

IMAJINER RUANG KEPALA DALAM REKAMAN GAMELAN AGÊNG DENGAN TEKNIK STEREOFONIK

Iwan Budi Santoso

Jurusan Etnomusikologi Fakultas Seni Pertunjukan
Institut Seni Indonesia Surakarta
Email: iwan_onone@yahoo.com

Abstract

The presentation of Javanese gamelan cannot always be present in the midst of our busy lives. In order to present musical karawitan whenever needed by the audience, it requires the recording of Javanese gamelan that can represent the original sound. Javanese people generally realize that the presentation of Javanese gamelan will be better if it is presented in pendapa. To find musical recordings as a performance in pendapa, it needs to consider the recording equipment used as well as recording techniques so that the sound will be obtained in accordance to the original sound and can bring the soul or spirit of Javanese gamelan. In order to get the gamelan recording in accordance to the original sound and to present the soul or spirit of the gamelan, the recording equipment used must adjust to the sound characteristics of the gamelan instruments and the recording uses stereophonic techniques. Stereophonics is a recording technique that is done in order to produce sounds in according to the original sound where the listeners feel to see a live performance.

Keywords: Javanese Gamelan, recording, stereophonic.

Pendahuluan

Gamelan di Jawa merupakan seperangkat instrumen sebagai pernyataan musikal yang sering disebut dengan istilah karawitan. Supanggah dalam *Bothekan Karawitan I* (2002: 12) menyebutkan penggunaan istilah gamelan dan karawitan sudah mulai “sama” dengan yang diberlakukan di Indonesia. Terutama oleh para praktisi maupun para akademisi yang telah berhubungan lebih jauh atau akrab dengan dunia musik gamelan dan dunia karawitan.

Istilah “karawitan” yang digunakan untuk merujuk pada kesenian gamelan banyak dipakai oleh kalangan masyarakat Jawa. Istilah tersebut mengalami perkembangan penggunaan maupun pemaknaannya. Sehubungan dengan fungsi gamelan di masyarakat, terdapat beberapa nama jenis perangkat gamelan yang pernah ada, dan sampai sekarang sering dibunyikan sesuai dengan tempat kehidupan dan penyelenggaraannya. Adapun nama perangkat gamelan tersebut adalah gamelan *Kodhok Ngorèk*, *Monggang*,

Cârâbalèn, *Sekatèn*, dan *Agêng*.

Namun demikian seiring perkembangan fungsi dan persebarannya, gamelan *agêng*-lah yang banyak terdapat di masyarakat dibanding dengan gamelan lainnya. Hal ini seperti terlihat ketika lebih banyak dijumpai perangkat gamelan *agêng* baik di lingkungan pendidikan dari Sekolah Dasar hingga Perguruan Tinggi, perkampungan penduduk, kantor pemerintahan dan kantong-kantong kesenian di Surakarta. Tanda perkembangan dan penyebaran gamelan *agêng* di masyarakat Jawa, juga dapat dilihat kembali dengan semakin sering dan banyaknya per-tunjukan gamelan *agêng* di masyarakat.

Perkembangan gamelan *agêng* di masyarakat luas pada akhirnya juga seiring dengan ragam fungsinya. Dengan banyaknya fungsi tersebut pada akhirnya Supanggah menyimpulkan menjadi dua fungsi utama saja (Supanggah, 2009:303-336). Pertama sebagai fungsi sosial, yaitu sajian gamelan *agêng* beserta gending-gending karawitannya digunakan untuk melayani berbagai kepentingan masyarakat.

Wujudnya bermacam-macam seperti sebagai sarana ritual religius, upacara kenegaraan, kemasyarakatan, keluarga maupun perorangan. Fungsi kedua adalah fungsi hubungan atau layanan seni, sebagaimana karawitan tampil untuk mendukung dan/atau melayani kebutuhan presentasi kesenian lain, seperti tari, teater, wayang, dan akhir-akhir ini juga film.

Musik tradisional (karawitan) menggunakan gamelan *agêng* saat ini sudah cukup dikenal dan tersebar di mancanegara, bahkan saat inipun sudah banyak grup-grup musik tradisional yang berasal dari luar negeri. Dulu musik Barat merupakan tonggak berkembang musik di dunia, namun sekarang mereka mulai beralih ke kebudayaan timur termasuk Indonesia. Menurut Supanggah (2002: 9) bahkan konon musik gamelan juga ikut andil dalam kelahiran musik modern pada awal abad ke-20 lewat komposisi-komposisi Jean Claude Debussy, salah satu bapak musik modern abad 20. Untuk itu tidak mengherankan kalau para musikus Barat dalam mencari jati dirinya banyak yang berpaling ke budaya Timur. Kehidupan seni karawitan dan persebarannya saat ini juga menjadikan kreativitas bagi para komposer untuk bereksperimen. Beberapa daerah, musik karawitan yang menggunakan instrumen gamelan *agêng* sering dipentaskan. Bahkan terlepas dari pementasan beberapa event pertunjukan seni selalu menggiatkan festival musik karawitan. Beberapa negara termasuk Indonesia telah menyelenggarakan festival gamelan internasional.

