

KALANGWAN

JURNAL SENI PERTUNJUKAN

| | |
|---|-----|
| Analisis Metode Penciptaan <i>Gending</i> Gesuri Karya I Wayan Beratha I Wayan Diana Putra | 75 |
| Penciptaan Karya Seni Garap Pekeliran Padat Sang Guru Sejati Dru Hendro, Saptono, Tri Haryanto | 83 |
| Kecerdasan Budaya Dalam Seni Pertunjukan Nusantara | 93 |
| Yulinis | 93 |
| Pelatihan Gender Wayang Pada Generasi Muda Bali Untuk Melawan Dampak Negatif Kemajuan Teknologi I Made Bayu Puser Bhumi, Hendra Santosa | 99 |
| Kajian Konsep Komposisi Musik Ulah Egar Karya Agus Teja Sentosa I Made Jacky Ariesta, I Gusti Ngurah Seramasara, I Kadek Suartaya | 106 |
| Gamelan Gambang Kwanji Sempidi Kajian Sejarah, Musikalitas dan Fungsi I Nyoman Mariyana, I Gede Arya Sugiarta, I Gede Yudarta | 119 |



Penanggung Jawab

I Gede Arya Sugiarta

Redaktur

Ni Luh Desi In Diana Sari

Penyunting

I Gusti Ngurah Seramasara

I Kt. Suteja

I Komang Sudirga

Ni Luh Sustiawati

Ni Made Arshiniwati

Lalan Ramlan

Ni Wayan Ardini

Desain dan Layout

Agus Eka Aprianta

Sekretariat

I Gusti Ngurah Ardika

I Putu Agus Junianto

Anita Kristina

Trisna Yusanti

Ni Putu Nuri Astini

Ni Putu Trisna Susanti

I Gusti Agung Maetry Arisanti

Alamat Penyunting dan Tata Usaha

Pusat Penerbitan LP2MPP

Institut Seni Indonesia Denpasar, Jalan Nusa Indah Denpasar 80235, Telepon (0361) 227316, Fax (0361) 236100

E-mail: penerbitan@isi-dps.ac.id,

Web: jurnal.isi-dps.ac.id

Dicetak di Percetakan

Percetakan Swasta Nulus, Jl. Batanghari VI B/9

Telp. (0361) 7892788

NPWP : 083831230-901000

Jurnal Seni Pertunjukan Kalangwan merangkum berbagai topik seni pertunjukkan, baik yang menyangkut konsepsi, gagasan, fenomena maupun kajian. Kalangwan memang diniatkan sebagai penyebar informasi seni pertunjukan sebab itu dari jurnal ini kita memperoleh dan memetik banyak hal tentang seni pertunjukan dan permasalahannya

Penyunting menerima sumbangan tulisan yang belum pernah diterbitkan dalam media lain. Persyaratan seperti yang tercantum pada halaman belakang (Petunjuk untuk Penulis). Naskah yang masuk dievaluasi dan disunting untuk keseragaman format, istilah dan tata cara lainnya

Mengutip ringkasan dan pernyataan atau mencetak ulang gambar atau label dari jurnal ini harus mendapat izin langsung dari penulis. Produksi ulang dalam bentuk kumpulan cetakan ulang atau untuk kepentingan periklanan atau promosi atau publikasi ulang dalam bentuk apapun harus seizin salah satu penulis dan mendapat lisensi dari penerbit. Jurnal ini diedarkan sebagai tukaran untuk perguruan tinggi, lembaga penelitian dan perpustakaan di dalam dan luar negeri. Hanya iklan menyangkut sains dan produk yang berhubungan dengannya yang dapat dimuat pada jurnal ini.

Analisis Metode Penciptaan Gending Gesuri Karya I Wayan Beratha

I Wayan Diana Putra

Program Studi Pendidikan Seni Pertunjukan, Fakultas Seni Pertunjukan
Institut Seni Indonesia Denpasar

analisamulnori@gmail.com

Metode mencipta karya musik khususnya karawitan Bali yang dijadikan panduan penciptaan secara teoritis masih sangat sedikit. Konsep penciptaan gending karawitan diperlukan sebagai acuan dalam menciptakan komposisi gending karawitan Bali dengan arah yang jelas. Oleh sebab itu perlu dilakukan penelitian dengan Analisis Metode Penciptaan *Gending Gesuri Karya I Wayan Beratha*. Proses Analisis Metode Penciptaan *Gending Gesuri Karya I Wayan Beratha* diawali dengan menggali data dari studi kepustakaan berupa pemahaman lewat buku pengetahuan karawitan dan wawancara dengan narasumber ahli khususnya para *composer* karawitan yang handal. Setelah mendapatkan data dari studi kepustakaan dan hasil wawancara, maka data akan diolah untuk menemukan formulasi penciptaan *gending Gesuri* yang kemudian menjadi panduan dalam menciptakan karya musik selanjutnya. Melalui analisis metode penciptaan ini dijelaskan mengenai tata cara mengolah nada menjadi melodi, pengolahan tempo dan dinamika serta penyusunan struktur *gending*.

Kata kunci: metode penciptaan, i wayan beratha, gesuri

The role of Balinese compotitional music method is still difficult to find. Compotitional method is important instrument for Balinese composer during they has composed with the clear aims. Beside that the Balinese composer need to knowledge and compotitional technic. *Gending Gesuri* by I Wayan will be analysis to get the compotitional method such us how to make melody progresion, how to make ritmic. Reaseach was begun by analysis book script to knowing karawitan knowledges and theories. Interview with few famous composer karawitan Bali to get information about how I Wayan Beratha make a Balinese compotition especialy Gesuri. After exploration book script and interview all of data will be analysis to get I Wayan Beratha's formulation and then his formulation will be establish as a guideline for new compotition metods. Through this analysis we can get knowl-edge about how to make melody progresion, tempo, dynamic changes and built *gending* structure.

Keyword: compotition metods, i wayan beratha, gesuri

Proses review : 2 - 30 september 2019, dinyatakan lolos 25 oktober 2019

PENDAHULUAN

Gending Gesuri yang dijadikan topik diskusi ini merupakan salah satu lagu monumental yang diciptakan oleh empu Karawitan Bali yaitu I Wayan Beratha pada tahun 1964 dalam rangka New York World Fair 1964. Penciptaan *Gending* Gesuri dilatarbelakangi oleh permintaan Presiden Soekarno untuk menciptakan sebuah lagu untuk mencitrakan semangat heroisme bangsa Indonesia terhadap dunia luar mengingat saat itu merupakan masa-masa awal berkembangnya Republik Indonesia. *Gending* Gesuri dalam proses penciptaannya mengambil tempat di *Training Camp* (TC) Wisma Atlet Asian Game Jakarta. Penabuh pertama dari *Gending* Gesuri adalah Sekehe Gong Sadmerta. *Gending* Gesuri dipentas perdanakan tepat pada pembukaan New York World Fair (NYWF) 1964 dihadapan para delegasi dari bangsa-bangsa lain di dunia. Pementasan *Gending* Gesuri pada pembukaan NYWF 1964 di Amerika Serikat secara tidak langsung menegaskan arahan Presiden Soekarno untuk menggaungkan spirit nasionalisme bangsa Indonesia terhadap lawan-lawan politiknya saat itu dalam bentuk karya karawitan.

Dalam perkembangannya *Gending* Gesuri pernah mendapat predikat juara satu dalam Utsawa Merdanga II tahun 1969 (Festival Gong Kebyar) yang dimainkan oleh sekehe Gong Gladag sebagai Duta Kabupaten Badung (Yudha, 2010:24). *Gending* Gesuri juga sangat familiar dikalangan masyarakat seni karawitan Bali. Hal tersebut dibuktikan dengan banyaknya *sekehe-sekehe* di seluruh Bali yang menggunakan *gending* Gesuri sebagai materi penyajiannya. Institut Seni Indonesia Denpasar juga menggunakan penggalan *gending* Gesuri untuk *gending* Bedel yang berfungsi untuk menyertai rektor, dewan penyantun, senat institut dan tamu undangan VIP ketika memasuki ruangan sidang senat terbuka seperti acara wisuda dan *dies natalies*. *Gending* Gesuri menurut Ketut Gde Asnawa dan Ketut Sukarata (Wawancara tanggal 1 Agustus 2018) menjadi cikal bakal dari bentuk *gending* lelamatan kreasi (Tabuh Nem Galang Kangin tahun 1968) dan bentuk kreasi pepanggulan sebagai materi wajib Festival Gong Kebyar tahun 2002 sebagai penyeimbang kreasi kekebyaran (Wawancara dengan Bapak Ketut Gde Asnawa di kediaman Jl. Gatot Subroto Timur, Blok III/I No 11 tanggal 27 Juli 2018).

Hal yang menarik dari *Gending* Gesuri ini selain bentuk tekstual musikalnya ialah gagasan ekstra musikalnya. Gagasan ekstra musikal yang dimaksud ialah elemen yang melatarbelakangi penciptaan musik yang tidak datang dari elemen musik seperti nada, *timbre*, dinamika dan tempo. Elemen tersebut meliputi isu atau permasalahan sosial yang dapat

merangsang pengolahan nada, *timbre*, dinamika dan tempo. Dalam *Gending* Gesuri unsur ekstra musikal yang dimaksud ialah isu nasionalisme bangsa Indonesia yang menggebu-gebu ditengah era kebangkitan bangsa setelah memperoleh kemerdekaannya. Gagasan ekstra musikal tertuang dalam dimensi karakter dari *Gending* Gesuri.

METODE

Pada proses Analisis Metode Penciptaan *Gending* Gesuri Karya I Wayan Beratha menggunakan rancangan penelitian deskriptif kualitatif sebagai kerangka dasar analisa. Penelitian kualitatif sering disebut dengan pendekatan kualitatif deskriptif. Penelitian kualitatif adalah data yang dikumpulkan peneliti berupa kata-kata, kalimat ataupun gambar yang memiliki arti yang lebih bermakna yang mampu memacu timbulnya pemahaman nyata tentang gambaran sesuatu yang bukan sekedar sajian angka-angka atau frekuensi (Sutopo, 2006:40). Seorang peneliti dalam menggambarkan situasi dan kondisi sesuatu lebih menekankan sajian datanya pada bentuk deskripsi kalimat-kalimat yang rinci, lengkap dan mendalam (Maryono, 2011:18). Pendekatan kualitatif dalam penelitian ini untuk mengurai dan menjelaskan tata cara dari I Wayan Beratha dalam menyublimasi gagasan ide, menyusun melodi, mengolah ritme, tempo dan dinamika dalam *gending* Gesuri.

Subjek penelitian menurut Arikunto adalah tempat dimana data untuk variable penelitian diperoleh (Arikunto, 2010). Objek dalam penelitian kualitatif adalah objek alamiah atau *natural setting*. Dalam buku Memahami Penelitian kualitatif Basrowi mengutip pernyataan Sugiyono mengenai objek penelitian. Objek alamiah adalah objek yang apa adanya, tidak dimanipulasi oleh peneliti sehingga kondidi pada saat peneliti memasuki objek, setelah berada di objek dan setelah keluar dari objek relative tidak berubah (Sugiyono, 2005:2). Subjek penelitian ini adalah *gending* Gesuri karya I Wayan Beratha. *Gending* Gesuri adalah sebuah *gending* kekebyaran yang berakar pada *gending-gending pagongan*. Dari tema *gendingnya* menggunakan pola *gegancangan*. *Gegancangan* adalah sebuah lagu dengan ukuran relatif tanggung, sistem permainan didominasi oleh sistem *ubit-ubitan* dengan terdapat bentuk-bentuk *angsel* (Aryasa, 1984:64). Selain disebut dengan *gegancangan gending* Gesuri disebut dengan golongan *panggilak* (Aryasa, 1984:65). *Panggilak* berasal dari kata *gilak* yang berarti *gending* yang disajikan dalam irama cepat atau tanggung yang terdiri dari satu sampai empat *gongan* yang dimainkan secara berulang-ulang (Sukerta, 1998:55). Objek yang diamati adalah metode penciptaan *gending* Gesuri secara keseluruhan mulai dari cara membuat melodi tema

(*bantang gending*), memilih ornamentasi, bentuk *angsel* dan struktur *gending*.

Lokasi pengambilan sampel data yang akan digunakan pada analisis ini adalah di Studio Media Rekam Gedung Latta Mahosadi, Studio Beratha, Institut Seni Indonesia Denpasar, Gedung Gede Manik, Institut Seni Indonesia Denpasar dan Banjar Sadmerta Belaluan Denpasar. Banjar Sadmerta, Belaluan, Denpasar Utara tempat lahirnya I Wayan Beratha dan *locus* dari Sekehe Gong Sadmerta yang membawakan *gending* Gesuri pertama kali dan tempat tinggal para penabuh gamelan yang mengetahui persis proses penciptaan dan perkembangan *gending* Gesuri karya I Wayan Beratha.

Tahapan proses dari “Analisis Metode Penciptaan *Gending* Gesuri Karya I Wayan Beratha” mengacu pada pandangan Bogdan (1972) meliputi tiga tahapan yaitu 1) Tahap Pralapangan untuk penentuan lokasi penelitian, penentuan narasumber yang akan dituju, observasi alat yang akan dijadikan objek penelitian, merumuskan kerangka berpikir, menentukan model penelitian dan mengumpulkan bahan tentang *gending* Gesuri dan proses penciptaan *gending* Gesuri, 2) Tahap Kegiatan Lapangan untuk terjun langsung ke lapangan, melakukan wawancara dengan narasumber, menuangkan kerangka berpikir dalam bentuk kontruksi penelitian secara deskriptif dan memilih model penelitian dan 3) Tahap Analisis Intensif (Basrowi dan Suwandi, 2008:84) proses analisis *Gending* Gesuri secara tekstual dengan membedah bentuk musikalnya seperti melodi, pengaturan tempo, dinamika dan cara kerja penyusunan ornamentasi sehingga ditemukan metode penciptaan *gending* Gesuri karya I Wayan Beratha.

Teknik pengumpulan data yang digunakan pada proses “Analisis Metode Penciptaan *Gending* Gesuri Karya I Wayan Beratha” menggunakan teknik 1) Pengamatan (Observasi) dan 2) Wawancara. Teknik Pengamatan (Observasi) pada penelitian ini *gending* Gesuri yang dimainkan oleh beberapa *sekehe* di Bali dari masa ke masa untuk melacak perkembangan dari *gending* Gesuri karya I Wayan Beratha. Secara lebih spesifik teknik pengamatan (observasi) yang digunakan adalah pengamatan observasi terstruktur. Observasi terstruktur sesuai dengan pendapat Rukasesih adalah observasi yang telah dirancang secara sistematis tentang apa yang akan diamati dan di mana tempat pengamatannya (2015:150). Observasi terstruktur dilakukan dalam penelitian ini mengingat peneliti adalah seorang penabuh dan *composer* gamelan Bali yang sangat memerlukan perkembangan *gending* Gesuri dari masa ke masa untuk menemukan formulasi penciptaan *gendingnya*.

