

TRANSFORMASI GARAP LADRANG PANGKUR KE DALAM MUSIK KRUMPYUNG DI KABUPATEN PURBALINGGA

Galang Pangestu

Jurusan Karawitan,
Intitut Seni Indonesia Surakarta,
Jl. Ki Hadjar Dewantara No 19 Kentingan,
Jebres, Surakarta (57126), Jawa Tengah,
Indonesia

pangestugalang0506@gmail.com

Muhammad Nur Salim

Jurusan Karawitan,
Intitut Seni Indonesia Surakarta,
Jl. Ki Hadjar Dewantara No 19 Kentingan,
Jebres, Surakarta (57126), Jawa Tengah,
Indonesia

nursalim@isi-ska.ac.id

dikirim 10-08-2023; diterima 25-08-2023; diterbitkan 28-08-2023

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengungkap proses dan faktor-faktor yang memengaruhi terjadinya transformasi garap Ladrang Pangkur ke dalam musik krumpyung yang dilakukan oleh Paguyuban Sri Rahayu Tresna Sejati di Kabupaten Purbalingga. Permasalahan tersebut dikaji menggunakan teori yang ditawarkan oleh Suradi terkait transformasi, dan konsep garap oleh Rahayu Supanggah. Metode yang digunakan dalam mengkaji penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif. Tahap awal yang dilakukan meliputi pengumpulan data dengan cara observasi, wawancara, dan dokumentasi. Tahap ke dua yang dilakukan yaitu analisis data menggunakan teknik reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Tahap berikutnya adalah verifikasi data sebelum data disajikan. Hasil transformasi garap Ladrang Pangkur ke dalam Musik Krumpyung menunjukkan adanya pengimitasian, yang dapat dilihat melalui teknik, pola, irama, laras, dan pathet dari gamelan Jawa. Selain itu, para pemain juga melahirkan teknik, dan pola permainan baru di dalam Musik Krumpyung.

Kata Kunci: *Transformasi, Ladrang Pangkur, Musik Krumpyung*



This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0

Abstract

This research aims to reveal the process and factors that influence the transformation of Ladrang Pangkur into Krumpyung music by Paguyuban Sri Rahayu Tresna Sejati in Purbalingga Regency. The problem is studied using the theory proposed by Suradi related to transformation, and the concept of garap by Rahayu Supanggah. The method used in this research is qualitative research method. The initial stage is data collection by observation, interview, and documentation. The second stage is data analysis using data reduction, data presentation and conclusion drawing techniques. The next stage is data verification before presenting the data. The result of transforming Ladrang Pangkur into Krumpyung Music shows imitation, which can be seen through the technique, pattern, rhythm, laras, and pathet of Javanese gamelan. In addition, the players also create new techniques and patterns in Krumpyung Music.

Keywords: *Transformation, Ladrang Pangkur, Krumpyung music*

Pendahuluan

Musik Krumpyung adalah salah satu seni musik tradisional yang berasal dari Kabupaten Purbalingga. Kesenian tersebut hingga saat ini dilestarikan dan dikembangkan oleh Paguyuban Sri Rahayu Tresna Sejati yang dipimpin oleh Sulemi. Paguyuban Sri Rahayu Tresna Sejati sudah berpengalaman tampil di berbagai acara dan tempat, baik skala kecil maupun besar. Dalam pentas

Musik Krumpyung, terdapat nilai-nilai budaya lokal Banyumasan yang dapat dilihat dan dirasakan. Salah satu ciri khas budaya lokal Banyumasan adalah penggunaan alat musik dari bambu. Krumpyung menjadi wadah kolaboratif musik bambu Banyumas dengan keunikan, kerumitan dan kompleksitas yang membangun estetika lokalnya. (Darno and Budiarti 2020) Krumpyung adalah seni pertunjukan rakyat yang tidak memiliki lembaga formal untuk mewariskan ilmunya. Kesenian tradisional Krumpyung diturunkan secara lisan dari generasi ke generasi oleh komunitas kesenian Krumpyung itu sendiri. (Warsono 2013) Alat musik yang digunakan dalam musik krumpyung adalah kendang, angklung, dhendhem, kenong dan kethuk, serta gong bumbung. Angklung dalam Musik Krumpyung terdiri dari 21 bilah yang tersusun rapi dan digantung dalam satu gayoran. Angklung dibagi menjadi tiga bagian yaitu oglong (nada rendah), panuthuk (nada sedang), dan panitir (nada tinggi). Pemain angklung juga harus memahami gending yang dimainkan bersama-sama dengan pemain alat musik lainnya. Hal ini agar musik krumpyung dapat menyajikan gending dengan rasa yang sesuai.

Pertunjukan musik krumpyung Paguyuban Sri Rahayu Tresna Sejati memiliki banyak sajian gending. Sajian tersebut baik berupa klenengan maupun untuk mengiringi tari Lengger. Sajian gending khususnya digunakan untuk klenengan lebih menggunakan gending gaya Surakarta. Salah satunya Ladrang Pangkur yang disajikan pada babak pertama. Sajian bentuk klenengan merupakan gending yang disajikan secara mandiri, tidak ada kaitannya dengan penyajian bentuk kesenian lain yang penyajiannya berkaitan dengan sajian tersebut. (Supanggah 2009, 132) Penggarapan Ladrang Pangkur dalam Musik Krumpyung mendorong terjadinya proses transformasi. Di samping organologinya yang berbeda, sajian gending-gending gaya Surakarta apabila digarap di dalam gamelan Jawa selalu bersifat halus tidak kasar, mengalir, dan dapat dirasakan secara tenang. Perubahan terjadi ketika Ladrang Pangkur disajikan di dalam Musik Krumpyung. Perbedaan sarana garap dan prabot garap antara gamelan dan krumpyung mendorong terjadinya proses transformasi. Transformasi adalah proses yang melibatkan beberapa tahap hingga mencapai tahap akhir. Proses ini merupakan sebuah reaksi terhadap pengaruh, baik dari dalam maupun dari luar yang menyebabkan perubahan dari bentuk awal. (Antoniades 1992; Prasetyo and Salim 2020) Proses transformasi yang dimaksud adalah pengolahan gending dengan instrumen yang berbeda seperti gamelan Jawa dengan Musik Krumpyung. Transformasi adalah cara yang sangat penting dalam “mengubah” bentuk tradisi menjadi bentuk yang berbeda. Perubahan pada bentuk tersebut dapat mengakibatkan adanya perubahan makna, atau masih memiliki makna yang sama seperti sebelumnya. (Herliana 2017) Bentuk yang dimaksud adalah kesatuan dari beragam aspek yang saling bergayutan. (Langer 1988)

