

MANG KOKO DALAM INOVASI GAMELAN SALENDRO

Tardi Ruswandi

Prodi Karawitan ISBI Bandung, Jln Buahbaru No.212 Bandung 40265, Indonesia
tardi0507@gmail.com

Received 9 November 2020; accepted 8 Desember 2020; published 20 Desember 2020

ABSTRACT

Mang Koko's innovation in the Salendro gamelan was seen in the creation of the bubuka gending, the macakal gending, and the accompaniment of kawih songs. From these three elements, which are very stand out in the melody play that is dialogue between one waditra and another waditra. To prove it, all being analyzed with cultural theory. From this theory, it is reflected that the concept of Mang Koko's innovation, the work of his art through the organization, as well as the benefits for the community, can be felt until now. This is very important to discuss, because the innovation of the Salendro gamelan play, is a new creation rather than the traditional salendro gamelan play.

KEYWORDS

*Mang Koko
Innovation
Salendro Gamelan*

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



1. Pendahuluan

Inovasi (pembaharuan) dalam permainan gamelan *salendro* yang dilakukan Mang Koko, pada awalnya ketika Mang Koko memimpin grup Mundinglaya. Bersama grup ini, Mang Koko belum melahirkan kreativitasnya dalam menciptakan gending bubuka. Hal ini disebabkan karena pada saat itu Mang Koko baru mengenal gamelan *salendro*. Akan tetapi dengan keuletan Mang Koko mempelajari gamelan *salendro* bersama seniman tradisi, maka dalam waktu tertentu, ia mampu menuangkan ide-idenya dalam menciptakan gending-gending iringan lagu kawih dengan versinya sendiri. Oleh sebab itu, inovasi Mang Koko pada gamelan *salendro* selanjutnya terungkap melalui penciptaan gending bubuka (*overture*) dan gending macakal beserta iringan lagu kawih Sunda, hasil kreativitasnya sendiri.

Atas dasar hal itu, Mang Koko yang lebih dikenal dengan sebutan innovator khususnya dalam permainan gamelan *salendro*, identik dengan seniman kreatif terutama dalam membuat karya permainan gamelan *salendro*. Pernyataan ini sejalan dengan definisi kebudayaan yang diungkapkan Kuntjaraningrat, yaitu “keseluruhan sistem gagasan, tindakan, dan hasil karya manusia dalam rangka kehidupan masyarakat yang dijadikan milik diri manusia dengan belajar” (Koentjaraningrat, 1990:180).

Definisi tersebut sebenarnya sesuai dengan sosok Mang Koko yang selalu menghasilkan sistem gagasan untuk menuangkan ide-ide kreatifnya dalam berkarya, dan hasilnya dapat memperoleh finansial bagi kehidupannya sendiri dan orang lain dengan belajar. Di samping itu, karya tersebut ditularkan kepada para seniman dan anak didiknya di lembaga pendidikan formal yang belajar langsung kepada Mang Koko. Lebih konkritnya

✉ jurnal.paraguna@isbi.ac.id

keseluruhan sistem gagasan ini muncul ketika Mang Koko membuat konsep berkarya dan sekaligus merekrut seniman dan anak didiknya serta membentuk organisasi untuk menggarap karya-karyanya. Sedangkan *tindakan* yang dimaksud adalah menerapkan karya Mang Koko melalui latihan-latihan bersama dengan seniman dan anak didiknya sebagai pendukung garapan karyanya. Hasil karya manusia dalam rangka kehidupan masyarakat yang dijadikan milik diri dengan belajar maksudnya adalah hasil karya Mang Koko, terbetuk karena pada awalnya belajar sendiri, dan kemudian dapat memberikan kehidupan bagi dirinya sendiri, para seniman, dan anak didiknya yang ikut memanfaatkan hasil karyanya, tetapi karya tersebut pada kenyataannya tetap milik Mang Koko.

Pada zamannya Mang Koko lebih populer di masyarakat sebagai seniman dan kreator gamelan *salendro* yang inovatif daripada sebagai penyaji. Namun demikian sesekali ia juga suka terjun langsung sebagai vokalisnya. Selain mengelola seniman-seniman pendukung yang berpotensi dalam garapan gamelan *salendro*, Mang Koko bersama grupnya juga dapat menggarap karya-karyanya sendiri dalam pertunjukan. Hasil karya tersebut dalam perkembangannya dapat dinikmati oleh masyarakat umum melalui pertunjukan bersama grup kesenian yang dipimpinnya (Mundinglaya dan Ganda Mekar).