Teknik pengumpulan data yang kedua adalah wawancara. Wawancara menurut Basrowi ialah percakapan dengan maksud tertentu oleh dua pihak, yaitu pewawancara (*interviewer*) sebagai pengaju/pemberi pertanyaan dan yang diwawancarai (*interviewee*) sebagai pemberi jawaban atas pertanyaan itu (2008:127). Adapun yang akan diwawancarai dalam penelitian ini adalah I Ketut Sukarata selaku ahli karawitan Bali dan anak kandung dari I Wayan Beratha, I Ketut Gde Asnawa seorang *composer* karawitan Bali yang mengetahui seluk beluk *gending* Gesuri, Prof. I Wayan Rai, S. MA selaku pakar karawitan Bali yang sangat intens memperhatikan tumbuh kembang Sekehe Gong Sadmerta di dalam membawakan *gending* Gesuri, dan I Nyoman Winda, MA sebagai *composer* yang mengaransemen penggalan *gending* Gesuri menjadi musik *Bedel*.

Teknik analisis data yang digunakan pada proses “Analisis Metode Penciptaan *Gending* Gesuri Karya I Wayan Beratha” merujuk pada analisis data kualitatif yang dikemukakan oleh Straus dan Corbin. Menurut Starus dan Corbin terdapat tiga langkah untuk melakukan analisis data kualitatif, yaitu 1) *Open Coding*, 2) *Axial Coding* dan 3) *Selective Coding* (Basrowi, 2008:206). *Open Coding* adalah tahap peneliti menemukan sebanyak mungkin varian data yang dapat mendukung terwujudnya ide gagasan. Dalam penelitian ini tahap pertama ini adalah menyerap data sebanyak-banyak dari sumber tertulis berupa buku dan wawancara dengan ahli terkait. *Axial Coding* ialah pemilahan data yang dibagi ke dalam proporsi-proporsi berdasarkan klasifikasi jenis data yang telah ditentukan apakah berupa teori ilmiah ataupun berupa manuskrip dari narasumber. *Selective Coding* merupakan tahap akhir dari analisis data, yaitu data yang telah terpilah-terpilah sesuai dengan jenis dan bentuknya kemudian disaring merujuk pada kebutuhan untuk pembuktian gagasan yang ingin diwujudkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Karakter *Gending* Gesuri

Dalam konteks musikal karakter *Gending* Gesuri adalah salah satu *gending* dengan gaya *kekebyaran*. *Kekebyaran* identik dengan media ungkap gamelan Gong Kebyar. *Kekebyaran* adalah istilah untuk menunjukkan *gending-gending* yang digarap kebyar (Sukerta, 1998:82). Arya Sugiarta mengatakan bahwa: “Secara musikal Gamelan Gong Kebyar adalah sebuah orchestra tradisional Bali yang memiliki perangai keras (*coarse sounding ensemble*) (2015:40). Dengan perangai yang keras Gamelan Gong Kebyar oleh masyarakat Bali dikenal dengan ciri khasnya ‘*ngebyar*’. *Kekebyaran* berasal dari kata kebyar yang

mendapat awalan ke- dan akhiran –an. Kata kekebyaran dalam konteks Bahasa Bali tergolong kata yang masuk dalam klasifikasi kata pengulangan *Dwi Purwa*. Menurut *Kamus Besar Bahasa Indonesia Dwi Purwa* adalah pengulangan sebagian atau seluruh suku awal sebuah kata, contohnya tamu menjadi tetamu dan laki menjadi lelaki. Kekebyaran sesuai dengan teori bahasa *Dwi Purwa* dengan mengulang kata depan sebuah laksem dengan mendapat akhiran –an merujuk pada makna seperti kebyar. Artinya tidak murni kebyar. *Gending Gesuri* dengan gaya kekebyarannya adalah sebuah *gending* gubahan baru dengan beranjak pada pola-pola *gending pegongan* dengan olahan dan ornamentasi roh kebyar.

Dengan mengusung rasa kebyar dari media unguap gamelan Gong Kebyar maka *gending Gesuri* memiliki karakter tempo cepat, volume suara yang nyaring dengan ornamentasi yang beragam. Tempo cepat disebabkan oleh karakter gamelan Gong Kebyar yang mengakomodir munculnya pola-pola *kotekan*, *norot* dan *ngoncang* yang sistem kerjanya lahir untuk porsi tempo cepat. Volume suara yang nyaring disebabkan suara gamelan Gong Kebyar dengan karakter nyaring untuk dapat menghasilkan suara keras dan serempak (Wawancara dengan I Wayan Gde Juniarta di *besalen Banjar* Tubuh Blahbatuh, Rabu 13 Juni 2018). Beragam ornamentasi terjadi mengingat jumlah orkestrasi dari gamelan Gong Kebyar bervariasi mulai dari golongan melodi (*penyacah*, *calung* dan *jegog*), *pengubit* (*gangsa*, *kantil* dan *reyong*), pemegang matra yaitu *kajar*, kolotomik (*gong*, *kempur*, *kemong* dan *kempli*), pemurba irama (*kendang*) dan ritme adalah *tungguhan ceng-ceng*. Dari sekian banyak instrumen dalam gamelan Gong Kebyar menyebabkan banyaknya peluang di dalam mengolah ornamentasi untuk menghiasi melodi pokok. Kompleksitas instrument seperti ini menjadikan warna gamelan Gong Kebyar sangat kompleks, sehingga memberikan ruang gerak yang sangat fleksibel untuk diolah dalam komposisi lagu (Arya Sugiarta, 2015:40). Hal inilah yang menyebabkan *gending Gesuri* memiliki progresi yang lincah akibat dari kompleksnya pengolahan masing-masing instrument yang terdapat dalam gamelan Gong Kebyar. Dengan karakter tempo cepat, volume suara yang nyaring dan ornamentasi yang bervariasi menyebabkan *Gending Gesuri* menjadi *gending* dengan karakter kekebyaran.

Dalam konteks karakter *gending Gesuri* memiliki dua dimensi gaya yaitu secara ekstra musikal dan musikal murni. Secara ekstra musikal dalam artian *gending Gesuri* yang lahir atas respon suasana, isu, gagasan dan topik diluar unsur musikal sendiri. Musikal murni adalah *gending Gesuri* dilihat dari elemen musikalnya seperti melodi, dinamika, tempo dan ritme.

Karakter *Gending Gesuri* Secara Ekstra Musikal

Karakter *gending* secara kontekstual sering disebut dengan gagasan ekstra musikal. Sebuah karya musik atau *gending* yang lebih menekankan aspek gagasan ekstra musikal menurut Hugh M. Miller dikategorikan dengan musik Program (2017:180). Secara rinci Miller mengatakan bahwa musik program yaitu musik/*gending* instrumental yang dengan sengaja digubah komponis untuk menyampaikan ide-ide ekstra musikal. Lebih khusus lagi musik program naratif adalah sebuah komposisi berbasis programatis yang diarahkan ke tingkat lebih tinggi dari suatu realism apabila musik tersebut dimaksudkan untuk menceritakan sebuah kisah (2017:181). *Gending Gesuri* secara inklusif memiliki karakter heroik sesuai dengan akronim dari kata Gesuri itu sendiri yang berarti Genta (Ge) Suara (Su) Revolusi Indonesia (Ri). Genta suara revolusi merupakan sebuah spirit revolusi Indonesia yang baru memerdekakan diri dari dekapan penjajah. Menurut Yudha *gending Gesuri* bahkan diidentikan dengan pidato dari Presiden Sukarno yang awal-awalnya tenang kemudian menggelegar (2010:24). Perlu dicatat *gending Gesuri* lahir pada masa-masa Indonesia sedang getolnya menyuarakan nilai-nilai nasionalisme bangsa terhadap bangsa lain dan digarap di ibu kota Jakarta pada saat dilaksanakannya *training camp (TC)* peserta *New York World Fair 1964*. Secara lebih rinci lagi Ketut Gde Asnawa menafsirkan karakter dari masing-masing struktur *gending Gesuri* yaitu:

- Gineman* sebagai ungkapan keindahan bangsa Indonesia;
- Jagul Kekendangan* sebagai dentuman komando untuk rakyat Indonesia bersemangat untuk memekikkan ide-ide kemerdekaan;
- Kebyar *Bebaturan* sebagai respon dari rakyat Indonesia untuk menyambut dan mengimplementasi nilai-nilai nasionalisme kemerdekaan;
- Pengawak* merupakan penggambaran dari masyarakat Indonesia yang berinteraksi dan berkonsolidasi dalam mempertahankan kemerdekaan dan ideologi bangsa yang nasionalis
- Pengecet* merupakan gerakan rakyat Indonesia secara massif di dalam mempertahankan kemerdekaan Indonesia yang mulai digrogoti oleh kekuatan kapitalisme bangsa asing (Wawancara dengan Ketut Gde Asnawa di rumah beliau Jalan Gatot Subroto, Blok I, GG III No 11, Jumat 27 Juli 2018).

Setelah mencermati pernyataan Yudha dan Asnawa mengenai gagasan dan nilai spirit *gending Gesuri* yang berangkat dari isu dan gagasan nasionalisme kebangsaan, ditambah dengan penjabaran Asnawa mengenai struktur *gending Gesuri* yang dikaitkan dengan pesan nasionalisme dengan teori Miller men-

genai sifat musik program maka *gending* Gesuri termasuk pada musik program dengan menekankan gagasan ekstra musikal yaitu nilai nasionalisme. Maka dalam konteks ekstra musikal *gending* Gesuri sangat merupakan bagian dari karakter musik program naratif terkait karakter heroism rakyat Indonesia.

Karakter Gending Gesuri Secara Musikal Murni

Karakter *gending* Gesuri secara musikal dari segi sudut pandangnya berlawanan dengan musik program. Walaupun nantinya menemukan hakikat yang sama. Musik murni menjelaskan musik tanpa melihat gagasan diluar musik itu sendiri. Adapun dalam dimensi musik murni karakter *gending* Gesuri dilihat dari pola *gending* yang digunakan, tempo dan dinamika.

Karakter *gending* Gesuri menurut I Ketut Sukerata yang merupakan anak kandung dari I Wayan Beratha dan sekaligus pengendang handal mengatakan bahwa *gending* Gesuri tergolong kedalam *gending* berwatak keras namun ada manisnya. Dalam konteks karawitan Bali karakter tersebut disebut dengan *Galak Manis* (Wawancara dengan Bapak I Ketut Sukerata, tanggal 1 Agustus 2018 di Jalan Gatot Kaca, Denpasar). Karakter *galak manis* yang diutarakan oleh Sukerata mengacu pada dua hal yaitu tempo dan dinamika. Kesan galak diakibatkan oleh ukuran *gending gilak* dengan siklus yang pendek sehingga menjadi tajam disajikan dengan tempo yang cepat. Bentuk ini dapat dijumpai pada bagian *pengecet gending*. Kesan karakter *manis* ditimbulkan dari penyajian bentuk *gending* dengan siklus gong yang panjang dengan permainan dinamika perpaduan keras dan lirih. Bentuk ini dapat dijumpai pada bagian *pengawak*. Karakter galak diejawantahkan dengan *gegilangan* dengan ukuran delapan ketukan dalam satu siklus gong (*gongan*). Ukuran delapan ketukan dalam dalam satu siklus gong (*gongan*) termasuk ukuran yang pendek. Dengan ukuran lagu yang pendek maka siklus lagu terkesan tajam. Kesan tajam inilah yang kemudian diasosiasikan dengan karakter galak.

Contoh bentuk Gilak delapan ketuk

| | | | | | | | |
|---|---|---|-----|---|---|---|-----|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 |
| . | . | . | () | + | . | + | () |

Selain menggunakan ukuran lagu yang pendek, kesan galak dimunculkan dari karakter melodi *ngubeng*. Melodi *ngubeng* adalah sebuah progresi nada yang berjalan dari tonal nada yang sama, contoh pergerakan dari nada U (*dung*) menuju nada U (*dung*). Adapun melodi *ngubeng* yang digunakan dalam *Gend-*

ing Gesuri untuk mewujudkan kesan galak adalah seperti berikut di bawah ini:

Contoh Melodi Ngubeng

| | | | | | | | |
|---|---|---|-----|---|---|---|-----|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 |
| . | . | . | () | + | . | + | () |
| i | a | u | a | o | i | a | U |

Pola *gegilangan* delapan ketuk dengan melodi *ngubeng* dapat dijumpai pada bagian *pekaad* (akhir) *Gending* Gesuri. Kesan galak yang juga dimunculkan oleh pemilihan tempo yang cepat atau dalam istilah Bali disebut dengan *gancang* atau *genjang*.

Gending manis diejawantahkan dengan menggunakan ukuran lagu dengan ukuran lagu yang relatif panjang. Adapun ukuran lagunya berjumlah 32 ketukan dalam satu kali siklus *gongan*. Melodi yang digunakan adalah melodi *mejalan*. Melodi *mejalan* adalah sebuah melodi dengan progresi nada yang berjalan dari satu tonal menuju nada yang berbeda. Biasanya pergerakan nadanya menggunakan sistem nada tangga satu nada lebih rendah atau lebih tinggi. Tempo yang dipilih untuk menyajikan pola ini adalah tempo *adeng* atau *banban* (lambat).

Contoh Melodi Mejalan dengan ukuran 32 ketukan dalam satu gongan

| | | | | | | | |
|----|----|----|----|----|----|----|-----|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 |
| . | . | . | . | . | . | . | () |
| a | i | a | u | a | i | a | U |
| 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 |
| . | + | . | V | . | + | . | () |
| i | a | u | e | a | u | e | O |
| 17 | 18 | 19 | 20 | 21 | 22 | 23 | 24 |
| . | . | . | . | . | . | . | () |
| e | u | e | o | e | u | e | O |
| 25 | 26 | 27 | 28 | 29 | 30 | 31 | 32 |
| . | + | . | V | . | + | . | () |
| e | u | i | a | o | i | a | U |

Pola *gending* ini digunakan dengan bentuk *ngwilet*. *Ngwilet* adalah sebuah teknik memainkan lagu dengan melebarkan jumlah divisi antar ketukan. Pola

ngwilet menyebabkan mater *gending* menjadi lebih panjang. Biasanya disajikan dengan tempo yang tanggung atau sedang. Dengan tempo yang tanggung dan alur melodi yang panjang dipilih sebagai representasi kesan manis.

