
**Kreativitas Musikal Dalam Garap Karya
Ludira Seta**Gelar Seftiyana¹, Ismet Ruchimat², Sri Rustiyanti³¹Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Bandung, E-mail: gelar.sefti@gmail.com²Institut Seni Budaya Indonesia (ISBI) Bandung, E-mail: hirdzan@yahoo.com³Institut Seni Budaya Indonesia (ISBI) Bandung, E-mail: rustiyantisri@yahoo.com

ARTICLE INFORMATION : Submitted:2022-08-12 Review:2022-08-20 Accepted: 2022-11-22 Published: 2022-11-22**CORRESPONDENCE E-MAIL:** gelar.sefti@gmail.com

ABSTRAK

Ludira Seta merupakan karya baru yang diciptakan dengan berlandaskan pada idiom kesenian wayang golek. Karya ini merupakan wujud kolaborasi antara budaya dan teknologi digital komputer yang digarap dengan mengusung tiga jenis kreaitivitas sebagaimana dikemukakan Margaret A. Boden, yakni kreativitas kombisional, eksplanatori, dan transformasional. Metode pembentukan komposisi musikal mengacu pada konsep garap Rahayu Supanggah mengenai: (1) Materi garap; (2) Penggarap; (3) Sarana garap; (4) *Prabot*/Piranti garap; (5) Penentu garap; (6) Pertimbangan garap. Kedua konsep Kreativitas (Boden, 2010 dan Supanggah, 2011). Kompleksitas garap musik secara substansial dihadirkan dari 2 sumber dan latar belakang tradisi yang berbeda, yaitu tradisi musik yang berlatar belakang konvensi karawitan Sunda serta tradisi musik yang berlatar belakang musik klasik barat. Kedua latar belakang musik tersebut sebagian besar diproses melalui sistem *Digital Audio Workstation* (DAW) serta mengacu pada referensi *Electronic Dance Music* (EDM) Penyusunan karya ini dilakukan melalui beberapa tahap yakni riset, pemilihan media, hingga penggarapan hingga akhirnya dapat tercipta beragam unsur kebaruan baik itu dalam gending maupun orkestratif dari mulai yang bersifat kombinasi, hasil eksplorasi yang masih jarang dilakukan dalam karya-karya sebelumnya, hingga yang bersifat transformasi yang menghasilkan pola baru.

Kata Kunci: Ludira Seta; Wayang Golek; Kreativitas; Garap.**ABSTRACT.**

Ludira Seta is a new work created based on the idiom of wayang golek. This work is a form of collaboration between culture and digital computer technology which is worked on by carrying out three types of creativity as stated by Margaret A. Boden, namely combinational, explanatory, and transformational creativity. The way of forming musical compositions refers to Rahayu Supanggah's concept of: (1) the material for garap; (2) Penggarap (Person Performing The Garap); (3) Medium for Garap; (4) Tools for Garap; (5) determinants of Garap; (6) Considerations for garap. The theoretical concept of creativity Boden (2010) and the concept of garap Supanggah (2011) have produced a visualized artistic wholeness framework to abstract the story which formatted through the virtual performance concept. Substantially, the complexity of garap music is presented from 2 sources and different traditional backgrounds, namely the musical tradition with the background of the Sundanese musical convention and the musical tradition with the background of western classical music. These two background music are mostly processed through the Digital Audio Workstation (DAW) system and refers to the Electronic Dance Music (EDM) references. The preparation of this work was carried out through several stages, namely research, media selection, and cultivation until finally various elements of novelty were created, both in music and orchestral, starting from combinations, exploration results which were rarely carried out in previous works, to transformational ones. which generates a new pattern.

Keywords: Ludira Seta; Wayang Golek; Creativity; Garap.

PENDAHULUAN

Dari masa ke masa, seni terus berubah dan berkembang. Hal tersebut dipengaruhi oleh daya kreatif para pelaku seni atau seniman, yang salah satunya muncul dan didorong oleh perkembangan teknologi. Salah satu contohnya yakni lahirnya berbagai produk kreatif yang merupakan hasil pengembangan seni tradisional dengan media komputerisasi atau media teknologi digital.

Juman (2020: 1) mengemukakan bahwa teknologi digital dapat menjadi media atau alat bantu aktivitas sesuai bidangnya. Selain itu, Widodo (2012: 1) pun menyatakan bahwa teknologi komputer dapat membantu menyelesaikan beragam kesulitan mengolah bunyi yang tidak dapat dilakukan secara manual. Sesuai dengan kedua pernyataan tersebut, saat ini teknologi digital pun sudah sering digunakan sebagai media pelengkap dalam kesenian tradisional, serta untuk mengaplikasikan beragam ide/gagasan baru yang semakin berkembang.

