

Panggung



Komunikasi, Makna Tekstual dan Kontekstual dalam Seni Pertunjukan

Peralihan dari "Panggung" Jurnal Seni STSI Bandung

Terakreditasi No. 55/DIKTI/Kep/2005

Panggung:

Vol. 18, No. 1, Januari - Maret 2008

ISSN 0854-3429

Terbit empat kali setahun

Panggung merupakan jurnal ilmiah tentang Seni dan Budaya maupun ilmu pengetahuan dan disiplin ilmu yang berkaitan serta berhubungan dengan kedua ranah wilayah kajian tersebut.

Panggung memiliki visi dan misi mengembangkan Seni dan Budaya lokal-tradisi, sekaligus perhatian dengan masalah dinamika Seni dan Budaya mutakhir (kontemporer) yang berlangsung di tengah-tengah komunitas tradisi maupun kosmopolit.

Pelindung:

KETUA SEKOLAH TINGGI SENI INDONESIA
(STSI) BANDUNG

Ketua Dewan Penyunting:

ENDANG CATURWATI

Anggota Dewan Penyunting:

DENI HERMAWAN
E.X. WIDARYANTO
HERI HERDINI
LALAN RAMLAN
SUHARNO
AGUS RACHMAT SARJONO

Redaktur:

IMAM SETYOBUDI

Sekretaris Redaksi:

SRI RUSTIYANTI

Pra Produksi

VENY ANUGRAH AKAL
ACENG LUKMAN

Penterjemah

YUPI SUNDARI
NUR ROCHMAT
IRMA RACHMININGSIH

Daftar Isi:

1. Komunikasi, Makna Tekstual, dan Kontekstual dalam Seni Pertunjukan - **Pengantar Redaksi** (hal vii - x)
2. Fungsi Pertunjukan *Topeng* pada Upacara *Ngarot* di Lelea, Indramayu oleh **Asep Sulaeman** (hal. 1 - 12)
3. Eksplorasi dalam Komunikasi Musikal Pertunjukan Gamelan oleh **Santosa** (hal. 13 - 26)
4. Studi Komunikasi Seni Pertunjukan *Tarling* Cirebon Candra Kirana oleh **Jaeni** (hal. 27 - 40)
5. *Sanghyang Dedari*: Kajian Teks dan Konteks oleh **Nanik Sri Prihatini** (hal. 41 - 53)
6. Tinjauan Kreativitas pada Proses Penciptaan Alat Musik karya Dodong Kodir oleh **Husen Hendriyana**..... (hal. 54 - 66)
7. *Ronggeng Ketuk* dan *Topeng* pada *Ngarot* di Desa Lelea Indramayu: Kajian Simbol oleh **Lina Marlina Hidayat** (hal. 67 - 82)
8. Karawitan Jawa di Bandung: Perspektif Sosio-Budaya oleh **Saryoto** (hal. 83 - 98)
9. Kajian Desain dan Analisa Visual Kursi Senat STSI Bandung oleh **Miya Rumiyan dan Ayoeningsih** (hal. 99 - 112)
10. *(N)Jangkrik Upo* Konsepsi dan Spesifikasi *Ngrempo* Ali Markasan oleh **Wahyudiyanto** (hal. 113 - 132)

Penulis wajib menyerahkan *print out* artikel dua buah serta *soft copy* dalam bentuk disket atau kepingan CD.

Foto Sampul : Adam Panji

Alamat Redaksi:

SEKOLAH TINGGI SENI INDONESIA
Jalan Buahbatu No. 212 Bandung 40265
Telepon 022-7321595 dan Faks. 022-7303021
E-mail: upt_penerbitan@stsi-bdg.ac.i

Tinjauan Kreativitas Pada Proses Penciptaan Alat Musik Karya Dodong K.

Husen Hendriyana
Program Studi Seni Rupa STSI Bandung

ABSTRACT

The tendency of lack complacency in creating artworks is a characteristic of living imagination or creativity within an artist. The anxiety will accompany one in developing one's skill of creative process that corresponds to demands, in other words, one's complacency after accomplishing one's goal and one's comprehension of a making process. In this case, the making process of a musical instrument with used materials. This process took place due to natural aesthetic experience, that consciously or unconsciously the natural creative process appeared to be a natural art work. This creativity will persist to change and vary according to the improvement of self-potency, media and environment. Creativity is closely related to the dimension of human psychology, environment and acquired skill (aesthetic experience).

Key words: musical instrument, used materials, making process, creativity
Koresponden: husen_hendri@yahoo.com.

PENDAHULUAN

Alat musik 'limbah' merupakan suatu alternatif pengembangan kreativitas dari salah satu fenomena yang terjadi pada dunia musik. Fenomena ini terjadi pada jenis kelompok musik instrumental. Jenis alat musik ini biasa diperankan sebagai musik pendukung, mengisi bunyi atau nada pada suatu pementasan seperti pertunjukan Tari Kontemporer, Teater, dan pementasan lainnya. Peralatan musik ini biasa diperagakan oleh para musikus sebagai media ekspresinya. Alat-alat musik tersebut tidak hanya menekankan pada aspek bunyinya saja, melainkan juga pada aspek pembawaannya dan

pemaknaannya. Dengan ketiga aspek inilah, maka alat musik limbah (media barang bekas) dipandang memiliki nilai kreativitas dan keunikan tersendiri dari alat-alat musik lainnya. Terkait dengan topik penelitian ini, penulis tertarik untuk menelaah lebih mendalam pada aspek kreativitas dan keunikan yang menyertainya. Adapun aspek kreativitas dimaksud dalam penelitian ini adalah pemahaman kreativitas dalam konteks penelitian bidang *craft and design*.