Penelitian terkait tranformasi sudah pernah dilakukan, salah satunya penelitian tentang orgen tunggal “campursari” di Karanganyar sebuah transformasi musik grub ke musik Solo. (Setiawan 2007) Selanjutnya penelitian terkait dengan transformasi garap Ladrang Ayun-ayun dalam medium ‘keyboard tunggal’ di wilayah Surakarta. (Purwanto 2010) Penelitian lainnya membahas persoalan transformasi musik Shalawatan ke dalam Campurngaji Kelompok Rebana Darussalam Lalung, Karanganyar. (Wiyatni 2013) Syah di tahun 2014 meneliti tentang transformasi alat musik pahargyan temanten dari gamelan Jawa ke musik campursari. (Syah 2014) Penelitian selanjutnya merujuk pada transformasi konfrontatif komposisi gamelan baru: revitalisasi penciptaan inovatif dan peran vital perguruan tinggi seni. (Jayantoro 2018) Selanjutnya penelitian yang masih berkaitan adalah tentang transformasi musik tradisional rinding gumbeng perspektif postkolonial. (Dewi 2019) Topik sejenis lain adalah tentang transformasi garap *Gending Cucur Bawuk* ke dalam musik campursari kelompok Balisa. (Prasetyo and Salim 2020) Penelitian selanjutnya yang

juga masih memiliki keterkaitan adalah transformasi Lagu Langgam Jawa Melati Rinonce: dari paradigma musik keroncong ke paradigma seni Karawitan. (Lopez 2021) Penelitian ini difokuskan pada materi Ladrang Pangkur sebagai objek transformasi karena gending ini mengandung banyak unsur seperti teknik, pola, irama, laras, dan pathet dalam Musik Krumpyung. Ladrang Pangkur adalah gending yang sering dipraktikkan di kelompok-kelompok karawitan di Purbalingga. Para pemain Musik Krumpyung banyak yang terlibat dalam praktik ini. Mereka belajar dan bermain Ladrang Pangkur bersama anggota karawitan lainnya. Hal ini memudahkan penggarap dan pemain dalam menyajikan Ladrang Pangkur dalam Musik Krumpyung.

Transformasi garap Ladrang Pangkur dalam Musik Krumpyung digunakan sebagai strategi adaptasi. Hal ini dilakukan agar Paguyuban Seni Krumpyung Banyumasan Sri Rahayu Tresna Sejati tetap eksis di masyarakat. Usaha dari paguyuban ini dalam mentransformasi gending juga menarik. Zaman sekarang masyarakat lebih suka pertunjukan yang lebih sederhana dan murah. Jumlah personil dan instrumen yang lebih sedikit daripada gamelan Jawa dapat menghemat tempat dan biaya pementasan. Sajian gending dalam Musik Krumpyung dapat dinikmati meskipun rasa yang dihasilkan berbeda dari gamelan Jawa yaitu terkesan ramai dan dinamis. Penelitian ini dibatasi permasalahan mengenai proses transformasi garap gending Ladrang Pangkur ke dalam Musik Krumpyung.

Metode

Permasalahan yang telah diajukan sebelumnya membutuhkan perangkat teoritis maupun konseptual guna menjawabnya. Transformasi adalah proses perubahan bertahap yang menuju ke tahap akhir, perubahan yang direspon dengan mengikuti pengaruh dari unsur luar dan dalam yang akan membawa perubahan dari bentuk sebelumnya melalui proses penggandaan berulang atau penggandaan lipat. (Suradi 2021) Proses perubahan bentuk tersebut terjadi dalam keadaan yang dinamis, dengan demikian transformasi dapat berlangsung secara tidak terhingga. (Thompson 1992) Perubahan bentuk ini dilihat dari aspek garap Ladrang Pangkur yang awalnya digarap dalam format *klenengan* menjadi garap musik krumpyung. Unsur-unsur dalam garap meliputi materi garap atau ajang garap, penggarap, sarana garap, prabot atau piranti garap, penentu garap, dan pertimbangan garap. (Supanggah 2009) Kedua perangkat ini digunakan dalam menjawab permasalahan terkait proses transformasi penggarapan Ladrang Pangkur di dalam Musik Krumpyung.

Penulis melakukan penelitian kualitatif pada objek alamiah dengan menjadi instrumen kunci, menggunakan teknik pengumpulan data, menginduksi data secara analitis, dan menghasilkan tulisan yang lebih fokus pada makna. (Sugiyono 2017) Metode kualitatif yang lebih menekankan pada pengumpulan data di lapangan dan hasil analisis data. Pada Langkah pengumpulan data digunakan 3 tahap meliputi: observasi, wawancara dan dokumentasi. Dengan melakukan observasi, penulis mempelajari perilaku dan maknanya. (Marshall and Rossman 1995; Sugiyono 2017) Penulis menggunakan metode observasi langsung dan tidak langsung untuk mencari data. Observasi secara langsung dilakukan dengan melakukan pengamatan, pencatatan dan perekaman pertunjukan Musik Krumpyung Paguyuban Sri Rahayu Tresna Sejati. Observasi secara tidak langsung dilakukan dengan melihat hasil catatan dan dokumentasi yang sudah didapat berupa tulisan, foto, video. Wawancara yang dilakukan penulis terhadap beberapa narasumber terkait meliputi: Sulemi (65 tahun) sebagai pemimpin Paguyuban Sri Rahayu Tresna Sejati sejak 1980-2023; Mirin Purnomo (42 tahun), Agus Jembrang (47 tahun), Marsito (54 tahun), Samid (52 tahun), Soni Warsono (50 tahun), dan Kastori (60 tahun) sebagai anggota Paguyuban Sri Rahayu

Tresna Sejati; Imam Kusmanto (49 tahun) sebagai pengrawit di Kabupaten Purbalingga; dan Ani Susiningtias (28 tahun), Pegawai Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kabupaten Purbalingga. Dari seluruh narasumber diperoleh data yang kemudian diolah guna menjawab permasalahan penelitian terkait transformasi garap. Tahap pengumpulan data selanjutnya adalah dengan teknik dokumentasi. Data dokumentasi berupa foto, video, sertifikat penghargaan, dan piagam yang terkait dengan objek penelitian yang sudah terkumpul menunjukkan informasi penting.