Antara karakter *gending* dari sudut pandang ekstra musikal yang menyatakan *gending* Gesuri dengan karakter heroisme dengan karakter *galak manis* dari urain bentuk tempo, dinamikanya, karakter melodi maka karakter *gending* Gesuri dikategorikan dengan *gending* dengan spirit heroik dapat dibuktikan korelasinya.

Bentuk dan Struktur *Gending* Gesuri

Secara penyajian *Gending* Gesuri tergolong ke dalam *gending* karawitan instrumental. *Gending* Karawitan Instrumental adalah sebuah *gending* yang disajikan murni untuk kepentingan musik dan tidak dikaitkan dengan tari, teater, puisi ataupun drama. Dalam konteks komposisi bentuk dari *Gending* Gesuri sesuai dengan pendapat Ketut Gde Asnawa tergolong dalam bentuk *Pepanggulan*. *Pepanggulan* menurut Asnawa adalah sebuah bentuk lagu dengan menonjolkan permainan kendang dengan memakai *panggul* dan tidak memiliki *uger-uger* lagu yang ketat. Alasan Asnawa mengatakan *Gending* Gesuri berbentuk *pepanggulan* mengingat dalam *gending* Gesuri komposisi kendang disajikan dengan menggunakan *panggul*. Sejalan dengan pemikiran Asnawa, I Nyoman Windha salah satu seorang composer gamelan Bali yang juga merupakan murid dari I Wayan Beratha juga menyetujui jika *gending* Gesuri berbentuk *gending* instrumental murni jenis *pepanggulan* (Wawancara dengan I Nyoman Windha di kampus ISI Denpasar, Jumat 3 Agustus 2018).

Lebih jauh Asnawa mengatakan bentuk *pepanggulan* seperti halnya *gending* Gesuri biasanya berangkat dari pola-pola *gegansaran*. Menurut teori Bapak Rembang, pola komposisi *gending* dibagi atas dua yaitu *gegansaran* dan *megending* (Wawancara dengan Ketut Gde Asnawa di rumah beliau Jalan Gatot Subroto, Blok I, GG III No 11). *Gegansaran* berasal dari kata *gangsar* yang berarti cepat. Pola *gegansaran* ialah pola alur melodi lagu dengan siklus pendek untuk mendapat penguasaan gong. *Megending* yang berarti menyanyi ialah sebuah pola lagu dengan sistem yang terukur dengan alur melodinya dalam mencari penguasaan elemen-elemen kolotomik seperti *kempul*, *kemong* dan *gong*. *Gending* Gesuri yang berangkat dari pola *gegansaran* dan tabuh telu memiliki alur melodi dengan siklus gong pendek dengan ukuran lagu paling panjang 16 ketuk dalam satu gong.

Terkait dengan pola komposisinya, Aryasa juga berpendapat bahwa bentuk komposisi ada dua yaitu

dikenal dengan lelamatan dan gegancangan. Secara lebih rinci Aryasa menjelaskan ciri-ciri dari kedua bentuk *gending* tersebut yaitu: 1) Bentuk Lelambatan memiliki ukuran lagu panjang, suasana lagu tenang, sistem permainan didominasi oleh pukulan keklenyongan, ukuran *gending* umumnya metris dan ikatan komposisi dalam pola yang ketat. 2) Bentuk Gegancangan yaitu ukuran lagu pendek, suasana lagu gelisah, teknik permainan ubit-ubitan, dinamika sibuk dan semangat dan ikatan pola lagu kurang ketat (Aryasa, 1984/1985:64).

Dari pernyataan Asnawa yang menyadur dari teori Rembang dan pendapat Aryasa dapat ditarik kesimpulan bahwa bentuk komposisi dapat dibagi dua yaitu bentuk *gegansaran* atau *gegancangan* dan bentuk *gending lelamatan* atau *megending*. Kemudian jika dilihat dari ciri-cirinya maka *Gending* Gesuri tergolong bentuk *gending* gegancangan atau *gegansaran*. Jadi pendapat Asnawa yang mengatakan *gending* Gesuri sebagai *gending pepanggulan* berdasar dari bentuk *gending* beserta ciri-ciri bentuk *gending gegancangan* atau *gegansaran*.

Gending Gesuri setelah dianalisis menggunakan konsep struktur *sarwa telu* yaitu analogi kepala, badan dan kaki. Konsep struktur *sarwa telu* ini lebih dikenal dengan Tri Angga dengan penjabaran musikalnya adalah *kawitan*, *pengawak* dan *pengecet*. Bagian kepala dianalogikan dengan *kawitan*, bagian badan diejawantahkan dengan *pengawak*. Bagian kaki diasosiasikan dengan *pengecet*. Kepala/*kawitan* merupakan sumber dari *gending*. Badan/*pengawak* sebagai tempat tersusun formulasi dengan berbagai sistem dan fungsinya. Bagian kaki/*pengecet* merupakan bagian dari pengerucutan dari bagian badan/*pengawak* yang diakhiri dengan kalimat konklusi.

Jika dilihat lebih rinci bagian *Gending* Gesuri terdiri dari:

- Kawitan* berisi pembukaan dari kotekan *gangsara*, kilitan *reyong* dan pengenalan wilayah nada dalam bentuk *gineman* instrument terompong. Bagian *kawitan* ini diakhiri dengan pola kendang berpasangan dengan motif *jagul* disusul dengan *kebyar* dengan motif *bebatuan*.
- Bagian *Pengawak* disajikan ke dalam dua bentuk yaitu dengan teknik *ngwilet* dan *priring*. Pada bagian *ngwilet* alur melodi lagi disusun dengan konsep mebasang-metundun dengan setiap baris terdiri dari 16 ketuk. Ketukan ke 16 mendapat pukulan gong. Total ketukan dalam *gending* *pengawak* ini berjumlah 32 ketuk (2x16 ketuk). Bagian *Pengawak priring* disajikan dengan tempo yang tanggung dengan memberikan hiasan kotekan *norot* dan *ngoncang*.
- Bagian *pengecet* mengolah bentuk *gegansaran*

yang diberikan ornamentasi dialog antara instrument gangsa dengan ritmis reyong yang diselengi dengan pola kotekan ngempat dan ngoncang.

Metode Penciptaan Gending Gesuri Karya I Wayan Beratha

Menurut Bapak I Ketut Gde Asnawa metode penciptaan *gending-gending* karawitan karya I Wayan Beratha selalu didasari atas konsep tiga atau yang disebut dengan *Sarwa Telu* (Wawancara dengan Ketut Gde Asnawa di rumah beliau Jalan Gatot Subroto, Blok I, GG III No 11, tanggal 27 Juli 2018). Konsep tiga tersebut dapat berupa tahapan penciptaan ataupun struktur *gending*. Selain faktor teknik musikal rangsangan diluar unsur musikal juga turut serta sebagai pemantik penciptaan karya *Gending Gesuri*.

a. Tahapan Penciptaan *Gending Gesuri*

Pada tahap penciptaan I Wayan Beratha berpegang teguh pada tiga proses seperti yang disebutkan oleh Senen yaitu 1) **Nguping** (Peniruan), 2) **Menahin** (Perbaikan) dan 3) **Ngelesin** (Menghaluskan) (2002:108). Begitu juga dengan penciptaan *Gending Gesuri* yang merupakan salah satu karyanya yang monumental. **Nguping** (peniruan) adalah sebuah metode pelatihan sebuah *gending* dengan pelatih memberikan contoh teknikal langsung seperti melodi, ritme, dinamika dan tempo yang kemudian ditiru oleh pemain hingga bentuknya sama persis dengan apa yang telah dicontohkan. Tahap kedua adalah **Menahin** (memperbaiki). Tahapan ini merupakan tahap lanjutan dari tahap **Nguping** yaitu pola yang telah dicontohkan dan dimainkan oleh pemain gamelan diteliti lagi kemungkinan kesalahan ataupun tingkatan ideal pola yang ingin dicapai dalam komposisi. Ketiga, ialah proses **Ngelesin** (menghaluskan) yaitu tahapan akhir untuk menghaluskan pola-pola melodi, ritme, dinamika dan tempo yang telah direvisi untuk kemudian diberikan energy berupa *umbang-isep* (keras-lirih) sehingga dimensi dan kountur *gending* menjadi lebih variatif.

Ketiga tahapan ini yang menjiwai dari proses penciptaan *gending Gesuri* sehingga menjadi sebuah karya karawitan yang utuh.

b. Strukturisasi *Gending Gesuri*

Konsep *sarwa telu* lainnya yang menjadi ciri khas dari penciptaan karawitan dari I Wayan Beratha adalah konsep struktur *Tri Angga*. *Tri Angga* merupakan pembagian struktur ke dalam tiga dimensi yaitu kepala, badan dan kaki. Struktur kepala, badan dan kaki ini diambil dari analogi *Bhuana Alit* (badan manusia), sedangkan *Bhur* (alam bawah), *Bwah* (alam manusia), *Swah* (alam kedewataan) merupakan levelisasi dari *Bhuana Agung* (alam semesta). Dalam karawitan Bali disebut dengan *kawitan* (kepala), *pengawak* (badan) dan *pengecet* (kaki). Konsep *Tri*

Angga untuk struktur *Gending Gesuri* digunakan pola *kawitan*, *pengawak* dan *pengecet*. *Kawitan* merupakan bagian awal lagu yang merupakan otak dari keseluruhan sistem *gending*, oleh sebab itu pada bagian *kawitan Gending Gesuri* merupakan pengenalan pola melodi dan ritme dari masing-masing instrument seperti *kotekan gangsa*, *gegulet reyong*, *gineman/perangrang terompong* dan *jagul kendang*. Bagian *Pengawak* yang merupakan sistem dari *Gending Gesuri* berisi sistem lagu yang digarap dengan pola tabuh telu dengan jumlah 32 ketukan dalam satu gong. Pada bagian *pengawak* ciri khas dari I Wayan Beratha ialah mengolah progresi melodi yang relatif panjang. Dalam hal ini kekuatan Beratha dalam mengolah progresi melodi panjang berdasarkan kecakapan beliau mengolah *angkep-angkepan* dalam pelarasan gamelan sehingga wilayah nada berfrekuensi rendah-tinggi dapat dijangkau dengan seimbang. Keseimbangan mengolah wilayah nada inilah yang kemudian menjadikan karya I Wayan Beratha memiliki alur melodi yang (*lemuh*) mengalir dengan bagus termasuk pada *pengawak Gending Gesuri*. Terakhir, pada bagian *pengecet/pekaad* merupakan konklusi atau pemadatan dari sistem *gending* yang telah tersaji pada bagian *pengawak*. Biasanya karya-karya dari I Wayan Beratha pada bagian *pengecet* menggunakan pola *gegilakan* dengan ukuran delapan ketuk seperti halnya pada *Gending Gesuri*.

c. Kepekaan di luar Konteks Musikal

Selain faktor teknik musikal, salah satu hal yang mengawali sebuah penciptaan karawitan dari I Wayan Beratha adalah sebuah rangsangan. Rangsangan yang dimaksud adalah kepekaan untuk menangkap gejala-gejala diluar konteks musikal seperti keadaan alam ataupun situasi sosial yang dapat mengilhami terciptanya komposisi musikal. Penciptaan *Gending Gesuri* diawali dengan kepekaan dari I Wayan Beratha dalam menangkap instruksi Presiden Soekarno mengenai kebangkitan Bangsa Indonesia yang kemudian disublimasi ke dalam *gending* karawitan. Adapun plotting tema kebangkitan bangsa Indonesia dinarasikan dalam struktur *Gending Gesuri*, seperti contoh bagian kebangkitan Indonesia tercermin pada bagian *pengecet/pekaad* dengan menggunakan pola *gegilakan*.

d. Transformasi Pola Lagu Instrumen Lain Pada Gamelan Gong Kebyar

Teknik komposisi yang memunculkan kesan baru dalam *Gending Gesuri* yang perlu untuk diamati adalah prihal transformasi instrumen non gamelan ke dalam pola pada gamelan Gong Kebyar. Transformasi yang dimaksud terdapat dalam pola *gegilakan Gending Gesuri*. Pada bagian *gegilakan* tersebut terdapat pola ornamentasi/*pepayasan* berupa ritme unison

(serempak) yang diolah dari pola ritme *snear drum* pada ensambel *drum band*. Adapapun pola ritme yang diolah tersebut seperti berikut dibawah ini:

Pola Sner Drum

| | | | | | | | |
|----|-----|----|-----|----|-----|----|-----|
| . | . | . | . | . | . | . | . |
| dd | ddd | dd | ddd | dd | ddd | dd | ddd |

Keterangan: d dibaca dug

Diolah ke dalam ornamentasi/*pepayasan* unison *tungguhan* Gangsa menjadi seperti ini:

Pola Ornamentasi/Pepayasan Gangsa

| | | | | | | | |
|----|-----|----|-----|----|-----|----|-----|
| . | . | . | (.) | + | . | + | (.) |
| ii | iii | ii | iii | ii | iuu | uu | uii |

Keterangan: i dibaca ding, u dibaca dung

Perbedaan antara pola *snear drum* dengan pola ornamentasi/*pepayasan tungguhan* Gangsa ialah penggunaan nada i (*ding*) dan u (*dung*) untuk mengganti timbre dug pada pola *snear drum*. Hal inilah yang kemudian dapat dijadikan acuan untuk olahan komposisi dengan ide transformasi pola lagu pada instrument yang berbeda timbre khususnya seperti yang dilakukan oleh I Wayan Beratha pada *Gending Gesuri*.

DAFTAR RUJUKAN

Arikunto. 2010. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.

Aryasa, I WM. 1984. *Pengetahuan Karawitan*. Denpasar: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jendral Kebudayaan Proyek Pengembangan Kesenian Bali.

Basrowi & Suwandi. 2008. *Memahami Penelitian Kualitatif*. Jakarta: PT Rineka Cipta.

Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka

Hadi, Sumandiyo. 1990. *Mencipta Lewat Tari* (terjemahan dari *Creating Trough Dance* oleh Alma M. Hawkins). Yogyakarta: Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Hardjana, Suka. 2003. *Corat Coret Musik Kontemporer Dulu dan Kini*. Jakarta: Ford Foundation dan Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia.

