

**VISUALISASI PROSES KREATIF ALOYSIUS
SUWARDI MELALUI PAMERAN KOLABORATIF
“DARI IMAJINASI MENJADI BUNYI”**

TUGAS AKHIR SKRIPSI KARYA ILMIAH



Oleh

Danang Dwi Saputra

NIM. 12112106

**FAKULTAS SENI PERTUNJUKAN
INSTITUT SENI INDONESIA
SURAKARTA**

2019

**VISUALISASI PROSES KREATIF ALOYSIUS
SUWARDI MELALUI PAMERAN KOLABORATIF
“DARI IMAJINASI MENJADI BUNYI”**

TUGAS AKHIR SKRIPSI KARYA ILMIAH

Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
Mencapai Derajat Sarjana S-1
Jurusan Etnomusikologi



Oleh

Danang Dwi Saputra
NIM. 12112106

**FAKULTAS SENI PERTUNJUKAN
INSTITUT SENI INDONESIA
SURAKARTA
2019**

PENGESAHAN

SKRIPSI KARYA ILMIAH VISUALISASI PROSES KREATIF ALOYSIUS SUWARDI MELALUI PAMERAN KOLABORATIF “DARI IMAJINASI MENJADI BUNYI”

Disusun oleh:

Danang Dwi Saputra
NIM. 12112106

Telah diuji dan dipertahankan di hadapan dewan penguji
Institut Seni Indonesia Surakarta
pada tanggal, 13 September 2019

Susunan Dewan Penguji

Ketua Penguji


Prof. Dr. Santoso, S. Kar., M.Mus., M.A
NIP. 195208171978031002

Penguji Utama,


Dr. Drs. Budi Setiyono, M.Si
NIP. 1963090219910310001

Pembimbing


Dr. Aton Rustandi Mulyana, S.Sn., M.Sn
NIP. 197106301993031004

Skripsi ini telah diterima
sebagai salah satu syarat mencapai derajat Sarjana S-1
pada Institut Seni Indonesia (ISI) Surakarta
Surakarta, 13 September 2019
Dekan Fakultas Seni Pertunjukan


Dr. Sugeng Nugroho, S.Kar., M.Sn.
NIP. 196509141990111001

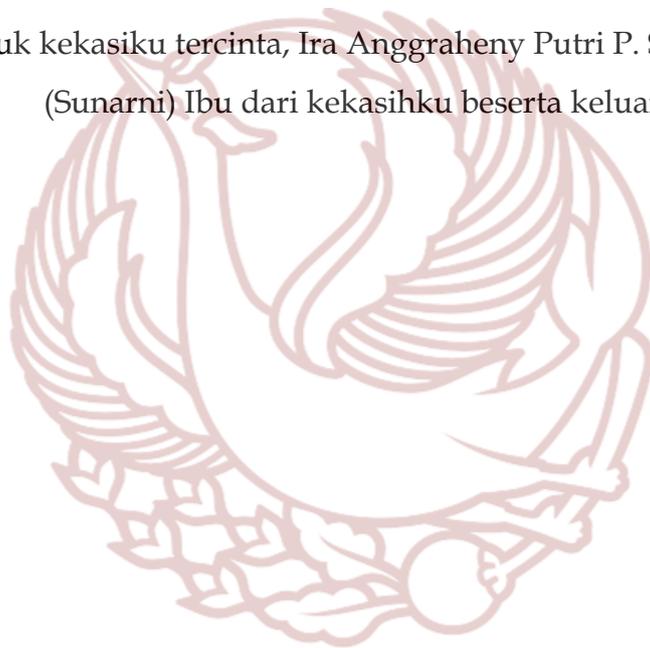
PERSEMBAHAN

Karya tulis ini aku persembahkan kepada:

Tuhan Yesus Kristus atas taburan cinta kasihNya telah memberikanku kekuatan dan kemudahan.

Kepada Papahku tersayang (Eko Sudaryanto) serta Mamahku tersayang (Sukarmi).

Untuk kekasihku tercinta, Ira Anggraheny Putri P. S.Sn dan juga Ibu (Sunarni) Ibu dari kekasihku beserta keluarga



MOTTO

*Lebih baik terlambat daripada tidak wisuda sama sekali dan jangan tunda sampai
besuk apa yang bisa engkau kerjakan hari ini....*

(Danang Dwi S, 2019)



PERNYATAAN

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama : Danang Dwi Saputra

Tempat, Tgl. Lahir : Surakarta, 14 Mei 1993

NIM : 12112106

Program Studi : S-1 Etnomusikologi

Fakultas : Seni Pertunjukan

Alamat : Jl. Serayu 4 , RT 02 RW 13 Semanggi, Pasar Kliwon

Menyatakan bahwa:

1. Karya pameran kolaboratif saya dengan judul: Visualisasi Proses Kreatif Aloysius Suwardi Melalui Pameran Kolaboratif “Dari Imajinasi Menjadi Bunyi” adalah benar-benar hasil karya cipta sendiri, saya buat sesuai dengan ketentuan yang berlaku, dan bukan jiplakan (plagiasi).
2. Bagi perkembangan ilmu pengetahuan saya menyetujui karya tersebut dipublikasikan dalam media yang dikelola oleh ISI Surakarta untuk kepentingan akademik sesuai dengan Undang-Undang Hak Cipta Republik Indonesia.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dengan penuh rasa tanggung jawab atas segala akibat hukum.

Surakarta, 13 September 2019

METERAI
STAMP
6000
ENAM RIBU RUPIAH

Penulis,

Danang Dwi Saputra

ABSTRAK

Sosok Al Suwardi sebagai seorang komposer, pengrawit, dan organolog gamelan kontemporer layak untuk diangkat menjadi sebuah karya kolaboratif yang artistik. Melalui fotografi *feature*, pembuatan instalasi musik, dan pertunjukan musik menjadi wadah untuk memuat kisah perjalanan Al Suwardi dalam berproses menciptakan instrumen musik inovatif. Karya kolaboratif fotografi *feature*, pembuatan instalasi musik, dan pementasan musik tersebut kemudian diwujudkan melalui bentuk pameran dengan format sajian visual fotografi, instalasi, dan pertunjukan musik. Berdasarkan alasan tersebut, beberapa poin persoalan yang dirumuskan dalam karya Tugas Akhir (TA) pameran kolaboratif yaitu bagaimana pengelolaan urutan bentuk pameran kolaboratif “Dari Imajinasi Menjadi Bunyi” untuk mengungkapkan sosok Al Suwardi dan bagaimana bentuk pengungkapan fotografi *feature* tentang sosok Al Suwardi “Dari Imajinasi Menjadi Bunyi”.

Tujuan dalam pembuatan Tugas Akhir berjudul *Visualisasi Proses Kreatif Aloysius Suwardi Melalui Pameran Kolaboratif: Dari Imajinasi Menjadi Bunyi* adalah mengungkapkan dan mengenalkan sosok Al Suwardi melalui urutan bentuk pameran yang dikemas secara kolaboratif dan mengenalkan secara visual tentang aktivitas proses berkesenian dari sosok komposer dan organolog, Al Suwardi kepada masyarakat luas melalui karya fotografi. Pengerjaan karya Tugas Akhir (TA) pameran kolaboratif ini, pada bagian fotografi menggunakan genre *feature* biografi. Kedalaman informasi foto yang ditunjang dengan hasil wawancara kepada narasumber ini bertujuan agar informasi tentang sosok keseniman Al Suwardi ini lebih mendalam dan memperkuat kesan humanis dari visual foto. Adanya bangunan instalasi musik dan pertunjukan musik dapat menjadi alternatif untuk menunjang advokasi etnomusikologi tentang gambaran sosok keseniman Al Suwardi.

Kata kunci: pameran, kolaboratif, fotografi, instalasi, instrumen, musik, Al Suwardi.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Tuhan YME atas ijabah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir karya pameran berjudul *Visualisasi Sosok Kesenimanan Aloysius Suwardi Melalui Pameran Kolaboratif: Dari Imajinasi Menjadi Bunyi*. Keberhasilan penelitian ini tidak lepas dari bantuan beberapa pihak. Oleh karena itu penulis mengucapkan terima kasih kepada Dr Aton Rustandi Mulyana, S.Sn., M.Sn, atas bimbingan dan arahnya di dalam proses karya Tugas Akhir pameran kolaboratif ini. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada narasumber-narasumber yaitu Aloysius Suwardi, Narso, Agus Pras dan teman-teman kelompok Dapur Kreatif Planet Harmonik.

Penulis mengucapkan terima kasih kepada segenap keluarga yang telah memberi dukungan dan semangat kepada penulis selama melakukan penelitian hingga terselesaikan dan berhasil menuntaskan kesulitan yang dihadapi selama di lapangan. Penulis tidak lupa juga mengucapkan terima kasih kepada dosen-dosen etnomusikologi yang telah memberikan ilmu dan pengetahuan yang bermanfaat selama penulis menjalani perkuliahan di Institut Seni Indonesia (ISI) Surakarta.

Surakarta, 13 September 2019



Danang Dwi Saputra

DAFTAR ISI

| | |
|--|------|
| HALAMAN JUDUL | ii |
| HALAMAN PENGESAHAN | iii |
| HALAMAN PERSEMBAHAN | iv |
| MOTTO..... | v |
| HALAMAN PERNYATAAN..... | vi |
| ABSTRAK..... | vii |
| KATA PENGANTAR | viii |
| DAFTAR ISI | ix |
| DAFTAR GAMBAR..... | xi |
| DAFTAR TABEL | xiii |
| | |
| BAB I. PENDAHULUAN | 1 |
| A. Latar Belakang Masalah | 1 |
| B. Rumusan Masalah Penciptaan..... | 8 |
| C. Tujuan dan Manfaat Kekaryaannya..... | 8 |
| D. Tinjauan Sumber Penciptaan..... | 10 |
| E. Landasan Penciptaan..... | 20 |
| F. Konsep Perwujudan Karya..... | 25 |
| G. Sistematika Penulisan..... | 28 |
| | |
| BAB II. JEJAK MEDAN KREATIF AL SUWARDI MENCIPTA ALAT MUSIK BARU | 30 |
| A. Membuat Kebaruan Instrumen Musik..... | 30 |
| 1. Vibrandér..... | 34 |
| 2. Cênthuwing..... | 35 |
| 3. Thêring..... | 36 |
| 4. Jalênthir..... | 37 |
| 5. Gamelan <i>Gentha</i> | 38 |
| 6. Gamelan Planet Harmonik | 44 |
| B. Mengakrabi <i>Noise</i> | 47 |
| C. Transkripsi..... | 49 |
| | |
| BAB III. PROSES PERWUJUDAN KARYA PAMERAN KOLABORATIF “DARI IMAJINASI MENJADI BUNYI” | 55 |
| A. Tahap Praproduksi | 55 |

| | |
|---|-----|
| 1. Penemuan tema | 55 |
| 2. Observasi | 57 |
| 3. Wawancara | 59 |
| 4. Penyusunan <i>treatment</i> | 60 |
| B. Tahap Produksi | 61 |
| 1. Peralatan dalam proses produksi | 63 |
| 2. Teknis pengambilan gambar dan perekaman suara | 75 |
| C. Tahap Pasca Produksi..... | 80 |
| 1. Editing foto..... | 80 |
| 2. Editing audio..... | 81 |
| D. Instalasi Ruang Pameran..... | 83 |
| 1. Ruang imajinasi | 84 |
| 2. Ruang Bengkel Bunyi | 86 |
| 3 Ruang Pameran Fotografi | 87 |
| 4. Ruang Pertunjukan Musik | 90 |
| | |
| BAB IV. DESKRIPSI VISUALISASI KARYA FOTOGRAFI “DARI IMAJINASI MENJADI BUNYI” | 91 |
| A. Alur Penyajian Karya | 91 |
| B. Uraian Deskripsi Visual Karya | 92 |
| 1. Alat dan Bahan dalam Membuat Instrumen Musik | 92 |
| 2. Proses Pembuatan Alat Musik | 95 |
| 3. Instrumen Musik Buatan Al Suwardi | 120 |
| 4. Proses Latihan Kelompok Dapur Planet Harmonik | 128 |
| 5. Pementasan Karya Kelompok Dapur Planet Harmonik | 135 |
| | |
| BAB V. PENUTUP | 141 |
| A. Kesimpulan | 141 |
| B. Saran | 143 |
| | |
| DAFTAR PUSTAKA..... | 144 |
| WEBTOGRAFI..... | 145 |
| DAFTAR NARASUMBER | 145 |

DAFTAR GAMBAR

| | | |
|-------------|---|----|
| Gambar 2.1 | Vibrandér | 35 |
| Gambar 2.2 | Cênthuwing | 36 |
| Gambar 2.3 | Théring | 37 |
| Gambar 2.4 | Jalenthir | 38 |
| Gambar 2.5 | Klunthung | 39 |
| Gambar 2.6 | Klonthong | 40 |
| Gambar 2.7 | Klonthang | 41 |
| Gambar 2.8 | Klinthing | 42 |
| Gambar 2.9 | Gong | 43 |
| Gambar 2.10 | Glendung dan Glendang | 44 |
| Gambar 2.11 | Klenthar | 46 |
| Gambar 2.12 | Potongan-potongan transkrip tidak utuh dari beberapa karya Al Suwardi | 54 |
| Gambar 3.1 | Bengkel milik Al Suwardi | 57 |
| Gambar 3.2 | Kamera Canon 7D | 64 |
| Gambar 3.3 | Kamera Canon 600D | 65 |
| Gambar 3.4 | Kamera Canon 5D Max III | 66 |
| Gambar 3.5 | Gopro Hero 4 | 67 |
| Gambar 3.6 | Memori Card Sand Disk 32Gb Extreme dan 16 Gb | 68 |
| Gambar 3.7 | SD Card Sand Disk 32Gb dan Ultra 8Gb Toshiba | 68 |
| Gambar 3.8 | Micro SD kapasitas 32Gb dan 8Gb | 68 |
| Gambar 3.9 | Baterai Lithium LP-E6 | 69 |
| Gambar 3.10 | Baterai Lithium LP-E8 | 69 |
| Gambar 3.11 | Lensa 50mm dan 18-135mm | 71 |
| Gambar 3.12 | Lensa Tele USM 70-200mm | 71 |

| | | |
|-------------|---|----|
| Gambar 3.13 | Trigger Youngno YN 622C II | 72 |
| Gambar 3.14 | Lampu <i>Flash</i> | 73 |
| Gambar 3.15 | <i>Trippod</i> | 73 |
| Gambar 3.16 | Headphone | 75 |
| Gambar 3.17 | Jenis <i>angle</i> kamera | 77 |
| Gambar 3.18 | Proses perekaman bunyi alat musik | 80 |
| Gambar 3.19 | Proses editing foto menggunakan <i>software Adobe Lightroom 5</i> | 81 |
| Gambar 3.20 | Proses editing audio menggunakan <i>software Logic Pro</i> | 83 |
| Gambar 3.21 | Bentuk rancangan ruang imajinasi | 85 |
| Gambar 3.22 | Ruang Bengkel Bunyi | 87 |
| Gambar 3.23 | Ruang pPameran Fotografi | 88 |
| Gambar 3.24 | Ruang Pertunjukan Musik | 90 |
| Gambar 4.1 | Piranti Bengkel Bunyi 1 | 42 |
| Gambar 4.2 | Piranti Bengkel Bunyi 2 | 43 |
| Gambar 4.3 | Nengeri | 45 |
| Gambar 4.4 | Ngukur | 46 |
| Gambar 4.5 | Nggerinda | 52 |
| Gambar 4.6 | Bayangan imajinasi | 53 |
| Gambar 4.7 | Menahan panas dan bising | 55 |
| Gambar 4.8 | Bingkai bunyi | 55 |
| Gambar 4.9 | Focusing | 58 |
| Gambar 4.10 | Masang Klonthong | 59 |
| Gambar 4.11 | Corong Bunyi | 60 |
| Gambar 4.12 | Nabuh Klonthong | 65 |
| Gambar 4.13 | Klunthung inside | 69 |
| Gambar 4.14 | Nabuh Glendhang-glendhung | 73 |
| Gambar 4.15 | Ji, ro, lu, pat, mo, nem, pi...? | 77 |

| | | |
|-------------|-------------------|----|
| Gambar 4.16 | Duet Ngarep Mburi | 81 |
| Gambar 4.17 | Ji-mo | 86 |
| Gambar 4.18 | Gumelaring Jagat | 88 |
| Gambar 4.19 | Sang Kreator | 89 |
| Gambar 4.20 | Simpatetik | 91 |

DAFTAR TABEL

| | | |
|-----------|---|----|
| Tabel 3.1 | Jenis kamera <i>angle</i> , definisi dan maknanya | 77 |
|-----------|---|----|



BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Sejak puluhan tahun hingga perkembangannya kini, disiplin ilmu etnomusikologi sendiri masih menjadi isu akademik, wacana, dan kritik atas keberadaannya di Indonesia. Berbagai pertanyaan muncul, yang semuanya bermuara pada karakter, manfaat, peran, dan kontribusi ilmu etnomusikologi terhadap kebutuhan masyarakat, terutama dalam kantung seni-budaya.

Menurut sejarahnya, terminologi disiplin ilmu etnomusikologi pertama kali disebutkan oleh Jaap Kunst di dalam bukunya berjudul *Musicologica: a Study of the Nature of Ethnomusicology, its Problems, Methods, and Representative Personalities*, hingga kemudian istilah itu berkembang di Eropa dengan berbagai sinonim nama, seperti *musikethnologie* menurut bahasa Jerman, *ethnografia muzyezna* (Polandia), *ethnografiya muzikal'naya* atau *ethnografiya fol'kloristika* istilah dalam bahasa Rusia, Bulgaria, dan Ukraina. Kata *ethnomusicology* kemudian diadopsi oleh pakar ahli dari Cekoslowakia, Perancis, Italia, Belanda, Rumania, dan negara-negara lainnya. Belakangan sarjana-sarjana Uni Soviet memulai menggunakan istilah *ethnomuzikoznaniye* dalam studi ilmiah terhadap seni musik

tradisional, sementara itu, istilah etnografi musik disematkan untuk kerja perekaman musiknya (Krader, 1995:1).

Secara umum, dalam teori dan terapannya di lapangan, ruang lingkup kerja etnomusikolog antara lain adalah melakukan penelitian, pencatatan, dan perekaman terhadap fenomena serta peristiwa budaya musik dalam suatu masyarakat. Bahkan oleh Alan Lomax, yang dikutip Mulyana, menyebutkan bahwa kerja peneliti tidak harus di lapangan secara langsung, malah lebih banyak bekerja di meja kerja dengan mengkaji teks-teks musik. Alan Lomax memetakan gaya nyanyian berdasarkan tipologi dan ciri kebudayaannya. Cara kerja etnomusikolog seperti ini juga diterapkan oleh Erich Von Hornbostel, Carl Stump, dan Curt Sach (Mulyana, 2007:64-65).

Seiring kebutuhan dan tuntutan bidang kelimuannya, problematika yang dihadapi etnomusikolog di Indonesia sekarang ini cukup luas. Mulyana dalam catatannya pada simposium etnomusikologi tahun 2016 menyebutkan bahwa ranah profesi kerja etnomusikolog bukan hanya pada masalah-masalah penelitian saja sebagai pengembangan keilmuannya, melainkan masih banyak sisi kegiatan lain yang dapat dikembangkan untuk mensinergikan kegiatan intelektual dan praktis (Mulyana, 2007:63). Selain itu, di dalam laporan hasil simposium etnomusikologi tersebut juga ditegaskan bahwa

...secara tekstual dan kontekstual, ranah kerja etnomusikologi yang sudah diterapkan adalah melakukan transkripsi dan analisis musik, rekonstruksi musik. Dokumentasi dan kearsipan musik, publikasi musik melalui penulisan buku, dan jurnalisme media (dalam bentuk kritik musik, reportase lapangan, *feature*, *interview show*, dan lain-lain), advokasi musik (tentang penguatan musik, eksperimentasi musik, hak cipta, pariwisata, dan lainnya). Produk-produk rekaman, partisipatori riset dan bidang lainnya (Mulyana, 2007:66).

Berdasarkan pernyataan Mulyana tersebut, salah satu bentuk terapan cara kerja etnomusikolog yang menurut penulis penting adalah pemberdayaan seniman melalui advokasi. Bentuk dan cara menghargai seniman adalah etnomusikolog memposisikan diri menjadi pendamping untuk seniman musik tersebut dengan memanfaatkan berbagai media untuk mendokumentasikannya, lalu mengangkatnya ke ranah publik hingga dikenal lebih luas. Salah satunya melalui pameran foto dengan menyertakan berbagai material kebendaan yang menjadi sarana seniman dalam melakukan proses kejanya. Hal inilah yang menjadi langkah alternatif praktis dedikasi seorang etnomusikolog terhadap pergerakan seniman.

Aplikasi persentuhan kerja etnomusikolog dalam bidang fotografi masih sangat sedikit. Gagasan untuk melakukan alternatif dokumentasi fotografi sosok seniman ini dapat menjadi langkah praktis untuk menyebarluaskan kepada publik bahwa ada ruang artistik lainnya bagi etnomusikolog untuk mengungkapkan idenya dalam menjalin hubungan dengan seniman. Menciptakan pola mutualisme antara etnomusikolog

dengan seniman, dan mengangkatnya menjadi bahan yang memiliki muatan edukatif bagi masyarakat luas.

Salah satu seniman dalam dunia karawitan kontemporer yang cukup berpengaruh di Indonesia adalah Aloysius Suwardi atau akrab dengan nama Al Suwardi.¹ Dirinya dikenal sebagai seorang komposer, pengrawit, dan seorang organolog² gamelan yang peka terhadap wilayah tuning atau pelarasan bunyi dalam konteks musik gamelan kontemporer. Karyanya telah dikenal luas di berbagai negara. Beberapa *event* musik dan kebudayaan di berbagai negara pernah dijelajahnya. Pada tahun 1985 sampai 1987, Al Suwardi memperoleh *grant* dari Fulbright Foundation untuk menjadi dosen tamu di bidang seni Karawitan Jawa di Oberlin College, Michigan University dan Wisconsin University of Madison, Amerika Serikat. Al Suwardi mendapat beasiswa dari Ford Foundation dan Asian Cultural Council, pada tahun 1997 hingga meraih gelar Master dalam bidang etnomusikologi dari Westleyan University, Connecticut, Amerika Serikat. Selang kurang lebih 3 tahun setelah menjadi dosen tamu di bidang seni Karawitan Jawa di Oberlin College, dirinya dipanggil lagi menjadi dosen tamu oleh Monash University, Melbourne, Australia di tahun 1999, serta dengan *grant* dari Monash Silver Jubilee Postgraduate

¹ Ejaan nama Al Suwardi secara konsisten digunakan untuk mendeskripsikan pada uraian kalimat seterusnya.

² Organolog di dalam konteks musik[al] diartikan sebagai orang yang ahli dalam membidangi organ atau wujud alat musik, baik penguasaan tuning, pelarasan, bahkan reparasi bunyi alat musik.

Scholarship dirinya melanjutkan lagi studi etnomusikologi di Universitas yang sama untuk program doktoral (Al Suwardi, wawancara 18 Oktober 2018).

Berbagai proses serta eksperimen dilakukan Al Suwardi membuat karya musik maupun alat musik yang ditekuninya, hingga melahirkan karya bermuatan musik tradisi kontemporer. Mulai dari tahun (1982-1988), karya-karyanya dimainkan di berbagai forum festival internasional, antara lain di Pekan Komponis-Dewan Kesenian Jakarta, *Island to Island Festival London* (1990), KIAS di Amerika Serikat dan Kanada (1991), *Music Festival of Samarkand* di Uzbekistan (1997), *Asean Composer Forum* di Thailand (1999), *Art Summit* Indonesia di Jakarta (2001). Selain itu, Al Suwardi juga banyak bekerja sama dengan seniman-seniman besar di tanah air maupun berkolaborasi dengan komponis terkenal di mancanegara, seperti Toshi Tsuchitori asal dari Jepang (1992-1998) dan Yuli Takehashi di tahun 2001 (Al Suwardi, wawancara 21 Oktober 2018).

Salah satu pentas bergengsi yang pernah diikuti adalah Europalia pada Oktober 2017 - Januari 2018. Al Suwardi membawa rombongan pementas dengan menampilkan karya berjudul *Planet Harmonic*. Instrumen hasil ide ciptaannya berupa bilah-bilah besi, genta, dan lonceng yang telah dimodifikasi bentuk organologinya maupun tata karakter suaranya.

Beberapa eksperimen organologi instrumen musik yang telah diselesaikannya adalah membuat modifikasi instrumen yang dinamai *gender macro*³ dan berbagai instrumen baru berbahan dasar bambu, kayu, air, metal, serta barang-barang bekas. Berkat ide membuat karya organolog instrumen baru maupun karya musik kontemporer, mengantarkan nama Al Suwardi hingga dikenal ke luar negeri. Kiprah Al Suwardi ini sempat pula dituliskan oleh Sunarto dalam Disertasinya berjudul “Epistemologi Karawitan Kontemporer Aloysius Suwardi” yang mengungkapkan bahwa

Suwardi selain sebagai komposer juga memiliki profesi sebagai tukang melaras gamelan. Ia sebagai pelaras gamelan telah melaras puluhan perangkat gamelan Jawa dan Bali, di Amerika Serikat, Kanada, dan berbagai negara di Eropa. Ia sebagai komposer telah memiliki karya-karya berkarakter dengan keunikan tersendiri. Keunikan paling menonjol terletak pada karya-karya komposisinya yang hampir selalu menggunakan instrumen baru yang ia gagas, ia rancang dan ia kerjakan sendiri pembuatannya (Sunarto, 2010:133).

Jejak perjalanan dan nama Al Suwardi juga sempat terpublikasikan dalam artikel website Kedutaan Besar Republik Indonesia (KBRI) untuk London, Inggris, yang mengutarakan bahwa kepiawaian Al Suwardi dalam memainkan alat-alat musik bukan hanya bentuknya saja, bunyi

³ *Gender macro* adalah instrumen musik berbentuk *gender* yang telah dimodifikasi dengan menempatkan baling-baling untuk menimbulkan getaran bunyi pada ruang resonator, sehingga untuk membunyikannya tidak hanya dipukul pada bagian bilah-bilah metalnya saja, melainkan juga dilakukan dengan digesek menggunakan penggesek rebab atau *senggreng* pada bagian tepian metalnya. Karakter bunyi yang ditimbulkan dari gesekan dan getaran metal itulah yang kemudian masuk ke ruang resonator dan menimbulkan bunyi nada dengan *sustain* panjang berdasarkan panjang dan lamanya gesekan.

modifikasi suara suling menggunakan selang serta bambu berisi air menghasilkan suara suling dengan vibrasi yang sangat unik dan indah, sehingga penonton dibuat terpesona mendengarkan alunan musik inovatif dan harmonis.⁴

Beberapa ulasan tersebut menjadi tendensi penting pengkarya mengangkat profil Al Suwardi sebagai objek pembuatan karya Tugas Akhir (TA) yang dikemas secara kolaboratif melalui fotografi *feature*, pembuatan instalasi musik, dan pementasan musik. Secara teori jurnalistik, istilah *feature* sebetulnya dipakai untuk mengkategorikan jenis berita yang bersifat ringan dalam penyampaiannya, namun memiliki fakta objektivitas dan bukan cerita fiksi (Rolnicki, 2008:89). Melalui medium fotografi *feature*, pembuatan instalasi musik, dan pementasan musik pengkarya mengungkapkan secara lebih dekat tentang sosok Al Suwardi sebagai seorang organolog dan komposer gamelan kontemporer.

Sosok Al Suwardi sebagai seorang komposer dan organolog gamelan kontemporer layak untuk diangkat menjadi sebuah karya kolaboratif yang artistik. Melalui fotografi *feature*, pembuatan instalasi musik, dan pertunjukan musik menjadi wadah untuk memuat kisah perjalanan Al Suwardi dalam berproses menciptakan instrumen musik inovatif. Karya

⁴Kedutaan Besar Republik Indonesia. "Komposisi Inovatif dan Harmonis Aloysius Suwardi Melalui Konser Musik Planet Harmonik Mempesona Publik Inggris." Sumber dikutip dari <https://indonesianembassy.org.uk/komposisi-inovatif-dan-harmonis-alloysius-suwardi-melalui-konser-musik-planet-harmonik-mempesona-publik-inggris>. Diakses pada 10 Mei 2018. Jam 02.30 WIB.

kolaboratif fotografi *feature*, pembuatan instalasi musik, dan pementasan musik tersebut kemudian diwujudkan melalui bentuk pameran dengan format sajian visual fotografi, instalasi, dan pertunjukan musik.

B. Rumusan Masalah Penciptaan

Berdasarkan alasan tersebut, beberapa poin persoalan yang dirumuskan dalam karya Tugas Akhir (TA) pameran karya kolaboratif tersebut diuraikan secara sistematis sebagai berikut.

1. Bagaimana pengelolaan urutan bentuk pameran kolaboratif “Dari Imajinasi Menjadi Bunyi” untuk mengungkapkan sosok Al Suwardi?
2. Bagaimana bentuk pengungkapan fotografi *feature* tentang sosok Al Suwardi “Dari Imajinasi Menjadi Bunyi”?