Proses pengumpulan data dan analisis data berlangsung secara bersamaan dalam metode penelitian kualitatif sampai titik jenuh data tercapai. (Miles and Huberman 1992) Tahap Analisis data dilakukan dengan tahapan atau teknik reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Reduksi data dilakukan dengan menyeleksi, menyimpulkan data yang penting dan tidak penting sampai data memberikan gambaran yang jelas untuk mempermudah penulis dalam mengumpulkan data kembali. Langkah penyajian data kualitatif berupa teks narasi, bagan, gambar yang tersusun dalam bentuk yang padu sehingga informasi yang diperoleh dapat digunakan untuk melihat tepat tidaknya kesimpulan. (Rijali 2018) Pada tahap akhir penelitian, penulis melakukan verifikasi data guna mengecek validitasnya.

Pembahasan

A. Proses Transformasi Garap Ladrang Pangkur

Proses transformasi garap Ladrang Pangkur yang dilakukan oleh Paguyuban Sri Rahayu Tresna Sejati tidak dilakukan secara instan. Dibutuhkan waktu yang cukup lama dan memiliki kesulitan sendiri. Hal ini terjadi karena terdapat perbedaan dari instrumen yang digunakan sebagai sarana atau media dengan karakter yang berbeda. Sebagai bahan acuan sajian Ladrang Pangkur menggunakan hasil rekaman pada karawitan Condhong Raos pimpinan Ki Nartosabdho. Instrumen Musik Krumpyung jelas berbeda dengan gamelan Jawa yaitu sebagian besar instrumennya terbuat dari bambu. Perbedaan instrumen ini sudah dipahami oleh penggarap mengenai karakter bunyi. Pemahaman yang sudah dimiliki oleh penggarap membantu dalam proses transformasi. Penggarap yang dimaksud yaitu seluruh pemain Musik Krumpyung khususnya masa kepemimpinan Sulemi.

Di dalam tahap awal proses transformasi terdapat penyesuaian sarana garap. Penyesuaian sarana garap sangat penting dilakukan oleh penggarap karena tidak semua instrumen di gamelan Jawa masuk ke dalam Musik Krumpyung. Bentuk fisik dari gamelan Jawa dengan Musik Krumpyung sudah jelas berbeda. Maka dari itu penyesuaian sarana garap dilakukan agar dapat menyelesaikan proses transformasi. Adapun tiga pembagian penyesuaian sarana garap yaitu pemilihan instrumen pokok, alih instrumen, dan eliminasi instrumen. Instrumen pokok yang masih digunakan dalam pertunjukan Musik Krumpyung yaitu instrumen kendang. Kendang berperan pengatur semua jalannya sajian dari buka sampai dengan suwuk. Alih instrumen yang dimaksud yaitu menggantikan instrumen yang ada pada gamelan Jawa dengan instrumen yang ada pada Musik Krumpyung. Instrumen slenthem dialihkan dengan angklung bagian *oglong*. Instrumen saron penerus digantikan dengan *dhendhem*. Instrumen bonang barung digantikan dengan angklung bagian *panuthuk* begitu juga bonang penerus pada bagian *panitir*. Instrumen kenong, dan kethuk digantikan dengan instrumen kenong kethuk. Penggantian kenong kethuk ini digantikan dengan cara menggabungkan dua instrumen menjadi satu. Instrumen kempul, dan gong digantikan dengan instrumen gong bumbung. Eliminasi instrumen yang dimaksud yaitu instrumen pada gamelan Jawa yang tidak digunakan dalam seperangkat Musik Krumpyung. Instrumen yang dimaksud yaitu saron barung, gender, rebab, gambang, siter, suling, dan kempyang.

Di dalam tahap selanjutnya dalam proses transformasi, penyesuaian prabot atau piranti garap sangat penting dilakukan. Penyesuaian prabot atau piranti garap pada Musik Krumpyung yaitu bagaimana menabuh atau memainkan setiap instrumen pada Musik krumpyung. Bekal ilmu yang didapat dari pengalamannya dapat mempengaruhi setiap pemain ketika bermain Musik Krumpyung. Selain itu, latar belakang cara belajar para pemain dapat menjadi pengaruh di dalam permainannya. Salah satu bekal ilmu yang dimiliki oleh seorang seniman dalam bermain alat musik yaitu kreativitas. Kreativitas yang dimiliki oleh setiap pemain Musik Krumpyung sangat membantu dalam hal proses transformasi. Adanya kreativitas menjadi modal besar bagi penggarap dalam menyajikan suatu gending di dalam Musik Krumpyung. Suatu kreativitas yang dimiliki setiap pemain dalam menyajikan gending pada Musik Krumpyung melahirkan sebuah inovasi. Bentuk dari inovasi bisa ditunjukkan pada sajian gending Ladrang Pangkur pada Musik Krumpyung. Hal tersebut dapat dilihat dari teknik permainan, pola permainan, irama dan *laya, laras, serta pathet*.