Fenomena ini semata-mata tidak akan terjadi begitu saja tanpa adanya faktor yang mempengaruhinya. Dengan demikian, penulis berasumsi

bahwa dalam proses perancangan alat tersebut memungkinkan karena adanya beberapa aspek yang melatarbelakanginya, di antaranya :

- a. Faktor kebutuhan, yaitu adanya kebutuhan yang mengarah pada spesialisasi bunyi dan bentuk alat musik itu sendiri.
- b. Prinsip penciptaan atau proses daya cipta, yaitu pengambilan limbah sebagai media, merupakan salah satu tindakan yang dianggap paling efektif untuk menuangkan atau mewujudkan suatu ide gagasannya ke dalam wujud alat musik dimaksud. Artinya proses kreasi bentuk dapat dibantu melalui struktur dari bentuk-bentuk limbah yang unik, yang dapat dijadikan elemen bentuk alat musik tersebut.
- c. Faktor profesi dan keahlian, dalam proses pembuatannya diperlukan kemampuan (*skill*) tersendiri yang harus dimiliki oleh seorang kreatornya. Terkait dengan wujud dan fungsi karya tersebut, di samping pada fungsi pragmatis juga aspek estetis yang perlu dikuasai sehingga mempunyai nilai keunikan tersendiri.

Objek kajian ini adalah objek karya alat musik yang terbuat dari barang bekas. Pemahaman aspek kreativitas mengarah pada prinsip penciptaan atau proses daya cipta, maka untuk membaca makna tersebut perlu dilakukan melalui metode pendekatan interdisiplin dalam desain (*scientifically way of knowing; scholarly ways of knowing; dan designerly way of knowing*)¹ sebagai langkah pemahaman umum. Untuk membedah permasalahan secara teknis,

penulis menggunakan teori jalinan fungsi dari Victor Papanek, sebagai fenomena/indikator proses perwujudan dan teori kreativitas dari Graham Wallas sebagai tinjauan pustaka untuk memaknai proses kreativitas dalam perancangan dan perwujudan karya alat musik dengan media barang bekas karya Dodong Kodir.

Metodologi desain pada kajian ini merujuk pada model *postfactum*, yaitu kajian tertuju pada studi kasus; menganalisa proses, metode, cara, prosedur 'penciptaan' dari sebuah karya visual yang telah ada. Teori dalam penelitian *postfactum* cenderung berfungsi sebagai indikator proses, cara, prosedur penciptaan karya (bukan mencipta karya), yakni kajian tertuju pada proses sebelum terjadinya suatu benda (alat musik dimaksud); realitas fenomena 'desain' dipahami dengan membangun struktur proses perwujudan karya tersebut.

ANALISIS PROSES PENCIPTAAN ALAT MUSIK KARYA DODONG KODIR

Telaah Pragmatis: Organologi, Kriya dan Desain

Salah satu target dan tujuan yang sangat pokok pada proses pembuatan alat musik, adalah mendapatkan bunyi suara sesuai yang dibutuhkan (*Need; goal formation*). Berdasarkan teori jalinan fungsi serta terkait dengan proses pembuatannya. Batasan aspek Asosiasi dalam teori jalinan fungsi adalah proses kreatif dalam konteks edukasi.

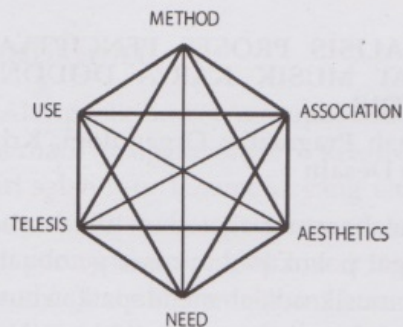
Seperti telah disinggung sebelumnya, bahwa secara teknis ketiga cabang ilmu tersebut memiliki hubungan kooperatif yang saling berhubungan.

Craft and design, keduanya memiliki medium visual (fisik), dalam wujud material bahan, dan organologi memiliki medium bunyi yang dihasilkan dari sumber suara yang dapat dihantarkan melalui tabung resonator untuk menghasilkan frekuensi gelombang bunyi. Untuk mendapatkan bunyi yang diinginkan maka langkah teknis, pertama adalah bagaimana memilih karakter dan ukuran bahan (dari bahan bekas) yang dapat dilihat secara organologis dan secara visual.

Organologi: Standarisasi laras bunyi: perkusi tanpa nada.

Pemilihan bahan disesuaikan dengan kekerasan bahan, ketebalan dan ukuran bentuk/ruang bahan.

Kekerasan bahan dan volume (ukuran, ruang) berbanding lurus dengan daya pantul suara.



Kriya: Kualitas bahan/material dan teknik pengerjaan dapat dipelajari dan didapatkan dalam bidang kriya.

Desain: Ukuran dan bentuk bahan/material harus disesuaikan dengan fungsi dan kenyamanan. Aspek tersebut sangat mempengaruhi pada bunyi yang dihasilkan.