Salah satu kesenian tradisional yang telah mengalami perkembangan dengan bantuan teknologi adalah wayang dalam ruang lingkup dunia pedalangan Jawa Barat. Representasi kebaruan pertunjukan wayang misalnya dilakukan oleh dalang Diatmaja yang menampilkan ide kreatif olah gerak dan penciptaan beragam wayang golek modern dengan menggunakan *sound effect* (efek suara) dan *fire works effect* (efek kembang api). Setelah itu, pengembangan wayang pun juga dilakukan oleh Asep Sunandar yang kemudian menjadi inspirator bagi dalang-dalang lainnya untuk turut menciptakan pengembangan dan inovasi, baik itu dalam cerita, performa berbagai wayang secara fisik, dan sebagainya.

Beberapa pengembangan wayang lainnya yakni wayang Tavip yang digagas oleh Mohamad Tavip, yakni menuangkan medium plastik transparan melalui sentuhan teknologi tata cahaya sebagai penguat ekspresi dari karakter masing-masing tokoh. Konsep sejenis juga ditampilkan Herry Dim melalui gagasan kreatif Wayang Motekar yang pada awalnya disebut dengan Meta Teater yang dikembangkan pada tahun 1991 dengan menggunakan bantuan media Overhead Projector (OHP). Pada perkembangan berikutnya kemudian lahir Wayang Kakufi (Kayu, Kulit, Fiber) dan Tewaysun (Teater Wayang Sunda) yang digagas Arthur S Nalan yang berorientasi kreatif pada makna filosofis, dan penggunaan bahasa Sunda sebagai representasi kultur lokal.

Dari sejarah perjalanan kreativitas dunia pedalangan Jawa Barat yang hampir menyentuh tiga dekade, seluruhnya mengandung unsur-unsur kreativitas dan kebaruan. Namun, orientasi kreativitas yang telah dilakukan sebagian besar fokus pada konteks penokohan, cerita, dan bahan dasar wayang (kayu, kertas, plastik, busa, dan lain-lain). Sedangkan, perkembangan pada dimensi kreativitas secara holistik, khususnya pada unsur-unsur olahan musikal, masih belum terekspos secara maksimal.

Melihat dari permasalahan tersebut, diperlukan solusi untuk menambah khazanah karya seni dalam dunia pedalangan Jawa Barat khususnya pada unsur musikal. Atas dasar hal tersebut, karya Ludira Seta diciptakan sebagai salah satu tawaran solusi/ alternatif yang dapat dilakukan yakni dengan penggarapan idiom tradisi menggunakan teknologi digital komputer. Selain mengusung unsur kebaruan, karya ini pun diharapkan dapat menjembatani antara kebudayaan dengan

perkembangan zaman sehingga dapat menjangkau para generasi baru. Hal itu sebagaimana yang dikemukakan Setiawan (2017: 1) yang menyatakan bahwa saat ini adalah era digital dan masyarakat secara umum tidak bisa dilepaskan dari perangkat yang serba elektronik dan berhubungan dengan teknologi baru.

Maka dari itu, tulisan ini akan membahas “*Kreativitas Musikal Dalam Garap Karya Ludira Seta*”. Dalam hal ini, pembahasan akan dilakukan secara deskriptif analisis dengan mengacu pada unsur kreativitas yang digagas oleh Margaret A. Boden yang terdiri atas kreativitas kombisional, eksplanatori, dan transformasional.

METODE

Tulisan ini menganalisis unsur kreativitas musikal dalam garap karya Ludira Seta. Pengumpulan data dalam penulisan ini menggunakan metode kualitatif. Dalam hal ini, penulis akan mendeskripsikan unsur-unsur kreativitas dalam karya Ludira Seta dengan mengacu pada teori kreativitas yang dikemukakan oleh Margaret A. Boden.

Dalam bukunya yang berjudul *Creativity and Art*, Boden (2011:1) mengungkapkan pengertian kreativitas sebagai berikut:

Creativity in general is the generation of novel, surprising, and valuable ideas. ‘Ideas’, here, is a catch-all term covering not only concepts and theories but also (for example) music and literature, and artefacts such as architecture, sculpture, and paintings. The three types of creativity, which elicit differing forms of surprise, are defined by the different kinds of psychological process that generate the new structures.

Kreativitas secara umum adalah generasi ide-ide baru, mengejutkan, dan berharga. "Ide", di sini, adalah istilah umum yang mencakup tidak hanya konsep dan teori, tetapi juga (misalnya) musik dan sastra, dan artefak seperti arsitektur, patung, dan lukisan. Tiga jenis kreativitas, yang memunculkan bentuk kejutan yang berbeda, ditentukan oleh berbagai jenis proses psikologis yang menghasilkan struktur baru.

Atas dasar hal tersebut, pada intinya kreativitas adalah ide dan gagasan berharga untuk menghasilkan struktur yang baru. Selanjutnya, Margaret A. Boden (2011:1) pun menjelaskan bahwa unsur kebaruan yang dimaksud terdiri atas tiga jenis yakni kreativitas: kombinasional, eksplanatori, dan transformasional.

TIGA JENIS KREATIVITAS A. BODEN DALAM PENGGARAPAN KARYA LUDIRA SETA

Boden dalam Gregory (2010: 98) mengemukakan bahwa kreativitas merupakan kemampuan untuk menghasilkan gagasan-gagasan atau barang-barang ciptaan yang baru, mengejutkan, dan bermanfaat. Sesuai dengan pengertian tersebut, karya Ludira Seta terbentuk melalui gagasan-gagasan baru yang digarap secara matang.