B. Hasil Transformasi Garap Ladrang Pangkur

Di dalam menjabarkan hasil transformasi garap Ladrang Pangkur ke dalam Musik Krumpyung dapat ditunjukkan dengan melihat prabot atau piranti garap hasil transformasi. Prabot atau piranti garap yaitu bagaimana pemain bermain ketika dihadapkan dengan alat musik. Permainan yang dilakukan pemain ini tidak asal begitu saja akan tetapi, terdapat hal-hal yang menjadikan permainan tersebut terbentuk. Prabot atau piranti garap hasil transformasi merupakan hasil perwujudan pemain ketika sudah memikirkannya. Salah satunya yaitu terdapat pada Musik Krumpyung. Adanya proses transformasi pada Musik Krumpyung tidak lepas dari unsur-unsur di dalamnya. Adapun unsur prabot atau piranti garap hasil transformasi dapat ditunjukkan dengan melihat teknik dan pola penyajian, irama atau *laya, laras, dan pathet*. Khusus untuk teknik dan pola ini terdapat pada setiap instrumen musik krumpyung.

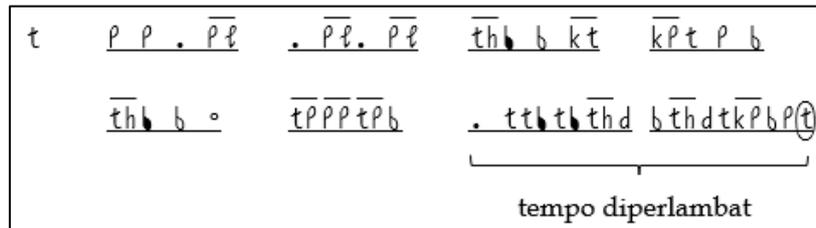
1) Teknik dan Pola Penyajian

Teknik merupakan salah satu prabot atau piranti garap yang dapat menunjukkan hasil transformasi. Hasil tranformasi dapat dilihat melalui teknik penyajian yang dimainkan pada setiap instrumen Musik Krumpyung. Musik Krumpyung merupakan musik yang instrumennya sebagian besar terbuat dari bambu. Secara langsung bahan yang dibuat dapat mempengaruhi teknik dalam permainannya. Pola merupakan salah satu prabot atau piranti garap yang dapat menunjukkan hasil transformasi. Hasil transformasi dapat dilihat melalui pola yang terdapat pada setiap instrumen Musik Krumpyung berdasarkan observasi yang sudah dilakukan. Adapun pola-pola yang terdapat pada instrumen Krumpyung ditafsir sendiri oleh para pemainnya ataupun imitasi dari gamelan Jawa. Pola-pola tersebut terdapat pada permainan kendang, angklung, dhendhem, kenong dan kethuk, serta gong bambung.

a. Kendang

Teknik penyajian dari hasil transformasi pada instrumen kendang yaitu hampir sama dengan yang di gamelan Jawa. Bedanya yaitu letak posisi kendang yang miring dengan memposisikan bagian *gendhung* lebih rendah dibanding dengan bagian *kempyang*. Posisi kendang seperti ini mempengaruhi teknik yang dimainkan. Pada sisi *gendhung* melibatkan tumit kaki menekan pada bagian sisi *gendhung* agar mengeluarkan jenis suara kendang lebih banyak. Instrumen kendang menggunakan pola-pola sebagai penanda atau *ater-ater* jalannya sajian maupun perpindahan irama. Pola-pola yang digunakan untuk menyajikan Ladrang Pangkur dalam Musik

Krumpyung ini tidak jauh berbeda dengan penyajian Ladrang Pangkur yang menggunakan gamelan Jawa. Garap kendang sajian Ladrang Pangkur dalam Musik Krumpyung yaitu terdapat *kendangan kendang kalih irama tanggung* dan *dados*, *kendangan kebar*, *kendangan wiled* sampai dengan *kendangan rangkep*. Sajian *kendangan* di dalam Musik Krumpyung ini mengimitasi dengan adanya pola *kendangan* di gamelan Jawa khususnya gaya Surakarta. Sebagai contoh *ater-ater* pola *kendangan* ketika dari irama *dados* menuju menuju irama *wiled* sebagai berikut.



Gambar 1. Pola *kendangan* menuju irama *wiled*.
(Transkripsi: Galang Pangestu, 2022)

Pada gambar 1 menunjukkan *ater-ater kendangan* menuju ke irama *wiled* yaitu dengan tempo yang diperlambat menuju ke *seleh gong*. Selain pola *kendangan* menuju irama *wiled* ada juga pola *kendangan* yang disajikan sama seperti di gamelan Jawa. Adapun contoh *ater-ater* pola *kendangan* ketika dari irama *wiled* menuju ke irama *rangkep* sebagai berikut.



Gambar 2. Pola *kendangan* menuju irama *rangkep*.
(Transkripsi: Galang Pangestu, 2022)

b. Angklung

Permainan Musik Krumpyung dapat hidup jika teknik permainan instrumen *angklung* dilakukan secara baik dan benar. Hasil teknik permainan *angklung* digetarkan dengan ke dua tangan telanjang yang menempatkan jari-jari untuk menggagap bilah *angklung* kemudian *diorog*. Instrumen *angklung* baik di bagian *oglong*, *panuthuk*, maupun *panitir* digagap menggunakan tangan kiri dengan wilayah nada *ro*(2) *pelog*, *ro*(2) *slendro*, *lu*(3) *slendro*. Sisa wilayah nada *mo*(5) *slendro*, *nem*(6) *pelog*, *nem*(6) *slendro*, dan *ji*(1) *slendro* digagap dengan tangan kanan. Pembagian jari tangan sebelah kiri yaitu nada *ro* (2) *pelog* digagap dengan jari manis dan jari tengah, nada *ro*(2) *slendro* digagap dengan jari tengah dan jari telunjuk, nada *lu*(3) *slendro* digagap dengan jari telunjuk dan ibu jari. Pembagian jari tangan sebelah kanan yaitu nada *mo*(5) *slendro* digagap dengan ibu jari dan jari telunjuk, nada *nem*(6) *pelog* digagap dengan jari telunjuk dan jari manis, nada *nem*(6) *slendro* sama yaitu digagap dengan jari telunjuk dan jari manis, nada *ji*(1) *slendro* digagap dengan jari manis dan jari kelingking. Pada instrumen *angklung* terdapat pola-pola *orogan* dilakukan imitasi dan tafsir sendiri para pemain dari sejumlah instrumen gamelan Jawa. Terdapat perbedaan pola-pola yang ada di *oglong*, *panuthuk*, dan *panitir*.