2. Metode

Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode kualitatif, yaitu 'memahami fakta yang ada dibalik kenyataan melalui pengamatan atau peninjauan secara langsung dilapangan'. Pengumpulan data ini dilakukan dengan wawancara kepada beberapa nara sumber di lapangan, dan menelaah karya-karya Mang Koko melalui gending dan lagu-lagu yang ditulis tangan (manuskrip), serta rekaman-rekaman audio atau audio visual yang telah dibuatnya.

3. Pembahasan

Mengungkap Mang Koko dalam inovasi gamelan *salendro* melalui grup Mundinglaya dan Ganda Mekar sebenarnya ada dua unsur yang perlu dibahas yaitu gending pembukaan (*overture*) dalam grup Ganda Mekar dan iringan lagu *kawih* termasuk *gending macakal* (*gending* di antara bait lagu) melalui grup Mundinglaya dan Ganda Mekar. Kedua unsur inilah yang penulis bahas selanjutnya.

3.1. Inovasi dalam *Gending Bubuka*

Mang Koko mengenal gamelan *salendro* pada awalnya tahun 1951, yaitu ketika ia dipercaya untuk memimpin grup *Kiliningan* Mundinglaya. Grup ini pada mulanya hanya menggarap lagu-lagu tradisional untuk keperluan garap *Kiliningan*. Akan tetapi dengan masuknya Mang Koko yang sekaligus ditunjuk sebagai pimpinan (Lurah Sekar), muncul inovasi di bidang gending iringan lagu *kawih* dalam gamelan *salendro*. Padahal sebelumnya Mang Koko tidak pernah mengenal cara menabuh gamelan. Tetapi berkat kecerdasan serta keuletannya dalam mempelajari gamelan *salendro*, ia mampu memainkan gamelan dan mampu menunjukkan potensinya dalam berkarya. Strategi yang ia lakukan dalam memimpin grup ini adalah *ngoyagkeun bari mulungan* artinya memimpin sambil belajar (Atang Warsita, wawancara, di Bandung, 28 April 2016)

Masyarakat umum yang mengenal permainan gamelan *salendro*, biasanya hanya pada *gending tataluan*, yang disajikan sebelum pertunjukan wayang golek dan *kiliningan*. *Gending tataluan* ini, biasanya disajikan dalam bentuk instrumental (*gendingan*), lagu-lagu *gendingnya* adalah “*Grudril*”, “*Celemente*”, “*Kalkum*”, “*Ayak-ayakan*”, dan lain sebagainya. Salah satu contohnya seperti di bawah:

“Gudril”
 Surupan:1=Tugu

Laras: *Salendro*
 Rampak *Waditra (RW)*

$\begin{array}{ c } \hline \text{---} \\ \hline 0 \quad 1 \quad 1 \quad 5 \quad 4 \\ \hline \end{array}$	$\begin{array}{ c } \hline \text{---} \\ \hline 0 \quad 1 \quad 1 \quad 5 \quad 4 \\ \hline \end{array}$
$\begin{array}{ c } \hline 0 \quad 1 \quad 1 \quad 0 \\ \hline \end{array}$	$\begin{array}{ c } \hline 4 \quad 3 \quad 2 \quad \text{---} \quad 1 \quad 1 \\ \hline \end{array}$
$\begin{array}{ c } \hline \text{---} \quad \text{---} \quad \text{---} \\ \hline 5 \quad 3 \quad 4 \quad 4 \quad 5 \quad 1 \quad 1 \quad 1 \\ \hline \end{array}$	$\begin{array}{ c } \hline \text{---} \quad \text{---} \quad \text{---} \quad \text{---} \\ \hline 5 \quad 3 \quad 4 \quad 4 \quad 5 \quad 1 \quad 1 \\ \hline \end{array}$
$\begin{array}{ c } \hline \text{---} \quad \text{---} \quad \text{---} \\ \hline 3 \quad 4 \quad 0 \quad 4 \quad 3 \quad 2 \quad 2 \\ \hline \end{array}$	$\begin{array}{ c } \hline \text{---} \quad \text{---} \quad \text{---} \quad \text{---} \\ \hline 3 \quad 4 \quad 0 \quad 4 \quad 3 \quad 2 \quad 2 \quad 03 \\ \hline \end{array}$
$\begin{array}{ c } \hline \text{---} \quad \text{---} \quad \text{---} \quad \text{---} \\ \hline 0 \quad 3 \quad 3 \quad 03 \quad 0 \quad 3 \quad 3 \quad 03 \\ \hline \end{array}$	$\begin{array}{ c } \hline \text{---} \quad \text{---} \quad \text{---} \\ \hline 0 \quad 3 \quad 1 \quad 5 \quad 1 \quad 2 \\ \hline \end{array}$
$\begin{array}{ c } \hline 5 \quad 1 \quad 2 \quad 3 \\ \hline \end{array}$	$\begin{array}{ c } \hline 1 \quad 2 \quad 3 \quad 4 \\ \hline \end{array}$

