



---

**Journal of Music Science, Technology,  
and Industry**

Volume 4, Number 2, 2021

e-ISSN. 2622-8211

<https://jurnal.isi-dps.ac.id/index.php/jomsti/>

---

**Bangkong: Eksplorasi Ritme dan Timbre Suara Katak  
secara Akustik pada Rancangan Instrumen *Drumkusi***

Yonathan Wijaya<sup>1</sup>, I Wayan Dibia<sup>2</sup>, Ni Wayan Ardini<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Program Studi Seni, Program Magister,  
Institut Seni Indonesia Denpasar

email: <sup>1</sup>[jonathandangawa@yahoo.com](mailto:jonathandangawa@yahoo.com)

<sup>3</sup>[niwayanardini17@gmail.com](mailto:niwayanardini17@gmail.com)

---

**Article Info**

*Article History:*

Received:

August 2021

Accepted:

October 2021

Published:

October 2021

*Keywords:*

Bangkong, Ritme,  
Intuisi, Drumkusi,  
Bangkong Reang

**ABSTRACT**

**Purpose:** The creation of this work is directed at producing a drumming style in another way and a drum cussion solo composition. **Research method:** This creation uses the roger sessions creation method, namely inspiration, conception, and execution. **Results and discussion:** The creative form of Bangkong's musical work is to transform the frog's voice which is formulated in the formulation of the problem into three parts in this work, where each part of the work is given the freedom to improvise but is conceptualized. **Implication:** Bangkong is processed in such a way as to produce three forms of Bangkong rhythms to become an original, intact, and characterized musical work that can be used by musicians, especially drummers and percussionists, to achieve a good reputation by having a new playing style.

© 2021 Institut Seni Indonesia Denpasar

---

**PENDAHULUAN**

Keindahan alam seperti suara katak dapat dijadikan sumber inspirasi dalam menghasilkan sebuah karya seni. Sebagai contoh, setelah hujan turun maupun sore hari, di persawahan, sering kali mendengar suara katak bersahut-sahutan seperti sebuah rangkaian ritme yang sangat indah dan saling bertautan satu sama lain sehingga memberi rangsangan kreatif. Mendengar suara katak yang bersahut-sahutan tersebut bagi seorang *drummer*, seperti menikmati sebuah rangkaian ritme

yang mengalun secara natural dan alamiah sehingga merangsang tingkat estetika pendengarnya.

Jalinan suara katak tersebut adalah jenis suara *katak belentung*. Menurut Iskandar, *katak belentung* ramai berbunyi nyaring di sore hari, bahkan sebelum hari gelap, khususnya jika hujan deras turun di siang harinya. Bersuara merdu, beberapa katak jantan biasanya mendengkung bersahut-sahutan sambil mengapung berdekatan di genangan air yang dangkal, kolam, atau saluran air yang tersumbat (1998: 54-55).

Secara teori musik, sebagai seorang *drummer*, fenomena jalinan suara katak tersebut berkaitan dengan teknik permainan ritme *polyrhythm* dan *subdivision*. Menurut Pilastro (2017), *Subdivision* merupakan pemecahan not yang berkurang setengah ketukan tiap not nya dimulai dari 4 ketuk, 2 ketuk, 1 ketuk,  $\frac{1}{2}$  ketuk,  $\frac{1}{4}$  ketuk dan selanjutnya, sedangkan pengertian *polyrhythm*. Menurut Magadani (1993:3), *polyrhythm* adalah banyak ritme, secara harfiah, dalam penggunaan umum istilah ini berarti dua atau lebih ritme yang dimainkan secara bersamaan, atau berlawanan satu sama lain.

Dalam mendengar suara katak, proses tersebut merupakan daya intuisi inderawi berdasarkan pengalaman empirik ketika mendengar dan merekam suara katak tersebut. Menurut Mudhofir dalam Setiawan, (2015:20) cara seperti ini dapat disebut sebagai *intuitive cognition* yang artinya adalah pemahaman tentang suatu objek, dalam objek karya musik ini adalah “mendengar suara katak”, lalu digabungkan dengan berpikir objek tersebut yaitu “memikirkan katak”. Dengan demikian *intuitive cognition* dapat juga dijadikan salah satu alasan ilmiah dalam proses eksplorasi ritme dan warna suara katak di persawahan.

