



NANO SURATNO, *THE AGENT OF CHANGE* DALAM KREATIVITAS DEGUNG

Aloisia Yuliana YW

Prodi Karawitan ISBI Bandung, Jln Buahbatu No.212, Bandung 40265, Indonesia

oceethnic@gmail.com

Received 19 November 2021; accepted 8 Desember 2021; published 20 Desember 2021

ABSTRACT

Creativity in gamelan is a tangible manifestation of the development of the musical concept of Sundanese artists following the era of the times. Various ideas emerged with their respective innovations in creating new gamelan creations. This has become a phenomenon in Sundanese musical by giving rise to a new phase called gamelan creations. Nano, which emerged as an agent of change in it, succeeded in becoming the gateway to the increasingly rampant creativity that occurred. The changes that emerged took him away from the classic roots of the gamelan. However, the creative models that emerged later still have the same initial capital, namely traditions, both instruments, barrels, patterns of cultivation, cultivators, to connoisseurs, so that people feel suitable and continue to accept and see them as a form of game development.

KEYWORDS

Creativity
Degung creation
Concept

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



1. Pendahuluan

Degung sebagai salah satu bentuk kesenian yang terus berkembang mengalami perubahan dalam berbagai aspek. Secara teks, perubahan yang terjadi dapat ditelusuri melalui bentuk dan struktur gending, pola tabuh *sa-ron* atau *bonang*, ragam tepak kendang, juga melalui teks nyanyian, in-strumen musik, dan seniman.

Salah satu ciri khas *degung* sebagai gamelan di Jawa Barat ada pada tangga nadanya yaitu menggunakan laras *degung*, yang dalam perkembangan kreatifnya dapat menyesuaikan atau mengikuti konsep garap yang dimainkan. Sebagai contoh penggunaan nada *selap 3-* (ni) untuk menggan-tikan nada 3 (na) akan merubah laras *degung* menjadi madenda.

Hal lain yang ikut memengaruhi perkembangan *degung* adalah nilai praktis dan ekonomis yang muncul di masyarakat. Menghadirkan *degung* secara lengkap tentu memerlukan tempat yang relatif lebih luas dengan para *nayaga* (penabuh) yang tidak bisa sembarang orang. Selain itu, me-nanggap *degung* sebagai hiburan bukan sesuatu yang murah, sehingga tek-nologi rekaman akhirnya menjadi alternatif cara yang relatif murah untuk memuaskan masyarakat terhadap kebutuhan seni *degung*.

Demikian pula halnya dengan pengaruh masyarakat. Seniman cen-derung tidak mengindahkan dan memertahankan keutuhan yang klasik, namun lebih mengikuti selera permintaan masyarakat yang terkadang ba-nyak menyimpang dari etika seni *degung klaik* itu sendiri.

Kreativitas senantiasa bersenyawa dengan aktivitas berkesenian para pelaku seni. Seiring dengan zaman yang terus berubah, seni yang dinamis, manusia yang juga terus bergerak, *degung* hadir dalam wujud baru yang memunculkan aneka ragam kreativitas. Ia dinamakan *degung kreasi*. Kata kreasi yang mengikutinya dapat diartikan sebagai hasil daya cipta, hasil da-ya khayal (KBBI, 1995:530). Sementara cipta itu sendiri adalah kesang-

gupan pikiran untuk mengadakan sesuatu yang baru (KBBI, 1995: 191). Baru di sini dapat berarti memiliki bentuk yang benar-benar berbeda dari bentuk awalnya, atau merupakan pengembangan dari bentuk awal tanpa mengubah pakem yang pernah dimiliki sebelumnya.

Swindells dalam disertasinya mengungkapkan bahwa *degung* kreasi muncul pada saat industri kaset mulai diproduksi secara besar-besaran (Swindells, 2004:198). Hampir semua kreasi musik *degung* yang diciptakan para seniman berawal dari produksi rekaman yang dijual secara komersil. Dari sanalah masyarakat mengenal beraneka ragam *degung* yang sudah tidak klasik lagi, termasuk lagu-lagu pop *degung* hingga *degung* diatonis. Intensitas pagelaran musik *degung* secara khusus semakin jarang tampak, salah satunya karena semakin gencarnya produksi rekaman. Teknologi menjadi semakin dekat dan akrab dengan berbagai jenis seni musik tra-disional, termasuk *degung*.

