatin ketika mengembangkan permainan *pipong*. Pada tahap ini, fenomena emosional yang dirasakannya merupakan hal yang wajar dalam mengembangkan sebuah ide (Pratama, 2021). Yayan bermeditasi² untuk menyalurkan hati dan pikirannya. Yayan melewati tahap meditasi agar dapat fokus terhadap perancangan konsepnya, meyakinkan diri bahwa konsep yang dimilikinya ini memang dapat terwujud sesuai keinginannya. Yayan melepaskan beban-beban pikiran negatifnya dengan menciptakan lingkungan yang positif, yaitu berdiskusi dengan beberapa seniman lain, seperti Yoyon Darsono, Memed (pemain *kacapi* pantun), dan Iwan (pemain kendang), serta berupaya memahami lebih dalam tentang konsep yang dimilikinya. *Flashback* ke belakang, Yayan menghayati setiap apa

²Meditasi adalah cara untuk melepas dunia luar yang ruwet untuk meraih kedamaian batin yang mantap. Melalui meditasi seseorang dapat meringankan beban-beban kehidupan, mengendalikan diri, melatih kesabaran serta meningkatkan konsentrasi terhadap sesuatu (Chandra Monica Santoso1, P. Gogor Bangsa, S.Sn., M.Sn.2, Hen Dian Yudani et al., 2020).

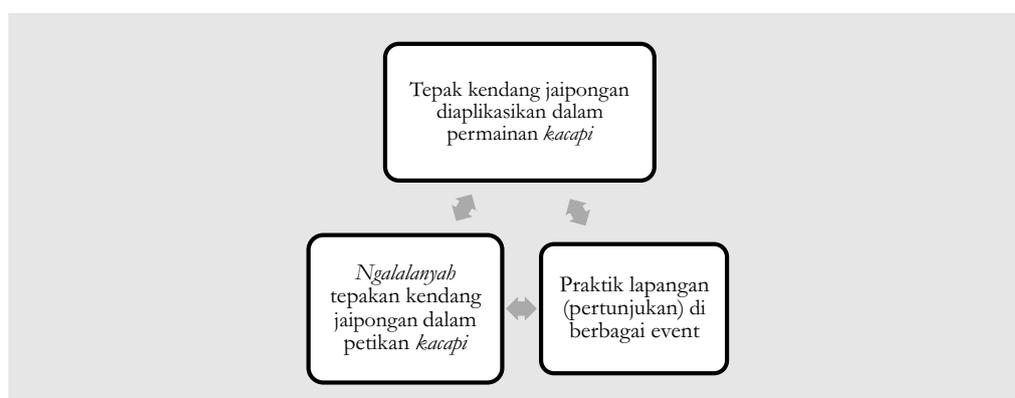
yang sudah dilihat, didengarkan, dilakukan dan diapresiasi. Hasil dari perenungan-perenungan ini yang kemudian memperkuat motivasi dan meneguhkan niatnya untuk mewujudkan konsep permainan kacapi khas Yayan, di mana pola-pola tepak kendang jaipongan menjadi dasar dari pola-pola petikan permainan kacapi siternya.

Nggrambyang

Nggrambyang merupakan tahap penjajahan media. Serupa dengan tahap *nuangin* pada konsep penciptaan karya seni dalam Karawitan Bali yaitu sebuah perwujudan gending yang mulanya hanya dalam imajinasi atau dalam bentuk notasi kemudian dituangkan dalam bentuk gamelan atau dalam konteks penelitian ini diaplikasikan dalam permainan kacapi (New & Musical, 2021). Pada tahap ini Yayan Lesmana mulai mengeksplorasi dan mengaplikasikan konsepnya ke dalam bentuk permainan kacapi. Tahap ini Ia lalui kurang lebih selama 9 tahun (2003-2009), hampir setiap hari Yayan melakukan eksplorasi dan melakukan latihan melalui instrumen kacapinya.

