

---

## MIMESIS PADA GAMELAN WANDA ANYAR

Sofyan Triyana  
Mahasiswa Pascasarjana  
Program Studi Penciptaan ISBI Bandung  
Jalan Buahbatu No. 212 Bandung 40265  
[sanjayst442@gmail.com](mailto:sanjayst442@gmail.com)

### **Abstract**

*Koko Koswara (Mang Koko) which is a reformer figure in Sundanese music (karawitan) able to create a new genre art that remains oriented to the aesthetics of Sundanese gamelan. The genre is called Gamelan Wanda Anyar created around the 70s. The authors are interested to study the instrument / gending of this art which has a dynamic musical form structure. The phenomenon of sound that occurs in Gamelan Wanda Anyar dish stimulates the writer to trace it further in both textual and contextual. In dissecting this case the author uses the aesthetic theory that Aristotle devised about mimesis (imitation). The purpose of this paper is to provide an overview of the work of Mang Koko mean poured in the Gamelan Wanda Anyar which until now is still a benchmark of the artists in developing Sundanese music(karawitan).*

*Keywords: Wanda Anyar Gamelan, Mang Koko, Innovation, mimesis*

---

### **Pengantar**

Pada awalnya, seni sangat berkaitan erat dengan sesuatu yang bersifat transenden. Secara kontekstual, seni memiliki makna yang sakral dan kental akan daya yang bersifat magis. Di masa lalu, seni difungsikan sebagai medium pemujaan terhadap Tuhan atau roh-roh leluhur sebagai permohonan, dan perwujudan rasa syukur atas

apa yang telah diberikan alam kepada manusia.

Seiring berkembangnya zaman maka berkembang pula pola pikir manusia yang memiliki peran vital atas fenomena evolusi kebudayaan, mengingat bahwa budaya akan selalu bergerak secara dinamis. Budaya adalah bentuk jamak dari kata “budi” dan “daya” yang berarti cinta, karsa, dan rasa. Kata “budaya” sebenarnya berasal

dari bahasa **Sansekerta**, budhayah, yaitu bentuk jamak dari kata buddhi yang berarti budi atau akal. (Elly M. Setiadi, Kama A. Hakam, Ridwan Effendi: 27).

Mengingat bahwa seni merupakan salah satu unsur dari kebudayaan, maka seni juga berpotensi mengalami peralihan fungsi. Seni yang pada awalnya bersifat sakral lambat laun berubah menjadi profan. Seperti contoh pada kesenian *Tarawangsa* di Ranca-kalong, Sumedang, yang awalnya hanya digunakan sebagai upacara ritual dalam memohon hasil bumi yang baik dan melimpah, kini kesenian tersebut dapat dijumpai pada acara-acara di luar ritual tersebut. Kini kesenian *Tarawangsa* dapat disaksikan sebagai hiburan semata, tidak hanya untuk kepentingan yang sifatnya sakral.

Pada saat ini, hampir seluruh jenis kesenian khususnya di Jawa Barat mulai dapat dinikmati hanya pada sudut keindahannya saja. Secara kontekstual kesenian tersebut telah mengalami berbagai macam perubahan yang cukup signifikan, namun secara tekstual kesenian tersebut tetap memiliki beberapa ciri identitas yang masih dipertahankan hingga saat ini.

Seperti pada struktur garap musikalitasnya.

Aristoteles menyatakan bahwa keindahan adalah pengaturan/pengorganisasian, keteladanan, ritme, harmonis, persenyawaan, gradasi dan kesatuan. Seluruhnya untuk mencapai keindahan Aristoteles bertolak pada simbolisme. (Wadjiz dalam Kartika: 53). Dari kutipan tersebut dapat diartikan bahwa pandangan Aristoteles mengenai segala sesuatu yang memiliki unsur keindahan didapati dari adanya struktur yang proporsional yang saling melengkapi kekurangan estetis dari keindahan tersebut. Hal tersebut tidak hanya menyangkut bentuk karyanya saja melainkan juga konteks yang dihadirkan oleh karya seni tersebut.

