

## KACAPI *SITERTONE* KARYA HENDI DALAM MENGIRINGI REPERTOAR POP SUNDA

Raihan Rizky Irawan<sup>1</sup>  
Toni Setiawan Sutanto<sup>2</sup>  
Iwan Gunawan<sup>2</sup>

<sup>1, 2</sup> Program Studi Pendidikan Seni Musik, Fakultas Pendidikan Seni dan Desain  
Universitas Pendidikan Indonesia  
email: [raihan.rizki44@upi.edu](mailto:raihan.rizki44@upi.edu)

### ABSTRAK

Penelitian dengan judul “Kacapi *Sitertone* Karya Hendi Dalam Mengiringi Repertoar Pop Sunda” ini bertujuan untuk mengungkap pengembangan teknis permainan alat musik kacapi *sitertone* dalam repertoar pop sunda. Permasalahan dalam penelitian ini adalah Perangkat yang digunakan pada kacapi *sitertone*, fitur setiap perangkat, dan teknis pengoprasianya. Metode yang digunakan deskriptif analitik dengan pendekatan kualitatif (*Perspektif Emic*). Data diperoleh melalui observasi, wawancara, dokumentasi, studi pustaka, dan triangulasi. Kemudian data dianalisis menggunakan *Interactive Analysis Models*. Hasil temuan penelitian menunjukkan bahwa berdasarkan fungsinya, terdapat dua kelompok besar perangkat yaitu perangkat inti dan perangkat pendukung (opsional). fitur dalam perangkat inti sebagai pembentukan suara kacapi & *electone*. Aspek utama pembentukan suara kacapi menggunakan teknik permainan *dijambret & disintreul toel* sedangkan pembentukan suara *electone* menggunakan *software one man band* yang dioprasikan melalui *controler*. Dalam memainkan repertoar pop sunda, pengguna kacapi *sitertone* harus menggabungkan 2 teknis pengoperasian tersebut. proses adaptasi melalui latihan rutin dapat menjadi metode cepat untuk memaksimalkan permainan kacapi *sitertone*.

**Kata kunci :** Kacapi, Siter, Pop, Sunda

### ABSTRACT

*The research entitled "Kacapi Sitertone by Hendi in Accompanying the Sundanese Pop Repertoire" aims to reveal the technical development of the game of the Kacapi Sitertone instrument in the Sundanese pop repertoire. The problems in this study are the devices used on the Kacapi Sitertone, the features of each device, and the technical operation. The method used is descriptive analytic with a qualitative approach (Emic Perspective). Data obtained through observation, interviews, documentation, literature study, and triangulation. Then the data were analyzed using Interactive Analysis Models. The research findings show that based on their function, there are two major groups of devices, namely core devices and supporting (optional) devices. features in the core device as the voice formation of Kacapi & Electone. The main aspect of the formation of the Kacapi sound is using the technique of snatching & disintreul toel while the formation of the electone sound uses one man band software which is operated through a controller. In playing the Sundanese pop repertoire, the Kacapi Sitertone user must combine these 2 operational techniques. the process of adaptation through regular practice can be a fast method for maximizing the game of Kacapi Sitertone.*

**Keywords :** Lute, Siter, Pop, Sundanese

### PENDAHULUAN

Menurut Sukanda (1996, hal.10) “Sesuai dengan sifatnya, karya budaya manusia akan terus berkembang dan otomatis berubah ke arah penyempurnaan dan perbaikan baik bentuk fisiknya maupun penggunaannya.”. Di Jawa barat sendiri tepatnya di Bandung sudah banyak seniman yang mengembangkan ide dan kreativitasnya untuk kesenian dan kebudayaan yang mereka geluti. Salah satunya adalah

Hendi atau yang lebih kerap dikenal dengan sebutan Ujang Sitertone. Hendi merupakan seniman di daerah Bandung, tepatnya di desa Mekarjaya kecamatan Pacet Kabupaten Bandung. Beliau berhasil menuangkan ide dan kreativitasnya untuk memodifikasi alat musik kacapi siter baik dari fisik, kegunaan dan teknik memainkannya. Hendi mengadaptasi sebagian fungsi dan kegunaan yang ada pada *keyboard electone* (Organ tunggal) kemudian

