

PEMBERIAN PERINGKAT TINGKAT KEMUDAHAN GENDING LELAGON JAWA DENGAN *ANALYTIC HIERARCHY PROCESS*

Yuventius Tyas Catur Pramudi¹, Karis Widiyatmoko²

^{1,2}Fakultas Ilmu Kompute, Universitas Dian Nuswantoro Semarang 50131

Emai.tyas@dosen.dinus.ac.id

ABSTRAK

Seni gamelan merupakan warisan adi luhur kurang mendapatkan apresiasi dari generasi muda, karena seni gamelan dipersepsikan kuno dan tradisional, tidak praktis karena saat belajar harus melibatkan banyak orang. Selama ini pengajaran seni gamelan hanya menjangkau ranah kognitif, sedangkan untuk ranah afektif dan psikomotorik masih terabaikan. Dari kondisi tersebut maka perlu adanya pemanfaatan multimedia komputer untuk mempermudah pengajarannya dan memberikan nuansa modern.

*Metode pengajaran yang berbasis multimedia memerlukan desain yang mampu mengatasi masalah-masalah baik guru seni maupun anak didik. Untuk mendapatkan model pembelajaran diperhatikan sikap siswa terhadap gamelan. Sikap siswa diukur dari sikap kognitif, afektif dan psikomotorik. Hasil pengolahan data empiris dengan penilaian skala Likert menunjukkan sebagian besar siswa telah memiliki pengetahuan seni gamelan yang baik. Nilai rata-rata cukup terlihat pada sikap afektif, nilai kurang terlihat pada sikap psikomotorik. Untuk memberikan kemudahan dan untuk meningkatkan sikap afektif dan psikomotorik maka perlu adanya urutan-urutan gending yang perlu diikuti dalam proses pembelajaran. Hasil wawancara dan observasi dengan pengajar maka dapat ditentukan 6 lelagon yang sering digunakan dalam pengajaran yaitu Prahau Layar, Suwe Ora Jamu, Gugur Gunung, Ojo Dipleroki, Mentok-mentok dan Jamuran. Adapun dimensi yang dibandingkan dalam penelitian ini adalah daya tarik yang menimbulkan kesenangan dan kemudahan cara menabuh. Dari interview mendalam kepada guru kemudahan gending dapat dilihat dari variasi atau garapan dan irama. Gending dasar yang pertamakali diajarkan ke siswa biasanya gending yang belum mempunyai banyak variasi. Gending yang belum banyak variasi yaitu gending yang belum ada imbalan dan belum ada mipil. Latihan gamelan yang sering digunakan pertama kali berupa Lancaran yang belum ada imbalan dan mipil, sedangkan ketawang sudah ada variasi mipil tetapi belum ada imbalan. Dengan metode *Analytic Hierarchy Process (AHP)* didapatkan urutan sebagai berikut: 1. Suwe Ora Jamu; 2. Gugur Gunung; 3. Ojo Dipleroki, 4. Prahau Layar, 5. Mentok-mentok; 6. Jamuran.*

Kata Kunci: Multimedia, model pembelajaran, gamelan jawa.

1. PENDAHULUAN

Kehidupan modern menunjukkan adanya perubahan-perubahan yang sangat radikal sehingga melahirkan kiat-kiat hidup baru yang lebih kontemporer, tradisi tetap bertahan dengan caranya sendiri, karena manusia atau suatu kelompok masyarakat tertentu masih ingin tetap mempertahankan ciri khasnya sebagai sebuah kewargaan yang dianggapnya tetap berharga dan mengandung nilai-nilai keteladanan (luhur). Orang Jepang masih mempertahankan sistem kekaisaran, orang Inggris masih mempertahankan sistem monarki, orang Jawa masih menabuh gamelan, memakai blangkon dan menyengkelit keris pada waktunya untuk menunjukkan identitas diri yang dianggap berharga. (Suka Hardjana, 2003)

Budaya-budaya lokal yang ada di Indonesia selanjutnya menjadi warisan budaya (*cultural heritage*) bagi bangsa Indonesia. Banyak mekanisme pewarisan budaya tersebut ke generasi berikutnya. Pemerintah mempunyai peranan penting dalam upaya agar budaya yang ada tetap mendapat apresiasi secara baik. Masuknya mata pelajaran Seni Budaya dalam kurikulum sekolah adalah salah satu upaya terstruktur, akan tetapi apakah langkah tersebut mampu memasukan nilai budaya sampai ke ranah sikap.