Seperti pada sample alat *Cutreko* merupakan kombinasi tiga jenis alat musik : *Ideophone*; *Membranophone*; dan *Chordophone*. Fungsi alat musik tersebut untuk menghasilkan bunyi ilustrasi bukan melodi.

Analisis Objek pada Alat Musik *Cutreko*

Nama Alat : *Cutreko*

Jenis Alat Musik : *Ideophone*; *Membranophone*; *Chordophone*

Suara yang dihasilkan : Efek suara Kodok



Gambar 02. Cutreko 1



Gambar 03. Cutreko 2

Proses Pemilihan Bahan

Aspek pertimbangan pada pemilihan bahan untuk alat musik limbah/ barang bekas ini di antaranya adalah dapat memenuhi kriteria organologis dan *craft-design*. Yakni:

1. Sesuai dengan kebutuhan (*need*), kebutuhan dalam konteks ini adalah bahan yang *reliable*, bermaterial keras tidak mudah rusak, dapat menghasilkan atau menghantarkan bunyi yang baik (daya pantul cukup baik). Terkait dengan karakter dan jenis material tersebut, secara teknis material/bahan dapat dipilih karena pertimbangan 3R (*reuse, recycle and resize*). Pertama material bahan tersebut dibutuhkan untuk membuat alat musik *Cutreco* secara bentukan dapat digunakan kembali, kedua dapat direka bentuk dengan tidak menghilangkan bentuk aslinya sebagai barang bekas, dan ketiga *resize* adalah proses alternatif penyesuaian ukuran bentuk bahan dengan bentuk jadi, sehingga terwujud bentuk yang proporsional dengan komposisi yang harmonis.
2. Merujuk pada aspek kegunaan (*use*), memilih bahan limbah yang memiliki bentuk yang representatif, yaitu sesuai dengan bentuk visual dari interpretasi 'suara kodok' yang diinginkan, seperti adanya bentuk garis-garis pada gagang *cutter* dan gagang *Gillette*. Kegunaan bentuk bergaris tersebut adalah representasi visual dari interpretasi suara kodok, yaitu adanya interval garis yang telah terbentuk pada limbah tersebut.
3. Dalam aspek bentuk desain (*design*),

bahan 'limbah' (barang bekas) yang akan digunakan, karena memiliki nilai keindahan (*unique/aesthetic*). Dengan adanya penyesuaian material, bentuk dan ukurannya dari struktur bentuk yang proporsional.

4. Bahan relatif mudah untuk dapat dikerjakan dengan teknik sederhana, hal ini terkait dengan *recycle* dan atau *resizing* dari bahan tersebut.

Proses Pencarian Bunyi: Bunyi Kodok Ngorek

Proses pencarian bunyi dalam hal ini, adalah bagaimana ide dan gagasan seorang kreator musik ditransformasikan ke dalam wujud sebuah alat. Referensi suara kodok ditransformasikan dalam simbol yang kemudian dapat diwujudkan ke dalam bentuk fisik. Wujud tersebut secara sederhana di antaranya dapat ditemukan dalam bentuk gagang *gillette* dan gagang *cutter* sebagai sumber bunyi yang dapat dilakukan dengan teknik *derrick* dengan bahan lain seperti *cangkang bulpoin* atau batang penggaris plastik yang kecil (dari bahan plastik keras) atau kawat.

Langkah selanjutnya adalah proses *resonsansi*. Untuk menghasilkan bunyi yang diinginkan, diperlukan bahan limbah yang memiliki penghantar bunyi yang cukup baik, dalam hal ini dipilih *cangkang klewek* dan *bubutan kayu* bekas tempat makan burung. *Cangkang klewek* dan *bubutan kayu* tersebut ditempelkan pada punggung gagang *cutter* sebagai tabung *resonator*.

Merujuk pada teori interaksi fungsi,

aspek *method* dalam hal ini adalah interpretasi referensi suara kodok menjadi simbol visual yang berbentuk interval garis.

Tahap Pencarian Bentuk : Alat *Cutreko*

Dalam tahap pencarian bentuk sangat berhubungan dengan aspek *method* dan *telesic*. Aspek *method* dalam tahapan ini adalah terkait dengan pegangan (*handle*) yang nantinya sangat menentukan pada teknik atau cara untuk mengoperasikan serta bagaimana bentuk struktur konstruksi perwujudannya. Masalah teknis terkait proses pemilihan dan pembentukan (reka bentuk) melalui pendekatan 3R (*reuse*, *recycle* dan *resize*).

Pengolahan bentuk desain berangkat dari wujud benda yang sudah ada, kemudian direka ulang sedemikian sehingga menjadi bentuk proporsional, nyaman digunakan dan artistik.

Aspek *method* dalam hal ini adalah teknik merangkai, membentuk dan menghias wujud bentuk alat dengan teknologi manual sederhana, yaitu dengan teknik konstruksi ikat, lem (*sizing*) dan pasak.

Adapun dengan aspek *telesic* yang dominan adalah :

- Secara teknis, penyesuaian dari bentuk alami (bentuk limbah yang sudah ada sebelumnya). Hal ini sangat menuntun pada proses *finishing*, dan proses *resizing* yang tidak menghilangkan karakter dan bentuk total dari asal bahan limbah tersebut.
- Non teknis, bentuk baru memberikan kesan dan memiliki nilai

memorial terhadap kreatornya. Di antaranya nilai rasa empati dari kreatornya terhadap bentuk-bentuk limbah yang dianggap sampah bagi orang lain, namun bagi dirinya memiliki nilai artistik dan fungsional yang tinggi.