Fenomena suara katak tersebut ditransformasikan melalui rancangan bentuk instrumen *drumkusi*, yang merupakan hasil penggabungan antara drumset dan rebana. Sewaktu berada di lingkungan kampus Institut Seni Indonesia Yogyakarta banyak terdengar istilah *drumkusi*. Menurut dosen perkusi ISI Yogyakarta bernama Drs. Agus Salim, apabila salah satu instrumen *drumset* dipisahkan, misalkan *tom-tom* digantikan oleh instrumen perkusi seperti rebana, maka instrumen tersebut tidak dapat lagi disebut *drumset* dikarenakan instrumen *drumset* merupakan suatu kesatuan yang utuh. Secara umum, bagian dari instrumen *drumset* adalah *snare*, *tom-tom*, *floortom*,

*bass drum, pedal, hi-hat, ride cymbal* dan *crash cymbal*. Kata tersebut merupakan istilah singkatan atau akronim.

Instrumen drumkusi dirancang khusus untuk dapat mentransformasikan suara katak tersebut, sehingga dapat menghasilkan berbagai bentuk ritme. Bentuk ritme tersebut dapat digunakan sebagai bentuk isingan musik, komposisi solo drum, dan teknik permainan drum dengan gaya lain. Karya musik tersebut diberi nama *Bangkong*, dalam bahasa Sunda kata *Bangkong* berarti katak. Dikarenakan memasukan idiom ritme dasar kedaerahan dari kesenian *Bangkong Reang* dari Kab. Bandung, Ciwidey. Selain itu latar belakang pencipta yang berasal dari daerah Bandung, Jawa Barat.

#### METODE PENCIPTAAN

Artikel ini merupakan hasil penciptaan berdasarkan intuisi inderawi yaitu indera pendengaran ketika mendengar suara katak di persawahan lalu secara konseptual dianalogikan ke dalam bentuk karya musik *Bangkong* dan merancang instrument *drumkusi* untuk mengeksekusi karya ini. Selain itu melakukan proses perekaman suara katak tersebut di beberapa tempat lalu dikelompokkan dan dikonsepsi membentuk sebuah ritme.

Rebana merupakan manipulasi suara katak yang dilakukan melalui pendekatan estetika postmodern *Camp*. Termasuk juga dengan rancangan instrumen *drumkusi* yang merupakan pengayaan suara katak yang dapat menghasilkan bunyi secara akustik. Metode penciptaan yang digunakan adalah metode penciptaan yang digagas oleh Roger Sessions, 1980 yang berisi beberapa tahapan yaitu inspirasi, konsepsi, dan eksekusi.

#### Pembahasan

Untuk meralisasikan karya musik *Bangkong* ini, perlu di tekankan terlebih dahulu aspek ekstramusikal dan intramusikal yang terkandung dalam karya ini melalui *inspirasi* karya ini terbentuk yaitu suara katak di persawahan. Aspek intramusikal karya musik *Bangkong* ini adalah secara teori, adalah ritme dan warna suara. Ritme yang terdapat pada jalinan suara katak tersebut saling berkaitan mirip dengan konsep *polyrhythm* dan teknik permainan ritme *subdivison*. Selanjutnya adalah warna suara, karakter suara rebana merupakan hasil manipulasi warna suara katak *Beluntung*.

Suara katak tersebut dihasilkan melalui gembungan selaput yang bergetar lalu pencipta kaitkan dengan jenis perkusi *membranophone*.

Keduanya memiliki kesamaan yaitu hasil suara yang dihasilkan melalui selaput yang bergetar. Menurut Machfauzia (2006:8), *membranophone* adalah instrumen musik yang sumber bunyinya berasal dari kulit atau selaput yang ditegangkan. Oleh sebab itu jenis instrumen *membranophone* yang digunakan adalah rebana. Pencipta menggunakan berbagai bentuk dan diameter rebana yang bermacam-macam dari ukuran 8” sampai dengan ukuran 14” untuk menghasilkan warna suara yang berbeda.