Penggarapan karya ini berlandaskan pada tiga jenis kreativitas sebagaimana yang dikemukakan Boden, yakni kreativitas kombisional, eksplorasi, dan transformasional. Ketiga jenis kreativitas tersebut, digunakan untuk menghasilkan struktur karya (khususnya struktur musikal) yang baru. Sebelum ke tahap analisis, berikut ini adalah penjelasan mengenai ketiga jenis kreativitas tersebut.

1. Kreativitas Kombisional

Kreativitas kombisional adalah kemampuan memunculkan gagasan yang asing tetapi menarik, yang dihasilkan dari kombinasi gagasan-gagasan yang sudah dikenal. Lebih lengkap Boden menyatakan hal tersebut dalam kutipan berikut ini.

The first involves making unfamiliar combinations of familiar ideas...These new combinations can be generated either deliberately or, often, unconsciously...In all these cases, making—and also appreciating—the novel combination requires a rich store of knowledge in the person's mind, and many different ways of moving around within it. (31).

Dari pemaparan tersebut dapat diketahui bahwa kreativitas kombisional adalah hasil kombinasi dari ide yang sudah dikenal. Kombinasi ini dapat dilakukan dengan sengaja, atau bahkan seringkali dilakukan secara tidak sadar. Untuk dapat melakukan kreativitas jenis ini, tentu saja seorang kreator harus memiliki pengetahuan yang kaya serta berbagai cara yang berbeda untuk mengeksplorasinya.

2. Kreativitas Eksploratori

Kreativitas eksploratori diartikan Boden (2011) sebagai proses lanjutan dari kreativitas kombisional, yaitu penggunaan aturan atau konvensi yang sudah ada yang dijadikan pijakan dalam menciptakan gagasan baru. Kreativitas ini mensyaratkan pendalaman gagasan yang lebih lama, dilakukan oleh sedikit orang dan tidak terjadi dalam peristiwa yang biasa. Kreativitas eksploratori seringkali menawarkan kejutan gagasan yang lebih dalam, dengan cara mengadopsi hal-hal yang belum terpikirkan atau menciptakan sesuatu di luar kecenderungan umum. Kreativitas eksploratori bersifat menguji

legitimasi hukum atau konvensi yang sudah ada, sekaligus menawarkan cara untuk membebaskan dari konvensi tersebut.

3. Kreativitas Transformasional

Kreativitas transformasional merupakan bentuk yang lebih dalam dan lebih langka dari kreativitas eksploratori. Kreativitas jenis ini ditandai oleh kemunculan gagasan baru yang menunjukkan perbedaan secara tajam. Dalam kreativitas transformasional, konvensi sebagai unsur penanda penting sudah sangat sulit untuk diidentifikasi, bahkan sulit dipahami, sehingga bagian ini membutuhkan waktu yang lebih panjang untuk dapat dipahami, dinilai, dan diterima. Lebih jauhnya Boden menyebutkan hal sebagai berikut.

The one appears to be a radical transformation of the other, or even something entirely different...specifically, transformational creativity enables ideas to be generated which, with respect to the previously accepted style of thinking, simply could not have arisen before. (Boden, 2011: 38-43)

Yang satu tampaknya merupakan transformasi radikal dari yang lain, atau bahkan sesuatu yang sama sekali berbeda...khususnya, kreativitas transformasional memungkinkan ide-ide yang dihasilkan, sehubungan dengan gaya berpikir yang diterima sebelumnya, tidak mungkin muncul sebelumnya. (Boden, 2011: 38- 43)

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa kreativitas transformasional merupakan bentuk yang lebih dalam dan lebih langka dari kreativitas eksploratori, dan ditandai oleh

kemunculan gagasan baru yang sulit diterima, karena sulit difahami. Dalam kreativitas transformasional, terkadang struktur baku dari sebuah gending bisa berubah secara radikal dari bentuk sebelumnya. Hal itu dapat memicu polemik dan perdebatan, namun, jika hasil kreativitas ini bisa diterima, maka khazanah musik dapat semakin kaya karena bisa jadi akan membentuk pola atau garapan baru.

Dari penjelasan di atas, ketiga jenis kreativitas tersebut, yakni kombisional, eksplanatori, dan transformasional memiliki perbedaan berkaitan dengan tingkat kreativitas serta pengaruh/respon yang dihasilkan. Kreativitas kombisional menekankan pada kombinasi baru atau menggabungkan ide-ide lama dengan cara yang baru; namun ide, pengaruh, serta hasilnya (produknya) masih terasa familiar. Kreativitas Eksplanatori menekankan pada eksplorasi ruang konsep untuk menghasilkan ide-ide baru; atau bisa dianalogikan dengan memahami aturan kalimat untuk membangun kalimat baru. Sedangkan kreativitas transformasional menekankan pada transformasi dari ruang (melanggar aturan) untuk membuat suatu aturan baru.