C. Tujuan dan Manfaat Kekaryaannya

Tujuan dalam pembuatan Tugas Akhir berjudul *Visualisasi Sosok Kesenimanannya Aloysius Suwardi Melalui Pameran Kolaboratif: Dari Imajinasi Menjadi Bunyi* adalah

1. Mengungkapkan dan mengenalkan sosok Al Suwardi melalui urutan bentuk pameran yang dikemas secara kolaboratif.

2. Mengungkapkan dan mengenalkan secara visual tentang aktivitas proses berkesenian dari sosok komposer dan organolog, Al Suwardi kepada masyarakat luas melalui karya fotografi.

Hasil penciptaan karya Tugas Akhir pameran kolaboratif ini diharapkan dapat bermanfaat untuk menambah pengetahuan, pemahaman, maupun perspektif baru di dalam disiplin ilmu etnomusikologi. Secara spesifik manfaat dari karya Tugas Akhir pameran kolaboratif fotografi *feature*, pembuatan instalasi musik, dan pertunjukan musik adalah sebagai berikut.

1. Bagi disiplin ilmu etnomusikologi, karya Tugas Akhir ini dapat menjadi alternatif terapan terhadap pemanfaatan perkembangan teknologi dan penumbuhan wawasan dan pengetahuan melalui seni pameran kolaboratif yang memuat unsur visual fotografi, unsur instalasi seni artistik, dan unsur pertunjukan musik.
2. Karya Tugas Akhir ini dapat menjadi referensi untuk mengekspresikan sosok seniman ke medium kolaboratif berupa fotografi *feature*, pembuatan instalasi musik, dan pementasan musik sehingga dapat dinikmati sebagai bagian dari ekspresi artistik peneliti dalam mengungkapkan hasil penelitiannya.

3. Melalui pameran kolaboratif dapat menjadi alternatif baru untuk menarasikan profil atau sosok seniman dalam ranah etnomusikologi.

D. Tinjauan Sumber Penciptaan

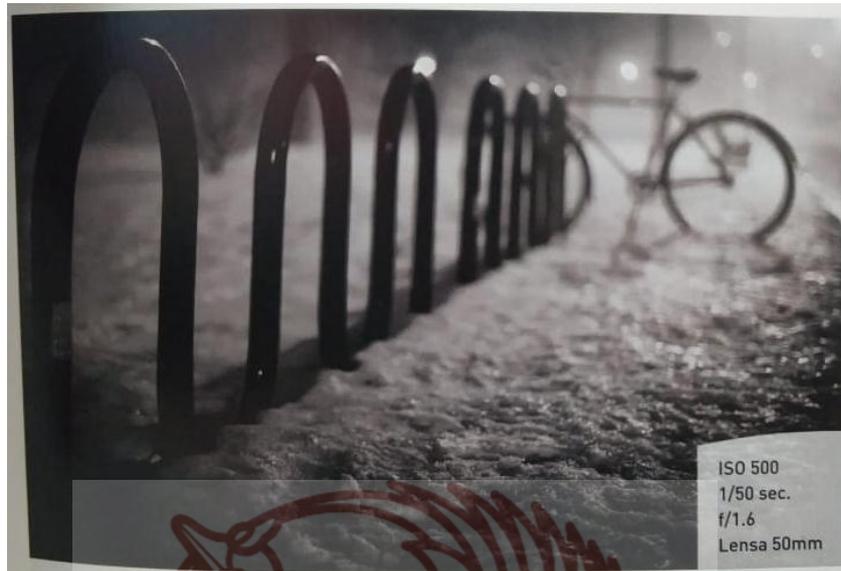
Karya pameran kolaboratif fotografi *feature*, pembuatan instalasi musik, dan pementasan musik ini belum pernah dibuat sebagai bagian dari salah satu persyaratan Tugas Akhir, namun penting bahwa dalam setiap proses penelitian harus menyertakan berbagai tinjauan, sehingga dapat dipertanggungjawabkan secara akademis. Tinjauan sumber yang disertakan dalam laporan karya kolaboratif ini digunakan sebagai acuan logis untuk menunjang realisasi pameran.

Seni dengan media fotografi merupakan media yang digunakan pengkarya untuk menuangkan ide karya tentang sosok komposer Al Suwardi. Pengkaryaan Tugas Akhir ini menggunakan beberapa tinjauan sumber penciptaan yang berupa hasil-hasil karya fotografi terdahulu, sehingga pengkarya tidak mengacu pada keidentikan suatu gaya fotografi tertentu. Acuan visual berbagai sumber tersebut dimaksudkan pengkarya untuk memperkaya pengetahuan visual saat pengambilan foto dalam pembuatan karya Tugas Akhir (TA). Sumber-sumber acuan fotografi tersebut di antaranya sebagai berikut.



Gambar 1.1. Pemanfaatan bayangan
(Sumber dokumentasi: Wahyu Darsito, 2015)

Buku yang dituliskan Wahyu Dasito berjudul *Dasar Fotografi Digital 2: Komposisi dan Ketajaman*, 2015, menjadi salah satu referensi untuk memaparkan contoh karya hasil fotografi yaitu pemanfaatan bayangan. Pemanfaatan bayangan secara sederhana pada gambar 1.1 tersebut memberikan contoh bahwa bayangan dapat memperkuat pesan dan melengkapi elemen di sekitar objek utama.



Gambar 1.2. Pemanfaatan garis diagonal
(Sumber dokumentasi: John Batdorff, 2012)

Buku berjudul *Foto Hitam-Putih dari Foto Biasa Menjadi Luar Biasa*, 2015, merupakan buku yang telah dialihbahasakan oleh Olivia Bernadette. Dituliskan oleh John Batdorff dalam judul aslinya *Black and White From Snapshot to Great Shot*, 2012. Penjelasan penting yang dapat dijadikan acuan adalah tentang pemanfaatan garis diagonal seperti keterangan pada gambar 1.2 tersebut. Garis diagonal pada sebuah pagar akan menuntut arah pandang mata untuk tertuju melihat sepeda yang berada di ujungnya. Garis mengungkapkan perasaan tegas, serta memandu arah pandangan mata, dan menguatkan *mood* pada sebuah gambar. Begitu pula pada garis vertikal, yang berguna sebagai instrumen untuk membuat kesan ketinggian atau kekuasaan. Sebagai contoh pada gambar 1.3 berikut.



Gambar 1.3. Pemanfaatan garis vertikal untuk menunjukkan kesan ketinggian
(Sumber dokumentasi: John Batdorff, 2012)

Buku yang dituliskan oleh Syahmedi Dean, berjudul *Tenun Doyo dan Sulam Ampar: Seni Wastra Kutai Barat*, 2018. Buku ini memuat beberapa gambar karya fotografi tentang aktivitas yang dilakukan kaum perempuan pada masyarakat Kutai Barat. Hasil karya fotografer Honda Tranggono, yaitu tentang aktivitas menenun ibu-ibu, peralatan atau alat yang dipakai untuk menenun, beserta ruangan rumah adat yang dipakai untuk menenun. Selain itu, corak nuansa desa Kutai Barat juga ditunjukkan dengan menonjolkan karakter kearifan lokal masyarakat desa di Kutai Barat di dalam aktivitasnya menggunakan pakaian adat, sehingga dapat diamati kesan proses produksi tenun manual yang dibuat dengan tangan kreatif ibu-ibu penenun dan juga mencerap nuansa

kearifan lokalnya. Beberapa hasil dokumentasi foto tersebut dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 1.4. Peralatan untuk membuat tenun *doyo*
(Sumber dokumentasi: Honda Tranggono, 2018)

Peralatan tradisional pada gambar 1.4 tersebut yang dipakai untuk membuat tenun *doyo*. Penggunaan alat manual tersebut memberikan informasi kuat tentang material yang dipakai untuk melakukan proses sulam benang menjadi kain tenun berupa bilah-bilah kayu berbagai ukuran dan bentuknya. Visual fotografi tentang peralatan tersebut memberikan informasi bahwa perlu untuk diketahui bentuk alat yang dipakai untuk membuat tenun *doyo*. Selain itu, pada gambar foto peralatan tersebut juga mempresentasikan wujud kearifan lokal budaya masyarakat Kutai Barat tentang bentuk-bentuk peralatan kerja tradisional. Visualisasi foto peralatan kerja tersebut memberikan referensi untuk

membidik dan mendapatkan gambaran bentuk-bentuk alat kerja yang dipakai Al Suwardi dalam membuat alat musik.



Gambar 1.5. Kayu pancang yang dipakai untuk membentangkan benang tenun (Sumber dokumentasi: Honda Tranggono, 2018)

Karya fotografi Honda Tranggono ini memberikan informasi secara urut, sehingga audien dapat mengimajinasikan detail-detail setiap proses yang diungkapkan pada bidikan-bidikan aktivitas penting dalam proses penenunan. Pada aktivitas selanjutnya, Tranggono memotret bagian kayu pancang yang diletakkan secara horizontal, sementara pada sisi latar belakang terdapat kain-kain tenun yang digantung. Sisi humanistiknya ditunjukkan pada aktivitas seorang perempuan yang memakai kain tenun ketika akan mempersiapkan proses penenunan. Pada foto tersebut audien mendapatkan informasi tentang serpihan-serpihan proses pembuatan tenun *doyo*, bahwa dalam membuat tenun perlu kayu pancang untuk membentangkan benang-benangnya. Foto tersebut dapat menjadi

stimulan pengkarya dalam cara pengambilan gambar dan mempertimbangkan *angle* gambar detail aktivitas yang dilakukan Al Suwardi di dalam bengkel alat musiknya.



Gambar 1.6. Membenteng benang ke rangka pancang kayu dalam salah satu proses membuat tenun *Doyo* (Sumber dokumentasi: Honda Tranggono, 2018)

Aktivitas membenteng benang ke rangka kayu memberikan informasi yang kuat tentang tahap-tahap proses penun. *Angle* gambar foto yang diambil dengan sudut *low angle* ini memperlihatkan aktivitas perempuan saat melilitkan benang panjang ke rangka kayu. Foto ini cukup informatif untuk memberikan salah satu bagian detail membuat rajutan tenun. Cara pengambilan sudut gambar secara *low angle* ini dapat menjadi referensi untuk melihat sudut pengambilan gambar pada aktivitas Al Suwardi ketika bekerja menggerinda besi, memasang komponen-komponen alat musik, dan berbagai bentuk aktivitas

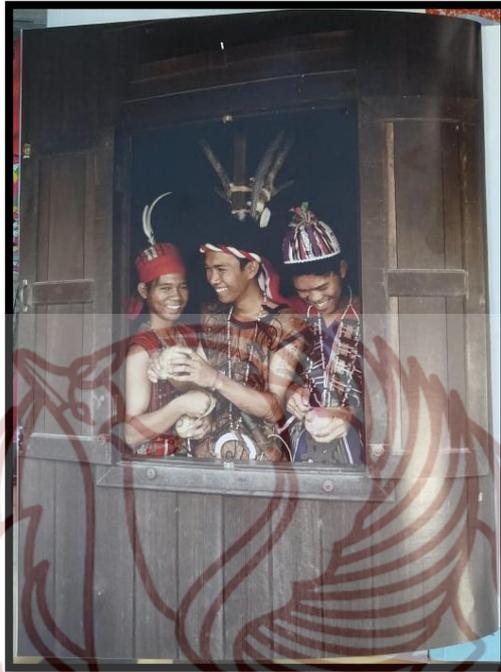
informatif dari Al Suwardi saat di dalam bengkel pembuatan alat musiknya.



Gambar 1.7. Aktivitas kaum ibu-ibu membuat tenun *Doyo*
(Sumber dokumentasi: Honda Tranggono, 2018)

Aktivitas yang ditunjukkan pada gambar foto tersebut cukup informatif untuk menonjolkan sisi humanis kaum perempuan lokal Kutai ketika bekerja di dalam rumah. Nuansa tradisi cukup kental yang terbingkai dari aktivitas tersebut. Foto ini bermanfaat untuk memacu stimulan dalam melihat dan membayangkan sosok Al Suwardi sebagai seorang organolog alat musik ketika berkerja di dalam ruangan bengkel alat musiknya. Ruangan dalam hal ini juga mempengaruhi nuansa foto dan pengungkapan informasi tentang sesuatu yang sedang dikerjakan. Pada gambar selanjutnya, karya fotografi Honda Tranggono menunjukkan sebuah ekspresi kaum laki-laki yang berpose di sebuah

jendela. Tranggono memanfaatkan jendela sebagai bingkai untuk mengabadikan momen tiga pria lokal yang berkostum adat Kutai.



Gambar 1.8. Jendela menjadi bingkai fotografi unik untuk menonjolkan kearifan lokal masyarakat adat Kutai Barat (Sumber dokumentasi: Honda Trenggono, 2018)

Hasil foto tampak lebih menarik fokus pandangan mata dan mengantarkan mata pembaca untuk melihat sosok-sosok laki-laki berpakaian adat. Jendela berpapan kayu tersebut juga menguatkan kekuatan kearifan lokal dan mendukung nuansa dari kostum yang dipakai ketiga lelaki tersebut. Teknik fotografi yang dilakukan Tranggono pada ekspresi laki-laki di dalam jendela tersebut dapat menjadi referensi dalam mengabadikan aktivitas Al Suwardi melalui bentuk-bentuk bingkai dari benda-benda di sekitar bengkel Al Suwardi.

Beberapa hasil karya fotografi dari berbagai sumber fotografer tersebut menjadi bahan acuan pengkarya seperti detail-detail aktivitas orang, pemanfaatan bayangan, komposisi, dan unsur warna hitam putih menjadi kekuatan pengkarya dalam mewujudkan visualisasi Al Suwardi sebagai sosok komposer musik kontemporer.

Shin Nakagawa. *Musik dan Kosmos: Sebuah Pengantar Etnomusikologi* (2000). Pada buku ini memaparkan gambaran pengetahuan tentang *soundscape*⁵ yang meliputi *sound art*, *sound installation*, hingga *sound performance*. *Soundscape* meliputi segala macam bunyi-bunyian yang timbul di dalam sebuah lingkungan. Sementara itu *sound art* berada di dalam *soundscape*, yaitu aktivitas meletakkan suara di dalam lingkungan tertentu sebagai kritik terhadap lingkungan tersebut. Sifat *sound art* pada dasarnya adalah tidak mengikuti peraturan-peraturan musik konvensional, bentuk susunan waktunya juga berbeda dengan susunan waktu musik. Pada buku ini pemahaman tentang *sound art* terbagi menjadi dua, yaitu *sound installation* dan *sound performance*. Pada bagian *sound performance* banyak dipengaruhi oleh metode *sound installation*, dalam suara instalasi, audien yang datang melihat dan mendengar pada waktu tertentu atau tidak ada bagian *fade in* dan *fade out* seperti bentuk

⁵ Istilah *soundscape* dimunculkan pertama kali oleh Murray Schafer dalam bukunya *Ear Cleaning* (1967) yang berasal dari dua impresi kata, yaitu *sounds* (bunyi) dan *landscape* (pemandangan). Berbagai sumber suara itu dapat didengar dari bermacam elemen benda yang berpotensi memunculkan bunyi. Nakagawa, Shin. *Musik dan Kosmos: Sebuah Pengantar Etnomusikologi*. Jakarta: Yayasan Obor Indonesia, 2000, hlm. 133.

musik-musik konvensional. Selain itu, sifat dari sound art sendiri memiliki kebebasan dalam pemilihan bentuk ruang dan teknis penyajiannya. Pengetahuan tentang *sound art* yang dipaparkan dalam buku ini dapat dijadikan sebagai salah satu referensi dalam mengungkapkan pameran kolaboratif, yaitu untuk merealisasikan ruang bunyi-bunyi imajinatif dan aktivitas ruang perbengkelan yang dialami oleh Al Suwardi.

E. Landasan Penciptaan

Karya Tugas Akhir (TA) berjudul *Visualisasi Sosok Kesenimanan Aloysius Suwardi Melalui Pameran Kolaboratif: Dari Imajinasi Menjadi Bunyi* melalui pameran kolaboratif merupakan bentuk eksperimen karya dalam mengungkapkan ide gaya etnomusikologi agar dapat dinikmati masyarakat luas. Karakter utama dalam karya seni fotografi ini adalah kekuatan visual sosok komposer Al Suwardi sebagai objek material yang diangkat pengkarya.

Foto menjadi alat utama pengkarya untuk menyampaikan gagasan artistik visual dan pesan kepada khalayak luas. Secara fungsional, peranan foto sebagai mediumisasi pengkarya dapat menjadi sarana penyampaian pesan kepada khalayak secara lebih cepat daripada tulisan. Dasar secara fungsional kekaryaannya fotografi ini mengacu pada pendapat Barthes, yang mengatakan bahwa sebuah foto memiliki muatan *studium*

dan *punctum*. Kutipan pendapat Barthes tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut.

...studium which, doesn't mean, at least not immediately, but application to a thing, taste for someone, a kind of general enthusiastic commitment, of course, but without special acuity. It is by studium that I am interested in so many photographs, whether I receive them as political testimony or enjoy them as good historical scenes: for it is culturally [this conotation is present in studium] that I participate in the figures, face, the gestures, the settings, the action (Barthes, 1982:26).

(...*studium* adalah aplikasi untuk suatu hal, yang menjadi selera seseorang dan semacam kesepakatan umum, antusias, yang memiliki ketajaman khusus. Melalui *studium* saya dapat tertarik pada banyak foto, entah saya menerimanya sebagai kesaksian politik atau bahkan menikmatinya sebagai sebuah adegan sejarah yang baik, secara budaya [konotasi ini terdapat dalam *studium*] yang saya lihat dalam tokoh, wajah, gerakan, pengaturan, tindakan dalam gambar tersebut).

Studium merupakan bentuk informasi umum yang secara keseluruhan didapatkan ketika seseorang memandang gambar atau foto, sehingga memberikan dampak pendorong untuk memutuskan sebuah foto tersebut apakah bersifat politis, historis, indah, maupun menumbuhkan reaksi suka atau tidak suka.

Punctum memiliki makna yang berkebalikan dari *studium*. Uraian mengenai *punctum* dapat dijelaskan dalam kutipan berikut.

*This time it is not I who seek it out... it is this element which rises from the scene, shoots out of it like an arrow, and pierces me. A Latin words exists to designate this wound, this prick, this mark made by a pointed instrument... This second element which will disturb the studium I shall therefore call *punctum*: for *punctum* is that accident which pricks me (Barthes, 1982:26-27).*

(Kali ini bukan saya yang mencarinya... Elemen ini muncul dari adegan tempat kejadian, melesat keluar seperti panah dan menusukku. Kata latin ada untuk menunjuk luka ini, dengan demikian menusuk, tanda ini dibuat oleh alat yang runcing... Unsur kedua inilah yang akan mengganggu [mempengaruhi] *studium*. Karena itu saya akan memanggil *punctum*, karena *punctum* adalah kejadian yang menusuk saya).

Punctum memuat hubungan fakta dan kesan subjektif tentang perasaan atau citraan yang dialami oleh seseorang ketika memandang foto atau gambar dan menuntut perhatian secara kritis, sehingga mendorong seseorang untuk terus-menerus memandang atau mengingat sebuah foto. Perbedaan spesifiknya adalah *punctum* lebih mengarah pada sesuatu yang tidak ada pada tampilan suatu gambar atau foto dan lebih bersifat kesan. Kedua unsur tersebut merupakan pertautan kedalaman visual yang tidak dapat dilepaskan dari sebuah foto, karena unsur *studium* dan *punctum* menjadi pemicu persepsi emosi dari seseorang ketika memandang foto.

Genre *feature* biografi

Jenis genre fotografi yang diangkat pengkarya adalah *feature*. Umumnya *feature* merupakan bagian dari sebuah genre dalam jenis perfilman atau berita dalam sebuah media massa. Definisi *feature* sendiri masih belum baku, namun juga dapat disimpulkan bahwa *feature* secara

garis besar dapat dipahami sebagai karangan yang berpijak pada fakta dan data berdasarkan proses serta pengalaman jurnalistik.

Menurut pandangan Daniel R. Williamson, *feature* adalah artikel yang kreatif, kadang-kadang subjektif, yang dirancang terutama untuk menghibur dan memberi pengetahuan pembaca tentang suatu peristiwa atau kejadian, situasi, atau aspek kehidupan seseorang (Sudarman, 2008:179). Unsur berita dalam *feature* tidak memuat kejadian dan peristiwa yang baru terjadi, namun kekuatan berita tersebut masih bisa bertahan dalam waktu lama. Menurut pandangan lain juga diungkapkan oleh Fred Wibowo yang menyatakan bahwa

feature merupakan gabungan antara unsur dokumenter, opini, dan ekspresi. Unsur ekspresi biasanya lebih dipakai untuk menciptakan suasana. Sementara itu, opini merupakan sajian yang diharapkan saling memperkaya pandangan dan mempertajam pokok bahasan yang disajikan. Sebaliknya, kejadian dan fakta-fakta merupakan unsur dokumenter yang memberikan bukti dan memperkuat argumentasi mengenai pokok bahasan itu (Wibowo, 2009:187).

Makna *feature* cukup kompleks, menurut Wolseley dan Campbell dalam *Exploring Journalism*, terdapat enam jenis *feature* (Assegaf, 1983:56) yaitu

- a. *Feature Human Interest*, yaitu *feature* yang dimaksudkan untuk menggerakkan perasaan, suasana hati, dan bahkan menguras air mata khalayak. *Feature* ini tidak hanya sebatas hubungan dengan manusia, dunia fauna dan flora termasuk yang termuat di

dalamnya. *Feature Human Interest* merupakan jenis yang paling efektif dalam menyentuh wilayah intuisi, emosi, dan psikologi khalayak.

- b. *Feature Sejarah*, yaitu *feature* yang isinya merekonstruksi peristiwa berdasarkan sisi fakta kebendaan dan juga mencangkup aspek manusiawinya untuk mengundang daya simpati dan empati pembaca. Objek yang sering menjadi perhatian dalam *feature* jenis ini adalah berbagai tempat dan peninggalan sejarah, baik lingkup nasional maupun regional.
- c. *Feature Perjalanan*, yaitu jenis *feature* yang mengajak pembaca atau audien untuk mengenali lebih dekat kepada suatu kegiatan atau tempat-tempat yang dinilai mempunyai daya tarik tertentu.
- d. *Feature Petunjuk Praktis*, yaitu jenis *feature* yang mengajarkan tentang bagaimana melakukan atau mengerjakan sesuatu. Biasanya *feature* jenis ini banyak ditampilkan pada media elektronik seperti media *online* dan televisi. Sebagai contoh tayangan yang menunjukkan cara mengolah barang-barang bekas menjadi barang daur ulang.
- e. *Feature Ilmiah*, yaitu *feature* yang berkaitan dengan ilmu pengetahuan.
- f. *Feature Biografi*, yaitu *feature* yang isinya lebih dikenal dengan menceritakan riwayat perjalanan hidup seseorang. Terutama

kalangan tokoh seperti pemimpin pemerintahan dan masyarakat, *public figure*, atau orang-orang yang banyak berjasa bagi bangsa dan negara.

Berdasarkan paparan penjelasan jenis *feature* tersebut, maka dapat ditarik pemahaman mendasar bahwa jenis fotografi *feature* untuk mengungkapkan sosok Al Suwardi dalam riwayatnya berkesenian membuat karya instrumen musik gamelan kontemporer adalah jenis *feature* biografi.

F. Konsep Perwujudan Karya

Konsep perwujudan karya tentang sosok Aloysius Suwardi melalui pameran kolaboratif, secara inti adalah ingin menyampaikan pesan mengenai proses Al Suwardi dalam berimajinasi hingga mencipta alat-alat musik non konvensional. Pameran kolaboratif yang diwujudkan terdiri dari beberapa bagian atau ruang, yaitu ruang *sound* instalasi, ruang *sound performance*, ruang visual fotografi, dan ruang pertunjukan musik.

Ruang *sound* instalasi digunakan untuk memperdengarkan bunyi-bunyian imajinatif untuk merangsang audien terhadap proses Al Suwardi ketika mengimajinasikan bunyi harmonik atau nada-nada parsial. Rekayasa bunyi-bunyi imajinatif yang terdapat pada ruangan ini disusun

berdasarkan wawancara yang diungkapkan Al Suwardi ketika memikirkan nada-nada harmonik.

Ruang *sound performance* digunakan untuk membuat rangsangan kepada audien tentang situasi bengkel Al Suwardi. Segala bunyi yang terjadi pada ruang *sound performance* ini merupakan stimulan penghantar untuk mengungkapkan gambaran aktivitas Al Suwardi ketika membuat alat musik di dalam bengkelnya. *Sound performance* bengkel ditunjukkan dengan menghadirkan simulasi bunyi-bunyi aktivitas menggerinda besi, mengebor, menggergaji, menyetem alat, mengikis besi, dan berbagai bunyi yang timbul dari efek aktivitas bengkel.

Ruang visual fotografi merupakan bagian yang menunjukkan jejak perjalanan proses Al Suwardi dalam membuat alat musik melalui urutan pembuatan alat musik, proses latihan, hingga pertunjukan setelah alat musik tersebut selesai dikerjakan. Fotografi tersebut menampilkan hasil dokumentasi berupa benda-benda yang dipersiapkan Al Suwardi seperti peralatan dan bahan untuk kerja bengkel. Pada urutan selanjutnya menampilkan gambar-gambar foto tentang proses aktivitas kerja di bengkel musik, yaitu menandai atau membuat tanda pada benda-benda yang akan diolah menjadi alat musik, membuat ukuran, mengikis besi-besi, menggerinda, mengebor, dan menyetel alat musik. Pada dokumentasi foto ini diambil pada bagian-bagian penting dalam proses kerja bengkel pembuatan alat musik. Setelah alat musik selesai dikerjakan,

dokumentasi gambar selanjutnya adalah menampilkan aktivitas latihan Al Suwardi bersama kelompok musik Dapur Kreatif Planet Harmonik. Pada sesi akhir untuk ruang visual fotografi menampilkan dokumentasi gambar foto pementasan kelompok musik Dapur Kreatif Planet Harmonik.

Ruang pertunjukan musik, merupakan bagian terakhir dari pameran kolaboratif, yang menampilkan pementasan kelompok musik Dapur Kreatif Planet Harmonik. Pada bagian ini dipertunjukkan sajian minimalis tentang permainan bunyi dari alat-alat musik ciptaan Al Suwardi. Pada ruang pertunjukan musik memaparkan secara langsung bunyi-bunyian nada fundamental dari instrumen berjenis *gentha* dan nada-nada harmonik-parsial dari instrumen bilah-bilah besi.

Benda-benda tersebut sengaja dihadirkan untuk mensinergikan antara dokumentasi foto yang terpajang di ruang pameran dan fakta dari segala macam peralatan Al Suwardi, sehingga audien dapat ikut merasakan fase *studium* dan *punctum*.

G. Sistematika Penulisan

BAB I. PENDAHULUAN

Pada bab ini membahas tentang: A. Latar belakang masalah, B. Rumusan masalah, C. Tujuan dan manfaat karya, D. Tinjauan sumber penciptaan, E. Landasan penciptaan, F. Konsep perwujudan karya, G. Sistematika penulisan.

BAB II. JEJAK MEDAN KREATIF AL SUWARDI MENCIPTA ALAT MUSIK BARU

Pada bab ini berisi tentang deskripsi tentang Al Suwardi yang membuat kebaruan instrumen musik yang meliputi penjelasan-penjelasan singkat untuk menggambarkan alat musik kontemporer buatan Al Suwardi seperti *vibrander*, *centhuwing*, *thering*, *jalenthir*, perangkat Gamelan *Gentha*, dan Gamelan Planet Harmonik. Selain itu di dalam bab ini juga sedikit dipaparkan tentang kedekatan Al Suwardi dalam mengakrabi bunyi noise di dalam aktivitas dan prosesnya, serta transkripsi notasi musik sebagai bagian dari jejak proses Al Suwardi dalam membuat komposisi musik.

BAB III. PROSES PERWUJUDAN KARYA KOLABORATIF “DARI IMAJINASI MENJADI BUNYI”

Pada bab ini berisi tentang penjelasan Standar Operasional Prosedur (SOP). Meliputi tahap praproduksi yang memuat tentang penemuan tema,

observasi, wawancara, dan penyusunan *treatment*. Pada tahap produksi, yang memuat proses pengambilan gambar tentang sosok Al Suwardi dalam beraktivitas membuat karya maupun membuat alat musik inovatif dan proses perekaman bunyi-bunyi alat musik buatan Al Suwardi. Pada tahap pasca produksi, yaitu proses klasifikasi dan penyeleksian data foto, dan audio yang layak untuk dipakai sebagai bahan pameran, serta format rancangan tata ruang pameran.

BAB IV. DESKRIPSI VISUALISASI KARYA FOTOGRAFI “DARI IMAJINASI MENJADI BUNYI”

Pada bagian ini membahas tentang A. Alur Penyajian Karya, B. Uraian Analisis Visual Karya Fotografi yang meliputi alat dan bahan yang digunakan Al Suwardi dalam membuat instrumen musik, proses pembuatan alat musik, instrumen musik ciptaan Al Suwardi, proses latihan Kelompok Dapur Planet Harmonik, dan pementasan Karya Kelompok Dapur Planet Harmonik.