Aspek ekstramusikal karya musik musik *Bangkong* adalah memasukan idiom ritme dasar kesenian *Bangkong Reang*. Dalam wawancara Program Jelajah Budaya, Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Jawa Barat, menurut Aep Damanhudin (maestro *Bangkong Reang*) pada tanggal 20 Mei 1933 di daerah Kabupaten Bandung, ketika Aki Bahri dan Aki Musani menggembalakan domba mereka menemukan bambu hitam sewaktu dipukul ternyata menghasilkan bunyi yang indah sambil bersenandung, lama-lama mereka saling bersahutan memainkan bambu tersebut. Fenomena tersebut terjadi sebelum ditetapkan nama *Bangkong Reang*.

Pada akhirnya ketika Aki Bahri dan Aki Musani ronda malam yang kebetulan berdekatan dengan areal persawahan, mereka mendengar suara katak (*bangkong*) di sawah saling bersahutan. Sampailah terpikir bahwa mereka membuat kesenian ini seperti katak yang bersuara dan pada akhirnya diberi nama *Bangkong Reang*. Dalam Bahasa Indonesia berarti suara katak yang banyak. Kesenian ini biasa digunakan untuk kegiatan hiburan mengolah dan memindahkan padi dari sawah, sebelum diangkut dihibur dulu dengan kesenian *Bangkong Reang*.

Kesenian *Bangkong Reang* memiliki nilai ekstramusikal sebagai sarana penghormatan Dewi Padi di daerah Ciwidey, Kabupaten Bandung (Wawancara “Program Jelajah Budaya” *Youtube*, diunggah oleh Disparbud Jabar:19 September 2020). Berdasarkan pernyataan tersebut, pencipta berpikir bahwa karya musik *Bangkong* dan *Bangkong Reang* memiliki keterkaitan dalam proses penciptaannya yaitu mentransformasikan bunyi-bunyi *bangkong* (katak) di sawah menjadi sebuah karya musik (kesenian). Oleh sebab itu pencipta memasukan unsur ritme dasar tersebut, agar tidak terkesan hanya sebagai tempelan namun memiliki nilai estetika yang saling berkaitan satu sama lain.

Setelah aspek intramusikal dan ekstrasusikal dijabarkan maka selanjutnya adalah secara *konsepsi* karya ini dibentuk melalui bentuk instrumen *drumkusi* yang didalam nya terdapat proses eksplorasi warna suara, dinamika, berbagai bentuk pemukul, peredaman saat dibunyikan, penempatan titik pukulan, volume ruang instrumen dan eksplorasi ritme.

1) Warna suara

Menurut Maryana (2019), timbre adalah hal yang *multi-sensory* dan dapat dijelaskan secara tidak terbatas, misalnya hangat, gelap, terang, tajam, manis, kasar, tumpul, dan lain sebagainya. Dari banyaknya karakter timbre yang telah disebutkan, pencipta hanya akan menggunakan karakter timbre “gelap” dan “terang” dalam karya musik *Bangkong*. Karakter terang dan gelap pada instrumen rebana merupakan pengayaan dan manipulasi warna suara katak yang dihasilkan melalui bentuk stik yang berbeda-beda.

2) Dinamika

Pencipta menggunakan dinamika dalam prosesnya dengan penyebutan yang berbeda dari biasanya untuk dapat memberikan pengertian yang mudah dimengerti oleh pendengar, ketika pencipta memukul dengan keras ataupun lembut. Ada dua jenis pengertian dinamika yang pencipta gunakan antara lain:

- a. Dinamika keras berarti terang yang artinya ketika rebana, *cymbal* dan *cowbell* dipukul lebih keras maka suara yang dihasilkan terdengar lebih jelas atau bersih (*clear*).
- b. Dinamika lembut berarti gelap yang artinya ketika rebana, *cymbal* dan *cowbell* dipukul lebih lembut maka suara yang dihasilkan terdengar lebih gelap (*dark*).