KREATIVITAS MUSIKAL KARYA LUDIRA SETA

Setiap karya baru, pasti dibuat atau diproduksi berdasarkan pada kreativitas kreatornya. Cerita Ludira Seta terinspirasi dari pandemi yang terjadi saat ini dimana secara garis besar wabah penyakit di negara amarta dimanfaatkan Kala Murti yang merupakan antagonis dari cerita ini untuk menghancurkan kerajaan amarta dengan menyebarkan berita hoax dan mendoktrin masyarakat tentang obat dari penyakit bernama MALAFI yakni dengan

diolosi oleh Ludira Seta yang merupakan darah putih sang raja amarta/Yudishtira. Cerita tersebut pun secara keseluruhan dikemas ke dalam bentuk sajian berbasis wayang golek. Namun, penciptaan karya ini secara konseptual tidak menekankan pada inti gagasan cerita, tetapi lebih memfokuskan pada pengorganisasian konsep pertunjukan secara holistik antara pertunjukan kiliningan dan wayang golek dengan pengolahan teknologi digital komputer, khususnya pada bagian musikal.

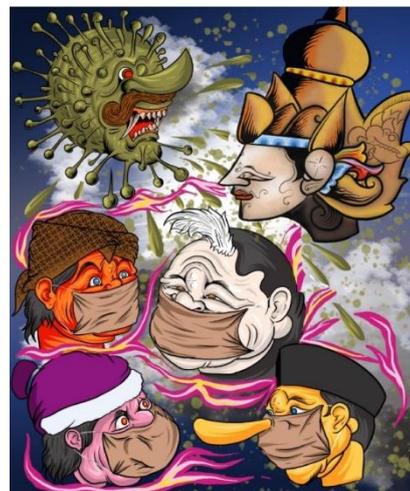


Foto 1. Wabah Penyakit MALAFI di negara Amarta

Secara umum, karya Ludira Seta mengadaptasi konvensi pertunjukan wayang golek (dari mulai tatalu, karatagan, murwa & nyandra, ayak-ayakan, antawacana, lalaguan, hingga gending panutup), yang kemudian diinterpretasi dan diolah kembali melalui eksplorasi sistem Digital Audio Workstation (DAW) serta teknologi virtual background dan green screen. Pengembangan tersebut kemudian menghasilkan abstraksi musikal dari mulai yang masih dapat dikenali hingga tak dapat dikenali, sertya yang saling bercampur dan terhubung satu sama lain, yakni kreativitas kombisional, eksploratori, dan transformasional. Berikut adalah analisis

dari ketiga jenis kreativitas dalam karya ini.

1. Analisis Kreativitas Kombisional Karya Ludira Seta

Jenis kreativitas pertama yang diterapkan pada penggarapan karya Ludira Seta adalah kreativitas kombisional, yakni kreativitas yang dilakukan dengan mengombinasikan atau menautkan gagasan-gagasan yang sudah dikenal untuk menghasilkan gagasan baru yang asing namun menarik. Sesuai dengan hal tersebut, dalam hal ini kreativitas yang dilakukan tetap didasarkan pada struktur-struktur konvensi tradisi yakni aspek-aspek musikal dalam wayang golek yang sebelumnya sudah dikenal secara konvensional, yang kemudian dikombinasikan dengan hal lain berupa teknologi digital, sehingga menghasilkan musikal yang baru, namun tetap memiliki 'identitas' tradisi atau sifat tradisinya masih terasa.

Hal tersebut salah satunya diaplikasikan pada gending "lagu-lagu jalan" yang kemudian dikombinasikan melalui proses replikasi DAW, atau misalnya bentuk sajian gending dan lagu kilingan yang dikembangkan melalui media digital *launchpad*, kemudian dikombinasikan dengan waditra kendang, rebab serta Juru Kawih (sinden). Dalam hal ini ada unsur tradisi dikombinasikan dengan DAW tetapi sifat ketradisianya masih sangat terasa dalam *waditra* dan sajian musikalnya.



Foto 2. Penggunaan Teknologi Komputerisasi Interface FL studio 20 (Dokumentasi :

<https://www.softcrack.it/fl-studio-download-crack-20-per-win-e-mac/>).

Unsur kreativitas dalam hal ini juga dapat diidentifikasi dari penyajian antawacana yang tetap mengacu pada garap konvensional, namun ditambahkan dengan garap drama musikal (*gending karesmen*). Selain itu, agar menjangkau lebih banyak kalangan (bukan hanya orang Sunda saja) dan agar lebih mudah dimengerti, garapan ini juga tidak hanya menyajikan dialog berbahasa Sunda, namun juga menggunakan bahasa Indonesia.

Kreativitas kombisional dalam karya ini pun terdapat pada penggarapan ornamentasi rebab. Dalam karya ini tetap menggunakan ornamentasi rebab secara konvensional sebagaimana yang diungkapkan oleh Sopandi (2021: 14), yakni gedag, kosod, betrik, jawil, besot, getet, torolok, sorodot, paut, ligar, dengdo, bintih, kerecek, golosor, bintih, lelol dan gerentes, namun kemudian dikombinasikan dengan ornamentasi atau teknik menabuh yang lazim digunakan pada alat musik biola seperti pizzicato, trill dan legato. Namun walaupun demikian, karena dalam hal ini unsur tradisinya masih dipegang kuat dalam perwujudan musikal, maka idiom-idiom tradisinya masih terasa dan dapat dikenali.

