

Bentuk dan Kreativitas Kesenian Drumblek Gempar Pancuran Salatiga

¹ Otniel Yudho Prakoso, ² Dody Candra Harwanto

Sekolah Tinggi Teologi Abdiel

¹otnielyudho1234@gmail.com, ²dcharwanto@gmail.com

Abstrak

Kesenian drumblek merupakan kesenian yang muncul dan bermula di kota Salatiga, dan salah satu drumblek yang menjadi ikon dari kesenian drumblek dan pelopor berdirinya kesenian drumblek adalah kesenian drumblek Gempar yang berasal dari desa Pancuran Salatiga. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bentuk musik dan kreativitas kesenian drumblek Gempar dalam mengaransemen sebuah lagu. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara dan studi pustaka. Teknik keabsahan data menggunakan triangulasi sumber, sedangkan teknik analisa datanya menggunakan tahap pengumpulan, reduksi, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian ini yaitu secara umum melodi sering menggunakan not $\frac{1}{2}$ ketuk, sedangkan ritme lagu-lagu yang diaransemen adalah dangdut, salsa, dan Rock and Roll, menggunakan tangga nada minor, bentuk lagu menggunakan bentuk lagu satu bagian dan bentuk lagu dua bagian. Kreativitas kesenian drumblek Gempar terdiri dari empat tahapan yaitu tahap persiapan, tahap inkubasi, iluminasi, dan verifikasi atau tahap pengujian.

Kata kunci: Aransemen, Bentuk Musik, Drumblek Gempar, Kreativitas

Abstract

Drumblek art is an art that emerged and started in the city of Salatiga, and one of the drumblek that became an icon of drumblek art and the pioneer of drumblek art is the art of Drumblek Earthquake originating from the village of Pancuran Salatiga. This study aims to determine the form of music and creativity in the art of Drumblek Gempar in arranging a song. This study uses qualitative research methods with data collection techniques through observation, interviews and literature study. The data validity technique uses source triangulation, the data analysis technique uses the stages of collecting, reducing, and drawing conclusions. The results of this study in general often use the melodic note, while the rhythm of the songs arranged is dangdut, salsa, and Rock and Roll, using minor scales, the form of the song using a one-part song form and a two-part song form. The creativity of the art of Drumblek Warga consists of four stages, namely the preparation stage, preparation stage, illumination, and verification or testing stage.

Keywords: Arrangements, Musical Forms, Gempar Drumblek, Creativity

I. Pendahuluan

Seni adalah suatu keterampilan yang diperoleh dari pengalaman, belajar, atau pengamatan-pengamatan.¹ Seni itu adalah bagian dari pelajaran atau juga sebuah pengetahuan tentang budaya, pelajaran, ilmu pengetahuan dan juga suatu pekerjaan yang memerlukan pengetahuan atau keterampilan. Seni juga mempengaruhi sebuah kreativitas yang ada, setiap imajinasi dan sebuah keterampilan dipengaruhi oleh seni. Seni juga berpengaruh terhadap hasil karya, karya seni, seni murni juga seni rupa dan seni grafis juga. Seni juga dapat berarti sebuah perencanaan dan menyatakan kualitas dari karya seninya dengan baik dan dapat berarti juga unsur-unsur ilustratif. Pastikan pendahuluan anda sangat singkat, terstruktur dengan baik, dan mencakup semua informasi yang diperlukan untuk mengikuti perkembangan temuan anda. Jangan terlalu membebani pembaca dengan membuat pengantar terlalu lama.

Salah satu kesenian yang ada di Salatiga yang memiliki unsur kreativitas dan juga unsur bentuk musik didalamnya adalah kesenian drumbek. Pada zaman dulu Salatiga termasuk "kota Belanda", artinya kota yang banyak didiami orang Belanda dan tata kotanya pun diatur oleh

orang-orang Belanda juga. Dengan banyaknya orang Belanda yang tinggal di Salatiga dalam kurun waktu yang begitu lama, maka otomatis budaya Belanda pun ikut mewarnai budaya Salatiga pada masa lalu. Salah satu diantaranya tradisi parade drumband yang dilakukan oleh orang-orang Belanda yang tinggal di Salatiga.² Lewat tradisi ini yang menjadi awal mula pemikiran mengenai drumband namun menggunakan barang bekas.

Pertama kali ide kreatif Didik muncul ketika Desa Pancuran diminta untuk berpartisipasi dalam karnaval Hari Ulang Tahun Republik Indonesia (HUT RI) yang ke-41. Didik pada awalnya memiliki keinginan untuk membentuk marching band untuk dapat berpartisipasi dalam karnaval tersebut, namun teekendala karena keterbatasan dana. Setelah berfikir Didik menemukan ide untuk menggunakan barang-barang bekas yang ada di sekitarnya. Ide Didik disambut antusias oleh kawan-kawan dan juga para remaja Desa Pancuran. Kemudian mereka mulai bekerjasama dan mencari juga mengumpulkan berbagai drum bekas, jerigen minyak, ember, hingga potongan bambu. Setelah semuanya terkumpul, mereka berlatih untuk menentukan irama dan lagu nanti yang akan dibawakan, agar mampu tampil di ajang HUT RI ke-41. Karena semua peralatan yang dipakai

¹ Ibid.

² Eddy Supangkat.dkk., *Drumblek Seni Budaya Asli Salatiga* (Salatiga: Kantor Arsip Daerah, 2014), 8.

menggunakan barang-barang bekas, maka pada awal latihan, suara drumblek jauh lebih berisik dibandingkan merdunya ketika ditabuh, bahkan belum membentuk irama lagu.