Nano Suratno adalah seorang seniman Sunda yang memberikan nuansa baru pada *degung*. Perannya dalam *degung* kawih membawa kreasi-kreasi baru dalam penggarapan iringan yang berbeda dengan *degung* klasik. Secara tekstual ini menjadi fenomena baru yang disebut *degung* kreasi, mencipta sesuatu yang berbeda dari yang klasik, hingga kemudian ia dianggap sebagai agen perubahan.

Kreativitas dalam *degung* sudah sangat beraneka ragam mengikuti ide kreatif, harapan, keinginan seniman, termasuk selera masyarakat. *Degung* kreasi sudah menjadi begitu berbeda dengan yang klasik. Pola tabuhnya mungkin masih cara *degung* namun sentuhan tradisi lain termasuk musik Barat dalam konsep garap juga memengaruhinya cukup besar. Fenomena ini diterima dengan baik sebagai salah satu bentuk perkembangan, mes-kipun tanggapan yang diperoleh tidak selalu positif tatkala istilah *degung* seakan-akan menjadi *cover* dari *degung* kreasi sementara isinya sendiri terbilang mulai membias. Yang menjadi pertanyaan adalah bagaimana perkembangan aspek ide konseptual dalam *degung* kreasi? Mengapa *de-gung* kreasi bisa begitu berbeda dari bentuk awalnya dan fenomena itu tetap dilihat sebagai karawitan Sunda?

2. Metode

Musik sebagai wujud laku manusia dapat memberikan pemahaman tentang suatu kebudayaan, yaitu dengan mempelajari musik dalam kebu-dayaan itu dimana antara aspek yang satu dan yang lain saling me-mengaruhi. Hal ini dapat dipahami melalui tiga tingkatan analisis Alan P. Merriam yang menjadi dasar dalam penelitian, yaitu (1) *conceptualization about music*, (2) *behaviour in relation to music*, dan (3) *music sound itself* (Merriam, 1964:32).

Merriam memandang bahwa bunyi musik harus dilihat sebagai suatu hasil perilaku manusia, sementara perilaku itu sendiri dilandasi oleh kon-sep-konsep yang melatarbelakanginya. Tanpa konsep tentang musik, ting-kah laku tidak akan ada, dan tanpa tingkah laku, suara musik tidak dapat dihasilkan.

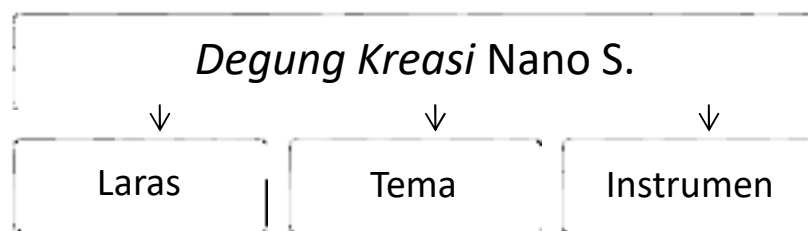
Model sederhana ini mempunyai satu implikasi pokok, bahwa menga-dakan studi tentang musik tidak hanya mempelajari suara musik, tetapi juga melihat suara musik sebagai produk manusia dan bukan sebagai su-atu kenyataan terpisah yang hanya mempunyai objektivitas dalam dirinya sendiri. Dengan demikian, ada kesempatan yang unik untuk mengerti me-ngapa manusia membuat musik dan apa maknanya bagi mereka.

Membuat musik erat hubungannya dengan kreativitas sang seniman. Hakikat kreativitas menurut Jacob Sumardjo adalah menemukan sesuatu yang baru dari sesuatu yang telah ada, maksudnya seniman menjadi kreatif dan besar karena bertolak dari bahan yang telah tercipta sebelumnya yaitu tradisi (Sumardjo, 2000:84). Sepaham dengan itu Gordon Dryden menga-takan bahwa suatu ide adalah kombinasi baru dari unsur-unsur