Gending “Gudril” dalam *tataluan*, ritme melodinya tergolong sederhana, karena nilai nada dalam melodinya kebanyakan satu ketukan serta setengah ketukan. Sedangkan nilai nada yang seperempat ketukan hanya ada tiga nada, yaitu pada baris ke empat ketukan ke delapan, dan baris lima ketukan ke dua dan ke empat. Kemudian pola tabuhannya rampak (bersama-sama) antara waditra yang satu dengan lainnya. *Gending “Gudril”* ini disajikan berulang-ulang sesuai dengan kebutuhannya, terutama lamanya permainan lagu “*Gudril*” ditetukan oleh penabuh *kendang*.

Tokoh-tokoh karawitan tradisional yang mendukung garapan grup Mundinglaya pimpinan Mang Koko antara lain Mang Ijun alm. (pemain *kendang*), Mang Nandang alm (pemain *rebab*), Bi Acih alm. (*sinden*), dan penabuh waditra yang lainnya, berasal dari pangrawit dalang Aming Wiganda. Bersama para seniman itulah Mang Koko mendapat pengetahuan serta praktik menabuh gamelan *salendro*. Bersama grup Mundinglaya, Mang Koko belum mencoba membuat *gending bubuka (overture)*. Namun demikian pada tahun 1956, yaitu setelah Mang Koko membentuk grupnya sendiri khususnya grup Ganda Mekar, ia baru memberanikan diri untuk membuat *gending*

bubuka (*overture*), yang diberi judul bubuka (*overture*) Ganda Mekar dan gending bubuka (*overture*) yang lainnya. Contoh gendingnya seperti di bawah.

“Bubuka Ganda Mekar”

Laras: *Salendro*

Surupan: 1=Tugu

	Sr/0 1	5̣ 1̣ 2̣ 3̣	4 5	5̣ 1̣ 2̣ 3̣	4 5	5̣ 1̣ 2̣ 3̣	4	1 2 3	4	NG	1
	Pk.Dm	5̣	4	5̣	4	5̣	4	1 2 3	4	1 2 3	4
	Bn/Rc	5̣ 2̣	3̣ 1̣	2̣ 4̣	5̣ 3̣	4̣ 1̣	2̣ 5̣	1̣ 3̣	4̣ 5̣	5̣ 1̣	5̣ 1̣
	Sr/PK.	0 2	3 3	0 4	5 5	0 1	2 2	0 3	4	4	4
	Dm.	0 2	3	0 4	5	0 1	2	0 3	4	4	4
	Rc.	5̣	0 5̣ 3̣ 4̣	3̣	0 5̣ 5̣ 1̣	5̣	-	-	-	-	-
	Bn.	0 3/5̣	3/5̣	0 3/1	3/1	0 3̣	5̣ 4̣ 3̣ 2̣	1̣ 1/4̣	1/4̣	1/4̣	1/4̣
	Sr/PK.	0 3	3	0 1 1	0 3 5	3	5 1 2 3 4	5 1 2 3 4	5 1 2 3 4	5 1 2 3 4	5 1 2 3 4
	Dm.	-	3	-	1	0 3	5 3	1 3	4	4	4
	RW.	1 2 3	4	-	0 5	0 4	0 3	0 2	1	1	1
	Bn/Rc	-	-	-	0 1 5̣ 1̣	5̣	0 4̣ 3̣ 4̣	3̣	0 3̣ 3̣ 4̣	0 3̣ 3̣ 4̣	0 3̣ 3̣ 4̣
	Sr/Pk/Dm.	-	-	-	0 5	0 1	0 2	0 3	4 3 2	4 3 2	4 3 2
	Dm.	-	-	-	0 5	0 1	0 2	0 3	4 3 2	4 3 2	4 3 2
	Bn/Rc	2̣ 4̣ 5̣	1	-	0 4̣ 3̣ 4̣	3̣	0 1 5̣ 1̣	5̣	-	-	-
	Sr/Pk/Dm.	1	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	Dm.	1	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	Bn.	0 1/3	0 1/3	0 1/3	0 1/3	0 1/3	0 1/3	0 1/3	0 1/3	0 4̣ 3̣ 4̣	0 4̣ 3̣ 4̣
	Rc.	-	-	-	0 1 5̣ 1̣	5̣	-	-	-	0 4̣ 3̣ 4̣	0 4̣ 3̣ 4̣