Pada perkembangan selanjutnya, nama "drumblek" akhirnya disepakati bersama untuk menyebut temuan kesenian tersebut mengingat alat yang digunakan mayoritas berasal dari drum bekas berbahan seng (bahasa Jawa: blek), sedangkan wadah bagi kesenian drumblek Desa Pancuran pada awal berdirinya diberi nama Drumband Tinggal Kandas, yang kemudian berganti nama menjadi Generasi Muda Pancuran (Gempar).³

Terdapat beberapa peralatan yang digunakan dalam permainan drumblek meliputi, tong besar plastik sebagai pengganti bassdrum tong kecil plastik sebagai pengganti tenor, blek (kaleng bekas) sebagai pengganti dari snare drum, threetom sebagai patokan atau acuan untuk mengatur ketukan atau tempo dalam permainan drumblek, bambu atau kentongan sebagai pengganti dari cowbell, ballyra atau glockenspiel sebagai melodi. Drumblek adalah salah satu jenis kesenian perkusi tradisional yang komposisinya menyerupai drumband, namun dengan menggunakan banyak barang tidak terpakai seperti tong bekas, dan kaleng

bekas dan kentongan. Tong bekas ukuran kecil berfungsi sebagai tenor, tong bekas ukuran besar berfungsi sebagai bass drum, dan kaleng bekas berfungsi sebagai snare drum. saat ini drumblek sudah menjadi salah satu ikon kota Salatiga.⁴

Drumblek dan drumband adalah kesenian yang memiliki bentuk yang hampir sama, dengan alat-alat musik yang di pukul, juga dengan formasi-formasi yang dilakukan dalam permainannya, bentuk dan lagu yang dimainkan. Namun drumband dan drumblek itu juga berbeda, perbedaannya ada pada alat musik yang digunakan, alat-alat yang digunakan pada drumblek lebih sederhana dibandingkan dengan drumband. Pada kesenian drumblek alat-alat musik yang ada didapatkan dari barang-barang bekas seperti tong, tong kecil, tong besar, blek, kentongan. Sedangkan kesenian drumband alat-alat yang digunakan didapat dari membuat ataupun membeli di toko seperti, bass drum, tom-tom, snare, simbal, pianika, dan sebagainya.

II. Metode

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif yaitu penelitian untuk mencari makna dibalik fenomena dan menemukan teori yang baru. Penelitian kualitatif adalah penelitian yang

³ Kampong Salatiga, *Drumblek dari Salatiga untuk Dunia* (Salatiga: Kampong Salatiga, 2013), 32.

⁴ Supangkat.dkk., *Drumblek Seni.*, 1.

bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian misalnya perilaku, persepsi, motivasi, tindakan, dll., secara historik, dan dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan Bahasa, pada suatu konteks khusus yang alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode alamiah.⁵ Metode alamiah itu proses belajar untuk mempelajari apa yang ada di alam.

Penelitian dilakukan di desa Pancuran kota Salatiga. Desa pancuran adalah desa dimana grup kesenian drumblek Gempar berada. Fokus dalam penelitian ini adalah menganalisa tentang kreativitas kesenian Drumblek dalam mengaransemen lagu dan bentuk musik dari lagu yang di aransemen kesenian drumblek Gempar yang berada di desa Pancuran tersebut.

Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data yaitu teknik observasi, wawancara dan studi pustaka. Wawancara merupakan percakapan antara dua orang atau lebih dan berlangsung antara narasumber dan pewawancara. Tujuan dari wawancara adalah untuk mendapatkan informasi yang tepat dari narasumber yang terpercaya. Wawancara dilakukan dengan cara menyampaikan sejumlah pertanyaan dari pewawancara kepada narasumber.⁶ Wawancara digunakan peneliti untuk memperoleh data

mengenai proses kreativitas kesenian drumblek Gempar dan bentuk musik kesenian drumblek Gempar.

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan teknik pengapsahan data triangulasi. Dari data yang diperoleh peneliti dari banyak sumber, dikumpulkan menjadi satu lalu diperiksa dan diteliti kembali secara mendalam serta dideskripsikan dan dianalisa untuk mendapatkan jawaban dari setiap masalah yang ada serta menarik sebuah kesimpulan. Penelitian ini, peneliti menggunakan model analisis data naratif. Dalam analisa naratif peneliti mengumpulkan deskripsi dari peristiwa-peristiwa yang sudah terjadi melalui wawancara dan observasi. Pertama peneliti mengumpulkan data lalu setelah mendapatkan data peneliti membaca dan mereduksi data, lalu mengatur dan memilah-milah kisah secara kronologis, lalu mencari makna dari setiap kisah yang diceritakan, setelah itu peneliti menyusun laporan dan yang terakhir membuat suatu kesimpulan untuk menjawab rumusan masalah yang ada.

III. Hasil dan Pembahasan

Bentuk Musik Drumblek Gempar

Drumblek Gempar adalah kelompok kesenian drumblek yang berada di kawasan desa Pancuran Salatiga.

⁵ Lexy J. Moleong, *Metode Penelitian Kualitatif* (Bandung: PT Remaja Rosadakarya, 2006), 6.

⁶ <https://id.m.wikipedia.org/wiki/wawancara>

Drumblek adalah salah satu dari musik yang digolongkan pada musik kontemporer yang lahir dari rakyat, dan dikembangkan oleh rakyat serta rakyat juga yang mengkonsumsinya. Drumblek adalah kesenian yang muncul dan bermula di kota Salatiga. Kesenian drumblek bermula dari kampung Pancuran, kota Salatiga. Pancuran adalah sebuah kampung yang berada di kelurahan Kutowinangun. Wilayahnya dibatasi oleh jalan Jendral Sudirman di sebelah barat, jalan Taman Pahlawan disebelah selatan, jalan Nyai Kopek disebelah timur dan jalan Buksuling



di sebelah utara.⁷

Gambar 1. Penampilan Drumblek Gempar pada HUT RI ke-69 (Arsip foto paguyuban Drumblek Salatiga)

Pada mulanya kesenian drumblek Gempar memiliki nama drumband tinggal kandas. Muncul pertama kali di tahun 1986 saat diminta berpartisipasi dalam memeriahkan HUT RI ke-41. Pada perkembangan selanjutnya, nama

“drumblek” akhirnya disepakati bersama untuk menyebut temuan kesenian tersebut mengingat alat yang digunakan mayoritas berasal dari drum bekas berbahan seng (bahasa Jawa: blek), sedangkan wadah bagi kesenian drumblek Desa Pancuran pada awal berdirinya diberi nama Drumband Tinggal Kandas, yang kemudian berganti nama menjadi Generasi Muda Pancuran (Gempar).⁸

Terdapat beberapa instrument yang digunakan dalam permainan drumblek meliputi, tong besar plastik sebagai pengganti bassdrum tong kecil plastik sebagai pengganti tenor, tong tanggung plastik sebagai pengganti floor drum, blek (kaleng bekas) sebagai pengganti dari snare drum, threetom sebagai patokan atau acuan untuk mengatur ketukan atau tempo dalam permainan drumblek, bambu atau kentongan sebagai pengganti dari cowbell, ballyra atau glockenspiel sebagai melodi. Drumblek adalah salah satu jenis kesenian perkusi tradisional yang komposisinya menyerupai drumband, namun dengan menggunakan banyak barang tidak terpakai seperti tong bekas, dan kaleng bekas dan kentongan. Tong bekas ukuran kecil berfungsi sebagai tenor, tong bekas ukuran besar berfungsi sebagai bass drum, dan kaleng bekas berfungsi sebagai snare

⁷ Supangkat.dkk., *Drumblek Seni.*, 8.