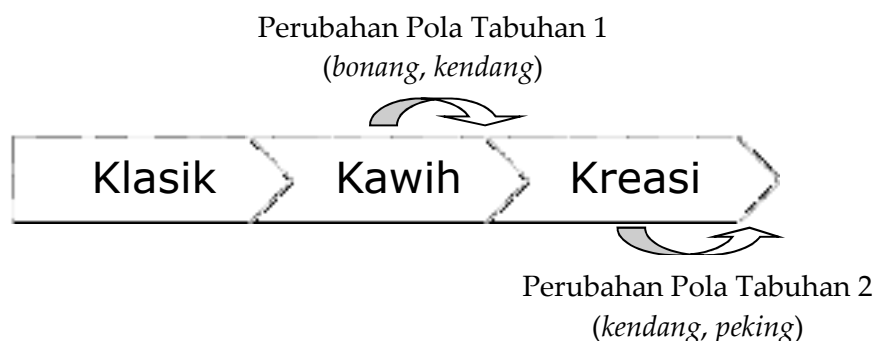
lama, ti-dak ada elemen baru, yang ada hanyalah kombinasi-kombinasi baru (Dryden, 2000:185). Kreativitas menjadi bahasan penting dalam tulisan ini karena merupakan salah satu aspek yang menyebabkan terjadinya peru-bahan yang mewujud dalam *degung* kreasi.

Penelitian di bawah payung etnomusikologi ini merupakan penelitian kualitatif dengan pendekatan multidisiplin. Penelitian kualitatif yaitu pe-ngamatan, wawancara, atau penelaahan dokumen (Moleong, 2005:9), dima-na peneliti kualitatif memandang bahwa realitas merupakan hasil rekon-struksi oleh individu yang terlibat dalam situasi sosial. Multidisiplin merupakan sebuah pendekatan dengan meminjam teori atau konsep di-siplin ilmu lain, yang penggunaannya tidak terbatas pada analisis tetapi juga pencarian dan pengumpulan datanya (Soedarsono, 1999:16). Feno-mena yang hadir dalam wujud model-model kreasi *degung* dapat dilihat dengan interpretatif fenomenologis. Ini digunakan dalam penelitian kualitatif untuk mengetahui bagaimana cara masuk ke dalam dunia konseptual para subjek yang akan diteliti.

Data yang telah diperoleh kemudian dikelompokkan sesuai dengan kebutuhan permasalahan. Untuk masalah perkembangan ide konseptual dalam *degung* kreasi akan banyak diperoleh dari hasil obrolan atau cerita dari sang komposer yang tertuang dalam autobiografinya, bagaimana seo-rang Nano S. berproses dalam perilakunya untuk menghasilkan bunyi mu-sik. Dalam hal ini parameter yang digunakan untuk melihat seberapa jauh kreativitas di dalam *degung* kreasi antara lain *waditra*, tema, dan laras, seperti pada skema berikut ini.



Bentuk kreativitas yang terjadi dapat dilihat secara visual melalui pe-notasian, dan karena itu diskotik juga menjadi cara pengumpulan data yang penting selain wawancara. Menjadi lebih penting karena sulitnya me-nemukan data di lapangan yang sudah dalam bentuk partitur lengkap. Sehingga permasalahan kedua mengenai perbedaan bentuk *degung* yang terjadi dapat dilihat dari pekerjaan transkrip yang dilakukan peneliti de-ngan studi audio. Jika digambarkan skemanya adalah sebagai berikut.



3. Fenomena Kreativitas *Degung Kreasi*

Soedarsono dalam bukunya tentang seni pertunjukan secara khusus mengulas beberapa tokoh besar dalam seni pertunjukan Barat dan beberapa tokoh pendidikan seni pertunjukan di Indonesia dalam dua bab penuh (Soedarsono, 2003:286-410). Demikian pula Swindells dalam disertasinya juga menyertakan tokoh-tokoh yang berperan dalam maju kembangnya kesenian Sunda. Sedemikian pentingnya agen perubahan karena mampu membawa pengaruh besar dalam seni pertunjukan, meski terkadang hal ini luput dari pengamatan.

Degung pun memiliki tokoh yang sekiranya dapat dikatakan sebagai agen perubahan tersebut. Perubahan *degung* dalam fase-fase perkembangannya melahirkan tokoh-tokoh fenomenal dalam karya-karya *degung*. Dalam peralihan menuju *degung kreasi* dikenal seorang musisi cerdas berbakat yang aktif dan kreatif dalam melahirkan karya. Nano Suratno, yang kerap dipanggil Nano sejak sekolah sudah menunjukkan bakatnya dalam bidang karawitan Sunda, baik dalam vokal maupun memainkan alat. Swindells mengkategorikan *degung* Nano sebagai *degung kawih*, meskipun dari kreativitas yang ditawarkan secara musikal sudah merujuk pada *degung kreasi*. Oleh karena itu, Nano sebagai agen perubahan dalam *ga-melan degung* secara tidak langsung dianggap sebagai pintu kreativitas bagi generasi penerusnya.