Berikut ini adalah contoh kutipan notasi untuk memperjelas garap kreativitas kombisional dalam karya ini:

Rebab 1	Laras Madenda 4 P		
5 . . .	5 . . .	1 . . .	$\overline{554} \overline{35} 2$
Rebab 2		\oplus	
$\overline{555} \overline{0505} \overline{055} \overline{55}$	$\overline{555} \overline{0505} \overline{055} \overline{55}$	$\overline{111} \overline{0101} \overline{011} \overline{11}$	$\overline{554} \overline{35} 2 0$
Rebab 3			
$\overline{222} \overline{0202} \overline{022} \overline{22}$	$\overline{222} \overline{0202} \overline{022} \overline{22}$	$\overline{4\cdot4\cdot} \overline{04\cdot04\cdot} \overline{044\cdot} \overline{44\cdot}$	$\overline{554} \overline{35} 2 0$
4 . . .	3- . . .	Rampak rebab	
$\overline{444} \overline{0404} \overline{044} \overline{44}$	$\overline{3\cdot3\cdot} \overline{03\cdot03\cdot} \overline{033\cdot} \overline{3\cdot3\cdot}$	0 0 0 0	0 0 $\overline{1231} 2$
$\overline{111} \overline{0101} \overline{011} \overline{11}$	$\overline{111} \overline{0101} \overline{011} \overline{11}$	$\overline{3453} 4 5\cdot 4$	3- $\overline{25\cdot} \overline{432} \overline{52}$
4- . . .	5 . . .	$\overline{2022} \overline{0202} \overline{202} \overline{51}$	$\overline{1011} \overline{0101} \overline{101} 5$
$\overline{4\cdot4\cdot} \overline{04\cdot04\cdot} \overline{044\cdot} \overline{44\cdot}$	$\overline{555} \overline{0505} \overline{055} \overline{55}$	2 . . .	2- . . .
$\overline{111} \overline{0101} \overline{011} \overline{11}$	$\overline{222} \overline{0202} \overline{022} \overline{22}$	$\overline{2022} \overline{0202} \overline{202} \overline{51}$	$\overline{2\cdot0} \overline{2\cdot2\cdot} \overline{02\cdot02\cdot} \overline{2\cdot02\cdot} 5$
4 . . .	3- . . .	$\overline{54} \overline{32} \overline{32} \overline{32}$	$\overline{54} \overline{32} \overline{32} \overline{354}$
$\overline{444} \overline{0404} \overline{044} \overline{44}$	$\overline{3\cdot3\cdot} \overline{03\cdot03\cdot} \overline{033\cdot} \overline{3\cdot3\cdot}$	$\overline{35} \overline{45} \overline{15} \overline{154}$	$\overline{35} \overline{12} \overline{34} 5$
$\overline{111} \overline{0101} \overline{011} \overline{11}$	$\overline{111} \overline{0101} \overline{011} \overline{11}$		

Atas dasar hal tersebut, dapat disimpulkan bahwa hasil kreativitas kombisional dalam karya Ludira Seta nampak pada hasil garap yang menjadikan konvensi tradisi pertunjukan wayang golek sebagai patokan dasar untuk mengabstraksikan alur garap dan esensi musikal secara keseluruhan. Hasil garap

tersebut yakni berupa pengombinasian atau perjumpaan objek-objek musik tradisi dalam konvensi pertunjukan wayang golek, kiliningan serta objek-objek garap orkestratif yang dikembangkan melalui media digital elektronik.

2. Analisis Kreativitas Eksploratori Karya Ludira Seta

Jenis kreativitas kedua yang diterapkan dalam penggarapan karya Ludira Seta adalah kreativitas eksploratori. Kreativitas ini adalah proses lanjutan dari kreativitas kombisional, yaitu kreativitas yang menggunakan aturan atau konvensi yang sudah ada sebagai pijakan, namun diselami lebih dalam dan kemudian menciptakan gagasan baru yang masih bersifat tidak umum.

Dalam hal ini, karya Ludira Seta menggunakan idiom-idiom karawitan Sunda sebagai pijakan untuk mengembangkan unsur musikal dalam mengabstraksi alur cerita. Secara umum, materi garap Ludira Seta mengandung materi garap berupa gending pertunjukan wayang golek konvensional, yang terdiri atas tatalu, karatagan, murwa dan nyandra, antawacana, kakawen, ayak-ayakan, lalaguan, serta gending panutup. Materi tersebut dijadikan bahan eksplorasi musikal hingga memperoleh bentuk kompositoris baru melalui kombinasi antara instrumen musik dengan bunyi waditra gamelan.