Bal. <i>Gendhing</i> :	<u>3 . 2 .</u>	<u>3 . 1 .</u>	<u>3 . 2 .</u>	<u>1 . 6 .</u>
<i>Oglong</i> :	<u>3 . 2 .</u>	<u>3 . 1 .</u>	<u>3 . 2 .</u>	<u>1 . 6 .</u>

Gambar 3. Pola permainan *oglong* bagian *wiled*.
(Transkripsi: Galang Pangestu, 2022)

Tanda garis yang ada di bawah notasi *oglong* tersebut memberikan keterangan durasi *orogan oglong* selama mungkin sampai dengan tanda pin (.) di depannya nada yang kemudian *mengorog* dilanjutkan sesuai dengan notasi *gending*. Begitu juga hasil sajian pola permainan *oglong* pada notasi Ladrang Pangkur pada bagian *rangkep* kenong pertama sebagai berikut.

Bal. <i>Gendhing</i> :	<u>. . 2 .</u>	<u>5 3 2 3</u>	<u>. . 3 5</u>	<u>6 1 5 6</u>
<i>Oglong</i> :	<u>3 2 3 2</u>	<u>5 3 2 3</u>	<u>2 3 3 5</u>	<u>6 1 5 6</u>

Gambar 4. Pola permainan *oglong* bagian *rangkep*.
(Transkripsi: Galang Pangestu, 2022)

Tanda garis yang ada di bawah notasi *oglong* tersebut memberikan keterangan notasi *orogan oglong* yang terdapat pada irama *rangkep*. Sajian *gending* dalam irama *rangkep* terdapat pelebaran *gatra* mengakibatkan jarak antar *sabetan* lebih panjang. Peran *oglong* dalam mengisi suara di setiap *sabetan* penting dilakukan. Pada notasi Ladrang Pangkur terdapat tanda pin (.), permainan *oglong* diisi nada terdekat dengan notasi aslinya seperti (. . 2 .) menjadi (3232) dan jika bertemu dengan *balungan* (5323 . . 35) maka permainan *oglong* yang bernotasi pin (.) diisi dengan notasi dari *balungan* sebelumnya menjadi (5323 2335).

Pola penyajian *ponthon panuthuk* paling sulit dan banyak dibanding *oglong* dan *panitir*. Pemain *panuthuk* dapat diakui sebagai orang yang paling pandai dalam bermain Musik Krumpyung. Kehadiran *panuthuk* sebagai bagian tersulit menggantikan instrumen bonang barung, dan *slenthem* dari gamelan Jawa. Terdapat pola permainan *gembyang*, *imbal*, *gemakan*, dan *ngracik* pada bagian *panuthuk* yang dapat disajikan sebagai berikut.

<i>Balungan</i> :	<u>.3.2.3.1</u>	<u>.3.2.1.6</u>	<u>.1.6.3.2</u>	<u>.5.3.2.1</u>	<u>.3.5.3.2</u>	<u>.6.5.3.2</u>	<u>.5.3.2.1</u>	<u>.3.2.1.6</u>
<i>Panuthuk</i> :	<u>i.i.i.i.</u>	<u>6.6.6.6.</u>	<u>2.2.2.2.</u>	<u>i.i.i.i.</u>	<u>2.2.2.2.</u>	<u>2.2.2.2.</u>	<u>i.i.i.i.</u>	<u>6.6.6.6.</u>

Gambar 5. Pola *gembyangan* pada bagian *panuthuk*.
(Transkripsi: Galang Pangestu, 2022)

Pola penyajian *panuthuk* menggunakan teknik *gembyang* yang disajikan di irama *tanggung* sajian Ladrang Pangkur. Sebagai berikut pola penyajian *panuthuk* menggunakan teknik *imbal* yang terdapat di *balungan* Ladrang Pangkur bagian *ciblonan gatra* pertama sampai *gatra* ke empat.

dhendhem terdapat dua jenis yaitu pola yang mengimitasi dari instrumen saron *penerus* dan tafsir. Berikut pola *mbalung* yang disajikan dalam irama *tanggung*, *wiled*, *rangkep*.

Balungan :	3 2 3 1 3 2 1 6 1 6 3 2 5 3 2 1 3 5 3 2 6 5 3 2 5 3 2 1 3 2 1 6
Dhendhem :	332233ii 3322ii66 ii663322 553322ii 33553322 66553322 553322ii 3322ii66

Gambar 12. Pola *mbalung* pada instrumen *dhendhem* pada irama *tanggung*.
(Transkripsi: Galang Pangestu, 2022)

Balungan :	. 3 . 2 . 3 . 1 . 3 . 2 . 1 . 6
Dhendhem :	3322332233223322 33ii33ii33ii33ii 3322332233223322 ii66ii66ii66ii66

Gambar 13. Pola *mbalung* pada instrumen *dhendhem* pada irama *wiled*.
(Transkripsi: Galang Pangestu, 2022)

Balungan :	. . 2 . 5 3 2 3
Dhendhem :	33223322332233223322332233223322 55335533553355332233223322332233

Gambar 14. Pola *mbalung* pada instrumen *dhendhem* pada irama *rangkep*.
(Transkripsi: Galang Pangestu, 2022)

Adapun pola sajian *dhendhem* yang pemain melakukan tafsir sendiri yaitu pada irama *dadi* sebagai berikut.