⁸ Kampoeng Salatiga, *Drumblek dari Salatiga untuk Dunia*, (Salatiga:Kampoeng Salatiga, 2013), 32.

drum. saat ini drumblek sudah menjadi salah satu ikon kota Salatiga.⁹ Berikut beberapa instrumen yang ada pada Drumblek.



Gambar 2. Instrumen gentong besar
(Prakoso, 2021)

Gentong besar adalah instrument yang terbuat dari plastik, memiliki bentuk yang menyerupai tabung dan terdapat lubang dibagian atas gentong. Gentong besar dimainkan dengan cara dipukul menggunakan tongkat pemukul seperti bass drum. Instrument gentong berperan sebagai pengganti bass drum pada drum.



Gambar 3. Instrumen gentong tanggung

(Prakoso, 2021)

Gentong tanggung sama dengan gentong besar adalah instrumen yang terbuat dari plastik, bentuknya menyerupai tabung dan memiliki lubang dibagian atasnya. Gentong tanggung dimainkan dengan cara dipukul dan gentong tanggung berperan sebagai pengganti floor drum pada drum.



Gambar 4. instrumen gentong kecil
(Prakoso, 2021)

Gentong kecil juga adalah instrument yang terbuat dari plastik, memiliki bentuk yang menyerupai tabung dan terdapat lubang di bagian atas gentong. Gentong besar dimainkan dengan cara dipukul menggunakan tongkat pemukul seperti bass drum. Instrument gentong berperan sebagai pengganti bass drum pada drum.

⁹ Ibid., 1.



Gambar 5. Instrumen blek
(Prakoso, 2021)

Blek merupakan instrument yang terbuat dari blek bekas minyak, yang terbuat dari seng dan memiliki bentuk seperti tabung dan di bagian atas dipotong. Blek dimainkan juga dengan cara dipukul dengan menggunakan tongkat pemukul yang terbuat dari kayu atau pipa. Blek berperan sebagai instrument pengganti snare drum pada drum.



Gambar 6. Instrumen ballyra
(Prakoso, 2021)

Ballyra adalah instrument melodi pada kesenian drumblek, ballyra adalah instrument musik yang terbuat dari alumunium dan besi. Ballyra dimainkan

dengan cara dipukul dengan menggunakan tongkat khusus. Ballyra berperan sebagai melodi pada kesenian drumblek Gempar memiliki 27 nada dan 2 oktaf.



Gambar 7. Instrumen threetom
(Prakoso, 2021)

Threetom adalah instrument yang digunakan sebagai patokan atau acuan untuk mengatur ketukan dan tempo dalam permainan drumblek. Threetom adalah alat yang terbuat dari kayu tipis atau triplek dan dibuat melingkar membentuk tabung dan bagian yang dipukul adalah mika yang dipasangkan menggunakan ring besi. Threetom dimainkan dengan cara dipukul.

Drumblek Gempar adalah salah satu dari banyaknya kesenian drumbek di daerah Salatiga dan juga di sekitar kabupaten Semarang. Gempar adalah kependekan dari "gerakan pemuda Pancuran", dan drumblek Gempar mengaransemen lagu-lagu yang tidak hanya satu yang mereka aransemen.

Lagu yang dimainkan juga bervariasi tergantung dalam penampilan apa mereka memainkan lagu ini. Namun dari lagu-lagu yang dimainkan peneliti meneliti tiga lagu yang saat itu dimainkan dalam karnaval orientasi mahasiswa baru di tahun 2019 dan lagu-lagu itu adalah lagu Prau Layar, lagu Gambang Suling dan lagu dari penyanyi Rossa yang berjudul Sakura. Peneliti memilih lagu ini karena lagu ini yang dimainkan dan memeriahkan juga menjadi juara dalam karnaval orientasi mahasiswa baru tersebut.

Analisa yang dilakukan peneliti melihat dari youtube dan wawancara dengan pelatih juga melalui observasi saat pertunjukan tentang penampilan yang sedang mereka pertunjukkan, dan dari situ peneliti membuat partitur lagu dalam bentuk notasi balok, mulai dari intro sampai penutup lagu. Lalu setelah membuat partitur dan melihat video, peneliti menentukan ritme, bentuk lagu, kalimat tanya dan jawab dan lain sebagainya yang masuk dalam bentuk musik.

Lagu yang pertama yang peneliti analisa adalah lagu Prau Layar. Orang bisa mengetahui bahwa lagu Prau Layar adalah lagu Jawa, karena lagu ini dinyanyikan dengan menggunakan Bahasa Jawa. Lagu Prau Layar adalah lagu yang berasal dari Jawa Tengah yang diciptakan oleh Ki Narto sabda. Lagu Prau Layar adalah lagu yang dinyanyikan dan diaransemen dalam berbagai genre musik

dan salah satunya diaransemen oleh kesenian drumblek Gempar. Melodi yang ada dalam lagu Prau Layar dapat dilihat dalam notasi 1 berikut.

Prau Layar



Notasi 1. Melodi Prau Layar
(Prakoso, 2021)

Melihat dari partitur yang ada pada notasi 1, intro dari lagu Prau Layar yang dimainkan oleh drumblek Gempar ada di birama 1-4, kemudian bagian lagu yang pertama yaitu bagian A dimulai dari birama 5 sampai dengan 8. Bagian A dalam lagu Prau Layar ini mengalami pengulangan yang tidak ditambahkan sebuah variasi, pengulangan ini dimulai dari birama 9-12. Kemudian bagian lagu yang ke dua yaitu bagian B dari partitur di atas dapat dilihat bahwa bagian B dimulai dari birama 12 di ketuk ke-4 sampai birama terakhir yaitu birama 28.