Pada sumber lain Aristoteles mengungkapkan bahwa seni itu adalah peniruan (mimesis) terhadap apa yang dialami oleh manusia. Hal tersebut juga berlaku pada kesenian-kesenian di Jawa Barat yang sarat akan makna simbolis baik secara tekstual maupun kontekstualnya. Salah satu bahan kajian yang ingin penulis telusuri melalui pendekatan estetika Aristoteles ini adalah pada *Gamelan Wanda Anyar* karya Koko Koswara.

## **Karawitan Sunda**

Karawitan *Sunda* yang merupakan warisan kebudayaan leluhurnya menjadi identitas tersendiri bagi masyarakat *Sunda*. Keragaman jenis kesenian di dalam ruang lingkup karawitan *Sunda* menjadi keunikan tersendiri. Berbagai genre dengan struktur musikal yang berbeda-beda menjadi salah satu ciri keragamannya.

Banyak perubahan fungsi dari karawitan *Sunda* yang merupakan akibat dari dinamika kebudayaan yang berakibat pula pada munculnya berbagai macam perkembangan di dalam karawitan *Sunda*. Perkembangan tersebut tentu merupakan hasil dari karya cipta senimannya sesuai dengan apa yang ingin dicapainya.

Hal yang dianggap nyata sering kali menjadi perdebatan akan kebenaran yang sesungguhnya namun karya dari seorang seniman yang dianggap tidak nyata terkadang memiliki kebenaran yang sesungguhnya sesuai dengan apa yang ingin dicapainya untuk mewakili sesuatu yang ingin ia sampaikan berdasarkan penalarannya terhadap kehidupan.

Seorang seniman memiliki hak untuk menuangkan daya kreatifnya terhadap kesenian. Hal tersebut dilakukan sebagai upaya untuk terus menumbuhkembangkan kesenian menjadi sesuatu yang relatif baru dapat dinikmati oleh berbagai macam kalangan. Sejalan dengan hal tersebut, para seniman kreatif juga berusaha untuk terus mempertahankan eksistensi dari kesenian tersebut. Salah satu tokoh pembaharu di dalam karawitan *Sunda* adalah Koko Koswara (Mang Koko).

### **1. Sekilas Mengenai Koko Koswara**

Koko Koswara (Mang Koko) merupakan tokoh di dalam karawitan *Sunda* yang berasal dari Indihiang Tasikmalaya. Ia mulai menggeluti kesenian semenjak kecil karena ayahnya merupakan seorang seniman *Tembang Sunda Cianjuran*. Pada saat masih kecil Ia telah piawai dalam memainkan instrumen musik tradisional *Sunda* yaitu *kacapi*. Selain itu ia juga piawai memainkan instrumen musik Barat seperti *gitar* dan *biola*.

Sejak kecil Mang Koko merupakan sosok anak yang sangat rajin dan ulet. Ketika di bangku sekolah Ia menjadi sosok murid yang

sangat kritis terhadap segala hal di dalam maupun di luar kelas. Kebiasaan tersebut terus berkembang hingga Ia dewasa, sehingga menjadikannya sebagai sosok dengan pemikiran-pemikiran yang liar pada waktu itu.

Koko Koswara memiliki guru seorang ethnomusikolog karawitan yaitu Raden Machyar Anggakusumadinata yang merupakan penemu teori *laras*. Dengan berbagai macam pengalaman dan ilmu yang didapatkannya baik di lingkungan akademisi maupun di luar, Mang Koko sekitar tahun 1970-an melahirkan sebuah musik genre baru yang terkenal pada waktu itu dengan nama *Gamelan Wanda Anyar* (*wanda* berarti warna, *anyar* berarti baru). Somawijaya (2002:104).

Mang Koko dikenal sebagai sosok pembaharu karawitan *Sunda*. Di samping menciptakan musik *Gamelan Wanda Anyar*, Ia juga menciptakan lagu-lagu khusus agar dapat diiringi menggunakan *gamelan* tersebut sehingga karya-karya Mang Koko memiliki identitas tersendiri yang dapat terus dinikmati hingga saat ini sebagai karya yang monumental. Kesatuan struktur dari bentuk instrumen dan lagu gaya Mang Koko merupakan hasil

mimesis dari kebiasaan masyarakat *Sunda* dalam menyatukan dua unsur terpisah menjadi satu secara harmonis, sehingga menghasilkan nilai estetika yang relatif baru.