Persebaran gamelan *agêng* berasal dari suku Jawa yang tersebar di penjuru dunia, juga dibarengi dengan persebaran rekaman gending-gending. Istilah gending digunakan untuk memberikan nama lagu-lagu yang disajikan oleh gamelan baik secara instrumental saja maupun dengan vokal. Media penyimpan rekaman gending menurut sejarah media terdiri dari piringan hitam (*vinyl*), pita kaset, compact disc audio (CD audio), dan data file (wav, MP3, dan MP4) yang dapat kita unduh di *website*. Adanya rekaman gending menggunakan gamelan *agêng*

juga menandakan bahwa musik karawitan mempunyai perkembangan yang pesat. Oleh karena itu, gamelan mempunyai potensi menuju ke industri kreatif agar dapat bersaing selayaknya musik-musik yang lain.

Pelbagai rekaman musik yang menggunakan gamelan *agêng* dan beredarnya rekaman-rekaman menandakan bahwa musik karawitan dapat diterima oleh masyarakat. Beredarnya rekaman karya maestro karawitan dengan gending-gending klasik sesuai garap yang lahir dari masyarakat pemiliknya sangat menggembirakan. Hal ini merupakan bagian dari pelestarian budaya sekaligus penyebarluasan seni musik karawitan dengan gamelan *agêng*. Perkembangan dan persebaran gamelan *agêng* di era globalisasi teknologi bukanlah sebuah ancaman untuk dihalangi. Meskipun ada rasa ketakutan akan terjadinya pergeseran fungsi gamelan *agêng* ketika digunakan untuk garap musik masa kini. Oleh sebab itu, perlu dipahami bersama terkait garap sajian gending karawitan berdasar pada taksonomi lahirnya gaya musikal.

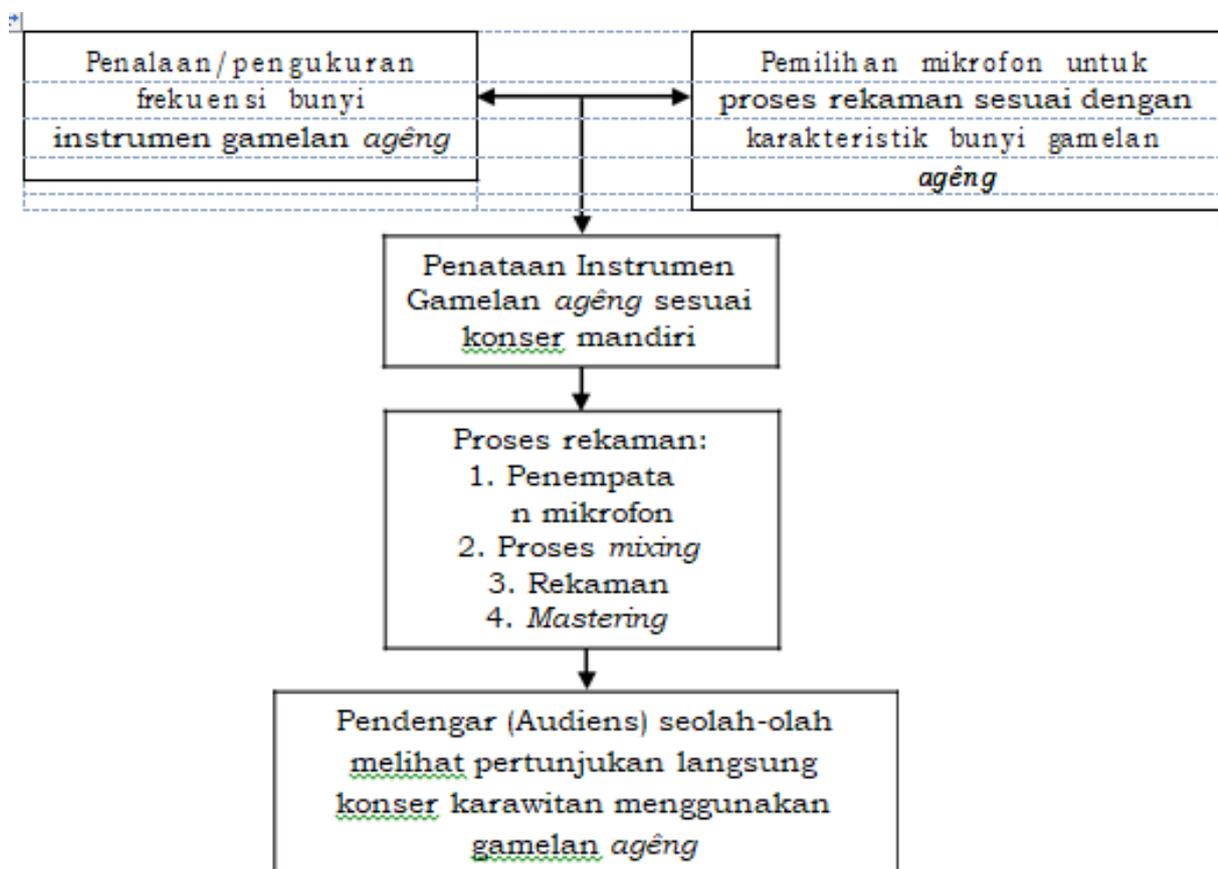
Namun demikian hadirnya teknologi audio digital saat ini seharusnya bisa mendukung dan/atau merekam sajian musik karawitan dengan baik. Akan tetapi justru ditemukan banyak sajian musik karawitan kurang muncul jiwa atau rasa (ruh) musikal sesuai dengan aslinya ketika sudah direkam. Pada kenyataan di lapangan, peneliti menemukan beberapa kasus hasil rekaman yang tidak sesuai dengan realitas musik karawitan ketika dimainkan secara langsung. Hal ini paling tidak karena beberapa faktor yang mengakibatkan kurang idealnya hasil rekaman yang sesuai dengan sajian musik karawitan pada saat dimainkan. Faktor tersebut adalah kurang pemahamannya seorang *sound engineer* tentang sajian musik karawitan itu sendiri, dan meskipun paham dengan perangkat *sound system* sebagai alat rekam, namun tidak tahu seberapa keras dan/atau lirihnya volume bunyi setiap instrumen. Faktor lainnya adalah kurang pemahamannya seorang *sound engineer* dalam memposisikan keseimbangan bunyi berdasar fungsi ricikan dalam instrumen gamelan, serta

penempatan bunyi instrumen gamelan antara di sebelah kanan, tengah, atau sebelah kiri ketika menggunakan teknik stereofonik.