Sr/Pk/ Dm.	-	-	-	0 5̣	0 1	0 2	0 3	4	
Bn.	3	1	2	0 2 1	5̣ 1 5̣	4̣ 5̣ 4̣	3	0 1	:
Rc.	3	1	2	0 2 1	5̣ 1 5̣	4̣ 5̣ 4̣	3	0 1	
Bn.	1/4̣	1/4̣	1/4̣	-	1/4̣	-	1/4̣	-	
Rc.	1/4̣	1/4̣	1/4̣	0 4̣	4̣ 4̣	0 1	1 1	0 4̣ 1	
Bn.	1/4̣	-	1/4̣	-	1/4̣	-	1/4̣	1 4̣ 3̣	
Rc.	0 3 1	4	-	0 4̣	4̣ 4̣	0 1	1 1	1 4̣ 3̣	
Bn/Rc	1 4̣ 3̣	-	-	-	-	-	-	-	
Sr/Pk/ Dm.	-	-	-	0 1	0 3	0 1	0 3	4	:
								I 4	
								0 4̣ 3̣	
Bn/Rc.	2 4̣	1 4̣ 5̣ 2	3 1	4					
Sr/Pk.	0 4	1 5	5 1 2 3	4					
Dm.	0 4	1 5	3 1	4					

Dari contoh *gending bubuka (overture)* di atas sangat berbeda dengan tataluan yang ada di gamelan Sunda tradisi. Inovasi Mang Koko pada *gending bubuka* tersebut menonjolkan *gending berdialog* daripada *gending rampak* antara waditra yang satu dengan lainnya. Dalam *gending bubuka (overture)* dialog antara *bonang* dengan *Rincik* kelihatan sekali seperti yang terdapat pada *matra* ke lima dan keenam. Demikian pula antara *bonang*, *rincik* dengan *saron*, *peking*, dan *demung* pada *matra* tujuh dan delapan nampak sekali dialognya. Itulah inovasi Mang Koko pada *gending bubuka* yang dibuat sendiri atas pembelajaran dari seniman tradisi ditambah pengalamannya waktu mengajar di KOKAR (Konservatori Karawitan).

3.2. Inovasi dalam *Gending Iringan Lagu Kawih*

Inovasi Mang Koko dalam iringan lagu *kawih*, pada awalnya membuat *gending* iringannya dalam versi sendiri yang penyajiannya dilakukan bersama anggota grup Mundinglaya. Inovasi dalam iringan lagu-lagu *kawih* tradisi yang sudah ada sebelumnya permainan gamelan karya Mang Koko, merupakan perpaduan antara permainan gamelan tradisi

dengan permainan gaya Mang Koko. Di samping itu, ia juga mampu membuat lagu-lagu kawih baru berikut gending iringannya. Lagu-lagu karya Mang Koko dalam garapan gamelan *salendro* bersama dengan grup Mundinglaya, dan selalu dibawakan oleh sinden dalam garapan wayang golek sampai saat ini, di antaranya lagu “*Subaya*”, “*Baju Hejo*”, “*Ka Abdi*”, “*Munja*”, “*Dasi Hideung*”, dan lain-lain (Ruswandi, 2007:13).