Menurut Somawijaya, karawitan *Sunda* memiliki nilai estetik yang sangat tinggi karena keragaman genre yang dihasilkan dari daya cipta leluhur *Sunda* terdahulu sehingga *Sunda* memiliki kekayaan kesenian seperti saat ini. Mang Koko menilai bahwa eksistensi karawitan *Sunda* akan menemui penurunan di masa yang akan datang karena kuatnya pengaruh globalisasi budaya Barat terhadap budaya Timur. Melalui pemikirannya tersebut Ia beranggapan bahwa setiap kesenian haruslah berkembang agar dapat diterima oleh orang-orang di masanya dan yang terpenting agar eksistensi kesenian *Sunda* tetap terjaga. Pembaharuan seakan menjadi jawaban atas pertanyaan tersebut. Salah satu wacana yang paling tepat dalam menyikapi hal tersebut tidak lain adalah harus adanya kesadaran dari para pelaku seni akan hal itu dengan berfikir kreatif. Kreativitas bergerak dalam berbagai tataran pula, yaitu tataran interpretasi, tataran komposisi, serta tataran

penemuan medium ataupun teknik baru. Sedyawati (1998:18).

## 2. Gamelan Wanda Anyar

Mang Koko menjawab kegelisahan akan eksistensi karawitan *Sunda* yang kian terancam melalui karya *Gamelan Wanda Anyar* ini yang merupakan hasil interpretasinya atas pengalaman bermusiknya. Latar belakang kesenimanannya yang berasal dari kalangan *Tembang Sunda* dengan pengetahuannya terhadap musik Barat mempengaruhi daya tafsirnya dalam menciptakan sebuah bentuk kesenian yang relatif baru. Ciri-ciri kebaruan yang paling nampak pada genre ini adalah diterapkannya struktur musikal gaya/pola orkestrasi musik Barat. Meskipun demikian, rasa musikal pada *Gamelan Wanda Anyar* ini tetap berorientasi pada idiom-idiom karawitan *Sunda*.

*Gamelan Wanda Anyar* ini memiliki bentuk musik yang dinamis dan telah dibakukan sesuai dengan notasi yang dibuat oleh Mang Koko. Pada garap musikalitasnya, *gamelan* difungsikan tidak hanya sebagai pengiring lagu namun juga sebagai pengisi kekosongan pada tiap jeda bait, atau kalimat pada lagu tersebut

sehingga satu sajian dari tiap lagu yang diiringi oleh *Gamelan Wanda Anyar* menjadi bagian yang sangat penting untuk dinikmati.

Pemikiran liar dari Mang Koko dalam mengembangkan musik gamelan ke dalam bentuk yang baru menuai berbagai respon baik positif maupun negatif. Agus Bing menyatakan bahwa para komponis tidak sekedar merangkai nada, harmoni, irama, tapi juga mencari “sumber baru” (*new source*) untuk keperluan pembuatan komposisinya. Bing (2009:8). Dengan menanggapi berbagai respon tersebut Ia mampu mempertahankan argumennya dengan tetap mempergunakan pola-pola yang menjadi ciri utama dalam permainan gamelan karawitan *Sunda*. Banyak yang menginterpretasikan ide dari Koko Koswara dalam memperbaharui karawitan *Sunda* ke dalam kemasan baru seperti halnya Nano S. menerapkannya dalam *gamelan degung*, Hendarso dalam *calung*, Gugum Gumbira dalam iringan *jaipongan*, Asep Sunandar Sunarya dalam *Wayang golek* dan lain-lain. Somawijaya (2002:104).

### 3. Mimesis Pada Struktur Musikal Gamelan Wanda Anyar

Struktur musikal merupakan sesuatu yang penting dalam terwujudnya bentuk musik. Aspek yang menjadi konsepsi dasar dalam membentuk struktur pada *Gamelan Wanda Anyar* adalah pola garap *gending*/instrumental dan iringan *sekar gending*. Lili Suparli menyebutkan dalam artikelnya yang berjudul “Kreativitas Karawitan Dalam Wacana Musik Kekinian Indonesia” bahwa:

“Proses kolaborasi konsep dalam *Gamelan Wanda Anyar* berbeda dengan kesenian *tanji*, di mana sistem orkestrasi, introduksi, *interlude*, sistem harmoni, iringan lagu, serta teknik mengawali dan mengakhiri sajian, *Mang Koko* menggunakan konsep musik Barat, sedangkan aspek irama, teknik, wilayah nada, dan laras, menggunakan konsep karawitan Sunda.” Suparli (2003:76).