Untuk mengkaji lebih dalam permasalahan tersebut, pertanyaannya kemudian bagaimana membangun ruang imajiner musik karawitan ke pendengar dengan teknik stereofonik, agar dapat menghasilkan rekaman yang baik dan bisa menghadirkan jiwa atau rasa (ruh) gamelan *agêng*? Guna menjawab permasalahan tersebut, dalam penelitian ini akan memfokuskan pada tata cara melakukan perekaman agar dapat menghadirkan imajiner ruang kepala pendengar, jiwa atau rasa (ruh) gamelan *agêng* dengan teknik stereofonik. Teknik Stereofonik menggunakan metode penelitian eksperimen (*experimental research*). Penelitian eksperimen dapat didefinisikan sebagai metode sistematis guna membangun

hubungan yang mengandung fenomena sebab akibat. Hakekat penelitian eksperimen pada prinsipnya dapat didefinisikan sebagai metode sistematis guna membangun hubungan yang mengandung fenomena sebab akibat (*causal-effect relationship*)². (Sukardi 2011:179).

Proses penelitian ini diawali dengan penalaan dan/atau pengukuran frekuensi setiap instrumen gamelan *agêng*. Untuk mengetahui besaran frekuensi setiap instrumen gamelan, langkah yang dilakukan adalah perekaman. Hal ini dilakukan agar memudahkan dalam menganalisa frekuensi bunyi instrumen. Adapun data frekuensi yang diambil berguna untuk mengklasifikasi dan memilih jenis mikrofon yang baik untuk memungut bunyi instrumen gamelan.



Bagan 1. Alir kerja penelitian

sekarang (2019). Metode empirisme berfungsi untuk menguji hasil penalaran terhadap permasalahan yang dibangun atas dasar deduksi. Selanjutnya untuk mendapatkan kesimpulan akhir, metode empirisme diperlukan untuk menguji berbagai kemungkinan jawaban dalam hipotesis. Untuk menguji jawaban-jawaban yang ada, penulis terlibat langsung ke alam nyata. Fakta-fakta atau bukti-bukti yang relevan dengan obyek permasalahan dikumpulkan, disusun dan dianalisis. Seperti pendapat Jujun S. Suriasumantri metode empirisme tidak saja diperlukan dalam pengumpulan data, tetapi sudah dimulai sejak awal perumusan masalah (Suriasumantri, 1998:119-125).

Selama melakukan penelitian dan/atau pekerjaan penulis menemukan pengalaman sebagai jawaban atas permasalahan yang dihadapi pada saat perekaman gamelan *agêng*. Pengalaman dalam proses perekaman gamelan *agêng* yang didapat antara lain sistem perekaman dengan teknik rekaman *live* (hidup dan/atau langsung) dan teknik rekaman *dubbing*. Pengalaman lain dalam penelitian ini adalah tata cara penempatan instrumen sebagai dasar penataan bunyi dengan teknik stereofonik, pengelompokan dan/atau klasifikasi frekuensi instrumen gamelan, sampai pemilihan dan penempatan mikrofon. Dari pengalaman tersebut didapatkan cara perekaman gamelan *agêng* yang sedikit berbeda dengan perekaman musik Barat yang berkaitan dengan teknik penempatan dan pemilihan mikrofon pada saat proses rekaman.

Pembahasan

A. IMAJINASI RUANG KEPALA DALAM PENDENGAR

Menghadirkan pertunjukan/konser mandiri gamelan *agêng* saat ini bisa dikatakan sulit. Meskipun di tempat-tempat tertentu (sekolah seni atau pusat kesenian) hampir bisa dikatakan selalu ada. Kesulitan ini dipengaruhi dari

berbagai sebab yang antara lain seperti: terbatasnya pemilik gamelan *agêng*, semakin terbatasnya ruang-ruang pertunjukan gamelan *agêng* akibat budaya *klenengan* di masyarakat yang semakin memudar, menyusutnya minat masyarakat terhadap gamelan *agêng* seturut perkembangan zaman, dan terbatasnya kesempatan menyaksikan pertunjukan secara langsung akibat faktor kesibukan para apresiatornya.

Bagi para apresiator yang gemar mendengarkan musik ini keadaan tersebut tentu membuat mereka mencari alternatif cara lain untuk dapat tetap mendengarkan sajian gamelan *agêng*. Media rekaman adalah satu yang menjadi sasaran para pecinta gamelan *agêng* untuk tetap mengapresiasinya di tengah keterbatasan-keterbatasan yang mereka hadapi ketika ingin mendengar secara *live*. Kemajuan teknologi alat rekam dan media pemutar rekaman di era sekarang ini memang pada akhirnya menjadi solusi efektif yang bersifat praktis untuk keluar dari keterkungkungan kesenangan mengapresiasi sajian karawitan gamelan *agêng* tersebut.