Inovasi Mang Koko pada gamelan *salendro* bersama grup Mundinglaya, antara lain menerapkan kreasi-kreasi tabuhan *gending macakal* dan permainan gending iringan lagu-lagu *kawihnya*. Inovasi gamelan *salendro* dalam *gending macakal*, Mang Koko mulai membuat tabuhan-tabuhan (permainan) *waditra* gamelan yang berbeda dengan gamelan gaya tradisi. Misalnya Mang Koko mulai membuat melodi berdialog dari instrumen *bonang* dan *rincik* dengan seluruh *waditra* yang digunakan (*saron*, *peking* dan *demung*). Kecuali itu dialog dalam permainan *gending macakal* bisa bermacam-macam, antara lain: bisa *bonang* dengan *rincik*, *rincik* dengan *peking*, *bonang* dengan *saron*, atau *waditra* lainnya yang sesuai dengan keinginan Mang Koko. Contohnya seperti dalam lagu *Muja* di bawah ini.

“*Muja*”

Laras : *Salendro* Surupan : 1 (da)=*Tugu*

Gerakan (*tempo*) : *Anca (lambat)*

Gending Macakal (Intro)

Bn/Rc.	I	II	*Rw	I	II
32 13	43 53 15152	34 51 232 13	2	05 31	04 34 0
Rw 01	4 5 1 5 3 5 2 1	24 32	15 31	05 12 34 34 04 32	0 3
			Sr/Pk		
Bn/Rc.	43 51 01 31 54 34 04 34	43 51 01	31 52 32 02 32 0 2		
Rw.	4 5 0 3 5 3 0 3	4 5 0 3 5 3 0 3	4 5 0 3 5 3 0 3	0 2	0 2
	<i>Pirigan (iringan) lagu</i>				
	: 2	0	0	0	_____ 4 4
	4	0	0	0	_____ 4 4
	4	0	0	0	_____ 4
	02 20 02 20 02 03 4				_____ 2 2 : 2 I II

Selain Mang Koko membuat inovasi dalam *gending macakal* (intro) pada lagu “Muja”, ia juga membuat inovasi dalam *gending iringannya*, yaitu: pertama, pada matra kesatu, ketiga, dan kelima yang dikosongkan sebagai tanda untuk menonjolkan *kawih* (vokal), kemudian ada sebagian permainan *waditra* menonjolkan tabuhnya untuk mengisi kekosongan *kawih* (vokal) dan ada juga permainan *waditra* yang bersamaan dengan *kawih* (vokal) dengan volume bunyi *waditranya* lembut, dan ada pula seluruh permainan *waditra* bersamaan dengan *kawih* (vokal) seperti dalam permainan gamelan tradisi. Contoh permainan gamelan tradisi seperti di bawah ini.

“Muja”

: _____ 1	_____ 4
_____ 1	_____ 4
_____ 1	_____ 4
_____ 4	_____ 2 :

Permainan gamelan *salendro* tradisi pada iringan lagu “Muja”, setiap teknik permainan *waditranya* berjalan seperti biasanya, yaitu sesuai dengan pola permainan *waditra* yang baku secara tradisi, dalam istilah lain disebut permainan gamelan penuh. Sedangkan dalam contoh iringan lagu “Muja” karya Mang Koko, selain ada pola permainan gamelan yang sama dengan tradisi, tetapi yang paling menonjol sebagai inovasinya, yaitu ada pola-pola tabuhan yang sangat berbeda, dengan kata lain disebut permainan gamelan yang berdialog antara *waditra* yang satu dengan lainnya.

Dari kedua contoh notasi *gending* dan iringan lagu “Muja” di atas, jelas sekali secara fisik kelihatan ada perbedaan dan persamaannya. Hal ini menunjukkan bahwa inovasi permainan gamelan *salendro*, identitas garapan tradisinya masih Mang Koko pertahankan. Akan tetapi secara keseluruhan garapan gamelan *salendro* karya Mang Koko dengan garapan gaya tradisi sangat berbeda baik tampilan notasinya maupun secara audionya. Perbedaan itulah yang diperlihatkan Mang Koko dalam inovasi gamelan *salendro*.