Contohnya, ketika memainkan roll pada rebana, suara yang dihasilkan akan bertambah tinggi seiring meningkatnya dinamika, begitu pula sebaliknya. Proses karya musik *Bangkong*, dalam penyajian nya, pencipta juga menggunakan dinamika *crescendo* dan *descrescendo* dengan instrumen pendukung lain.

3) Pemukul

Media atau alat bantu utama dalam memainkan *drumkusi* adalah stik atau dengan sebutan lain yaitu pemukul (alat pukul), pencipta menggunakan beberapa jenis

bentuk stik drum dalam proses penciptaan karya musik *Bangkong* yaitu: stik kayu, stik *brush*, dan stik *mallet*, beberapa bentuk stik drum tersebut dapat mempengaruhi warna suara yang dihasilkan instrumen.



Stik Kayu

Stik *Brush*Stik *Mallet*

#### 4) Penempatan Titik Pukulan

Ketika pencipta memukul bagian instrumen yang frekuensi getarannya lebih sedikit maka bunyinya akan lebih terang dibandingkan dengan memukul instrumen pada bagian yang frekuensi getarannya lebih banyak. Berikut ini adalah contoh menghasilkan timbre yang berbeda pada instrumen rebana dalam setingan *drumkusi*, melalui hasil eksperimen pencipta :

Tabel Karakter Suara Rebana

Rebana	Karakter Terang	Karakter agak gelap	Karakter Gelap
Memukul tengah	✓		
Memukul tepi			✓
Memukul pinggir	✓		

#### 5) Peredaman Saat Dibunyikan

Jika sebuah instrumen diredam ketika dibunyikan (*muting*) bunyinya akan lebih kering dan memperluas artikulasi instrumen yang dimainkan (Maryana 2019:106). Melakukan peredaman pada titik tertentu akan menghasilkan bunyi yang berlawanan dengan titik lain yang tidak diredam. Dalam karya *Bangkong*, teknik peredaman dilakukan terhadap instrumen snare drum dengan posisi *off* atau dilepaskan pegasnya sehingga menghasilkan suara '*khung*'. Pencipta melakukan teknik peredaman lainnya menggunakan sikut pada tangan kiri dan menekan sisi tengah *snare* drum lalu tangan kanan memukul sisi tepi *snare* drum.

#### 6) Volume Ruang Sebuah Instrumen

Menurut Maryana (2019), yang terpenting untuk menentukan apa “nada” dari suatu “bunyi” adalah hubungan dengan bunyi lain. Ibaratnya, kita tidak bisa menyebutkan seseorang sebagai adik jika tidak ada yang berperan sebagai kakak, demikian pula sebaliknya. Tidak ada sesuatu yang tinggi jika tidak ada yang dikategorikan sebagai rendah.

Maka instrumen rebana yang di indentifikasi pencipta secara spontan dan alamiah. Ketika di Kota Yogyakarta, pencipta secara sengaja memukul instrumen rebana menggunakan stik lalu secara intuisi (insting) pencipta mengkaitkan nya dengan suara *katak belentung*. Selanjutnya pencipta memilah berbagai ukuran rebana tersebut. Terpilihlah empat bentuk ukuran rebana dengan berbagai ukuran yaitu: ukuran 8”, 10”, 12” dan 14” sehingga melalui berbagai ukuran rebana tersebut dapat menghasilkan karakter suara yang berbeda-beda.

#### 7) Eksplorasi Ritme

Eksplorasi ritme merupakan salah satu fokus utama dalam penciptaan karya musik *Bangkong*. Menurut Mutaqin, ritme adalah jantungnya musik sehingga jika sebuah melodi tidak memiliki pola ritme yang jelas maka melodi tersebut akan terkesan mengambang (2008:19). Hasil dari ekplorasi ritme, pencipta menghasilkan tiga bentuk ritme utama dalam karya musik *Bangkong*. Beberapa bentuk ritme tersebut dimainkan menggunakan teknik *ostinato polyrhythm* dan *subdivision* atau biasa disebut dengan pecahan ketukan antara not penuh, setengah,  $\frac{1}{4}$ ,  $\frac{1}{8}$ ,  $\frac{1}{16}$  dan not  $\frac{1}{32}$ .