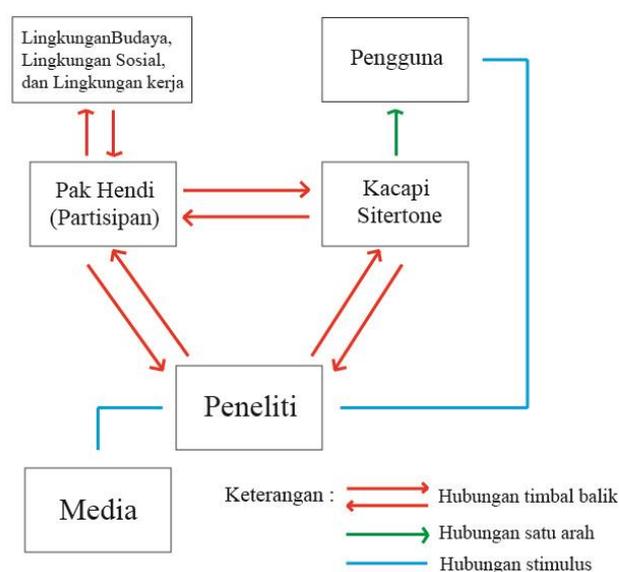
diaplikasikan ke alat musik kacapi modifikasinya. Menurut Nugroho (2010, hlm. 25) *Electone* bukan istilah umum untuk menyebut *Electronic Organ* melainkan adalah *registered trademark* milik Yamaha. Pada Mei 1959, sebuah organ elektrik pertama yang merupakan *prototype* dari *Electone*.

Modifikasi kacapi siter karya Hendi ini diberi nama Kacapi *sitertone*. Akibat dari mengadaptasi sebagian fungsi dan kegunaan yang ada pada *keyboard electone* membuat kacapi siter modifikasi karya Hendi mengalami perubahan desain fisik, tidak sesuai dengan desain fisik kacapi siter pada umumnya. Tidak hanya itu rancangan produksi suaranya pun mengalami perubahan karena *sound electone* yang digunakan berasal dari *software* pada laptop atau *personal computer*, sehingga Hendi harus merancang jalur kelistrikan dan tombol-tombol kontrol pada alat musik kacapi modifikasinya untuk mengoprasikan *sound electone*. Desain fisik dan rancangan produksi suara yang berubah mengakibatkan cara pengoprasian kacapi siter karya beliau berbeda dengan pengoprasian kacapi siter pada umumnya. karena untuk memainkan kacapi ini selain harus menguasai teknik permainan kacapi, diperlukan juga teknik khusus untuk mengoprasikan *sound electone*. keunikan dari kacapi *sitertone* ini adalah teknis penggunaannya, karena dalam kacapi ini diperlukan perangkat – perangkat khusus baik di dalam resonator kacapi maupun diluar resonator kacapi yang masing – masing perangkat tersebut memiliki fungsi dan fitur berbeda. Ada beberapa genre musik yang bisa dimainkan oleh kacapi *sitertone* ini diantaranya dangdut, melayu dan pop sunda. tetapi pada praktiknya di lapangan kacapi *sitertone* ini lebih sering memainkan repertor pop sunda karena disesuaikan dengan kebutuhan pasar.

Terkait uraian – uraian di atas, peneliti tertarik untuk menjadikan Ujang (Hendi) sebagai subjek penelitian. Peneliti ingin mengetahui lebih lanjut tentang perangkat yang ada dalam kacapi *sitertone*, fungsi dan

kegunaan setiap perangkat tersebut serta cara memainkan kacapi *sitertone* dalam repertoar pop sunda. Dalam penelitian – penelitian sebelumnya belum pernah ditemukan hasil penelitian yang membahas tentang modifikasi alat musik kacapi model *electone*, oleh karena itu peneliti berharap penelitian ini dapat menjadi suatu hal yang baru dan bisa memotivasi seniman – seniman lainnya untuk lebih bergiat mengembangkan kesenian – kesenian yang ada di daerahnya.