- Salah satu bentuk rekayasa teknologi sederhana. Teknologi sederhana adalah salah satu teknik penyesuaian antara wujud baru dan wujud lama.

Proses Pencarian Teknik Penggunaan

Merujuk pada teori jalinan fungsi, proses pencarian teknik penggunaan alat musik *Cutreko* ini terkait dalam konteks *method*. Maksud metode dalam konteks ini adalah bagaimana teknik menggunakan alat *Cutreko*. Teknik penggunaan alat sangatlah berhubungan dengan kenyamanan yang sangat mempengaruhi pula terhadap reliabelitas peran dan fungsi alat. Terkait dengan hal tersebut, pengolahan bentuk desain sangat menentukan pada kenyamanan dalam pemakaian alat tersebut.

TELAAH OBJEK INTANGIBLE

Aspek *intangible* dalam objek penelitian ini adalah nilai-nilai yang mendasari proses terwujudnya alat musik tersebut, di antaranya adalah hal-hal yang menyangkut pertalian dengan nilai fungsi seperti : kegunaan, kebutuhan, metode, telesi, asosiasi dan estetik.

Secara garis besar objek dalam penelitian ini memiliki dua fungsi, yaitu

fungsi pragmatis sebagai alat musik yang dapat menghasilkan bunyi atau nada. Dan fungsi katalisator adalah fungsi-fungsi lain yang dapat mengikutinya sesuai dengan jejaring fungsi seperti pada teori fungsi Victor Papanek. Dengan demikian jejaring fungsi proses terwujudnya alat musik tersebut dapat dipaparkan sebagai berikut:

Aspek *Need*, Sesuai konteks dan objek kajian ini, perwujudnya alat musik instrumen dari bahan limbah (barang bekas) merupakan suatu kebutuhan dari seorang kreator musik. Pemenuhan kebutuhan akan alat musik terhadap seorang pemusik yang kreatif tidak akan berhenti seperti pada sikap ketergantungan dengan alat-alat musik yang telah ada di pasaran, yaitu baik alat musik tradisional, maupun modern yang relatif mudah dan banyak didapatkan di dunia industri.

Kreativitas pada wujud alat musik adalah cerminan dari kreativitas pada dunia musik itu sendiri. Artinya proses membuat alat musik dalam wujud yang lain dari pada alat musik yang ada beredar di pasaran (industri alat musik), adalah salah satu wujud kebutuhan utama dalam merealisasikan ide dan gagasan seorang kreator.

Aspek *Use*, kegunaan dari alat musik limbah ini mencakup pada dua aspek: kegunaan sebagai alat musik yang dapat menghasilkan bunyi atau nada. Dan kegunaan sebagai representasi identitas, baik identitas bagi pembuatnya maupun identitas terhadap tema dan kosep musik yang dibawakannya, yang pada umumnya dapat dikatakan sebagai identitas profesi. Salah satu contoh, alat musik yang terbuat dari bahan limbah, dalam konteks tema

dapat memberikan ilustrasi yang dapat merepresentasikan tema-tema, misalnya tema lingkungan, tema sampah dan kebersihan lingkungan, dan lain sebagainya. Contoh lain berguna sebagai tanda/identitas diri, keprofesionalitas sang kreatornya yakni berhubungan dengan gaya/ciri khas kekaryaannya. (lihat bagan 11).

Aspek *Association*, alat musik limbah memberikan gambaran-gambaran makna yang terdapat di balik wujud fisik alat musik tersebut, di antaranya adalah memberikan gambaran:

- Asosiasi dalam hal ini termasuk dalam ranah edukasi. Edukasi dalam konteks kreativitas proses penciptaan. Dengan menguraikan urutan proses terwujudnya alat musik ini, secara edukasi dapat memberikan gambaran terhadap sistem/proses kreatif, yakni di antaranya dengan melalui beberapa tahapan dan pertimbangan seperti telah diuraikan di atas.
- Asosiasi yang menyoroti wujud karya sebagai identitas. Karya alat musik Dodong sangat memberikan apresiasi terhadap identitas pelaku, tema dan sekaligus juga terhadap konsep musik yang dibawakannya.

Ketertarikan kreatornya pada konsep alat musik limbah memberikan gambaran diri, yang memiliki kepekaan terhadap fenomena dan lingkungan sekitar yang kemudian didukung dengan wujud alat musik yang ditampilkannya.

Aspek *Telesic*, Telesik adalah salah satu faktor terkait dengan proses dan pertimbangan pada penyesuaian diri sesuai dengan kebutuhan dan perkembangan zaman. Aspek ini tentunya ber-

hubungan dengan fenomena budaya.

Pada dasarnya secara konseptual penciptaan alat musik limbah ini bukanlah suatu hal yang baru, melainkan telah ada lebih zaman primitif. Manusia purba telah banyak membuat alat musik dengan bahan-bahan yang ada di lingkungan sekitarnya. Hal ini terbukti dengan beberapa alat musik tradisional yang dihasilkannya.² Dalam rentang ruang dan waktu yang amat panjang referensi tersebut memberikan inspirasi baru terhadap beberapa sang kreator baru di antaranya Dodong Kodir yang peduli terhadap potensi limbah yang ada di lingkungan sekitar untuk dapat dijadikan alat musik.