Berikut ini adalah hasil eksplorasi penciptaa ketika mendengar hasil rekaman pada tanggal 20 Maret 2021 detik ke 0.19. Pencipta mendengar secara langsung perpindahan katak dalam rekaman tersebut tidak beraturan, akan tetapi secara imajinasi musikal ritme tersebut merupakan pola ketukan subdivision  $\frac{1}{8}$ . Secara konseptual, pencipta menggunakan konsep *call and respon*, dikarenakan ada nya perpindahan pola  $\frac{1}{8}$  yang bergantian pada rebana 8” dan 12”. Berikut adalah bentuk ritme yang dikembangkan pencipta atas hasil eksplorasi ritme menggunakan konsep *polyrhythm* dan teknik *subdivision*, terlihat pada gambar notasi dibawah ini.

Musical score for a drum set in 7/4 time. The score includes parts for Rebana 8", 12", 10", and 14"; Kecrek; Snare Off Floor; Wood Block; Cong-Ceng; Tongue Drum; Cowbell 8 1-4; and Kick. The notation shows rhythmic patterns for each instrument, with the Rebana part featuring a complex melodic line and the Kick part providing a steady bass line.

Musical score for a drum set in 4/4 time. The score includes parts for Rebana 8", 12", 10", and 14"; Kecrek; Snare Off Floor; Wood Block; Cong-Ceng; Tongue Drum; Cowbell 8 1-4; and Kick. The notation shows rhythmic patterns for each instrument, with the Rebana part featuring a complex melodic line and the Kick part providing a steady bass line.

Setelah proses konsepsi, eksekusi dilakukan dengan menjawab tiga rumusan masalah yang telah dipaparkan pada bagian abstrak, dilandasi oleh tiga landasan teori yaitu teori estetika postmodern *camp*, teori transformasi, dan teori kreativitas seni. Teori Estetika postmodern *Camp* adalah proses penuangan suara katak pada instrumen drumkusi yang merupakan pengayaan suara katak (artifisial). Teori transformasi adalah meantransformasikan aspek intramusikal dan ekstramusikal ke dalam karya musik *Bangkong* menggunakan instrumen *drumkusi* dan instrumen pendukung karya yaitu vocal, keyboard, dan contrabass. Instrumen vocal menyenandungkan lagu yang biasa digunakan pada kesenian *Bangkong Reang* yaitu *engklak engklakan* dan menyenandungkan melodi tema yang dihasilkan sebagai penggambaran suasana setelah melakukan kegiatan di persawahan.

Setelah itu menggunakan teori kreativitas seni, mengeksekusi *drumkusi* dalam karay musik *Bangkong* menggunakan dua jenis kreativitas yang dihasilkan yaitu: *kreativitas psikomotorik* dan *kreativitas kognitif*. Pertama adalah hasil *kreativitas*

*psikomotorik*, merupakan kemampuan dan keahlian pencipta dalam menguasai instrumen *drumkusi*, oleh sebab itu *kreativitas psikomotorik* menjadi sangat penting dalam mengeksekusi karya musik *Bangkong*, dikarenakan pencipta memainkan instrumen *drumkusi* menggunakan beberapa teknik ritme dalam permainan drum yaitu *ostinato*. Menurut AJD (2015), *Ostinato* adalah teknik dalam permainan drum dengan memainkan lebih dari satu layer bentuk ritme yang dimainkan sendiri, sehingga terdengar seperti ada dua orang yang memainkan instrumen tersebut.

Hasil kreativitas berikutnya adalah *kreativitas kognitif*. Menurut Solso, kreativitas kognitif dapat menghasilkan pandangan yang baru mengenai suatu bentuk permasalahan dan tidak dibatasi pada hasil pragmatis yaitu selalu dipandang menurut kegunaannya atau fungsinya (2007:50). Melalui pernyataan tersebut, instrumen rebana yang pada umumnya dipukul menggunakan tangan, digantikan dengan stik drum berbagai jenis seperti *mallet* dan stik kayu sehingga menghasilkan manipulasi warna suara katak. Selain itu, pencipta juga mentransformasikan ritme dasar yang terdapat pada kesenian *Bangkong Reang* ke dalam instrumen *drumkusi*.