Tahap awal ketika Ia mulai mengimplementasikan idenya ke dalam petikan *kacapi*, Ia merasa bahwa bunyi yang dihasilkan melalui petikannya belum menyerupai warna bunyi kendang. teknik petikan yang digunakan Yayan saat itu adalah teknik petikan dasar kacapian. Setelah mengeksplorasi teknik penjarian lebih jauh, yaitu menggunakan teknik *nyintreuk* (menggunakan jari telunjuk tangan kanan, Yayan merasa bahwa bunyi yang dihasilkan cocok seperti bunyi “pak” pada bunyi kendang. Kemudian *ngagoongkeun* menggunakan jari jempol atau jari telunjuk pada tangan kiri. Memang bunyi yang dihasilkan tidak terlalu mirip dengan bunyi kendang. Namun jika diaplikasikan dalam satu lagu yang utuh, dapat dikatakan bahwa bunyi yang dihasilkan menyerupai pola tepakan kendang.

Gambar 2. Tahap Penjelajahan Media



Sebuah wawancara Yayan mengatakan bahwa dalam mempelajari permainan *kacapi* jaipongannya, Yayan mempelajari petikan *ngagoongkeun* dalam pengistilahannya Yayan menyebutnya petikan *tiling-ting-tit*. Pengistilahan yang Yayan berikan pada motif petikan merupakan pelaalan dari apa yang ia dengan, karena Yayan belajar mengadaptasi ini secara otodidak dan benar-benar hasil mendengarkan. Petikan yang dimaksud adalah seperti berikut:

Gambar 3. Petikan Kacapi Jaipongan

| | | | | | | | | | |
|--|----------------------------|--------------------|----------------------------|-----------------------|------------------------------|-----------------------|------------------------------|-----------------------|-----------|
| χ = bunyi kumpyang; $\dot{1}, \dot{2}, \dot{3}, \dot{4}$ = bunyi gedug; 5 = bunyi katipung; \emptyset = kutiplak. | | | | | | | | | |
| KI | $\overline{005}$ | $\overline{05}$ | $\overline{50\dot{1}}$ | $\overline{0\dot{1}}$ | $\overline{\dot{1}0\dot{2}}$ | $\overline{0\dot{2}}$ | $\overline{\dot{2}0\dot{3}}$ | $\overline{0\dot{3}}$ | $\dot{4}$ |
| KA | $\overline{\emptyset\chi}$ | $\overline{0\chi}$ | $\overline{\emptyset\chi}$ | $\overline{0\chi}$ | $\overline{\emptyset\chi}$ | $\overline{0\chi}$ | $\overline{\emptyset\chi}$ | $\overline{0\chi}$ | |

Yayan menyatakan bahwa petikan tersebut jika dikembangkan akan menjadi petikan yang disebutnya sebagai petikan *rincikan*. Setelah didengarkan dan dianalisis, yang dimaksud petikan rincikan ini merupakan hasil dari adaptasi dari pola tepak kendang jaipongan pada ragam tepak dasar dari *mincid gancang* dan *ngagoongkeun*.

