



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

Volume 4, Number 1, 2021
e-ISSN. 2622-8211

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

**Kamuflase: Korelasi Intramusikal dan Ekstramusikal
dalam Penciptaan Komposisi Karawitan Bali**

Yan Priya Kumara Janardhana

Program Studi S2 penciptaan Musik, Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Email: kumarajanardhana@gmail.com

Article Info

Article History:

Received:
September 2020
Accepted:
March 2021
Published:
April 2021

Keywords:

Beat frequency,
tuning system,
intramusical,
extramusical,
composition.

ABSTRACT

Purpose: This paper aims to examine more deeply the implementation of the meaning of camouflage events on the textual execution of compositions. Janu Janardhana as the composer of "Camouflage", interpreted the camouflage event as changing colors, attitudes and shapes according to the time and place. **Research methods:** The author chooses a qualitative method because the phenomena experienced by the subject (composer) can be described holistically, because the writer is a composer of Camouflage's work itself. With qualitative methods, the authors know about how rhythm, tone, melody, tempo, dynamics, timbre and composition structure work according to camouflage events that occur in animals. **Results and discussion:** Camouflage is a musical composition for gamelan that uses Balinese gamelan characteristics as the main material for cultivating the intramusical aspect. The characteristics referred to are the waves and the variety of tuning systems found in Balinese gamelan. The various types of waves, namely, a slow contributor, a pengumbang, a bugger, a pengejer, and a siep can be achieved in one piece of work by utilizing the variety of saih / tuning systems found in Balinese gamelan. The varieties of saih are, saih ageng (gong gede saih pitu), saih madya (gamelan semaradhana), and saih alit (gamelan semara pegulingan). **Implication:** In extramusical terms, the composition of Camouflage music is inspired by a biological phenomenon in animals called camouflage. For example, the color changes made by chameleons and octopuses when moving, and changes in the color, attitude, shape and structure of the skin of cianea octopus when threatened by predators.

PENDAHULUAN

Penemuan ide penciptaan seni musik biasanya berawal dari dua aspek, yaitu aspek ekstra-musikal dan aspek intra-musikal. Aspek ekstra-musikal adalah hal-hal yang terjadi di luar persoalan musik yang absolut. Seperti misalnya, fenomena alam, sosial, religius, dan lain-lain, yang nantinya digunakan sebagai inspirasi penciptaan musik oleh komponis. Sedangkan aspek intra-musikal adalah hal-hal yang terjadi didalam musik itu sendiri secara tekstual, yang nantinya digunakan sebagai sumber inspirasi komponis untuk menciptakan karya musik. Aspek intra-musikal tersebut seperti misalnya ritme, nada, melodi, dinamika, tempo, dan elemen-elemen musik lainnya.

Merujuk kepada penggolongan musik secara garis besar, karya seni musik digolongkan menjadi dua golongan, yaitu musik absolut dan musik program. Musik absolut ialah karya musik yang dibuat hanya untuk keperluan musik. Ide absolut biasanya datang atau muncul sementara seorang komponis berkarya dapat dikarenakan terinspirasi atau terangsang oleh bunyi yang sedang dibuat seorang komposer ketika berkomposisi. Dapat dikatakan, bahwa musik absolut adalah musik yang semata-mata memaparkan keindahan dari interaksi bunyi-bunyi atau elemen-elemen musikal yang ada tanpa menyertakan unsur-unsur ekstramusikal atau unsur-unsur imajinatif. Sedangkan musik program ialah musik yang diciptakan berdasarkan ide/inspirasi dari hal-hal / unsur- unsur diluar musik dimana ide tersebut merangsang komponis untuk merefleksikannya dengan bunyi. Hal-hal yang menjadi inspirasi atau ide tersebut diramu oleh komponis sedemikian rupa sehingga dapat menyampaikan isi, pesan, kesan, kisah dan cerita yang ingin disampaikan melalui musik tersebut. Biasanya musik program membawa ide-ide yang bersifat kontekstual.