Tahap kreativitas ini dapat menjawab dua rumusan masalah sekaligus yaitu mentransformasikan pola ritme berlapis dan mewujudkan warna suara katak yang berbeda dalam instrumen *drumkusi*. Dalam mengeksekusi pola ritme berlapis adalah dengan menggunakan konsep *polyrhythm* dan teknik ritme *subdivision* melalui keterampilan pencipta dengan kreativitas psikomotorik menggunakan teknik *ostinato polyrhythm*. Sedangkan mewujudkan warna suara terdapat pada aspek kreativitas kognitif.

Melalui tahapan penciptaan, landasan teori dan rancangan instrumen *drumkusi*. Pencipta menghasilkan tiga bentuk ritme yang berfungsi sebagai pengiring musik, komposisi solo drum, dan teknik permainan drum dengan gaya lain melalui instrumen *drumkusi*. Berikut adalah notasi tiga bentuk ritme tersebut.

- 1) Ritme *Bangkong* dapat digunakan sebagai teknik permainan gaya lain menggunakan instrumen *drumkusi*.



2) Ritme Bangkok dapat digunakan sebagai bentuk iringan musik.



3) Ritme Bangkok dapat digunakan sebagai komposisi solo.



## SIMPULAN

Karya musik *Bangkok* merupakan karya musik yang menitikberatkan pada eksplorasi permainan ritme dan warna suara (*timbre*) menggunakan instrumen yang dirancang pencipta melalui proses penggabungan *drumset* dan rebana (alat perkusi lainnya). Rancangan instrumen tersebut dinamakan *drumkusi*. Karya musik juga terinspirasi dari suara katak di persawahan, melalui intuisi inderawi kognitif dan pengalaman

empirik pencipta merasakan suara katak tersebut seperti pola ritme yang berlapis dan warna suara katak (intramusikal) dan memasukan unsur ritme dasar kesenian *Bangkong Reang* (ekstramusikal).

Pencipta melahirkan tiga bentuk ritme melalui fenomena suara katak *Belentung* yang menghasilkan suara *dengkung*, tiga bentuk ritme yang bermacam-macam tersebut ada yang berupa pola iringan dan ada juga yang berpola solo *drumkusi*. Tujuan nya adalah menghasilkan gaya permainan drum dengan suara katak, teknik permainan solo drum baru dan komposisi mandiri yang ritmik.

Dapat disimpulkan, bahwa pola ritme dasar asli *Bangkong Reang* memiliki hubungan antara teori kreativitas dan teori transformasi menghasilkan bunyi *Bangkong Reang* dan *Bangkong* dalam instrumen *drumkusi* secara akustik. Karya musik *Bangkong* merupakan karya yang mengedepankan kemampuan individual pencipta sebagai seorang *drummer* (ritmik).

#### REFERENSI

- Setiawan, Erie. *Serba-Serbi Intuisi Musikal dan Yang Alamiah Dari Peristiwa Musik*, Yogyakarta: Art Music Today, 2015 .
- Sumardjo, Jakob. *Filsafat Seni*, Bandung: ITB, 2000
- Rachmawati Yeni dan Euis Kurniati. *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2010
- Piliang, Y. A. *Semiotika dan Hipersemiotika Kode Gaya dan Matinya Makna*, (A. Adlin, Ed.) (Keempat). Matahari, 2010.
- Mack, Dieter. *Sejarah Musik Jilid 4*, Yogyakarta: Pusat Musik Liturgi, 1995.
- Maryana, Tony dan Bayu Prasetyo. *Total Perkusi Jilid I*, Yogyakarta: Total Perkusi, 2019
- Iskandar, D.T. *Amfibi Jawa dan Bali*. Bogor: Puslitbang Biologi LIPI, 1998.