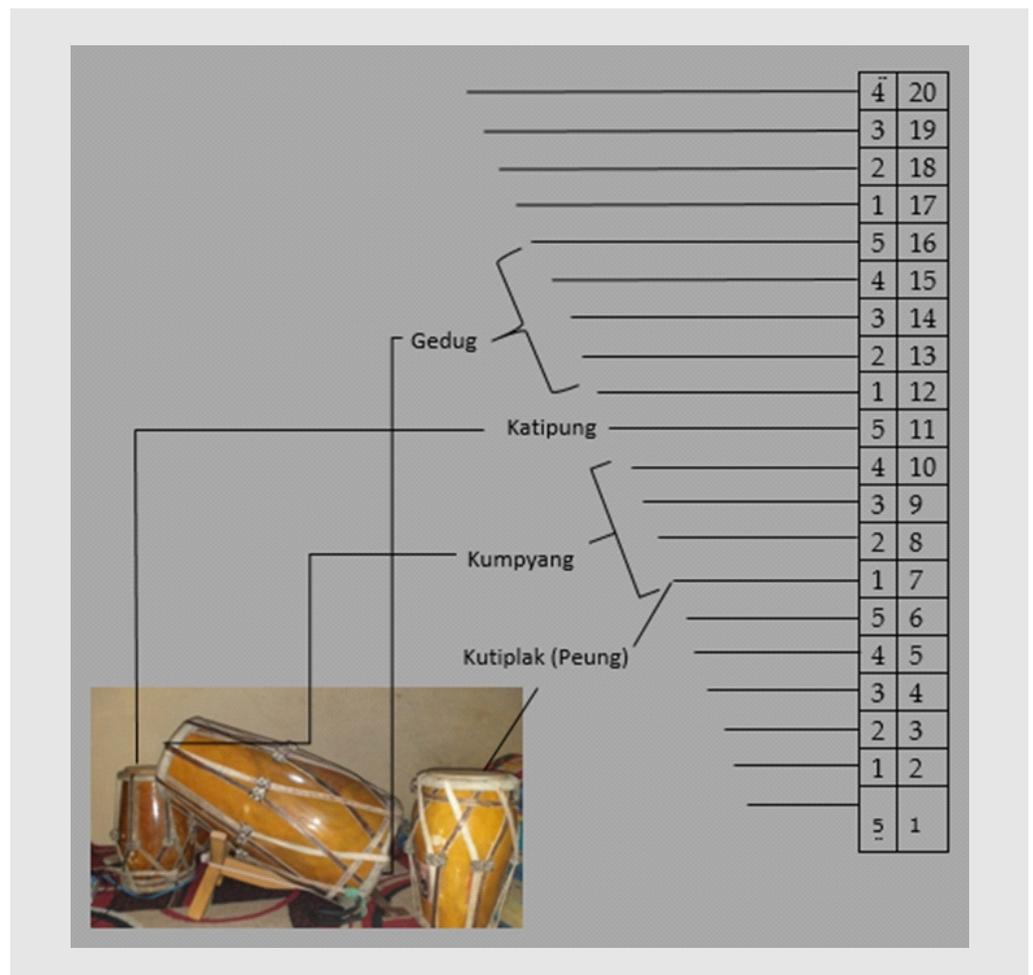
Setelah mempelajari dasar tepakan kendang yang diaplikasikan pada petikan *kacapi*, kemudian Yayan mengaplikasikannya dalam lagu-lagu jaipongan. Proses *ngalalanyah*³, dipelajari, kemudian diulang secara terus-menerus selama 6 tahun. Yayan selalu berlatih dan mempraktikkan keterampilan memainkan *kacapi* dalam setiap even pertunjukan yang diikutinya. Pada tahun 2009 Yayan berkolaborasi dengan Yoyon Darsono dalam sebuah grup *kacapi*-biola maut. Sebuah wawancara Yoyon menyatakan bahwa “Yayan mulai berlatih *kacapi* jaipongan bersama saya, karena pada saat itu saya membutuhkan seorang player *kacapi* yang memiliki suatu keunikan dalam permainannya.” Sejak saat itu Yayan mempunyai relasi yang luas dengan banyak pihak, terutama dengan mereka yang tinggal di daerah Sumedang, Bandung dan sekitarnya. Setelahnya Yayan mulai mengaplikasikan petikan *kacapi* jaipongan untuk mengiringi para sinden populer dan pada tahun 2021 mulai masuk dunia rekaman. Terhitung kurang lebih 10 tahun Yayan melewati proses *nggramyang*. Perbaikan-perbaikan harus terus dilakukan seperti tempo, ritme dan dinamika agar lebih berkualitas, apik dan enak didengar oleh para penikmat seni (I Made Dwi Rustika Manik, I Nyoman Sudiana, 2021).

³*Ngalalanyah* merupakan istilah Bahasa Sunda yang artinya mencoba-coba, belajar

Proses Mengubah Bentuk

Kendang dimainkan dengan cara dipukul yang lebih mengandalkan keterampilan memukul (*menepak*), sedangkan kacapi dimainkan dengan cara dipetik yang lebih mengandalkan keterampilan jari tangan. Bentuk kendang dan kacapi siter sudah sangat jelas berbeda, maka bunyi yang dihasilkan pun tentu memiliki warna (timbre) yang berbeda. Kendang menghasilkan bunyi yang bersumber dari kulit (membranophone) sedangkan *kacapi* dari sebuah kawat (chordophone). Perbedaan itu yang membuat Yayan melakukan proses mengubah bentuk. Maksud mengubah bentuk disini adalah merubah bentuk baku pola tepak kendang jaipongan yang sebelumnya dimainkan dalam *waditra* kendang kemudian dialihkan ke dalam *waditra* kacapi. Teknik petikan yang digunakan adalah *toel*, *sintreuk* dan *jambret*. Di bawah ini adalah gambar yang menunjukkan nama bagian bunyi *kacapi* yang menghasilkan tepakan kendang pada kawat nomor tertentu.