Balungan :	3 2 3 1 3 2 1 6 1 6 3 2 5 3 2 1
Dhendhem :	333322223333iiii 33332222iiii6666 iiiii666633332222 555533332222iiii
Balungan :	3 5 3 2 6 5 3 2 5 3 2 1 3 2 1 6
Dhendhem :	3333555533332222 6666555533332222 555533332222iiii 33332222iiii6666

Gambar 15. Pola tafsir pada instrumen *dhendhem*.
(Transkripsi: Galang Pangestu, 2022)

d. Kenong dan kethuk

Teknik permainan kenong ini dilakukan dengan tangan kanan sedangkan permainan kenong dipegang dengan tangan kiri. Pada tangan kiri merupakan wilayah nada *kethuk* yaitu nada *ro(2) slendro*, dan *ro(2) pelog*, sedangkan tangan kanan merupakan wilayah nada yang ditabuh yaitu nada *lu(3) slendro*, *mo(5) slendro*, *nem(6) slendro*, *nem(6) pelog*, *ji(1) slendro*, dan *ro(2) slendro*. Selain itu, teknik permainan pada tangan kanan dilakukan dengan sedikit memantul agar menambah estetika dalam permainan. Pada instrumen kenong dan *kethuk* teknik yang digunakan yaitu menabuh dengan melihat nada pada *sabetan* ke empat dalam setiap *gatra*. Teknik ini berguna dalam semua irama baik, *tanggung*, *dados*, *wiled*, dan *rangkep* dalam sajian Ladrang Pangkur.

Pola penyajian *kenong* dan *kethuk* berasal dari imitasi dan tafsir yang dilakukan oleh pemain. Kehadiran *kenong* dan *kethuk* Musik Krumpyung ini menggantikan instrumen kenong, dan instrumen *kethuk* dalam gamelan Jawa. Berikut hasil pola penyajian *kenong* dan *kethuk* Musik Krumpyung dimulai dari irama *tanggung*, *dadi*, *wiled*, dan *rangkep*.

Balungan :	.3.2.3.1 .3.2.1.6 .1.6.3.2 .5.3.2.1 .3.5.3.2 .6.5.3.2 .5.3.2.1 .3.2.1.(6)
Kenong kethuk :	2i2i2i2i 26262626 22222222 2i2i2i2i 22222222 22222222 2i2i2i2i 26262626

Gambar 16. Pola permainan *kenong* dan *kethuk* irama *tanggung*.
(Transkripsi: Galang Pangestu, 2022)

Gambar 75 merupakan sajian *kenong* dan *kethuk* pada bagian *ompak* Ladrang Pangkur. Adapun sajian *kenong* dan *ketuk* pada irama *dadi* sebagai berikut.

Balungan :	3 2 3 1 3 2 1 6
Kenong kethuk :	222i222.222i222.222i222.222i222. 2i262i2.2i262i2.2i262i2.2i262i2.
Balungan :	1 6 3 2 5 3 2 1
Kenong kethuk :	2i222i2.2i222i2.2i222i2.2i222i2. 222i222.222i222.222i222.222i222.
Balungan :	3 5 3 2 6 5 3 2
Kenong kethuk :	2i222i2.2i222i2.2i222i2.2i222i2. 2i222i2.2i222i2.2i222i2.2i222i2.
Balungan :	5 3 2 1 3 2 1 (6)
Kenong kethuk :	222i222.222i222.222i222.222i222. 2i262i2.2i262i2.2i262i2.2i262i2(6)

Gambar 17. Pola permainan *kenong* dan *kethuk* irama *dadi*.
(Transkripsi: Galang Pangestu, 2022)

Gambar 76 merupakan sajian *kenong* dan *kethuk* pada bagian *ompak* Ladrang Pangkur. Adapun hasil sajian *kenong* dan *kethuk* pada irama *wiled* empat *gatra* pertama di bagian *ciblonan* sebagai berikut.

Balungan :	. 3 . 2 . 3 . 1
Kenong kethuk :	2i222i2.2i222i2.2i222i2.2i222i2. 222i222.222i222.222i222.222i222.
Balungan :	. 3 . 2 . 1 . 6
Kenong kethuk :	2i222i2.2i222i2.2i222i2.2i222i2. 2i262i2.2i262i2.2i262i2.2i262i2.

Gambar 18. Pola permainan *kenong* dan *kethuk* irama *wiled*.
(Transkripsi: Galang Pangestu, 2022)

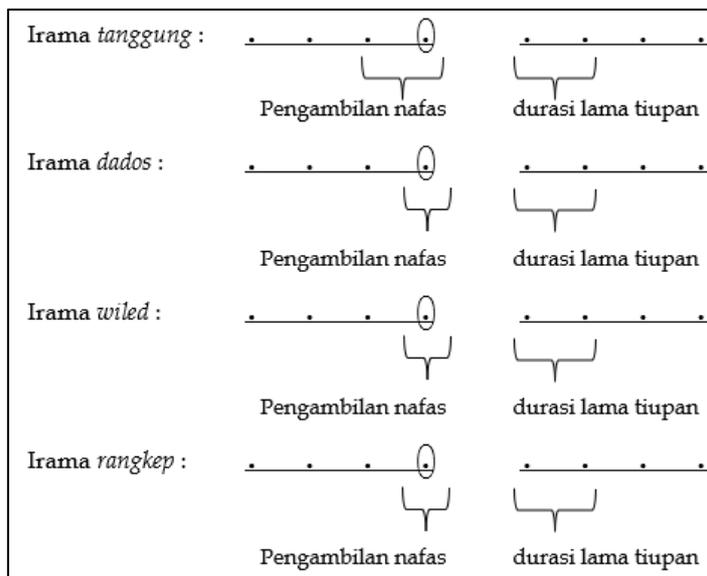
Bagian yang terakhir yaitu pola permainan *kenong* dan yang disajikan di bagian *ngelik*. Adapun hasil sajian *kenong* dan *kethuk* pada irama *rangkep* empat *gatra* pertama sebagai berikut.

Balungan :	_____ . _____ 2 _____ .
Kenong kethuk :	2̇1̇2̇2̇2̇1̇2̇. 2̇1̇2̇2̇2̇1̇2̇. 2̇1̇2̇2̇2̇1̇2̇. 2̇1̇2̇2̇2̇1̇2̇. 2̇1̇2̇2̇2̇1̇2̇. 2̇1̇2̇2̇2̇1̇2̇. 2̇1̇2̇2̇2̇1̇2̇. 2̇1̇2̇2̇2̇1̇2̇.
Balungan :	_____ 5 _____ 3 _____ 2 _____ 3
Kenong kethuk :	25 2325 2. 25 2325 2. 25 2325 2. 25 2325 2. 25 2325 2. 25 2325 2. 25 2325 2. 25 2325 2.
Balungan :	_____ . _____ . _____ 3 _____ 5
Kenong kethuk :	2625 262. 2625 262. 2625 262. 2625 262. 2625 262. 2625 262. 2625 262. 2625 262.
Balungan :	_____ 6 _____ 1 _____ 5 _____ 6
Kenong kethuk :	2̇1̇262̇1̇2̇. 2̇1̇262̇1̇2̇. 2̇1̇262̇1̇2̇. 2̇1̇262̇1̇2̇. 2̇1̇262̇1̇2̇. 2̇1̇262̇1̇2̇. 2̇1̇262̇1̇2̇. 2̇1̇262̇1̇2̇.