*Mang Koko* mengungkapkan bahwa pola garap pada penyajian *Gamelan Wanda Anyar* seperti dialog, dinamika, tempo, melodi dan sebagainya merupakan hasil tiruannya terhadap fenomena di dalam sebuah tatanan pemerintahan, di mana di dalamnya terdapat pemimpin, para pejabat negara, serta rakyat.

*Kendang* dianggap sebagai pemimpin pemerintahan karena instrumen tersebut memiliki fungsi kuat sebagai pengatur garap *gending* seperti yang telah disebutkan sebelumnya. *Kendang* memiliki peran yang sangat vital dalam mengawali dan mengakhiri sebuah lagu, terlebih di dalam garap karya *Mang Koko* *kendang* memiliki fungsi khusus sebagai pengatur dinamika dan *embat* yang dibawakan pada sebuah lagu atau *gending*. Apabila *kendang* salah memberikan kode atau *embat* maka instrumen lain akan ikut melakukan kesalahan, sehingga mengganggu jalannya sajian. Peran seorang pemimpin di dalam *Gamelan Wanda Anyar* ini memiliki tugas yang sangat berat, sebagai mana seorang pemimpin pemerintahan.

*Bonang* dan *rincik* memiliki fungsi sebagai pembawa melodi intro, *gending macakal* (*interlude*) dan memiliki struktur kerangka tabuhan yang menjadi inti dari lagu yang dibawakan. Garap *gending* pada kedua instrumen tersebut merupakan hasil mimesis dari wakil pemimpin. Dalam *Gamelan Wanda Anyar*, kedua instrumen tersebut memiliki keterikatan yang sangat erat dengan *kendang*. Hampir setiap

pola tabuhan ritmik pada wilayah yang didominasi oleh penekanan *kendang* juga diikuti oleh pola ritmis yang sama pada *bonang* dan *rincik* hanya saja dengan nada-nada tertentu sesuai dengan kebutuhan lagu.

*Saron*, *demung*, dan *peking* yang merupakan peniruan dari rakyat yang saling mendukung tatanan pemerintahan. Setiap melodi yang dimainkan oleh *bonang* dan *rincik* diperkuat oleh tabuhan ketiga instrumen tersebut. Pada bagian-bagian tertentu, ketiga instrumen ini memiliki struktur garap yang selalu disamakan, artinya disejajarkan. Di dalam konteks musikal, hal ini merupakan pengaruh dari cara membunyikan yang hanya menggunakan satu tangan sehingga tidak mungkin untuk mengikuti secara utuh melodi *bonang* atau *rincik* yang menggunakan dua tangan. Seperti layaknya di dalam sebuah tatanan pemerintahan bahwa para pejabat negara memiliki kekuasaan dan kemampuan yang lebih dibandingkan rakyatnya.

*Selentem* dan *kenong*, menjadi bagian yang tak kalah penting karena fungsinya sebagai pembawa balungan lagu atau kerangka *kenongan* dan *goongan* yang menjadi

titik pijak dari setiap instrumen yang sifatnya melodis. Setiap melodi yang dimainkan oleh instrumen lain harus sesuai dengan melodi pada *selentem*, dan *kenong*. Berdasarkan fungsinya tersebut, kedua instrumen ini memegang peran sebagai penegak hukum di mana setiap nada akhir dari setiap instrumen haruslah mengikuti struktur nada yang dimainkan oleh instrumen tersebut. Jika saja ada salah satu instrumen yang pada wilayah *kenongan* atau *goongan* memainkan nada berbeda dengan nada pada *selentem* dan *kenong* maka struktur musikal akan terasa kurang sempurna untuk melengkapi kepuasan rasa.