Dari analisa hal tersebut, dapat dijelaskan bahwa fenomena penggunaan limbah dalam hal ini bukanlah pada pengertian limbah secara murni. Namun fenomena penggunaan 'limbah' sebagai salah satu penghidupan kembali akan daya cipta/kreativitas yang terlupakan tertelan zaman dengan gemerlapannya kehidupan modern.

Aspek *telesic* dalam jalinan fungsi, adalah salah satu upaya penyesuaian diri dari kebudayaan modern terhadap kebudayaan primitif sebagai salah satu sumber inspirasinya. Dalam konteks budaya modern tersebut, proses terwujudnya karya yang dibuat, di antaranya berkaitan dengan potensi alam, potensi sosial budaya masyarakat, potensi psikologis dimana proses penciptaan tersebut berada. Dengan kata lain aspek ini merupakan faktor tertentu yang mendasari entitas aktual dari karya yang dihasilkannya.

Potensi alam, seperti pada masa

kebudayaan primitif, manusia purba hanya tergantung pada potensi alam sebagai bahan dan alat untuk melakukan aktivitas kebudayaannya, seperti di antaranya dalam membuat alat musik. Demikian pula dalam konteks budaya sekarang, secara alamiah memiliki kondisi alam dan budaya yang berbeda, sehingga bahan yang digunakan dalam konsep penciptaan alat musik ini adalah 'limbah'; barang bekas (limbah organik dari buah atau biji kering; limbah industri dan atau limbah dari perabotan rumah tangga).

Potensi sosial budaya, budaya purba adalah budaya yang bersandar pada dasar pemikiran kosmosentris, artinya masyarakat purba sangat menghormati dan memelihara alam lingkungan sebagai tempat hidupnya. Dalam konteks budaya modern, penghormatan dan pemeliharaan terhadap alam lingkungan juga merupakan hal yang sangat penting, mengingkat akan keterkaitan dengan jaringan ekosistem.

Limbah adalah sesuatu yang menggugah pada ingatan manusia pada sebuah fenomena sampah yang dapat mengakibatkan pencemaran lingkungan. Fenomena tersebut yang dapat menggugah empati seorang Dodong Kodir dan memberikan inspirasi untuk membuat alat-alat musik dengan bahan limbah.

Potensi psikologis, dengan kehadiran beberapa alat musik yang terbuat dengan bahan limbah ini, secara psikologis memberikan sugesti kedekatannya dengan alam lingkungan, terasa membumi bukan lagi berada pada zona kapitalisme (industri alat musik), berpijak pada kemampuannya sendiri.

Kesederhanaan teknologi, bentuk, teknis dan bahan.

Dalam konteks proses dan teknik pengerjaannya, wujud alat musik ini memberikan gambaran teknik yang sangat sederhana, artinya metode pengerjaannya hanya akan sesuai dan cocok dikerjakan dengan teknologi sederhana, dan sangat tidak cocok untuk dikerjakan dengan teknologi tinggi.

Sebagai salah satu faktornya adalah pada pertimbangan bentuk material dan ukuran yang tidak mendukung untuk dikerjakan dengan teknologi tinggi, bentuknya memiliki wujud yang sangat spesifik dan hanya dapat dikerjakan oleh tangan (*handmade*). Dengan demikian aspek telesik dalam konteks ini adalah produk *handmade*, bukan industri *mechanical*.

Aspek *Method*, aspek ini sangat berkaitan dengan bahan/material dan teknik pengerjaannya. Jenis dan karakter bahan akan menentukan pada metode pengerjaannya, sedangkan dalam konteks bentuk alat yang dibuat akan menentukan metode penggunaannya. Seperti pada alat *Cutreko* dan *Perpu* misalnya, metode penggunaannya adalah dengan cara tabung resonator dipegang tangan dengan teknik bukatutup pada lubang resonator tersebut, dan gagang 'dawai' sebagai sumber bunyi dilakukan dengan dikerik dengan benda lain.

Kemudian pada alat *Strumdrum*, metode pembuatan kontruksi tabung dengan teknik gergaji, dilem dan dibalut/ditutup dengan vinil karet. Sedangkan metode penggunaannya adalah dengan metode dipukul atau *disintrek* (sunda) pada 'ujung kawat per' se-

bagai dawainya.

Metode pemilihan dan pengerjaan bahan serta metode penggunaan alat dimaksud sangat bergantung pada pengaruh kemampuan *craft and design*, yang terkait dengan kemampuan akan penguasaan bahan/material dan teknik pengerjaannya, dan terkait dengan kemampuan pengolahan bentuk sehingga menjadi proporsional, nyaman digunakan dan indah bentuknya (seperti pada poin berikut).

Aspek *Aesthetic*, aspek yang berkaitan dengan nilai-nilai keindahan, memberikan kesan dan citra pada wujud karya yang dimaksud, baik yang terkait secara langsung dengan objek *tangible* maupun *intangible*.

Nilai keindahan yang paling menonjol terdapat dalam obyek-objek alat musik limbah ini, di antaranya keunikan. Faktor yang mendukung pada aspek keunikan dalam keindahan alat tersebut adalah nilai fungsi dan keindahan bentuk itu sendiri serta proses *handmade* (teknologi sederhana), material, bentuk dan strukturnya tidak ada yang sama persis.