Maolani, Ruakesih A & Ucu Cahyana. 2015. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Maryono. 2011. *Penelitian Kualitatif Seni Pertunjukan*. Surakarta: ISI Press Solo.

McDermoth, Vincent. 2013. *Membuat Musik Biasa Jadi Luar Biasa*. Yogyakarta: Art Music Today.

Miller, Hugh M. 2017. *Apresiasi Musik*. Yogyakarta: Panta Rhei Books.

Prodi Sendratasik. 2015. *Renstra Program Studi Pendidikan Sendratasik, FSP, ISI Denpasar*. Denpasar: FSP, ISI Denpasar.

Senen, I Wayan. 2002. *Wayan Beratha, Pembaharu Gamelan Kebyar Bali*. Yogyakarta: Tarawang Press.

Sugiarta, I Gede Arya. 2015. *Lekesan, Fenomena Seni Musik Bali*. Denpasar: Institut Seni Indonesia Denpasar, UPT Penerbit

Sukerta, Pande Made. 1998. *Ensiklopedi Mini Karawitan Bali*. Bandung: Sastrataya-Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia (MSPI).

Sukerta, Pande Made. 2011. *Metode Penyusunan Karya Musik (Sebuah Alternatif)*. Surakarta: ISI Press Solo.

Sukerta, Pande Made. 2011. *Belajar Rebab Bali, Edisi 2*. Surakarta: ISI Press Surakarta.

Waesberghe S.J, F.H. Smiths van. 2016. *Estetika Musik*. Yogyakarta: Thafa Media.

Yudha, I Nyoman. 2010. *Kilas Balik Sekaa Gomp Sadmerta Sebagai Duta Budaya Indonesia Pada New York World Fair 1964 (Membedah Pacifik Menuju Amerika Melintasi Atlantik Menuju Eropa)*. Denpasar: Okawabes.

Penciptaan Karya Seni Garap Pakeliran Padat Sang Guru Sejati

Dru Hendro¹, Saptono², Tri Haryanto³

Program Studi Pedalangan, Program Studi Seni Karawitan, Fakultas Seni Pertunjukan,
Institut Seni Indonesia Denpasar

¹*druhendro21@gmail.com*

Konsep garap pakeliran padat dengan judul Sang Guru Sejati ini diambil dari sebuah lakon Dewa Ruci yang merupakan lakon carangan wayang Jawa sudah populer, yakni ketika Bima berguru kepada Begawan Drona tentang ilmu Kesempurnaan diri Manunggalinng Kawula Gusti. Sang Guru Sejati merupakan sebutan kepada Guru Drona dan juga karena Bima telah menemukan jati dirinya ketika bertemu dengan Dewa Ruci. Sedangkan tema yang diangkat dalam garapan ini adalah “Kepatuhan Seorang Murid Kepada Seorang Guru”. Hal ini akan terungkap bagaimana Bima selalu patuh dengan segala ucapan dan tugas dari guru pembimbingnya dan dengan tekad yang tulus dan kuat kemudian mengambil resiko dalam tugas tersebut dan dapat mencapai tataran penghayatan Ketuhanan yang tinggi (makrifat) dengan bertemunya Bima dengan Sang Dewa Ruci. Kerangka garis besar dari perwujudan lakon yang terkait dengan tema di atas digambarkan dalam beberapa tahapan, yaitu tahap menggambarkan Bima memutuskan untuk berguru kepada Drona, sampai pada tahapan terakhir berhasil menemukan Tirta Pawitra yaitu Bima bertemu dengan Dewa Ruci,. Metode penggarapan karya menggunakan lima tahapan, yaitu tahap persiapan atau pra perancangan, eksplorasi ide gagasan, penggalian referensi. Tahap perancangan, hasil analisis fenomena dituangkan dalam ide. Tahap perwujudan karya wujud karya dan evaluasi wujud yang ada. Tahap penyempurnaan, dan Tahap penyajian, pementasan karya yang sudah jadi pada penonton. Dari garapan ini pula memacu untuk membangun imajinasi dan kreativitas penggarap dalam pengembangan berkarya. Disamping itu penggarap lebih leluasa dalam mengembangkan ide kreatifnya tanpa ada sebuah lkatan yang membelenggu. Rasa dramatik dan ide tetatrilikal dapat membangun suasana yang diinginkan sesuai dengan lakon yang diangkat.

Kata kunci : pakeliran padat, bima, dewa ruci, dan guru sejati

The True Teacher is the title of Javanese concise shadow puppet theatre (wayang)based on DewaRuci’s play, a popular branch storyof Javanewayang puppet play. It recounts an episode when Bima studies the science of self-perfection known as ManunggalinngKawulaGusti from Guru Drona. The True Teacher is a predicate of Drona and also because Bima has discovered his own identity meeting with DewaRuci. The theme featured in this innovative performance is “The Compliance of a Student to a Teacher”. This will reveal how Bima is always obedient with all the words and duties to his own teacher and with a sincere and strong determination to take responsibility of his task until he reachesultimate level enlightenmentthroughBima’s meeting with the God Ruci. The chronological framework of the dramatic structure related to the above theme manifests into several phases, which starts from Bima’s decision to study from Drona, until the last successful step in finding TirtaPawitraelixir throughBima’s meeting with DewaRuci. The method of mise-en-sceneruns into five stages, such as preparation, pre-designing, idea preparation, and reference search. In the designing stage, the results of the analysis of the phenomena manifestinto idea. The revamping stage and the presentational stage or the final show has been seen by the audience. From this performance also spurs imagination and creativity of composerin developing creativity. Besides that, the composer enjoys more freedom in developing his creative ideas without restriction. Dramatic feelings and theatrical ideas can be built coherent to thedramatic flow of the selected play.

Key words : solid pakeliran, bima, dewa ruci, and true teacher.

Proses review : 2 - 30 september 2019, dinyatakan lolos 25 oktober 2019

PENDAHULUAN

Pertunjukan wayang di Jawa terdapat tiga bentuk pakeliran, yaitu Pakeliran semalam dengan durasi waktu sekitar 9 jam, Pakeliran Ringkas pertunjukan wayang dengan durasi sekitar 4-5 jam, dan Pakeliran Padat dengan durasi waktu 1-2 jam. Diantara tiga bentuk pakeliran tersebut muncul paling awal dan masih bertahan sampai sekarang adalah Pakeliran semalam. Pakeliran Padat sebagai bentuk pertunjukan yang paling akhir mulai dikembangkan sekitar tahun 1976 sebagai pengganti nama pakeliran baru. Berdasarkan pandangan Humardani sebagai pencetus ide pakeliran padat tersebut ingin mengembalikan pakeliran pada fungsi utama yakni menggarap masalah-masalah spiritual, disamping itu juga agar nilai-nilai yang ada dalam pakeliran lebih sesuai dengan napas budaya zamannya (Sudarko, 1994:35).

Bertolak dari paparan tersebut penggarap ingin membuat konsep garapan pakeliran padat dengan judul Sang Guru Sejati. Cerita ini diambil dari sebuah lakon Dewa Ruci yang merupakan lakon carangan wayang Jawa sudah populer, yakni ketika Bima berguru kepada Begawan Drona tentang ilmu Kesempurnaan diri *Manunggaling Kawula Gusti*. Sang Guru Sejati yaitu guru sejati sebutan kepada Guru Drona dan Guru Sejati karena Bima telah menemukan jati dirinya ketika bertemu dengan *Dewa Ruci*. Jadi Sang Guru Sejati adalah Guru yang sebenarnya (asli).

Konsep garap Padat disini mengandung pengertian adanya keterpaduan antara wujud lahir atau wadah (tempat) dengan isinya, sehingga dalam garapan ini adegan-adegan yang tidak berisi atau yang bersifat pengulangan dihilangkan. Keterbatasan keleluasaan kreatif dalam pakeliran padat diusahakan untuk dihindari, jalan yang ditempuh adalah dengan mencoba membebaskan ikatan-ikatan kerangka seperti pada pakeliran semalam. Kerangka waktu yang merupakan salah satu pengikat pada pakeliran semalam justru dihindari dalam garap pakeliran padat. Garap pakeliran padat tidak berorientasi pada waktu, tetapi pada persoalan yang diungkapkan melalui lakon atau cerita. Maka dari itu lama waktu penyajian pakeliran padat tidak dapat ditentukan secara pasti karena sangat tergantung pada permasalahan-permasalahan yang ada dalam lakon. Adapun singkatnya waktu yang diperlukan dalam pakeliran padat merupakan akibat penggarapan secara padat.

Kerangka garis besar dari perwujudan lakon digambarkan dalam beberapa tahapan, yaitu tahap menggambarkan kegelisahan, keraguan, serta keresahan hati Bima sampai akhirnya memutuskan untuk berguru kepada Drona, tahap menggambarkan gejolak

jiwa Bima saat menerima perintah Drona mencari *Kayu Gung Susuhing Angin* di gunung Reksamuka sampai akhirnya bertekad untuk mencarinya, tahap menggambarkan Bima ketika berhadapan dengan kelebatan hutan serta kebengisan raksa-sa Rukmuka dan Rukmakala, tahap menggambarkan Bima sewaktu mendapat petunjuk dari Bayu dan Indra bahwa apa yang diucapkan Drona adalah dusta, tahap mengganbarkan Bima ketika harus berpamitan dengan saudara-saudaranya untuk mencari Tirta Pawitra ke dalam samudra, tahap menggambarkan ketika sampai di tepi samudra, di dalam samudra, berperangan dengan Naga, serta bertemu dengan Dewa Ruci, tahap terakhir menggambarkan Bima ketika ketemu dengan Drona setelah berhasil mendapatkan Tirta Pawitra.

Tahapan-tahapan ini kemudian dipadukan dengan garap unsur-unsur pakeliran yang terdiri dari; Lakon atau cerita, *Catur* atau narasi, *Sabet* atau gerak wayang, karawitan pakeliran (iringan). Garap pakeliran padat ternasuk dalam kategori pertunjukan kekinian karena dalam konsep garap padat ini terlepas dari aturan pakem dan ikatan tradisional. Maka dari itu penggarap berusaha agar sajiannya nanti bisa berkomunikasi dengan penonton, dialog wayang memakai unsur bahasa Indonesia. Karena masyarakat Bali pada umumnya kurang mengerti terhadap bahasa dalam pakeliran gaya daerah lain. Hal ini juga untuk menjawab isu permasalahan seni pertunjukan sekarang kurang bisa mengakomodir untuk kepentingan generasi modern. Permasalahan tersebut diantaranya; Pertunjukan wayang tradisional yang menggunakan bahasa suatu daerah tertentu, disisi lain menjadi faktor hambatan dalam interaksi antara pertunjukan dengan pengunjung dari luar daerah yang tidak memahami bahasa tersebut.

Bertolak dari hal tersebut penggarap ingin mencoba mengemas sajian pakeliran padat yang mudah dipahami khalayak modern. Di samping untuk mengenalkan sajian bentuk pertunjukan wayang lain daerah terutama kepada para mahasiswa jurusan pedalangan agar terbuka cara pandang dalam memahami seni pertunjukan Nusantara.

Konsep Garapan

Konsep garap pakeliran yang disajikan pada karya ini adalah garap pakeliran padat yaitu adanya keterpaduan antara wujud lahir atau wadah dengan isinya, karena kesesuaian-nya maka diseluruh bagian wadah akan selalu terdapat isi. Sebagai suatu karya seni pakeliran padat mengarah pada kebebasan bentuk serta kebebasan menuangkan isi ke dalam bentuk yang dipilih. Pada garap pakeliran padat ini berbeda dengan pakeliran semalam yang masih dibatasi dengan kerangka-kerangka tertentu, seperti kerangka urutan

adegan, kerangka penggunaan pathet dan kerangka iringan atau gending-gending yang digunakan, sehingga keterbatasan keleluasaan kreatif ini dalam garap pakeliran padat diusahakan untuk dihindari. Salah satu cara yang dilakukan dengan mencoba membebaskan diri dari ikatan-ikatan kerangka yang telah ditentukan seperti dalam pakeliran semalam dengan jalan seperti berikut ini.

Kerangka waktu yang merupakan salah satu pengikat dalam pakeliran semalam dihindari dalam garap pakeliran padat, karena pakeliran padat tidak berorientasi pada waktu, tetapi pada persoalan yang diungkapkan melalui garap lakon. Sehingga waktu dalam garap pakeliran padat tidak bisa ditentukan karena sangat tergantung pada permasalahan-permasalahan pada lakon. Termasuk struktur adegan tidak harus mengikuti struktur yang telah ada, namun demikian penyusunan garap pakeliran padat dengan berorientasi pada permasalahan lakon dapat disusun dengan kerangka adegan sesuai dengan kemampuan dan kreativitas pribadi dalang. Demikian juga kerangka waktu yang terkait dengan penggunaan *pathet*, yang terdiri dari tiga bagian yaitu *pathet nem*, *pathet sanga* dan *pathet manyura*. Penggunaan *pathet* pakeliran semalam sangat dominan karena terkait dengan makna simbolisme, yaitu manusia dalam satu putaran kehidupan. Dalam *pathet nem* sebagai gambaran keliharan manusia sampai menginjak dewasa, *pathet sanga* sebagai gambaran manusia telah mencapai tataran dewasa, sedangkan *pathet manyura* gambaran manusia telah memasuki masa tua.

Dalam garap pakeliran padat makna simbolis di atas tidak diberlakukan lagi, hal ini berarti dalam garap pakeliran padat bisa tidak mengikuti pola urutan *pathet* serta tidak harus menggunakan ketiga *pathet* seluruhnya. Pola atau kerangka lain yang mengikat pada pakeliran tradisi adalah gending ataupun iringan. Gending-gending yang digunakan dalam pakeliran tradisi banyak jenis dan ragamnya, bahkan setiap adegan ada nama gendingnya. Menurut Humardani kerangka gending seperti itu dipandang melemahkan dari struktur dramatis lakon, terutama terkait dengan suasana adegan yang ingin dicapai. Dengan demikian garap pakeliran padat tidak harus terikat gending yang telah dibakukan, sehingga garap pakeliran padat bebas memilih gending agar rasa gending yang dipilih sesuai dengan suasana adegan yang didukungnya.