Musik tradisi merupakan muatan dari mata pelajaran seni budaya. Mata pelajaran seni budaya memiliki fungsi mengembangkan kepekaan rasa, kreativitas, dan cita rasa estetis siswa dalam berkesenian, mengembangkan etika, kesadaran sosial, dan kesadaran kultural siswa dalam kehidupan bermasyarakat, serta rasa cinta terhadap kebudayaan Indonesia.

Kegiatan berapresiasi dan berkarya musik sangat erat hubungannya dengan ketersediaan media pembelajaran sebagai pendukungnya. Berdasar survey di pengrajin gamelan Bekonang Surakarta tahun 2010, harga gamelan dengan materi bahan perunggu dijual seharga 250 juta, sedangkan bahan besi seharga 40 juta. Harga tersebut menjadi salah satu penyebab tidak

tersedianya perangkat gamelan di sekolah-sekolah. Untuk mengatasi permasalahan di atas, dengan melihat peralatan komputer yang dimiliki oleh sekolah maupun individu, maka perlu adanya rancangan multimedia pembelajaran untuk membantu siswa dalam mengapresiasi seni gamelan jawa yang berbasis teknologi informasi.

Untuk merancang multimedia pembelajaran tersebut perlu analisis berkaitan dengan kemudahan dalam proses pembelajaran seni gamelan. Budaya lisan yang dikembangkan selama ini membuat minimnya referensi, sehingga budaya lisan dan kebiasaan (*pakulinan*) pengajaran seni gamelan perlu dikaji dengan berbagai pendekatan. Urutan gending yang diajarkan selama ini masih menggunakan asas kebiasaan, sehingga saat ditanya alasan mengapa gending tertentu diajarkan sebelum gending yang lainnya maka alasannya tidak jelas

Urutan gending lelagon sangat penting dalam merancang multimedia pembelajaran seni gamelan tersebut, makan ruang lingkup permasalahannya perlu dilakukan sehingga dapat diperoleh informasi serta penyelesaian konkrit. Adapun masalah adalah sebagai berikut :

1. Dimensi apa yang dilihat untuk menilai tingkat kemudahan dalam proses belajar mengajar seni gamelan.
2. Bagaimana urutan tingkat kemudahan gending lelagon yang perlu disampaikan saat melakukan proses belajar mengajar seni gamelan.
3. Bagaimana model pembelajaran gamelan melalui media komputer berupa multimedia.

2. METODE PENELITIAN

Data primer terserap dari responden yang terdiri dari 3 orang guru karawitan yang ada di Semarang, Surakarta dan Ambarawa.

Adapun Gending Lelagon yang akan dibandingkan terdiri dari 6 gending. Pemilihan gending ini berdasarkan seringnya guru karawitan mennggunakannya dalam proses pelatihan untuk pemula. Adapun gending seperti pada tabel 1.

Tabel 1. Daftar Gending Lelagon.

KODE	GENDING LELAGON
LG1	Prahu Layar
LG2	Suwe Ora Jamu
LG3	Gugur Gunung
LG4	Ojo Dipleroki
LG5	Menthok-Menthok
LG6	Jamuran

Gending tersebut dibandingkan satu persatu dan diukur dengan menggunakan metode *Analytic Hierarchy Process* (AHP), untuk menentukan prioritas dari beberapa masalah dengan menggunakan skala numerik yang dipilih (skala Saaty dan skala Geometri). (Saaty, 1990) Adapun skala yang digunakan skala pebandingan 1 sampai dengan 9.

- 1 : Sama mudah dengan
 - 3 : Sedikit lebih mudah dengan
 - 5 : Jelas Lebih mudah dengan
 - 7 : Sangat Jelas Lebih Mudah dengan
 - 9 : Mutlak Lebih Mudah dengan
- 2,4,6,8 Apabila ragu-ragu antara dua nilai yang berdekatan Nilai ini diberikan bila diperlukan kompromi

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari strategi, metode dan cara pembelajaran gamelan selama ini masih terdapat banyak vareasi yang dilakukan oleh para guru gamelan. Bagaimana cara mengenalkan pertamakali gending dan lelagon sehingga akan lebih mempermudah siswa untuk cepat memahaminya. Selama ini belum ada pembanding secara terstruktur, banyak guru hanya mengandalkan intuisi dan pengalaman. Penelitian ini akan berusaha membuat urutan prioritas dari berbagai dimensi. Adapun dimensi yang akan dibandingkan dalam penelitian ini adalah daya tarik yang menimbulkan kesenangan dan kemudahan cara menabuh. Banyak narasumber dari guru gamelan dan sekaligus pegawit saat ditanya alasan kemudahan gending masih bingung untuk mengidentifikasi, akan tetapi dari pengalaman mereka sudah mengetahuinya. Dari interview mendalam kepada guru