Berangkat dari semakin berkembangnya pilihan masyarakat terhadap media rekam sebagai solusi praktis untuk mendengarkan hasil sajian gamelan *agêng* ini, maka kualitas perekaman pun akhirnya menjadi bahan pertimbangan utama. Kualitas hasil perekaman musik gamelan *agêng* diharapkan tidak hanya memenuhi dokumentasi musik secara sekilas saja. Akan tetapi lebih jauh juga mampu mendekati dan/atau bahkan menghantarkan imajinasi musikal sajian gamelan *agêng* secara sebenarnya (layaknya pertunjukan *live*) di ruang kepala pendengarnya. Untuk mewujudkan hal tersebut tentu perlu pemahan yang mendalam seorang praktisi perekaman tentang gamelan *agêng* selain juga kompetensi beragam teknik perekaman yang sesuai dengan karakter suara sajian gamelan *agêng*. Dalam bab ini maka akan diungkap mengenai karakteristik gamelan *agêng* terkait imajinasi musikal yang telah terbentuk secara konvensional dalam tradisi masyarakat Agêng dan bentuk perekaman dengan teknik

stereofonik yang dianggap dapat mewedahi pembentukan imajinasi musikal tersebut.

1. Pemahaman Ruang Imajiner Musikal Gamelan *Agêng*

Ruang imajiner musik gamelan *agêng* pada rekaman dengan teknik stereofonik, dibangun dari tatanan bunyi instrumen gamelan yang digunakan untuk sajian musik karawitan. Pemahaman tentang bunyi keseluruhan instrumen gamelan *agêng* tentunya didapat pada saat kerja lapangan dan/atau pendapat dari narasumber. Oleh sebab itu bunyi musikalitas karawitan dengan gamelan *agêng* akan membantu dalam membangun bunyi instrumen ke dalam imajiner ruang kepala berdasar teknik rekaman. Imajinasi ini nantinya akan sama dengan apa yang saat ini berada dimasyarakat pemilik budaya karawitan dengan gamelan *agêng*.

Imajinasi tentang hasil suara *klenengan* gamelan *agêng* yang berada di benak masyarakat Jawa tentu saja akan berbeda dengan imajinasi ruang suara dari musik-musik yang lain seperti misalnya kroncong (PAN Nuasantara), orkestra Barat, dan musik-musik pop. Perbedaan tersebut itulah yang akhirnya memerlukan penanganan berbeda ketika harus merekam *klenengan* gamelan *agêng* dengan musik-musik yang lain tersebut. Singkatnya, seorang praktisi perekaman hakekatnya memang tidak dapat menerapkan satu teknik perekaman saja untuk bermacam-macam *genre* musik yang berbeda-beda untuk tuntutan hasil perekaman yang ideal.

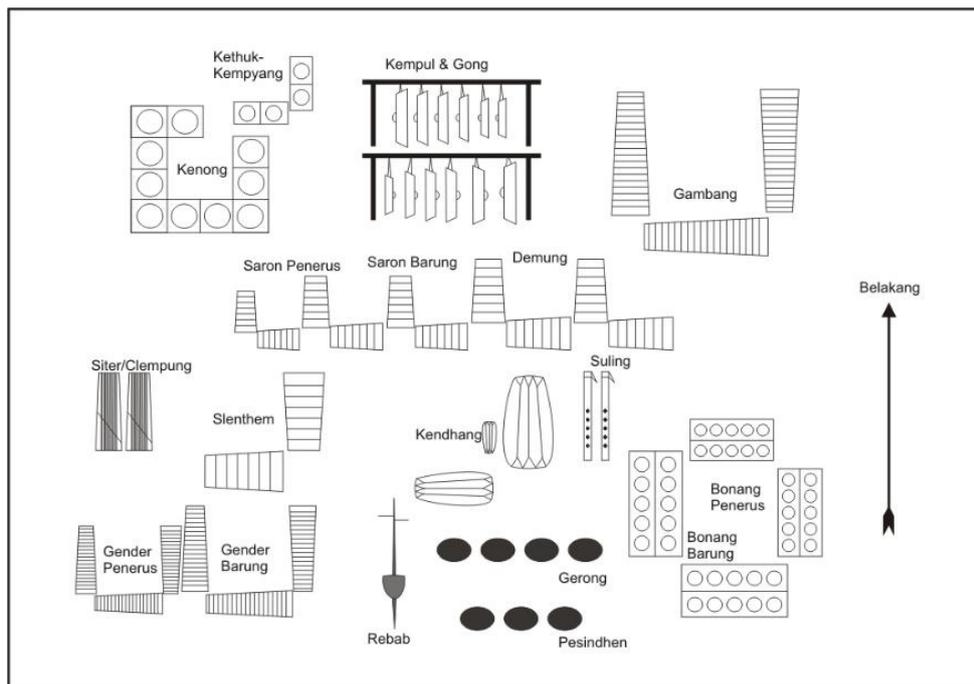
Berangkat dari pemahaman sebagaimana tersebut maka alangkah bijaksana jika seorang praktisi perekaman juga perlu mengamati karakter masing-masing musik dan menyesuaikan teknik perekamannya sesuai kebutuhan dari musik yang akan direkamnya. Hal ini pun akhirnya berlaku juga ketika seorang praktisi perekaman akan merekam musik gamelan *agêng*. Tentu saja agar mendapatkan luaran hasil rekaman gamelan *agêng* sesuai dengan idealisme musiknya. Tuntutan idealisme perekaman ini yang menjadikan seorang praktisi perekaman wajib memahami

konsep-konsep karakter bunyi masing-masing instrumen, tata letak instrumen, dan konsep orkestrasi dari bunyi gamelannya.