Unsur-unsur kreativitas tersebut yakni visualisasi alur cerita yang diiringi secara orkestratif yang dikombinasikan dengan videografi. Dalam hal ini, seluruh pemain orkestra (baik orkestra gamelan maupun orkestrasi musik barat) menjadi subjek bersama dalam menghantar objek visual dan naratif cerita. Selain itu, unsur eksplanatori pun terdapat pada penciptaan

bunyi sebagai penguat ekspresi (baton signal) pada adegan-adegan tertentu dalam karya ini dengan menggunakan Digital Audio workstation (DAW) untuk mereplikasi seluruh gagasan isi karya.



Foto 3. Penggunaan DAW pada saat pertunjukan (orkestra gamelan, orkestra musik barat, dan *baton signal*)

Salah satu hasil kreativitas (unsur kebaruan) dalam hal ini misalnya gending *karatagan* yang diganti dengan musik *overture* yang disajikan dengan menggabungkan instrumen orkestra barat (violin, viola, dan cello), orkestrasi rebab, virtual gamelan, sinden, vokal klasik, keyboard, gitar, bass, *cinematic percussion*, dan transisi efek digital. Berikut ini adalah kutipan notasi untuk memperjelas hal tersebut:



Atas dasar hal tersebut, kreativitas eksploratori dalam *Ludira Seta* terdapat pada beberapa bagian dalam karya ini, khususnya dalam hal orkestra gamelan dan orkestrasi musik barat, serta *baton signal* yang menggunakan DAW. Sebagaimana definisi unsur eksplanatori, kreativitas yang dilakukan tersebut saat ini masih jarang dilakukan dan masih berada di luar kecenderungan umum tradisi, sehingga idiom-idiom karawitan Sunda yang digunakan, tidak akan terlalu nampak secara verbal.

3. Analisis Kreativitas

Transformasional Karya *Ludira Seta*

Kreativitas ketiga yang digunakan dalam penggarapan karya *Ludira Seta* adalah kreativitas transformasional. Melalui kreativitas jenis ini, dalam karya ini terlahir gagasan-gagasan yang benar-benar baru, sehingga seringkali terasa

aneh, sulit difahami, bahkan mungkin sulit diterima.

Beberapa kreativitas transformasional dalam karya *Ludira Seta* yakni mentransformasi teks-teks musikal yang sebelumnya dianggap 'baku' di dalam garap wayang golek. Misalnya, secara konvensional, *pitch control* atau tonalitas dasar kerap menjadi representasi (contohnya untuk seorang satria atau panakawan) dalam wayang golek, namun dalam karya *Ludira Seta* unsur tonalitas tidak dijadikan acuan, sehingga terciptalah suatu bentuk grapan yang baru dengan wujud asal yang sulit untuk diidentifikasi.

Selain itu, secara hirarkis, konteks karya musik *Ludira Seta* tidak menampilkan konstruksi susunan patet dalam sajiannya. Desain karya ini lebih dibentuk oleh karena kebutuhan musikal dan perspektif artistik yang menjadi latar belakang. Seperti hal yang umum kita dapatkan pada pertunjukan tradisional, peran solis seperti juru rebab, juru kawih, juru kendang tidak berada pada hirarkis sebagai front liner. Hal ini disebabkan bahwa fokus dari struktur cerita menuntut aspek-aspek kekhasan musikal dalam mengusung karakteristik cerita. Namun terdapat pula pengecualian, yaitu saat representasi repertoar kiliningan disajikan yang tentu masih menuntut fungsi orkestrasi gamelan secara utuh, meskipun secara metode telah mengalami proses kombinasional dan eksploratori melalui bantuan media digital launchpad.

Bentuk kreativitas transformasi lain yang terdapat dalam karya *Ludira Seta* yakni munculnya garap musik pada varian awal garap musik ini, yaitu bentuk yang diadopsi secara struktural pada bagian awal seperti gending tatalu dan karatagan yang secara kompositoris telah ditransformasi ke dalam bentuk-bentuk

orkestratif yang bersifat abstrak. Kedudukan awal inilah yang memungkinkan terdapatnya perubahan konvensi, baik dari struktur garap maupun substansi musikal.

Makna dan konvensi gending pun diinterpretasi tidak hanya pada tatanan perubahan pada unsur dan pemindahan kontekstual balungan, melainkan terjadi pula pada konteks perubahan dalam subjek dan media garap. Seperti misalkan konstruksi gending-gending tatalu yang umumnya direpresentasi secara orkestratif melalui media gamelan, pada garapan ini kemudian ditransformasi ke dalam waditra rebab yang telah direplikasi dengan menempatkan varian timbre melalui olahan varian *effect*, *pitch shifter*, *reverb*, *delay*.



Foto 4. Performa empat orang pemain rebab, serta penggunaan DAW pada saat pertunjukan.