## METODE PENELITIAN



Gambar 1. Bagan alir penelitian

Catatan: Peneliti hanya meneliti teknis penggunaan dari partisipan utama, dan meneliti langsung alat musik kacapi *sitertone* nya. Peneliti tidak meneliti pengguna lain dan media, tetapi dua subjek tersebut menjadi stimulus untuk peneliti dalam mengkaji penelitian ini.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif analisis. Satori dan komariah, (2013, hlm. 23) mengungkapkan bahwa “penelitian kualitatif dilakukan karena penulis ingin mengeksplor fenomena-fenomena yang tidak dapat dikuantifikasikan yang bersifat deskriptif”. Metode kualitatif ini sesuai dengan kebutuhan peneliti menganalisis kacapi *sitertone* karya Hendi dalam memainkan

repertoar pop sunda. Dalam konteks penelitian ini, penulis akan lebih mendeskripsikan fenomena – fenomena yang terjadi di lapangan secara menyeluruh dan apa adanya. Oleh karena itu dengan menggunakan metode penelitian ini diharapkan dapat menggali dan memaparkan data-data mengenai teknis penggunaan kacapi *sitertone* dalam memainkan repertoar pop sunda.

Penelitian ini dilaksanakan di kota Bandung dengan melibatkan tokoh seni khususnya seni karawitan. yang memiliki keahlian memainkan kacapi dan berlatar belakang karawitan sunda. partisipan paling utama adalah pencipta dan pengguna kacapi *sitertone* itu sendiri yaitu Hendi. Sesuai dengan judul yang mengangkat kacapi *sitertone* karya Hendi dalam mengiringi repertoar pop Sunda, penulis memilih partisipan dan tempat penelitian yang relevan agar dapat menghasilkan data yang kredibel.

Data Dalam Penelitian diperoleh melalui proses Triangulasi, wawancara, observasi, studi pustaka, dan dokumentasi. setelah data terkumpul adalah menganalisis data. *Interactive Analysis Models* menjadi teknik analisis data dalam penelitian ini. menurut Miles dan Huberman (1984), *Interactive Analysis Models* terdiri dari aktivitas reduksi data, penyajian data, dan kesimpulan/verifikasi.

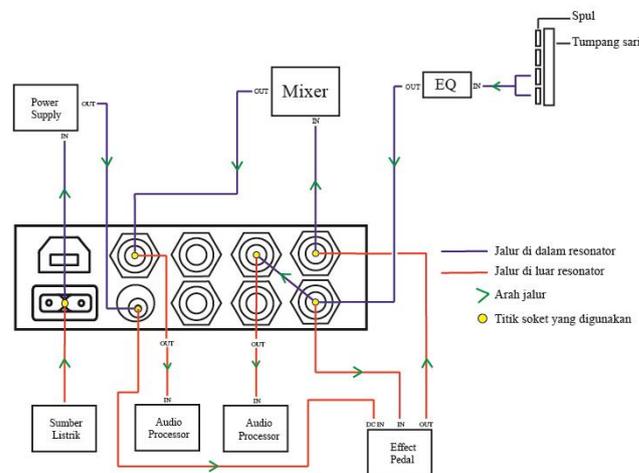
## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Perangkat dan Fiturnya Pada Kacapi *Sitertone*

Dari data hasil temuan penelitian terdapat banyak perangkat yang terdapat pada kacapi *sitertone*. Mengacu pada data yang ditemukan peneliti membagi perangkat pada kacapi *sitertone* menjadi dua bagian besar, yaitu perangkat inti dan perangkat pendukung. Perangkat inti ini diantaranya adalah resonator, *inang*, *tumpang sari*, tuning gitar, mata itik, dawai, *controler*, master, *equalizer*, *mixer*, panel, laptop, kabel *power*, kabel USB, kabel *jumper* dan *power supply*. kemudian perangkat pendukungnya adalah LED *display*, pedal efek, dan *stand*. perangkat inti merupakan perangkat utama dalam kacapi *sitertone*, jika salah satu

perangkat tersebut tidak ada maka permainan kacapi *sitertone* tidak akan bekerja secara optimal. sementara perangkat pendukung merupakan perangkat yang bersifat opsional, ada atau tidak nya perangkat ini kacapi *sitertone* masih bisa dimainkan dan dioperasikan.