Harmoni lagu prau layar yaitu lagu Prau Layar dimainkan pada tangga nada minor dan dalam permainan drumbek Gempar. Lagu prau layar sering menggunakan not setengah ketuk dan lagu

Prau layar ini merupakan lagu dua bagian yang dimainkan mulai dari intro lalu masuk ke bait di bagian A dan mengalami pengulangan di bagian A tanpa ada variasi, lalu dilanjutkan bagian B setelah bagian B sudah di mainkan dan selesai, di ulang kembali mulai bagian A namun sebelum masuk di bagian A pemain yang memegang gentong juga blek memukul bersamaan dalam satu ketuk ada empat pukulan yang di ulang sebanyak empat kali dan setiap pengulangan ketukan ini di beri jeda satu ketukan lalu langsung masuk ke bagian A Setelah itu baru masuk ke bagian B dan lagu di akhiri dengan pukulan dari gentong, blek dan juga kentongan yang dimainkan secara bersautan dan membentuk seperti irama musik Samba.

Lagu prau Layar yang dimainkan oleh kesenian drumblek Gempar dimainkan dengan menggunakan ritme dangdut. Ritme dangdut adalah ritme yang dimainkan dengan menggunakan kendang sebagai alat musik utama, namun dalam drumblek kendang digantikan dengan tong-tong dan blek. Dangdut sendiri adalah genre musik tradisional Indonesia yang memiliki ciri khas di dalam dentuman kendangnya. Ritme yang dimainkan dalam permainan lagu Prau Layar menggunakan tempo sedang. Ritmenya dapat dilihat dalam notasi 2.

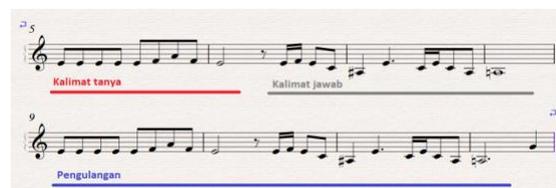
Ritme Dangdut Prau Layar



The image shows a musical score for 'Ritme Dangdut Prau Layar' with four staves. From top to bottom, the staves are labeled: Kentongan, Blek, Gentong kecil, and Gentong Besar. Each staff contains rhythmic notation in 2/4 time, with various note values and rests.

Notasi 2. Ritme Prau Layar
(Prakoso, 2021)

Lagu Prau Layar ini memiliki dua bagian dalam lagunya dan dalam setiap bagiannya memiliki kalimat tanya dan jawab. Bagian yang A kalimat tanya dan kalimat jawab pada lagu Prau Layar ini kalimat tanya ditunjukkan mulai dari birama lima sampai birama ke enam di ketuk satu dan dua kemudian kalimat jawabnya terdapat dalam birama enam akir sampai birama delapan. Bagian pertama dalam lagu Prau Layar ini mengalami pengulangan yang dalam pengulangannya tidak terdapat variasi. Bagian pertama dalam lagu Prau Layar, kalimat tanya dan jawab serta pengulangannya dapat dilihat dalam partitur berikut ini.



The image shows a musical score for 'Kalimat Tanya dan Jawab Bagian A Prau Layar' with two staves. The top staff is labeled 'Kalimat tanya' and the bottom staff is labeled 'Kalimat jawab'. Both staves contain rhythmic notation in 2/4 time, with various note values and rests.

Notasi 3. Kalimat Tanya dan Jawab Bagian A
Prau Layar
(Prakoso, 2021)

Kemudian lagu Prau Layar di bagian yang kedua dimulai dari birama 12-28. Bagian B dari lagu Prau Layar ini juga

terdapat kalimat tanya dan kalimat jawab. Kalimat tanya dalam lagu Prau Layar dapat dilihat dalam lagu pada birama 12-22 pada ketuk satu dan dua. Kemudian kalimat tanya dalam lagu Prau Layar ini dimulai dari birama 22-28. Bagian kedua dalam lagu Prau layar, kalimat tanya dan jawab



The image shows a musical score for Prau Layar. It consists of four staves of music. The first two staves are labeled 'Kalimat Tanya' (Question) and the last two are labeled 'Kalimat Jawab' (Answer). The music is written in a 4/4 time signature and features a mix of eighth and quarter notes.

dapat dilihat dalam partitur berikut ini.

Notasi 4. Kalimat Tanya dan Jawab Bagian B Prau Layar (Otniel, 2021)

Lagu selanjutnya adalah lagu Gambang Suling. Lagu Gambang Suling adalah dari Jawa Tengah, lagu ini adalah lagu yang dinyanyikan dengan bahasa Jawa, diciptakan oleh Ki Narto sabda. Setiap orang Jawa pasti tidak asing dengan lagu gambang suling ini, karena lagu gambang suling ini sudah banyak dinyanyikan juga diaransemen salah satunya diaransemen oleh kesenian drumblek Gempur pancuran. Melodi yang digunakan dalam lagu Gambang Suling sering menggunakan not yang memiliki nilai not setengah ketuk. Lagu Gambang Suling memiliki interval dari nada yang paling rendah adalah not la atau A3 dan not

tertinggi adalah not do atau C5. Melodi dari lagu Gambang Suling dapat dilihat dalam notasi 5 berikut ini.

Gambang Suling



The image shows a musical score for Gambang Suling. It consists of three staves of music. The music is written in a 4/4 time signature and features a mix of eighth and quarter notes.

Notasi 5. Melodi Gambang Suling (Prakoso, 2021)

Seperti yang terlihat di dalam partitur di atas, lagu Gambang Suling adalah lagu yang memiliki bentuk satu bagian. Dalam setiap kalimat memiliki dua motif atau dua potongan kalimat. Lagu Gambang Suling dimainkan dengan menggunakan intro  pukulan saja dari setiap pemain yang memegang gentong, blek dan kentongan. Diawali dari kentongan memberikan pukulan sebanyak 8 ketuk. Pukulannya seperti terlihat di ketukan dalam gambar ini, dan juga di lanjutkan di tambah blek dan gentong memukul dengan ketuk dan pukulan yang sama ketukan juga. Lagu Gambang Suling ini dimainkan mulai dari intro tadi lalu masuk ke bait, setelah selesai lagu lalu lagu diulangi dengan interlude terlebih dahulu lalu dilanjutkan memainkan lagu lagi dan kemudian ditutup dengan melodi yang sama dengan interlude.

Lagu Gambang Suling ini dimainkan dengan tempo 75 yang masuk dalam tempo Adagio yaitu tempo sedang.

Dalam lagu Gambang Suling dimainkan dengan menggunakan ritme Salsa. Ritme salsa adalah salah satu bagian dari genre musik yang berasal dari Amerika latin. Pola permainannya dapat dilihat dalam Notasi 6 berikut ini.