Konsep pemikiran menjadi landasan bagi seseorang berperilaku. Seorang seniman (termasuk) musisi di dalam proses berkesenian akan mengembangkan konsep musik yang dimilikinya menjadi perilaku bermusik, hingga akhirnya menghasilkan sebuah produk (karya) musik. Di dalam proses itulah seseorang akan berkelana, mencari bahkan bereksperimen dengan ide-idenya melalui alat musik atau stimulan apa saja yang dapat dijadikan media perantara.

Penciptaan merupakan sebuah penyatuan energi dan pengetahuan serta imajinasi yang berkolaborasi dengan *skill* dan berbagai *influence* dari pemahaman sang pencipta. Seperti pemaparan Denny Yuda seorang komposer muda musik etnik di Yogyakarta, bahwa kepekaan membaca situasi dan kondisi juga berperan dalam menciptakan rangsangan untuk berpikir (Yuda, 25 Januari 2011). Seluruh elemen tersebut menjadi sebuah aku-mulasi proses pribadi atau kelompok dalam mencipta. Proses inilah yang menjadi rangkai aktivitas yang menghasilkan sebuah kesatuan baru yang disebut karya.

Dalam *degung kreasi*, secara khusus akan dipaparkan beberapa hal yang terkena dampak kreativitas. Secara umum dapat dibedakan dari fase-fase sebelumnya dengan melihat perubahan yang terjadi melalui aspek ide konseptual dan musikalitasnya, sebagai berikut.

3.1. Perubahan Aspek Ide Konseptual

Ada beberapa parameter yang digunakan untuk melihat seberapa jauh kreativitas di dalam *degung kreasi* ini, antara lain *laras*, *tema*, dan *waditra* (instrumen). Berikut akan penulis ulas ide konseptual serta proses kreatif dari bentuk kreativitas Nano Suratno sebagai *agent of change*.

3.1.1 *Degung Kreasi Nano S.*

Nano adalah sosok seniman yang sempat menjadi sangat fenomenal karena karyanya yang dianggap menyimpang dari pakem *degung klasik*. Menyimpang di sini sebenarnya merupakan sebuah perkembangan baru dari bentuk yang lama, namun kekagetan masyarakat (terutama para seniman *degung*) menerima bentuk baru ini menyebabkan munculnya *ima-ge* merusak.

Mang Koko adalah salah seorang yang memberikan pengaruh besar terhadap Nano. Ia seorang seniman, pendidik, komposer yang aktif, kreatif, produktif menciptakan karya-karya baru hingga namanya terkenal sampai internasional. Ia berhasil menciptakan genre musik baru dalam karawitan Sunda yang dikenal dengan istilah *wanda anyar*, yang pengaruhnya sangat besar termasuk salah satunya pada degung selepas masa klasiknya dimana menjadi media inspiratif bagi Nano menciptakan karya-karya yang dianggap menyimpang. Jika *wanda anyar* dimainkan pada gamelan pelog, maka Nano memainkannya dengan gamelan *degung* (Hermawan, 23 Agustus 2011).

Kalangkang adalah salah satu contoh karya kreatif Nano dimana *pangkat* (intro), baik dalam versi instrumentalia maupun *kawih* tidak hanya dimainkan oleh bonang sebagaimana pada *degung* klasik, tetapi masing-masing instrumen mendapatkan peran yang sama penting sesuai dengan porsinya dalam konsep kreatif Nano. Selain garapan musik, terjadi juga penambahan pada instrumennya. Maksud penambahan ini lebih pada penyesuaian dengan garapan lagu (musik) yang dikerjakan, seperti misalnya menggunakan gitar bas pada lagu *Kalangkang* adalah untuk pe-nekasan tesis lagu atau *down beat* atau tekanan berat lagu, atau contoh lain seperti penggunaan tepukan tangan sebagai media penambah efek su-ara.