Tidak sedikit komponis yang menggabungkan kedua hal tersebut sebagai stimulan untuk mencipta karya musik. Menggunakan perihal kontekstual sebagai acuan untuk membuat musik absolut, misalnya seperti yang dilakukan Iannis Xenakis, menyuguhkan dimensi komposisi yang mengadopsi sumber daya matematis (operasi matematis dan logis yang diterapkan pada kelas- kelas nada, interval dan karakter) dan memberikan hubungan yang jelas antara konten ekstra-musikal yang digunakan sebagai objek musikal (konseptual) dalam karya

musik. Hal serupa dilakukan oleh Michael Gandolf yang terinspirasi oleh lanskap taman Charles Jencks, Shulamit Ran oleh kumpulan puisi Nelly Sachs dan Ken Ueno dari wilayah arsitektur (Vangky Asyer, 2019).

Contoh lainnya adalah kasus yang penulis alami pada tahun 2015, dimana kasus spesifik ini digunakan sebagai objek penelitian ini. Tahun 2015, penulis menciptakan karya yang terinspirasi dari fenomena biologis pada hewan yang disebut dengan kamuflase. Secara umum kamuflase berarti penyamaran (Azman, 2013:188). Salah satu contoh hewan yang dapat melakukan kamuflase ialah bunglon. Bunglon memiliki kemampuan merubah warna kulitnya menjadi suatu warna yang ada didekatnya. Perubahan warna tersebut disebabkan karena bunglon ingin menyesuaikan diri dengan lingkungannya. Selain itu bunglon juga mengubah warnanya ketika berjemur dibawah sinar matahari guna merefleksikan sinar matahari. Begitu juga ketika temperatur lingkungannya berubah menjadi dingin, bunglon akan merubah warnanya menjadi lebih gelap agar mendapatkan panas yang maksimal. Perubahan warna juga dilakukan ketika bunglon jantan ditantang oleh bunglon jantan lainnya dan pada saat bunglon jatuh cinta. Terkadang bunglon juga mengubah sikapnya, misalnya ketika dia hinggap di dedaunan. Bunglon akan menggoyang-goyangkan tubuhnya agar terlihat seperti dedaunan yang diterpa angin (<https://www.youtube.com/watch?v=sC2at0z2UEU>). Dari fenomena tersebut, penulis memaknai peristiwa kamuflase adalah peristiwa perubahan warna, sikap, dan bentuk yang menyesuaikan tempat dan waktunya.

Pemaknaan tersebut menjadi acuan komponis untuk mengeksekusi unsur-unsur intra-musikal, dimana yang dijadikan objek utama ialah karakteristik gamelan Bali. *Ombak* adalah prinsip utama dalam pembuatan gamelan Bali, dimana perbedaan dari 5-10 cent dalam dua jenis instrumen yang sama akan menimbulkan bunyi yang sangat indah (Bandem, I Made, 1995:41). *Ombak* merupakan salah satu karakteristik gamelan Bali (Rai,1997:5). Selain sistem bunyi ini, karakteristik gamelan Bali lainnya adalah *embat*. *Embat* adalah perbedaan *sruti-sruti* dari nada-nada satu gamelan dengan gamelan lainnya (Bandem,I Made, 1995:9). Sehingga kedua hal ini saling bersinergi untuk

menciptakan ide baru komposisi musik gamelan Bali dan juga dapat mempertajam penerapan ekstra-musikal yang telah ditentukan (kamufase).

METODE

Untuk mendapatkan hasil penelitian yang presisi, sebuah penelitian ilmiah harus menggunakan metode yang tepat sesuai subjek dan objek penelitiannya. Kasus komposisi musik gamelan yang berjudul “Kamufase”, sebuah implementasi ekstra-musikal sebagai acuan eksekusi unsur intra-musikal, metode kualitatif adalah metode penelitian yang tepat bagi penulis. Metode penelitian kualitatif adalah penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian misalnya perilaku, persepsi, motivasi, tindakan, dll secara holistik, dan dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa, pada suatu konteks khusus yang alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode alamiah (Moleong, 2005). Fenomena yang dialami subjek (komponis), tentu dapat dideskripsikan secara holistik, karena penulis ialah komponis karya komposisi musik gamelan yang berjudul “Kamufase” itu sendiri.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Instrumentasi

Instrumen yang digunakan pada komposisi musik “Kamufase” adalah *gamelan Bali* yang tergolong gamelan *pelog saih pitu* dan mewakili *saih ageng*, *saih madya*, dan *saih alit*. Pemilihan instrumen dengan oktaf terendah pada setiap barungannya dikarenakan *ombak* gamelan Bali dapat didengar lebih jelas. Komponis juga lebih mudah mengimplementasikan perihal ekstra-musikal kedalam eksekusi intra-musikal. Adapun instrumen yang digunakan pada komposisi musik “*Kamufase*” ini, yaitu:

1. Gamelan Gong Gede Saih Pitu (*saih ageng*):
 - a) Dua tungguh *jegogan*
 - b) Dua tungguh *jublaga*
 - c) Dua tungguh *penyahcah*
2. Gamelan Semaradhana (*saih madya*):
 - a) Dua tungguh *jegogan*

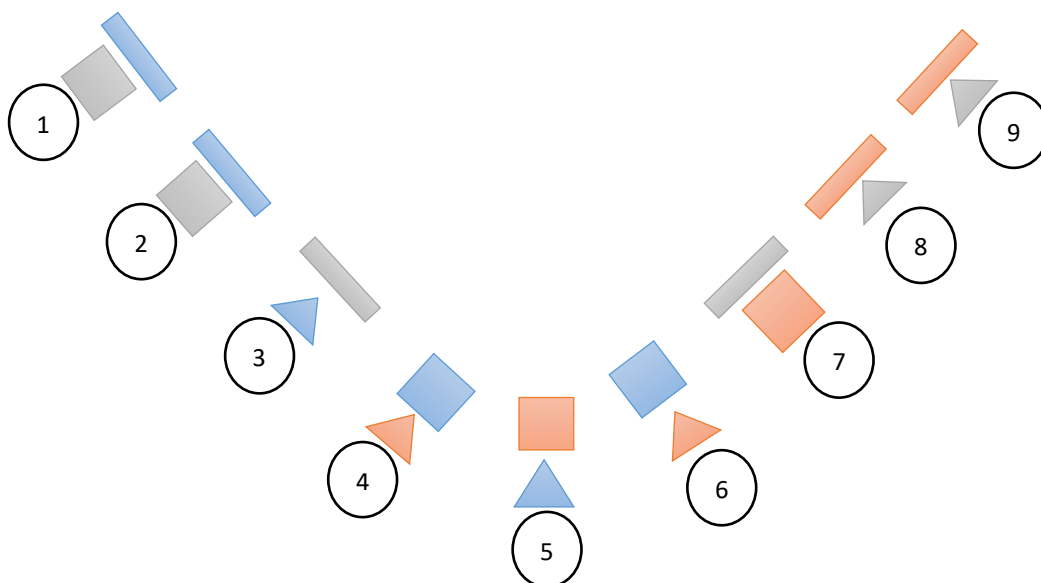
- b) Dua tungguh *jublag*
 - c) Dua tungguh *penyahcah*
3. Gamelan Semara Pagulingan (*saih alit*):
- a) Dua tungguh *jegogan*
 - b) Dua tungguh *jublag*
 - c) Dua tungguh *pemade*





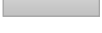
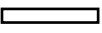


Instrumentasi komposisi musik Kamufase

Pengaturan Instrumen

Jumlah musisi (9 orang) dan instrumen (18 instrumen) yang tersedia, mengharuskan komponis untuk mengatur dengan baik posisi instrumen dan pembagian instrumen kepada masing-masing pemain, agar mempermudah musisi melakukan komunikasi saat memainkan bagian dan kelompok gamelan tertentu yang mengacu pada aspek ekstra-musikal karya Kamufase. Adapun pengaturan posisi instrumen karya Kamufase adalah sebagai berikut:



Keterangan:

- Warna:
 -  : Gamelan Gong Gede Saih Pitu
 -  : Gamelan Semaradhana
 -  : Gamelan Semara Pagulingan
- Bentuk:
 -  : Jegogan
 -  : Jublag
 -  : Penyahcah/Pemade

Pola Garap

Materi merupakan aspek terpenting dalam menciptakan suatu karya musik. Perangkat musikal seperti melodi, ritme, tempo, dinamika, harmoni dan timbre, sangat diperhitungkan ketika komponis menotasikan karya sebelum dituangkan ke musisi dan media unguap yang digunakan.