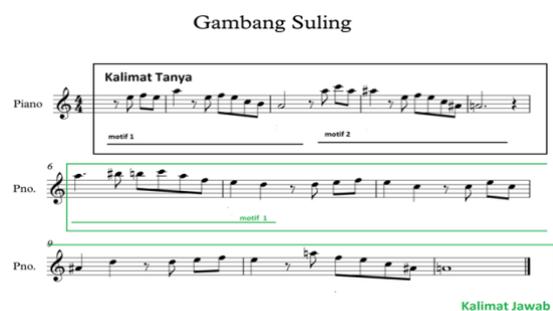


Notasi 6. Ritme Gambang Suling
(Prakoso, 2021)

Ritme lagu Gambang Suling yang dimainkan oleh Drumblek Gempar adalah seperti partitur di atas. Pola permainannya dalam lagu Gambang Suling yang di aransemen oleh drumblek Gempar terdengar harmonis dan enak untuk didengarkan. Awal samapi akhir lagu ritme ini di selingi dengan variasi yang tidak banyak hanya seperti jeda-jeda lagu yang di tambah dengan pola permainan yang sedikit berbeda dan kemudian dilanjutkan dengan ritme yang sama sampai selesai.

Lagu Gambang Suling adalah lagu satu bagian, di dalamnya terdapat kalimat pertama atau juga kalimat tanya dan juga terdapat kalimat kedua atau kalimat jawab.

Kalimat tanya dimulai dari birama pertama hingga birama yang ke lima, lalu kalimat kedua atau kalimat jawab di mulai dari birama enam sampai birama terakhir. Kalimat tanya dan kalimat jawab dari lagu gambang suling dapat dilihat dari partitur berikut.



Notasi 7. Kalimat Tanya dan Jawab Gambang Suling
(Prakoso, 2021)

Lagu yang selanjutnya yang diaransemen oleh drumblek Gempar adalah lagu dari penyanyi Fariz RM yang berjudul Sakura. Fariz RM lahir pada tanggal 5 Januari 1959, dikenal paling trendy lantaran selalu tampil membawa keytar, keyboard yang dibawa layaknya membawa gitar. Dengan musik blues dan rock yang diusungnya, diapun berhasil menciptakan karya-karya luar biasa untuk dinikmati penggemar.¹⁰

Lagu Sakura sudah banyak di aransemen dan dinyanyikan ulang oleh banyak penyanyi, karena lagu ini bagus dan enak untuk didengar. Kesenian

¹⁰ Riswinanti, Fimela, "Penyanyi 90an : Fariz RM, Musisi Jenius di Balik Lagu Sakura", 30 Agustus 2016

drumblek Gempar salah satu dari banyak dari orang-orang maupun kelompok kesenian yang mengaransemen lagu ini. Dalam permainan musik drumblek Gempar lagu Sakura dimainkan dengan menggunakan tangga nada minor, dan memiliki melodi yang sering menggunakan not yang bernilai setengah ketuk. Interval dari lagu Sakura ini not yang paling rendah adalah not C3 dan not paling tinggi adalah not D4. Melodi lagu Sakura dapat dilihat dalam partitur berikut.



Notasi 8. Melodi Sakura
(Prakoso, 2021)

Lagu Sakura seperti yang ada di dalam notasi 8 adalah lagu yang menggunakan 4/4, rata-rata not yang dimainkan oleh pemain ballyra adalah not setengah ketuk. Lagu Sakura adalah lagu dua bagian yang dimainkan dari bagian pertama dan kemudian bagian pertama diulangi ditambahkan perubahan didalamnya. Sebelum masuk kedalam bagian pertama dari lagu, terlebih dahulu memainkan intro kemudian bagian pertama lalu pengulangan bagian pertama yang ditambahkan perubahan kemudian

setelah itu dilanjut bagian ke dua dan di tutup dengan pukulan dari gentong blek dan kentongan saja.

Pola permainan dari setiap pemain tidak terlalu banyak menggunakan variasi, dalam permainannya di aransemen lagu sakura ini pemain threetom berperan penting untuk menjaga tempo dari setiap pemain yang memainkan alat musik. Tidak hanya di dalam lagu Sakura saja namun juga dalam lagu Prau Layar dan lagu Gambang Suling threetom sangat mempengaruhi pola permainan yaitu menjaga tempo dalam memainkan lagu-lagu.

Lagu Sakura ini ritme yang dimainkan oleh drumblek Gempar adalah Ritme Rock and Roll dan lagu ini dimainkan pada tangga nada minor. Rock and Roll adalah musik byang berkembang di Amerika serikat. Dalam aransemen lagu sakura, lagu ini dalam permainannya dari intro bait dan reff memiliki pola permainan yang berbeda. Intro dari lagu Sakura yang diaransemen dan dimainkan oleh drumblek Gempar hanya dimainkan dengan menggunakan instrument ballyra dan gentong kecil saja. Intro yang dimainkan oleh drumblek Gempar panjangnya adalah 8 birama dan setiap birama terdapat empat ketukan. Irama intro dari lagu Sakura yang

dimainkan oleh drumblek Gempar dapat dilihat dalam notasi 9 berikut ini.



Notasi 9. Ritme Sakura Intro
 (Otniel, 2021)

Intro dari lagu Sakura yang dimainkan oleh Drumblek Gempar dapat dilihat dalam notasi 9 di atas. Dapat dilihat dalam partitur bahwa melodi dari ballyra berupa arpeggio dan not yang rata-rata dimainkan oleh pemain ballyra adalah not setengah ketuk. Kemudian di bagian bait dari lagu Sakura yang di mainkan oleh drumblek Gempar dapat dilihat dalam notasi 10 berikut.



Notasi 10. Ritme Sakura Bait
 (Prakoso, 2021)

Bait lagu Sakura memiliki panjang 26 birama dan dalam setiap birama terdapat empat ketukan jadi keseluruhan bait dari lagu Sakura dimainkan dalam seratus empat ketukan. Pola permainan

dalam bait dari lagu Sakura ini instrument yang dimainkan adalah kentongan, blek, gentong kecil, gentong tanggung, gentong besar dan threetom sebagai penjaga dari tempo dalam lagu. Kemudian di bagian reff lagu Sakura ini memiliki ritme seperti dalam notasi 11 berikut.