kemudahan gending dapat dilihat dari variasi atau garapan dan irama. Gending dasar yang pertamakali diajarkan ke siswa biasanya gending yang belum mempunyai banyak variasi. Gending yang belum banyak variasi yaitu gending yang belum ada imbalan dan belum ada mipil. Latihan gamelan yang sering digunakan pertama kali berupa Lancaran yang belum ada imbalan dan mipil, sedangkan ketawang sudah ada variasi mipil tetapi belum ada imbalan.

Untuk analisa perbandingan gending Lancaran dan lelagon digunakan metode AHP. Adapun hasil yang sering diajarkan identifikasi lelagon dolanan seperti pada tabel 2.

Tabel 2. Identifikasi Daftar Lelagon Dolanan

KODE	GENDING LELAGON
LG1	Prahu Layar
LG2	Suwe Ora Jamu
LG3	Gugur Gunung
LG4	Ojo Dipleroki
LG5	Menthok-Menthok
LG6	Jamuran

Langkah pertama pada tahap ini adalah menyusun perbandingan berpasangan yang ditransformasikan dalam bentuk matriks, sehingga matriks ini disebut matriks perbandingan berpasangan. Formulasi matematika dan metode proses hirarki analitik adalah hasil perbandingan berpasangan, pada himpunan kriteria atau himpunan alternatif dimana nilai-nilai perbandingan berpasangan diberikan dalam matrik yang berukuran 6×6 seperti pada tabel 3.

Tabel.3. Matrik Perbandingan

	LG1	LG2	LG3	LG4	LG5	LG6
LG1	1	1/5	3/1	1/5	3/1	5/1
LG2	5/1	1	5/3	5/1	5/1	7/1
LG3	1/3	3/5	1	3/1	5/1	7/1
LG4	5/1	1/5	1/3	1	3/1	7/1
LG5	1/3	1/5	1/5	1/3	1	5/1
LG6	1/5	1/5	1/7	1/7	1/7	1

Matriks Tabel 3 tersebut merupakan matriks *reciprocal* dengan 6 elemen, yaitu LG1 sampai dengan LG6. Nilai didalam matrik adalah nilai perbandingan antar elemen yang menyatakan hubungan seberapa jauh tingkat kemudahan. Nilai dalam matrik diperoleh dari wawancara dengan guru pegawit, sedangkan dalam situasi elemen yang sama nilainya adalah mutlak 1. Nilai numerik yang dikenakan untuk perbandingan diperoleh dari skala perbandingan yang dibuat oleh Saaty.

Masing masing nilai dijumlahkan perkolomnya untuk proses normalisasi data. Adapun matrik hasil penjumlahan seperti tabel 4.

Tabel 4. Hasil Penjumlahan Kolom

	LG1	LG2	LG3	LG4	LG5	LG6
LG1	1	0,2	3	0,2	3	5
LG2	5	1	1,667	5	5	7
LG3	0,333	0,6	1	3	5	7
LG4	5	0,2	0,333	1	3	7
LG5	0,333	0,2	0,2	0,333	1	5
LG6	0,2	0,2	0,143	0,143	0,143	1
jml	11,87	2,4	6,343	9,676	17,14	32

Langkah berikutnya adalah menormalkan data. Tiap data dinormalkan dengan membaginya dengan jumlah kolom masing-masing dan diperoleh data hasil penormalan seperti tabel 5.

Tabel 5.. Hasil Normalisasi

	LG1	LG2	LG3	LG4	LG5	LG6
LG1	0,08	0,08	0,47	0,02	0,18	0,16
LG2	0,42	0,42	0,26	0,52	0,29	0,22
LG3	0,03	0,25	0,16	0,31	0,29	0,22
LG4	0,42	0,08	0,05	0,10	0,18	0,22
LG5	0,03	0,08	0,03	0,03	0,06	0,16
LG6	0,02	0,08	0,02	0,01	0,01	0,03
jml	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00

Faktor evaluasi masalah kemudahan dihitung dengan cara menjumlahkan angka pada tiap baris kemudian bagi dengan 6, maka diperoleh data faktor evaluasi seperti pada tabel 6.