Demikian juga penggunaan *sulukan* atau vocal dalang, *dodogan* dan *keprakan* tidak harus mengikuti pola-pola tradisi yang sudah ada. Semua tergantung pada kebutuhan suasana yang akan dihadirkan. Pada prinsipnya bahwa pada garap pakeliran padat yang diutamakan adalah menyampaikan isi secara

padat, yaitu kesesuaian antara wadah dan isi. Soetrisna mengatakan bahwa yang termasuk wadah dalam pakeliran adalah; 1). *Gending* atau karawitan, 2). *Sabet* atau gerak wayang, 3). *Janturan*, yakni narasi dalang dibarengi dengan dengan suara gamelan dengan volume yang lirih, 4) *antawecana*, perbedaan suara wayang, 5). *Banyol*, percakapan dan gerak wayang yang membuat suasana menjadi lucu. Sedangkan yang termasuk isi adalah; 1). *Renggep*, yakni dalang harus selalu semang, 2). Greget, suasana tegang, 3). *Nges*, suasana sedih, 4). *Sem*, membuat suasana asmara, 5). *Udanegara*, unggah ungguh dalam percakapan, tatakrama dan sopan santun.

Dengan demikian bahwa wadah adalah segala unsur-unsur yang terdapat dalam pakeliran, yaitu, catur atau narasi dalang, sabet atau gerak wayang, iringan atau karawitan, sedangkan isi adalah merupakan garapan lakon yang di dalamnya mengungkapkan rasa tegang, rasa sedih, rasa asmara dan atau sesuatu yang disampaikan dapat dirasakan dari bentuk-bentuk visual dan auditif. Dalam garapan Sang Guru Sejati ini merepkan keterpaduan wadah yaitu unsur-unsur yang terdapat dalam pakeliran seperti yang telah dijelaskan di atas dengan isi sebuah garapan lakon yang didalamnya mengandung ajaran kesempurnaan, yaitu manung-galing kawula gusti.

Tujuan Garapan

Tujuan dari garapan ini adalah untuk menjawab segala permasalahan dalam garapan sang Guru Sejati:

1. Untuk mewujudkan sebuah garapan pakeliran padat “sang Guru Sejati” dalam bentuk sajian kreasi baru dengan medium unsur-unsur garap pakeliran.
2. Untuk memadukan konsep garap pakeliran padat dengan garapan karawitan pakeliran menjadi satu kesatuan yang utuh menjadi suatu sajian seni pertunjukan yang menarik.
3. Untuk memacu dan memberikan motivasi mahasiswa berkreasi dalam garapan pakeliran terutama bagi mahasiswa yang akan menyelesaikan tugas akhir jurusan pedalangan

Manfaat Garapan

Garapan pakeliran Jawa ini diharapkan menambah khasanah dan perbendaharaan sebuah garapan kreasi baru bagi dosen-dosen dan mahasiswa jurusan pedalangan, terutama manfaat lakon yang digarap mengandung nilai-nilai religius dan unsur edukatif yang berkaitan dengan ajaran kesempurnaan hidup. Dari beberapa isu permasalahan yang telah disebutkan di atas, dapat dirumuskan permasalahannya, bagaimana mewujudkan sebuah garapan pakeliran padat “sang Guru Sejati” dalam bentuk sajian kreasi baru dengan medium unsur-unsur garap pakeliran. Bagaimana memadukan konsep garap pakeliran pa-

dat dengan garapan karawitan pakeliran menjadi satu kesatuan yang utuh menjadi suatu sajian seni pertunjukan yang menarik.

METODE PENCIPTAAN

Dalam menciptakan sebuah garapan pake-liran tidak terlepas dari unsur-unsur estetika pertunjukan wayang, yaitu : Pelaku pertunjukan yang terdiri dari dalang sebagai pelaku utama, *pengrawit* (penabuh), *pesinden* sebagai kelompok karawitan, peralatan pertunjukan wayang, unsur garapan pakeliran diantaranya, lakon, *catur*, *sabet* (Gerak wayang) dan karawitan pakeliran (iringan) serta penonton dan pengha-yat seni pedalangan. Keempat unsur ini satu sama lain memiliki hubungan sinergis dan organis dalam membentuk kualitas estetik dalam pertunjukan wayang. (Sunardi, 2013:24). Maka untuk mewujudkan garapan pakeliran padat Sang guru sejati, penggarap akan selalu mempertimbangkan ketepatan dan keselarasan sebagai unsur pelengkap dalam pembentukan konsep garap pakeliran.

Ketepatan dan keselarasan merupakan hubungan sinergis antara ekspresi dalang pada unsur garap pakeliran denga hal lain yang menjadikan keutuhan estetik. Hubungan sinergis terbut diantaranya, ketepatan dan keselarasan pemilihan materi, penggunaan boneka wayang, suasana dan peristiwa lakon, dan dengan unsur garap lainnya. Sedangkan materi dalam garapan Sang Guru Sejati adalah bahan dasar dari unsur garap pakeliran, yaitu garap *catur* (narsi) dengan penekanan pada medium bahasa dan suara, pada garap *sabet* (gerak wayang) dengan menggunakan medium ungkap gerak dan rupa, sedangkan pada garap karawitan pakeliran (iringan) bermedium bahasa dan rupa.

Dalam proses garapan Sang Guru Sejati menggabungkan beberapa metode yang relevan, yang pertama metode penciptaan Husen Hendri-yana dalam bukunya Metodologi Penelitian Penciptaan Karya (2018). Buku tersebut menjelaskan Prinsip dan Alur Metode Penciptaan Karya; Tahap Pertama Pra Perancangan, me-muat riset pendahuluan sebagai riset penjajagan dalam mengeksplorari isu-isu yang relevan yang ada di masyarakat; tema dan topik riset yang relevan dengan isu dan permasalahan di lapang-an yang akan diangkat. Pada proses pra peran-cangan ini penggarap menjajagi dan menggali beberapa isu yang terjadi dalam seni pertun-jukan wayang seperti yang telah dijelaskan di latar belakang isu yang menonjol bahwa pertunukan Wayang tradisional khususnya wayang kulit purwa dijawa pada pertun-jukannya yang berkembang saat ini memiliki durasi yang lama dan panjang hampir semalam suntuk, sehingga waktu tersebut pada saat ini dapat dinilai tidak

sesuai dengan pertunjukan modern dan kurang mengakomodir untuk kepentingan semua kalangan. Dari fenomena ini penggarap muncul ide untuk menggarap pakeliran padat dengan durasi waktu yang pendek, namun wak-tu bukan menjadi orientasi pada garapan ini tetapi karena lakonyang dipadatkan waktu menjadi singkat. Tentunya hal ini akan berdampak pada proses garap unsur-unsur yang lainnya. Untuk menunjang ide garapan tersebut peng-garap juga menggali sumber pustaka yang ter-kait dengan sumber lakon yang akan dijadikan topic dalam sebuah penciptaan karya. Buku Nawaruci adalah sumber lakon yang dijadikan sumber cerita dalam garapan pakeliran padat, dalam lakon tersebut menceritakan mengenai Bima berguru kepada Begawan Drona untuk mencapai ilmu kesempurnaan hidup.Dari gam-baran cerita tersebut ditemukan topic Sang Guru Sejati yang bertemakan kepatuhan murid kepada seorang guru. Isu berikutnya bahwa Pertun-jukan wayang tradisional yang menggunakan bahasa suatu daerah tertentu, disisi lain menjadi faktor hambatan dalam interaksi antara pertunjukan dengan pengunjung dari luar daerah yang tidak memahami bahasa tersebut.Dalam penciptaan garap pakeliran padat ini bahasa yang digunakan adalah bahsa Indonesia untuk mengakomodir kepentingan semua khalayak, karena mayoritas yang menyaksikan pertun-jukan adalah komunitas masyarakat Bali.Hal ini sekaligus menjawab persoalan agar pertunjukan wayang bisa berkomunikasi dengan penonton.

Tahap kedua, perancangan, memuat des-kripsi verbal dari hasil analisis fenomena yang dilakukan pada tahap pertama, dituangkan menjadi ide gagasan visual (konsep bentuk) dengan pertimbangan beberapa aspek dan unsur-unsur penciptaan karya seni yang relevan. Pada tahapan ini sebelum melangkah lebih jauh pencipta perlu memahami terhadap apa yang dikerjakan dan disajikan yang dipahami penik-mat terutama terhadap fenomena dalam sumber lakon, sehingga nantinya dapat ditransforma-sikan melalui sajian pakeliran. Oleh karena itu sebagai pencipta mempunyai keyakinan dan lebih kreatif dalam pengolahan lakon karena lakon merupakan bahan baku juga sebagai modal dasar yang menyampaikan makna secara lebih efektif dan estetik. Disamping cerita pemilihan patner dalam penggarapan, penggarap karawitan dan gambaran wujud karya yang diinginkan. Setelah mendiskripsikan dari unsur-unsur garap pakeliran pencipta secara bebas akan mencari motif-motif gerak wayang yang padu dengan alur cerita dengan melakukan per-cobaan, ide-ide yang muncul secara spon-tanitas pencipta masih tetap menyeleksi dan menye-suaikan dengan pola ataupun struktur adegan yang telah dirancang.

Tahap Ketiga, perwujudan, yaitu proses visualisasi model secara detail berdasarkan ukuran yang sesuai dengan nilai, fungsi dan maknanya dengan melakukan evaluasi, uji kalayakan terhadap model yang telah dibuat. Pada tahap perwujudan ini adalah kerja terakhir dalam karya adalah menginginkan sebuah wujud yang sudah jelas. Tahap ini merupakan tahap terakhir dari hasil dari tahap eksplorasi dan improvisasi yang dipadukan. Untuk mentransfer ide garapan pada pencipta melakukan melalui kerja studio. Dalam kerja studio disini penggarap mengadakan kerja sama dengan patner garapan karya ini, yaitu penggarap kara-witan. Jadi hubungan ini sangat perlu dijalin oleh karena karya seni agar dapat dicapai dan disajikan. Setelah garapan pakeliran dengan garap karawitan sebagai pengiring pertunjukan padu, juga dilakukan evaluasi agar keselaran dalam garapan pakeliran bisa terwujud dengan mempertimbangkan tentang nilai, fungsi dan makna terkait dengan tema yang telah diajukkan.

Tahap Keempat penyajian, yaitu dengan pertunjukan atau sajian karya cipta pakeliran padat dengan tujuan terjalannya komunikasi, apresiasi dan pemaknaan karya, gambaran manfaat hasil penelitian penciptaan yang dilakukan dapat dikomunikasikan kepada khalayak ramai. Selain metode tersebut penggarap juga menggunakan metode yang diterapkan Alma M. Hawkins dalam bukunya berjudul *Creating Through Dance* (terjemahan H. Sumandiyono Hadi : *Mencipta Lewat Tari*) menyatakan bahwa mengembangkan potensi kreativitas dapat ditempuh melalui tiga tahap yaitu Tahap Penjelajahan (*exploration*) Tahap Percobaan (*improvisation*) dan Tahap Pembentukan (*Forming*). Metode ini juga penggarap gunakan dalam proses berkreativitas dan menyusun jadwal pelaksanaan.

Wujud Garapan

Wujud garapan adalah totalitas hasil karya seni sesuai dengan ide garapan dan konsep garapan yang telah direncanakan. Menurut Jelantik (2—4:15), Wujud dalam ilmu estetika bisa mencakup keindahan visual yang kongkrit dan juga kenyataan yang tidak nampak secara kongkrit, tetapi secara abstrak wujud itu dapat di bayangkan. Wujud garapan pakeliran Padat *Sang Guru sejati* secara visual dapat disaksikan pertunjukannya yaitu perjalanan Bima sampai akhirnya menemukan jati dirinya, secara auditif terdapat narasi dan dialog yang membangun struktur dramatik lakon. Adapun wujud garapan pakeliran padat *Sang Guru Sejati* ini dapat dirumuskan menjadi dua bagian, yaitu sinopsis lakon *Sang Guru sejati* dan diskripsi sajian.

1. Ringkasan Cerita

Sang Bima termenung dalam bayangan ketika Pandu

dan Madrim di dimasukkan kawah Candaradimuka sebagai hukuman atas kesalahan dalam kehidupan di dunia, Bima dalam kegalauan dan kebimbangan menghadapi kehidupan dunia. Sang Bima pun akhirnya bangkit dalam lamunan dan bertekad untuk memperkuat keteguhan hati, dengan jalan berguru kepada Guru Drona untuk mendapatkan ilmu kesempurnaan hidup, yaitu ilmu *Sangkan Paraning Dumadi*. Bima pergi ke Sukalima untuk bertemu dengan Begawan Drona, kemudian Bima menyampaikan maksudnya yaitu untuk mendapatkan ilmu kesempurnaan, Begawan Drona memberikan petunjuk kepada Bima bahwa untuk mendapatkan ilmu tersebut harus terlebih dahulu mendapatkan *Kayu Gung Susuhing Angin* yang berada di puncak Gunung *Candra-muka*.

Bima pamit pergi menuju Gunung *Candra-muka*, di lain tempat Sakuni mendengarkan pembicaraan Begawan Drona dengan Bima, dan Sakuni menanyakan dan meyakinkan lagi kepada Drona bahwa yang dilakukan itu adalah untuk menjerumuskan dan membinasakan Bima yang akhirnya tidak akan selamat, dimata para kurawa tindakan yang dilakukan Drona bermaksud membinasakan Bima. Sakunipun segera memerintahkan kepada kurawa dan wadya balanya untuk mengawasi kepergian Bima. Diceritakan Bima telah sampai di puncak Gunung *Candra-muka*, sampai disana Bima bertemu dengan dua raksasa besar dan terjadi peperangan, kedua raksasa kalah dengan Bima dan berubah wujud menjadi Dewa Bayu dan Dewa Indra, Bima mendapatkan petunjuk oleh Dewa Bayu dan dewa Indra dan diberi cincin *sesotya mustika manik Candrama*, daya kekuatannya bisa mengarungi dasar samodra. Kemudian Bima disarankan untuk kembali kepada Begawan Drona untuk mendapatkan kejelasan tentang ilmu kesempurnaan. Kemudian pada bagian selanjutnya para panakawan sedang bersenda gurau yaitu Semar, Gareng Petruk dan Bagong, melantunkan lagu-lagu dolanan untuk selingan hiburan menghilangkan ketegangan.