Kreasi dalam vokal lebih dilihat pada tema-tema yang dibawakan. Banyak hal dari sisi kehidupan yang dapat mengusik ide kreatifnya, mulai dari peristiwa yang kerap terjadi di lingkungan sekitar hingga pembicaraan dengan teman, semua menjadi inspirasi lagu yang dapat datang kapan saja. Minatnya pada kegiatan tulis menulis membuatnya terbiasa mengolah kata. Hampir setiap hari dicobanya menulis puisi dalam bahasa Sunda yang temanya sudah pasti seputar cinta, terutama cinta yang tak bersambut, hingga sekali waktu tahun 1963 puisinya yang berjudul '*Gogoda*' dimuat dalam surat kabar Kujang di Bandung. Berbekal dukungan guru bahasa dan juga keteguhan hatinya, Nano terus mengembangkan bakat menu-lisnya.

Banyak lagu ia ciptakan dengan tema kehidupan percintaan, seperti *Anjeun, Surat Ondangan, Tibelat, Kalangkang*, termasuk lagu *Potret Maneh-na* yang inspirasinya datang dari Dheniarsah (istri Nano) pada masa remaja (Setiawan, 2004:111). Setiap syair yang ia buat akan dinyanyikan dan direkam secara sederhana supaya mudah mengingat melodi lagu-lagu yang relatif baru dan belum tergarap secara musikal, baru kemudian mengkre-asikan musiknya (Rahmat, 20 Januari 2012).

3.1.2. Analisis Musikal

Untuk menganalisis struktur musikal, untuk membandingkan seku-rang-kurangnya beberapa ciri khas musikalnya, maka adanya (notasi) visual yang mewakili sangat diperlukan (Krader, 1995:13). Menganalisis musik juga tergantung pada tujuannya, apakah untuk mengetahui asal usul, mengetahui gaya permainan seorang seniman, mengetahui ciri sebuah musik, dan sebagainya. Termasuk tulisan ini yang mengangkat ide kreatif komposer, analisis tekstual diharapkan mampu menjawab ide-ide kreatif seperti apa yang muncul dalam model *degung* kreasi dan membuatnya menjadi seni *degung* yang berbeda.

Perkembangan kreativitas yang terjadi secara musikal dapat dibedakan berdasarkan pembagian tiga fase *degung* menurut Swindells, yaitu klasik-kawih-kreasi, dengan melihat perkembangan pola tabuhan seperti pada bonang, peking, atau pola tepak kendang di dalam empat model kreativitas *degung* yang diangkat.

3.1.3. Degung Karya Nano S.

Tahun 1972 Nano mendirikan *Gentra Madya* (Setiawan, 2004:129) dengan lagu yang benar-benar meledak adalah *Kalangkang* (Suherman, 2004:11). Lagu ini dibuat dengan iringan

gamelan *degung*, dinyanyikan oleh Nining Meida (Suherman, 2004:12), hingga kemudian dirilis versi popnya. *Kalangkang* adalah salah satu contoh karya kreatif Nano yang diangkat dalam tulisan ini. Karya ini banyak diminati bahkan hingga di manca-negara. Bonang dalam lagu ini tidak lagi memegang kendali dengan menjadi pemimpin membawakan melodi utama lagu seperti pada *degung* klasik. Perannya sebatas *ngaritem* (memainkan pola ritmis tertentu) sebagai *pa-mirig* atau pengiring lagu.

Bonang pada *pangkat* memainkan pola *kempyungan* yaitu memukul secara bersamaan dua buah nada yang berjarak satu kwint (*sakempyung*), seperti 2 (mi) dengan 5 (la), juga 3 (na) dengan 1 (da). Teknik *kempyung* ini tidak dikenal dalam *degung* klasik, tetapi mirip dengan pola *kemprangan* yang juga mengharmonikan dua buah nada tetapi berjarak satu oktaf (*sagembyang*). Pada bagian lagu, pola-pola yang digunakan adalah pola-pola *kemprangan*, pola yang sama seperti pada masa *degung* kawih, yaitu 5 (la) dengan 5 (la) dan 2 (mi) dengan 2 (mi). Refrein menggunakan pola yang sama dengan *pangkat* yaitu pola *kempyungan*: 2 (mi) dengan 5 (la) dan 3 (na) dengan 1 (da). Yang membedakan adalah pola ritmisnya dengan bermain sinkop. Jadi dalam *Kalangkang* bonang hanya memainkan dua model ritmis tabuhan yaitu | x o x o | dan | ox ox ox ox |