Gambar 19. Pola permainan *kenong* dan *kethuk* irama *rangkep*.
(Transkripsi: Galang Pangestu, 2022)

e. Gong bumbung

Teknik meniup *gong bumbung* yaitu dengan memasukan bibir bawah dan atas ke dalam rongga bambu yang berukuran kecil. Posisi bibir ini diusahakan untuk moncong ke depan ketika masih di dalam bambu. Setelah posisi bibir sudah tepat dan siap untuk meniup kemudian dilanjutkan dengan waktu yang tepat ketika meniup *gong bumbung*. Pola permainan *gong bumbung* yaitu berupa pola tiupan yang dilakukan satu kali ketika jatuh *seleh* gong. Pola tiupan ini berupa suara yang dikeluarkan panjang ataupun pendek tergantung irama yang sedang disajikan. Di dalam Musik Krumpyung simbol sebagai penanda dijatuhnya *seleh* gong mengimitasi dengan yang ada di gamelan Jawa yaitu (\bigcirc). Adapun penggambaran dalam mengambil *seleh* gong sebagai berikut.

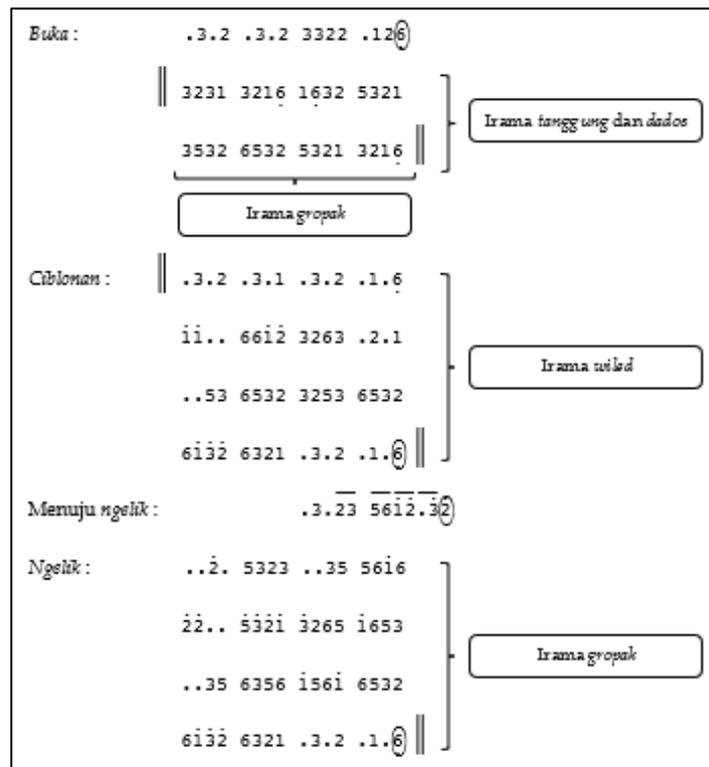


Gambar 20. Pola permainan *gong bumbung*.
(Transkripsi: Galang Pangestu, 2022)

2) Irama dan Laya

Irama dan *laya* yang disajikan dalam Ladrang Pangkur pada Musik Krumpyung ini terdapat lima irama. Irama atau *laya* yang terdapat yaitu irama *gropak*, *tanggung*, *dadi*, *wiled*, dan *rangkep*.

Sajian Ladrang Pangkur pada Musik Krumpyung ini bentuk irama yang digunakan hampir sama dengan di sajian gamelan Jawa. Adapun irama tersebut dapat ditunjukkan dalam notasi Ladrang Pangkur sebagai berikut.



Gambar 21. Irama dan *laya* pada notasi Ladrang Pangkur. (Transkripsi: Galang Pangestu, 2022)

Sajian Pangkur tersebut sudah umum dilakukan oleh kelompok-kelompok karawitan. Pada Musik Krumpyung sajian Ladrang Pangkur yang menjadi pembeda yaitu bagian *suwuk*. Biasanya Ladrang Pangkur *disuwuk* di bagian *ngelik* ataupun *ciblonan*. Berbeda yang disajikan di Musik Krumpyung, *suwuk* dilakukan pada bagian *ompak*. *Suwuk* pada bagian ini menghasilkan tempo yang cepat ketika menuju gong atau biasa disebut dengan *suwuk gropak*. Hasil sajian Ladrang Pangkur pada Musik Krumpyung juga terdapat perbedaan ketukan dalam setiap irama. Setelah melakukan perhitungan, didapatkan berupa hasil ketukan pada Musik Krumpyung lebih banyak dibanding dengan gamelan Jawa. Artinya sajian Ladrang Pangkur dalam Musik Krumpyung memiliki tempo lebih cepat dibanding sajian Ladrang Pangkur dalam gamelan Jawa.

3) Laras dan Pathet

Setelah melakukan observasi pada pembahasan proses transformasi didapatkan data berupa frekuensi nada dan jangkah yang terdapat di *angklung* bagian *panuthuk*. Data yang didapatkan terdapat perbedaan antara frekuensi nada *panuthuk* dengan gender setelah melakukan pengukuran. Pada frekuensi nada *panuthuk* dapat dilihat nilai yang didapat lebih banyak dibanding dengan gender. Artinya nada *panuthuk* lebih tinggi dibandingkan dengan gender pada instrumen gamelan Jawa. Melihat perbedaan frekuensi dari instrumen di Musik Krumpyung lebih tinggi dibanding instrumen di gamelan menjadikan sajian gending seperti Ladrang Pangkur menyesuaikan dengan sistem pelarasan pada Musik Krumpyung. *Pathet* dalam Musik Krumpyung yaitu aturan dalam menyajikan suatu gending pada pertunjukannya. Bagi para pemain istilah *pathet* mengartikan

sebagai aturan dalam menyajikan suatu gending. Seperti sajian Ladrang Pangkur memiliki *pathet manyura* di dalam pertunjukannya.