Kemudian Bima menemui Drona lagi, dalam pertemuan tersebut Bima disarankan untuk mencari Tirta Perwitasuci di samodra Minangkalbu, Bima pamit melanjutkan perjalanannya menuju Samudra Minangkalbu. Sebelum melanjutkan perjalanannya Bima bertemu dengan ibunya yaitu Kunthi untuk minta doa restu melaksanakan tugas dari gurunya. Sebenarnya Kunthi tidak mengizinkan namun Bima nekad untuk pergi menjalankan tugas dari guru Drona, akhirnya Bima pergi meninggalkan ibu dan saudara-saudaranya. Kunthi tidak bisa menghalangi kemauan Bima, kemudian mengajak Yudistira dan Arjuna untuk berdoa memohon kepada Tuhan agar Bima diberikan keselamatan. Anoman meng-

etahui Bima akan pergi ke dasar samudra, berusaha menghalangi kepergian Bima dengan mengajak para kadang bayu yaitu, Maenaka, Jajagwreka dan Gajah Setubanda untuk bersama-sama mencegah Bima. Namun usaha Anoman dan kadang Bayu tersebut sia-sia karena Bima bisa melarikan diri dari sergapannya.

Bima telah sampai dipinggiran samudra Minangk-albu, dengan suka cita Bima memandang laut dan isinya yang indah kesedihan sudah terkikis menerawang tanpa batas, lalu ia memusatkan perhatian tanpa memikirkan marabahaya, dengan semangat yang menyala-nyala mencebur ke laut. Alkisah ada naga raksasa, pemangsa ikan di laut, wajah liar dan ganas, berbisa sangat mematikan, mulut bagai gua, taring tajam bercahaya, menyerang dan melilit Bima sampai hanya tertinggal lehernya, menyemburkan bisa bagai air hujan. Bima bingung dan mengira cepat mati, tapi saat lelah tak kuasa meronta, ia teringat segera menikam-kukunya, kuku *Pancanaka*, menancap di badan naga, darah memancar deras, naga besar itu mati, Bimapun kehabisan tenaga dan akhirnya tak sadarkan diri, tiba-tiba muncul bayangan dirinya tiada lain adalah sang Dewa Ruci. Disanalah Bima mendapatkan wejangan tentang *sangkan paraning dumadi*. Bima telah berhasil menemukan *Tirta Perwitasuci* seperti yang telah diperintahkan Brgawan Drona.

Diceritakan Arjuna menemui Begawan Drona bahwa hari sudah siang Bima belum kembali, dan Drona telah berjanji kepada Arjuna akan mencarinya, Drona segera pergi mencari Bima di dasar samodra. Dronapun akhirnya menceburkan diri di tengah lautan sebagai rasa tanggungjawab dengan muridnya dan disana bertemu dengan Bima. Para Kurawa datang ke Amarta untuk meminta Drona agar kembali ke Astina, terjadi peperangan dengan Anoman dan akhirnya para Kurawa bisa dikalahkan dan kembali ke Astina.

2. Deskripsi Sajian

Sajian garapan pakeliran padat ini tidak seperti pakeliran semalam yang masih terikat oleh aturan dalam struktur adegan. Sehingga adegan-adegan yang ditampilkan berdasarkan kebutuhan lakon yang digarap. Adapun struktur adegan pada garapan ini dapat dijabarkan sebagai berikut.

a. Adegan Bima termenung, digambarkan Bima sedang termenung pikiran teringat masa lalu ketika kedua orang tuanya yaitu Pandu dan Madrim dimasukkan ke Neraka oleh Dewa Yamadipati. Garap *sabet* atau gerak wayangnya, awal dimulai Bima tertutup dua kayon, kemudian kedua kayon dicabut digerakkan ke atas setengah lingkaran sehingga Bima

nampak jelas, di atas kepala Bima muncul bayangan Pandu dan Madrim di atas kedua kayon yang menyilang. Dengan alunan narasi yang menggambarkan atau mengilustrasikan ketika Pandu dan Madrim masuk neraka, Bima terhentak bangun dari lamunan iringan menjadi *sampak* yang menggambarkan suasana menjadi tegang. Kemudian Bima menyadari akan arti sebuah kehidupan, meskipun Pandu sebagai seorang raja yang arif bijaksana, disegani, dihormati, dan selalu mengabdikan dirinya untuk kepentingan rakyat, namun sebagai manusia biasa tidak luput dari kesalahan. Sehingga Bima memutuskan untuk mempelajari ilmu kesempurnaan diri atau yang sering disebut *Sangkan Paraning Dumadi* kepada Begawan Drona. Berangkatlah Bima untuk mene-mui Drona iringan berganti menjadi *Srepeg Nem* untuk mengiringi perjalanan Bima. (notasi gending terlampir).

Narasi :

“Sang Bima termenung dalam bayangan... ketika Pandu dan Madrim di dimasukkan kawah candaradimuka sebagai hukuman atas kesalahan dalam kehidupan di dunia, Bima dalam kegalauan dan kebingungan menghadapi kehidupan dunia yang mengganas, menggelora kasih tercabik derita. Sang Bima bangkit dalam lamunan dan bertekad untuk menggembleng diri memperkuat keteguhan hati, karena sesungguhnya sinar kebajikan dan kesucian akan mampu menerangi kegelapan. Seketika Bima ingat akan sang guru Drona, bertekad berguru untuk mendapatkan ilmu kesempurnaan hidup, yaitu ilmu *Sangkan Paraning Dumadi*”.

Garap Iringan atau karawitan dalam sajian pakeliran ini mempunyai fungsi mendukung atau mempertahankan sajian pakeliran disamping juga membangun suasana adegan, sehingga karawitan mempunyai andil yang sangat besar untuk menentukan berhasilnya suatu sajian pakeliran. Pada adegan ini menggunakan gending garapan yang disesuaikan dengan suasana adegan, yaitu *Srepeg* dengan irama *lancar* dengan volume suara bervariasi kadang lirih kadang keras sesuai dengan suasana yang dibangun.

Adegan Bima dengan Drona

Pada adegan ini Bima bertemu Drona setelah terbangun dari lamunannya, disertai gerakan kedua kayon sebagai pergantian suasana adegan, kemudian Bima muncul dari arah kanan dan Drona muncul dari arah kiri secara bersamaan berpelukan dan tancap saling berhadapan, dan dilanjutkan dengan dialog.

Drona : “Bima anakku sini ada apa tidak seperti biasanya”

Bima : “Hem... Drona guruku...apakah engkau bisa memberikan petunjuk kepadaku tentang ilmu kasampurnan”

- Drona : “Bima.. sebenarnya kamu kuat memiliki ilmu kasampurnan, namun jika kamu bisa memenuhi persyaratannya”
- Bima : “Apa syaratnya guru Drona...katakan ...”
- Drona : “Carilah Kayu Gung Susuhing Angin”.
- Bima : “Apa itu Kayu Gung Susuhing Angin Drona guruku”.
- Drona : “O...aku juga tidak tahu..karena itu wangsit dari Dewa”.
- Bima : “Baiklah Guruku akan kucari Kayu Gung Susuhing Angin...dimana tempatnya.
- Drona : “Carilah di puncak gunung Candramuka” .
- Bima : “Baiklah Guruku aku akan mencarinya...mohon pamit”
- Drona : “Iya ya anakku semoga dengan kekuatan hatimu akan tercapai keinginanmu Bima”

Bima berangkat menuju gunung Cndra-muka diiringi dengan dengan srepeg nem, sete-lah Bima berangkat munculaj Sakuni menemui Drona perihal perintahnya kepada Bima untuk mencari *Kayu Gung Susuhing Angin*. Iringan sirep (volume lirih) dilanjutkan dialog Drona dengan Sakuni.

- Sakuni : “Kakang Drona, bukankah Prabu Duryudana telah memerintahkan agar menjerumuskan Bima, mana buktinya”.
- Drona : “Kalau adi Sakuni mengerti maksudku, Bima sudah aku jerumuskan, Bima saya suruh ke puncak gunung mencari *Kayu Gung Susuhing Angin*, pada hal tempatnya angker dan berbahaya.
- Sakuni : “O...jadikakang Drona sudah menjerumuskan Bima, kalau begitu Bima pasti mati”.
- Drona : “Kalau itu belum tentu, karena kematian Bima itu bukan tanggungjawab saya, tapi Tuhan yang mnentukan”.
- Sakuni : “Akan aku buktikan ucapanmu Kakang, permisi..

Sakuni meninggalkan tempat menemui Dursasana memerintahkan segenap wadya bala-nya untuk mengawasi perjalanan Bima. Iringan berubah menjadi lancar Bondet Pelog Nem untuk mengiringi keberangkatan para prajurit Astina. Berangkatlah prajurit Astina, iringan berganti menjadi Lancaran Kandang Bubrah, Bima masuk gunung Candramuka.

3. Bima di Kaki gunung Candramuka

Narasi

“Tiada rasa takut Bimapun memasuki lereng gunung Candramuka untuk mencari Kayu Gung susuhing Angin, pepohonan di sekitar kaki gunung di obrak abrik oleh Bima”. Tiba-tiba munculah dua raksasa dibalik pepohonan. Ter-jadilah peperangan Bima dengan kedua raksasa, akhirnya rakasa bisa dikalahkan danberubah wujud menjadi Dewa Bayu dan Dewa Indra. Bima mendapatkan wejangan dari Bayu dan Indra. Dilanjutkan dialog:

- Bayu : Bima terima kasih, karena engkau telah membebaskan kami berdua dari penderitaan.
- Bima : Heem....aku belum mengerti apa yang kau maksud.
- Bayu : Bima, ketahuilah kedua raksasa tadi adalah kami berdua, itu merupakan perumpamaan, bahwa tindakan tercela bisa dikalahkan oleh ketulusan dalam beribadah, dan kekuatan berusaha menuju kabajikan.
- Indra : Bima sebagai tanda terima kasih aku berikan cincin sesotya mustika manik Candrma, pakailah ciicin ini adalah ikatan untuk mendekatkan diri kepada Tuhan, daya kekuatannya bisa mengarungi dasar samodra.
- Bima : Haaa...terikasih Indra dewaku, jika demikian aku minta penjelasan arti kayu Gung susuhing Angin seperti yang disampaikan oleh Drona guruku.
- Bayu : Bima.....Kayu artinya niat, gung besar Susuhing Angin adlah pusat nafas. Artinya niat yang kuat itu akan terlaksana tujuannya yang besar. heningnya pikiran, mengendapnya panca indra dan tenangnya rasa. Apa kamu sudah puas dengan jawaban itu.
- Bima : Haaa...aku belum merasa puas akan jawaban itu.
- Bayu : Bima...kemablilah kepada gurumu Drona minta petunjuk
- Bima : Baiklah mohon doa restumu.

4. Adegan Panakawan (adegan gara-gara)

Setelah Bima pamit Begawan Drona pergi mencari Kayu Gung Susuhing Angin, gerakan kayon sebagai pergantian suasan dan adegan, iringan berganti srepeg Banyumasan untuk mengiringi keluarnya para panakwan. Kemudian Panakawan keluar srepeg Banyu-masan Suwuk, Semar masuk diringi tembang Pocung disusul, gareng, Petruk dan Bagong bersendaugurau menghibur penonton dengan menyajikan lagu-lagu dolanan.

5. Adegan Bima dengan Durna

Iringan *srepeg sanga* menjadi *ayak2 sanga* untuk mengiringi bertemunya Bima dengan Guru Drona. Pada adegan ini Bima diperintahkan Guru Durna untuk mencari Tirta Perwati Suci di samudra minangkalbu. Setelah kedua tokoh wayang Drona dan Bima tancap saling berhadapan dilanjutkan dialog:

- Drona : Bima...bagaimana kabarmu nak, apakah kau telah berhasil”
- Bima : Haaaa..Drona guruku berkat doa restumu aku sudah menemukan Kayu Gung Susuhing Angin, buktinya aku bertemu Dewa Bayu dan Dewa Indra, bahkan aku diberin cicin Sesoyta Mustika Manik Candrama”.
- Drona : Bima...Syukurlah kalau kamu sudah berhasil”.
- Bima : Drona guruku..segera jelaskan arti ilmu kasampurnan itu”.
- Drona : Baiklah Bima...tapai masih ada persyaratan yang harus kamu penuhi. Carilah Tirta Pawitra yang berada dalam samodra minangkalbu”.
- Bima : Drona guruku kalau memang begitu aku segera berangkat mohon doa restumu”.
- Drona : Bima ...dengan kekuatan tekadmu semoga tercapai keinginanmu”.

6. Adegan Bima dengan Kunthi

- Kunthi : “Bima anakku...jangan terlena engkau mendalami ilmu kasampurnan... apalagi Drona itu bukan guru ilmu kasampurnan.. tapi guru ilmu tentang peperangan”.
- Bima : “Ibu Kunthi.. bukankah kau yang mengajarku agar berbakti kepada guru... kenapa sekarang malah menghalngiku.
- Kunthi : “aku tidak mau kehilangan kamu Bima...”
- Bima : “Orang sayang itu tidak harus menghalangi...relakan aku kalau aku harus mati...berarti aku bukan milikmu..tapi milik Sang Pencipta..aku mohon pamit ibu.

7. Adegan Kunthi dengan Yudistira

Kunthi : Yudistira, Arjuna..tenangkan hatimu.... mungkin sudah menjadi takdir kakakmu Bima, mari kita sama-sama doakan mudah-mudahan Bima selaluu dalam lindungan Tuhan.

8. Anoman dan kadang bayu

Anoman : Bima dalam bahaya...hee saudaraku tunggal bayu, kakang Maenaka, Jajagwreka, gajah setu banda, ayo kita halangi Bima

Anoman bersama-sama para saudara kadang Bayu berusaha menghalangi Bima agar mengurungkan niatnya untuk masuk dalam samudra Minangkalbu, kemudian mereka berhadapan dengan Bima dilanjutkan dialog:

- Anoman : Bima hayo kembali jangan lanjutkankembali
- Bima : tidak

Anoman dan saudara Kadang bayu memaksa Bima untuk kembali, terjadi peperangan namun Anoman dan kawan-kawannya tidak berhasil mencegah kepergian Bima.

9. Bima di pinggir lautan Merasa bimbang

Sang Bima Sena dipinggiran samudra matanya terpana manakala melihat hamparan air dan deburan ombak, pertarungan kembali bergejolak dalam batinnya, kebimbangan menggerogoti keyakinannya, kebesaran keakuannya semakin kerdil, ia merasa kecil di hadapan samodra nan luas tanpa batas.

10. Bima masuk samodra

Dalam keputusan, mendadak api semangat yang hampir padam itu kembali berkobar manakala Bima ingat akan mustika air samodra. Ketika Bima memasuki samodra tiba-tiba muncul Naga Raksasa dari arah mata angin.

11. Bima bertemu dengan Dewa Ruci

Setelah berhasil membunuh Naga Raksasa Bima tak berdaya hingga tak sadarkan diri Tiba-tiba muncul bayangan dirinya tiada lain adalah sang Dewa Ruci.