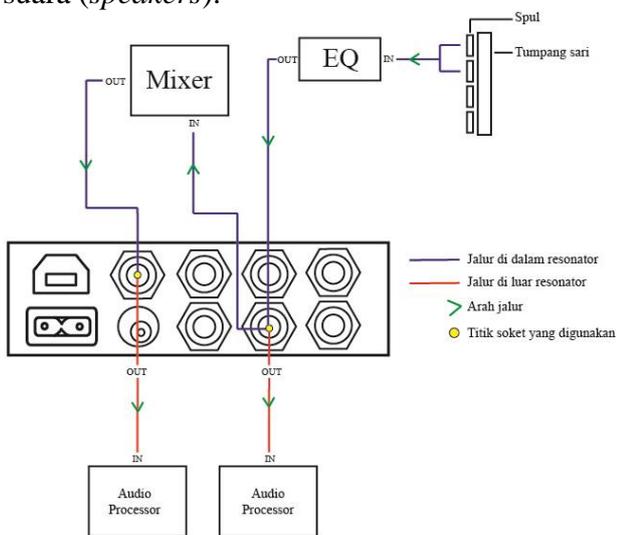
Untuk memaksimalkan kualitas permainan, pengguna harus menggunakan seluruh perangkat pendukung. Ketika seluruh perangkat pendukung digabungkan dengan perangkat inti maka akan membentuk jalur-jalur penghubung yang baru untuk menggabungkan seluruh kinerja antar perangkat. Setiap perangkat memiliki perannya masing-masing pada setiap jalur, ada perangkat yang memiliki peran pada satu jalur, dan ada juga perangkat yang memiliki peran lebih dari satu jalur. Keseluruhan jalur tersebut masih menggunakan jalur *wire* tidak menggunakan jalur *wireless*. Penulis membagi jalur kinerja antar perangkat kedalam 4 rancangan, agar lebih memudahkan pembaca untuk memahami. Ke-4 jalur tersebut adalah jalur kinerja dawai melodi, dawai bass, *electone*, dan kelistrikan.



Gambar 2. Jalur kinerja panel

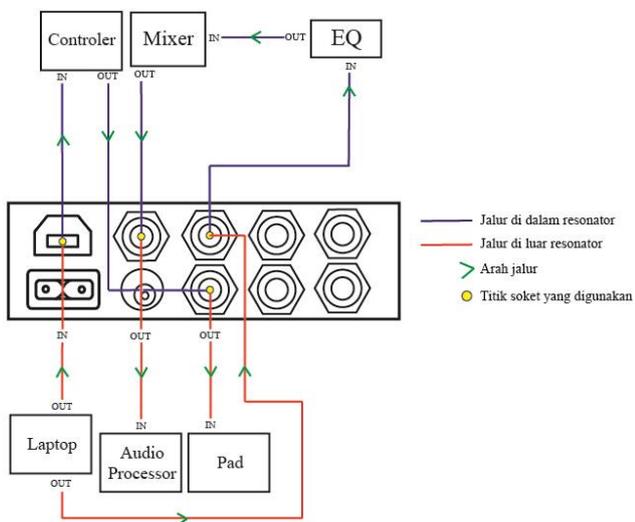
Perangkat utama yang ada pada jalur kinerja dawai melodi diantaranya adalah *tumpang sari*, *equalizer*, *mixer*, *power supply*, pedal efek, dan panel. Sumber suara dalam jalur ini berasal dari dawai melodi pada resonator kacapi, sinyal suara dawai ditangkap oleh perangkat *spul* pada *tumpang sari*, setelah itu sinyal suara diolah pada perangkat-perangkat utama yang disebutkan tadi. Pada tahap akhir

sinyal suara dihubungkan ke soket *output* pada panel agar sinyal suara bisa dikirim ke *audio processor* untuk dikirimkan kembali pengeras suara (*speakers*).