BAB V. PENUTUP

Bagian penutup berisi: A. Kesimpulan, dan B. Saran.

BAB II

JEJAK MEDAN KREATIF AL SUWARDI MENCIPTA ALAT MUSIK BARU

A. Membuat Kebaruan Instrumen Musik

Masing-masing seniman mempunyai jalan yang berbeda-beda dalam mengekspresikan keresahan jiwanya. *Nggragas*, *ndridis*, dan *berpetualang* tiada henti merupakan *spirit*, semangat, kegelisahan, serta keresahan jiwa yang selalu tersemat dalam benak Al Suwardi sebagai seorang komposer dan tentunya organolog untuk musik kontemporer. Bagi Al Suwardi, sebagai seorang komposer musik sekaligus penala gamelan, alat-alat yang sudah ada kurang memadai untuk memediumisasi dan mengekspresikan gagasan karya-karya musiknya.

Mengutip catatan laporan dalam *Europalia Arts Festival Indonesia 2018*, “*Berkelana Dalam Planet Harmonik: Sebuah Catatan Proses, Perjalanan Hingga Pergelaran*”, istilah *nggragas*, dalam Bahasa Jawa berarti selalu merasa lapar, sehingga timbul sebuah aktivitas untuk memakan apapun tanpa memiliki rasa peduli apakah benda tersebut enak untuk dimakan atau tidak. *Ndiridis* berarti sikap jahil atau usil yang diaktualisasikan pada aktivitas diri untuk menyentuh bahkan mengubah suatu barang yang tidak dikenal sekalipun. *Berpetualang* tiada henti maksudnya adalah sikap untuk selalu bergerak, berpindah, melihat lebih

jauh dan melihat berbagai kemungkinan-kemungkinan untuk memperkaya vokabuler karya. *Nggragas, ndridis*, dan berpetualang tiada henti menjadi bekal untuk mencari kemungkinan-kemungkinan baru terhadap apa yang pernah dilakukan sebelumnya demi mewujudkan sebuah karya yang segar, orisinal dan berbeda dari karya-karya lainnya.

Alat-alat musik serta medium yang sudah ada dirasa kurang dapat menjadi media ungkap dalam merealisasikan imajinasi-imajinasi Al Suwardi, sehingga dalam setiap proses kreatif penciptaan musik, selalu disertai dengan penciptaan alat musik baru atau memodifikasi alat musik yang sudah ada. Al Suwardi membuat instrumen berdasarkan imajinasi tentang bentuknya, tanpa mempertimbangkan produk suara yang dihasilkan. Al Suwardi beranggapan bahwa melalui instrumen baru, seseorang dapat bereksperimen dan mengeksplorasi suara dengan menggunakan berbagai teknik bermain. Selain itu, dengan membuat instrumen baru, maka akan didapatkan kebaruan karakter suara tertentu. Proses ini membutuhkan berbagai percobaan-percobaan yang tidak sedikit untuk dapat merealisasikan suara imajiner yang terdengar di alam pikir menjadi suara nyata yang dapat didengarkan telinga manusia.

Pada karya ciptaannya, khususnya Gamelan Planet Harmonik, Al Suwardi terinspirasi konsep *Phytagoras* dari *Harmony of the Spheres* dalam *Havard Dictionary of Music*, yaitu “*the Pythagorean concept of cosmos as consisting of separate spheres, one each for the planets, moon, and sun, wich move*

around the earth at different velocities, producing different sounds." [Dia menganalogikan konsep Pythagoras ini seperti alam semesta. Terdiri dari lapisan-lapisan yang terpisah, yaitu planet, bulan, dan matahari yang seluruhnya mengelilingi bumi dengan kecepatan yang berbeda-beda, sehingga menghasilkan suara yang berbeda] (G. Sphärenharmonie).

Konsep *Pythagoras* tersebut pada akhirnya mengilhami Al Suwardi untuk membuat instrumen yang mampu menghasilkan berbagai nada harmonik atau nada parsial. Nada harmonik atau nada parsial yang paling jelas dan paling keras adalah nada-nada yang digunakan sebagai dasar untuk membuat tangga nada baru baik slendro atau pelog atau tangga nada lainnya.

Sejalan dengan persoalan nada harmonik atau parsial, mengutip sebuah disertasi berjudul "Epistemologi Karawitan Kontemporer Aloysius Suwardi" yang dituliskan Bambang Sunarto, disebutkan bahwa karya Planet Harmonik pernah digelar di akhir Desember 2007 pada forum pertunjukan musik eksperimental yang diselenggarakan oleh ISI Surakarta. Sunarto dalam catatan disertasinya tersebut, mengutarakan bahwa

Karya ini tidak semata menyajikan musikalitas instrumen gamelan dan non-gamelan, melainkan menyajikan paradigma penciptaan baru didukung rekayasa instrumen baru pula. Musikalitas yang melekat pada karya ini menyimpang dari kebiasaan ekspresi budaya musik dunia. Karya musik umumnya tidak menggunakan nada-nada parsial, yaitu bunyi anak nada, bunyi *overtone*, atau suara-suara *harmonic*, sebagai medium sekaligus "menu" utama penyajian ekspresi. Suwardi dalam mencipta karya ini mengutamakan penggunaan nada-nada parsial, bunyi anak nada, bunyi *overtone*,

atau suara-suara *harmonic* sebagai medium ekspresi yang dominan. Ia tidak menggunakan alat-alat konvensional, melainkan mencipta sendiri instrumen baru untuk mewujudkan gagasannya... dalam melakukan rekayasa instrumen menggunakan rancang bangun musikal dari konstruksi musikal gamelan. Namun, instrumen itu secara visual tidak menampakkan realitas empiris yang mengindikasikan instrumentasi itu sebagai instrumen gamelan, meski model musikal yang diacu adalah instrumentasi dalam kesatuan musik gamelan. Instrumen gamelan umumnya memiliki ciri instrumen yang terdiri dari instrumen berbentuk bilah dan *pencon*. Instrumen baru yang dibuat Suwardi tak satupun ditemukan bentuk dan konstruksi musikalnya dalam bentuk bilah dan *pencon* (Sunarto, 2010:181-182).

Instrumen atau alat musik menjadi bagian yang sangat penting dalam sebuah proses penciptaan karya. Mengutip catatan laporan dalam Europalia Arts Festival Indonesia 2018, "Berkelana Dalam Planet Harmonik: Sebuah Catatan Proses, Perjalanan Hingga Pergelaran", Al Suwardi mengungkapkan bahwa dalam perkembangan musik kontemporer Indonesia, khususnya di Jawa, tidak ada batasan dalam memanfaatkan alat musik tertentu dan terlebih lagi, beberapa komposer membuat alat musik baru mereka sendiri, baik dengan memodifikasi instrumen yang ada atau menciptakan instrumen yang sama sekali baru. Berdasarkan berbagai sumber yang dikutip dari catatan narasumber maupun sumber tertulis lainnya, berikut beberapa jenis alat musik yang telah diciptakan Al Suwardi.

1. Vibrandèr

Vibrandèr merupakan modifikasi gender konvensional dengan vibraphone(1983). Instrumen gender yang biasanya dimainkan dengan cara duduk, dimodifikasi oleh Al Suwardi, hingga dapat dimainkan dengan posisi berdiri. Sebagai bentuk realisasi suara imajiner dalam alam pikir, Al Suwardi menaruh baling-baling yang berputar diatas setiap tabung resonator. Sumber suara dihasilkan dari perputaran baling-baling dibantu dengan dinamo yang teraliri arus listrik berdaya rendah. Suara yang unik akan keluar ketika bilah digesek dengan menggunakan alat gesek yang sebenarnya digunakan untuk menggesek Rebab. Bilah digesek sesuai dengan kebutuhan komposisi. Ada yang digesek secara perlahan namun lama dengan gerakan naik turun alat gesek guna mendapatkan nada yang panjang. Ada juga gerakan gesekan yang hanya ke atas secara cepat dan keras guna mendapatkan nada yang tegas, keras dan cepat, dan lain sebagainya. Pemilihan nada pada bilah yang dibunyikan juga menyesuaikan komposisi yang dibuat oleh Al Suwardi. Dilihat dari larasnya, Vibrandèr ini mempunyai Laras Slendro seperti Gamelan Surakarta. Bilah Vibrandèr sama persis dengan *ricikan* Gender, perbedaannya terletak pada rancangan yang didesain dapat dimainkan dengan cara berdiri. Resonator pada Vibrandèr juga sama dengan *ricikan* Gender Gamelan Surakarta. Berikut adalah gambar Vibrandèr.



Gambar 2.1. Vibrandèr
(Dok. Danang Dwi S, 2012).

2. Cênthuwing

Merupakan sebuah hasil eksplorasi dari instrumen bonang tradisi Jawa. Bonang yang biasanya disajikan diatas rancangan (tempat penyangga), disikapi Al Suwardi dengan membalikkan posisi pencon bonang tersebut dan mengisinya dengan air sebelum memainkannya dengan disangga oleh tangan kiri. Pemilihan nada bonang disesuaikan dengan kebutuhan komposisi. Pada dasarnya Al Suwardi membutuhkan warna suara yang dihasilkan dari bonang yang diisi air tersebut dan tidak terlalu mempertimbangkan nada bonang. Bonang yang diisi air ketika dipukul akan menimbulkan gelombang nada yang panjang. Hal inilah bentuk-bentuk eksperimen kreatif yang dilakukan oleh Al Suwardi dalam menciptakan karya-karya musik kontemporer. Berikut adalah gambar Cênthuwing.



Gambar 2.2. Centhuwing
(Dok. Danang Dwi S, 2012).

3. Thêring

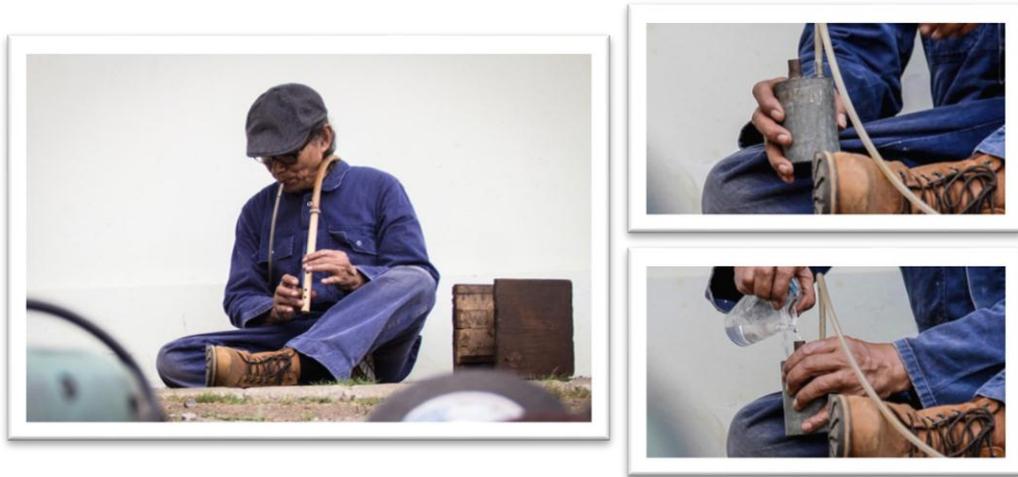
Nama instrumen ini diambil dari suara yang diproduksi atau dihasilkan oleh karakter suara alat itu sendiri. Jika ditabuh, alat ini akan berbunyi “*thêrrrrrrring....*” seperti layaknya bel pada telepon klasik. Setiap nada terdiri dari 5 pipa besi yang berlubang dengan ukuran panjang-pendeknya pipa sangat teratur. 5 pipa dalam satu kelompok mempunyai nada yang sama. Apabila kita melihat gambar di bawah terdapat 9 kelompok pipa, dengan total semua pipa adalah 45 pipa. Pipa-pipa tersebut dilaras dengan mengadopsi Slendro Surakarta, walaupun secara warna suara berbeda dengan gamelan perunggu. Ukuran pipa disesuaikan dengan nada pada pipa yang diinginkan. Semakin panjang pipa maka nada yang dihasilkan juga semakin rendah, begitu juga sebaliknya. Berikut adalah gambar Thêring.



Gambar 2.3. Thêring
(Dok. Danang Dwi S, 2012).

4. Jalênthir

Jalênthir adalah suling Jawa yang dimodifikasi dengan selang dan tabung air. Sebelum masuk ke lubang suling, terlebih dahulu udara dipompa ke dalam air, sehingga menimbulkan gelembung-gelembung udara di dalam air. Gelembung-gelembung udara yang timbul dari dalam air tersebut, kemudian tertiuap dan masuk ke dalam lubang suling sehingga menghasilkan suara suling menjadi berbunyi “*thirrrrrrr....*”. Air yang terdapat pada tabung tersebut menimbulkan warna suara yang unik. Jalênthir adalah salah satu produk kreatif Al Suwardi dalam menciptakan instrumen musik yang bisa dikatakan salah satu temuan yang mutakhir.



Gambar 2.4. Jalenthir
(Dok. Danang Dwi S, 2012).

5. Gamelan Genthha

Gamelan *gentha* terdiri dari *klunthung*, *klonthong*, *klonthang*, *klinthing*, dan gong. Ensambel atau orkestra *gentha* yang dicipta oleh Al Suwardi menggunakan instrumen-instrumen baru hasil karya dan eksplorasi yang dilakukannya sendiri. Bentuk organologi Gamelan *Gentha* yang dibuat oleh Al Suwardi terinspirasi dari ensambel gamelan, namun secara wujud realistiknya, Gamelan *Gentha* dibuat dengan mengacu pada pemahaman anatomi pada instrumen lonceng atau *gentha*. Teknik permainan Gamelan *Gentha* hampir semua dimainkan dengan cara dipukul menggunakan tabuh gamelan. Ada yang dimainkan dengan cara berdiri, ada juga instrumen yang dimainkan dengan cara duduk bersila. Berikut adalah Gamelan *Gentha* hasil buah pikir Al Suwardi.



Gambar 2.5. Klunthung
(Dok. Danang Dwi S, 2012)

Gambar di atas menunjukkan instrumen *klunthung* yang dimainkan dengan cara dipukul menggunakan tabuh dan posisi penabuh berdiri di depan *klunthung*. Instrumen *klunthung* ini berjumlah 12 *klunthung* yang digantung pada *rancangan*. Nada pada *klunthung* di atas tertata secara rapi dan teratur diawali dari nada paling atas adalah nada 3. *Klunthung* ini mempunyai resonator yang terbuat dari pipa peralon diletakkan tepat di bawah sumber bunyi atau genta. Panjang dan pendeknya resonator juga diatur dengan rapi sesuai dengan kebutuhan suara yang diinginkan. Semakin tinggi nada dari genta, maka pipa resonatornya semakin pendek, dan seterusnya.

Instrumen selanjutnya adalah *klonthong*. Bahan dasar instrumen *Klonthong* ini juga sama dengan *klunthung* yaitu genta. Berikut adalah gambar instrumen *klonthong*.



Gambar 2.6. *Klonthong*
(Dok. Danang Dwi S, 2012).

Gambar di atas menunjukkan instrumen *klonthong* yang dimainkan dengan cara dipukul menggunakan tabuh gambang pada gamelan. Posisi pemain *klonthong* adalah duduk bersila sesuai dengan konstruksi instrumen ini yang memungkinkan dimainkan dengan cara duduk. Instrumen ini didesain setengah lingkaran untuk mempermudah jangkauan tangan pemainnya ketika memainkan instrumen ini. *Klonthong* mempunyai 12 nada yang tersusun secara rapi dan terstruktur. Seperti layaknya instrumen musik pada umumnya, nada diurutkan dari kiri nada rendah hingga ke kanan menuju nada tertinggi. *Klonthong* juga menggunakan pipa peralon sebagai tempat resonatornya. Panjang dan pendeknya pipa resonator juga diatur seperti pada instrumen *klunthung*.

Instrumen selanjutnya adalah *klonthang* yang secara fisik hampir mirip dengan instrumen *klonthong*, hanya saja ukurannya lebih kecil. Berikut gambar instrumen *klonthang*.



Gambar 2.7. *Klonthang*
(Dok. Repro Al Suwardi).

Gambar ini menunjukkan instrumen *klonthang* yang mempunyai ukuran lebih kecil dari *klonhang*. Jumlah *klonthang* hanya mempunyai 9 nada. *Klonthang* tidak menggunakan resonator seperti instrumen-instrumen sebelumnya. Ada dua teknik permainan pada instrumen ini yaitu (1) memukulnya dengan 2 tabuh, dan (2) memukulnya dengan 1 tabuh lalu tangan kiri menutup lubang depan genta setelah dipukul, seperti kalau di gamelan itu dinamakan 'mithet'.

Instrumen selanjutnya adalah *klinthing*. Cara kerja instrumen ini seperti lonceng yang ada gantungan besi kecil di dalam genta, sehingga apabila digetarkan besi kecil itu akan membentur genta dan menghasilkan bunyi. Berikut gambar instrumen *klinthing*.



Gambar 2.8. *Klinthing*
(Dok. Danang Dwi S, 2012).

Gambar di atas menunjukkan instrumen *klinthing* yang dimainkan oleh 2 orang pemain. Cara memainkan *klinthing* ini seperti memainkan angklung, yaitu dana yang mendapat giliran berbunyi kemudian di getarkan supaya menimbulkan bunyi. *Klinthing* mempunyai 14 kelompok nada, yang setiap kelompok terdapat 2 buah genta, sehingga dalam satu *rancangan* terdapat 28 buah genta. *Klinting* tidak menggunakan resonator seperti instrumen-instrumen sebelumnya.

Instrumen selanjutnya adalah gong. Apabila dilihat dari fisiknya memang sangat jauh berbeda dengan gong pada umumnya. Namun, suara yang dihasilkan menyerupai gong dengan frekuensinya yang rendah. Bahan dasar gong ini juga menggunakan genta dengan ukuran yang lebih besar. Berikut adalah instrumen gong.



Gambar 2.9.Gong
(Dok. Danang Dwi S, 2012).

Gambar di atas adalah instrumen gong, buah keliaran berpikir Al Suwardi. Cara memainkannya dengan dipukul menggunakan tabuh gong dan posisi pemainnya adalah berdiri. Gong ini menggunakan resonator dari guci atau pot bunga supaya menghasilkan frekuensi yang rendah atau *low*. Secara fungsi, instrumen gong ini diadopsi dari permainan gamelan yaitu berperan sebagai instrumen struktural.

Semua instrumen yang terdapat pada Gamelan *Gentha* menggunakan genta sebagai sumber bunyi. Hal ini membuktikan kerja kreatif Al Suwardi dalam membuat kebaruan instrumen musik. Tidak hanya berhenti pada Gamelan *Gentha* saja, Al Suwardi juga membuat kebaruan instrumen musik pada karya Gamelan Planet Harmonik.

6. Gamelan Planet Harmonik

Gamelan Planet Harmonik seperti yang sudah dijelaskan di atas bahwa karya ini terinspirasi konsep *Phytagoras*. Berlandaskan konsep *Phytagoras* tersebut pada akhirnya menginspirasi Al Suwardi dalam membuat instrumen yang mampu menghasilkan berbagai nada harmonik atau nada parsial untuk mewartahi ide kreatifnya dalam memenuhi kebutuhan komposisi musik. Nada harmonik atau nada parsial yang paling jelas dan paling keras adalah nada-nada yang digunakan sebagai dasar untuk membuat tangga nada baru baik slendro atau pelog atau tangga nada lainnya. Berikut instrumen-instrumen yang terdapat pada karya Gamelan Planet Harmonik.



Gambar 2.10. *Glendhung* dan *glendhang*
(Dok. Danang Dwi S, 2012).

Instrumen *glendhung* mempunyai diameter kayu yang lebih pendek, sehingga suara yang dihasilkan lebih terasa besar. Sumber bunyi dari instrumen *glendhung* adalah dari besi bulat panjang yang tergantung di papan kayu. Ukuran besi diatur sesuai dengan nada yang diinginkan. Semakin panjang ukuran besi, maka bunyinya juga semakin rendah, begitu sebaliknya. Besi panjang yang menjadi sumber bunyi pada instrumen ini berjumlah 15 nada, dari atas diawali dengan nada 3. *Glendhang* mempunyai diameter kayu yang lebih tinggi, sehingga suara yang dihasilkan cenderung lebih terasa kecil. *Glendhang* dan *glendhung* hanya dibedakan pada diameter kayunya saja. Secara sistem nada dan jumlah bilah batang besi sumber bunyinya sama.

Instrumen selanjutnya adalah *klenthlar*. Dilihat dari sumber bunyinya, instrumen *klenthlar* juga menggunakan besi panjang sebagai sumber bunyi seperti instrumen *glendhang* dan *glendhung*. Panjang dan pendeknya besi juga diatur secara terperinci sesuai dengan tinggi rendahnya nada. Semakin panjang besi sumber bunyi, maka semakin rendah nada yang dihasilkannya. Berikut gambar instrumen *klenthlar*.



Gambar 2.11. *Klenthar*
(Dok. Danang Dwi S, 2012).

Pada karya Gamelan Planet Harmonik ini Al Suwardi juga menggunakan instrumen-instrumen yang digunakan pada karya Gamelan *Gentha*. Bisa dikatakan bahwa karya Gamelan Planet Harmonik ini adalah pengembangan karya dari Gamelan *Gentha*. Hal yang perlu diperhatikan adalah selalu ada kebaruan pembuatan instrumen musik pada karya komposisi Al Suwardi. Semua instrumen tersebut di atas lahir dari barang-barang yang tidak lazim untuk bahan pembuatan instrumen musik pada umumnya. Ini membuktikan betapa geniusnya pemikiran seorang Al Suwardi apabila melihat hasil karya-karya yang telah diciptakannya.

B. Mengakrabi *Noise*

Bambang Sunarto di dalam Disertasinya menjelaskan bahwa Al Suwardi di dalam mengolah materi, sarana, dan prabot garap dalam berkarya di berbagai kesempatan selanjutnya selalu memanfaatkan bunyi-bunyi musikal yang secara konvensional tidak dianggap sebagai musikal. Pemikiran baru ini dikembangkan Suwardi sejak akhir tahun 1970-an. Pemanfaatan bunyi-bunyi musikal yang secara konvensional tidak dianggap sebagai musikal itu dikatakan sebagai pemikiran baru karena dalam dunia karawitan pemikiran kreatif Suwardi itu di masanya belum merupakan suatu kelaziman. Pemikiran baru itu adalah pemanfaatan noise, yaitu bunyi apapun yang tidak diinginkan atau bunyi yang dirasakan mengganggu orang yang mendengarnya, yang di Indonesia sering disebut dengan suara-suara bising, ke dalam konstruk musikal sebagai materi garap (Bambang Sunarto, 204-205).

Al Suwardi memanfaatkan bunyi noise sebagai ide pembuatan karya baru. Bunyi noise itu sebenarnya sudah mulai terngiang sejak Al Suwardi melakukan proses pembuatan instrumen musik di bengkelnya. Dalam hal ini terutama pada saat melakukan proses mencari nada yang diinginkan atau proses pelarasan. Material-material yang tak lazim menjadi bahan eksperimennya dalam membuat nada-nada yang diinginkan. Material-material tadi ditempa, digerinda, digergaji untuk

mencari nada-nada yang sesuai dengan kebutuhan komposisi. Bisa dikatakan bahwa bunyi-bunyi noise itu pun hadir dalam proses uji coba nada-nada yang dilakukan Al Suwardi. Bunyi-bunyi noise itulah yang pada akhirnya dimanfaatkan oleh Al Suwardi dalam membuat musik.

Dikatakan bunyi-bunyi noise karena bunyi tersebut ketika sudah menjadi susunan nada pun tidak sesuai dengan laras atau tuning sistem tertentu dan masih dalam kategori bunyi noise menurut pendengaran konvensional. Selain itu alasan mengapa disebut bunyi noise karena Al Suwardi justru dalam mencipta karya ini mengutamakan penggunaan nada-nada parsial, bunyi anak nada, bunyi *overtone*, atau suara-suara *harmonic* sebagai medium ekspresi yang dominan. Musik-musik pada umumnya tidak menggunakan nada-nada parsial, yaitu bunyi anak nada, bunyi *overtone*, atau suara-suara *harmonic*, sebagai medium sekaligus "menu" utama penyajian ekspresi. Bunyi noise tersebut juga didukung dengan sikap Al Suwardi yang tidak menggunakan alat-alat konvensional, melainkan mencipta sendiri instrumen baru untuk mewujudkan ide dan gagasannya.

C. TRANSKRIPSI

alan

| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|-----|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|----|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | . | 3 | 2 | 1 | 3 | 3 | 1 | 3 | 5 | 6 | 5 | 6 | 5 | 6 | 6 | i | 6 | i | 2 | | | | | | | |
| 2 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 5 | 6 | 3 | 5 | 6 | 3 | 6 | 3 | 1 | 5 | .1 | 5 | | | | | | |
| 1 : | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 5 | 6 | 5 | 6 | 5 | 6 | 6 | 6 | 1 | 6 | 6 | 1 | 6 | 6 | 1 | 2 | 2 | 2 |
| 2 : | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 2 | 1 | 1 | 2 | 2 | 1 | 1 | 2 | 1 | 2 | 1 | 2 | 1 | 2 | 2 | 2 | 2 | |

| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|-----|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | i | 6 | i | 6 | 5 | 6 | i | 6 | i | 6 | 5 | 6 | i | 6 | 5 | 6 | i | 6 | 5 | 4 | i | 4 | ~ | | | | | | |
| 2 | . | 1 | 6 | i | 2 | i | 2 | 1 | 2 | i | 2 | 1 | 2 | i | 2 | 1 | 2 | i | 2 | . | 1 | 6 | i | 6 | 5 | 6 | i | ~ | |
| 1 : | 2 | 5 | 6 | i | i | 6 | 6 | 6 | i | i | 6 | 6 | 6 | 6 | 5 | 5 | 5 | 5 | 6 | 1 | 6 | . | 1 | 6 | 5 | 6 | 5 | 4 | ~ |
| 2 : | 2 | 1 | 6 | 5 | 5 | 5 | 6 | 6 | 6 | 5 | 5 | 5 | 5 | 6 | 2 | 6 | 1 | 1 | 2 | i | 5 | 6 | 6 | i | ~ | ~ | ~ | ~ | |

Klonthong Bagian 1

| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|----|----------------|----------------|----------------|----------------|----------------|---|----------------|----------------|---|----------------|----------------|---|----------------|----------------|---|----------------|----------------|---|----------------|----------------|---|----------------|----------------|----------------|----------------|---|---|
| 1: | 0 | 0 | 0 | 5 | 6 | 5 | 3 | 5 | 3 | 2 | 3 | . | 3 | . | 3 | . | 3 | 5 | 6 | 5 | . | 5 | 6 | 5 | 3 | | |
| | 0 | 0 | 0 | 5 | 6 | 7 | 2 | 7 | 3 | 2 | 7 | 7 | 6 | 7 | 5 | 6 | 7 | 6 | 7 | 2 | 3 | 6 | 7 | 2 | 3 | | |
| 1: | . | 5 | 3 | 5 | 6 | 7 | 2 | 2 | 3 | 2 | 2 | 7 | 6 | 6 | 3 | 6 | 3 | 6 | 6 | . | 6 | 3 | 6 | 7 | 6 | 2 | |
| | . | 2 | 3 | 7 | 7 | 2 | 6 | 5 | 3 | 2 | 2 | 3 | 2 | 3 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | . | 3 | 2 | 3 | 5 | 6 | 6 | |
| 1: | . | 2 | 5 | 2 | 6 | 2 | 7 | 7 | 3 | 7 | 5 | 6 | . | 5 | 6 | 7 | 6 | . | 6 | 6 | . | 6 | 5 | 3 | 2 | 3 | |
| | . | 7 | 2 | 7 | 7 | 6 | 7 | 6 | 7 | 6 | 6 | . | 7 | 5 | 6 | 6 | 7 | 6 | 5 | 3 | 7 | 6 | 5 | 3 | 3 | 3 | |
| 1: | 2 ₆ | 2 ₆ | . | 2 ₆ | 2 ₆ | . | 2 ₆ | 2 ₆ | . | 2 ₆ | 2 ₆ | . | 2 ₆ | 2 ₆ | . | 2 ₆ | 2 ₆ | . | 2 ₆ | 2 ₆ | . | 2 ₆ | 2 ₆ | 2 ₆ | 2 ₆ | | |
| | 2 | 6 | 6 | 2 | 2 ₆ | . | 2 ₆ | 7 | 2 | 2 | 7 | 2 | 6 | 7 | 2 | 6 | 7 | 2 | 6 | 7 | 2 | 6 | 7 | 2 | 6 | | |
| 1: | 2 | 2 | . | 2 | 2 | . | 2 | 2 | . | 2 | 2 | . | 2 | 2 | . | 2 | 2 | . | 2 | 2 | . | 2 | 2 | 2 | 2 | | |
| | 6 | 7 | 2 | 7 | 2 | 6 | 7 | 2 | 7 | 2 | 5 | 6 | 7 | 2 | 2 | 2 | 2 | 3 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 ₆ | | |
| 1: | . | 3 | 3 | 3 | 2 | 2 | . | 2 | 3 | 3 | . | 3 | 7 | 2 | 7 | 2 | 3 | 7 | 2 | 7 | 2 | 3 | 7 | 6 | 7 | 5 | |
| | . | 3 | 2 ₆ | 3 | 2 ₆ | 3 | 5 | 6 | 5 | 6 | 7 | 6 | 7 | 5 | 6 | 7 | 6 | 7 | 6 | 7 | 5 | 6 | 7 | 6 | 7 | 5 | |
| 1: | . | 5 | 2 | 5 | . | 5 | 2 | 5 | . | 5 | 5 | . | 5 | 2 | 5 | . | 5 | 5 | . | 5 | 2 | 5 | . | 5 | 5 | | |
| | . | 2 | 5 | 2 | 5 | 5 | 5 | 2 | 5 | 5 | 2 | 5 | . | 2 | 5 | 2 | 5 | 5 | 5 | 2 | 5 | 5 | 5 | 2 | 5 | | |
| 1: | . | 5 | 6 | 7 | . | 7 | 2 | . | 7 | 2 | 3 | . | 3 | 4 | . | 4 | 2 | 3 | 4 | 2 | 3 | 2 | 4 | 4 | 3 | 4 | |
| | . | 6 | 7 | 2 | 2 | 7 | 2 | 3 | 4 | 4 | 3 | 4 | 2 | 3 | 4 | 4 | 3 | 4 | 2 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | |
| 1: | . | 3 | 3 | 2 | 3 | 4 | 3 | 2 | 3 | 4 | 3 | 2 | 3 | 4 | 3 | 2 | 3 | 4 | 3 | 2 | 3 | 4 | 3 | 2 | 7 | 6 | 7 |
| | . | 4 | 3 | 2 | 3 | 3 | 2 | 7 | 2 | 3 | 4 | 2 | 3 | 3 | 4 | 2 | 3 | 3 | 4 | 2 | 3 | 3 | 2 | 7 | 2 | 7 | |