ANALISIS KREATIVITAS PADA PENCIPTAAN ALAT MUSIK KARYA DODONG KODIR

Kreativitas ditinjau dari Proses Perancangan

Merujuk pada teori Torrance yang meliputi seluruh proses kreatif dan ilmiah mulai dari menemukan masalah sampai dengan menyampaikan hasil. Proses penciptaan alat musik 'limbah' karya Dodong Kodir ini diawali dengan permasalahan belum adanya alat-alat musik akustik yang menghasilkan

bunyi tertentu yang diinginkan hingga pada proses menghasilkan alat dimaksud. Langkah-langkah proses seperti teori Wallas memberikan indikator pada tahapan/proses kreativitas yang terdiri dari tahap persiapan, inkubasi, iluminisasi, dan verivikasi.

Dalam tahap persiapan, penetapan ide/gagasan bunyi yang diinginkan, seorang kreator alat musik limbah tersebut mempersiapkan diri untuk memecahkan masalah dengan belajar berpikir, mencari jawaban apa yang menjadi keinginan dalam imajinasi untuk menghasilkan bunyi tertentu.

Tahap inkubasi, seorang kreator alat musik limbah ini mengeramkan ide dan gagasannya dalam kurun waktu yang tidak diketahui, berjalan begitu saja di mana individu seakan-akan melepaskan diri untuk sementara dari masalah tersebut, dalam arti bahwa ia tidak memikirkan masalah secara sadar, tetapi 'mengeramnya' dalam alam pra sadar hingga menemukan bahan/material yang sekiranya dianggap bisa dan cocok untuk dijadikan sebuah alat musik sesuai target bunyi yang telah ditentukan. Dalam Tahap ini penting artinya dalam proses timbulnya inspirasi yang merupakan titik mula dari suatu penemuan atau kreasi baru berasal dari daerah pra-sadar atau timbul dalam keadaan ketidaksadaran penuh.

Tahap iluminasi, setelah proses inkubasi berjalan dengan diakhiri pada penemuan-penemuan bahan/material yang dianggap sesuai dan cocok untuk melangsungkan ide dan gagasan untuk dijadikan sebuah alat musik, dalam tahap ini kemudian timbul imajinasi-imajinasi baru yang berkembang

dari adanya temuan bahan/material tersebut sebagai salah satu sumber inspirasinya. Seperti beberapa pakar kreativitas sebagai tahap timbulnya *insight* atau *Aha-Erlebnis*, saat timbulnya inspirasi atau gagasan baru, beserta proses psikologi yang mengawali dan mengikuti munculnya inspirasi atau gagasan baru.

Di dalam tahap inilah yang sering terjadi proses *insight* yang terjadi dan berjalan secara timbal balik, artinya proses iluminasi dapat didasari dari bahan dan material sebagai inspirasi untuk membuat alat musik dengan bunyi tertentu atau sebaliknya, ide dan gagasan untuk membuat alat musik dengan bunyi tertentu dapat diwujudkan dengan bahan/material apa saja.

Tahap verivikasi atau evaluasi adalah tahap di mana ide atau kreasi baru tersebut harus diuji terhadap wujud realitas. Di sini diperlukan pemikiran kritis dan konvergen. Dengan perkataan lain, proses invergen (pemikiran kreatif) harus diikuti oleh proses konvergensi (pemikiran kritis) yang dalam hal ini harus didukung dengan kemampuan organologi, pengolahan bentuk dan tekniknya.

Dengan mengamati proses perwujudan alat musik karya dodong kodir tersebut, baik berdasarkan struktur bentuk maupun struktur prosesnya telah mencakup beberapa kriteria tentang tahapan dan proses kreatif seperti termaktub dalam teori-teori kerativitas di atas.

Kreativitas ditinjau dari produk

Seperti telah dipaparkan dalam bab landasan teori sebelumnya, definisi

yang berfokus pada produk kreatif menekankan unsur originalitas, kebaruan, dan kebermaknaan.

Dalam konteks budaya sekarang, alat musik limbah karya Dodong dapat dikatakan sebagai bentuk karya baru. Produk karya ini muncul ditengah-tengah budaya metropolis yang sangat kontras, artinya beberapa alat musik modern yang digarap dengan teknologi tinggi telah menjadi konsumsi para musisi pada umumnya, sedangkan alat-alat musik karya Dodong Kodir hadir dengan media dan bahan dari limbah yang tidak kalah canggih, unik dan keindahannya. Alat musik karya Dodong Kodir ini merupakan produk kreatif seperti yang dikemukakan Rogers (1982) tentang kriteria, produk kreatif yaitu :

1. Produk itu harus nyata (*observable*), artinya bahwa produk alat musik limbah yang dibuat oleh Dodong Kodir adalah nyata sebagai alat musik yang dapat difungsikan sebagaimana mestinya, serta nyata-nyata terlahir dan terinspirasi dari pemikiran-pemikiran yang peduli terhadap fenomena lingkungan sosial sekitarnya, diantaranya adalah limbah sebagai salah satu sumber inspirasi proses kreasi dalam penciptaan alat-alat musiknya.
2. Produk itu harus memiliki nilai baru. Dalam konteks edukasi, baik secara konsep maupun secara visual, wujud karya alat musik tersebut banyak memiliki nilai baru. Di antaranya adalah bunyi yang dihasilkan, serta bentuk dan metode, baik metode struktur perwujudan maupun metode dan sistem bunyi yang dihasilkan.