Notasi 11. Ritme Reff Sakura Intro
 (Prakoso, 2021)

Notasi 11 menggambarkan irama yang dimainkan dalam reff dari lagu Sakura yang di aransemen oleh drumblek Gempar. Reff yang dimainkan memiliki panjang sepuluh birama yaitu empat puluh ketukan. Lagu yang dimulai dari intro kemudian masuk di dalam bait setelah selesai masuk di reff dan setelah reff dan selesai.

Lagu Sakura ini adalah lagu yang masuk di dalam lagu dua bagian. Bagian yang pertama dalam lagu Sakura mengalami pengulangan dan didalam pengulanganya ditambahkan variasi, kemudian dilanjutkan dengan bagian yang kedua. Dalam setiap bagian dari lagu Sakura memiliki kalimat Tanya dan Jawab.

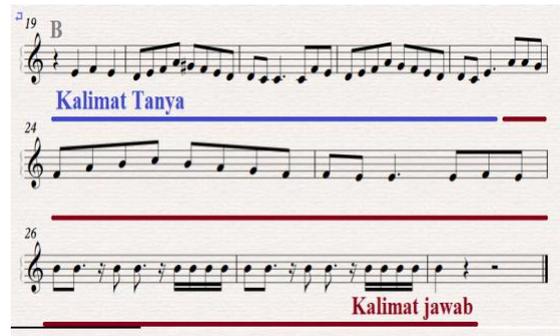
Bagian pertama dari lagu Sakura dapat dilihat dari birama pertama sampai birama sembilan ditandai dengan huruf A, kemudian pengulangan dari bagian pertama dapat dilihat dari birama dua belas sampai birama delapan belas ditandai dengan huruf A'. Kemudian bagian kedua dari lagu Sakura dapat dilihat dari birama Sembilan belas sampai birama yang terakhir ditandai dengan huruf B.

Kalimat tanya dan jawab dalam lagu Sakura di bagian lagu yang pertama dapat dilihat dalam notasi 12 di bahwan. Dapat dilihat dalam notasi 12 bahwa kalimat tanya dari lagu Sakura pada bagian pertama lagu dimulai dari birama 1 sampai birama 5 awal. Kemudian kalimat tanya bagian lagu yang pertama dari lagu Sakura dimulai dari birama 5 akhir samapi pada birama 9 awal. Kemudian dilanjutkan penguangan dari bagian lagu yang pertama dan ditambahkan Variasi. Kalimat tanya, jawab dari bagian lagu yang pertama dan pengulangan bagian pertama yang ditambah variasi dapat dilihat dalam notasi 12.



Notasi 12. Kalimat Tanya dan Jawab bagian A Lagu Sakura (Prakoso, 2021)

Bagian lagu Sakura yang kedua dapat dilihat dari birama 19 sampai birama 28 yang ditandai dengan huruf B. Kalimat tanya dari lagu Sakura ini dapat dilihat dari birama 19 sampai birama 23 awal. Kalimat jawab dari lagu Sakura di bagian yang kedua lagu dimulai dari birama dua puluh tiga akhir sampai birama 28. Bagian kedua dari lagu juga kalimat tanya dan jawab dari bagian yang ke dua lagu Sakura dapat dilihat pada notasi 13 berikut.



Notasi 13. Kalimat tanya dan jawab Bagian B Sakura (Prakoso, 2021)

Kreativitas Kesenian Drumblek Gempar

Kreativitas merupakan suatu proses mental dalam diri manusia, yang kemudian manusia menghasilkan ide atau gagasan yang memiliki sifat tidak terindra. Kreativitas juga merupakan suatu produk atau sebuah hasil dari ide dan gagasan yang di wujudkan dalam sebuah karya nyata. Menurut James Gallagher kreativitas merupakan proses mental pada setiap individu. Melalui proses mental tersebut, manusia kemudian mampu melahirkan ide baru serta produk baru, dan

melalui adanya proses mental itu pula manusia dapat mengkombinasikan antara ide dengan produk yang sudah ada sebelumnya sehingga menjadi satu model produk yang benar-benar baru. Sementara menurut Drevdahl, kreativitas yang dipahami Drevdal di sini menyangkut kemampuan seseorang dalam menghasilkan gagasan, komposisi, produk serta sesuatu yang benar-benar bernilai baru serta tidak pernah dicipta atau dibuat oleh orang lain sebelumnya.¹¹

Tahap yang paling pertama dari proses kreatif yaitu adalah tahap persiapan, menurut Wallas merupakan tahap awal di mana manusia terlebih dahulu mengumpulkan informasi dengan cara mempelajari segala sesuatu melalui kehidupannya. Termasuk ke dalam tahap persiapan ini adalah semua pengalaman dan usaha yang dilakukan manusia; tidak peduli apakah usaha itu mengalami kegagalan dan kesalahan, semuanya tetap dikategorikan sebagai tahap persiapan untuk menjadi kreatif.¹²

Tahap yang kedua adalah tahap Inkubasi (*Incubation*), fase inkubasi merupakan tahapan dimana pengalaman, data, dan juga informasi yang didapatkan dipikirkan dengan matang dan kemudian setelah berpikir di endapkan. Pada fase ini, semua pengalaman, data dan informasi

yang diperoleh pada tahap persiapan sebelumnya diendapkan sampai akhirnya memunculkan inspirasi. Kemunculan inspirasi ini merupakan langkah awal dalam menciptakan sebuah kreasi baru. Untuk fase ini, Wallas menyebutnya sebagai kondisi atau keadaan yang bebas dari proses kesadaran pikiran atau berpikir.¹³

Tahapan yang ketiga dari proses kreatif yaitu tahap Iluminasi, fase iluminasi adalah fase yang berupa sebuah pengungkapan dari ide atau sebuah pengekspresian suatu ide. Fase ini juga dapat disebut dengan fase timbulnya wawasan, sedangkan wawasan itu sendiri dapat muncul ketika ada inspirasi, suatu gagasan baru serta proses psikologis yang menjadi awan sekaligus sebagai tahap sebelum kemunculan inspirasi tersebut.

Tahapan yang keempat yaitu tahap Verifikasi. Tahap verifikasi adalah sebuah tahap pengujian, dalam fase pengujian ini, sebuah ide-ide dan data yang dipersiapkan sebelumnya diendapkan dan juga di ekspresikan, di uji juga kebenarannya dan juga layak atau tidaknya dengan menggunakan alat bantu berupa eksperimen.

Kreativitas dalam kesenian drumblek Gempar dalam mengaransemen sebuah lagu memiliki beberapa tahapan.

¹¹ Rusdi. "Implementasi teori kreativitas", 261.