Pada peking untuk lagu yang sama terdapat banyak motif *carukan* (atau diimbali jika tempo sangat cepat) menghasilkan nada-nada *kempyung*, selain pola-pola *kempyung* itu sendiri dan juga sedikit *téngképan*. Pada *pangkat*, peking menghadirkan 10 motif dengan 4 motif pokok, 4 motif ulangan harafiah, dan 2 motif ulangan harafiah dengan sekuens turun. Pada bagian *eusi*, terdiri atas 15 motif, motif-motif penghias. Pola ritmis rapat digunakan pada akhir kalimat lagu atau setelah akhir kalimat untuk mengisi kekosongan. Banyaknya motif pendek dengan tanda diam menunjukkan permainan yang lincah. Bagian *reffren* merupakan bagian yang paling padat dan variatif. Banyak permainan ritmis rapat yaitu menggunakan nada-nada yang bernilai $1/16$ (atau $1/4$ ketuk) sehingga permainan melodi peking terlihat lincah.

Dari ketiga bagian di atas (*pangkat*, *eusi*, *reffren*) dapat dilihat ada tingkatan permainan yang semakin berkembang atau dapat dikatakan semakin rumit. Tidak ada aturan yang mengikat pola peking seperti halnya pada masa *degung* klasik. Peking juga tidak terlihat melilit notasi *cecempres*. Peking berdiri sendiri dan tetap pada perannya menghias lagu.

Sementara itu pola tepak kendang pada *degung* kreasi cenderung lebih bebas dan variatif dibandingkan fase klasik, karena biasanya keahlian pengendang juga ikut memengaruhi pola tepak yang dihasilkan. Ada im-provisasi pengendang yang secara tidak sadar dapat membuat perbedaan-perbedaan pada bait dan melodi yang sama. Berikut adalah pola tepak kendang pada lagu *Kalangkang*.

(*pangkat*)

$$\begin{array}{l} \text{Kd.} \\ \text{Kd.} \end{array} \begin{array}{cccc|cccc} 0 & 0 & 0 & \overline{a'' a''} & 0 & 0 & 0 & \overline{a'' a''} \\ 0 & 0 & 0 & \overline{U \text{ } \emptyset} & \overline{a' a''} & \overline{a'' a''} & a' & \overline{a'' a''} \\ \cdot & \emptyset & \cdot & \emptyset & \cdot & \emptyset & \cdot & \emptyset \end{array}$$

dua birama di atas diulang 4x untuk jadi sebuah *pangkat*.

(*eusi*)

$$\begin{array}{l} \text{Kd.} \\ \text{Kd.} \end{array} \begin{array}{cccc|cccc} \cdot & \overline{a' a' a'} & \cdot & \overline{a'} & \cdot & \overline{a'} & \cdot & \overline{a'} \\ \cdot & \emptyset & \cdot & \overline{U \text{ } \emptyset} & \cdot & \overline{\emptyset \emptyset} & \cdot & \overline{\emptyset} \end{array}$$

dua birama di atas diulang 8x untuk menjadi *eusi*, selain itu ada dua birama dimana pola tepak a'a'a'a' hanya dimainkan dengan a' saja. Untuk *reffren*, motif *pangkat* diulang sebanyak 10x.

Teknik *téngképan* tumit pada U (dong) menjadi U (ded) sudah banyak digunakan pada kreasi ini. Dari segi rasa menjadi lebih menarik karena suara berbeda yang dihasilkan kendang *indung*. Demikian pula halnya dengan *kulanter* dimana tangan pengendang selalu menepaknya, dan ini menimbulkan efek suara lebih meriah. Selain itu pengendang pun tidak mo-noton dengan gerak tubuh yang minimalis. Ia dibuat cukup sibuk dengan gerakan tangan dan kaki yang terus eksis. Ini yang membedakannya dari kendang pada fase klasik. Pada lagu *Kalangkang* meskipun pola-pola tepaknya sudah lebih berkembang, namun jika dilihat dari banyaknya pengulangan-pengulangan motif masih juga terkesan sederhana. Tetapi justru hal ini yang sekitar tahun 1986 menjadi bagian dari karya yang sedemikian laris.