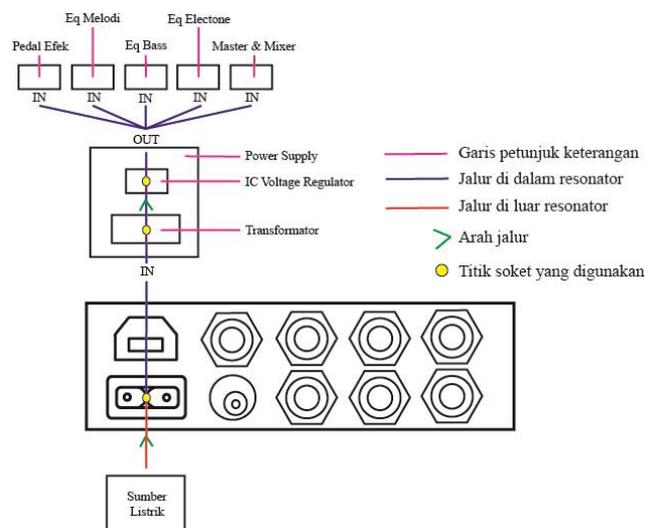
Gambar 3. Jalur kinerja panel bass

Jalur kinerja dawai bass terdapat 4 perangkat utama yaitu *tumpang sari*, *equalizer*, *mixer*, dan panel dengan sumber suara berasal dari dawai bass pada resonator kacapi, sinyal suara ditangkap oleh *spul* pada *tumpang sari*. Setelah itu suara diolah pada perangkat utama. Dan tahap akhir sinyal suara dihubungkan pada soket *output* agar bisa disambungkan ke pengeras suara. Secara keseluruhan proses kinerja pada dawai bass sama dengan jalur kinerja pada dawai melodi. Perbedaannya hanya pada perangkat pedal efek yang ditambahkan pada jalur kinerja dawai melodi.



Gambar 3. Jalur kinerja panel *electone*

Jalur kinerja *electone* terdapat 6 perangkat utama yaitu laptop, *controler*, *equalizer*, *mixer*, *pad*, dan panel. dengan sumber suara berasal dari *output audio* pada laptop untuk diolah pada perangkat utama. tahap akhir sama seperti jalur kinerja yang lain, suara dihubungkan ke soket *output* pada panel untuk dikirim ke pengeras suara. Pada repertoar pop sunda Perangkat *pad* dalam jalur ini tidak digunakan.



Gambar 4. Jalur kinerja kelistrikan

Jalur yang terakhir adalah jalur kelistrikan yang didalamnya terdapat perangkat-perangkat elektronik diantaranya *power supply*, *IC voltage regulator*, dan transformator. Perangkat ini merupakan perangkat untuk menampung tegangan utama dari sumber listrik kemudian diolah dan dijadikan tegangan listrik siap pakai untuk digunakan pada perangkat-perangkat dalam jalur kinerja dawai bass, dawai melodi, dan *electone*.

### Permainan Kacapi *Sitertone* Dalam Repertoar Pop Sunda

Pengguna harus memahami dan menguasai dua teknis pengoprasian yaitu teknis pengoprasian kacapi dan teknis pengoprasian *sound electone*. dalam teknis pengoprasian kacapi, pengguna harus menguasai teknik permainan kacapi dan teknik *pelarasan* dawai

kacapi. teknik permainan kacapi yang digunakan yaitu teknik *disintreuk-toel* dan *dijambret*. Teknik *disintreuk-toel* berfungsi untuk memainkan melodi dan teknik *dijambret* berfungsi untuk mamainkan irama, kedua teknik ini berfungsi sebagai transisi antar bagian lagu dan sebagai pemberi irama bersamaan dengan *pattern sound electone*. Kemudian teknik yang kedua adalah teknik *pelarasan* dawai kacapi. jika mengacu pada teori *mahjar* pada kacapi *sitertone* menggunakan tiga buah *pelarasan* yaitu *laras degung 2=T*, *madenda 4=T*, dan *madenda 4=P*. berdasarkan dari studi pustaka yang sudah peneliti lakukan, tidak ada frekuensi khusus yang terdapat pada notasi buhun (*tugu, loloran, panelu, galimer, sorog*), namun berdasarkan data primer yang ditemukan peneliti, frekuensi yang terdapat pada nada buhun tersebut disesuaikan dengan frekuensi pada konsep *well tempered*, penyesuaian ini karena *pelarasan* harus disesuaikan dengan notasi pada *software one man band* yang menggunakan konsep *well tempered*. Jika digambarkan, notasi *tugu* pada *degung 2=T* dan *madenda 4=T*, memiliki nada yang sama dengan notasi G pada *well tempered*, dan notasi *tugu* pada *degung 4=T* memiliki nada yang sama dengan notasi D pada *well tempered*.

Teknis pengoprasian *sound electone* diantaranya adalah teknik *setting software* dan teknik pengoprasian *controler*. *Software* ini bernama *one man band*, yang mana fungsi pada *software* tersebut sama dengan fungsi mesin pada *keyboard electone*, file *style* musik yang terdapat pada *keyboard electone* bisa digunakan juga pada *software* ini. Ada dua pengaturan khusus yang harus dipahami dalam *setting software*, yaitu *setting style* dan pemilihan virtual instrumen. Untuk mengatur *style* yang digunakan dalam *software*, pengguna tidak perlu membuat *style* sendiri karena sudah ada *style* musik pop sunda yang sudah dirancang oleh Hendi. dalam pemilihan virtual instrumen pada *style, software one man band* sudah menyediakan berbagai virtual instrumen yang bisa digunakan. Tetapi jika pengguna ingin menggunakan virtual instrumen yang lain maka pengguna harus meninstal plugin virtual instrumen diluar