Tabel 6. Faktor Evaluasi

	LG1	LG2	LG3	LG4	LG5	LG6	F. Evaluasi
LG1	0,084	0,083	0,473	0,021	0,175	0,156	0,165455
LG2	0,421	0,417	0,263	0,517	0,292	0,219	0,354718
LG3	0,028	0,25	0,158	0,31	0,292	0,219	0,209419
LG4	0,421	0,083	0,053	0,103	0,175	0,219	0,175722
LG5	0,028	0,083	0,032	0,034	0,058	0,156	0,065338
LG6	0,017	0,083	0,023	0,015	0,008	0,031	0,029512
jml	1	1	1	1	1	1	1

Dari tabel 6. akan menghasilkan faktor evaluasi yang menunjukkan peringkat kemudahan dalam pemahaman lelagon dolanan. Adapun pengolahan data diatas didapatkan hasil peringkat lelagon dolanan seperti pada tabel 7.

Tabel 7. Hasil Peringkat Lelagon Dolanan

PERINGKAT	KODE	LELAGON	F.EVALUASI
1	LG2	suwe ora jamu	0,354717701
2	LG3	gugur gunung	0,209418973
3	LG4	ojo dipleroki	0,175721891
4	LG1	prahu layar	0,165454524
5	LG5	Menthok-Menthok	0,065337501
6	LG6	Jamuran	0,029512193

Hasil dari analisis tersebut diterapkan dalam media pembelajaran berupa menu pilihan gending lelagon. Adapun hasil dari implementasi seperti pada gambar 1.



Gambar 1. Menu Menabuh Sendiri Lelagon Gending Jawa.

4. SIMPULAN

Kesimpulan merupakan jawaban dari permasalahan yang sudah dirumuskan dalam penelitian. Penelitian ini mempunyai empat permasalahan sehingga terdapat empat kesimpulan.

1. Pengajaran gamelan ditujukan untuk peningkatan rasa ketertarikan, kesenangan dan kemudahan.
2. Kemudahan gending dapat dilihat dari variasi atau garapan dan irama, sehingga gending dasar yang pertamakali diajarkan ke siswa adalah gending yang belum mempunyai banyak variasi yaitu gending yang belum ada imbalan dan belum ada mipil.
3. Urutan gending lelagon dipandang dari tingkat kemudahan adalah Suwe Ora Jamu; Gugur Gunung; Ojo Dipleroki, Prahu Layar, Mentok-mentok; Jamuran.

Adapun saran yang bisa diberikan dari penelitian ini adalah:

1. Model pembelajaran seni gamelan dengan menggunakan multimedia perlu dirancang lebih lanjut dengan memperhatikan sisi pemberian ranah affektif dan psikomotorik.
2. Perlu ada modul pembelajaran seni gamelan dengan menggunakan komputer yang memungkinkan pengguna single user dengan menggunakan urutan tingkat kemudahan sehingga mampu meningkatkan affektif dan psikomotorik.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Karmadi, Agus Dono, 2007, *Budaya Lokal Sebagai Warisan Budaya Dan Upaya Pelestariannya, Dialog Budaya Jawa Tengah : Ketahanan Budaya Lokal di Era Globalisasi*, Dinas P&K Jawa Tengah.
- [2] Kusrianto, Adi, 2007, *Pengantar Desain Komunikasi Visual*, Andi Offset, Yogyakarta.
- [3] Richard E. Mayer, *Multimedia Learning*, ITS Press, 2001
- [4] Sachari, Agus, 2005, *Pengantar Metodologi Penelitian Budaya Rupa*, Erlangga, Jakarta.
- [5] Sri Widodo, *Ketrampilan Gamelan Karawitan (Ajar Nabuh)*, Cendrawasih, 1996
- [6] Suka Hardjana, *Gamelan Jawa dalam Budaya Kontemporer*, Kompas 3 Agustus 2003
- [7] Waridi, Prof. Dr., 2006, *Seni Tradisi dan Apresiasi Masyarakat Terhadap Pembelajaran Seni*, PSB-PS UMS, Surakarta.
- [8] Yuventius Tyas Catur Pramudi, Fikri Budiman, Sunardi, Karis (2010). *Desain Virtual Gamelan Jawa Menuju Industri Kreatif Modern serta sebagai Media Pembelajaran dalam Rangka Keunggulan Lokal di Era Global*. Hibah Kompetitif Penelitian Sesuai Prioritas Nasional, Ditjen Dikti Depdiknas
- [9] Yuventius T.C. Pramudi, Sunardi, Fikri Budiman, *Design of Virtual Javanese Gamelan as Learning Media*, Intenational Conference on Social Science, Economics and Art, Universiti Kebangsaan Malaysia, 2011.