Dialog Bima dg Dewaruci:

Bima : Siapakah engkau wajahmu bersih mengeluarkan cahaya membuat hatiku tentram dan damai.

- Dewa Ruci : Aku adalah dirimu, dirimu ada karena campur tanganku, Aku ada karena ke-hendak hatimu, aku ada disetiap engkau terjaga, aku selalu mencegah angkaramu, meski anggamu terlampaui ragamu, aku adalah dewa ruci
- Bima Pukulun sang hyang dewa ruci dimanakah tirta perwita berada.
- Dewa Ruci Apa yg kau cari telah kau temukan, Bima disinilah tirta perwitasari itu berada. Sesungguhnya kesucian yang kau cari itu keberanian berpikir dan berdoa lalu bersedia untuk tidak berangara, sedangkan sangkan paraning dumadi itu adalah darimana engkau berasal dan akan kemanakah engkau kembali, dari tiada kemudian engkau ada dan kembali tiada lagi, engkau tercipta dari gumpalan tanah liat, terwujud lantaran lelaki dan perempuan, setelah bertapa 4 bln dan disempurnakan selama 9 bln 10 hr lahirlah engkau dengan penyatuan, sukma dan aga daging, raga tulang raga otot dan raga darah, alam engajarkan berpikir dengan berakal budi, bila lapar engkau makan bila suntuk engkau tidur bila berkehendak engkau bergerak sehingga engkau akan bijak. Temanmu adalah sukma, sukmanmu adalah raga dan jiwa meski dalam suka maupun duka, kemudian raga termakan oleh jaman, rusaklah raga dan rebahlah jiwa, sukma pergi dengan tangan malaikat pencabut nyawa, meninggalkan raga yg hancur dicerna bumi, kemudian sukma akan terlahir kembali ke dalam raga yg lebih mulia tinggi...itulah hakikat ilmu sangkan paraning dumadi. Bima ibarat pohon engkau telah berbuah, santunilah para penggembala nafsu dengan buah kebajikan yg telah engkau peroleh, mengabdilah kepada sang pencipta karena engkau berasal dari sana maka kembalilah kesana...aku menunggu di lubuk hatimu Bima.

12. Begawan Durna Mencari Bima

- Durna O...anakku Bima seandainya kau tak kembali, sampai matipun aku tetap membelamu.
- Bima Terima kasih Durna Guruku berkat kau terlaksana keinginanku. Hanya kaulah Guru sejatiku.

SIMPULAN

Garap Pakeliran padat Sang Guru Sejati dapat terwujud karena keterpaduan dan keselarasan antara garapan unsur-unsur pakeliran dengan garapan karawitan sebagai iringan. Unsur-unsur dalam pakeliran yang dimaksud adalah *Catur* yang terdiri dari *Janturan* atau narasi, *Pocapan*, *Sabet* atau gerak wayang dan iringan yang terdiri dari *sulukan* atau vocal dalang, *dodogan keprakan*. Sedangkan karawitan adalah garap gending dan gerongan atau vocal bersama yang disamping mempunyai fungsi sebagai iringan pakeliran juga berfungsi membangun suasana tertentu dalam adegan.

Lakon merupakan unsur pakeliran yang sangat vital, melalui garapan lakon ini akan terungkap nilai-nilai kemanusiaan yang dapat memperkaya pengalaman kejiwaan. Lakon sang Guru sejati yang bersumber dari lakon Dewa Ruci merupakan asli cerita wayang jawa memberikan gambaran yang jelas hubungan harmonis antara kawula dan Gusti atau manusia dengan Tuhan yang direpresentasikan Bima dan Dewaruci. Terkait lakon dan pertunjukan, dalang merupakan kekuatan central dalam pertunjukan wayang yang bertindak sebagai pemain boneka wayang dan bertanggungjawab terhadap seluruh pergelaran yang berlangsung, bertindak sebagai suradara dan memimpin artistik. Berhasil tidaknya suatu pertunjukan wayang kulit sangat ditentukan oleh kemampuan seorang dalang.

Metode penggarapan karya menggunakan lima tahapan, yaitu tahap persiapan atau pra perancangan, eksplorasi ide gagasan, penggalian referensi. Tahap perancangan, hasil analisis fenomena dituangkan dalam ide. Tahap perwujudan karya wujud karya dan evaluasi wujud yang ada. Tahap penyempurnaan, dan Tahap penyajian, pementasan karya yang sudah jadi pada penonton. Dari garapan ini pula memacu untuk membangun imajinasi dan kreativitas penggarap dalam pengembangan berkarya. Di samping itu penggarap lebih leluasa dalam mengembangkan ide kreatifnya tanpa ada sebatang lilitan yang membelenggu. Rasa dramatik dan ide tetatikal dapat membangun suasana yang diinginkan sesuai dengan lakon yang diangkat.

DAFTAR RUJUKAN

- Bacliuss Subono, 1996. *Garap Pakeliran*. Majalah Jagad Pedalangan dan Pewayangan Cempala. Jakarta: Penerbit Humas PEPADI Pusat.
- Bambang Murtiyoso, dkk, 2004. *Pertumbuhan dan Perkembangan Seni Pertunjukan Wayang*. Surakarta: Penerbit Citra Etnika

Burhan Nurgiyanto, 1988. *Trandformasi Unsur Pe-wayangan dalam Diksi Indonesia*. Yogja-karta: Penerbit Gadjah Mada University Press.

Danar Shashangka, 2015. *Ilmu Jawa Kuno Shang Hyang Tattwajnana Nirmala Nawaruci*. Jakarta Selatan: Penerbit Dolphin.

Esther Kuntjara, 2006. *Penelitian Kebudayaan Sebuah Panduan Praktis*. Yogyakarta: Penerbit Graha Ilmu

Hawkins, Alma M. 1990. *Creating Through Dance (Mencipta Lewat Tari)*. Terjemahan Y. Suman-diy Hadi. Yogyakarta: Institut Seni Indonesia.

Husen Hendrayana, 2018. *Metodologi Penelitian Penciptaan Karya*. Bandung: Penerbit Sunan Abu Press

Purbo Asmoro, 2005. *Pembumian Konsep-konsep Analisis Pedalangan dalam Seni Pertunjukan Indonesia: Menimbang Pendekatan Emik Nusantara*. Surakarta: The Forg Foundation & Pasca Sarjana STSI Surakarta,

Sudarko, 19994. Tesis: "Pakeliran Padat Pembentukan dan Penyebarannya". Yogyakarta: Pro-gram Pasca Sarjana Universitas Gajah Mada

Sudarsono, 1999. *Metodologi Penelitian Seni Pertunjukan dan Seni Rupa* Bandung: Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia.

_____, 2003. *Seni Pertunjukan, Perspektif Politik, Sosial dan Ekonomi*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.

Sumardjo, Jakob. 2000. *Filsafat Seni*. Bandung: ITB.

Sunardi, 2013. *Nuksma dan Munggh: Konsep Dasar Estetika Pertunjukan Wayang*. Surakarta: ISI Press

Suwaji Bastomi, 1993. *Nilai-nilai Seni Pewayangan*. Semarang : Penerbit Effhar & Dahara Prize.

Woro Aryandini, 2005. *Seni Pertunjukan Indonesia dengan Pendekatan Filsafat Studi Kasus: Pergelaran Wayang Kulit*. Surakarta: The Ford Foundation & Program Pendidikan Pasca Sarjana STSI Surakarta.

Kecerdasan Budaya Dalam Seni Pertunjukan Nusantara

Yulinis

Fakultas Seni Pertunjukan, Institut Seni Indonesia Denpasar

yulinis.1964@gmail.com

Tujuan dari penulisan ini adalah melihat perkembangan seni nusantara terutama tari yang berkaitan dengan sejarah pemikiran senimannya. Kecerdasan seniman tradisi dalam mengolah gerak budaya menjadikan karya seni mereka selalu aktual disetiap zaman yang dilaluinya. Sebuah karya lahir merupakan gerakan estetik yang melibatkan budaya, agama dan juga sejarah tempat karya itu dilahirkan. Warisan budaya dan agama, tradisi, dan komunitas serta konflik-konflik yang terjadi pada masa lalu merupakan wilayah yang sering menjadi inspirasi seniman dalam melahirkan karya-karyanya yang monumental. Teknologi boleh berkembang dengan pesat, globalisasi boleh merambah apa saja di dunia ini, tetapi persoalan seni tradisi nusantara merupakan wacana yang bisa beradaptasi dengan perubahan-perubahan tersebut. Sampai hari ini seni tradisi nusantara terus berlanjut tanpa harus kehilangan maknanya. Seniman-seniman yang secara individu telah mencapai taraf yang tinggi di bidang sosial, ekonomi, dan lain-lain, tetapi pada suatu kesempatan mereka tetap menari untuk sosial, ibadah dan, untuk kesenangan batin dan untuk pengabdianya sebagai manusia yang terikat dengan alam semesta.

Kata kunci: kecerdasan, budaya, seni, nusantara

Proses review : 2 - 30 september 2019, dinyatakan lolos 25 oktober 2019

PENDAHULUAN

Situasi tari di Nusantara sangat terkait dengan perkembangan kehidupan masyarakatnya, baik ditinjau dari struktur etnik maupun dalam lingkup kebudayaan secara menyeluruh. Jika ditinjau sekilas perkembangan Nusantara sebagai wilayah kebudayaan dan kerajaan masa lampau, maka perkembangan tersebut tidak terlepas dari latar belakang keadaan masyarakat Nusantara pada masa lalu.

Secara garis besar perkembangan seni pertunjukan Nusantara tradisional sangat dipengaruhi oleh adanya kontak dengan budaya besar dari luar (asing). Perkembangan seni pertunjukan tradisional Nusantara terbagi atas periode masa pra pengaruh asing dan masa pengaruh asing. Namun apabila ditinjau dari perkembangan masyarakat Nusantara hingga saat ini, maka masyarakat sekarang merupakan masyarakat Nusantara dalam lingkup budaya Melayu. Tentu saja masing-masing periode telah menampilkan budaya yang berbeda bagi seni pertunjukan, karena kehidupan kesenian sangat tergantung pada masyarakat pendukungnya.

Pengaruh Hindu dan Budha melahirkan karya-karya tari yang berorientasi pada perjuangan para dewa yang termuat dalam kisah Mahabrata dan Ramayana. Sendratari di Bali selalu mengisahkan tentang perjuangan para dewa untuk menungkap kebenaran. Kesenian bagi masyarakat Bali memiliki fungsi yang religius. Seluruh unsur kesenian memiliki tempat untuk dipersembahkan kepada dewa-dewa dan roh leluhur agar keseimbangan alam tetap terjaga. Salah satu cara pemujaan terhadap roh dan dewa-dewa tersebut adalah dengan mempersembahkan karya-karya kesenian, seperti seni tari, musik, drama, dan seni lukis.

Pengaruh Islam (periode sekitar 1300 M sampai 1750) dalam seni tari Nusantara, maka wilayah Sumatera merupakan wilayah yang sangat pesat dalam menyikapi pengaruh Islam tersebut. Pengaruh kebudayaan Islam lebih berkembang di Sumatra. Cerita-cerita yang dibawakan lewat resitasi dan nyanyian selalu menonjolkan warna Islam secara jelas, contohnya Tari Saman di Aceh. Tarian ini mengutamakan gerakan dan tepukan tangan pada badan penari yang dilakukan sambil duduk dengan diiringi vokal yang mendendangkan syair keagamaan. Selain itu, pengaruh Islam tampak pula pada tari-tarian di Sumatra Barat, Minangkabau. Ciri khas tarian di Minangkabau banyak mengolah gerak-gerak beladiri seperti pencak silat seperti tari Pasambahan, Tari Rantak, Tari Indang dan sebagainya. Di daerah pantai Bengkulu terdapat Tari Katera, di Sumatra Utara terdapat Tari Mainang Pulau Kampai, Tari Saram-

pang 12, dan Tari Bersuka Ria. Di Riau terdapat Tari Zapin yang menitik beratkan pada langkah kaki seperti tari-tarian Melayu lainnya.

Modernisasi sangat berkepentingan dengan kecepatan waktu, sehingga situasi ini telah mendorong tampilnya potongan-potongan tari tradisional yang lepas dari konteksnya. Situasi inilah salah satu gejala munculnya seni populer atau seni massa (atau *kitsch*), namun bersamaan dengan itu akan muncul pula bentuk-bentuk baru yang bersifat eksperimental atau *avant garde*. Situasi ini terkait dengan tiga tahapan perkembangan yaitu penembusan secara sengaja atas batas-batas kesukuan, gagasan mengenai perkembangan tari untuk taraf nasional, dan kedewasaan baru yang ditandai oleh pencarian nilai-nilai.

METODE

Penelitian ini berupa penelitian kualitatif menggunakan metode deskriptif analisis dengan tujuan agar masalah yang dianalisis dapat diinterpretasikan secara jelas. Penelitian kualitatif dimaksudkan dengan metode yang khas dalam kajian budaya (seni) yang unik dengan dimensi naturalistik (pengumpulan data lapangan). Peneliti mengawali penelitian dengan melakukan pengamatan terlebih dahulu pada seni-seni tradisional yang berkembang di nusantara untuk mengetahui keberadaan seni tradisi tersebut. Peneliti juga menjadi pelatih dan pengajar beberapa tari tradisional nusantara yang sekaligus menjadi data untuk diteliti. Selanjutnya peneliti melakukan observasi sebagai tindak lanjut penelitian lapangan mengamati langsung beberapa pertunjukan tari tradisional nusantara terutama di wilayah Sumatera, bali, daerah timur Indonesia. Observasi merupakan salah satu teknik pengumpulan data untuk mendapatkan data melalui pengamatan terhadap fenomena sosial dengan berbagai gejala yang berhubungan dengan objek penelitian. Kemudian pengamatan diperkuat dengan wawancara dan pendokumentasi peristiwa pertunjukan seni (tari).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berbicara tentang seni pertunjukan di Nusantara, tidak akan terlepas dari keberagaman bentuk dan nilai yang diembannya. Masing-masing etnis memiliki kecerdasan sendiri dalam memaknai kebudayaannya mereka. Nusantara adalah wilayah kebudayaan yang kaya dengan pulau-pulau serta suku-suku bangsa, juga kaya dengan jenis-jenis kesenian tradisional. Jenis kesenian tradisional yang telah mapan dan sangat erat hubungannya dengan tradisinya merupakan kesenian yang kekuatan daya hidupnya tergantung dengan kebesaran budaya dan tata masyarakat dan budaya yang mendukungnya. Kesenian tradision-

al (*traditional arts*) tak lepas dari lingkungan yang menghidupinya. Khasanah pertunjukannya adalah rakyat setempat dan mitologi yang berkembang di daerah yang bersangkutan. Sikap sosial para pendukungnya masih dipengaruhi kultur lingkungan, kepercayaan-kepercayaan kepada leluhur dan sebagainya.