Selanjutnya jika melihat menurut bahan pembuatan maka instrumen gamelan *agêng* dapat digolongkan menjadi: bahan logam, kayu, dan bambu. Bahan logam kemudian juga ditemukan dengan berbagai ragamnya seperti *gamelan* dengan bahan aloy perunggu (paduan baja dan timah putih), kuningan (paduan baja dan seng), besi, dan ada pula gamelan yang dibuat dengan teknik bahan besi yang dilapisi kuningan khususnya pada jenis bentuk *pencon*. Tentu saja masing-masing bahan pembuat ini akan berpengaruh pada munculnya karakter suara gamelan. Bahan kayu akan berbeda dengan suara dari bahan bambu, bahan dari keduanya pun akan sangat berbeda dengan hasil suara dari bahan logam.

Demikian juga karena pada bahan logam ternyata ditemukan pula ragam logam perunggu, kuningan, besi, maka tentu masing-masingnya pun akan membawa karakter suara sendiri-sendiri. Karakter perunggu misalnya lebih terkesan nyaring dengan sustensi yang panjang. Bahan kuningan memiliki suara tengah yaitu dengan tingkat kenyaringan dan karakter sustensi suara di bawah prunggu namun masih di atas besi. Sementara karakter gamelan berbahan besi memiliki tingkat kenyaringan dan sustensi dibawah perunggu dan kuningan.

Hakekatnya semua bahan baik gamelan dari prunggu, kuningan, dan besi adalah baik menurut kebiasaan budaya dari masyarakat pemakainya. Dalam pandangan masyarakat Surakarta dan Yogyakarta memang gamelan dengan bahan perunggu dianggap lebih berkualitas baik di banding kuningan dan besi. Untuk lebih detail terkait membangun imajinasi ruang hasil rekaman, maka sebagai gambaran umum penataan gamelan ketika berfungsi main secara mandiri (konser mandiri), berikut tata letak instrumen.



Gambar 1. Penataan seperangkat gamelan an *agêng* .

Berangkat dari karakter instrumen dan tata letak dalam panggung sajian sebagaimana tersebut, maka pada akhirnya munculah bentuk tabuhan karawitan gamelan *ageng* yang khas. Perlu menjadi pemahaman juga bahwa ternyata hasil sajian gamelan *ageng* yang diharapkan oleh para pengrawit adalah bentuk idealisme suara *kempel*. Suara *kempel* yaitu suara yang menyatu tidak terkesan terpisah-pisah-pisah antara satu instrumen dengan instrumen yang lainnya. Memang dalam tataran estetika bunyi tabuhan per instrumen harapan dari sebuah suara instrumen adalah menemukan satu titik suara yang jelas dan jernih atau sering disebut dengan istilah *wijang*. Namun hasil suara yang *wijang* sesuai karakter sebenarnya dari masing-masing instrumen ini sesungguhnya diperlukan untuk mendukung hasil akhir suara secara bunyin konser gamelan *agêng* yang *kêmpêl*, rempeg, dan semu (antara bunyi yang jelas dan kurang jelas). Dengan demikian teknik *mixing* dalam perekaman seharusnya juga mempertimbangkan hasil suara yang *kêmpêl*, *rêmpêg*, dan semu tersebut agar sesuai dengan imajinasi suara *klenengan* yang telah terbentuk secara kulturalnya.

2. Rekayasa Perekaman Stereofonik Dalam Gamelan Agêng

Perjalanan panjang telah dilalui untuk menuju kesempurnaan agar bisa menghadirkan kembali musik sebagai pengganti ketika tidak dapat melihat langsung pertunjukan. Oleh sebab itu hadirnya peralatan rekam sebagai alat bantu dokumentasi bunyi sangat penting. Untuk tahu lebih jauh perkembangan alat rekam, dapat ditelusuri jejak peradaban teknologi alat rekam dari perekam sederhana hingga perekam digital. Perkembangan inilah yang sangat membantu untuk menghadirkan kembali berbagai dokumentasi bunyi.

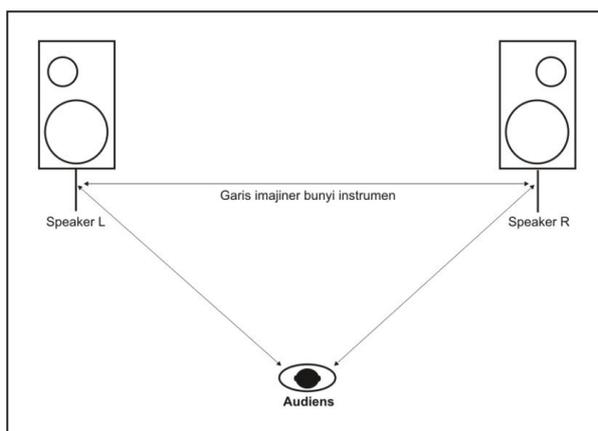
Selain perkembangan teknologi alat rekam, dalam proses pendokumentasian bunyi juga mengalami perubahan teknik dan/atau cara merekam. Hal ini untuk dapat menghadirkan kembali tatanan bunyi musikal sesuai dimensi ruang pertunjukan. Mulai dari perekaman dengan teknik mono, teknik stereofonik, hingga teknik *surround*. Namun dalam penelitian ini hanya akan dibahas pada teknik stereofonik.

a. Rekaman stereofonik

Stereofonik dalam tatanan bunyi hasil rekaman dapat disebut juga dengan kata stereo. Dalam hal ini stereo merupakan kata yang bisa diartikan dua. Oleh karena itu pengertian stereo dalam *sound system* adalah hadirnya dua loudspeaker, sebagai salah satu alat bantu yang digunakan untuk mendengarkan hasil rekaman.⁶ Hadirnya rekaman musik karawitan dengan gamelan *agêng* menggunakan teknik stereofonik dapat membantu pembentukan imajiner ruang pertunjukan.