Kreativitas Nano pun tampak dalam tema-tema yang hadir di setiap karya-karya *degung*-nya. Jika pada fase klasik judul garapan *degung* lebih banyak bercerita tentang keindahan alam/pegunungan, seperti *Lalayaran* (Berlayar), *Palwa* (Perahu), *Manintin* (Burung Manintin), *Sang Bango* (Bu-rung Bangau), dan seterusnya, maka pada masa Nano lagu-lagunya bisa beraneka ragam. Selain bertema cinta juga tentang kehidupan sehari-hari. Setiap peristiwa atau kejadian yang ada di sekitar Nano, mampu diubahnya menjadi lirik lagu. *Kalangkang* adalah salah satu lagu yang bertemakan cinta yang meledak di pasaran.

3.2. Faktor Pendorong Kreativitas

Banyak faktor yang ikut berperan dalam perkembangan *degung*. Nano dianggap sebagai pintu pembuka kreativitas. Meskipun secara umum semua seniman Sunda adalah pelaku perubahan terhadap tradisinya sendiri dimana hal ini terjadi secara alami, namun dapat dikatakan bahwa Nano adalah *agent of change* dalam *degung*. Faktor keturunan dan lingkungan juga menjadi penentu. Bakat warisan yang dimiliki seorang seniman menjadikannya lebih dekat dengan dunia seni. Ini kemudian dipengaruhi oleh lingkungan yang berkualitas terhadap tumbuh kembangnya ide-ide kreatif untuk menentukan keberlangsungan sebuah kesenian, yaitu seperti menjadikan *degung* dalam bentuknya yang baru melalui proses berkesenian.

Faktor eksternal pun ikut jadi pendorong kreativitas dalam *degung* kreasi seperti teknologi, selera masyarakat, budaya massa, dan penda-patan. Peran teknologi sangat memengaruhi fase ini. Industri kaset secara besar-besaran tidak dapat dipungkiri memacu para seniman semakin kreatif berkarya untuk dapat masuk dapur rekaman. Hal-hal yang sekiranya dapat diterima oleh selera masyarakat menjadi *trend* untuk diadopsi supaya dapat direkam dan diproduksi. Selain agar lebih dikenal masyarakat luas, hal yang sangat manusiawi juga adalah untuk memperoleh penghasilan. Secara alamiah, disadari atau tidak, kreativitas dalam seni akan berevolusi karena persentuhan dengan banyak hal yang terus bergerak. Seni tidak akan lepas dari budaya, demikianlah budaya massa. Hal tersebut terbantu dengan rekaman-rekaman yang menjadi bagian dalam proses umpan balik sebagaimana diungkapkan Merriam bahwa hasil bunyi musik kembali memengaruhi konsep.

4. Simpulan

Mencermati model-model kreatif yang muncul dalam *degung*, dapat diketahui bahwa semakin berkembangnya sebuah kesenian tidak pernah terlepas dari peran pelaku atau senimannya sebagai pribadi, meskipun perkembangan itu menjadi sesuatu yang baru

yang tampak menjauh dari ke-asliannya. Harus diakui bahwa generasi berubah, dan peradaban menuntut pula perubahan menyesuaikan dengan kekinian. *Degung* tidak lagi dihargai dan digemari jika tidak mengalami inovasi bagi penikmatnya, dengan harapan perubahan dan inovasi itu sendiri membangkitkan kembali rasa ingin tahu, memiliki, dan mencintainya.

Model-model tersebut muncul dari hasil eksperimen dan ide-ide kreatif senimannya sebagai pencipta, pelaku seni, sekaligus pelaku perubahan. Ke-munculannya menjadi hiburan bagi banyak orang, dimana lokalitas *degung* segera bergeser menjadi milik masyarakat dunia yang menghendaki terjadi inovasi sehingga ia dimainkan, diciptakan, dan dipertunjukkan sesuai dengan konteks dan paradigma masyarakat tersebut terhadap kesenian.

Nano membuka pintu kreativitas itu dengan karya-karyanya yang mengundang pro dan kontra. Namun, pada kenyataannya masyarakat dapat menerima itu sebagai bentuk baru dari *degung*, dan terbuka lebarnya pintu kreativitas itu seperti membangkitkan gairah terpendam para komposer muda untuk beraksi mengikuti ide-ide kreatif dalam karya-karya *degung* selanjutnya. Kreativitas itu muncul bak jamur di musim hujan. Ini menunjukkan bahwa sesungguhnya kreativitas itu tidak pernah mati. Ia selalu ada, tumbuh dan berkembang dalam masyarakat yang juga berkembang dalam lingkungan yang terus berubah.