Adapun pengolahan unsur intra-musikal yang dilakukan pada karya “Kamuflase” adalah sebagai berikut:

- Ritme
Ritme merupakan elemen fundamental dalam sebuah karya musik. Jadi, dalam penggarapan karya komposisi musik *Kamuflase* ini komponis pertama-tama memperhitungkan secara matematis pola ritme yang dibentuk dengan memperhatikan ritme yang lazim digunakan sebelumnya dalam musik gamelan. Porsi ritme konvensional dan inkonsensional (karawitan Bali) digunakan dengan porsi yang seimbang. Secara umum musik gamelan Bali didominasi dengan menggunakan sub divisi berkelipatan dua, misalnya $\frac{1}{2}$, $\frac{1}{4}$, $\frac{1}{8}$, dan seterusnya, namun dalam karya musik *Kamuflase* ini komponis menggunakan teknik *polyrhythmic*, yaitu paduan berbagai pola ritme dari berbagai irama dalam suatu komposisi lagu (Banoe, Pono, 2003:140). Misalnya pada bagian II *kawitan*, penata mengkombinasikan sukut $\frac{4}{4}$ dengan $\frac{3}{4}$ dan bagian III *kawitan*, dalam satu paragraf komposisi musiknya terdapat perbandingan sub divisi (pulsa) 4:5:10.

- Melodi

Penggarapan melodi pada karya Kamouflage tidak terlalu diperhitungkan karena konsep instrumen karya ini memang sangat sulit untuk memberikan penonjolan dalam aspek melodi, nada-nadanya tidak dapat diprediksi ketika komponis menuangkan pada notasi. Selain itu, pada hakekatnya musik serius memang tidak beraliran melodis (Dieter Mack, 1985:11). Misalnya pada bagian *pangawak* karya musik *Kamouflage*, dikomposisikan jeni-jenis *ombak* yang dapat ditimbulkan dengan instrumen yang digunakan tanpa memandang bagaimana melodi yang ditimbulkan. Contoh lainnya adalah pada bagian II *kawitan*, penata hanya membuat jalinan ritme dengan menggunakan dua *patet (scale)* yang berbeda dan menghindari nada tetangga pada setiap motifnya. Jadi, melodi baru yang dihasilkan dari penggabungan tiga ensambel adalah hasil penyesuaian penggabungan beragam *saih*.

- Tempo

Komponis memilih untuk mendominasi tempo lambat pada penggarapan tempo dalam karya kamouflage. Hal ini dilakukan komponis karena *ombak* lebih terdengar dengan jelas. Sesuai hasil eksplorasi yang telah dilakukan komponis, semakin cepat tempo yang digunakan, *ombak* akan terdengar semakin kurang jelas. Hal itu juga memperkuat korelasi karya terhadap perihal kontekstual yang telah ditentukan. Seperti misalnya kamouflage yang dilakukan bunglon. Bunglon membutuhkan waktu yang cukup lama untuk merubah warnanya ditempat dengan warna yang baru.

Ide kedua dalam aspek tempo yaitu, penggunaan teknik *polyrhythmic* pada beberapa bagian musik ini. Teknik ini memberikan dua persepsi tempo yang berbeda. Misalnya pada bagian III *kawitan* karya musik *Kamouflage* ini. Tentunya hasil kerja *polyrhythmic* juga memperkuat korelasi intra musikal yang terjadi dengan ekstra musikal yang telah dipilih. Seperti kamouflage yang dilakukan *cianea octopus*. Ketika hewan ini terancam bahaya dari predatornya, *cianea octopus* tidak hanya merubah warna, sikap, dan bentuknya, tetapi juga struktur kulitnya. Sehingga

hewan ini menyerupai objek disekitarnya. Peristiwa ini tentu menjadi simbol yang kuat untuk kinerja *polyrhythmic* yang terjadi dalam aspek intramusikal.

- **Dinamika**

Kebanyakan musik seni bergantung pada keragaman dinamika untuk mengekspresikan gagasan-gagasan komponisnya. Perubahan dinamika mendukung perubahan *mood* dan/atau struktur musik dari satu momen ke momen lainnya (Vincent McDermott, 2013:56). Dalam penggarapan dinamika karya musik *Kamuflase* dilakukan secara kontemplatif, maksudnya setelah semua motif dituangkan ke musisi, komponis baru membuat dinamika berdasarkan hasil bunyi yang ditimbulkan dan imajinasi perkiraan dinamika yang terjadi pada hewan yang sedang berkamuflase.