Klonthang 2 sangseh.

| | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|-----------------------------|----------------------------|------------------------------|----------------------------|-----------------------------|----------------------------|------------------------------|----------------------------|-----------------------------|----------------------------|----------------------------|---------------------------|------------------------|---------------------------|------------------------|---------------------------|------------------------|---------------------------|
| .7 6 | 7 6 | .6 .5 | .3 .6 7 | 6 | 7 6 | .6 7 7 | .7 6 | 6 7 .6 | .6 .7 6 | 7 6 | .3 .3 .6 7 | 6 | 2 | 7 2 7 | 5 3 | .3 .6 7 7 | |
| 7 7 | 6 7 | .6 .6 5 | 5 6 .5 | .7 .6 .5 6 | 5 3 5 | .5 3 | 6 6 .6 5 | 6 | 7 7 7 | 7 .5 | .3 .6 7 | 6 | | | | | |
| 5 6 | .2 .2 | .5 .6 5 | 5 6 .5 | .7 .6 .5 6 | 5 3 .3 5 | .3 | .3 .3 .6 7 6 | .6 .6 .3 .2 | .2 .2 .5 6 7 | .7 .7 6 7 | | | | | | | |
| 6 6 | .6 .7 6 | .6 6 6 | 2 3 | .2 .5 .3 5 7 | .7 .7 .7 2 | | .2 2 .2 7 | .2 2 .2 6 | 6 7 2 2 | .2 .7 2 2 | .2 .7 2 | | | | | | |
| . 2 2 | .2 2 | . 2 2 | .2 2 | . 2 2 | .2 2 | .2 7 | .2 7 7 | .7 .7 .7 6 | 5 2 .2 5 3 5 | .5 .2 .5 6 | 6 6 .6 5 6 | | | | | | |
| . . 3 3 5 | .5 .5 .2 2 3 | .2 | .5 .3 5 | 3 3 .3 .3 .6 .5 | .6 5 6 | .5 .6 5 6 | .7 .5 3 5 | .5 .6 5 6 | .2 .2 .2 .6 5 | .5 .6 5 6 | .2 .2 .2 .6 5 | | | | | | |
| | | . 5 6 | | | . 5 5 | | . 5 5 | | | | | | | | | | |
| . . 2 .5 .3 .6 .5 .7 2 | 2 7 6 | 5 3 2 3 | .2 3 2 3 4 | 2 3 4 | 2 4 | 2 4 | 2 4 | 2 3 4 | 2 4 | 2 4 | 2 3 4 | 2 4 | 2 4 | 2 4 | 2 3 4 | 2 4 | |
| . 2 3 4 | 3 3 4 | 3 4 3 | 2 3 .3 .2 3 | 2 3 .3 .2 3 3 | .2 3 4 | 3 3 4 | 3 4 3 | 3 5 .3 .6 .5 .7 .7 .6 .3 | | | | | | | | | |
| . 6 .5 .3 .6 .5 .3 .6 .5 | .7 .6 .5 .5 .5 .5 .5 .3 | .6 .5 .3 .6 .5 .3 .6 .7 | .6 7 7 6 | .3 .3 .3 .3 5 | | | | | | | | | | | | | |
| . . 6 5 .1 .4 .2 .1 2 | 1 2 1 2 1 .4 .2 .1 .4 5 | 5 5 . . . 5 5 | 5 5 . . . 5 5 | 5 5 . . . 5 5 | 5 5 . . . 5 5 | 5 5 . . . 5 5 | 5 5 . . . 5 5 | 5 5 . . . 5 5 | 5 5 . . . 5 5 | 5 5 . . . 5 5 | 5 5 . . . 5 5 | 5 5 . . . 5 5 | 5 5 . . . 5 5 | 5 5 . . . 5 5 | 5 5 . . . 5 5 | 5 5 . . . 5 5 | 5 5 . . . 5 5 |
| . . 1 1 1 1 1 1 1 | . . 5 5 5 5 5 5 5 | . . 1 1 1 1 . 5 5 5 | 5 . 4 4 4 . . 4 4 4 | . . 1 1 1 1 . 5 5 5 | 5 . 4 4 4 . . 4 4 4 | . . 1 1 1 1 . 5 5 5 | 5 . 4 4 4 . . 4 4 4 | . . 1 1 1 1 . 5 5 5 | 5 . 4 4 4 . . 4 4 4 | . . 1 1 1 1 . 5 5 5 | 5 . 4 4 4 . . 4 4 4 | . . 1 1 1 1 . 5 5 5 | 5 . 4 4 4 . . 4 4 4 | . . 1 1 1 1 . 5 5 5 | 5 . 4 4 4 . . 4 4 4 | . . 1 1 1 1 . 5 5 5 | 5 . 4 4 4 . . 4 4 4 |
| . . 1 1 1 1 . 1 1 | . . 4 4 4 4 . 4 4 4 | . 4 4 4 4 . 4 4 4 4 | 2 1 2 1 6 | . . 1 1 1 1 . 1 1 | . . 4 4 4 4 . 4 4 4 | . 4 4 4 4 . 4 4 4 4 | 2 1 2 1 6 | . . 1 1 1 1 . 1 1 | . . 4 4 4 4 . 4 4 4 | . 4 4 4 4 . 4 4 4 4 | 2 1 2 1 6 | . . 1 1 1 1 . 1 1 | . . 4 4 4 4 . 4 4 4 | . 4 4 4 4 . 4 4 4 4 | 2 1 2 1 6 | . . 1 1 1 1 . 1 1 | . . 4 4 4 4 . 4 4 4 |
| . 6 5 6 5 .6 .6 5 6 5 .5 | 6 5 5 6 .6 5 6 5 6 1 | . . 1 1 1 1 . 1 1 | . . 1 1 1 1 . 1 1 | . . 1 1 1 1 . 1 1 | . . 1 1 1 1 . 1 1 | . . 1 1 1 1 . 1 1 | . . 1 1 1 1 . 1 1 | . . 1 1 1 1 . 1 1 | . . 1 1 1 1 . 1 1 | . . 1 1 1 1 . 1 1 | . . 1 1 1 1 . 1 1 | . . 1 1 1 1 . 1 1 | . . 1 1 1 1 . 1 1 | . . 1 1 1 1 . 1 1 | . . 1 1 1 1 . 1 1 | . . 1 1 1 1 . 1 1 | . . 1 1 1 1 . 1 1 |
| . . 1 1 1 1 . 1 1 5 | . 5 .5 .5 .5 .5 .5 .5 4 | 1 2 .2 . 1 2 .2 . 1 2 3 | . 2 3 4 3 3 .2 3 4 3 | . . 3 3 3 3 . 3 3 | . . 3 3 3 3 . 3 3 | . 2 3 4 3 3 .2 3 4 3 3 | . 2 3 4 3 3 .2 3 4 3 | . 2 3 4 3 3 .2 3 4 3 | . 2 3 4 3 3 .2 3 4 3 | . 2 3 4 3 3 .2 3 4 3 | . 2 3 4 3 3 .2 3 4 3 | . 2 3 4 3 3 .2 3 4 3 | . 2 3 4 3 3 .2 3 4 3 | . 2 3 4 3 3 .2 3 4 3 | . 2 3 4 3 3 .2 3 4 3 | . 2 3 4 3 3 .2 3 4 3 | . 2 3 4 3 3 .2 3 4 3 |
| . . 3 3 3 3 . 3 3 | . . 3 3 3 3 . 3 3 | . 2 3 4 3 3 .2 3 4 3 3 | . 2 3 4 3 3 .2 3 4 3 | . 1 1 1 .1 1 .1 1 1 1 | . 1 1 1 .1 1 .1 1 1 1 | . 1 6 6 .6 5 5 .5 3 3 .3 2 2 | . 2 3 3 .3 5 5 .5 6 6 .6 5 | . 6 5 6 .5 .6 5 6 .2 .3 2 3 | . 5 .6 5 6 .5 .6 5 6 .5 .6 | 5 6 .2 .3 2 3 .5 .6 5 6 .2 | . 2 7 2 7 .6 .6 5 6 5 3 | . . 3 5 .7 .7 .3 .6 .5 | . 7 .6 .5 .7 .6 .5 .3 5 7 | . . 3 5 .7 .7 .3 .6 .5 | . 7 .6 .5 .7 .6 .5 .3 5 7 | . . 3 5 .7 .7 .3 .6 .5 | . 7 .6 .5 .7 .6 .5 .3 5 7 |
| . 1 1 1 .1 1 .1 1 1 1 | . 1 1 1 .1 1 .1 1 1 1 | . 1 6 6 .6 5 5 .5 3 3 .3 2 2 | . 2 3 3 .3 5 5 .5 6 6 .6 5 | . 6 5 6 .5 .6 5 6 .2 .3 2 3 | . 5 .6 5 6 .5 .6 5 6 .5 .6 | 5 6 .2 .3 2 3 .5 .6 5 6 .2 | . 2 7 2 7 .6 .6 5 6 5 3 | . . 3 5 .7 .7 .3 .6 .5 | . 7 .6 .5 .7 .6 .5 .3 5 7 | . . 3 5 .7 .7 .3 .6 .5 | . 7 .6 .5 .7 .6 .5 .3 5 7 | . . 3 5 .7 .7 .3 .6 .5 | . 7 .6 .5 .7 .6 .5 .3 5 7 | . . 3 5 .7 .7 .3 .6 .5 | . 7 .6 .5 .7 .6 .5 .3 5 7 | . . 3 5 .7 .7 .3 .6 .5 | . 7 .6 .5 .7 .6 .5 .3 5 7 |
| . 6 5 6 .5 .6 5 6 .2 .3 2 3 | . 5 .6 5 6 .5 .6 5 6 .5 .6 | 5 6 .2 .3 2 3 .5 .6 5 6 .2 | . 2 7 2 7 .6 .6 5 6 5 3 | . . 3 5 .7 .7 .3 .6 .5 | . 7 .6 .5 .7 .6 .5 .3 5 7 | . . 3 5 .7 .7 .3 .6 .5 | . 7 .6 .5 .7 .6 .5 .3 5 7 | . . 3 5 .7 .7 .3 .6 .5 | . 7 .6 .5 .7 .6 .5 .3 5 7 | . . 3 5 .7 .7 .3 .6 .5 | . 7 .6 .5 .7 .6 .5 .3 5 7 | . . 3 5 .7 .7 .3 .6 .5 | . 7 .6 .5 .7 .6 .5 .3 5 7 | . . 3 5 .7 .7 .3 .6 .5 | . 7 .6 .5 .7 .6 .5 .3 5 7 | . . 3 5 .7 .7 .3 .6 .5 | . 7 .6 .5 .7 .6 .5 .3 5 7 |
| . . 3 5 .7 .7 .6 7 2 | . 2 .2 .6 .6 .6 .3 .2 | . . 3 5 .7 .7 .3 .6 .5 | . 7 .6 .5 .7 .6 .5 .3 5 7 | . . 3 5 .7 .7 .3 .6 .5 | . 7 .6 .5 .7 .6 .5 .3 5 7 | . . 3 5 .7 .7 .3 .6 .5 | . 7 .6 .5 .7 .6 .5 .3 5 7 | . . 3 5 .7 .7 .3 .6 .5 | . 7 .6 .5 .7 .6 .5 .3 5 7 | . . 3 5 .7 .7 .3 .6 .5 | . 7 .6 .5 .7 .6 .5 .3 5 7 | . . 3 5 .7 .7 .3 .6 .5 | . 7 .6 .5 .7 .6 .5 .3 5 7 | . . 3 5 .7 .7 .3 .6 .5 | . 7 .6 .5 .7 .6 .5 .3 5 7 | . . 3 5 .7 .7 .3 .6 .5 | . 7 .6 .5 .7 .6 .5 .3 5 7 |



KLONTHONG DAN KLONTHANG

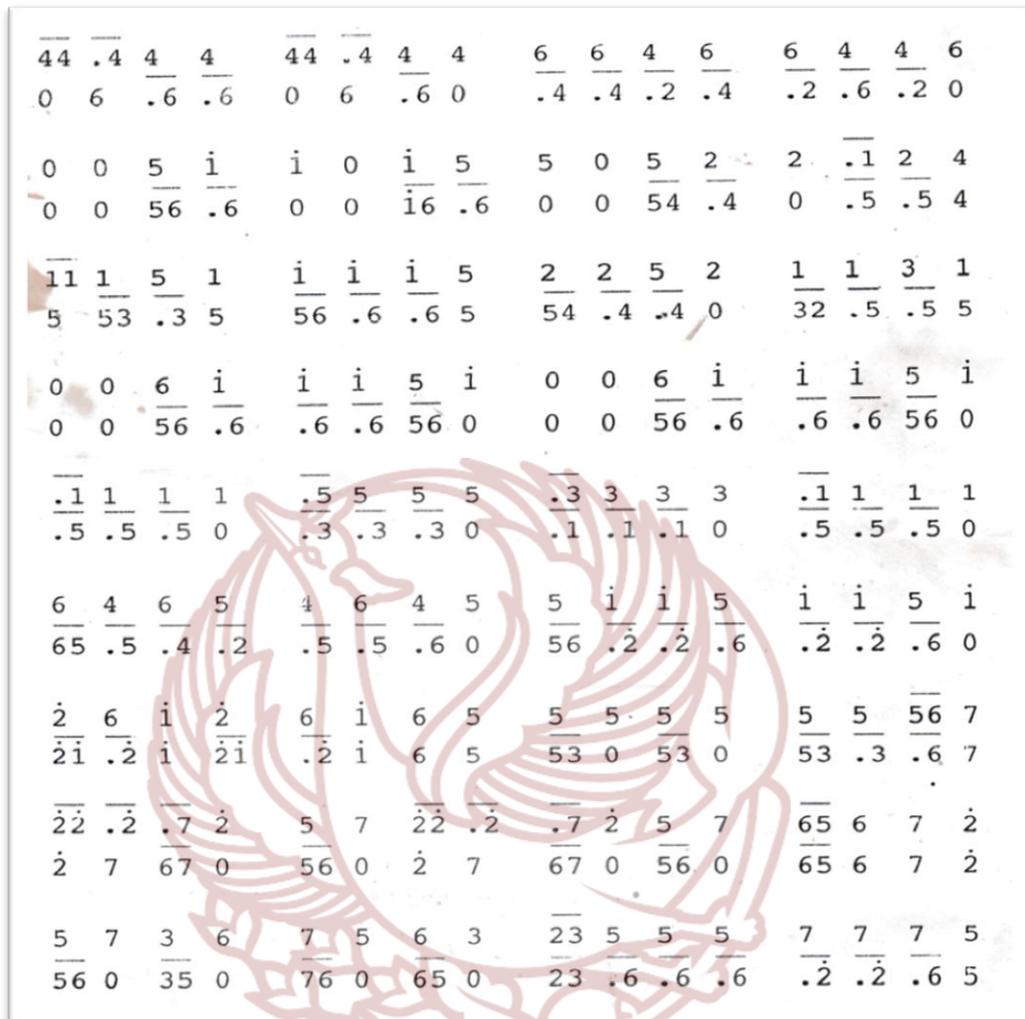
Bagian 3

| | | | |
|-------------|-------------|-------------|-------------|
| 0 0 0 55 | .5 0 0 55 | .5 0 0 22 | .2 0 0 5 |
| 0 0 0 0 | 0 .2 2 0 | 0 .7 7 0 | 0 .7 7 5 |
| . .3 3 33 | .3 .3 3 33 | .3 .4 4 44 | .4 .4 3 34 |
| . .3 32 0 | 2 2 .2 0 | 2 2 .2 0 | 2 2 .2 0 |
| .3 4 4 3 | . 2 3 44 | 4 4 3 2 | . .3 3 3 |
| 23 .3 .2 3 | . 2 3 44 | 4 4 3 2 | . .3 3 3 |
| . . 56 7 | 6 5 7 6 | 5 7 7 5 | . .2 2 2 |
| . . 56 .5 | .3 .6 .5 .3 | .6 .6 .6 5 | . .2 2 2 |
| 33 .3 3 3 | 33 .3 3 3 | 33 .3 3 3 | 33 .3 3 3 |
| 0 7 .7 .7 | 0 7 .7 3 | 0 7 .7 .7 | 0 7 .7 3 |
| .3 55 0 33 | 0 55 0 22 | 0 33 0 55 | 0 66 0 77 |
| .3 55 .5 .3 | .3 .5 .5 .2 | .2 .3 .3 .5 | .5 .6 .6 .7 |
| 0 55 0 22 | 0 77 0 55 | 0 22 0 6 | 66 .6 .6 6 |
| .7 .5 .5 .5 | .3 .7 .7 .5 | .5 .2 .2 .2 | 22 .2 .2 2 |
| | | 2 4 4 2 | 4 4 2 4 |
| | | 23 .3 4 23 | .3 4 23 4 |
| 44 .4 4 4 | 44 .4 4 4 | 44 .4 4 4 | 44 .4 4 4 |
| 0 2 .2 .2 | 0 2 .2 0 | 0 2 .2 .2 | 0 2 .2 0 |
| 44 .4 4 4 | 44 .4 4 4 | 44 .4 4 4 | 44 .6 6 6 |
| 0 2 .2 .2 | 0 2 .2 0 | 0 6 .6 .6 | 0 2 .4 0 |

Klunthung; Glendhung; Glendhang; Klinthing; Klenthar

Bagian 3

| | | | |
|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|
| . 5 2 $\overline{57}$ | $\overline{.52}$ 7 5 | . 3 2 3 | 2 4 2 3 |
| 4 3 2 7 | 3 2 4 3 | 6 7 2 $\overline{36}$ | $\overline{.75}$ 3 2 |
| . 3 7 3 | . 3 7 3 | . 3 5 2 | 3 5 6 7 |
| 5 2 7 5 | 2 6 . 2 | 6 7 2 3 | 4 2 . 4 |
| . 4 2 4 | . 4 2 4 | . 4 2 4 | 6 4 2 6 |
| . 4 6 4 | 6 . 4 6 | . i 6 5 | 4 2 5 $\overline{41}$ |
| $\overline{.51}$ i 5 | . $\overline{21}$. 1 | . 1 3 5 | 1 3 5 1 |
| . i 5 i | . i 5 i | 6 5 4 5 | 1 4 6 i |
| 2 i 6 5 | 3 5 6 7 | . 2 7 . | 2 7 3 2 |
| 7 6 5 3 | 5 . 6 5 | | |



Gambar 2.12 Potongan-potongan transkripsi tidak utuh dari beberapa karya Al Suwardi
(Sumber transkripsi: Narso, 2015)

Transkripsi yang ditampilkan pada bab ini bukan untuk keperluan analisis musik, melainkan menjadi bagian alat bukti dari jejak proses Al Suwardi. Transkripsi merupakan sarana penuangan pemikiran musikal Al Suwardi terhadap tata bunyi nada pada alat musik yang diciptakan Al Suwardi. Dalam dunia musik, notasi menjadi komponen penting untuk mengungkapkan hasil pemikiran musikal ke bentuk teks.

BAB III

PROSES PERWUJUDAN KARYA PAMERAN KOLABORATIF

“DARI IMAJINASI MENJADI BUNYI”

Karya pameran berjudul *Visualisasi Sosok Kesenimanan Aloysius Suwardi Melalui Pameran Kolaboratif: Dari Imajinasi Menjadi Bunyi*, mengungkapkan sosok komposer Al Suwardi dalam riwayat kesenimanannya. Medium pengungkapan karya ini berformat pameran kolaboratif, yakni memadukan unsur fotografi, instalasi, dan pertunjukan untuk mencapai tensi dramatik sebuah pameran. Proses pembuatan karya ini mengacu pada prosedur tiga tahapan *Standard Operation Procedure* (SOP), yakni pra produksi, produksi dan pasca produksi yang dijabarkan sebagai berikut.

A. Tahap Pra Produksi

1. Penemuan Tema

Proses penemuan ide diawali ketika pengkarya menyaksikan Tugas Akhir S-3 Al Suwardi di Teater Kecil Institut Seni Indonesia (ISI) Surakarta pada 15 Juli 2016. Pengkarya ikut terlibat juga sebagai dokumentator pada setiap sesi pertunjukan karya Al Suwardi. Berawal dari pengalaman itu, pengkarya timbul minat untuk mengabadikan sosok

Al Suwardi dalam bentuk karya fotografi, karena tertarik pada wujud alat yang dibuat oleh Al Suwardi. Bentuk organologi alat ciptaan Al Suwardi tergolong penemuan kontemporer dalam tataran alat musik inovatif. Secara latar belakang kesenimanannya, Al Suwardi adalah orang ahli dalam vokabuler alat musik Jawa. Ide alat musik ciptaannya memang cenderung mengadopsi dari bunyi-bunyian alat musik Jawa yang kemudian dipakai sebagai bahan imajinasinya membuat instrumen ciptaan inovatif.

Bentuk instrumen ciptaan Al Suwardi tergolong tidak lazim. Piranti yang digunakan Al Suwardi adalah bahan-bahan dari metal, bambu, tiang-tiang besi bangunan, triplek, kayu, dinamo bekas, dan bahkan dirinya merenovasi bentuk konvensional gamelan menjadi alat yang memunculkan karakter bunyi baru. Keunikan lainnya yang penting untuk diangkat ke ranah publik adalah cara dan perlakuan memainkan instrumen musik tersebut juga di luar konsep-konsep konvensional. Atas dasar ketertarikan tersebut, pengkarya timbul keinginan memvisualkan setiap momen dan proses Al Suwardi dalam setiap karya-karyanya. Hingga pada akhirnya pengkarya menemukan titik fokus untuk menentukan tema karya fotografi yang diangkat, yaitu pada proses ketika Al Suwardi menciptakan karya fenomenalnya berjudul *Planet Harmonic*. Berpijak pada karya *Planet Harmonic* tersebut, pengkarya bermaksud membongkar sisi kesenimanannya Al Suwardi berdasarkan profesinya sebagai seorang komposer sekaligus penemu instrumen inovatif melalui

medium karya pameran kolaboratif fotografi dengan instalasi ruang artistik visual dan bunyi. Pengkarya kemudian mengunci tema global dengan mengambil istilah yang diucapkan Al Suwardi sendiri yaitu “Dari Imajinasi, Menjadi Bunyi”.

2. Observasi

Observasi berperan penting dalam mengembangkan pengetahuan pengkarya terhadap narasumber atau sosok seniman yang diangkat sebagai objek kekaryaan. Selain itu juga menjadi sarana pendekatan dan pendalaman emosional terhadap narasumber. Observasi dilakukan secara langsung ke lokasi atau domisili Al Suwardi, guna melihat peristiwa keseharian Al Suwardi saat beraktivitas di bengkel alat musiknya.



Gambar 3.1. Bengkel milik Al Suwardi
(Dok. Danang Dwi S, 2019).

Hal pertama yang menarik perhatian pengkarya adalah ingatan saat menyaksikan Al Suwardi memainkan instrumen *gender* dengan cara digesek, dari cara memainkan yang tidak lazim tersebut, timbul bunyi dengung dengan sustain panjang. Pengkarya lalu mencoba terus menggali dan memanfaatkan setiap momen aktivitas Al Suwardi dengan cara mencatat dan mendokumentasikannya sebagai langkah awal untuk mengembangkan data-data tentang Al Suwardi dalam aktivitasnya ketika berkarya. Observasi ini bersifat tentatif dan belum mengacu pada *treatment*, sehingga pengkarya bebas melakukan pencarian data secara acak, baik dari Al Suwardi sendiri maupun beberapa narasumber lain yang dinilai masih memiliki hubungan ketika berproses bersama dengan Al Suwardi.

Kendala yang ditemui saat melakukan observasi adalah sulitnya waktu pertemuan dengan Al Suwardi karena kesibukan aktivitasnya ketika mengajar dan berpentas di luar daerah maupun di luar negeri, maka untuk mensiasati kondisi tersebut, pengkarya mencari narasumber lain, yaitu orang yang memiliki kedekatan secara emosional maupun kesenimanan ketika berproses bersama dengan Al Suwardi. Hal tersebut dilakukan untuk mengembangkan data-data yang sudah ada.

3. Wawancara

Wawancara dilakukan untuk memperoleh data secara langsung di lapangan terhadap narasumber yang sedang dikaji sebagai bahan data deskripsi karya. Sebelum melakukan wawancara kepada narasumber, penulis mempersiapkan berbagai pertanyaan untuk diajukan dengan mengklasifikasikan data yang menjadi target capaian, yaitu tentang proses imajinasi dan hubungannya latar kronologis karya Al Suwardi berjudul *Planet Harmonic*. Klasifikasi terhadap narasumber dilakukan untuk memudahkan penelitian dalam membingkai tema yang diangkat yaitu “Dari Imajinasi, Menjadi Bunyi”.

Pengelompokan beberapa narasumber dimaksudkan agar mendapatkan data yang relevan untuk mendukung topik karya. Ketika proses wawancara kepada narasumber, pengkarya menggunakan media alat perekam suara baik audio atau visual. Upaya tersebut bertujuan untuk mendapatkan data yang lebih akurat dan menjadi bahan pengembangan data. Selain itu dari hasil rekaman wawancara dapat dipakai untuk mengoreksi dan mengajukan pertanyaan ulang kepada narasumber terkait proses pembuatan alat musik gamelan kontemporer dan kekaryaannya Al Suwardi.

Langkah pertama wawancara ini ditempuh langsung dengan menemui narasumber, yakni

- a. Al Suwardi, sebagai narasumber utama atau komposer yang melakukan proses inovatif mencipta karya *Planet Harmonic* dan aktor kreatif dalam membuat instrumen gamelan kontemporer.
- b. Agus Prasetyo, sebagai narasumber yang menunjang pengetahuan pengkarya untuk mendalami garap musik dan notasi dari karya *Planet Harmonic* ciptaan Al Suwardi. Agus Prasetyo merupakan orang yang cukup penting, karena dirinya juga banyak terlibat berpentas bersama Al Suwardi, sehingga informasi penting tentang riwayat perjalanan kesenimanannya Al Suwardi dapat digali lebih lanjut melalui penuturan Agus Prasetyo.
- c. Narso, sebagai pemain instrumen dan murid dari Al Suwardi dinilai cukup berpengaruh dalam pengembangan data terkait soal proses dan latihan karya *Planet Harmonic*. Narso dalam proses tersebut terlibat sebagai pemain instrumen *cênthuwing*, yaitu instrumen bonang Jawa yang dipasang terbalik dengan posisi *pencu* di bawah, dan juga instrumen *klonthong*, yaitu sejenis instrumen genta.

4. Penyusunan *treatment*

Tahap selanjutnya setelah melakukan observasi dan survey lokasi serta wawancara, maka dari hasil tersebut dianalisis untuk dijadikan acuan dalam pembuatan *treatment*. Ide dasar pembuatan karya tentang

karya fotografi ini kemudian digeneralisasi menurut kepentingan fokus tema pembuatan konsep karya fotografi “dari Imajinasi Menjadi Bunyi”, kemudian disusun di dalam sebuah *treatment* guna menentukan porsi proses kerja produksi, yaitu tahap-tahap dari target urutan seperti alat dan bahan yang digunakan Al Suwardi dalam membuat instrumen musik, proses pembuatan alat musik, instrumen musik ciptaan Al Suwardi, proses latihan kelompok *Planet Harmonic*, dan pementasan karya kelompok *Planet Harmonic*.