3. Produk itu, adalah hasil dari kualitas unik individu dalam interaksi dengan lingkungannya. Sebagai seorang musisi yang hidup dan bekerja di lingkungan lembaga pendidikan seni, ia secara konsisten menekuni dan mendalami apa yang telah menjadi profesinya sebagai musisi yang tidak pernah puas akan alat-alat musik industri modern yang telah beredar di pasaran. Karya-karya alat musik Dodong Kodir terinspirasi dari bahan-bahan bekas yang sudah tidak memiliki nilai fungsi primer.

Merujuk pada teori kreativitas Graham Wallas, Stein (1967), Besemer dan Treffinger, bahwa kreativitas memiliki indikator dan ciri-ciri sebagai berikut: 1) *Novelty*, 2) *Resolution*; 3) *Useful*; 4) *Tenable*; 5) *Satisfying*; 6) *Keterperincian (elaborasi)* dan *Sintesis*

Novelty; baru, berarti bahwa suatu produk yang dinilai kreatif bersifat orisinal. Meskipun tidak berarti sama sekali baru, produk tersebut mencerminkan hasil kombinasi baru atau re-integrasi dari hal-hal yang sudah ada, sehingga melahirkan suatu yang baru. Bobot kreativitas suatu produk akan tampak pada sejauh manakah ia berbeda dari apa yang telah ada sebelumnya. Di dalam bidang apapun, kreativitas manusia tidak terjadi secara *ex-nihilo* datang dari kefakuman, melainkan didahului oleh penemuan-penemuan terdahulu. Produk itu bersifat *germinal* dalam hal dapat menimbulkan gagasan produk original lainnya.

Fenomena kreativitas visual dalam penciptaan alat musik limbah ini, terkait dengan konteks kebaruannya adalah, bahwa baik secara visual mau-

pun musikal, wujud karya alat musik tersebut banyak memiliki nilai baru. Di antaranya adalah pada bunyi yang dihasilkan, serta bentuk dan metode yang digunakan yakni baik metode struktur perwujudan maupun metode dan sistem bunyi yang dihasilkan. Secara bentuk visualnya, alat musik ini hadir dengan bentuk-bentuk baru yang unik karena dibentuk dari bahan/material barang-barang bekas yang sudah tidak memiliki fungsi primer sebagai barang yang utuh namun dengan melalui proses kreatif barang-barang bekas tersebut hadir dalam bentuk sebuah alat musik sebagai tampilan barunya.

Resolution (pemecahan) menyangkut tingkatan sejauh mana produk itu memenuhi kebutuhan untuk mengatasi situasi bermasalah. Tiga kriteria dalam dimensi ini adalah bahwa produk alat musik limbah tersebut sangatlah bermakna (*valuable*) bagi para musisi, karena dapat memenuhi kebutuhan sebagai alat musik yang menghasilkan bunyi dan nada yang diinginkannya; dan secara saintifik proses penciptaan alam musik tersebut logis dilakukan dengan mengikuti aturan yang ditentukan dalam bidang tertentu, dan dapat dapat diterapkan secara praktis.

Tenable, karena proses penciptaan alat musik ini, secara saintifik telah melalui proses yang logis, sehingga dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah dengan salah satu indikatornya adalah dapat berguna, dan berfungsi (*useful*) baik hubungan langsung dengan benda/produk itu sendiri maupun bermanfaat bagi perkembangan ilmu seprofesinya. Salah satu indikator keilmiahannya dari suatu analisis sebuah

fenomena dalam penciptaan alat musik limbah ini, disadari ataupun tidak oleh kreatornya, proses ini melalui tahapan dengan pola berfikir sistematis.

Satisfying, berarti dengan kebaruan dan fungsinya dapat memberikan kepuasan, baik bagi dirinya sendiri sebagai inventor, maupun bagi orang lain.

Elaborasi dan *sintesis*. Dalam tahap ini, kreator/seniman tersebut telah mampu melewati proses *elaborasi* dan *sintesis* berkenaan dengan penggabungan unsur-unsur bunyi, material/bahan, bentuk, dan teknik menjadi kesatuan wujud alat musik yang utuh.

Dalam tahap ini mencakup validitas keahlian profesi yang ditekuni: 1). Diakui dan diketahui banyak orang, 2). Konsistensi dan eksistensi diri dalam bidang yang ditekuni, dengan memiliki nilai sumbangan terhadap ilmu pengetahuan; terwadahnya spesifikasi kreativitas dalam bidang keilmuan tertentu

PENUTUP

Pemahaman dan standarisasi kreativitas tidaklah dapat diukur dan dinyatakan secara pasti dan konstan dari setiap fenomena proses kreasi. Kreativitas akan selalu berubah dan berbeda sesuai dengan pengembangan potensi diri, media dan lingkungannya. Kreativitas sangat berhubungan dengan dimensi psikologi manusia, lingkungan dan keahlian yang dimilikinya. Meskipun proses kreatif mempunyai tahap-tahap tertentu, tidak mudah mengidentifikasi secara pasti pada tahap manakah suatu proses kreatif seseorang sedang berada.