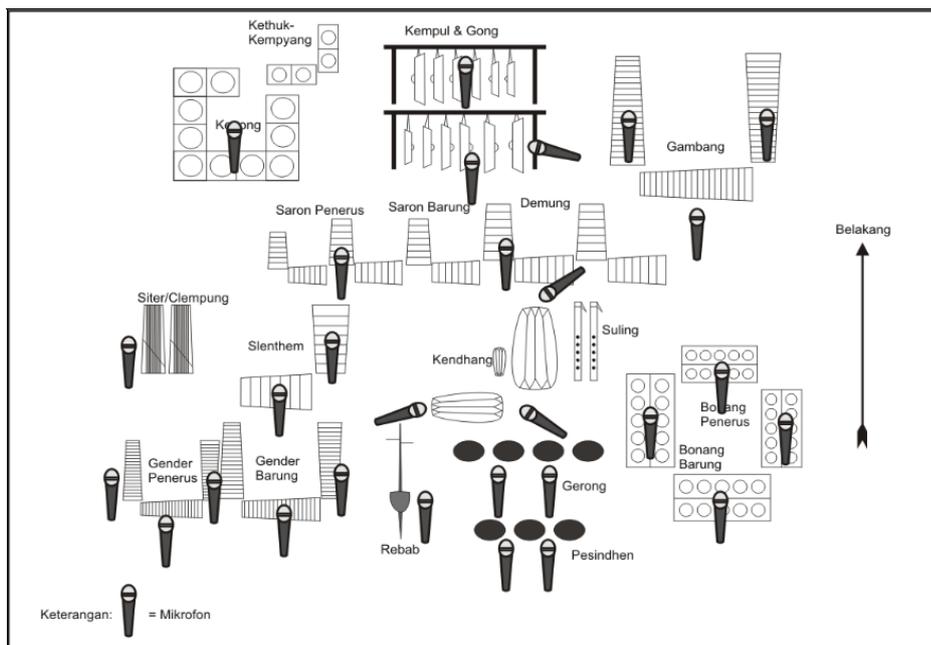
Teknik stereofonik digunakan dalam perekaman diawali ketika melakukan rekaman stereofonik *salome* karya Strauss, Leontyne Price dan 115 anggota Orkes Simfoni Boston mengadakan pertunjukan di depan seperangkat mikrofon (Stevens & Warshofsky, 1981:118). Seperti telah dilakukan oleh Leontyne bersama Orkes Simfoni Boston dapat disimpulkan bahwa definisi stereofonik adalah salah satu pemanfaatan sistem dua atau lebih banyak mikrofon yang terpisah di depan satu area pemungutan, yang dihubungkan ke alat penguat atau perekaman, dan kemudian disalurkan ke dua atau lebih banyak pengeras suara yang terpisah di depan suatu area pendengar. Untuk mendapatkan pendengaran yang optimal sebuah aransemen stereo yang baik seharusnya pendengar berada pada posisi segitiga sama

sisi. Dari posisi pendengar yang membentuk segitiga sama sisi, didapatkan gambaran dan/atau pendengaran seolah-olah melihat pertunjukan langsung (*live*). Selain itu, stereofonik juga memberikan gambaran kedalaman dan/atau jarak masing-masing instrumen gamelan sehingga terbentuk perspektif tiga dimensi, dan memberikan perasaan mengenai ruang dari lingkungan akustik dan suasana reverbrasi pada saat pertunjukan. Seperti gambar berikut yang menunjukkan posisi pendengar.



Gambar 2. Posisi pendengar yang membentuk segitiga sama sisi di antara dua speaker. (Ilustrasi Iwan: 2019)

Dengan demikian teknik stereofonik mampu menghadirkan kembali bunyi yang sesuai dengan bunyi asli dan tempat atau posisi instrumen yang dimainkan.



Gambar 3. Penempatan mikrofon pada instrumen gamelan *agêng* (pada laras slendro dan pelog).

Seperti yang sudah dijelaskan pada sub bagian pemahaman ruang imajiner musikal gamelan *agèng*, bahwa proses rekaman dengan teknik stereofonik kiranya dapat membentuk dimensi ruang pertunjukan. Oleh karena itu untuk membentuk dimensi ruang imajiner pendengar rekaman musik karawitan dengan gamelan *agèng*, dapat digambarkan penempatan mikrofon sebagai berikut.

3. Konsep rekaman gamelan agèng

Dalam sajian musik karawitan yang akan direkam dan nantinya dapat menjadi wakil pertunjukan *live* yang hadir setiap saat, konsep rekaman gamelan *agèng* perlu dibicarakan. Tujuan membangun konsep rekaman gamelan *agèng* berguna untuk dapat menghadirkan sajian musik karawitan sesuai bunyi aslinya, atau paling tidak mendekati bunyi aslinya. Dengan demikian rekaman gamelan dapat menghadirkan jiwa atau roh musik karawitan. Selama ini proses perekaman musik karawitan, biasanya dengan menunjuk seseorang menjadi direktur musikal yang bertindak sebagai penentu baik atau buruknya hasil rekaman gamelan. Para direktur musikal umumnya belum memahami konsep perekaman yang baik dari segi teknis. Kebanyakan dari mereka, seorang direktur musikal sebatas pemimpin rombongan pemain (*peng-rawit*) musik karawitan.