B. Tahap Produksi

Tahap produksi merupakan proses eksekusi di lapangan. Proses produksi ini dilaksanakan dengan mengambil gambar sesuai dengan target *treatment* yang telah disusun pada saat proses praproduksi, sehingga antara eksekusi di lapangan dan *treatment* didapatkan kesesuaian capaian data yang ditargetkan. Pengambilan gambar dilakukan di beberapa tempat atau lokasi, situasi, dan narasumber yang berbeda-beda, seperti kegiatan membuat instrumen musik beserta peralatan yang digunakan, proses tuning instrumen musik, proses latihan, dan pementasan.

Pada proses produksi, pengkarya memanfaatkan momen kebersamaan dengan narasumber untuk membantu dalam proses perekaman audio. Hal ini dengan alasan bahwa melalui kesempatan itu,

pengkarya juga dapat melakukan atau menemukan momen penting untuk mendapatkan tambahan data foto dan audio yang berkaitan dengan ragam alat musik yang diciptakan Al Suwardi.

Jangka waktu pengerjaan sudah diatur sesuai jadwal sejak bulan Juli 2016 hingga Mei 2019. Melalui prosedur yang telah dirancang, maka pada setiap pelaksanaan jadwal produksi selalu dilakukan pencatatan dan pengklasifikasian hasil dokumentasi data foto dan audio guna memastikan data tersebut telah tersusun urut dan sesuai konsep rancangan “Dari Imajinasi Menjadi Bunyi”. Tujuannya untuk meminimalisir kegagalan atau kehilangan momen penting dari kegiatan Al Suwardi.

Tahap produksi ini memuat proses pengambilan gambar dan perekaman audio untuk kebutuhan instalasi ruang pameran untuk mengungkapkan sosok Al Suwardi dalam beraktivitas membuat karya maupun membuat alat musik inovatif. Tahap produksi ini mencakup produksi pengambilan gambar untuk keperluan data fotografi yang dijadikan bahan pameran foto dan perekaman atas sumber bunyi dari berbagai alat musik ciptaan Al Suwardi sebagai bagian untuk keperluan data dukung ruang instalasi pameran.

Pengambilan gambar untuk keperluan data fotografi menggunakan pengaturan karakter foto berwarna RGB dan hitam-putih BW. Kedua karakter warna tersebut menjadi pertimbangan pengkarya untuk

menyesuaikan kondisi cahaya di dalam ruangan dan aktivitas yang terjadi di dalam ruang tersebut. Seperti misalnya pada aktivitas menggerinda. Percikan api dan cahaya yang muncul dari percikan akan mengganggu dan api terlihat lebih menonjol dalam ruangan tersebut, sehingga untuk menyeimbangkan tangkapan kamera terhadap warna ruangan serta material yang ada dalam *frame* kamera, pengkarya memanfaatkan pengaturan warna BW atau hitam-putih. Sementara itu, pertimbangan pengkarya menggunakan karakter warna RGB cenderung pada aktivitas di luar ruangan, karena sifat cahayanya lebih alami dan keseimbangan warnanya lebih natural.

1. Peralatan dalam Proses Produksi

a. Kamera

Pembuatan karya fotografi ini menggunakan berbagai jenis dan tipe kamera. Penggunaan kamera dengan spesifikasi memadai merupakan salah satu kunci untuk mendapatkan momen dengan hasil gambar yang bagus. Proses pengambilan gambar dalam pembuatan karya fotografi “Dari Imajinasi Menjadi Bunyi”, menggunakan jenis kamera di antaranya Canon 7D, Canon 600D, Canon 5D Mark III, dan jenis kamera Gopro Hero 4.



Gambar 3.2. Kamera Canon 7D
(Dok. Danang Dwi Saputra, 18 Juli 2019)

Kamera jenis DSLR Canon 7D, dengan sensor kamera berukuran 22,3 x 14,9 mm. Kamera ini memiliki 19 titik fokus yang tersebar dari tengah *frame* menuju garis vertikal, dengan rentangan ISO kamera 100-6400. Penggunaan tipe Canon 7D cukup memadai dalam proses pemotretan, karena spesifikasi lensanya berjenis USM dan jenis STM. Hal tersebut merupakan tendensi pengkarya menggunakan kamera 7D dalam pembuatan karya Tugas Akhir (TA) sebagai penunjang *equipment* peralatan produksi.

Kamera jenis DSLR Canon 600D, mempunyai spesifikasi sensor kamera berukuran 22,3 x 14,9 mm, APS-C, CMOS. Kamera ini memiliki 9 titik fokus yang tersebar dari tengah *frame* menuju garis vertikal, dengan rentangan ISO kamera 100-6400. Penggunaan tipe Canon 600D cukup memadai dalam proses pemotretan, karena spesifikasi lensanya berjenis USM dan jenis STM. Selain itu pada

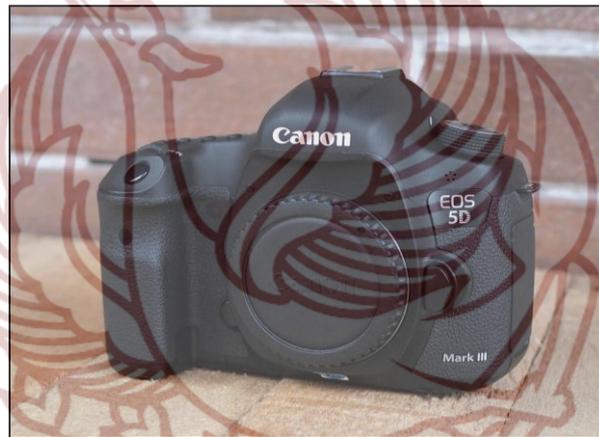
pada layar monitor kamera dapat dibuka dan diputar menyesuaikan *angle* yang diinginkan. Canon 600D dalam kebutuhan pemotretan dapat memudahkan untuk mengambil sudut-sudut pengambilan gambar dalam kondisi sulit, misalnya posisi pengambilan gambar *low angle*, fasilitas pada layar monitor kamera tersebut dapat difungsikan untuk melihat posisi target gambar yang diambil. Tanpa harus ikut merunduk.



Gambar 3.3. Canon 600D
(Dok. Danang Dwi Saputra, 18 Juli 2019)

Kamera Canon 5D Mark III, yang digunakan untuk proses produksi ini mempunyai spesifikasi yang juga memadai. Canon 5D Mark III mempunyai keunggulan di antaranya mampu mengambil gambar secara *full frame* 22.3-megapixel, menggunakan sensor CMOS yang dapat memotret hingga 6 *frames/s* (fps). Selain itu, keunggulan kamera ini juga diperkuat dengan pDIGC 5+ *image processor* canggih.

Canon 5D Mark III mampu menghasilkan kecepatan ISO hingga 100-25.600, bahkan dapat ditingkatkan lagi hingga 102.400. Sementara itu, pada sistem *auto focus* (AF) dapat mencapai sekitar 61 titik fokus. Keuntungan menggunakan kamera Canon 5D Mark III adalah memudahkan pencahayaan pada kondisi ruang dengan sumber cahaya rendah dan meminimalisir gangguan *noise* visual akibat minimnya cahaya.



Gambar 3.4. Kamera Canon 5D Mark III
(Dok. Danang Dwi Saputra, 18 Juli 2019)

Kamera jenis GoPro Hero 4 yang digunakan pada proses produksi ini mempunyai spesifikasi berupa sensor 8-megapixel dan tingkat resolusi kamera 3264 x 2448. Kamera ini juga mempunyai daya ISO 400-1600. Pada kamera GoPro Hero 4 meski berukuran kecil dan ringan, memiliki keunggulan lain dibanding DSLR, yaitu mampu mencapai tangkapan layar gambar yang lebar, dengan ukuran 1440p. Tendensi penggunaan kamera GoPro adalah dapat

ditransmisikan ke aplikasi *bluetooth* untuk keperluan *preview* dalam situasi di lapangan. Selain itu pada lensa Gopro juga bisa menghasilkan kesan gambar *wide*, sehingga warna hasil gambar lebih matang.



Gambar 3.5. Gopro Hero 4
(Dok. Danang Dwi Saputra, 18 Juli 2019)

b. Memori

Memory card yang digunakan memiliki jenis *Extrem CF (Compact Flash)* dengan kapasitas 32 dan 16 GB/*Extreme* dengan merk SanDisk. Memori kamera CF merupakan memori yang digunakan untuk kamera 7D dan 5D Mark III. Memori berkapasitas 32 GB lebih unggul karena mampu menyimpan data dalam jumlah besar, serta kecepatan dalam menyimpan data lebih cepat. Selain itu, selama proses produksi juga menggunakan *memory card* jenis SD Card SanDisk dengan kapasitas 32 dan 8 GB, yang difungsikan sebagai cadangan pada kamera Canon 600D, sedangkan untuk kamera

Gopro Hero 4 menggunakan jenis *memory card* micro SD dengan kapasitas 32 dan 8 GB.



Gambar 3.6. Memory card San-Disk 32 GB/Extreme dan 16 GB
(Dok. Danang Dwi Saputra, 18 Juli 2019)



Gambar 3.7. SD Card San-Disk kapasitas 32 GB/Ultra dan 8 GB Toshiba
(Dok. Danang Dwi Saputra, 18 Juli 2019)



Gambar 3.8. Micro SD kapasitas 32 dan 8 GB.
(Dok. Danang Dwi Saputra, 18 Juli 2019)

c. Baterai

Baterai merupakan komponen terpenting pada kamera. Pengecekan baterai sebelum dilakukan pemotretan merupakan bagian yang wajib dilakukan sebagai kesiapan prosedural teknis. Pada kamera Canon 7D dan 5D Mark III, baterai yang digunakan adalah baterai lithium LP-E6 yang merupakan bawaan dari kamera itu sendiri, Canon 600D menggunakan baterai tipe LP-E8, sedangkan pada kamera Gopro Hero 4 menggunakan baterai bawaan bertipe AHDBT401.



Gambar 3.9. Baterai Lithium LP-E6
(Dok. Danang Dwi Saputra, 18 Juli 2019)



Gambar 3.10. Baterai Lithium LP-E8
(Dok. Danang Dwi Saputra, 18 Juli 2019)

d. Lensa

Berbagai macam jenis lensa yang digunakan pada proses produksi karya “Dari Imajinasi Menjadi Bunyi” disesuaikan dengan kebutuhan yang diinginkan. Ada tiga jenis lensa yang digunakan, antara lain lensa 50 mm/f1,8, lensa 50mm/f1,2, lensa 18-135 mm/f3,5, lensa tele USM 70-200 mm/f4, dan tele USM 70-200 mm/f2,8. Lensa tersebut memiliki kegunaan dan fungsi masing-masing. Jenis lensa 50 mm/f1,8 dan lensa 50mm/f1,2 digunakan untuk mengatur fokus dan *blurring* pada proses pengambilan gambar, karena diafragma lebih lebar, sehingga mampu menghasilkan cahaya lebih banyak. Hal ini dapat mengantisipasi kondisi ruangan yang gelap. Kemudian lensa 18-135 mm/f3,5, digunakan untuk mengambil gambar secara *medium shot* maupun *medium close up*, yang umumnya berjarak dekat. Lensa tele USM 70-200 mm/f4, dan tele USM 70-200 mm/f2,8 difungsikan untuk pengambilan gambar pada objek yang berjarak jauh. Perbedaan keduanya hanya terletak pada diafragmanya, yaitu pada f4 dapat digunakan untuk cahaya standar (tidak terlalu gelap maupun tidak terlalu terang), sedangkan pada f2,8 digunakan pada ruangan khusus yang minim sumber cahaya.



Gambar 3.11. Lensa 50 mm dan lensa 18-135 mm
(Dok. Danang Dwi Saputra, 18 Juli 2019)



Gambar 3.12. Lensa tele USM 70-200 mm
(Dok. Danang Dwi Saputra, 18 Juli 2019)

e. *Triger*

Transmitter penghantar kamera dengan lampu disebut dengan *triger*. Penggunaan *triger* pada proses produksi memang dibutuhkan sebagai penghantar lampu *flash*. Tujuannya adalah untuk membuat cahaya agar tidak frontal dan menyeimbangkan kondisi ruangan. Pada produksi karya “Dari Imajinasi Menjadi Bunyi” menggunakan *triger* Youngnuo YN622C II. Keunggulan *triger* ini bisa menjadi *transmitter* maupun *receiver*. Penggunaan *triger* dalam pembuatan karya Tugas Akhir (TA) bertujuan sebagai alat bantu membuat teknik pencahayaan *strobist*, yaitu untuk mengontrol jarak antara

kamera dengan *flash* eksternal dan bisa membantu untuk mengontrol cahaya yang mengarah ke objek gambar.



Gambar 3.13. Triger YN622C II
(Dok. Danang Dwi Saputra, 18 Juli 2019)

f. Lampu Flash

Lampu *flash* merupakan alat bantu pencahayaan dalam pemotretan. Pencahayaan yang dihasilkan oleh lampu *flash* digunakan untuk memberi efek pencahayaan pada objek. Penempatan lampu *flash* sangat berpengaruh terhadap kesan yang akan didapatkan. Pada proses pengerjaan atau produksi karya “Dari Imajinasi Menjadi Bunyi”, menggunakan lampu *flash* dengan merk Youngnuo YN 560 Grid III dan IV. Secara fungsi, jenis *flash* tersebut memiliki intensitas kekuatan warna dan cahaya lampu yang hampir sama dengan karakter *flash* dari kamera Canon.



Gambar 3.14. Lampu *flash*
(Dok. Danang Dwi Saputra, 18 Juli 2019)

g. Trippod

Proses pengambilan gambar agar mendapatkan kualitas hasil gambar yang baik, pengkarya juga mengantisipasinya dengan menggunakan trippod. Hal ini bertujuan agar mengurangi guncangan pada saat eksekusi gambar. Selain itu, fungsi dari trippod itu sendiri dapat digunakan sebagai stand untuk lampu *flash*, sehingga memudahkan pengkarya dalam menempatkan posisi sumber cahaya *flash* dari sudut yang proporsional.



Gambar 3.15. Trippod
(Dok. Danang Dwi Saputra, 18 Juli 2019)

h. Handrecord

Selain peralatan yang digunakan untuk pengambilan gambar, ada juga peralatan untuk perekaman audio. Hal ini dibutuhkan untuk keperluan penunjang rancangan instalasi ruang pameran. Jenis alat rekam audio yang dipakai pada saat proses produksi adalah hadrecord tipe H1. Handrecord tersebut dipakai untuk merekam karakter bunyi-bunyi yang ditimbulkan dari instrumen musik buatan Al Suwardi. Selain itu, bunyi-bunyian yang ditimbulkan saat Al Suwardi berproses membuat alat musik juga menjadi unsur penting yang otentik, tentang suasana ruang auditif bengkel Suwardi.

i. Microphone

Proses produksi pada bagian perekaman suara dapat maksimal ketika unsur suara telah terekam dengan baik. Tentunya perekaman suara juga membutuhkan *equipment* yang memadai pula. Pengkarya menggunakan microphone berjenis Rode Video Micro Compact On-Camera, yang didesain untuk kamera DSLR, dengan fitur sistem polar kutub, maka suara hasil rekaman lebih jernih dan durasi perekaman dapat tahan lama.

j. Headphone



Gambar 3.16. Headphone
(Dok. Danang Dwi Saputra, 18 Juli 2019)

Komponen lainnya yang menunjang proses perekaman audio adalah alat bantu dengar sebagai pengontrol kualitas audionya. Jenis headphone yang dipakai adalah tipe JBL. Teknis perekaman audio pada rekaman suara instrumen buatan Al Suwardi ini menjadi terkontrol jika input suara microphone yang masuk dapat didengarkan langsung melalui headphone sebagai output kontrolnya.

2. Teknik Pengambilan Gambar dan Perekaman Suara

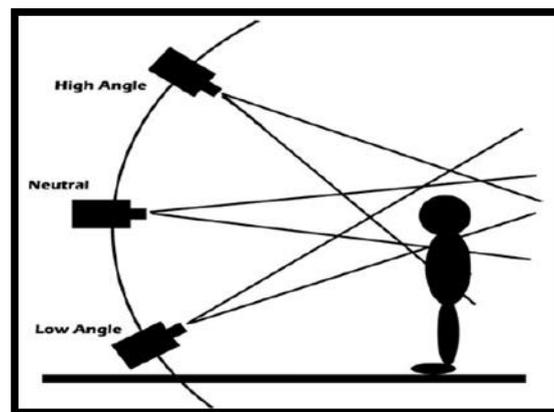
Karya kolaboratif berjudul *Visualisasi Sosok Kesenimanan Aloysius Suwardi Melalui Pameran Kolaboratif: Dari Imajinasi Menjadi Bunyi*, pada tahap produksi dibutuhkan pula teknis dalam proses pengambilan gambar dan perekaman suara untuk menunjang artistik kekaryaan. Penjelasan pada bagian ini menguraikan teknis tentang *angle* kamera, *DOF*

atau efek visual ruang tajam, penataan cahaya, dan proses perekaman untuk mendukung materi instalasi ruang pameran.

a. *Camera Angle*

Camera angle atau sudut pengambilan gambar oleh penata kamera memberikan kekuatan tersendiri dari sebuah *shot*, sehingga mempengaruhi interpretasi audien terhadap makna gambar. Pengambilan gambar sangat memungkinkan dalam menentukan besar kecilnya sudut berdasarkan karakter yang dikehendaki. Secara umum sudut pengambilan gambar terbagi menjadi tiga. *High angle*, yaitu kamera melihat objek dalam *frame* yang berada di bawahnya. *Normal angle*, kamera melihat objek dalam *frame* sejajar lurus. *Low angle*, kamera melihat objek dalam *frame* yang berada di atas.¹ Berdasarkan acuan pada buku yang ditulis Thompson, Roy & Bowen, Christopher J berjudul *Grammar of The Shot*, jenis *camera angle* tersebut dapat dibedakan sebagai berikut.

¹ Himawan Pratista. *Memahami Film*. Yogyakarta: Homerian Pustaka, 2008, hlm 106.



Gambar 3.17. Jenis *angle* kamera

(Sumber: Dikutip dari Thompson, Roy & Bowen, Christopher J. *Grammar of the Shot. Second Edition*, 2009, Focal Press, Oxford. Hlm 33).

| <i>Camera angle</i> | Definisi | Makna |
|--|---|---|
| <i>High angle</i> | Sudut pengambilan gambar tepat di atas objek, sehingga posisi objek tampak terekspose dari bagian atas | pendek, kecil, rendah |
| <i>Normal angle, straight angle</i> atau disebut dengan <i>eye level</i> . | Sudut pengambilan gambar yang memposisikan kamera sejajar dengan ketinggian mata pada objek yang diambil. | Kewajaran, kesetaraan atau sederajat. |
| <i>Low angle (frog eye view)</i> | Sudut pengambilan gambar yang diambil dari bawah objek, seperti pandangan mata kodok. | Tampak berwibawa, keagungan, kekuasaan, kuat, dominan, dan dinamis. |

Tabel 3.1 Jenis *camera angle*, definisi dan maknanya

(Sumber dikutip dari Iqra' Al Firdaus, 2010, hlm 108 dan Andi Fachruddin, 2012, hlm 151).

b. *DOF (Depth Of Field) Ruang Tajam*

Penggunaan *DOF (Depth Of Field)* dalam pengambilan gambar fotografi digunakan untuk membuat efek pada visual foto. Efek ruang tajam yang dihasilkan sebetulnya difungsikan untuk mengarahkan arah pandang mata ke titik fokus yang dituju. Pemanfaatan teknik *DOF (Depth Of Field)* tidak terlepas dari pemahaman tentang prinsip kerja *diafragma*. *DOF (Depth Of Field)* merupakan rentang jarak yang dimiliki subjek foto untuk menghasilkan variasi ketajaman fokus pada foto yang dihasilkan.² Secara spesifik teknik *DOF* dibagi menjadi dua bagian, yaitu *DOF* luas. Teknik *DOF* luas dipakai untuk menghasilkan fokus pada objek dari sisi terdekat sampai yang terjauh dari titik kamera sehingga akan mengalami fokus ketajaman merata. Sementara untuk *DOF* sempit digunakan agar fokus gambar mengarah ke fokus tertentu saja yang memiliki ketajaman.

c. Pencahayaan

Sumber cahaya merupakan faktor terpenting dalam proses pemotretan dan sangat mempengaruhi kualitas hasil gambar. Dalam pemotretan, terdapat tiga kategori sumber pencahayaan yaitu cahaya alami, cahaya buatan, dan cahaya campuran. Ketiga kategori pencahayaan tersebut digunakan dalam proses pembuatan karya Tugas Akhir (TA) ini.

² Tips Fotografi.net, Memahami definisi depth of field atau Dof, <http://tipsfotografi.net/memahami-definisi-depth-of-field-atau-dof.html>, di akses pada 27 mei 2017 pukul 15.34

Teknik *strobist* sebagai teknik penggunaan lampu *flash* (*speedlight*, *flash gun*, *blitz*, atau lampu kilat) yang terpisah dengan kamera,³ sehingga arah cahaya yang mengenai objek akan memberi kesan tertentu terhadap objek. Ada empat arah cahaya dalam fotografi, yaitu cahaya depan, cahaya samping, cahaya belakang, cahaya atas. Beberapa teknik pencahayaan tersebut digunakan sebagai dasar untuk menuntun penempatan tata cahaya pada proses pemotretan.

d. Proses perekaman suara

Perekaman bunyi pada beberapa instrumen musik ciptaan Al Suwardi menjadi bagian penting dari proses produksi karya kolaboratif ini. Bunyi menjadi material penting untuk mendukung ruang instalasi pameran agar audien dapat merasakan atmosfer pameran. Berdasarkan kebutuhan tersebut, maka proses perekaman bunyi dilakukan dengan merekam tiap-tiap jenis instrumennya menggunakan peralatan rekam untuk mendapatkan detail-detail bunyi dari tiap instrumen tersebut.

³ Abdi Yuyung. 2012. *Photography From My Eyes*. Jakarta: Gramedia pustaka utama



Gambar 3.18. Proses perekaman bunyi alat musik
(Dok. Danang Dwi Saputra, 2019)

C. Pasca Produksi

Pasca produksi merupakan proses klasifikasi dan penyeleksian data foto dan material pendukung berupa data audio yang layak untuk dipakai sebagai bahan pameran.

1. Editing foto

Proses editing foto menggunakan *software Adobe Photoshop Lightroom 5* yang secara khusus spesifikasinya diperuntukkan untuk pengolahan visual fotografi. *Software* ini dirancang sebagai alat bantu mengelola dan mengedit foto secara digital pada komputer. *Lightroom* cenderung digunakan untuk *retouch* foto dan mengolah efek warna agar lebih bervariasi. Secara orisinalitas, dalam pengolahan visual fotografi ini, proses editing pada tiap gambar foto tidak ada yang dimanipulasi

bentuknya. Editing dilakukan hanya sebatas *cropping* untuk mengatur proporsional gambar fotonya. Hampir semua foto berawal dari format RAW dilakukan olah editing melalui *cropping* untuk memperoleh proporsional hasil gambar yang diinginkan. Fungsi kontras adalah untuk mengatur intensitas cahaya terhadap gelap dan terang. Pada pengolahan kontras, dilakukan dengan menaikkan serta menurunkan level atau pencahayaan dengan tujuan penyelarasan warna gambar foto dan memberikan keseimbangan ukuran cahaya, yaitu pengaturan gradasi, kecerahan atau warna antara bidang gelap dengan bidang terang.



Gambar 3.19. Proses editing foto menggunakan *software Adobe Lightroom 5*. (Dok. Danang Dwi Saputra, 2019).

2. Editing audio

Editing audio dilakukan untuk menunjang bagian pameran instalasi bunyi. Proses pemotongan data audio hasil rekaman tersebut dimaksudkan untuk memberikan stimulan auditif kepada audien tentang

gambaran bunyi-bunyi imajinatif dan bunyi instrumen alat musik buatan Al Suwardi. Secara teknis pembagian karakter bunyi ini diletakkan atau dipasang di ruangan yang berbeda. Pada ruang satu, bunyi-bunyi yang dipasang dalam instalasi tersebut berupa bunyi yang berasal dari luar bunyi alat musik ciptaan Al Suwardi. Sumber bunyi tersebut dibuat berdasarkan pengalaman ketika Al Suwardi memikirkan bentuk gejala-gejala bunyi yang didapatkannya pada waktu proses pencarian bunyi. Kemudian pada ruang ketiga atau ruang pameran fotografi, instalasi bunyi yang dipasang di ruang tersebut yaitu bunyi-bunyi alat musik hasil ciptaan Al Suwardi.

Software yang dipakai dalam proses editing audio menggunakan *software Logic Pro*. Proses editing audio *part 1* untuk ruang pameran instalasi bunyi imajinatif dibuat secara *random* dan disusun dengan perbandingan *surround 5.1* atau sistem *dolby 5:1*. Bunyi untuk ruang pertama ini disusun berdasarkan penginterpretasian pengalaman pencarian bunyi yang diutarakan Al Suwardi, sehingga secara bentuk dan strukturnya sangat berbeda dengan bentuk musik konvensional. Pada *part 2* berisi tentang bunyi-bunyian alat musik Al Suwardi seperti Gamelan *Gentha* dan Gamelan Planet Harmonik. Tujuan pembuatan tata bunyi ruang instalasi dengan teknik *surround* ini adalah untuk mempengaruhi audien agar dapat mendengar dari berbagai sudut atau arah sumber suara.



Gambar 3.20. Proses editing audio menggunakan *software Logic Pro* (Dok. Merwan Ardi Nugroho, 2019).

D. Instalasi Ruang Pameran

Rancangan ruang instalasi pameran bertujuan untuk mendekatkan audien kepada jejak perjalanan Al Suwardi dalam mencipta alat musiknya. Pembagian ruang instalasi merupakan rekonstruksi pengkarya dalam memahami tahapan demi tahapan Al Suwardi ketika melakukan penciptaan alat-alat musik inovatif. Ruang instalasi pameran dibagi menjadi empat bagian, yaitu ruang imajinasi, ruang bengkel bunyi, ruang pameran fotografi, dan ruang pementasan. Melalui urutan pembagian ruang tersebut, pengkarya mengajak audien untuk mendengarkan, melihat, dan merasakan jejak perjalanan serangkaian proses Al Suwardi menciptakan alat-alat musik inovatif hingga menghasilkan karya komposisi musik.

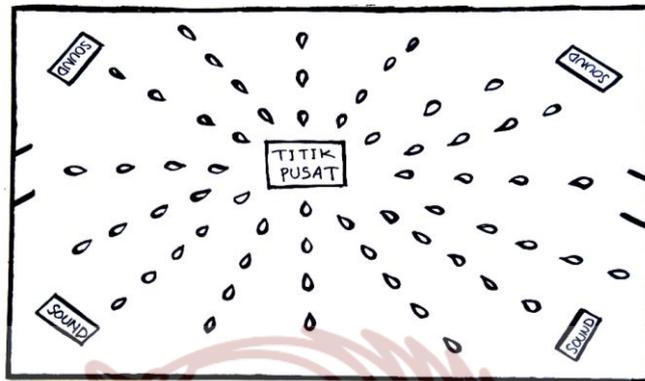
1. Ruang Imajinasi

Ruang imajinasi adalah gambaran interpretasi pengkarya tentang bunyi-bunyian planet. Hal ini didasari oleh pengalaman ketika berdialog dengan Al Suwardi. Alat-alat musik yang diciptakan Al Suwardi pada awalnya adalah imajinasinya ketika memikirkan bahwa planet-planet di dalam tata surya juga mempunyai jenis bunyinya masing-masing. Pengkarya lalu menggunakan pernyataan Al Suwardi sebagai dasar untuk membuat *sound installation* tentang imajinasi bunyi planet. Unsur-unsur yang ditekankan dalam ruang imajinasi ini adalah warna, suara, dan bentuk ruangan.

Secara teknis, ruang didominasi oleh warna hitam sebagai latar belakangnya untuk memunculkan kesan gelap dan pekat. Kemudian unsur warna dibuat dengan penataan cahaya yang bergerak dan menyala secara simulatif sebagai interpretasi dari warna-warna bintang atau planet di dalam tata surya.

Unsur suara dibentuk dari beberapa rangkaian bunyi-bunyian imajinasi pengkarya yang dibuat melalui editing suara. *Sound installation* yang dihadirkan dalam ruang ini adalah suara di luar aturan musik atau membebaskan nada-nada dari batasan sistem musik. Pembuatan *sound installation* ini dimaksudkan untuk memberikan pernyataan bahwa suara-

suara tersebut menjadi bagian dari proses Al Suwardi ketika memikirkan nada-nada parsial.



Gambar 3.21. Bentuk rancangan ruang imajinasi
(Dok. Danang Dwi Saputra, 2019)

Beberapa material suara yang ada pada instalasi ruang imajinasi ini di antaranya adalah suara gunung meletus, suara kodok, suara aktivitas pertukangan, suara gemuruh yang ditimbulkan oleh aktivitas alam, suara gamelan (Bali, Sunda, Jawa), suara benturan batu yang dilempar ke pipa plastik, suara gemericik air, suara lonceng, suara orang-orang ngobrol dengan berbagai bahasa, suara tepuk tangan, suara *drone* genta, suara berisik pengusir burung dari kaleng-kaleng bekas, dan suara-suara dengung. Beragam suara yang digunakan untuk mengisi material bunyi pada ruang imajinasi tersebut dimaksudkan untuk merepresentasikan fase imajinasi yang dialami Al Suwardi dalam proses perenungannya tentang bunyi-bunyi harmonik alam semesta.