¹² Munandar, *Kreativitas Sepanjang Masa*, 28.

¹³ Lihat, John A. Glover, Royce R. Ronning and Cecil R. Reynolds (ed), *Perspectives on Individual*

Differences; Handbook of Creativity (New York: Springer Science + Business Media, 2013), 180.

Mulai dari mereka berdiskusi mengenai lagu yang akan dimainkan hingga sampai mereka bisa memainkan lagu dengan baik dan harmonis. Peran pelatih sangat penting disini untuk menentukan setiap ketukan yang akan dimainkan oleh setiap pemegang alat yang ada di dalam drumblek Gempar. Pelatih dari drumblek Gempar yaitu Pak Mamik dan Pak Warno.

Mulai dari diskusi dan ngobrol-ngobrol antar anggota drumblek, dan juga pelatih, mulailah tahap persiapan. Awal mulanya sebelum mereka bisa memainkan lagu dengan harmonis, pelatih menyarankan untuk membuat lagu yang baru. Dilanjutkan setiap anggota mulai dari pemegang alat kentongan, blek, ballyra, gentong kecil, gentong tanggung dan gentong besar berdiskusi untuk menentukan lagu yang akan mereka mainkan dalam suatu pementasan tertentu. Bahkan pelatih juga ikut ambil bagian untuk mencari lagu dan memikirkan lagu yang nanti dipilih dan disepakati akan dimainkan dalam genre musik tertentu, seperti genre musik salsa, bussianova, keroncong, dangdut dan musik-musik yang lainnya.

Lagu yang akan dipilih mereka mencari inspirasi lewat youtube lewat media sosial lagu-lagu apa yang familiar di dalam masyarakat ataupun lagu yang sedang tenar saat mereka berdiskusi. Mulai dari lagu pop, lagu jawa, lagu dangdut mulai dari lagu tahun 80-an

sampai lagu di tahun saat mereka berdiskusi. Setiap pendapat yang setiap anggota keluarkan mengenai lagu yang dipilih ditampung lalu mereka memilih dan menentukan lagu apa yang nanti dipilih, yang benar-benar bisa di aransemen dengan menarik dan dapat ditampilkan dengan luarbiasa dan harmonis juga lagu ini bisa dimengerti oleh penonton nantinya. Lagu yang akan diaransemen nanti dipilih yang unik, asik untuk dimainkan, aransemen yang tidak terlalu susah dan yang sedang tenar saat itu. Selain dari lagu yang dipersiapkan juga alat-alat drumblek atau instrument dalam kesenian drumblek sangat diperlukan untuk nantinya digunakan dalam memainkan sebuah lagu.

Tahap persiapan dalam mengaransemen sebuah lagu, selain dari instrument yang akan digunakan dan lagu yang dipilih juga setiap anggota drumblek dari yang paling kecil sampai paling besar juga anggota pria dan wanita sangat mendukung dalam proses persiapan dan sampai nantinya memainkan lagu yang sudah dipilih dan diaransemen. Mulai dari penari, pemain kentongan, pemain blek, pemain gentong kecil, pemain gentong tanggung, pemain gentong besar, pemain ballyra, pemain threetom, mayoret dipersiapkan untuk ikut dalam permainan musik Drumblek.

Tahapan yang selanjutnya yaitu adalah tahap inkubasi, yaitu tahap dimana setiap data, pengalaman juga informasi

yang dimiliki oleh pelatih atau juga anggota Drumblek dipikirkan matang-matang hingga menemukan inspirasi. Berbagai masukan dan usulan dari anggota ditampung dan dipilih juga dipikirkan matang-matang apakah usulan yang sudah ada benar-benar bisa digunakan. Pengalaman dan pemikiran dari pelatih tentang aransemen lagu juga dipikirkan matang-matang, misalnya dalam lagu Sakura akan dimainkan dan diaransemen menggunakan ritme Salsa atau Busanofa, pelatih benar-benar memikirkan seperti apa nanti pola permainan dari setiap kelompok instrument.

Setelah anggota drumblek Gempar menyepakati lagu apa yang akan dimainkan, pelatih mereka yaitu Pak Mamik dan Pak Warno mencoba untuk merenungkan sambil mereka berfikir sambil memukul-mukul dan mengira-ngira pola permainan dari lagu yang diaransemen tersebut. Bisa ketika latihan langsung mendapatkan gambaran dari aransemen tapi juga bisa sampai di latihan berikutnya dalam memikirkan aransemen lagu. Masukan dan usulan dari anggota pemain drumblek juga ikut dipikirkan apakah nanti menggunakan pola permainan yang di miliki pelatih saja atau juga ditambahkan dari usulan pemain. Pemikiran-pemikiran juga imajinasi dari anggota dan juga pelatih berpengaruh dalam tahap inkubasi ini.

Tahapan yang ketiga yaitu tahap iluminasi, tahap iluminasi ini adalah fase pengungkapan ide atau pengekspresian ide. Lagu yang sudah dipilih dan pelatih sudah menemukan lagu yang dipilih tersebut mau di bawa ke dalam genre musik tertentu, misalnya lagu Sakura mau di bawa ke dalam genre musik Rock and Roll dan pola permainan mulai dari kentongan, blek, gentong kecil, gentong tanggung, gentong besar dan instrumen lainnya sudah ditemukan, mulailah pelatih yaitu pak Warno dan pak Mamik mengajarkan satu persatu setiap kelompok instrument. Ide-ide yang juga sudah muncul dan sudah dipikirkan matang-matang tadi oleh pelatih mulai untuk diungkapkan, dari pelatih yang sudah memikirkan pola permainan dan memikirkan dengan matang-matang dengan benar-benar dimantapkan di coba dan diajarkan kepada setiap anggota pemain dan kelompok instrument.

Anggota pemain drumblek yang sudah berkumpul dan disiapkan untuk latihan, dan sudah memegang instrumen masing-masing, mulailah di kelompokkan menjadi satu menurut kelompok pemegang alat. Alat-alat yang bermain terlebih dahulu ditentukan melalui intro lagunya dan pola permainan yang dipakai, bisa dari kentongan, gentong dan blek atau juga langsung semua memainkan alat mereka. Latihan yang dilakukan di latih satu persatu misalnya anggota yang

memainkan kentongan dikumpulkan menjadi satu, pemain yang memegang blek di kumpulkan menjadi satu dan seperti itu seterusnya setiap anggota yang memegang alat yang sama dikumpulkan untuk mulai nanti pelatih mengungkapkan ide dan mengajarkan ide dan pemikiran yang sudah didapat dan dipikirkan matang-matang sebelumnya. Latihan yang dilakukan setiap anggota berbaris dan diurutkan dari kentongan, blek, gentong kecil tanggung besar dan seterusnya.