Selain itu, dalam karya ini pun terdapat transformasi dalam penggunaan instrumen rebab. Umumnya, pemain rebab dalam suatu pertunjukan karawitan Sunda, khususnya wayang golek, berjumlah satu orang, namun dalam karya ini terdapat empat orang pemain rebab yang terdiri atas dua orang memainkan rebab secara konvensional, dan dua orang lagi memainkan rebab dengan cara baru. Cara baru tersebut maksudnya, secara konvensional, normalnya instrumen rebab memiliki frekuensi suara berkisar diantara 700–2300hz dengan karakter *mid-high*, namun pada karya ini frekuensi dua buah rebab yang dimainkan dikonversi dengan

menggunakan penggunaan efek *pitch shifter* pada DAW sehingga menghasilkan frekuensi suara berkisar diantara 300-1100hz dengan karakter *low-mid*. Pengubahan jumlah pemain ditambah dengan pengubahan frekuensi rebab tersebut bukanlah hal yang lazim (di luar kebiasaan), sehingga bagian-bagian transformasi ini sangat mungkin untuk tidak mudah diterima.

Unsur kebaruan ini misalnya dapat diidentifikasi dari *tatalu* yang dibawakan oleh empat orang pemain rebab yang memainkan motif dan pola tabuh yang berbeda secara bersamaan, sehingga menghasilkan suara bertipe *ambience*. Berikut ini adalah contoh kutipan notasi untuk memperjelas garap kreativitas tersebut:

Rampak

Laras Degung 3 T

0̄1 5̄4 3

Laras Salendro

4̄3 2̄3 2̄3 4

43 43 43 4 4

32 32 32 3

32 1 . . .

o c

Laras Madenda 4 P

Rampak

1	3	4	4
4	5	5	5
1	5	4	
3	2	1	
4	5	1	

Atas dasar hal tersebut dapat disimpulkan bahwa kreativitas transformasional dalam karya Ludira Seta nampak dalam tonalitas; peran atau hirarkis nayaga solois; makna dan konversi gending; serta timbre, porsi, dan frekuensi alat musik rebab. Hal-hal tersebut bersifat kurang lazim, sehingga kemungkinan agak sulit atau lama untuk dicerna dan diterima.

Ketiga unsur kreativitas dalam karya Ludira Seta, yakni kombisional, eksploratif, dan transformasi, bersifat parsial atau saling berhubungan, tidak dapat dipisahkan satu sama lain, dan pada praktiknya diterapkan secara bercampur. Contohnya, secara kombisional terdapat pencampuran konsep garap orkestrasi musikal yang memuat varian dan objek konvensional, kemudian dieksplorasi melalui kebaruan gagasan kreatif artistik video screening.



Foto 5. Penampilan video screening pada saat pertunjukan.



Foto 6. Penampilan video screening gugunungan versi digital pada saat pertunjukan.



Foto 7. Penampilan wayang golek dengan background digital negara awu-awu langit pada saat pertunjukan.

Selain itu, percampuran ketiga jenis kreativitas tersebut nampak pada bentuk sajian musikal (baik itu bentuk gending maupun orkestratif). Dalam hal ini, secara keseluruhan dipilih berdasarkan ketentuan dan orientasi garap wayang golek, yang juga disesuaikan dengan tema cerita, namun dalam karya ini, hal tersebut mengalami reinterpretasi. Misalnya gending lagu Cahya Sumirat, Panghudang Rasa, Laras Konda, serta gending-gending lainnya yang diolah dengan cara mengeksplorasi struktur, bentuk, media, hingga gaya musikal yang ditampilkannya. Kombinasi yang terjadi pada beberapa pola dan struktur gending, baik yang bersifat baku maupun bentuk komposisi atau gending baru secara umum telah melalui proses digitalisasi melalui perangkat DAW. Oleh karena itu secara spesifik repertoar-repertoar gending tersebut tidak menyertakan kendang yang berfungsi umum sebagai ritem section, *baton signal* (penguat ekspresi), pengendali irama dan lain-lain, akan tetapi hasilkan dan dihadirkan dari hasil eksplorasi gending yang telah dimodifikasi melalui

penyerapan sistem DAW dan interpretasi garap. Beberapa gending hampir dapat dipastikan sulit untuk dikenali katakteristiknya sebagai representasi dari hasil transformasi, seperti misalnya gending bubuka yang sengaja diubah karakterkan melalui gaya orkestratif serta spesifikasi susunan instrumen penyertanya.

Struktur baku yang dijadikan benang merah gagasan isi karya musik *Ludira Seta* terletak pada tema cerita yang digarap melalui kisah tentang wabah pandemi yang melanda tanah air. Tiga bagian penting dari struktur cerita ini menyajikan varian karakteristik musikal. Adapun varian musikal yang ditampilkan tidak hanya menyangkut perubahan struktur musikal, harmoni dan media garap, melainkan dibentuk pula oleh sajian musikal yang memiliki kebakuan dalam sistem orkestrasi. Oleh karena itu garap yang ditampilkan dalam varian musik dengan serta merta menunjukkan ragam garap dan genre musik, seperti misal: (1) Kemunculan orkestrasi gamelan secara utuh; (2) Kemunculan sistem orkestrasi barat; (3) Kehadiran karakter musik yang berorientasi pada genre mediaval (*gothic*) (4) Kemunculan bentuk-bentuk karakter bunyi berjenis sinematik; dan (5) Kemunculan varian genre *war fantasy*.