2. Ruang Bengkel Bunyi

Bentuk ruang yang kedua adalah simulasi dari bengkel bunyi Al Suwardi. Bengkel dalam konteks ini lebih mirip kepada aktivitas sehari-hari orang ketika bekerja di dalam sebuah ruangan bengkel. Seperti bengkel sepeda motor atau bengkel mobil, maka suara-suara yang didapatkan pada ruang tersebut adalah berasal dari semua aktivitas teknisi ketika memperbaiki kendaraan. Misalnya bunyi deru knalpot, bunyi palu yang saling berbenturan dengan besi, bunyi tang jepit ketika mengait baut, bunyi desis pompa angin, dan berbagai kemungkinan bunyi yang timbul dari aktivitas manusianya.

Salah satu alternatif untuk menghadirkan realitas aktivitas Al Suwardi ketika bekerja di bengkelnya adalah dengan membuat *sound performance*. Ciri khusus dari *sound performance* ini sangat berbeda dengan *performance* atau jenis konser musik, karena untuk *sound performance* tidak ada batasan permulaan atau tanda akhiran. Berbeda dengan konser pertunjukan musik yang terikat dengan hukum musik yang ada tanda permulaan dan tanda akhiran.

Sound performance bengkel dibuat dengan prototipe yang sesuai dengan aktivitas Al Suwardi ketika bekerja membuat alat musik di bengkelnya. Pengkarya menghadirkan beberapa orang untuk melakukan aktivitas tersebut, di antaranya adalah mengamplas batang-batang besi,

mengkikir besi, memukul plat-plat besi, memotong kayu dengan gergaji, menggerinda, menggergaji triplek, dan berbagai aktivitas yang pernah dilakukan Al Suwardi di dalam bengkelnya. Simulasi yang dibuat pengkarya mempunyai alasan bahwa semua aktivitas tersebut merupakan wujud dari serpihan-serpihan bunyi belum jadi, belum tertata, dan masih dalam proses perangkaian. Bunyi-bunyi aktivitas bengkel menjadi bagian dari embrio dan manifestasi pemikiran Al Suwardi tentang nada-nada parsial.

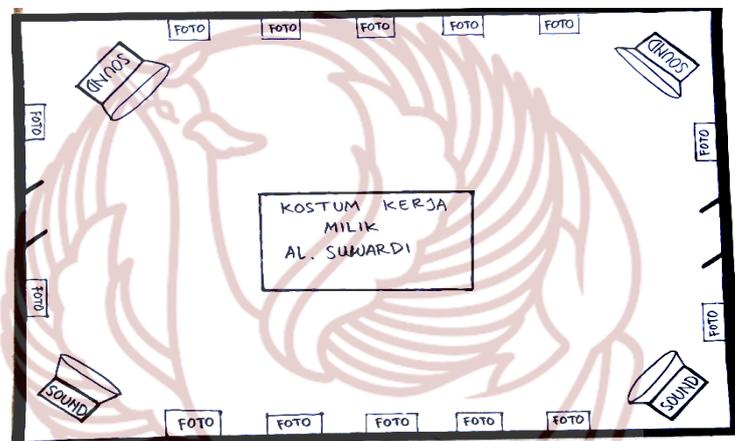


Gambar 3.22. Ruang bengkel bunyi
(Dok. Danang Dwi Saputra, 2019)

3. Ruang Pameran Fotografi

Segmentasi foto pada ruang pameran fotografi ini menceritakan dokumentasi proses perjalanan Al Suwardi dari membuat alat musik hingga pentas. Pada segmen pertama, audien diperlihatkan dengan beberapa peralatan atau piranti pertukangan untuk membuat alat musik dan bahan alat musik. Segmen kedua, audien diperlihatkan dokumentasi

tentang aktivitas Al Suwardi ketika berproses membuat alat musik, di antaranya ditunjukkan dengan kegiatan *nengeri*, mengukur, mengebor, dan menggerinda. Pada segmen selanjutnya, audien diperlihatkan dengan beberapa wujud fisik instrumen musik hasil ciptaan Al Suwardi, beberapa dokumentasi proses latihan, dan yang terakhir adalah dokumentasi pertunjukan atau pentas.



Gambar 3.23. Ruang pameran fotografi
(Dok. Danang Dwi Saputra, 2019)

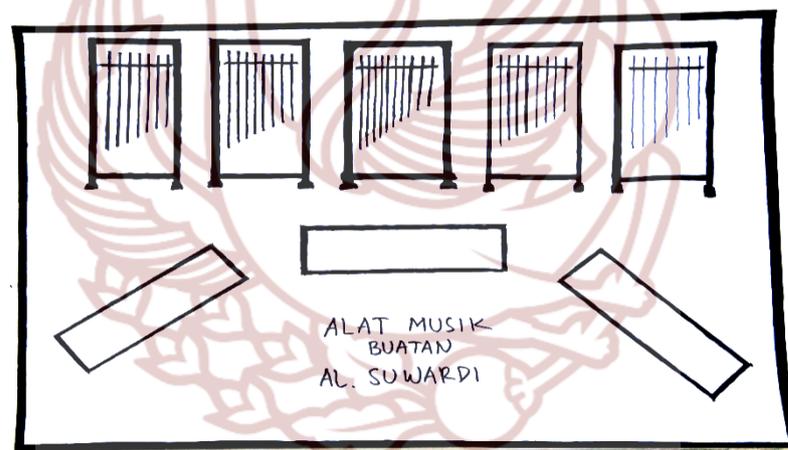
Pada ruang ketiga ini juga terdapat bunyi-bunyian suara alat-alat musik yang diciptakan Al Suwardi, seperti bunyi instrumen *vibrandér* yang diambil berdasarkan tiap-tiap bilah dan contoh rangkaian pola permainannya. Instrumen *centhuwing* yang diambil karakter suara sustain panjang ketika dipukul dan ditimbulkan dari getaran air di dalamnya. Pada instrumen *thering* diambil berdasarkan tiap-tiap nada dari satu *tangkep* yang berjumlah lima batang atau bilah. Selain itu pada instrumen

thering ini juga diambil contoh rangkaian pola permainannya. Kemudian terdapat pula suara instrumen *jalenthir* yang diambil suaranya dengan dua karakter suara, yaitu sebelum tabung penampung diisi air yang suaranya sama seperti instrumen suling.

Karakter suara yang kedua pada instrumen *jalenthir* ini akan menimbulkan karakter suara yang berbeda ketika tabung diisi air, sehingga menimbulkan suara *thiiirr*. Pengambilan contoh suara pada instrumen *jalenthir* ini secara teknis yaitu suaranya direkam berdasarkan tiap-tiap bukaan lubang suara, kemudian suara juga diambil berdasarkan pola-pola permainan musikal instrumen *jalenthir* tersebut. Pada instrumen *klunthung*, *klonthong*, *klonthang*, *klinthing*, juga diambil berdasarkan tiap-tiap bilah dan contoh rangkaian pola permainannya. Sedangkan pada suara instrumen gong hanya terdapat dua buah instrumen, yang diambil berdasarkan karakter suara tinggi-rendah dan mempunyai sustain atau semacam efek *ngombak* ketika gong tersebut mengayun. Suara efek *ngombak* ini timbul ketika ayunan tersebut tepat berada di mulut corong resonator. Pada instrumen gamelan planet harmonik, yaitu instrumen *glendhang* *glendhung*, diambil berdasarkan tiap-tiap bilah dan contoh rangkaian pola permainannya. Pada instrumen *klenthar* diambil berdasarkan pembunyian teknik *geteran* pada dua bilah yang berdekatan dan contoh rangkaian pola permainannya.

4. Ruang Pertunjukan Musik

Setelah audien merasakan stimulan auditif dari ruang instalasi bunyi dari ruang pertama, kedua, ketiga, maka dengan adanya ruang pementasan atau pertunjukan musik dimaksudkan untuk memberikan gambaran wujud permainan komposisi musikal kepada audien tentang Gamelan *Gentha* dan Gamelan Planet Harmonik. Isian ruang 4 yaitu terdapat instrumen *glendhang glendhung, klenthar, klinthing, klonthong, klonthang, klunthung* yang dimainkan dengan formasi minimalis.



Gambar 3.24. Ruang pertunjukan musik
(Dok. Danang Dwi Saputra, 2019)

BAB IV

DESKRIPSI VISUALISASI KARYA FOTOGRAFI “DARI IMAJINASI MENJADI BUNYI”

A. Alur Penyajian Karya

Alur penyajian karya Tugas Akhir (TA) berjudul *Visualisasi Sosok Kesenimanannya Aloysius Suwardi Melalui Pameran Kolaboratif: Dari Imajinasi Menjadi Bunyi* direalisasikan dengan wujud pameran kolaboratif, yaitu pameran yang memadukan unsur visual gambar fotografi, instalasi bunyi-bunyi musikal, dan pertunjukan musik. Secara urut, bentuk ruang pameran dibagi menjadi empat bagian, sehingga audien dapat merasakan dan melihat suasana pada tiap-tiap ruangan yang merupakan gagasan pengkarya untuk merealisasikan sosok Al Suwardi. Ruang pertama adalah instalasi ruang bunyi, audien dihantarkan untuk mendengar bunyi atau suara-suara imajinatif. Bunyi imajinatif tersebut adalah bagian dari wujud representasi bunyi atau suara alam semesta. Ruang kedua mempertunjukkan *sound performance*, yaitu sebuah pertunjukan aktivitas kerja pada sebuah bengkel alat musik. Aktivitas tersebut banyak menimbulkan bunyi-bunyi *noise*. Pada ruangan ini stimulan yang ditunjukkan adalah realitas bunyi bengkel yang sangat berisik.

Pada ruang ketiga memperlihatkan beberapa segmen fotografi. Segmen awal memperlihatkan visual tentang perkakas atau barang-

barang peralatan bengkel, kemudian foto tentang proses kerja di sebuah bengkel musik, wujud alat-alat musik ciptaan Al Suwardi, proses latihan kelompok Dapur Kreatif Planet Harmonik, hingga foto ketika Al Suwardi mementaskan komposisi gamelan ciptaannya tersebut. Pada ruang ketiga ini, untuk mendukung kedalaman respon audien terhadap foto-foto tersebut, maka pada beberapa titik ruangan tersebut juga didukung dengan tata instalasi bunyi alat musik Al Suwardi. Pada ruang keempat, audien dipertunjukkan wujud alat musik ciptaan Al Suwardi dengan aksi pentas Gamelan Genta dan Gamelan Planet Harmonik dalam format minimalis.

B. Uraian Deskripsi Visual Karya

1. Alat dan Bahan dalam Membuat Instrumen Musik

a. Judul karya: *Piranti Bengkel Bunyi 1*



Gambar 4.1. *Piranti Bengkel Bunyi 1*

| | | |
|-------------------|---|-----------|
| Jenis kamera | : | 600 D |
| Ukuran Lensa | : | 18-135 mm |
| Jarak Fokus | : | 18 mm |
| Aperture | : | f/3,5 |
| ISO | : | 100 |
| Waktu pencahayaan | : | 1/80 s |

Gambar tersebut diambil antara sudut *normal angle* dan *high angle*, dengan kamera 600D, pada jarak fokus 18 mm, menggunakan ISO 100 dan *sutter speed* 1/80s. Ukuran lensa yang dipakai adalah 18-135 mm dan ukuran bukaan lensa f/3,5.

Selama di lapangan, proses membuat alat musik nyatanya sangat rumit. Hal pertama sebelum tahap proses adalah kesiapan peralatan yang digunakan dalam pertukangan. Alat pertukangan menjadi modal untuk melakukan aktivitas bekerja di sebuah bengkel pembuatan alat musik. Beberapa alat pada judul karya *Piranti Bengkel Bunyi 1* tersebut memperlihatkan visual peralatan bengkel, di antaranya adalah tang, catut, obeng, gerinda, bor, mata bor, gergaji, penggaris, tumpuan hingga peralatan terkecil seperti sekrup. Peralatan tersebut dibutuhkan untuk memulai suatu aktivitas kerja bengkel dengan berbagai jenis spesifikasi alat serta menyesuaikan fungsinya masing-masing.

b. Judul karya: *Piranti Bengkel Bunyi 2*



Gambar 4.2. *Piranti Bengkel Bunyi 2*

| | | |
|-------------------|---|-----------|
| Jenis kamera | : | 600 D |
| Ukuran Lensa | : | 18-135 mm |
| Jarak Fokus | : | 22 mm |
| Aperture | : | f/4 |
| ISO | : | 100 |
| Waktu pencahayaan | : | 1/80 s |

Gambar tersebut diambil antara sudut *normal angle* dan *high angle*, dengan kamera 600D, pada jarak fokus 18 mm, menggunakan ISO 100 dan *sutter speed* 1/80s. Ukuran lensa yang dipakai adalah 22 mm dan ukuran bukaan lensa f/4.

Judul karya foto *Piranti Bengkel Bunyi 2* memperlihatkan visual beberapa peralatan dan bilah-bilah besi. Poin yang disampaikan pada gambar tersebut memperlihatkan keterkaitan antara alat dan bahan yang akan digarap menjadi alat musik. Material batang-batang besi tersebut digunakan Al Suwardi untuk merealisasikan salah satu jenis alat musik

ciptaannya. Besi menjadi salah satu media ungkap ide atau penuangan imajinasi bunyi baru dalam proses penciptaan alat musik kontemporer. Bagi Al Suwardi batang-batang besi tersebut dapat diolah bentuknya, dikonstruksi bunyinya, dan diatur penataan interval nadanya.

2. Proses Pembuatan Alat Musik

a. Judul karya: *Nengeri*



Gambar 4.3. *Nengeri*

| | | |
|-------------------|---|-----------|
| Jenis kamera | : | 600 D |
| Ukuran Lensa | : | 18-135 mm |
| Jarak Fokus | : | 57,00 mm |
| Aperture | : | f/5,0 |
| ISO | : | 1600 |
| Waktu pencahayaan | : | 1/125 s |

Gambar tersebut diambil antara sudut *normal angle* dan *high angle*, dengan kamera 600D, pada jarak fokus 57,00 mm, menggunakan ISO 1600 dan *sutter speed* 1/125 s. Ukuran lensa yang dipakai adalah 18-135 mm dan ukuran *aperture* lensa f/5,0.

Setelah bahan dan alat telah terkumpul, pada tahap selanjutnya adalah proses pembuatan alat musik. *Nengeri* atau dalam bahasa Indonesia dapat diartikan menandai sesuatu benda, merupakan bagian penentu dari tahap-tahap selanjutnya. Seperti yang tercantum pada judul karya *Nengeri*. Pada proses *nengeri* sangat membutuhkan ketelitian, ketepatan perhitungan ukuran, memerlukan kehati-hatian dan konsentrasi. Secara spesifik, *nengeri* merupakan bagian dari hasil pengetahuan Al Suwardi, kemudian dipraktekkan melalui aktivitas perancangan, hingga pengerjaan alat musik secara teknis dan matematis.

Ukuran dan bayangan bentuk alat musik tersebut telah dirancang dalam benak Al Suwardi dengan perhitungan menurut perkiraan jarak atau jangkah penandaan benda. Sesuai dengan judul karya *Nengeri*, dapat diidentifikasi sebagai bagian dari aktivitas Al Suwardi selama berproses di bengkel. Al Suwardi menggunakan peralatan bengkel seperti pisau untuk memotong, membuat bentuk guratan garis-garis pada sebilah kayu untuk dijadikan penggaris. Pada foto tersebut Al Suwardi sedang menandai atau membuat penggaris dari sebilah kayu dengan pisaunya.

b. Judul karya: *Ngukur*



Gambar 4.4. *Ngukur*

| | | |
|-------------------|---|-----------|
| Jenis kamera | : | 7D |
| Ukuran Lensa | : | 18-135 mm |
| Jarak Fokus | : | 18 mm |
| Aperture | : | f/3,5 |
| ISO | : | 125 |
| Waktu pencahayaan | : | 1/200 s |

Gambar tersebut diambil dengan sudut *high angle*, dengan menggunakan kamera 7D, pada jarak fokus 18 mm, menggunakan ISO 125 dan *sutter speed* 1/200 s. Ukuran lensa yang dipakai adalah 18-135 mm dan ukuran *aperture* lensa f/3,5. Secara teknis pengambilan gambar, sasaran yang dituju difokuskan pada aktivitas mengukur yang ditunjukkan melalui wujud tangan yang memegang penggaris.

Seperti lazimnya dalam ilmu pertukangan, *ngukur* merupakan bagian dari suatu peristiwa penting dalam sebuah proses yang dilakukan

Al Suwardi ketika membuat instrumen musik. Guratan-guratan pada kayu yang telah diberi tanda jangkah berdasarkan ukuran centimeter merupakan penggaris hasil modifikasi Al Suwardi. Menurut fungsinya, kayu yang telah dimodifikasi tersebut digunakan sebagai penggaris ukur untuk mengukur ketentuan panjang-pendeknya batang besi yang akan diruncingkan. Satuan ukurannya menggunakan centimeter. Garis-garis dan angka yang tertera pada penggaris kayu dibuat manual oleh Al Suwardi sesuai dengan kebutuhannya.

Alat ciptaan Al Suwardi sangat ditentukan oleh ketepatan ukuran. Proses pengukuran ini merupakan bagian penting dalam menentukan interval nada dan mempengaruhi tinggi-rendahnya nada yang dihasilkan. Ukuran panjang-pendek pada batang besi untuk bagian pengatur getaran bunyi dibuat dengan cara dimasukkan ke lubang penggaris kayu yang dijadikan alat ukur untuk menyesuaikan panjang-pendeknya bagian yang akan diruncingkan.

Secara teknis pengerjaannya, salah satu ruas ujung batang besi tersebut sebelumnya dimasukkan ke bor yang telah dimodifikasi. Kemudian bagian ujung lainnya dimasukkan ke alat ukur kayu. Setelah ukuran ruas sudah ditentukan ketepatannya melalui penggaris kayu, selanjutnya bor dinyalakan, sehingga besi berputar. Pada bagian besi yang telah terpasang penggaris kayu ditahan atau digenggam agar tidak ikut berputar. Pada saat batang besi tersebut berputar, untuk membentuk

bagian runcing, hal pertama yang dilakukan adalah membuat batas potongan ujung runcingnya dengan gergaji besi, sehingga ketika besi memutar, maka secara otomatis besi tersebut tertandai melalui gesekan gergaji besi.

c. Judul karya: *Nggerinda*



Gambar 4.5. *Nggerinda*

| | | |
|-------------------|---|--------|
| Jenis kamera | : | 600 D |
| Ukuran Lensa | : | 50 mm |
| Jarak Fokus | : | 50 mm |
| Aperture | : | f/16,0 |
| ISO | : | 200 |
| Waktu pencahayaan | : | 1/5 s |

Keindahan artistik foto tersebut diarahkan untuk mengambil aktivitas AL Suwardi saat menggerinda besi. Artistik yang ditonjolkan untuk memperlihatkan aktivitas menggerinda adalah dari efek percikan api gerinda tersebut. Secara teknis pengambilan gambar, pada foto

tersebut diambil dengan kondisi cahaya yang sangat minim. Kamera yang digunakan adalah Canon 600D. Alasan yang relevan menggunakan 600D adalah untuk memudahkan pengambilan *angle* gambar dari bawah, karena layar LCD kamera 600D dapat dibuka dan diputar dari badan kamera.

Lensa yang digunakan berukuran 50mm, supaya menghasilkan gambar *bokeh*, yaitu terlihat jelas perbedaan bagian fokus tajam dan *bluuring*. Oleh karena itu, untuk menghasilkan gambar *bokeh*, kamera diatur dengan set manual menggunakan ISO 200 dan *shutter speed* 1/5 s, sehingga meminimalisir kegagalan hasil gambar. Selain itu, dengan pengaturan tersebut kecepatan percikan api dapat tertangkap kamera dengan jelas.

Nggerinda merupakan bagian dari salah satu proses pengerjaan pada tahap setelah dilakukan penandaan dan pengukuran. Batang besi yang telah ditandai, selanjutnya dilakukan proses peruncingan dengan mesin gerinda pada bagian yang akan dibuat kerucut atau runcing. Tujuan dari menggerinda besi dibuat kerucut atau runcing adalah memberikan medium untuk mengalirkan getaran bunyi yang semakin kuat. Al Suwardi mempertimbangkan, apabila batang besi tidak diolah, bunyi yang dihasilkan ketika dipukul akan terasa kurang keras atau *budeg*, karena pendar getaran besi terlalu kaku, sehingga perlu mengurangi ketebalan pada bagian batang besi tersebut.

Ini sebenarnya saya hanya ingin membuat satu alat tapi bisa digunakan untuk membuat berbagai ukuran, tapi bentuk dan bahannya tetap sama. Ya misalnya, penggaris kayu yang ada lubang di bagian dalamnya itu. Fungsi lubang penggaris kayu dijadikan tumpuan atau pengikat bilah besi. Ketika besi itu dimasukkan ke lubang penggaris kayu, untuk menentukan ukuran variasi panjang-pendeknya, saya menggunakan baut, agar bagian bilah besi yang akan dibentuk sebagai pengatur panjang-pendeknya bunyi bisa disetel. Tujuannya, supaya kedalaman jarak besi yang masuk ke lubang penggaris kayu dapat terdeteksi (Al Suwardi, wawancara 14 Agustus 2019).

Penggaris kayu yang dibuat sendiri oleh Al Suwardi, fungsinya cukup efektif untuk menentukan kebutuhan panjang-pendeknya bunyi. Cara kerja pengukuran dengan penggaris tersebut yaitu salah satu bagian ujung besi dimasukkan ke dalam lubang penggaris, sementara bagian ujung lainnya dijepit atau mengunci pada bor yang juga sudah dimodifikasi. Melalui putaran pada bor itu, maka ukuran panjang-pendeknya batang besi akan tertandai. Ketika bagian ujung besi yang masuk ke dalam lubang penggaris sudah tertandai, maka dapat ditentukan pelarasannya, yaitu dengan mengatur ketebalannya.

...pada saat saya membuat ukuran dan memotong bagian besi itu, saya memilih pengaturan laras pelog. Setelah ukuran panjang-pendek besi sudah ditentukan, kemudian saya membuat berbagai ukuran ketebalannya. Yang tebal tentu saja memerlukan panjang supaya nadanya lebih kuat, suaranya lebih rendah, dan lebih ngebass, misalnya begitu.... (Al Suwardi, wawancara 14 Agustus 2019).

Melalui petikan wawancara kepada Al Suwardi tersebut, dapat dipahami bahwa untuk menentukan tinggi-rendahnya nada, panjang-pendeknya getaran, hingga pemilihan nada-nada dalam sistem *laras* pelog, batang besi dimodifikasi bentuknya dengan mengikis bagian-bagian ujung yang akan *dilaras*. Ketebalan pada bagian besi yang telah digerinda menghasilkan bentuk seperti bentuk ujung pensil. Semakin digerinda, maka akan mengikis ketebalan bilah besinya, sehingga pada hasil dari pengikisan batang besi tersebut dapat mempengaruhi perubahan suaranya.

d. Judul karya: *Bayangan Imajinasi*



Gambar 4.6. *Bayangan imajinasi*

| | | |
|-------------------|---|--|
| Jenis kamera | : | 600D |
| Ukuran Lensa | : | 18-135 mm |
| Jarak Fokus | : | 35 mm |
| Aperture | : | f/3,5 |
| ISO | : | 200 |
| Waktu pencahayaan | : | 1/100 s |
| Cahaya | : | Menggunakan bantuan cahaya flash eksternal |

Gambar tersebut diambil antara sudut *low angle*, dengan kamera 600D, pada jarak fokus 35 mm, menggunakan ISO 200 dan *shutter speed* 1/100s. Ukuran lensa yang dipakai adalah 18-135 mm dan ukuran bukaan lensa f/3,5. Secara teknis, gambar tersebut menunjukkan sosok Al Suwardi sedang melakukan aktivitas menggerinda. Hasil gambar tersebut didapatkan ketika objek terkena lampu dari satu sudut, sehingga menyebabkan timbulnya bayangan objek. Apabila gambar diambil dari dari sudut pandangan berbeda, maka akan menghasilkan kesan bayangan yang berbeda pula tergantung dari sudut penempatan posisi lampu saat menyoroti objek.

Penggunaan lampu ini adalah untuk mengatasi kondisi ruangan bengkel yang minim cahaya. Selain itu, untuk menghindari *noise* pada hasil gambar, maka ditambah dengan memakai bantuan cahaya *flash eksternal* dan *trigger* yang gunanya untuk mendukung cahaya buatan agar menghasilkan bayangan tajam. Hasil gambar tersebut diambil melalui posisi *flash eksternal* diletakkan di samping objek, sedangkan posisi *low angle* kamera berada di depan objek.

Awalnya, hasil foto ini berwarna, kemudian pada proses editing diubah menjadi BW, dengan mengatur *curve*, *level*, *contras* dan format hitam-putih. Pertimbangan editing gambar menjadi BW, yaitu untuk mengurangi percampuran warna asli pada objek, sehingga dengan proses editing menjadi gambar BW bertujuan untuk menekankan fokus momen aktivitas yang serasi antara bentuk objek dengan bayangannya.

Judul *Bayangan imajinasi* yang menjadi karya foto tersebut merupakan representasi subjektif untuk mewakili imajinasi Al Suwardi. Imajinasi adalah kekuatan yang mendorong Al Suwardi untuk mewujudkan gagasan kreatifnya membuat alat musik. Bayangan imajinasi bunyi dan bentuk alat musik tentu saja sudah terancang di dalam alam pikiran Al Suwardi. Bayangan bunyi imajinasi tentang alat musik itu lalu dituangkan melalui praktik aktivitas kerja bengkel. Menurut pengalaman Al Suwardi, dirinya mengatakan bahwa imajinasi tentang alat musik tersebut bukan prototipe dari bentuk-bentuk instrumen musik yang sudah ada, melainkan didapatkan melalui proses berdasarkan pencarian karakter suatu benda yang dapat mengeluarkan sumber bunyi. Kemudian merangkainya dan mengkonstruksi benda-benda tersebut untuk dijadikan alat musik yang sesuai dengan imajinasinya.

Saya dulu baca artikel di buku *physic and music the silent of musical sound*, itu buku yang saya baca untuk memenuhi kebutuhan pengetahuan akustik. Di dalam artikel tersebut menyebutkan bahwa Phytagoras itu berkeyakinan bahwa semua planet-planet yang ada di dunia ini berputar, dan setiap planet yang berputar itu menimbulkan

atau memproduksi suatu bunyi. Dan bunyi-bunyi itu tidak hanya satu bunyi, tetapi banyak bunyi, dari setiap planet mengeluarkan bunyi sehingga bergabung menjadi satu, kemudian berdasarkan artikel itu disebut dengan *music of the sphere...* dari sana saya terinspirasi dan membayangkan, bagaimana sesungguhnya bunyi itu, dan bunyi itu sebenarnya kita belum pernah mendengarnya.

Melalui sumber artikel tersebut, Al Suwardi mulai banyak melakukan eksplorasi sumber bunyi suatu benda yang mampu menghasilkan banyak nada-nada harmonik. Al Suwardi menyakini suatu konsep bahwa pada tiap-tiap planet memiliki karakter bunyinya masing-masing dan tersimpan nada-nada harmonik. Berdasarkan gagasan itu, maka Al Suwardi terdorong untuk mengungkapkan imajinasi nada-nada harmonik tersebut dengan membuat alat musik. Nada-nada harmonik yang dimaksud adalah nada-nada parsial yang tidak terjangkau pada instrumen atau alat musik konvensional seperti gamelan. Imajinasi dan aktivitas kerja membuat instrumen musik di bengkelnya itu menjadi penyaluran atas nada-nada parsial yang dipikirkannya. Salah satu bentuk usaha Al Suwardi untuk mengungkapkan nada harmonik atau parsial tersebut, yakni dengan sarana batang-batang besi yang disetel, dimodifikasi, dilaras, dan diukur untuk mencapai ketepatan harmoniknya.

Dorongan ini juga didasari atas keyakinannya bahwa ada terdapat banyak nada harmonik yang belum terungkap. Selama ini penggunaan nada-nada dalam musik masih mengacu pada nada-nada fundamental. Al

Suwardi berkeyakinan bahwa setiap benda dapat diatur harmonik nadanya, baik dalam sistem laras slendro, pelog, maupun diatonis. Pada saat nada fundamental dimainkan, di luar hal itu, pasti banyak nada-nada harmonik yang ikut berbunyi. Seperti penuturannya dalam hasil wawancara berikut ini.

...di luar nada fundamental itu sebenarnya banyak nada-nada harmonik yang ikut berbunyi. Nah, nada-nada harmonik itu banyak sekali tetapi pada alat saya itu akan saya cari, bagaimana supaya saya bisa menemukan suatu nada harmonik yang sangat dominan dan ini yang menjadi keasyikan saya bahwa menggunakan instrumen itu bukan nada fundamentalnya, tetapi menggunakan nada harmoniknya... saya mencari jadi harmonik mana yang paling kuat, yang akan saya gunakan. Nah setiap alat pasti bisa disetel harmonik yang paling kuat, dan harmonik itu bisa dibuat tinggi rendahnya, dan bisa diurutkan sesuai dengan kehendak saya, baik itu slendro atau pelog, nah saya memilih pelog atau diatonis....(Al Suwardi wawancara, 14 Agustus 2019).