*Goong* menjadi penanda berakhirnya satu putaran sajian ataupun sebagai aksentuasi tertentu dalam pengat rasa musikal pada garap *Gamelan Wanda Anyar*. Di dalam fungsi lain, *goong* memiliki peran sebagai pengisi area *range* nada paling rendah, sehingga menjadi titik akhir dari perjalanan sebuah lagu/gending. Fungsi dari instrumen tersebut merupakan peniruan terhadap penanda berakhirnya masa pemerintahan untuk kembali membentuk tatanan pemerintahan yang baru.

Dalam *Gamelan Wanda Anyar* terdapat beberapa bagian *gending* yang menggunakan keseluruhan instrumen dalam sebuah melodi (*rampak waditra*) yaitu memainkan instrumen dengan melodi yang sama persis sehingga hal tersebut merupakan peniruan terhadap fenomena tradisi kebudayaan di Indonesia yaitu gotong-royong. Seluruh komponen negara saling bahu-membahu dengan kalimat yang sama untuk mencapai tujuan bersama.

Bentuk garap *gending* lainnya yang sederhana seperti *cacagan*, satu nada pada setiap ketukan, *triool*, dialog antar-instrumen, dinamika tabuhan, permainan tempo, dan segala unsur ritmis/melodis merupakan hasil interpretasi terhadap dinamisnya sebuah tatanan pemerintahan. Seluruh aspek musikal tersebut dikemas di dalam medium gamelan yang menjadi sebuah kepaduan pada lagu/instrumen tertentu dan di simbolisasikan sebagai peniruan terhadap keharmonisan tatanan pemerintahan.

### **Penutup**

Seni telah melalui perkembangan dari waktu ke waktu

tidak hanya dalam bidang praksisnya saja tetapi juga dalam bidang pemaknaan dan keilmuannya yang juga ikut andil dalam upaya memperbaharui seni tersebut. Pemikiran-pemikiran filsuf terdahulu ternyata masih dapat digunakan untuk membedah karya seni yang lahir pada era saat ini.

Pemikiran Aristoteles yang merupakan seorang cendekiawan menjadi cerminan bagi setiap seniman dalam membuat sebuah karya. Salah satu pandangannya menjadi pisau bedah bagi penulis untuk meneliti karya *Gamelan Wanda Anyar* yang dibuat oleh Mang Koko ini.

Karya *Gamelan Wanda Anyar* Mang Koko telah menjadi bukti bahwa dunia karawitan *Sunda* haruslah berjalan secara dinamis dan agar dapat terus dipertahankan eksistensinya. Meski demikian, Mang Koko memberikan pesan bahwa bagaimanapun kita mengolah kesenian, kita tetap harus patuh terhadap nilai-nilai estetik yang menjadi ciri pada karawitan *Sunda*. Musik genre baru yang diciptakannya tidak hanya memiliki unsur keindahan, namun juga dapat dimanfaatkan oleh para seniman penerusnya dalam menghidupi

kehidupannya. Melalui karyanya tersebut Mang Koko telah memberikan dampak yang positif bagi generasi setelahnya dengan mewariskan sebuah karya seni yang monumental.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Bing, Agus. 2009. "Siasat Kreatif Seniman", *Jurnal Gong*, Yayasan Tikar Media Budaya Nusantara, Yogyakarta, No.110/Oktober 2009.
- Elly M. Setiadi, Kama A. Hakam, Ridwan Effendi. 2006 Ilmu Sosial & Budaya Dasar, Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.
- Nugraha, Onong. 2013. "Estetika" Hasil Pengetikan Buku Lama Koleksi Perpustakaan STSI Bandung.
- Ruswandi, Tardi. 2000. "Koko Koswara Pencipta Karawitan Sunda Yang Monumental". Bandung: STSI Press, Bandung.
- Sedyawati, Edi. 1998. "Karya Cipta Seni Dan Karya Penelitian". *Jurnal Gelar*, UPT. Penerbitan STSI Surakarta, No. 2/Januari 1998.
- Somawijaya, Abun. 2002. "Trend Dalam Perkembangan Seni Karawitan Di Jawa Barat", *Panggung-Jurnal Seni*, STSI Bandung, No. XXII/Mei 2002.
- Suparli, Lili. 2003. "Kreativitas Karawitan Dalam Wacana Musik Kekinian Indonesia", *Panggung-Jurnal Seni*, STSI Bandung, No. XXVI/Mei 2003.