Dapat dilihat pada karya-karya Dedikasi yang lintas pulau bahkan benua namun terkemas apik dalam balutan gamelan *degung*. Juga pada *degung pupujian* yang sangat religius dalam nafas Islami dengan bahasa Arabnya yang kental, namun menjadi selaras dalam nuansa tradisi dan budaya setempat karena diiringi *degung*. Atau kemas lain dari *degung* klasik yang biasanya didominasi oleh *waditra* berbahan logam, namun kemudian diperkenalkan melalui warna suara yang berbeda yaitu dawai dalam instrumen gitar.

Penggunaan laras diatonis dalam *degung*, tema-tema religi dalam *degung*, juga pemanfaatan instrumen gitar untuk karya-karya *degung*, merupakan fenomena dalam *degung* kreasi. Fenomena ini akan terus membuat cerita, karena musisi tidak hanya akan menjadi musisi, tetapi juga menjadi seniman yang secara sadar memampukan diri menciptakan hal-hal baru dengan kekuatan imajinasi yang dimilikinya. Gerakan kreatif ini tampaknya semakin bebas meskipun dalam beberapa hal tetap berpegang pada tradisi yang sudah ada.

Kreativitas pada *degung* kreasi merupakan hasil sebuah proses berkesenian, dimana dalam jangka waktu tertentu terjadi pengolahan rasa dan penajaman imajinasi yang semakin berkembang. Ia diterima dan masih tetap menjadi bagian dalam karawitan Sunda karena modal awal yang tetap dipertahankan yaitu tradisi. Karena menurut Jakob Sumardjo seniman bukan manusia yang jatuh dari angkasa dan mampu menciptakan karya seni tanpa dukungan karya seni yang tersedia dalam masyarakatnya (Sumardjo 2000:84).

Degung kreasi sebagai pelengkap lingkaran besar sejarah *degung* di tengah pro kontra yang kerap terjadi tetap akan menjadi seni tradisi Sunda. Wujud kebaruannya yang semakin lama menjauh karena kreativitas yang kebablasan (mungkin) tidak bisa juga disalahkan, karena bagaimana pun seni itu dinamis dan akan terus bergerak mengikuti zamannya. Sebaiknya inovasi-inovasi itu berada di tangan yang tepat dimana perubahan dan kreativitas yang terjadi tidak meninggalkan prinsip-prinsip dasar dan mence-rabut *degung* dari masyarakat pemilik tradisi itu sendiri, selain adalah tugas kita bersama untuk tetap memertahankan format yang lama.

Daftar Pustaka

Buku

- Dryden, G. dan Jeannette, V. (2000). *Revolusi Cara Belajar*. Bandung Kaifa.
- Merriam, A. (1964). *The Anthropology Of Music*. Evanston: Northwestern University Press.
- Nawawi, H. (1995). *Metode Penelitian Bidang Sosial*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Setiawan, H. (2004). *Lagu Hidupku: Autobiografi Komponis Nano S*. Jakarta: Pustaka Jaya.
- Soedarsono, R.M. (1999). *Metodologi Penelitian Seni Pertunjukan dan Seni Rupa*. Bandung: Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia.
- _____. (2003). *Seni Pertunjukan Dari Perspektif Politik, Sosial, dan Ekonomi*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Agus S, dkk. (2004). *Sang Komponis (Nano S. 60 tahun)*. Jakarta: Pustaka Jaya.
- Sumardjo, J. (2000). *Filsafat Seni*. Bandung: Institut Teknologi Bandung.
- Krader, B. (1995). *Etnomusikologi dalam Seri Bacaan Etnomusikologi*, R. Supanggah ed. Yogyakarta: Yayasan Bentang Budaya.
- Moleong, L.J. (2005). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya (cetakan XXI).

Disertasi

- Swindells, R. (2004). *Klasik, Kawih, Kreasi: Musical Transformation and The Gamelan Degung of Bandung, West Java, Indonesia*. Dissertation for the Degree of Doctor Philosophy in City University, London.