*software* tersebut. Pada saat permainan, *pattern* pada *style* musik sepenuhnya dioprasikan melalui *controler* pada resonator kacapi. dalam pengoprasian *controler* yang paling utama adalah pengguna harus mengetahui fitur setiap tombol pada *controler* dan harus mengetahui *timing* yang tepat untuk menekan *controler*. Karena akan berpengaruh besar apabila pengguna salah menekan tombol *controler* dan salah *timing* saat menekan *controler*.

### Format Penyajian Kacapi Sitertone

Berdasarkan penyajian kacapi *sitertone* yang sering dipraktikan Hendi di lapangan, umumnya kacapi *sitertone* ini terbagi kedalam dua penyajian yaitu penyajian *landangan* (tunggal) dan *racikan alit* (terdiri dari 3-5 *waditra*). Penyajian secara tunggal biasanya Hendi selaku pemain kecapi berperan juga sebagai penyanyi, dalam penyajian ini permainan kacapi *sitertone* sepenuhnya dilakukan oleh satu orang saja. sedangkan penyajian *racikan alit* biasanya kacapi *sitertone* dikombinasikan dengan 3-5 *waditra* yaitu kendang, suling, biola, dan vokal. Dalam penyajian ini jenis *sound* virtual intrumen pada *software* yang sama dengan *waditra* tersebut dinonaktifkan, agar menghindari penggandaan suara. Permaianan pada penyajian ini sepenuhnya dikendalikan oleh kacapi *sitertone*, karena harus menyesuaikan dengan *pattern* yang digunakan pada *style* musik. *Waditra* pendukung lainnya harus pengikuti pola permainan kacapi *sitertone*.

### Langkah-Langkah Penggunaan Kacapi Sitertone

Untuk menggunakan kacapi *sitertone* ini memiliki beragam pengaturan dan perangkatnya maka langkah-langkah untuk mengatur dan menyusun perangkat harus sesuai agar kinerja kacapi *sitertone* bisa optimal. Langkah-langkah yang benar untuk menggunakan kacapi *sitertone* menurut penjelasan dari Hendi adalah sebagai berikut:

- Siapkan *stand* untuk meletakkan kacapi, bisa menggunakan *stand keyboard* atau *stand* khusus kacapi *sitertone* buatan Hendi.

- Kemudian letakan kacapi *sitertone* pada *stand* yang sudah disiapkan, jika menggunakan *stand* khusus yang dibuat Hendi, pada *stand* tersebut sudah ada dudukan untuk laptop kemudian letakan laptop pada dudukan tersebut. Jika menggunakan *stand keyboard* artinya harus ada *stand* tambahan untuk meletakkan laptop.
- Jika menggunakan pedal efek setelah itu buka pedal efek kemudian letakan pada posisi yang diinginkan.
- sambungkan kabel *jumper* pada panel resonator kacapi, laptop, dan pedal efek.
- selanjutnya sambungkan kabel USB untuk *controler* dan kabel *power* ke soket yang ada pada panel.
- Setelah itu sambungkan kabel yang terhubung ke *audio procesor* dan *speaker* (pengeras suara), pasang kedalam soket *output* keseluruhan pada panel kacapi *sitertone*
- Selanjutnya cek *sound* pada perangkat *equalizer* melodi, *equalizer* bass, dan *equalizer electone*. Pastikan semua sinyal suara dapat terbaca ke *audio procesor* dan dapat dikeluarkan melalui *speaker*.
- Setelah itu *setting* pedal efek, sesuaikan dengan efek yang akan dimainkan pada repertoar pop sunda yang dibawakan.
- Kemudian untuk *balancing* semua level audio putar salah satu *pattern* pada *main*. Setelah *pattern* diputar mainkan dawai kacapi dan seimbangkan keseluruhan level audionya dengan kontrol level audio yang bisa dilihat pada *LED display*.
- Selanjutnya atur level audio pada master, usakah level audio master ini tetap berada dalam grafik lampu hijau pada *LED display*.
- Langkah selanjutnya setelah semua audio siap adalah menyetem dawai kacapi sesuai dengan *surupan* dan *laras* pada repertoar pop sunda yang akan dimainkan.