Gambar 4. Warna suara yang dihasilkan oleh Kacapi Jaipongan (Dokumentasi: Dhiya Silmi, 16 April 2021)



Alih Fungsi

Adanya perubahan alih wahana dari pola tepakan kendang menjadi petikan *kacapi*, maka terjadi pula alih fungsinya (Rokhani & Haryanto, 2021). Fungsi kendang dalam jaipongan antara lain memberi aba-aba (pangkat), mengendalikan tempo (cepat dan lambat), dan mengendalikan irama dari gending. Seperti yang dikemukakan Saepudin bahwa fungsi kendang secara umum adalah untuk menyertai dan menjaga keutuhan sajian lagu (dalam karawitan mandiri), mengisi dan mempertegas ritme gerak tari yang disajikan, berfungsi pula untuk kepentingan ekspresi lagu sinden dan dalang. Kendang sebagai pemimpin dalam sajian karawitan untuk memulai gending, mempercepat dan memperlambat tempo, beralih dari gending satu ke gending lainnya, serta memberikan jiwa pada gending (Saepudin, 2012). *Kendang, a two headed asymmetrical drum, is the instrument which organizes the time in the playing with a concept concerning the interaction of tempo (fast, medium, slow)* (Hastuti et al., 2016). *In leading karawitan performance, kendang plays a role as a pamong or harmonizer* (Daryanto, 2019).

Lain halnya dengan fungsi *kacapi* siter. Selain berfungsi sebagai pengiring vokal pada lagu-lagu wanda anyar, *kacapi* siter digunakan sebagai pembawa melodi lagu (*amardawa* lagu). Namun, dalam konteks kreativitas Yayan Lesmana, permainan *kacapi* siter berfungsi sebagai pengatur irama (irama bebas, *sawilet*, dan irama kering) dan pengatur tempo (perpindahan tempo lambat ke cepat, atau sebaliknya). Intinya, *kacapi* jaipongan tidak hanya dimainkan untuk menghasilkan nada-nada secara melodis, tetapi dimainkan untuk menghasilkan ritmis-ritmis tentu. Petikan *kacapi* jaipongan Yayan tidak hanya mengalihkan fungsi dan pola tepakan kendang jaipongan saja. Akan tetapi, fungsi dan peran gamelan pun dialihkan ke dalam *kacapi*, salah satunya goong.

Teknik Petikan Kacapi Jaipongan Gaya Yayan Lesmana

Pada dasarnya teknik permainan, penjarian dan istilah-istilah yang digunakan Yayan sama dengan yang digunakan oleh mang Koko menggunakan *kacapi* siter (Tardi. , N. Asep. , E. D. S. Ruswandi, 2022) (*sintreuk-toel*, *jeungkalan* dan *ranggeum*) (T. Ruswandi, 2016). Walau begitu, ada beberapa hal yang berbeda. Pada umumnya, posisi tugu nada 1 (*da*) pada *kacapi* siter terletak pada senar pertama (paling bawah). Sedangkan posisi tugu nada 1 (*da*) pada *kacapi* jaipongan Yayan, terletak pada senar ke-2. Senar pertama adalah nada 5 (*la*) dan diakhiri oleh senar 4 (*ti*). Di bawah ini adalah deskripsi dari 3 teknik petikan yang digunakan Yayan Lesmana dalam permainan kacapinya:

Toel

Toel adalah teknik memetik *kacapi* menggunakan jari telunjuk tangan kanan maupun tangan kiri; dengan gerakan maju atau mundur, disertai dengan tutupan jari tengah dari tangan kiri. *Kacapi* jaipongan gaya Yayan Lesmana, teknik *toel* ini diaplikasikan melalui tangan kiri, dengan membunyikan senar ke-10 sampai ke-20. Teknik ini merupakan adaptasi dari bunyi gedug (*dong* dan *det*) pada kendang jaipongan.

Gambar 4. Teknik *toel kacapi* jaipongan.