- **Timbre**

Secara umum timbre gamelan Bali adalah warna suara tajam yang timbul dari alat pemukulnya (*panggul/mallet*) yang berbahan padat dan keras. Melihat warna suara yang mendominasi gamelan Bali, komponis memilih warna suara yang lembut (*soft*) dengan memodifikasi alat pemukul menggunakan material karet ban kendaraan. Hal ini merupakan aktualisasi komponis dalam meraih kebaruan dalam konteks timbre pada saat itu. Penyesuaian atas dasar kebosanan (waktu), bagi komponis adalah sebuah tindakan kamuflase untuk perihal kebaruan.

- **Harmoni**

Harmoni merupakan salah satu perangkat musikal yang juga harus diperhitungkan dalam membuat suatu karya musik. Pada karya *Kamuflase* komponis menggunakan beragam harmoni yang berangkat dari harmoni tradisi musik gamelan. Secara umum harmoni gamelan Bali (*ngempyung*) yang digunakan pada instrumen berbilang, terbentuk dari pertemuan dua nada yang berjarak dua, misalnya *ndang* dengan *ndeng*. Pada karya kamuflase, komponis menggunakan harmoni yang terjadi pada instrumen berpencon (*reong kebyar*) dalam instrument berbilang yang digunakan.

Peristiwa intra musikal ini, tentu mempunyai korelasi yang kuat dengan pemaknaan fenomena kamuflase.

Struktur Karya

Menurut I Wayan Suweca, SSKar.,M.Mus pada bukunya yang berjudul Estetika Karawitan, Struktur adalah bagian-bagian yang tersusun menjadi satu kesatuan dalam sebuah komposisi karawitan. Pada komposisi yang bersifat konvensional di Bali, struktur ini dikenal dengan istilah *Tri Angga*, yang artinya tiga bagian pokok (utama) yang sering disebut dengan istilah *Kawitan*, *Pangawak*, dan *Pangecet*, yaitu: pendahuluan, isi, dan penutup.

Komposisi musik "*Kamuflase*" ini menggunakan struktur *Tri Angga*. Penggunaan struktur konvensional musik Bali ini memberi motivasi terhadap komponis untuk mengolah daya kreatifitas diri, menyajikan karya komposisi karawitan dengan struktur konvensional tetapi dikemas dengan musikalitas yang inkonvensional merupakan tantangan besar bagi komponis untuk mendayagunakan daya cipta komponis sendiri. Alasan lain digunakannya struktur *Tri Angga* pada karya ini karena esensi *Tri Angga* masih relevan di dalam konsep musikal yang digunakan pada komposisi musik "*Kamuflase*" ini. Adapun pemaparan spesifik struktur karya ini adalah sebagai berikut:

a) Kawitan

Bagian pendahuluan karya ini disajikan dengan memainkan setiap barungan yang digunakan tanpa menggunakan barungan lainnya. Dimulai dengan *saih ageng (gamelan gong gede saih pitu)*, dilanjutkan dengan *saih madya (gamelan semaradhana)* dan diakhiri dengan *saih alit (gamelan semara pagulingan)*. Teknis ini merupakan sebuah simbolisasi bentuk awal hewan yang belum berkamuflase. Belum adanya perubahan warna, bentuk, dan sikap yang menyesuaikan dengan situasi yang terjadi.

b) Pangawak

Seiring bertambahnya durasi karya, perubahan intramusikal mulai terjadi dan hal ini tentu memperkuat analogi antara intramusikal dengan ektramusikal (peristiwa kamuflase). Seperti yang terjadi pada hewan bunglon yang sudah berpindah ketempat yang baru. Warna tubuh bunglon

mulai berubah dan tidak seperti warna tubuh ditempat sebelumnya. *Ombak* yang awalnya satu jenis saja karena teknik pada bagian *kawitan* hanya memainkan satu ansambel, kini pada bagian *pengawak* mulai terjadi perubahan *ombak* karena penggabungan ketiga ansambel tersebut, tidak lagi seperti jenis *ombak* pada bagian sebelumnya.

Aplikasi peristiwa kamufase dalam bagian *pangawak* menghasilkan semua jenis *ombak* yang telah digolongkan oleh *pande/pembuat gamelan Bali*. Penggolongan *ombak* tersebut didasari oleh perbedaan panjang pendek amplitude.