Hal ini pernah diungkapkan oleh almarhum Mintardjo, walaupun pada saat rekaman gamelan, seorang yang ditunjuk sebagai direktur musikal, biasanya hanya sebatas mendengarkan hasil rekaman yang kemudian menyelia baik-buruknya, atau kekurangan hasil rekaman.¹ Seperti kelemahan pada besar-kecilnya volume instrumen tertentu pada hasil rekaman musik karawitan, atau sekedar menyatakan layak dan tidaknya produk rekaman dijual untuk konsumsi hiburan di masyarakat umum. Hal senada juga diungkapkan oleh Sugiyarto yang sering melakukan perekaman gamelan. Bahwasanya

¹ Wawancara Mintardjo pada tanggal 27 Januari 2009 di rumahnya, seorang produser, sekaligus penata gending dan/atau sutradara rekaman PN. Lokananta.

para pemimpin rombongan pengrawit dalam melakukan rekaman, hanya sebatas menyelia hasil rekaman musik karawitan.² Beberapa produser rekaman musik karawitan di daerah (Jawa Tengah) selama ini (dari kurun waktu tahun 90an) melakukan perekaman musik karawitan dengan tujuan komersial hanya memikirkan sajian gending yang laku di pasaran. Mereka tidak pernah berpikir hasil rekaman musik karawitan yang baik, layaknya pertunjukan langsung dengan menghadirkan jiwa atau roh musik karawitan. Kalau produser melakukan produksi rekaman, baik-buruknya hasil rekaman hanya ditentukan oleh pimpinan rombongan pengrawit, bekerja sama dengan sound engineer yang terkadang tidak tahu seluk beluk musik karawitan.

Dari pengalaman para pelaku seni karawitan pada saat rekaman gamelan, belum ada yang mengetahui secara pasti konsep perekaman musik karawitan yang baik. Untuk menda-patkan hasil rekaman dengan tujuan dapat menghadirkan jiwa atau roh musik karawitan kiranya perlu memahami seluk beluk musik karawitan. Seluk beluk musik karawitan yang kiranya perlu dipahami guna keperluan rekaman antara lain, memahami fungsi dan/atau klasifikasi ricikan gamelan, serta memahami sajian gending. Seperti dilakukan Rahayu Supanggah yang sering menjadi penanggung jawab artistik atau musikal direktur, memiliki konsep rekaman gamelan. Dalam konsep rekaman gamelan, sajian musik karawitan layaknya pertandingan sepak bola, Supanggah membagi instrumen gamelan dalam tiga kelompok ricikan. Berdasarkan peran dan/atau kedudukannya di dalam perangkat maka tiga ricikan tersebut antara lain: ricikan *ngajeng* (depan), ricikan tengah, dan ricikan *wingking* (belakang). (Supanggah, 2002:70) Ricikan *ngajeng* terdiri dari rebab, kendhang, gender barung, bonang barung, dan *sindhen*. Ricikan tengah terdiri dari slenthem, demung, saron,

² Wawancara Sugiyarto pada tanggal 19 Agustus 2019 di rumah Tegal Asri, dari pengalamannya menangani rekaman gamelan *agèng* di PN. Lokananta dari tahun 1987-1998.

saron penerus, gambang, gong, kempul, kenong, siter, dan *gerong*. Ricikan wingking terdiri dari bonang penerus, gender penerus, kethuk-kempyang, dan suling. Menurut Supanggah pengelompokkan ricikan menurut tinjauan garap dapat dikelompokkan menjadi tiga kelompok antara lain:

a. **Ricikan *balungan***, yaitu ricikan-ricikan yang pada dasarnya memainkan atau yang permainannya sangat dekat atau sangat mendasarkan pada lagu *balungan* gending. Ricikan yang termasuk dalam kelompok ini di antaranya adalah *slenthem*, *demung*, *saron*, *saron pene-rus*, dan *bonang penembung*.

b. **Ricikan *garap***, yaitu ricikan yang menggarap gending. acuan yang digunakan dapat *balungan* gending, dapat juga (alur) lagu vokal atau yang lain. Permainan ricikan ini pada dasarnya menggunakan pola-pola lagu atau melodik dan/atau pola ritmik yang biasa disebut dengan *cengkok*, *sekaran* dan/atau *wiled*. Bagi yang tidak biasa dengan dunia praktek karawitan, biasanya menemui kesulitan untuk menghubungkan permainan ricikan-ricikan ini dengan lagu *balungan* gending. Yang termasuk dalam kelompok ini di antaranya adalah *rebab*, *gender barung*, *gender penerus*, *bonang barung*, *bonang penerus*, *gambang*, *siter*, *suling*, *vokal (sindhén dan gerong)*.

c. **Ricikan struktural**, yaitu ricikan yang permainannya ditentukan oleh bentuk gending. Atau, dapat juga dibalik, permainan antar mereka membangun pola, anyaman, jalinan atau *tapestry* ritmik maupun nada (kalau bukannya melodik) yang kemudian membangun atau memberi bentuk atau struktur pada gending. Yang termasuk dalam kelompok ini adalah ricikan-ricikan *kethuk*, *kenong*, *kempul*, *gong*, *engkuk*, *kemong*, *kemanak*, *kecer*, dan sebagainya (Supanggah, 2002:71).