Kesimpulan

Transformasi dilakukan Paguyuban Sri Rahayu Tresna Sejati merupakan suatu upaya untuk memenuhi kebutuhan selera masyarakat yang berbeda-beda. Transformasi dilakukan dengan jalan merubah sebagian unsur mendukung di dalamnya. Hingga akhirnya Paguyuban Sri Rahayu Tresna Sejati mampu menggarap gending Ladrang Pangkur ke dalam Musik Krumpyung dengan berbagai pertimbangan. Proses transformasi oleh seseorang atau kelompok telah melewati proses panjang. Seperti halnya yang dilakukan oleh Paguyuban Sri Rahayu Tresna Sejati dalam proses transformasi. Transformasi yang dilakukan oleh Paguyuban Sri Rahayu Tresna Sejati dilakukan dengan memperhitungkan persoalan garap secara matang. Setiap instrumen pada Musik Krumpyung yang terbuat dari bambu menjadi salah satu pertimbangan dalam menggarap gending agar rasa yang didapat tidak jauh berbeda dengan yang terkait pada gamelan Jawa. Akan tetapi, tetap mengandung pada garap khas Musik Krumpyung Banyumasan.

Daftar Pustaka

- Antoniades, A. C. 1992. *Poetics of Archi-Tecture: Theory of Design*. New York: Van Nostrand Reinhold.
- Darno, and Muriah Budiarti. 2020. "Reaktualisasi Gamelan Krumpyung Bersama Mgmp Seni Budaya Kabupaten Purbalingga." *Abdi Seni: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 11 (1): 1-20.
- Dewi, Vivi Eryana. 2019. "Transformasi Musik Tradisional Rinding Gumbeng Perspektif Postkolonial." *Virtuoso: Jurnal Pengkajian Dan Penciptaan Musik* 2 (2): 63. <https://doi.org/10.26740/vt.v2n2.p63-70>.
- Herliana, Emmelia Tricia. 2017. "Analogi Musik-Arsitektur Melalui Proses Transformasi Pada Simulasi Perluasan Gereja Katedral Bogor." *Jurnal Arsitektur KOMPOSISI* 10 (1): 57-76. <https://doi.org/10.24002/jars.v10i1.1054>.
- Jayantoro, Setyawan. 2018. "Transformasi Konfrontatif Komposisi Gamelan Baru: Revitalisasi Penciptaan Inovatif Dan Peran Vital Perguruan Tinggi Seni." *Kêtêg: Jurnal Pengetahuan, Pemikiran Dan Kajian Tentang Bunyi* 18 (1): 25-38.
- Langer, Suzanne K. 1988. *Problematika Seni*. Bandung: STSI Bandung.
- Lopez, Leon Gilberto Mendellin. 2021. "Transformasi Lagu Langgam Jawa Melati Rinonce: Dari Paradigma Musik Keroncong Ke Paradigma Seni Karawitan." Surakarta: Institut Seni Indonesia Surakarta.
- Marshall, Catherine, and Gretchen B. Rossman. 1995. *Designing Qualitative Research*. Michigan: SAGE Publications.
- Miles, Matthew B., and A. Michael Huberman. 1992. *Qualitative Data Analysis: A Sourcebook of New Method*. Terjemahan Tjetjep Rohendi Rohidi. *Analisis Data Kualitatif: Buku Sumber Tentang Metode-Metode Baru*. Edited by Tjetjep Rohendi Rohidi. Jakarta: Universitas Indonesia (UI-PRESS).
- Prasetyo, Heri, and Muhammad Nur Salim. 2020. "Transformasi Garap Gending Cucur Bawuk Ke Dalam Musik Campursari Kelompok Balisa." *Keteg: Jurnal Pengetahuan, Pemikiran Dan Kajian Tentang Bunyi* 19 (2): 117-29. <https://doi.org/10.33153/keg.v19i2.3078>.
- Purwanto. 2010. "Transformasi Garap Ladrang Ayun-Ayun Dalam Medium 'Keyboard Tunggal' Di Wilayah Surakarta." Surakarta: Institut Seni Indonesia Surakarta.
- Rijali, Ahmad. 2018. "Analisis Data Kualitatif." *Alhadharah* 17 (33): 81-95.

- Setiawan, Timotius. 2007. "Orgen Tunggal 'Campursari' Di Karanganyar Sebuah Transformasi Musik Grub Ke Musik Solo." Institut Seni Indonesia (ISI) Surakarta.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R & D*. Bandung: CV. Alfabeta.
- Supanggih, Rahayu. 2009. "Bothekan Karawitan II: Garap." *Surakarta: ISI Press Surakarta*.
- Suradi. 2021. *Transformasi Sistem Pendidikan Pesantren (Implikasinya Terhadap Penanaman Panca Jiwa Pondok)*. Surabaya: Pustaka Aksara.
- Syah, Muhammad Oktavian. 2014. "Transformasi Alat Musik Pahargyan Temanten Dari Gamelan Jawa Ke Musik Campursari." Surakarta: Institut Seni Indonesia Surakarta.
- Thompson, D'Arcy Wentworth. 1992. *On Growth and Form*. Edited by John Tyler Bonner. Cambridge University Press. <https://doi.org/10.1017/CBO9781107325852>.
- Warsono, Spto. 2013. "Fungsi Musik Dalam Struktur Kesenian Krumpyung Pada Upacara Ritual Masyarakat Desa Langgar Kabupaten Purbalingga." *Jurnal Seni Musik* 2 (2).
- Wiyatni, Wahyu. 2013. "Transformasi Musik Shalawatan Ke Dalam Campurngaji Kelompok Rebana Darussalam Lalung, Karanganyar." Surakarta: Institut Seni Indonesia Surakarta.