(Dokumentasi: Dhiya Silmi A.S., 15 April 2021)



Jambret

Jambret adalah teknik memetik senar *kacapi* dengan menggunakan tangan kanan. Jari yang digunakan adalah jari jempol dan jari tengah; jari jempol dan jari manis dari tangan kiri digunakan untuk menghasilkan *kenongan* dan *goongan*. Teknik petikan ini dua nada dimainkan secara bersamaan (*di jambret*), menggunakan tangan kanan yaitu nada 1 (*da*) dan 4 (*ti*) pada senar ke-7 dan ke-10. Teknik ini merupakan adaptasi dari bunyi *kemprang* (*pang* dan *pong*) dalam kendang jaipongan.

Gambar 5. Teknik jambret kacapi jaipongan.

(Dokumentasi: Dhiya Silmi A.S., 15 April 2021)



Sintreuk

Sintreuk merupakan teknik membunyikan 4 nada secara bersamaan menggunakan jari telunjuk dari tangan kanan; dibantu dengan jari jempol untuk menahan (*nengkep*) bunyi yang dihasilkan. Teknik *nengkep* digunakan agar getaran pada senar yang disintreuk tidak terlalu lama bergetar. Menurut Yayan Lesmana, teknik ini merupakan adaptasi dari bunyi *kutiplak* (*pak, tung, dan peung*) dalam kendang jaipongan.

Gambar 6. Teknik sintreuk kacapi jaipongan. (Dokumentasi: Dhiya Silmi A.S., 15 April 2021)



6. Kesimpulan

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa pengalaman hidup dan lingkungan sangat mempengaruhi munculnya motivasi yang kuat dalam menentukan profesi dan berkarya. Yayan Lesmana adalah satu dari sekian banyaknya praktisi seni yang merasakan keresahan akan keinginan belajar *kacapi* diperolehnya secara tidak sengaja, ketika tarik ulur berpindah profesi memaksanya untuk merenung. Akhirnya, Yayan memutuskan untuk fokus menjadi pemain *kacapi* profesional. Ia menjalani proses ini selama kurang lebih 29 tahun. Proses *learning by doing*, yaitu bereksperimen langsung dengan ide musik yang muncul dalam benaknya menjadi penting.

Teknik permainan *kacapi* yang dikembangkannya tanpa menghilangkan identitas atau pakem aslinya. Upaya yang dilakukan Yayan berhasil dilalui hingga mendapatkan justifikasi, di mana karya musik yang dikembangkannya menjadi populer di masyarakat serta diakui keberadaan dan kualitasnya oleh sesama musisi.

7. Referensi

- Chandra Monica Santoso¹, P. Gogor Bangsa, S.Sn., M.Sn.², Hen Dian Yudani, S. T. ³, Paz, G. B., & Ruíz, A. A. B. (2020). *Perancangan Panduan Meditasi Singkat Untuk Umat Buddha Theravada*. 3 (2 0 1 7) , 5 4 – 6 7 .
<http://repositorio.unan.edu.ni/2986/1/5624.pdf>
- Daryanto, J. (2019). Nengsemaken in Surakarta Karaton Karawitan Performance. *International Journal of Visual and Performing Arts*, 1(1), 1–6.
<https://doi.org/10.31763/viperarts.v1i1.7>
- Dewi, V. E. (2020). Transformation of Rinding Gumbeng Traditional Art. *Atlantis Press*, 491(Ijcah), 886–889. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.201201.148>
- Hastuti, K., Fanani, A. Z., & Syarif, A. M. (2016). Virtual Player of Melodic Abstraction Instruments for Automatic Gamelan Orchestra. *2nd International Conference on Science in Information Technology (ICSITech)*, 30–34.
- Irawati, Eli., & Erizal Barnawi. (2021). Penciptaan dalam Etnomusikologi?. *Journal of Music Education and Performing Arts*. 1 (2) 4 1 - 4 6 .
<http://jurnal.fkip.unila.ac.id/index.php/JMEPA/issue/view/1227>
- I Made Dwi Rustika Manik, I Nyoman Suidiana, N. P. H. (2021). *Wira Chandra's New Creation Music*. 01(03), 204–211. <https://doi.org/10.25124/ghurnita.v1i1.383>