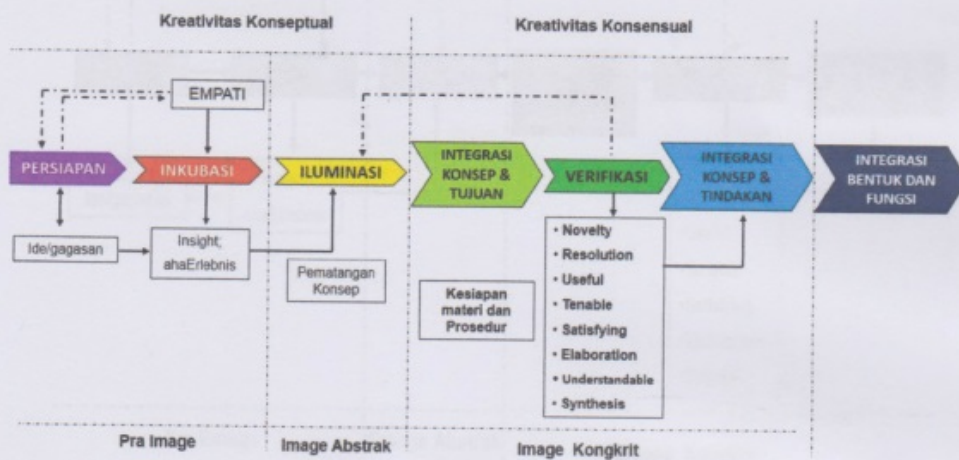
Melalui hasil analisa dari proses perancangan alat musik dengan barang bekas dari karya Dodong Kodir di atas, dapat ditegaskan secara ringkas bahwa karya tersebut telah memuat lima kriteria sebagai karya desain yang kreatif, yaitu:

- a. organis, mempunyai arti inti dalam penyusunan produk menjadi sebuah alat musik yang unik dan berfungsi sebagaimana mestinya, baik secara pragmatis maupun non pragmatis (katalisator).
- b. cerdas, yaitu jeli, unik, mempunyai nilai lebih dari yang tampak; yakni dari bahan-bahan bekas yang dianggap remeh/tidak berguna bagi orang lain, namun setelah adanya proses *elaborasi* dan *sintesis* tersebut

menjadi barang yang bernilai lebih dari material/bahan yang tampak semula.

- c. kompleks, yaitu berbagai unsur bunyi, material/bahan, bentuk dan teknik dapat di-*creat* pada satu tingkat atau lebih;
- d. dapat dipahami, yaitu karena dapat diimpormasikan secara runtut, terstruktur dan jelas sebagai media pemahaman edukasi;
- e. proses penciptaan karya musik ini menunjukkan pada tahap proses ketrampilan atau keahlian yang baik, dikerjakan secara seksama.

Disadari maupun tidak, proses kreativitas berkarya kreator dapat digambarkan seperti pada bagan di



Bagan Alur Proses Kreatif

Sumber: Modifikasi Primadi-Tabrani (2006), Treffinger (1986), dan Stein (1967)

CATATAN AKHIR

¹*The Cross, Designerly Way of Knowing*, Jurnal *Design Studies*, Edisi Oktober, 1982, dikutip oleh Yuswadi Salya dalam Jurnal Ilmu Desain, FSRD ITB, Vol. 1. no 2, 2006. hal 85.

²Lihat Alat Musik sebagai Hasil Budaya Manusia dan Alat-alat Musik dalam Tinjauan Sejarah dalam buku Pengantar Pengetahuan Alat Musik karangan Pono Banoe (1984), serta buku Alat Musik Dawai karangan Irwansyah Harahap (2005).

DAFTAR PUSTAKA

- Banoe, Pono
1984 *Pengantar Pengetahuan Alat Musik*. Jakarta: Penerbit CV Baru.
- Calne, Donald B.
2005 *Batas Nalar-Rasionalitas dan Prilaku Manusia*. Jakarta: Penerbit KPG
- Harahap, Irwansyah
2005 *Alat Musik Dawai*. Jakarta: Penerbit Pendidikan Seni Nusantara.
- Munandar, Utami
2002 *Kreativitas dan Keberbakatan*. Jakarta: Gramedia.
- Papanek, Victor
1995 *The Green Imperative-Ecology and Ethics in Design and Architecture*. London: Thames & Hudson.
- 1984 *Design for The Real World*. Chicago: Academy Chicago Publisher. London: Thames & Hudson
- Saliya, Yuswadi
2006 "Pendekatan Interdisiplin dalam Desain." *Jurnal Ilmu Desain*. Bandung: FSRD ITB
- Stein, M.I.
1967 *Creativity and Culture*, dalam R.L.Mooney & T.A. Razik, *Explorations in Creativity*. New York: Harper
- Supriadi, Dedi
1994 *Kreativitas Kebudayaan dan Perkembangan Iptek*. Bandung: Alfabeta. .
- Tabrani, Primadi
2000 *Proses Kreasi, Apresiasi, Belajar*. Bandung: Penerbit ITB.
- 2006 *Kreativitas dan Humanitas*. Yogyakarta: Penerbit Jalasutra.
- Treffinger, D.J.
1986 *Research on Creativity, Gifted Child Quarterly*.
- 1980 *Encouraging Creative Learning for the Gifted and The Talented*. Ventura, Calif: Ventura County Superintendent of School Office