Dengan demikian, melalui ketiga unsur kreativitas tersebut, ditemukan gagasan musikal yang mengkorelasi serta mengabstraksikan berbagai keterhubungan aspek pertunjukan secara multidimensi terhadap konvensi tradisi wayang golek serta konsep kontemporer yang didesain melalui orientasi audio visual, videografik, penggalan sumber-sumber bunyi elektronik dan digitalisasi. Hal-hal tersebut sesuai dengan pernyataan Boden dalam Fatmawiyati (2018: 8) yang

mengemukakan bahwa kreativitas memiliki ciri-ciri utama berupa orosinalitas, kelengkapan (berupa analisis dan pemikiran baru), serta perbedaan.



Foto 8. Pengambilan dan penampilan video *ludira seta* dengan teknik hybrid pada saat pertunjukan.

Kemudian, selanjutnya, sebagaimana yang diungkapkan oleh Andrew Hugill (2008: 33), bahwa seorang komposer, melalui progresi dalam karya berarti memberikan harapan dan referensi kepada pendengar, serta mendorong proyeksi tren musik ke masa depan. Maka, selain itu, pencampuran ketiga bentuk kreativitas secara konseptual pun diharapkan dapat bermanfaat untuk menghilangkan batasan-batasan atau sekat-sekat ketika berkarya, sehingga kreator lebih bebas berkreativitas hingga lebih memungkinkan untuk menemukan berbagai kemungkinan-kemungkinan dan penemuan-penemuan baru.

SIMPULAN

Kreativitas musikal dalam garap karya *Ludira Seta* secara multidimensi telah mendekati pada kemungkinan beragam aspek pemikiran baru, terutama mengenai bagaimana konvensi pada ruang tradisi mampu menumbuhkan orientasi kreatif pada beragam disiplin seni serta mampu mengimplementasi media kreativitas lainnya, seperti komputerisasi, digitalisasi, dan lain-lain.

Dengan mengacu pada konvensi tradisi, secara faktual karawitan Sunda hadir sebagai kekuatan utama dalam

mengadaptasi kontekstual naratif. Melalui konsep kreativitas kombisional, eksploratori, dan transformasi, garap Ludira Seta tampil tidak hanya menyuguhkan konteks performasi estetik secara konvensional, akan tetapi sekaligus berperan ganda menjadi ruang *updating experimenting*.

Secara umum, karya Ludira Seta mengandung tiga unsur kreativitas. Pertama, kreativitas kombisional yang nampak dari pengombinasian atau perjumpaan objek-objek musik tradisi dalam konvensi pertunjukan wayang golek, kiliningan serta objek-objek garap orkestratif yang dikembangkan melalui media digital elektronik. Kedua, kreativitas eksplanatori yang terdapat pada beberapa bagian dalam karya ini, khususnya dalam hal orkestra gamelan dan orkestrasi musik barat, serta *baton signal* yang menggunakan DAW. Dan, ketika yakni kreativitas transformasional yang nampak dalam tonalitas; peran atau hirarkis nayaga solois; makna dan konversi gending; serta timbre, porsi, dan frekuensi alat musik rebab.

Melalui kreativitas tersebut, karya ini dapat dijadikan referensi dan alternatif baru dalam penyajian karya dengan idiom kesenian tradisional, khususnya wayang golek. Lebih jauh lagi, melalui pemanfaatan teknologi digital, karya ini diharapkan dapat menjangkau lebih banyak kalangan dan ruang lingkup yang lebih luas, sehingga menjadi salah satu media perlindungan dan pelestarian warisan budaya.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dan berkontribusi dalam penelitian, pengolahan

data, dan penulisan artikel. Pihak lembaga yang sudah memberi kesempatan sampai tulisan ini diselesaikan .

DAFTAR PUSTAKA

- Arthur.S. Nalan 2015. "Asep Sunandar Sunarya Dalang Wayang Golek Intelek", Gang Pandai Press, Bandung.
- Boden, Margaret A. 2011. *Creativity and Art*. New York: Oxford University
- Caca Sopandi. 2021. *Diktat Prodi Seni Karawitan ISBI Bandung: Rebab Sunda 1*. Bandung: ISBI Bandung.
- Fatmawijayati. 2018. "Telaah Kreativitas". Jawa Timur: Universitas Airlangga.
- Gelar Seftiyana. 2022. "Ludira Seta: Alih Wahana Garap Musik Wayang". Bandung: ISBI Bandung.
- Gregory, R. 2010. *Tes Psikologi*. Jakarta: PT Gelora Aksara Pratama.
- Hugil, Andrew. 2008. *The Digital Musician*. Routledge, Newyork & London.
- Kundang K. Juman. 2020. "Digital Technology Pertemuan-2". Jakarta: Universitas Esa Unggul.
- Tri Wahyu Widodo. 2012. "Peran Teknologi Komputer Dalam Proses Kreatif Musik Tya Subiakto". Yogyakarta: UGM.
- Wawan Setiawan. 2017. "Era digital dan Tantangannya." Bandung: UPI Bandung.