Al Suwardi juga mengatakan bahwa secara organologi, imajinasi alat musik hasil buaatannya itu tidak ada peniruan dari bentuk-bentuk alat musik konvensional, melainkan imajinasi itu muncul berdasarkan orisinalitas pemikirannya, hingga dirinya mampu mewujudkan suatu bentuk alat musik baru dengan kekhasan karakter suaranya. Tentu saja hasil temuan alat musik tersebut didapatkan melalui banyak pengalaman musikal dan proses panjang dalam mengeksplorasi berbagai macam eksperimen benda yang mampu menghasilkan sumber bunyi.

Eksplorasi bunyi yang dilakukan Al Suwardi didapatkan melalui beberapa titik pijak atau dorongan musikal di antaranya dengan

berimajinasi, sehingga sebelum dirinya membuat alat musik, bunyi musikal itu sudah ada dalam bayangannya. Selain itu, pengalaman lain yang menjadi inspirasinya adalah bunyi alat musik siter. Logika yang diambil dari pembunyian siter ini adalah apabila siter dipetik pada satu senar saja, maka akan menghasilkan satu getaran bunyi. Apabila dua senar dipetik secara bersamaan, maka menghasilkan dua getaran bunyi.

saya membuat alat itu bisa mengacu pada beberapa titik pijak. Salah satunya suatu bunyi dalam imajinasi, namun secara riil belum terdengar dan belum ada wujudnya, tapi saya punya bayangan bunyi yang ada dalam benak. Misalnya saya ingin bunyi yang *triiing, triiiing...* Nah, bagaimana saya bisa mewujudkan alat yang bisa berbunyi *triiing* tersebut. Kemudian dalam pengalaman lain adalah memetik instrumen siter. Siter itu ada yang dawai satu, ada yang dua. Kalau hanya satu dawai, suara yang dihasilkan menjadi *ting, ting, ting, ting*. Kalau dua menjadi *tring, tring, tring, tring...* kalau tiga mungkin bisa lebih rapat suaranya, empat, lima dan sebagainya... Mengambil dari pengalaman itu, kemudian saya memotong pipa besi. Setiap satu nada isinya lima batang besi. Hasilnya, terus kemudian dapat menghasilkan bunyi *triiing...* itu untuk satu nada saja, jadi pipa besi yang saya gunakan ini dicari dan diolah untuk mewujudkan ide bunyi yang sudah saya bayangkan tadi... Itu salah satu contoh bagaimana saya membuat alat yang berpijak pada imajinasi bunyi.... (Al Suwardi, wawancara 14 Agustus 2019).

Berdasarkan wawancara tersebut, Al Suwardi mengungkapkan bahwa ketika melakukan pencarian bunyi-bunyi baru, dirinya banyak membayangkan logika-logika bunyi yang ditangkapnya itu melalui berbagai pengalaman auditif. Pengalaman auditif itu banyak dicerap melalui berbagai aktivitas dan realitas di lingkungan bunyi sekitarnya. Begitu pula pengalaman auditif yang menyangkut profesinya sebagai

pengajar, ahli akustika bunyi, dan juga reparator alat musik. Al Suwardi banyak mengetahui dan menguasai berbagai karakter bunyi alat musik khususnya pada perangkat Gamelan Jawa.

Salah satu pengalaman imajinasi bunyi yang didapatkannya adalah gejala-gejala bunyi pada instrumen siter. Al Suwardi membuat sebuah logika bunyi, bahwa apabila satu dawai siter dibunyikan dengan dipetik, maka akan terdengar satu jenis pemunculan bunyi, yaitu *tiiing*. Kemudian, apabila dua dawai dibunyikan secara bersamaan, maka akan menghasilkan nada *triiing*. Logika cara pembunyian instrumen siter itu kemudian dipakainya untuk membuat tata bunyi nada harmonik pada beberapa jenis instrumen ciptaannya yang berbentuk batang-batang besi.

Al Suwardi merupakan orang yang ulet dalam hal eksperimen. Pencarian nada-nada harmonik juga dilakukannya melalui eksperimen batang-batang besi. Salah satu logika berpikir Al Suwardi melalui konsep fisika yang dipelajarinya adalah ketika dirinya mengalami sebuah pengalaman gejala bunyi batang besi yang dipukul-pukul tanpa dimodifikasi. Bunyi yang dihasilkan terkesan *budeg* atau hanya berbunyi, namun tidak menimbulkan getaran panjang. Gejala bunyi tersebut kemudian ditangkap dan dibandingkan dengan gambaran sifat air yang mengalir. Melalui logika air yang mengalir itu, lalu Al Suwardi mencoba mengolah bentuk batang-batang besi agar mampu mengeluarkan sumber

bunyi yang dapat ditata menjadi nada-nada musik (AL Suwardi wawancara 14 Agustus 2019).

e. Judul karya: *Menahan Panas dan Bising*



Gambar 4.7. *Menahan panas dan bising*

| | | |
|-------------------|---|---------|
| Jenis kamera | : | 600D |
| Ukuran Lensa | : | 50 mm |
| Jarak Fokus | : | 50 mm |
| Aperture | : | f/1,2 |
| ISO | : | 800 |
| Waktu pencahayaan | : | 1/125 s |

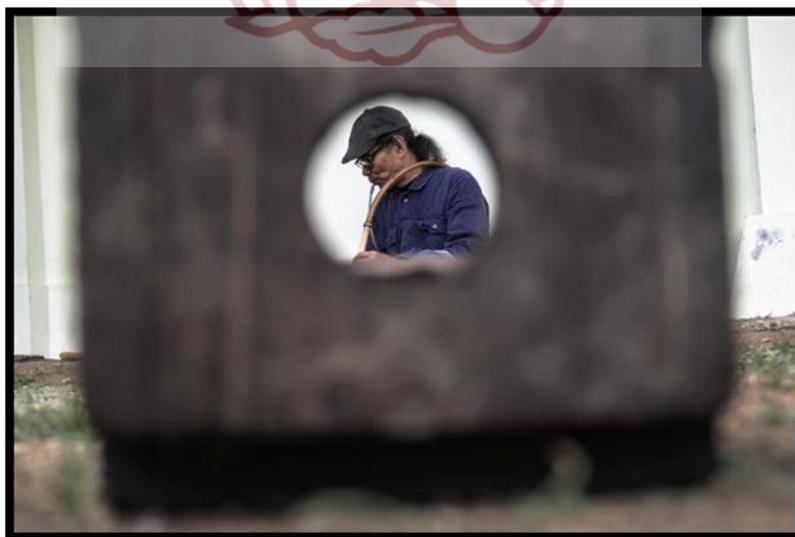
Gambar tersebut diambil antara sudut *normal angle* dan *high angle*, dengan kamera 600D, pada jarak fokus 50 mm, menggunakan ISO 800 dan *shutter speed* 1/125 s. Ukuran lensa yang dipakai adalah 50 mm dan ukuran *aperture* lensa f/1,2. Gambar foto ini dibuat dengan tujuan untuk memanipulasi kesan dramatis tentang aktivitas yang dilakukan Al

Suwardi ketika menggerinda. Gambar tersebut ditekankan pada artistik percikan api gerinda, sehingga membuat foto tersebut tampak dramatis menunjukkan aktivitas yang dikerjakan Al Suwardi. Foto ini diambil tepat di depan objek, dengan posisi kamera *normal angle*, serta ukuran gambar *medium close up*. Pengambilan gambar ini sangat beresiko, karena percikan api gerinda bisa saja mengenai lensa kamera. Sebetulnya untuk mengantisipasi jarak agar tidak terkena percikan api, bisa saja memotret dari jarak jauh dengan menggunakan lensa *tele*, tetapi dalam hal ini pengambilan gambar sengaja menggunakan lensa 50 mm untuk mendapatkan hasil gambar yang *bokeh* dari aktivitas tersebut.

Kebisingan atau *noise* menjadi bagian dari hidupnya aktivitas bunyi di dalam bengkel, tempat berproses Al Suwardi. Kebisingan adalah hal yang lumrah untuk sebuah ruangan bengkel. Berbagai jenis bunyi timbul sebagai efek sebuah aktivitas. Benturan dan gesekan menimbulkan getaran dan bunyi yang tidak tertata. Melalui aktivitas Al Suwardi di bengkel, maka dapat dibayangkan bahwa banyak jenis bunyi seperti gesekan gerinda yang berdecit, benturan bunyi palu, gesekan gergaji pada kayu, dan bunyi aktivitas mengebor, bunyi-bunyian ketika menyatel instrumen yang belum jadi, serta berbagai sumber bunyi lainnya yang timbul menjadi gejala musikal. Beberapa aktivitas bengkel yang menimbulkan bising cukup tinggi adalah bunyi *noise* aktivitas menggerinda, yaitu proses menghaluskan ruas-ruas batang besi.

Al Suwardi membuat bentuk runcing pada bagian ruas sisi besi agar getaran yang dihasilkan batang besi tersebut lebih panjang ketika dibunyikan. Ketika mata gerinda bertemu atau bergesekan menggerus batang besi, maka akan timbul bunyi “*sreeeeng, sriiiiing, sruuuueeeeng....*”. Intensitas bunyi *noise* ini cukup mengganggu telinga selama proses pembuatan alat musik, sehingga untuk mengurangi rasa sakit dan melindungi telinga, Al Suwardi menggunakan peredam yang dipasang di telinganya. Kebisingan menjadi bagian dari gejala-gejala aktivitas bengkel, namun sebetulnya, kebisingan yang diakibatkan atas aktivitas kerja bengkel Al Suwardi itu merupakan bagian dari proses untuk menemukan nada-nada parsial atau harmonik. Artinya, di dalam bengkel juga terdapat gejala musikal.

f. **Judul karya:** *Bingkai bunyi*



Gambar 4.8. *Bingkai bunyi*

| | | |
|-------------------|---|-----------|
| Jenis kamera | : | 600D |
| Ukuran Lensa | : | 18-135 mm |
| Jarak Fokus | : | 31 mm |
| Aperture | : | f/4,5 |
| ISO | : | 100 |
| Waktu pencahayaan | : | 1/100 s |

Gambar berjudul *Bingkai Bunyi* tersebut diambil dengan sudut *low angle*, dengan menggunakan kamera 600D, pada jarak fokus 31 mm, menggunakan ISO 100 dan *shutter speed* 1/100s. Ukuran lensa yang dipakai adalah 18-135 mm dan ukuran *aperture* lensa f/4,5. Ide hasil fotografi pada karya berjudul *Bingkai Bunyi* ini berawal dari konsep bingkai dengan memanfaatkan benda-benda di sekitar bengkel Al Suwardi. Pada saat itu, ada kayu berbentuk kotak dan terdapat lubang lingkaran di tengahnya, dengan memanfaatkan momen tersebut, kayu yang berlubang ini diletakkan di tanah dan dimanfaatkan sebagai bingkai bidikan pada aktivitas Al Suwardi yang sedang meniup instrumen *jalenthir*.

Editing dari foto ini sangat berpengaruh dari cropping, karena sebuah bingkai setidaknya harus sama sisi, perhitungan komposisi gambar juga sangat diperhitungkan dalam foto ini. Hasil dari foto ini secara khusus menonjolkan kekuatan pencahayaan dan arah ketepatan objek, sehingga hasil akhir sangat bisa dipastikan berdasarkan perhitungan struktur komposisinya.

Instrumen yang ditiup Al Suwardi tersebut dinamakan *jalenthir* karena sumber bunyinya dihasilkan dari percampuran berbagai benda yang telah mengalami pemodifikasian bentuk. Secara auditif, instrumen *jalenthir* menggabungkan sumber bunyi yang berasal dari gelembung-gelembung udara yang muncul melalui tiupan selang di dalam air, lalu dikeluarkan melalui lubang-lubang resonansi instrumen suling. Instrumen *jalenthir* memiliki dua bagian selang, yaitu *selang* untuk menyalurkan udara yang diolah menjadi bunyi bernada.

Udara yang ditiupkan dari mulut peniup ke selang akan masuk ke dalam tabung air. Ketika udara ditiupkan, maka akan menimbulkan reaksi gelembung-gelembung air di dalam tabung. Jadi, tabung berisi air ini berfungsi untuk membingkai udara dalam air. Pada saat air di dalam tabung yang rapat tersebut memunculkan gelembung-gelembung udara, maka udara akan menggetarkan ruang resonansi di dalam tabung. Aliran udara yang berasal dari gelembung air ini akan mencari celah untuk keluar. Pada saat gelembung-gelembung air ini memecah sebagai reaksi gerak dari udara dalam tabung, selanjutnya udara tersebut disalurkan melalui selang yang telah dimodifikasi menjadi suling, dengan lubang-lubang resonansi, sehingga ketika dimainkan atau dibunyikan akan menghasilkan bunyi nada yang sesuai buka-tutup katup pada selang suling tersebut. Karakter bunyi nada dihasilkan karena efek getar pada

ruang resonansi instrumen *jalenthir* memunculkan bunyi getaran seperti *thiiiiir... thuuurr...* dengan *sustain* yang cukup panjang.

Teknik permainan pada selang suling instrumen *jalenthir* sama seperti suling pada umumnya, yaitu variasi nada melalui lubang-lubang resonansi, hanya saja, warna bunyinya yang berbeda. Cara kerja pada instrumen *jalenthir* ini adalah dengan memanfaatkan aliran udara dan gelembung air dalam tabung. Selang yang masuk ke belakang menuju ke tabung atau kaleng yang diisi air, kemudian selang yang ditiup tadi udaranya masuk ke dalam air. Pada tabung air terdapat saluran udara yang dihubungkan ke selang yang lebih besar. Selang yang lebih besar ini dihubungkan ke bagian yang ditiup. Suling yang ada bagian tiupannya, biasanya ditiup dengan mulut, tapi untuk instrumen *jalenthir* buatan Al Suwardi ini ditiup dengan selang yang mengalirkan udara. Ketika udara ditiupkan ke air, maka timbul gelembung-gelembung airnya. Kemudian gelembung udara tadi akan mencari arah untuk keluar. Pada saat udara mencari arah untuk keluar, lubang nada dimainkan, sehingga suling itu bunyinya tidak *tuuut*, tapi *trrruuuur* (Al Suwardi, wawancara, 14 Agustus 2019).

g. Judul karya: *Focusing*



Gambar 4.9. *Focusing*

| | | |
|-------------------|---|-----------|
| Jenis kamera | : | 600D |
| Ukuran Lensa | : | 18-135 mm |
| Jarak Fokus | : | 18 mm |
| Aperture | : | f/3,5 |
| ISO | : | 800 |
| Waktu pencahayaan | : | 1/200 s |

Gambar tersebut diambil dengan sudut kamera *high angle*, dengan menggunakan kamera 600D, pada jarak fokus 18 mm, menggunakan ISO 800 dan *shutter speed* 1/200s. Ukuran lensa yang dipakai adalah 18-135 mm dan ukuran *aperture* lensa f/3,5. Secara teknis, dramatisasi fotografi pada efek kemunculan asap di tangan Al Suwardi terjadi ketika

memasukan batang besi ke dalam penggaris. Asap tersebut timbul karena gesekan kayu dengan batang besi saat alat bor diaktifkan dengan putaran yang sangat kencang. Pada ruang tertutup serta cahaya yang minim, maka hal ini mustahil asap akan terlihat dengan jelas oleh kamera, karena sifat asap sendiri hanyalah partikel debu kecil, tanpa adanya cahaya yang terang pasti tidak dapat terlihat. Foto ini diambil di dalam ruangan bengkel Al Suwardi, untuk mendapat hasil foto yang bisa memperlihatkan efek asap, maka ISO yang digunakan cukup tinggi serta *speed* yang seimbang pula. Penggunaan olah editing pada hasil fotografi tersebut hanya sebatas *cropping*, pengaturan kontras, serta menaikkan gelap-terang cahaya atau *level*, sehingga efek kemunculan asap pada aktivitas mengebor besi dapat terlihat lebih tajam.

Penciptaan instrumen baru juga memerlukan eksperimen-eksperimen peralatan memadai untuk menunjang capaian yang diinginkan. Al Suwardi membuat modifikasi alat bor untuk menyesuaikan kebutuhan dan untuk memudahkan proses kerja bengkel. Pada karya berjudul *Focusing* tersebut memperlihatkan aktivitas Al Suwardi saat memusatkan perhatiannya membuat ukuran ujung batang besi yang disetel pada mata bor, sementara ujung lainnya, ukurannya dibentuk melalui pengukuran panjang-pendek besi yang masuk ke lubang penggaris kayu. Ketika mata bor berputar, batang besi ikut berputar mengikuti perputaran mata bor. Penandaan dalam membuat ketepatan

ukuran panjang wilayah resonansi, dibuat dengan cara menahan penggaris kayu dari arah putaran bor, agar batang besi tersebut tertandai oleh gerakan putaran bor. Aktivitas ini memerlukan kehati-hatian dan fokus terhadap aktivitas yang dikerjakan. Efek besi yang berputar tersebut menimbulkan rasa panas di tangan apabila terlalu lama menahan arah putaran besi yang digerakkan oleh mata bor.

h. Judul karya: *Masang Klonthong*



Gambar 4.10. *Masang Klonthong*

| | | |
|-------------------|---|--------|
| Jenis kamera | : | 7D |
| Ukuran Lensa | : | 50 mm |
| Jarak Fokus | : | 50 mm |
| Aperture | : | f/4.5 |
| ISO | : | 2000 |
| Waktu pencahayaan | : | 1/15 s |

Gambar tersebut diambil dengan sudut kamera *high angle*, dengan menggunakan kamera 7D, pada jarak fokus 50 mm, menggunakan ISO 2000 dan *shutter speed* 1/15s. Ukuran lensa yang dipakai adalah 50 mm dan ukuran *aperture* lensa f/4.5.

Gambar foto dengan judul *Masang Klonthong* ini merupakan hasil eksperimen, supaya objek seperti terbingkai dan berada dalam suatu ruangan. Hasil gambar fotografi ini didapatkan melalui teknik, yaitu memakai alat bantu pipa plastik yang dipakai sebagai bingkainya untuk membidik posisi dan aktivitas objek. Kemudian pada lensa menggunakan lensa cekung. Lensa ditempel pada salah satu ujung pipa, serta ujung pipa yang satunya ditempel pada lensa kamera. Jarak antara lensa kamera, pipa, serta lensa cembung juga diperhitungkan, karena apabila terlalu dekat, objek akan terlalu besar dari suatu lingkaran bingkai itu. Ketika perhitungan jarak tersebut akurat, maka hasil gambar foto akan menimbulkan efek gurat-gurat lingkaran.

Setiap alat musik ciptaan Al Suwardi mempunyai kerumitan dan cerita asal-muasal temuan yang berbeda-beda. Pada masing-masing instrumen mempunyai cara teknis untuk merangkainya ke dalam suatu *rancangan*. Dilihat secara wujud fisik, cara pemasangan instrumen *klonthong* yaitu ditempatkan pada *rancangan* khusus. Kemudian pada bagian pangkal instrumen *klonthong* tersebut ditempelkan menggunakan baut untuk mengunci posisi *klonthong*. Corong-corong resonansi bunyi pada

instrumen *klonthong* ini berjumlah dua belas bilah, dengan wilayah nada dari yang rendah yaitu *nem, pi, ji, ro, lu, pat, mo, nem, pi, ji, ro, lu*. Secara prinsip, cara pemasangan antara instrumen *klonthong* dan *klonthang* sama saja. Perbedaannya terletak pada jumlah nadanya. Berikut ini merupakan penjelasan cara pemasangan instrumen *klonthong* berdasarkan hasil petikan wawancara kepada salah satu murid dari Al Suwardi.

Cara memasang *klonthong* dan *klonthang* pada bilah itu ada pangkalnya dan ada lubangnya kemudian dipasang baut untuk pengait ke *rancangan*. Kemudian pada sela-sela baut itu diberi alas berbahan karet ban. Untuk penataan nada pada instrumen *klonthong* itu dari sebelah kiri itu nadanya dimulai dari nada rendah berjumlah dua belas nada. Kalau instrumen *klonthang* secara prinsip itu sama, hanya saja nadanya yang berbeda. Yang paling jelas untuk diidentifikasi itu adalah intervalnya. *Klunthung* itu interval nadanya itu paling rendah, kemudian satu oktaf di atasnya itu adalah *klonthang*, kemudian satu oktaf di atasnya lagi ada *klinthung* (Narso, wawancara 23 Agustus 2019).

Kesamaan dalam cara pemasangan instrumen *klonthong* dan *klonthang* ke *rancangan* tersebut didasari oleh penataan posisi penempatan instrumen yang disesuaikan dengan golongan Gamelan *Gentha*. Oleh Al Suwardi, instrumen *klonthong* dan *klonthang* menyesuaikan sikap pemain yang biasanya memainkan dengan posisi duduk. Dilihat dari bentuk *rancakannya*, yaitu kedua instrumen ini berbentuk *letter U* dan ditaruh di bawah. Salah satu peranan musikalnya yaitu untuk memainkan pola

imbang-imbalan, sehingga memudahkan interaksi dan komunikasi musikal antar pemain.

3. Instrumen Musik Buatan AI Suwardi

a. Judul karya: *Corong Bunyi*



Gambar 4.11. *Corong Bunyi*

| | | |
|-------------------|---|----------------------|
| Jenis kamera | : | 5D Mark III |
| Ukuran Lensa | : | 50 mm (Lensa Manual) |
| Jarak Fokus | : | 50 mm |
| Aperture | : | f 0 |
| ISO | : | 800 |
| Waktu pencahayaan | : | 1/30 s |

Secara teknis, gambar tersebut diambil dengan sudut kamera antara *low angle* dan *normal angle*, menggunakan kamera 5D Mark III, pada jarak fokus 50 mm, ISO 800 dan *shutter speed* 1/30s. Ukuran lensa yang dipakai adalah 50 mm dan ukuran *aperture* lensa f 0. Pada karya fotografi berjudul *Corong Bunyi* memvisualkan tentang bentuk tatanan instrumen *Gamelan Genth*. Konsep fotografi yang ditunjukkan pada corong *gentha* tersebut

yaitu bagian fokus tajam hingga *blurring*. Melalui penggunaan kamera dengan lensa cembung, maka bentuk tatanan *gentha* yang tergantung menjadi melengkung sesuai tangkapan lensa cembung.

Keinginan untuk mendapatkan gambar secara natural cukup sulit. Hal ini karena yang menjadi kendala utama adalah minimnya cahaya yang ada di sekitar objek foto. Sumber cahaya satu-satunya adalah sinar matahari, sehingga untuk memaksimalkan hasil gambar foto, maka objek diambil dengan posisi *low angle* dengan sumber penyinaran dari arah datangnya cahaya matahari yang masuk pada celah genting ruang bengkel Al Suwardi. Selain itu, untuk memaksimalkan hasil gambar, pengaturan set kamera juga diubah dengan menyesuaikan kondisi tempat tersebut, yaitu dengan spesifikasi lensa 50 mm dan *shutter speed* f1/2, sehingga cahaya yang dapat ditangkap kamera sangat besar dan fokus-*blurring* ke objek gambar dapat terdeteksi.

Beberapa bentuk alat musik buatan Al Suwardi menyerupai corong-corong di antaranya *klonthang*, *klonthong*, *klinthing*, dan *klunthung*. Sekilas bentuk tersebut mirip lonceng sapi, namun menurut Al Suwardi bentuk ketiga instrumen itu justru jauh dari gagasan meniru organologi lonceng sapi. Inspirasi tentang bentuk visual *klonthang*, *klonthong*, *klinthing*, dan *klunthung* berasal dari hasil pengalamannya selama mendalami gamelan. Ketika dirinya belajar *nyantrik* kepada maestro gamelan di Keraton Surakarta, Al Suwardi bertemu dengan Mloyo Widodo dan

Martopangrawit. Al Suwardi mendapatkan satu informasi bahwa Keraton Surakarta memiliki satu koleksi gamelan langka, yaitu Gamelan *Gentha*. Tanpa mengetahui bentuk visualnya dan hanya melalui cerita dari salah satu empu gamelan, bahwa Gamelan *Gentha* berwujud seperti buah *kepoh*, lalu muncul gagasan Al Suwardi untuk membuat Gamelan *Gentha* tersebut.

Jadi inspirasinya saya dapat dari cerita Pak Mloyo Widodo, bahwa Keraton Surakarta itu punya Gamelan *Gentha*. Tapi Gamelan *Gentha* tersebut belum pernah diperlihatkan seperti apa bentuknya. Gambaran bentuknya itu seperti buah *kepoh*. Dari ide itu, kemudian saya tangkap, saya bayangkan, dan saya kemudian berpikir untuk membuat satu ansambel gamelan yang bentuknya berbeda. Dari bayangan buah *kepoh* itu kemudian saya merealisasikannya. Mulai membuat dari yang kecil-kecil, kemudian yang besar-besar, untuk kemudian dibuat suatu ansambel yang terdiri beberapa instrumen dengan karakter bunyinya yang berbeda-beda (Al Suwardi, wawancara 14 Agustus 2019).

Al Suwardi juga membeberkan bahwa dirinya banyak melakukan pertimbangan kekuatan bahan logam yang dipakai untuk membuat alat musik khususnya pada realisasi perangkat Gamelan *Gentha*. Bahan baku logam yang sudah dibuat cor tentunya memiliki ketahanan dan kekuatan apabila dilaras, sehingga dalam hal pelarasan ini, Al Suwardi memilih bahan logam besi, yang memiliki kekuatan dan kelenturan ketika dilaras tidak akan pecah atau rusak. Pertimbangan lainnya dalam memilih bahan baku logam besi adalah besi memiliki toleransi pelarasan yang tidak banyak berubah ketika ditekuk atau dipukul terlalu keras. Berbeda

dengan bahan logam lainnya yang sudah berbentuk cor-coran, karena bahan campuran, maka apabila dipukul terlalu keras mudah pecah (Al Suwardi, wawancara 14 Agustus 2019).

b. Judul karya: *Menabuh Klonthong*



Gambar 4.12. *Nabuh Klonthong*

| | | |
|-------------------|---|----------------------|
| Jenis kamera | : | 5D Mark III |
| Ukuran Lensa | : | 35 mm (Lensa Manual) |
| Jarak Fokus | : | 35 mm |
| Aperture | : | |
| ISO | : | 4000 |
| Waktu pencahayaan | : | 1/80 s |

Pengambilan gambar foto ini memakai lensa manual dari Nikon yang dipasang di body canon, sehingga harus menggunakan adapter, dengan sendirinya *aperture* akan terbaca f 0. Secara teknis, gambar pada karya berjudul *Nabuh Klonthong* tersebut diambil dengan sudut kamera

high angle, menggunakan kamera 5D Mark III, pada jarak fokus 35 mm, ISO tinggi 4000 dan *shutter speed* 1/80s. Ukuran lensa yang dipakai adalah 35 mm dan ukuran *aperture* lensa f 0. Foto ini dilihat dari sekilas hanya foto aktivitas memukul instrumen *klonthong* yang terlihat dari belakang, namun secara sudut pandang fotografi pada karya tersebut terdapat keselarasan dalam komposisi sudut lengkung, garis, dan bentuk ornamen kotak-kotak lantainya. Pada karya foto ini memainkan sudut pandang kamera sebagai mata.

Teknis pengambilan warna pada gambar foto ini dibuat BW untuk mengatasi *noise* akibat minimnya cahaya ruangan. Pengaturan pada *shutter speed* dengan ukuran f 0 dan ISO 4000 dalam kondisi di ruangan minim cahaya tersebut dirasa masih kurang untuk mendapatkan kualitas hasil gambar foto, sehingga alternatifnya adalah memanfaatkan pantulan cahaya alami dari lantai di ruangan tersebut dengan posisi kamera berada di atas atau *high angle*.

Aktivitas yang ditunjukkan pada gambar foto tersebut adalah menabuh *klonthong*. Menabuh memiliki beberapa ketentuan dan ketepatan yaitu menggunakan teknik, perasaan, dan juga pengetahuan sebagai esensi dari menabuh itu sendiri. Secara mendasar, cara memainkan instrumen *klonthong* sama seperti menabuh instrumen bonang pada Gamelan Jawa. Secara pengembangan teknik tabuhan, instrumen *klonthong* ini juga memiliki gaya tabuhan di antaranya adalah *imbal-*

imbalan seperti pada gaya permainan Gamelan Bali dan gaya permainan dari unsur Gamelan Sunda. Instrumen *klonthong* memiliki dua jenis teknik pembunyian, yaitu dipukul atau ditabuh seperti instrumen bonang. Teknik yang kedua adalah dengan membuka dan menutup katup corong-corong bunyi pada *klonthong* yang dipukul menggunakan tangan.