- I Putu Gede Edo Prasetya Dewantara, Kadek Suartaya, I. K. G. (2021). Sangkemeteng Karawitan Composition. *Ghurnita*, 01(01), 47–55. <https://doi.org/10.25124/ghurnita.v1i1.212>
- Julia, Dr., Rohidi, T. R., F., T. S., & Herdini, H. (2017). THE FORMATION OF INDIVIDUAL MUSIC STYLE OF KACAPI INDUNG ACCOMPANIMENT MUSIC IN TEMBANG SUNDA CIANJURAN IN INDONESIA. *PONTE International Scientific Researchs Journal*, 73(3). <https://doi.org/10.21506/j.ponte.2017.3.13>
- Koentjaraningrat. (1979). *Pengantar Ilmu Antropologi*. Rineka Cipta.
- Lutfi Salsa Rahayu, Nanang Supriatna, T. S. S. (2021). Kacapi Iringan Lagu Bulan Di Priangan. *SWARA - Jurnal Antropologi Pendidikan Musik*, 2(1), 16–22.
- New, M. A., & Musical, C. (2021). Magineman A New Creative Musical Composition. *Gurnita Jurnal Seni Karawitan*, 01(02), 134–142. <https://doi.org/10.25124/ghurnita.v1i1.335>
- Pratama, G. M. R. ; S. (2021). Campuhan : Sebuah Musik Kreasi Baru. *Ghurnita*, 1(2), 92–99. <https://doi.org/10.25124/ghurnita.v1i1.149>
- Rokhani, U., & Haryanto, H. (2021). Rancangan Garap Karya Gending Sekar Jagad Berbasis Motif Batik Gaya Yogyakarta. *Resital: Jurnal Seni Pertunjukan*, 21(3), 163–172. <https://doi.org/10.24821/resital.v21i3.4110>
- Ruswandi, T. (2016). Kreativitas Mang Koko dalam Karawitan Sunda. *Panggung*, 26(1), 92–107. <https://doi.org/10.26742/panggung.v26i1.165>
- Ruswandi, Tardi. , N. Asep. , E. D. S. (2022). Keberadaan Jenis Kacapi Dalam Genre Kesenian Tradisional Sunda. *Panggung*, 32.
- Saepudin, A. (2012). *Praktik Karawitan Daerah Lain I Karawitan Sunda* (Issue December 2012, pp. 1–70). <https://www.researchgate.net/publication/318471504>
- Saepudin, A. (2015). Perkembangan dan Perubahan Tepak Kendang Jaipongan Suwanda dalam Masyarakat Urban. *Journal of Urban Society's Arts*, 2(1), 9–17. <https://doi.org/10.24821/jousa.v2i1.1265>
- Senn, O., Kilchenmann, L., Bechtold, T., & Hoesl, F. (2018). *Groove in drum patterns as a function of both rhythmic properties and listeners' attitudes*. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0199604>
- Setiaji, D. (2018). Inovasi Musik Kacapi Sebagai Wajah Baru Dari Sajjian Kesenian Kacapi Kawih (Studi Kasus Tentang Bentuk Steman Dan Analisis Karya Musik Kacapi Inovasi). *Jurnal Pendidikan Seni*, 1(1).

- Sukanda, Drs. E. (1996). *Kacapi Sunda*. Jenderal, Direktorat Udayaan, K E Dan, Departemen Pendidikan.
- Sutisna, M. D., Suparli, L., & Budi, D. S. U. (2021). Tiwika: Kolaborasi Musik Kaleran dalam Aransemen Kacapi. *Pantun*, 5(2). <http://dx.doi.org/10.26742/pantun.v5i2>
- Trustho. (2017). *Karya Cipta Seni Pertunjukan*. Yogyakarta: JB Publisher.
- Warsana, Eli Irawati. (2023). Design of “Munyer” as a Respons to Social Condition in New Normal. *Resital: Jurnal Seni Pertunjukan*, 24(2), 112–121.
<https://doi.org/10.24821/resital.v24i2.9276>
- Wrahatnala, Bondet. 2021. “Inovasi Dan Pembauran Genre Dalam Pertunjukan Keroncong Wayang Gendut.” *Resital: Jurnal Seni Pertunjukan* 22(2):69–79. doi: <https://doi.org/10.24821/resital.v22i2.5180>.