Inovasi Mang Koko dalam gamelan *salendro* berikutnya adalah lagu *Dasi Hideung*, *laras salendro surupan 1(da)= Tugu*. Untuk lebih jelasnya penulis contohkan seperti di bawah.

“Dasi Hideung”

Laras	: Salendro	Surupan	: 1 (da)=Tugu
Gerakan (tempo) : Anca (lambat)			
Gending Macakal (Intro)			

<i>Pk.</i>	<i>Bn/Rc.</i>														
0 4	3	2	1	0	0	4	3	5	4	1	2	5	3	42	
<i>Sr.</i>	0	11		11		1	0	5	0	1	0	2	3		
<i>Dm.</i>	0	1	1	1	1	1	3	4	2	3					
<i>Bn/Rc.</i>	02	5	3	42	02	5	3	0	0	0	0	0			
<i>Sr.</i>	0	5	3	0	5	33	33	33	33	3	1	2	3	44	44
<i>Dm.</i>	0	5	3	0	5	3	3	3	3	3	1	2	3	4	

Pirigan (iringan) lagu

<i>RW.</i>	5	4	32	1	4	3	2	1	<i>RW.</i>	2	3	<i>Bn/Rc.</i>	52			
<i>Bn/Rc.</i>	0	52	0	52	0	52	03	23	23	23	23	23	23	23	01	51
<i>Sr/Pk.</i>	51	51	3	5	1	2	3	<i>RW.</i>	2	13	<i>Sr/Pk.</i>	21				
<i>Sr/Pk.</i>	0	4	4	2	13	21	0	4	1	3	<i>Bn.</i>	41	54			
	<i>Rc.</i>	<i>Sr/Pk.</i>	<i>Bn/Rc.</i>													
	32	15	4	0	01	51	52	31	4	0	0	31				
<i>Bn/Rc.</i>	0	42	0	53	0	14	0	<i>RW.</i>	2	13	12					
	<i>Rc.</i>	<i>Sr/Pk.</i>	<i>Bn/Rc.</i>													
	51	45	2	0	03	33	22	55	3	0	04	54				
<i>Bn/Rc.</i>	54	54	5	0	4	<i>RW.</i>	2	4	35	..						

Rc.
Gending Macakal

Rc.	$\overline{4} \quad \overline{5} \quad \overline{4} \quad 1 \quad 2 \quad \overline{5} \quad 3$	$0 \quad \overline{01} \quad \overline{52} \quad \overline{34} \quad \overline{53} \quad 1$
Bn.	$0 \quad 0 \quad 0 \quad \overline{01} \quad \overline{51}$	$\overline{51} \quad \overline{54} \quad \overline{01} \quad \overline{52} \quad \overline{34} \quad \overline{53} \quad 1$
Sr/ Dm.	$0 \quad 0 \quad 0 \quad 3 \quad 5$	$3 \quad \overline{54} \quad 0 \quad 5 \quad 3 \quad 2 \quad 1$
Pk.	$0 \quad 0 \quad 0 \quad 0$	$0 \quad 0 \quad 0 \quad \overline{33} \quad \overline{33}$
Rc.	$0 \quad 0 \quad 0 \quad \overline{045} \quad \overline{4}$	$\overline{051} \quad \overline{5} \quad 0 \quad 0 \quad \overline{034} \quad \overline{3} \quad \overline{5}$
Bn.	$0 \quad 0 \quad 0 \quad 0$	$0 \quad 0 \quad \overline{04} \quad \overline{05} \quad \overline{01} \quad 4$
Sr/ Dm.	$\overline{3} \quad \overline{03} \quad \overline{3} \quad \overline{03} \quad \overline{51} \quad \overline{25} \quad 3 \quad \overline{02}$	$2 \quad \overline{03} \quad 3 \quad 1 \quad 2 \quad 3 \quad 4$
Pk.	$\overline{33} \quad \overline{33} \quad \overline{33} \quad \overline{33} \quad \overline{51} \quad \overline{25} \quad 3$	$0 \quad 0 \quad \overline{11} \quad \overline{22} \quad \overline{33} \quad 4$
Rc.	$\overline{41} \quad \overline{25} \quad \overline{345} \quad \overline{41} \quad \overline{52} \quad \overline{31} \quad 4$	$0 \quad \overline{33} \quad 3 \quad 0 \quad \overline{11} \quad 1$
Bn.	$0 \quad 0 \quad 0 \quad \overline{01} \quad \overline{51}$	$\overline{51} \quad 0 \quad \overline{01} \quad \overline{54} \quad \overline{34} \quad 0 \quad 0 \quad \overline{31}$
Sr/ Dm.	$4 \quad 2 \quad 3 \quad 5 \quad 3 \quad 4$	$0 \quad 3 \quad 0 \quad 1$
Pk.	$0 \quad 0 \quad 0 \quad 0$	$0 \quad \overline{33} \quad 3 \quad 0 \quad \overline{11} \quad 1$
Rc.	$0 \quad 0 \quad 0 \quad \overline{045} \quad \overline{41}$	$\overline{52} \quad \overline{13} \quad 2 \quad 0 \quad 0$
Bn.	$\overline{4} \quad \overline{53} \quad 1 \quad \overline{25} \quad 3 \quad 3 \quad 3$	$0 \quad 0 \quad 0 \quad 0$
Sr/ Dm.	$4 \quad 1 \quad 3 \quad 3 \quad 3$	$0 \quad \overline{05} \quad \overline{12} \quad \overline{52} \quad \overline{31} \quad \overline{44} \quad \overline{44}$
Pk.	$\overline{4} \quad \overline{5} \quad \overline{1} \quad \overline{2} \quad \overline{33} \quad \overline{33} \quad 3$	$0 \quad \overline{05} \quad \overline{12} \quad \overline{52} \quad \overline{31} \quad \overline{44} \quad \overline{44}$