Kalau permainannya itu ya ada teknik-teknik yang mengadopsi permainan gaya Bali seperti *imbal-imbalan*, namun ada pula gaya Sunda, ada Jawa juga. Namun ada teknik yang tidak ada pada gamelan-gamelan secara konvensional, yaitu nuansa bunyi yang timbul atau efek bunyi yang timbul ketika membuka dan menutup corong-corong *klonthong* itu. Ketika corong itu dipukul pada nada tertentu, dengan cepat bersamaan dengan timbulnya bunyi, lalu corongnya ditutup memakai tangan... sehingga fungsi dari tangan adalah sebagai katupnya (Narso, wawancara 23 Agustus 2019).

Selain persoalan teknik, juga diperlukan olah rasa ketika menabuh, sehingga akan menghasilkan rangkaian bunyi nada-nada yang tepat. Alat tabuh untuk instrumen *klonthong* menggunakan alat tabuh seperti pada instrumen gender. Perlu diketahui pula bahwa *ngumbang-ngisep*, seperti teknik yang diterapkan pada Gamelan Bali juga diterapkan pada Gamelan *Gentha*. Salah satunya dengan membuka dan menutup bagian bibir atau corong instrumen *klonthong* pada saat dipukul, sehingga efek bunyi *ngumbang-ngisep* itu dapat dimunculkan. Teknik pembunyian dengan menggunakan tangan sebagai katupnya ini yang menjadikan timbulnya efek bunyi *ngumbang-ngisep*.

c. Judul karya: *Klunthung inside*



Gambar 4.13. *Klunthung inside*

| | | |
|-------------------|---|--------|
| Jenis kamera | : | 600D |
| Ukuran Lensa | : | 50 mm |
| Jarak Fokus | : | 50 mm |
| Aperture | : | f/1,2 |
| ISO | : | 400 |
| Waktu pencahayaan | : | 1/80 s |

Secara teknis, gambar pada karya berjudul *Klunthung Inside* tersebut diambil dengan sudut kamera *high angle*, pada ukuran gambar *close up*, menggunakan kamera 600D, menggunakan jarak fokus 50 mm, ISO 400 dan *shutter speed* 1/80s. Ukuran lensa yang dipakai adalah 50 mm dan ukuran *aperture* lensa f/1,2. Gambar foto tersebut menunjukkan aktivitas Al Suwardi sedang mengamati instrumen *klunthung*. Karya foto tersebut diberi judul *Klunthung Inside* dirasa tepat dengan ekspresi Al Suwardi. Hal ini karena orang lain tidak tahu apa yang sedang dipikirkan Al Suwardi pada ekspresi tersebut, bagaimana pikiran musikalnya yang mendalam

berlangsung pada saat mengamati instrumen *klunthung*, dan bagaimana pula dirinya memikirkan konsep-konsep musikalnya.

Klunthung merupakan instrumen yang mempunyai nada paling rendah, dengan sistem pelarasan nada-nada pelog. Instrumen *klunthung* memiliki interval nada, yaitu 3',2',1', sampai 6 dan terdapat resonator berbahan pipa plastik yang terletak tepat di bawah bibir atau corong instrumen *klunthung*. Cara pembunyiannya, yaitu dengan dipukul menggunakan tabuh gender. Sensasi bunyi pada instrumen *klunthung* ketika dipukulialah terdapat efek bunyi *ngoong... ngoong*. Semacam efek dengung *ngumbang-ngisep*, yang ditimbulkan dari getaran udara ketika masuk ke dalam lubang resonator melalui pipa-pipa plastik pada tiap corongnya. Menurut pernyataan Al Suwardi, sistem keluaran bunyi pada instrumen *klunthung* apabila dipukul akan menimbulkan karakter suara lemah dan keras secara periodik.

Ini memang saya gantung kalau dipukul bisa bergoyang. Pada saat bergoyang akan menimbulkan efek yang berbeda, karena inikan nada yang diperkeras dengan resonator. Sumber bunyi kalau dekat resonator jadi suaranya keras. Tapi pada saat jauh akan lebih lemah. Maka cara memainkannya yaitu seorang penabuh memegang dulu, kemudian dilepas... kemudian dipukul... *tuuungggg*, sehingga mengayun... Supaya menimbulkan efek yang *nguuung*, *nguuuung*, *nguuuung....* Pada saat dekat pasti keras, pada saat jauh menjadi lemah. Nah keras-lemahnya secara periodik yang waktunya sama pasti akan menimbulkan semacam ombak (Suwardi, wawancara 14 Agustus 2019).

4. Proses Latihan Kelompok *Dapur Planet Harmonic*

a. Judul karya: *Nabuh Glendang-glendung*



Gambar 4.14. *Nabuh Glendhang-glendhung*

| | | |
|-------------------|---|--------------|
| Jenis kamera | : | Gopro Hero 4 |
| Ukuran Lensa | : | - |
| Jarak Fokus | : | 3,00 mm |
| Aperture | : | f/2,8 |
| ISO | : | 378 |
| Waktu pencahayaan | : | 1/8 s |

Gambar pada karya foto berjudul *Nabuh Glendhang-Glendhung* tersebut diambil dengan sudut kamera *low angle* pada posisi vertikal, menggunakan kamera Gopro Hero 4, jarak fokus 3,00 mm, ISO 378, dan *aperture* f/2,8 dengan pengaturan *shutter speed* 1/8 s. Kesan gambar foto tersebut tampak melengkung karena dipengaruhi oleh bentuk lensa bawaan kamera Gopro Hero 4, sehingga bentuk riil dari objek yang datar menjadi melengkung. Keuntungan dari penggunaan kamera Gopro Hero

4 pada proses pengambilan gambar tersebut yaitu dapat menjangkau daerah atau ruang luas dan menghasilkan efek melengkung, sehingga memunculkan kesan artistik dari pola komposisi garis-garis diagonal yang saling beraturan.

Instrumen batang-batang besi yang terpasang di muka papan tersebut dinamakan oleh Al Suwardi dengan nama *glendhang-glendhung*. Nama *glendhang-glendhung* disesuaikan dengan karakter bunyi yang ditimbulkan saat instrumen tersebut ditabuh. Alat tabuh yang dipakai untuk menabuh *glendhang-glendhung* memakai alat tabuh seperti instrumen gender. Teknik tabuhan instrumen *glendhang-glendhung* adalah ditabuh seperti instrumen gender pada gamelan Jawa, yaitu dimainkan dengan dua tangan, kemudian setelah ditabuh lalu ditekan dengan tangan pada bagian pangkal telapak tangan luar. Mirip seperti cara *mithet* pada instrumen bilah perangkat gamelan Jawa. Cara yang lain adalah memainkannya dengan teknik tabuhan seperti *geteran*, yaitu menabuh atau memukul ruas batang besi tersebut dengan intensitas yang kerap atau *ajeg*, sehingga bunyi yang ditimbulkan akan lebih rapat serta padat.

Sebenarnya saya hanya memikirkan bagaimana getaran itu bisa diproduksi dan diperbesar dari suatu bidang. Kalau itu dilepaskan dari suaranya, itu yang saya perlukan adalah dari papannya. Pappannya itu untuk memperbesar atau memperkeras dari batang besi yang dipukul itu. Jadi supaya lebih kuat, maka saya fungsikan papan kayu itu untuk penyekat bunyi. Yang jelas adalah untuk memperkeras suara batang besi yang menempel pada papan itu. Sifatnya seperti resonator pada gitar itu. Komposisinya itu idenya

adalah saya ingin mengeksplorasi garap-garap di dalam Sunda, Jawa dan Bali (Al Suwardi, wawancara 14 Agustus 2019).

Selain terdapat teknik permainan *mithet*, secara periodik juga terdapat teknik *umbaran*, yaitu setelah bilah besi dipukul, dibiarkan hingga kekuatan suara itu semakin melemah. Jadi untuk meredam suara setelah batang besi pada instrumen *glendhang-glendhung* itu dipukul, digunakan teknik *mithet*. Sementara pada kebutuhan musikal tertentu, untuk mendapatkan bunyi yang panjang, maka menggunakan teknik *umbaran*. Gambaran kedua teknik tersebut dipertegas oleh pernyataan salah satu murid dari Al Suwardi sebagai berikut.

Secara teknik permainan antara *glendhang* dan *glendhung* itu hampir sama. Cara memainkannya itu seperti teknik permainan instrumen gender, ada juga teknik *umbaran*, yaitu setelah dipukul tidak dipithet memakai pangkal telapak tangan. Namun hampir semua dari instrumen *glendhang* dan *glendhung* itu umumnya dipukul lalu dipithet. Jadi seperti memainkan gender setelah dipukul dipithet. Kalau untuk yang lain sama seperti instrumen-instrumen pada umumnya, setelah dipukul, tidak dipithet (Narso, wawancara 23 Agustus 2019).

b. Judul karya: *Ji, ro, lu, pat, mo, nem, pi...?*



Gambar 4.15. *Ji, ro, lu, pat, mo, nem, pi...?*

| | | |
|-------------------|---|----------------------|
| Jenis kamera | : | 5D Mark III |
| Ukuran Lensa | : | 35 mm (lensa manual) |
| Jarak Fokus | : | 35 mm |
| Aperture | : | f 0 |
| ISO | : | 800 |
| Waktu pencahayaan | : | 1/40 s |

Gambar pada karya foto berjudul *Ji, ro, lu, pat, mo, nem, pi...?* tersebut diambil dengan sudut kamera *low angle* menggunakan kamera 5D Mark III, jarak fokus 35 mm, ISO 800, dan *aperture* f 0 dengan pengaturan *shutter speed* 1/8 s.

Sikap tubuh cara pemain ketika memainkan instrumen *glendhang* *glendhung* adalah dengan berdiri. Secara posisi dan kebutuhan komunikasi musikal, instrumen *glendhung* berjumlah dua buah dan biasanya ditempatkan di tengah, sedangkan instrumen *glendhang* menyesuaikan

posisinya di samping kanan dan kiri instrumen *glendhung*. Peranan musikal instrumen *glendhang glendhung* ini yaitu menjadi penguat instrumen yang memiliki nada-nada fundamental seperti *klonthang*, *klunthung*, *konthong*, dan *klinthing*, karena instrumen *glendhung* memiliki wilayah nada parsial atau harmonik.

c. Judul karya: *Duet Ngarep Mburi*



Gambar 4.16. *Duet Ngarep Mburi*

| | | |
|-------------------|---|----------------------|
| Jenis kamera | : | 5D Mark III |
| Ukuran Lensa | : | 35 mm (Lensa Manual) |
| Jarak Fokus | : | 35 mm |
| Aperture | : | f 0 |
| ISO | : | 6400 |
| Waktu pencahayaan | : | 1/125 s |

Gambar pada karya foto berjudul *Ji, ro, lu, pat, mo, nem, pi...?* diambil dengan sudut kamera *low angle* menggunakan kamera 5D Mark III, jarak

fokus 35 mm, ISO 6400, dan *aperture* f 0 dengan pengaturan *shutter speed* 1/125 s.

Penempatan posisi pemain instrumen *vibrander* dengan pemain instrumen *klunthung* selalu berdekatan. Hal ini dilakukan untuk memudahkan komunikasi musikal antar pemain. Selain itu, terdapat pertimbangan lain, yaitu bahwa karakter suara dan volume suara instrumen *vibrander* lebih lemah dibanding instrumen lainnya, sehingga untuk memudahkan interaksi dengan pemain *klunthung* serta lainnya, maka penempatan posisi pemain *vibrander* selalu menempati posisi di samping kanan bagian depan. Teknik permainan untuk instrumen *vibrander* adalah dengan cara digesek dan dipukul seperti gender biasa. Karakter bunyi yang dihasilkan pada saat instrumen *vibrander* ketika digesek yaitu menimbulkan semacam gaung atau *sustain* bunyi yang cukup panjang. Menurut penuturan salah satu narasumber, dikatakan bahwa

Vibrander ini cukup unik, secara bentuk, instrumen *vibrander* memang berasal dari instrumen *gender* Jawa, tetapi letak keunikannya adalah pada cara permainannya, *vibrander* itu bisa digesek seperti memainkan rebab, siter atau violin. Sikap posisi pemainnya pun juga harus berdiri, alat geseknya juga berjumlah dua buah dan dimainkan dengan kedua tangan. Bunyi yang dihasilkan adalah *sustain* panjang. Selain itu, instrumen *vibrander* juga menggunakan baterai untuk mengoperasikan dinamo yang dipasang di bagian tepi *rancakannya*. Nah, fungsi daripada dinamo ini adalah untuk memutar katup resonansi yang terletak di atas bibir resonator dan di bawah bilah *gender* (Narso, wawancara 22 Agustus 2019).

d. Judul karya: *Ji-mo*



Gambar 4.17. *Ji-mo*

| | | |
|-------------------|---|----------------------|
| Jenis kamera | : | 5D Mark III |
| Ukuran Lensa | : | 35 mm (lensa manual) |
| Jarak Fokus | : | 35 mm |
| Aperture | : | f 0 |
| ISO | : | 6400 |
| Waktu pencahayaan | : | 1/60 s |

Gambar pada karya foto berjudul *Ji, ro, lu, pat, mo, nem, pi...?* diambil dengan sudut kamera *low angle* menggunakan kamera 5D Mark III, jarak fokus 35 mm, ISO 6400, dan *aperture* f 0 dengan pengaturan *shutter speed* 1/60 s.

Peranan instrumen *klonhang* dan *klonthong* yaitu sebagai instrumen pokok yang memainkan melodi, sementara untuk mempertajam nada-nada yang dimainkan instrumen *klonhang* dan *konthong*, maka peranan instrumen *glendhang* serta *glendhung* adalah memberikan aksan-aksan

untuk nada-nada parsial atau harmoniknya. Secara musikal, instrumen *klonthang* dan *konthong* dapat dimainkan tanpa ada instrumen *glendhang-glendhung*, namun instrumen *glendhang-glendhung* justru tidak dapat dimainkan, karena hanya memiliki nada parsialnya saja. Adanya dominasi instrumen *klonthang* dan *klonthong* ini menjadi acuan pola-pola permainan yang ada pada instrumen *glendhang-glendhung*, karena Al Suwardi sebelum membuat instrumen *glendhang-glendhung*, sudah ada karya seperti *Nunggak Semi* dan *Swara Gentha*, yang menggunakan instrumen *klonthang* dan *konthong* sebagai perangkat pokok untuk memainkan karya tersebut melalui sistem permainan melodi nada-nada fundamental.

5. Pementasan Karya Kelompok *Dapur Planet Harmonic*

a. Judul karya: *Gumelaring Jagat*



Gambar 4.18. *Gumelaring Jagat*

| | | |
|-------------------|---|-------------|
| Jenis kamera | : | 5D Mark III |
| Ukuran Lensa | : | 35 mm |
| Jarak Fokus | : | 35 mm |
| Aperture | : | f 0 |
| ISO | : | 4000 |
| Waktu pencahayaan | : | 1/30 s |

Gambar pada karya foto berjudul *Ji, ro, lu, pat, mo, nem, pi...?* diambil dengan sudut kamera *low angle* menggunakan kamera 5D Mark III, jarak fokus 35 mm, ISO 6400, dan *aperture* f 0 dengan pengaturan *shutter speed* 1/30 s.

Panggung menjadi arena pertemuan bunyi-bunyi harmonik. Panggung juga menjadi bagian dari sarana ungkap ekspresi karya-karya Al Suwardi hingga mendunia. Pada sesi tersebut merupakan momen dimainkannya karya berjudul *Pisungsung*. Sebuah karya yang menceritakan tentang harmoni bunyi-bunyi alam semesta. Pada karya *Pisungsung* ini harmoni bunyi-bunyi alam semesta diungkapkan Al Suwardi melalui *geburitan* dan syairnya. Bahwa alam telah menyediakan beraneka ragam bunyi yang dapat dijangkau telinga manusia dan tidak dapat dijangkau telinga manusia. Jagat raya ini memiliki jangkauan yang sangat luas dengan beragam isinya dan pergerakan bintangnya. Semua pergerakan benda di dalam semesta tersebut memiliki irama alam dan menghasilkan suara yang penuh dengan dinamika, namun tidak dapat

ditangkap oleh jangkauan telinga manusia. Berikut ini uraian teks karya

Pisung yang merepresentasikan pergerakan alam semesta.

Geguritan:

Gumelaring jagat, rineggo mabyaring lintang

Binarung mubahing bumi sapa dulur

Lelana nut wirama kang kirodrat

Hambabar soraking gara swara sak turunane

Nuwuhake gendhing kang semu

Tan bisa kapirenging karna

Aning jagat ing pasupenan

Syair lagu:

Jagat kang gumelar, rineggo mabyaring lintang

Binarung mubahing bumi sapa dulur

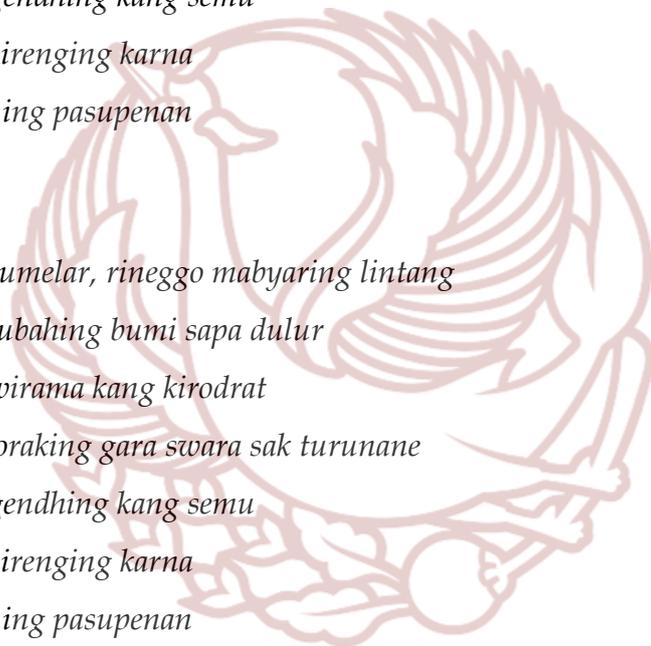
Lelana nut wirama kang kirodrat

Hambabar soraking gara swara sak turunane

Nuwuhake gendhing kang semu

Tan bisa kapirenging karna

Aning jagat ing pasupenan



b. Judul karya: *Sang Kreator*



Gambar 4.19. *Sang Kreator*

| | | |
|-------------------|---|----------------------|
| Jenis kamera | : | 5D Mark III |
| Ukuran Lensa | : | 35 mm (Lensa Manual) |
| Jarak Fokus | : | 35 mm |
| Aperture | : | f 0 |
| ISO | : | 1250 |
| Waktu pencahayaan | : | 1/30 s |

Gambar pada karya foto berjudul *Ji, ro, lu, pat, mo, nem, pi...?* diambil dengan sudut kamera *low angle* menggunakan kamera 5D Mark III, jarak fokus 50 mm, ISO 6400, dan *aperture* f/3,5 dengan pengaturan *shutter speed* 1/125 s.

Sosok Al Suwardi begitu berpengaruh dalam dunia musik kontemporer. Kini dirinya menjadi salah satu contoh figur penting yang patut dijadikan teladan bagi komposer-komposer masa kini, karena Al Suwardi mempunyai performa dan wawasan visioner terhadap kebutuhan perkembangan musik sekarang ini. Al Suwardi tidak hanya

memberikan contoh perbuatan kreatif yang termanifestasikan melalui alat musik, namun dirinya telah mendedikasikan hidupnya melalui pemikiran-pemikiran kreatif.

c. Judul karya: *Simpatetik*



Gambar 4.20. *Simpatetik*

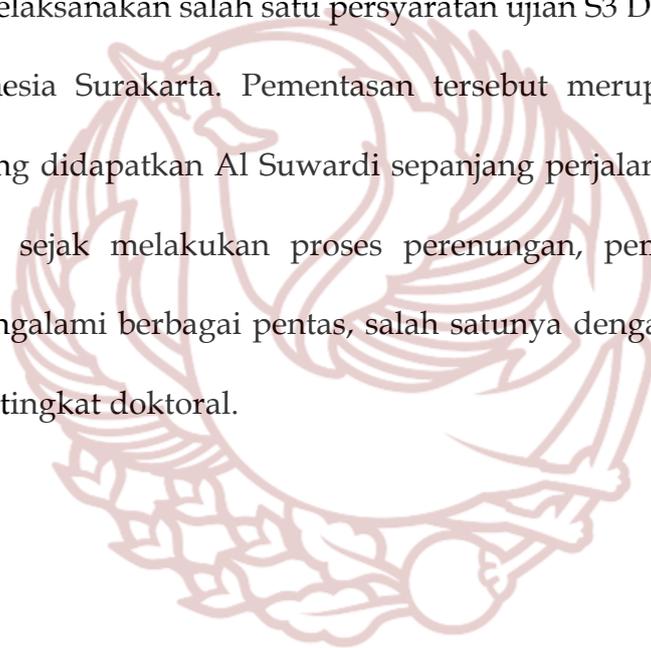
| | | |
|-------------------|---|-------------|
| Jenis kamera | : | 5D Mark III |
| Ukuran Lensa | : | 100-300 mm |
| Jarak Fokus | : | 100 mm |
| Aperture | : | f 4.5 |
| ISO | : | 800 |
| Waktu pencahayaan | : | 1/40 s |

Gambar pada karya foto berjudul *Ji, ro, lu, pat, mo, nem, pi...?* diambil dengan sudut kamera *low angle* menggunakan kamera 5D Mark III, jarak fokus 100 mm, ISO 800, dan *aperture* f 4.5 dengan pengaturan *shutter speed* 1/40 s.

Simpatetik dapat terjadi apabila sebuah instrumen dipukul pada nada tertentu, dalam satu ruang dan waktu yang sama, maka nada yang

memiliki kesamaan frekuensi akan ikut bergetar tanpa dipukul. Pada momen pentas tersebut simpatetik selalu dan pasti terjadi. Nada-nada fundamental pada instrumen Gamelan *Gentha* apabila dimainkan, maka akan memicu reaksi harmonik pada nada yang sama di instrumen *glendhang-glendhung*.

Momen pementasan pada gambar tersebut diambil ketika Al Suwardi melaksanakan salah satu persyaratan ujian S3 Doktoral di Institut Seni Indonesia Surakarta. Pementasan tersebut merupakan salah satu capaian yang didapatkan Al Suwardi sepanjang perjalanan panjang yang dialaminya sejak melakukan proses perenungan, pembuatan, latihan, hingga mengalami berbagai pentas, salah satunya dengan melalui proses uji studi di tingkat doktoral.



BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

Proses pengerjaan Tugas Akhir (TA) yang berjudul *Visualisasi Sosok Kesenimanan Aloysius Suwardi Melalui Pameran Kolaboratif: Dari Imajinasi Menjadi Bunyi*, mengungkapkan sosok komposer Al Suwardi dalam riwayat kesenimanannya. Tugas Akhir (TA) pameran kolaboratif ini mempunyai beberapa tahapan dalam pengerjaan. Tahapan awal yang dilakukan dalam pembuatan karya Tugas Akhir (TA) yaitu menentukan tema. Penentuan tema tersebut dilakukan melalui observasi terhadap objek, yaitu sosok Al Suwardi. Observasi dilakukan untuk mengetahui lebih jauh kegiatan atau aktivitas Al Suwardi ketika bekerja di bengkelnya, aktivitas latihannya, bentuk alat musik hasil ciptaannya, dan kegiatannya dalam mementaskan karya-karya komposisi musiknya. Melalui proses observasi tersebut, maka format pameran dibuat kolaboratif, yakni memadukan unsur auditif instalasi bunyi, unsur visual fotografi, dan unsur pertunjukan musik.

Unsur instalasi bunyi difungsikan untuk menciptakan stimulan karya terhadap respon audien tentang karya yang dipamerkan. Instalasi bunyi ini terbagi menjadi dua yaitu *sound installation* yang dihadirkan pada ruang imajinasi dan ruang pameran foto. Kemudian *sound*

performance yang dihadirkan dalam ruang bengkel alat musik. Sedangkan unsur pertunjukan musik yang ada pada ruang empat bertujuan untuk memberikan gambaran realisasi bentuk komposisi musik yang diciptakan melalui permainan instrumen musik Gamelan *Gentha* dan Gamelan Planet Harmonik.

Pengerjaan karya Tugas Akhir (TA) pameran kolaboratif ini, pada bagian fotografi menggunakan genre *feature* biografi. Genre *feature* biografi menuntut pengkarya untuk melakukan pendekatan yang diperkuat dengan penjelasan wawancara berdasarkan pengalaman penuturan narasumber. Kedalaman informasi foto yang ditunjang dengan hasil wawancara kepada narasumber ini bertujuan agar informasi tentang sosok keseniman Al Suwardi ini lebih mendalam dan memperkuat kesan humanis dari visual foto. Dalam pengerjaan karya Tugas Akhir (TA) pameran kolaboratif ini memiliki beberapa kesulitan dalam pengerjaan, yaitu ada beberapa momen yang terlewatkan, karena Al Suwardi telah berproses jauh sebelumnya dan sebagian dari data tersebut tidak ter-*ekspose* dalam pameran ini, sehingga dengan adanya bangunan instalasi musik dan pertunjukan musik dapat menjadi alternatif untuk menunjang advokasi etnomusikologi tentang gambaran sosok keseniman Al Suwardi.

B. Saran

Pengkarya menyadari bahwa pameran kolaboratif ini masih memiliki banyak kekurangan, terutama pada jangkauan data yang didapatkan. Hal ini karena persoalan rentang waktu proses yang dilakukan Al Suwardi sudah terjadi sejak lama, sehingga pengkarya mengalami banyak kendala untuk menuangkan sosok keseniman Al Suwardi. Melalui pameran karya kolaboratif ini pengkarya melakukan alternatif eksperimen dengan memadukan simulasi sosoknya.

Capaian hasil pameran kolaboratif ini diharapkan dapat memacu pengkarya atau pengkaji lainnya untuk lebih jauh menggali sosok penting tentang perjalanan Al Suwardi yang tidak hanya berwujud hasil tulisan biografi. Dengan adanya pameran kolaboratif ini diharapkan dapat menjadi alternatif untuk mewujudkan secara auditif dan visual tentang sosok seniman tersebut. Selain itu dalam ranah etnomusikologi, seharusnya lebih berani untuk mengembangkan produk-produk penelitiannya yang tidak hanya bermuara pada tulisan, namun dengan adanya bentuk produk alternatif, maka dapat menciptakan kedekatan dan kemitraan antara seniman musik dengan peneliti.

DAFTAR PUSTAKA

- Aton Rustandi Mulyana. *Hasil Simposium Membumikan Etnomusikologi Nusantara*. Surakarta: ISI Press, 2007.
- Bambang Sunarto. "Epistemologi Karawitan Kontemporer Aloysius Suardi." *Disertasi Universitas Gajah Mada*, 2010.
- Barthes, Roland. *Camera Lucida: Reflection on Photography*. Translated by Richard Howard. London: Vintage, 1982.
- Djafar Assegaf. *Jurnalistik Masa Kini*. Jakarta: Ghalia Indonesia, 1983.
- Fred Wibowo. *Teknik Produksi Program Televisi*. Yogyakarta: Pinus Book Publisher, 2009.
- Krader, Barbara, dkk. *Etnomusikologi*. Yogyakarta: Bentang Budaya, Terj. Santosa dan Rizaldi Siagian, 1995.
- Laporan Europalia Arts Festival Indonesia. "Berkelana Dalam Planet Harmonik: Sebuah Catatan Proses, Perjalanan Hingga Pergelaran", 2018.
- Nakagawa, Shin. 2000. *Musik dan Kosmos: Sebuah Pengantar Etnomusikologi*. Jakarta: Yayasan Obor.
- Paryati Sudarman. *Menulis di Media Massa*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2008.
- Rolnicki, Tom E. dkk. *Pengantar Dasar Jurnalisme*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2008.
- Thompson, Roy & Bowen, Christopher J. *Grammar of the Shot. Second Edition*, Oxford: Focal Press, 2009.
- Wahyu Dasito. *Dasar Fotografi Digital 2: Komposisi dan Ketajaman*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo, 2015.
- Olivia Bernadette. *Foto Hitam-Putih dari Foto Biasa Menjadi Luar Biasa*, Jakarta: PT Elex Media Komputindo, 2015.

Syahmedi Dean. *Tenun Doyo dan Sulam Ampar: Seni Wastra Kutai Barat*, Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama, 2018.

WEBTOGRAFI

Kedutaan Besar Republik Indonesia. "Komposisi Inovatif dan Harmonis Aloysius Suwardi Melalui Konser Musik Planet Harmonik Mempesona Publik Inggris." Sumber dikutip dari <https://indonesianembassy.org.uk/komposisi-inovatif-dan-harmonis-alloysius-suwardi-melalui-konser-musik-planet-harmonik-mempesona-publik-inggris>. Diakses pada 10 Mei 2018. Jam 02.30 WIB.

DAFTAR NARASUMBER

Al Suwardi, sebagai narasumber utama atau komposer yang melakukan proses inovatif mencipta instrumen gamelan kontemporer.

Agus Prasetyo, sebagai narasumber yang menunjang pengetahuan pengkarya untuk mendalami garap musik dan notasi dari karya *Planet Harmonic* ciptaan Al Suwardi.

Narso, sebagai pemain instrumen dan murid dari Al Suwardi dinilai cukup berpengaruh dalam pengembangan data terkait soal proses dan latihan karya *Planet Harmonic*.