Ketika dirasa sudah siap semua anggota berlatih, mulailah pak Warno mengajarkan pola permainan yang dimulai dari kentongan. Latihan diulang-ulang hingga kentongan bisa memainkan dengan benar seperti apa pola permainan. Dalam wawancara dengan pak Warno, dia mengatakan bahwa latihan di mulai dari kentongan dengan pola permainan tertentu dilakukan sebanyak empat kali putaran. Setelah pemain kentongan bisa bermain dengan benar pak Warno pindah untuk mengajari blek dengan pola permainan tertentu dan di ulangi sebanyak empat kali putaran juga. Setelah anggota blek sudah bisa memainkan pola permainan yang diajarkan, pak Warno datang ke anggota gentong kecil dia mengajari seperti apa pola permainan dan pola permainan tersebut juga dilatih dengan empat kali putaran juga. Setelah gentong kecil bisa memainkan pola permainan yang diajarkan pak Warno datang ke gentong tanggung

dan mengajarkan pola permainan tertentu setelah bisa lanjut ke gentong besar.

Ketika sudah dirasa mapan dengan latihan yang diulang-ulang dalam empat kali putaran dan pemain sudah menghafal pola permainan lalu ditambahkan lagi pola permainan, hingga nanti semua anggota bisa memainkan satu lagu dengan harmonis, mulai dari intro sampai ending setiap anggota sudah bisa memainkan aransemen lagunya. Selain mengajari pukulan dari masing-masing pemegang alat, pelatih juga membuatkan melodi dalam bentuk partitur untuk pemain ballyra dapat mainkan. Contohnya lagu Gambang Suling selain dari pelatih yang mengajari melodi lagu Gambang Suling seperti apa, pemain ballyra juga bisa mencari melodi lagu sendiri yang akan dimainkan tersebut. Semua melodi, pola permainan dari setiap anggota semuanya di latih dengan matang-matang hingga mendapatkan komposisi yang harmonis.

Lalu tahapan yang terakhir yaitu adalah tahap verifikasi atau tahap pengujian. Setelah pelatih mengajarkan kepada setiap anggota pemain drumblek seperti apa pola permainan dan melodi lagunya, serta setiap anggota sudah berlatih dengan sungguh-sungguh, mulailah mereka bermain, memainkan lagu yang telah mereka pilih dan aransemen dengan pola permainan masing-masing dan dengan melodi lagu dari lagu yang sudah dipilih yang dimainkan oleh ballyra.

Pada awalnya pasti ada saja anggota drumblek yang salah atau ketukan yang belum pas, juga ada ketukan yang belum pas atau masih tidak teratur, namun mereka berlatih terus untuk bisa mendapatkan komposisi yang harmonis dan pola permainan juga melodi yang sudah benar-benar tepat.

Latihan-latihan yang dilakukan dan memainkan lagu yang diaransemen pelatih juga sambil mendengarkan permainan dari setiap anggota kelompok drumblek. Apakah pola permainan dalam lagu yang sudah dipilih benar-benar sudah tepat atau ditambahkan variasi lagi atau juga diganti sampai benar-benar mendapatkan pola permainan yang terbaik. Setiap lagu yang mereka aransemen di mainkan sekompak mungkin dan sebagus dan seharmonis mungkin untuk mereka siap maju dalam suatu pementasan untuk siap memeriahkan pementasan tersebut. Selain dari pola permainan setiap anggota pemegang instrument dalam drumblek, penari dan mayoret juga ikut serta dalam proses berjalannya aransemen lagu, dan di dalam pementasan tertentu seperti pawai misalnya mayoret, penari, anggota yang mengenakan kostum tertentu dan setiap anggota drumblek yang memegang instrument ikut serta dalam keberhasilan dan kemeriahan penampilan mereka.

Dalam tahap pengujian ini jika dirasa dalam aransemen yang sudah dibuat didapati suatu pola yang tidak pas

atau tidak harmonis pelatih juga menggantinya dengan pola yang lebih harmonis lagi. setiap kesalahan-kesalahan yang terjadi juga dilakukan latihan kembali sampai didapati benar-benar harmonis dalam setiap aransemen lagu yang mereka mainkan.

IV. Kesimpulan

Proses kreatif dari kesenian drumblek Gempar diawali dengan pelatih dan anggota memilih dan menentukan lagu, kemudian setelah dipilih memikirkan matang-matang setiap aransemen lagu yang akan dibawakan, mulai dari intro, bait reff pola permainannya. Pelatih juga mengajarkan setiap anggota dengan sungguh-sungguh dan setiap anggota drumblek berlatih sampai bisa memainkan lagu dengan aransemen yang sudah dibuat dan menghasilkan komposisi yang harmonis.

V. Kepustakaan

Guru Pendidikan, Metode Penelitian Kualitatif, *Gurupendidikan*, 2021, dilihat pada Rabu, 17 Maret 2021, <https://www.gurupendidikan.co.id/metode-penelitian-kualitatif/#ftoc-heading-3>

Jelajaklangkah, "Drumblek, Marching Band Tradisional Asal Salatiga", *Jelajah Langkah*, 2018, dilihat pada Kamis, 25 Maret 2021, <https://jelajahlangkah.com/2018/12/10/drumblek-marching-band-tradisional-asal-salatiga/amp/>

Kampoeng Salatiga. 2013. Drumblek dari Salatiga untuk Dunia. Salatiga: Kampoeng Salatiga.

Rahardjo, Mudjia. "Triangulasi dalam Penelitian Kualitatif", *GEMA*, dilihat pada Senin, 22 Maret 2021, <https://www.uin-malang.ac.id/r/101001/triangulasi-dalam-penelitian-kualitatif.html>

Rohman, Fandy Apriyanto. (2019). DRUMBLEK_KESENIAN_BARANG_BEKAS_DARI_SALATIGA_UNTUK_DUNIA.pdf. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.

Rusdi. Implementasi Teori Kreativitas Graham Wallas Dalam Sekolah Kepenulisan Di Pesantren Mahasiswa Hasyim Asy'ari Cabeyan Yogyakarta. *Muslim Heritage*, Volume 2 No. 2 November 2017: 259-273.