Selanjutnya dalam pemahaman sajian gending, bertujuan untuk mengetahui jalannya sajian musik karawitan dari *buka (intro)* sampai dengan *suwuk (coda)*. Dalam sajian musik karawitan, bentuk dan struktur gending akan mempengaruhi seting volume pada saat proses

pencampuran bunyi (*mixing*) dan/atau *editing*. Bentuk dan struktur gending tersebut tentunya juga tidak lepas dari penggunaan ricikan gamelan. Sebagaimana dapat dicontohkan antara gending bentuk lancar dengan gending bentuk *ketawang*. Dari dua bentuk gending tersebut secara garap, penggunaan, dan fungsi ricikan juga berbeda. Hal ini tentunya akan mempengaruhi intensitas volume bunyi instrumen dalam rekaman. Selanjutnya bagi *sound engineer*, pemahaman bentuk dan struktur gending akan membantu mengetahui perubahan intensitas bunyi dalam sajian musik karawitan.

Oleh karena untuk menghadirkan jiwa atau rohnya pada musik karawitan, yang harus memunculkan siratan semangat kekeluargaan, interaksi, dialog, spontanitas, ketidak-ajegan, kesan ruang, dan juga "ketidak-bersihan" atau ketidak-seterilan bunyi yang oleh masyarakat karawitan justru sering dianggap sebagai bumbu estetik karawitan yang memberi dimensi dan kesan yang manusiawi (Supanggah, 2002:81). Dengan demikian konsep rekaman yang digunakan adalah rekaman dengan sistem bersama-sama, atau pagelaran hidup (*live*) tanpa ada pembatas antara pemain. Jika rasa keber-samaan itu hilang, maka dapat dipastikan bahwasannya hasil rekaman musik karawitan akan kehilangan jiwa atau rohnyanya. Oleh karena jiwa atau rohnyanya musik karawitan merupakan bagian dari siratan jiwa para pemain (pengrawit). Sedangkan tanpa ada pembatas, bertujuan bahwa dalam rekaman musik karawitan untuk dapat berinteraksi, dan berkomunikasi antara pemain. Dengan demikian setiap pemain harus dapat mendengarkan instrumen satu sama lainnya.

Proses rekaman yang dilakukan peneliti untuk membangun imajinasi ruang kepala pendengar, maka menggunakan teknik rekaman langsung (*live*). Seperti uraian di atas bahwa kasus perekaman musik karawitan dengan instrumen gamelan dan vokal yang jumlahnya lebih dari 16 jenis, dan untuk mendapatkan hasil rekaman yang baik kiranya harus dilakukan dengan sistem rekaman *live*. Oleh karena rekaman musik karawitan baik dilakukan

dengan direkam *live*, maka proses rekaman dapat menggunakan metode merekaman ke dalam bentuk dua jalur (*track*). Berikut gambar diagram kerja peralatan rekaman live.

4. Imajinasi ruang kepala pendengar dengan stereofonik

Proses kerja untuk membangun imajinasi ruang kepala pendengar dengan stereofonik, dilakukan setelah proses pengaturan volume bunyi pada saat *mixing* dilakukan. Langkah yang dilakukan saat membangun imajinasi ruang kepala adalah pengaturan perangkat mixer audio pada panel/potensiometer PAN (*panoramic*). Penempatan instrumen pada ruang imajiner pendengar tidaklah sulit. Namun ketika seorang *sound engineer* ketika tidak memahami fungsi atau peran dalam garap musikal karawitan, maka untuk menentukan letak posisi instrumen akan menjadi bingung. Oleh sebab itu untuk menentukan posisi instrumen berdasar ricikan dalam gamelan *agêng* sangat penting.

Penataan instrumen untuk membangun imajinasi ruang kepala pendengar ketika mendengarkan hasil rekaman dengan teknik stereofonik, berdasar pada tata letak gamelan *agêng* yang digunakan sebagai pertunjukan mandiri. Pada hasil uji rekaman musik karawitan dengan gamelan *agêng*, peneliti menentukan posisi bunyi instrumen dengan memutar potensiometer PAN ke arah kiri, di antara kiri ke tengah, tengah, di antara tengah ke kanan dan kanan sesuai tata letak instrumen.

Simpulan

Berdasarkan permasalahan tentang bagaimana membangun imajinasi ruang kepala pendengar tentang karawitan gamelan *ageng* dengan teknik stereofonik maka dapat disimpulkan bahwa stereofonik dapat digunakan untuk membangun imajinasi musikal gamelan *ageng* dengan karakter suara yang sesungguhnya (pertunjukan *live*). Hal ini terjadi sebab stereofonik mampu menawarkan dua jalur suara kanan

dan kiri sebagaimana kodrat telinga manusia yang menangkap dari dua arah samping kanan dan kiri. Kelebihan stereofonik yang berjalan dalam dua arah sekaligus ini menjadikan tampilan suara yang dihasilkan dapat mendekati kenyataan penerimaan pendengaran manusia secara alamiah.

Kepustakaan

Supanggah, Rahayu, *Bothekan Karawitan I*. Jakarta: Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia (MSPI), 2002.

_____, *Bothekan Karawitan II: Garap*. Surakarta: ISI Press Surakarta, 2009.

Stevens S.S. dan Fred Warshofsky, *Bunyi dan Pendengaran*. Jakarta: Tirta Pustaka, 1981.

Sukardi, *Metodologi Penelitian Pendidikan Kompetensi dan Praktiknya*. Jakarta: Bumi Aksara, 2011