- Kemudian *setting software* sesuaikan dengan *surupan* dan *laras* yang telah di *setting* pada dawai kacapi.
- Langkah terakhir buka file *style* musik yang akan dimainkan. Setelah di buka maka kacapi *sitertone* siap untuk dimainkan.

Ini merupakan langkah-langkah yang benar dalam menggunakan kacapi *sitertone*. Apabila langkah-langkah tersebut dilakukan oleh pengguna maka kinerja kacapi *sitertone* dapat optimal serta dapat meminimalisir terjadinya kendala saat permainan kacapi *sitertone* dilakukan.

### KESIMPULAN

Kacapi *sitertone* adalah kacapi siter model *electone* yang digagas dan dirancang oleh seniman asal Bandung yang bernama Hendi, teknis penggunaan kacapi buatan beliau berbeda dari teknis penggunaan kacapi siter sunda, perbedaan ini merupakan dampak dari penambahan perangkat-perangkat elektronika dan perangkat penunjang lainnya pada kacapi *sitertone*. perangkat tersebut terbagi menjadi dua kelompok besar, yaitu perangkat inti dan perangkat pendukung. Yang pertama kelompok perangkat inti diantaranya adalah resonator, *inang*, *tumpang sari*, tuning gitar, mata itik, dawai, *controler*, master, *equalizer*, *mixer*, panel, laptop, kabel *power*, label USB, kabel *jumper* dan *power supply*. kemudian perangkat pendukung diantaranya adalah *LED display*, pedal efek, dan *stand*. Setiap perangkat dalam kelompok perangkat inti memiliki hubungan timbal balik yang membuat perangkat saling mempengaruhi satu sama lain, sedangkan pada kelompok perangkat pendukung bersifat opsional, setiap perangkat tidak mempengaruhi satu sama lain. Jika seluruh perangkat pada kelompok inti dan kelompok pendukung digabungkan, akan menghasilkan 4 jalur penghubung yang baru, Ke-4 jalur tersebut adalah jalur kinerja dawai melodi, dawai bass, *electone*, dan kelistrikan.

Dalam teknis penggunaannya, pengguna kacapi *sitertone* harus menguasai dua teknis operasional, yaitu teknis operasionalisasi kacapi yang mencakup teknik permainan serta teknik *pelarasan* dan teknis operasionalisasi

*sound electone* yang mencakup teknik *setting software* dan teknik pengoprasian *controler*. Untuk teknik permainan pada kacapi *sitertone* menggunakan teknik *dijambret* dan *disintreuk-toel*, kemudian konsep *pelarasan* pada dawai kacapi menggunakan konsep *well tempered* karena disesuaikan dengan konsep yang digunakan pada *software* yang bernama *one man band*. Pada *software* ini pengguna harus memahami mekanisme pengaturan *style* dan pemilihan virtual instrumen. Kemudian ketika pengoprasian *controler* harus mengetahui fitur setiap tombol pada *controler* dan harus mengetahui *timing* yang tepat untuk menekan *controler*.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Herdini, H. (2003). *Metode Pembelajaran Kacapi Indung Dalam Tembang Sunda Cianjuran*. Bandung: Bandung STSI Press Bandung
- Komariah, A., & Satori, D. (2013). *Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Kubarsah, U. (1994). *Waditra mengenal alat-alat kesenian daerah Jawa Barat*. Bandung: CV. Sampurna.
- Miles, M. B., & Huberman, A. M. (1984). *Analisis Data Kualitatif*. Jakarta: Universitas Indonesia (UI - Press).
- Nugroho, H. (2010). PEMBELAJARAN ELECTONE UNTUK ANAK DI LILY'S MUSIC SCHOOL SEMARANG . 46-100.
- Permana, D. A. (2018). *Pembuatan Kacapi Siter 20 Dawai Oleh Yayan Karyana*.
- Ruswandi, T. (2008). *Bahan Ajar Kacapi Siter*. Bandung: Sunan Ambu Press STSI Bandung.
- Sasaki, M. (2007). *Laras Pada Karawitan Sunda*. Bandung: Pusat Penelitian dan Pengembangan Pendidikan Seni Tradisional UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA (P4ST UPI).
- Sukanda, E. (1996). *Kacapi Sunda*. Jakarta: Dapartemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Suparli, L. (2010). *Gamelan Pelog Salendro : Induk teori karawitan Sunda*. Bandung: Sunan Ambu STSI Press.