Lagu Kawih "Dasi Hideung"
 Sanggian/Rumpaka : Mang Koko

I	$0 \quad 1 \quad . \quad . \quad 0 \quad 4$	$3 \quad 5 \quad 4 \quad 1 \quad 2 \quad \overline{15} \quad \overline{23} \quad .$
II	Deuh	Ke - wes pan-tes da - si hi - deung
I	$\overline{01} \quad \overline{5} \quad \overline{4} \quad \overline{5} \quad \overline{1} \quad \overline{5} \quad \overline{4}$	$0 \quad 1 \quad \overline{5} \quad 3 \quad 4 \quad \overline{51} \quad \overline{1} \quad .$
II	Di - ang - go re - sep - si	nga - hu - dang pa - nya - ri
I	$. \quad 0 \quad 3 \quad . \quad . \quad 0 \quad 1$	$4 \quad 3 \quad 2 \quad 1 \quad 5 \quad \overline{51} \quad 1$
II	Ka - me - ja - na bo - das	ka - tembong na nya - cas
I	Eeh	Da - si ma - lang meulit beu - heung
II	Eeh	Da - sipa - nambah ka lu - deung

<p>I 03 4 3 4 4 51 . Pa-si-eup di-u-lik</p> <p>II Campur jeung nu gan-dang</p>	<p>I 0 3 4 4 51 5 44 . ku-mis nu ngajen-trik</p> <p>II ngobrol jeung nu len-jang</p>
<p>I . 0 3 3 32 4 Da-si hi-deung</p> <p>II Da-si hi-deung</p>	<p>I . 0 5 5 54 1 da-si hi-deung</p> <p>II da-si hi-deung</p>
<p>I 02 2 2 2 3 0 4 Ka-ke-sa-ngan mo-al</p> <p>II Munha-reu-dang di la-an</p>	<p>I 4 4 3 2 4 4 51 . bu-ru bu-ru la-yu</p> <p>II di tempat su-ni</p>
<p>I . 0 1 5 4 3 Na-war Be-ca</p> <p>II Di-nu ra-me</p>	<p>I . 0 3 2 1 5 rum-pu ram-pa</p> <p>II mo-al he-se</p>
<p>I 0 4 5 1 5 4 0 2 Da-si hi-deung di-a-sup-keun</p> <p>II Gu-ra gi-ru da-si-na di pa-sang deu-i</p>	<p>I 3 2 3 1 23 4 4 : ka-na sa-ku</p>