Penggolongan *ombak* tersebut ialah: *A pengumbang lambat, a pengumbang, a pengumbang bulus, a pengejer* dan *siep* (tidak ada gelombang). Kelima jenis *ombak* tersebut dikomposisikan dengan rasa indah komponis tanpa memandang aspek nada dan harmoni. Mengenai jarak pada setiap bilah yang dipukul, disesuaikan dengan jarak gelombang bunyi yang ditimbulkan. Misalnya, jika dipukul dua bilah yang menghasilkan *a pengumbang lambat*, bilah selanjutnya dipukul dengan jarak waktu yang panjang, jika dipukul bilah yang menghasilkan *a pengejer*, jarak waktu memukul bilah selanjutnya sangat pendek.

Pada *pengawak* bagian kedua, komponis terinspirasi dari teknik memainkan *violin* yang disebut dengan *glissando*, yaitu teknik permainan musik dengan cara menggelincirkan satu nada ke nada lain yang berjarak jauh secara berjenjang baik jenjang diatonik maupun jenjang kromatik (Banoë, Pono, 2003:166). Selain itu pada bagian ini komponis juga terinspirasi dari musik minimalis dan *Baleganjur*. Pada bagian *penyalit* ke *pangecet* semua *penyahcah* dimainkan dengan satu motif yang sama namun komposisi yang berbeda, disertai ornamentasi dari *jublagn semara pagulingan* dan *jublagn pengisep* dari *gamelan semaradhana*.

c) Pangecet

Pada bagian *pangecet* kembali memainkan bagian *kawitan* namun dengan komposisi yang berbeda. Misalnya komposisi pada bagian *kawitan* A-B-C, pada bagian *pangecet* dimainkan terbalik menjadi C-B-A.

Penyajian bentuk komposisi musik seperti ini dilakukan guna memperkuat korelasi intramusikal dengan perihal ekstramusikal.

SIMPULAN

Karya musik *Kamuflase* merupakan karya musik untuk gamelan yang berakar dari musikalitas tradisi gamelan Bali. Terstruktur dalam struktur konvensional karawitan Bali yang disebut dengan *Tri Angga* yaitu *kawitan*, *pangawak*, dan *pengecet*. Terinspirasi dari fenomena biologi yang disebut dengan "Kamuflase", yaitu suatu perubahan warna, sikap, dan bentuk yang menyesuaikan tempat dan waktunya, sebagaimana yang terjadi pada bunglon dan gurita ketika mendapat ancaman dari mangsanya maupun ketika mencari mangsa untuk bertahan hidup. Dan menggunakan karakteristik gamelan Bali yang disebut dengan *ombak* dan variabilitas *saih/tuning system* pada gamelan Bali sebagai material utama pengolahan unsur intramusikal.

DAFTAR PUSTAKA

- Asyer, Vangky. 2019. *Penerapan Polimodalitas Berdasarkan Impresi Sleep Paralysis Dalam Penciptaan Karya Musik*. Yogyakarta: Pascasarjana ISI Yogyakarta
- Bandem, I Made, 1996. *Prakempa- Sebuah Lontar Gamelan Bali*. Akademi Seni Tari Indonesia Denpasar,
- _____. 1995 *Ensiklopedi Gamelan Bali*. Denpasar: Proyek Penggalan/ Pembinaan Seni Budaya Klasik.
- Banoe, Pono. 2003. *Kamus Musik*. Yogyakarta: Kanisius
- Hardyana, Suka. 2003. *Corat-Coret Musik Kontemporer Dulu Giri*. Jakarta: Ford Foundation dan Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia
- Hendarto, Sri. 2011. *Organologi dan Akustika I & II*. Bandung CV. Lubuk Agung.

Mack, Dieter. 1995. *Ilmu Melodi*. Yogyakarta: Pusat Musik Liturgi.

Manis, Houda. 2013. *Ensiklopedi Dunia Dalam Binatang*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media

Rai, I Wayan. 1997. *Peranan Sruti Dalam Papatutan Gamelan Semar Pegulingan Saih Pitu*. Denpasar: STSI Denpasar

Sukerta, Pande Made. 1998. *Ensiklopedi Mini Karawitan Bali*. Bandung: MSPI.

Suweca, I Wayan. 2009. *Estetika Karawitan*. Institut Seni Indonesia Denpasar.