Gending dan lagu “Dasi Hideung” tersebut keduanya memiliki *laras salendro*. Kecuali itu, ada pula dalam permainan gamelan *salendro*, *laras gamelannya salendro*, tapi vokalnya *laras madenda*. Oleh sebab itu, bentuk *sekar gending* karya Mang Koko, lagu vokalnya ada yang menggunakan *laras* dan *surupan* yang sama dengan *laras gamelan* seperti lagu “Dasi Hideung”, serta ada pula yang berbeda. Sedangkan lagu *sekar*, yang sebagian *larasnya* sama dengan *laras gamelan salendro* dan sebagian lagi berbeda, terlihat pada lagu “Hujan Munggaran”. Lagu tersebut selain sebagian vokalnya menggunakan *laras* yang sama dengan gamelan *salendro*, juga sebagian lagunya ada yang menggunakan *laras madenda*. Dengan demikian inovasi Mang Koko dalam gamelan *salendro*, selain satu lagu *sekar*nya menggunakan *laras salendro*, juga ada yang menggunakan dua *laras* atau lebih, yaitu *laras salendro* dengan *laras madenda*; *laras salendro* dengan *laras degung*; atau *laras salendro*, *laras madenda*, dan *laras degung* (Ruswandi, 2016: 100).

4. Simpulan

Inovasi dalam permainan gamelan *salendro* yang dilakukan Mang Koko, sampai saat ini masih tetap dimanfaatkan oleh seniman generasi berikutnya, termasuk oleh guru SMKN 10 dan dosen ISBI Bandung. Atas dasar hal itu, Mang Koko yang berbakat dalam karawitan, kreatif berkarya, inovatif menghasilkan karya-karya yang mandiri, dan produktif membuat variasi dalam permainan gamelan *salendro*, ternyata sangat berpengaruh besar terhadap kemajuan karawitan khususnya gamelan *salendro* yang dipergunakan para seniman gamelan.

Inovasi yang dilakukan Mang Koko pada masa jayanya, antara lain menciptakan *gending bubuka*, menyusun *gending macakal*, dan membuat *gending* iringan lagu *kawih* yang berbeda dengan hasil karya seniman tradisi. Inovasi Mang Koko yang paling menonjol dalam permainan gamelan *salendro* yaitu permainan gamelan yang berdialog antara waditra yang satu dengan lainnya, berikut permainan melodi gamelan yang khas sebagai

ciri mandiri Mang Koko. Itulah inovasi Mang Koko yang masih dipertahankan sampai saat ini. Mang Koko dan kiprahnya dalam inovasi gamelan *salendro*, hingga saat ini karya dan kinerjanya mendapat julukan "Pembaharu dalam Seni Karawitan Sunda".

Daftar Pustaka

- Benyamin, Tatang dkk. (1992). *Pembaharu Karawitan Sunda*. Bandung: Yayasan Cangkurileung Pusat.
- Inkeles, Alvin Y. (1991). *Perubahan Sosial dan Pembangunan di Indonesia*. Jakarta: LP3ES.
- J. Moleong, Lexy. (1990) *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Koentjaraningrat. (1990). *Pengantar Ilmu Antropologi*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Koswara, Koko. (1971). *Swara Cangkurileung no. 21*, Bandung: Yayasan Cangkurileung Pusat.
- .(1985). Tulisan yang dipersiapkan untuk sawala Karawitan Sunda di Cianjur.
- Herdini, Heri. (2007). *Raden Machjar Angga Koesoemadinata, Pemikir &Aktivitasnya dalam Dunia Karawitan Sunda*. Bandung: Sunan Ambu Press.
- Masrun. (1972) *Aliran-aliran Psikology*. Yogyakarta: Fakultas Psikologi UGM.
- Meinaro, Eko A., dkk. 2011 *Manusia dalam Kebudayaan dan Masyarakat*. Jakarta: Salemba Humanika.
- Ruswandi, Tardi. (2007). *Mang Koko, Maestro Karawitan Sunda*. Bandung: Kelir.
- .(2015).Kreativitas Mang Koko dalam Karawitan Sunda". *Jurnal Panggung*, Bandung: LPPM ISBI.
- Sukanda, Enip. (1989). *Biografi Uking Sukri sebagai seniman tembang Sunda Cianjuran*. Bandung: Akademi Seni Tari Indonesia (ASTI).
- Supriadi, Dedi. (1994). *Kreativitas, Kebudayaan & Perkembangan Iptek*, Bandung: Alfabeta.