Seniman-seniman tradisi dalam berkreasi akan menjadi tokoh-tokoh yang eksistensial. Dasar filsafat dan pandangan hidup yang horizontal dan lugu. Namun dalam keluguan itu akan ada semacam keangkuhan yang fanatik terhadap dirinya. Umumnya kesenian tradisional dalam memainkan perannya sangat meyakini akan keberadaan tokoh yang sedang dimainkan. Hal ini terlihat dari drama tari di Bali, Solo, Yogyakarta dan sebagainya yang menampilkan Mahabarata dan Ramayana sebagai acuan penceritaannya. Sikap menyesuaikan diri dengan peran dan lakon adalah pilihan yang tepat bagi seniman tradisional, bukan mengosongkan diri untuk mengolah kesadaran dan menjadi apa saja. Berperan bagi seniman kesenian tradisional adalah bertolak dari sikap yang diolah dari unsur-unsur luar.

Kesenian tradisional adalah sebuah pesona atau dalam istilah Putu Wijaya "taksu". "Tenaga dalam" pada seorang pemain yang menciptakan karisma yang memiliki daya magnetik. Karena taksu, seorang pemain dapat menaklukkan penonton secara total. Dalam tontonan yang ditampilkan oleh utusan Bali, para pemain bagaikan dewa-dewa yang bisa berbuat apa saja di atas pentas. Bahkan kesalahan-kesalahan pun menjadi benar, kalau mereka yang melakukannya. Di tangan mereka plot menjadi mati (Wijaya, 2000:131).

Kesenian tradisional adalah milik masyarakatnya. Para penonton rela menempuh jalan berkilo-kilo hanya untuk menonton wayang yang ceritanya sebenarnya telah mereka ketahui. Mereka sudah tahu bahwa Pandawa sudah pasti menang dalam cerita Mahabharata, karena memang mereka telah menonton berkali-kali.

Sebenarnya dalam kesenian tradisional, tidak ada tuntutan untuk memusatkan perhatian terhadap tontonan. Penonton boleh datang terlambat dan mondar mandir meninggalkan tempat duduk tanpa membuat penonton lain menggerutu. Bahkan ada pementasan kesenian tradisional itu yang tidak memiliki tempat duduk untuk penonton. Penonton boleh saja duduk dimana dia suka. Penonton kadang-kadang menjadi bagian dari pementasan, karena mereka sering memberikan sambutan atau *respons* terhadap pementasan, baik itu berupa siulan ataupun cemoohan. Menikmati pementasan kesenian tradisional juga

boleh sambil ngobrol dengan teman duduk, merokok, makan kacang dan lain-lain. Mereka begitu santai dan dalam kesantiaian itu mereka bermain serius. Suasana santai dan kebersamaan dalam pementasan kesenian tradisional adalah ketika pementasan tersebut diadakan di pedesaan yang mayoritas penontonya adalah masyarakat biasa. Akan berbeda halnya kalau pementasan tersebut dipementaskan di dalam istana kerajaan, maka suasana santai dan kebersamaan akan hilang. Pengaruh dari sikap sopan santun, tata tertib di istana membuat suasana itu menjadi berubah.

Artaud (1958:53-67) dalam bukunya *Theatre and its double* memuat sebuah tulisan tentang teater Bali. Artaud menghayati benar tarian Bali yang dilihatnya dalam suatu eksepsi di Paris. Menurut Artaud akting dan pemanggungan tidak cukup sekedar dipandang sebagai sajian simbol-simbol dari bahasa yang bersifat rahasia dan tidak kelihatan. Kesenian tradisional murni adalah seni di mana antara konsep dan realisasinya serupa. Jadi kesenian tradisional mengarah pada totalitas bermain yang tidak dimiliki oleh kesenian Eropa dan Amerika.

Kesenian tradisional atau kesenian daerah mencakup hal-hal yang bersifat emosional, fisik, spritual, dan intelektual. Dalam menikmati tontonan, masyarakat merasa terlibat, kalau ada adegan yang menakutkan, maka penonton juga merasa takut. Begitu juga dengan adegan menyenangkan, sedih dan lain-lain yang membuat penonton juga larut dalam perasaannya. Pementasan kesenian tradisional juga memberikan santapan pada jiwa, karena di dalamnya berisi ajaran-ajaran agama, adat, filsafat hidup yang digambarkan lewat perjuangan seniman dalam melawan kejahatan. Ini membuat penonton berpikir dan menilai mana yang baik dan mana yang buruk.

Kesenian tradisional juga memiliki keunikan, seperti kesenian tradisional Bali yang hampir-hampir tidak ada adegan yang tidak ada tariannya. Semuanya diungkapkan lewat tarian yang khas, sehingga kesenian tradisional Bali sering juga disebut dengan sendratari. Di Minangkabau, kesenian tradisional seperti *Randai* memiliki keunikan penokohan. Seorang kakek atau nenek tidak harus menggambarkan sosok kakek atau nenek seperti dalam kenyataan sehari-hari. Dia cukup dipanggil kakek atau nenek maka jadilah ia kakek atau nenek, walau penampilannya seperti manusia berumur belasan tahun.

Seni di Nusantara sebagai bagian dari kebudayaan akan memperlihatkan fungsi sebagai pengungkap dari identitas masyarakat. Seseorang akan dikenali dari budayanya dan budaya-budaya tersebut akan melekat dalam sikap dan tingkah laku bagi pelaku

kebudayaan itu sendiri. Seperti yang diungkapkan oleh Claire Holt (2000:115) “tunjukkan bagaimana engkau menari, dan saya akan mengetahui dari mana asalmu”. Hal ini menunjukkan bahwa tari yang dimaksudkan Holt tentulah tari yang dianggap mewakili sebuah kebudayaan. Bagi Holt kebudayaan yang diwakili oleh seni memiliki tiga lingkungan yaitu; warisan, tradisi-tradisi yang hidup, dan seni modern atau kontemporer.

Ernst Cassirer (1987) menambahkan bahwa kalau pada ujung pengembaraan yang panjang ini, maka perlu untuk melihat ke titik pemberangkatan. Cassirer mengisyaratkan bahwa sejarah peradaban yang merupakan suatu kebudayaan dengan fakta-fakta yang tidak akan mungkin hadir dalam bentuk yang cerai berai. Filsafat kebudayaan berusaha memahami fakta-fakta sebagai sesuatu sistem, sebagai kesatuan organik. Sejarah dari sebuah kebudayaan merupakan titik tolak yang tidak mungkin dihilangkan, karena dengan adanya masa lalu makanya masa sekarang hadir. Dan masa lalu itu akan penuh dengan nilai-nilai dan fungsi yang sesuai dengan zamannya. Berbagai bentuk kebudayaan manusia tidak dipadukan oleh identitas kodrati melainkan oleh kesesuaian dalam fungsi dasarnya. Dalam hal ini sejarah tersebut merupakan warisan bagi generasi hari ini.

Begitulah seni pertunjukan di Nusantara yang mencoba mengungkapkan identitas budaya masyarakat masing-masing. Identitas itu tercermin dalam persoalan-persoalan yang disampaikan oleh karya itu sendiri yang menggambarkan identitas etnis. Identitas itu bisa berbentuk kepercayaan, pola hidup, pola pikir, dan sebagainya.

Kondisi seni pertunjukan di Nusantara merupakan gambaran dari kecerdasan budaya di masing-masing etnis. Nilai-nilai cerdas dari tradisi adalah kesadaran kolektif sebuah masyarakat, karena membantu memperlancar tumbuh kembangnya pribadi anggota masyarakat. Manusia membutuhkan nilai-nilai tradisi untuk memperbaiki hidup bermasyarakat. Itulah pentingnya kedudukan tradisi, yaitu sebagai “pembimbing” pergaulan bersama di dalam masyarakat (Rendra, 1984:3).

Seperti penelitian Claire Holt (2000: 118-119) bahwa kesan yang ditimbulkan dalam melihat penari Minangkabau adalah satu sosok berkain hitam dengan celana serta baju longgar, yang mengambil posisi berdiri lebar dengan lutut ditekuk dan tubuhnya condong diagonal ke depan. Tangan-tangannya yang terentang menyampaikan tantangan, pertahanan, atau serangan; sikap ini adalah kuat dan waspada. Teknik tari Minangkabau putra, sebagian besar berdasarkan pada postur-postur serta gerak-gerak yang distilisasi

dari *pencak* (silat).

Sebagai sebuah kepulauan yang terdiri 13.000 pulau dan 300 kelompok etnik, Nusantara adalah tempat berbagai seni pertunjukan dapat tumbuh berbarengan tanpa menghiraukan satu sama lain. Situasi ini membuat perkembangan beberapa seni pertunjukan etnik tradisional mungkin, tanpa ada intervensi luar. Perkembangan yang tidak terganggu ini dapat menghasilkan sebuah seni pertunjukan yang sangat sempurna seperti wayang, seni pertunjukan di Jawa, Sunda, Sulawesi, Minangkabau dan Bali serta yang lain. Sementara itu banyaknya pulau dengan kekayaan ragam tradisi seni pertunjukan seperti tari zapin, tari payung Sumatera, kecak, Topeng Banjet, Longser, Kethoprak, Ludruk, Wayang, seni pertunjukan Kalimantan dan lain sebagainya adalah kekayaan kaleidoskop seni pertunjukan etnik tradisional (Saini KM., 2000:32). Tapi sebenarnya kelengkapan dan kekayaan ini, menyembunyikan pertumbuhan dan perkembangan seni pertunjukan nasional. Tidak mudah untuk mengubah bagian atau seni pertunjukan etnik seseorang terutama ketika ia sudah sangat tua dan sempurna.

Kecerdasan budaya, menurut Plum (2007: 35), memiliki tiga dimensi, yaitu keterlibatan antar budaya (*intercultural engagement*), pemahaman budaya (*cultural understanding*), dan komunikasi antarbudaya (*intercultural communication*). Keterlibatan antarbudaya mencakup motivasi untuk mencapai hasil positif dari perpaduan antarbudaya. Motivasi ini dapat berasal dari tujuan dorongan eksternal, seperti kebutuhan untuk membangun strategi dan inovasi. Dapat juga berasal dari dorongan internal seperti rasa ingin tahu. Pemahaman budaya mensyaratkan pengetahuan tentang budaya sendiri dan budaya lain. Pemahaman budaya juga mencakup fleksibilitas dan kemampuan untuk mentransfer pengalaman dari satu budaya kepada budaya yang lain.

Sementara komunikasi antar budaya adalah aktivitas dan komunikasi saat terjadinya pertemuan budaya. Terdiri dari seragam jenis komunikasi interpersonal seperti mendengarkan, mempertanyakan, merangkum, menyepakati, tidak menyepakati, dan sebagainya. Termasuk di dalamnya keterampilan-keterampilan yang telah dipelajari untuk mengelola hubungan dengan orang lain, semisal etiket, ritual, peran, teknik.

Kapabilitas-kapabilitas yang menjadi isyarat tingginya kecerdasan budaya adalah kemampuan mengantisipasi hal-hal yang akan terjadi dalam situasi lintas budaya; pemahaman yang luas terhadap situasi yang bersifat multikultural; keyakinan akan kemampuan

yang dimiliki dan ketertarikan untuk menjalani pengalaman dengan latar budaya yang beragam; dan kemampuan untuk menyesuaikan perilaku verbal dan nonverbal guna menanggapi karakteristik budaya.

Dalam menyikapi seni pertunjukan Nusantara diperlukan kecerdasan multikultural atau interkultural. Seni di Nusantara merupakan refleksi kebhinekaan yang sangat besar. Faktor geografis dan historis mengawali perkembangan seni yang homogen dengan arah garis evolusi yang tunggal. Fenomena budaya hadir dalam tingkatan-tingkatan kehidupan yang berbeda. Sebagian nampak kuna tetapi masih tetap vital; pada bagian yang lain tampil tua dan sudah nampak akan punah atau mengalami transformasi-transformasi yang radikal; sedangkan bagian yang lain lagi lahir baru serta tumbuh dengan hebat dan pesat (Holt, 2000:xx).

Dalam rangkaian kesatuan pertumbuhan budaya, unsur-unsur lama dan baru tumpang tindih, bercampur baur, atau kadang-kadang hadir berdampingan. Angka-angka tahun hanyalah merupakan pembagi perkiraan yang menandai adanya pengenalan ide-ide atau teknik-teknik baru, tanpa perlu dijelaskan tentang lenyapnya kepercayaan-kepercayaan serta kebiasaan-kebiasaan sebelumnya. Untuk itu perlu adanya pembaharuan sudut pandang dalam mengamati seni pertunjukan di Nusantara.

Seperti kata Dibia bahwa “Masa yang akan datang diperlukan cara berpikir dan sikap pandang baru yang melihat seni tradisi dan modern sebagai suatu rangkaian kesatuan atau kontinum (*continuum*). Memasuki milinea ketiga batas pemisah antara kesenian tradisi dengan yang modern akan semakin tidak jelas (kabur). Akibat proses globalisasi, interaksi budaya (termasuk kesenian), baik antar bangsa (*inter-cultural*) maupun antar suku bangsa (*intra-cultural*), menjadi semakin akrab sehingga perbedaan-perbedaan kesenian seperti di atas, yang telah banyak menimbulkan “prahara seniman”, akan tergusur oleh proses interaksi, adaptasi, adopsi, dan bahkan oleh “perkawinan” berbagai unsur seni budaya” (Dibia, 1999:2).

Seni pertunjukan di Nusantara selalu berkembang dan mengalami perubahan. Setidaknya ada dua hal yang menjadi penyebab terjadinya perubahan seni pertunjukan di Nusantara. Pertama adalah terjadinya perubahan lingkungan yang dapat menuntut perubahan seni pertunjukan yang bersifat adaptif. Kedua terjadinya kontak dengan bangsa lain yang mungkin menyebabkan diterimanya seni pertunjukan asing sehingga terjadilah perubahan dalam nilai-nilai dan tata kelakuan yang ada. Kemampuan berubah merupakan sifat yang penting dalam kebudayaan manu-

sia (Haviland, 1988:251).

Seni pertunjukan masing-masing etnis berbeda-beda sesuai dengan sifat seni pertunjukan itu sendiri. Karena itu, perubahannya pun menjadi berbeda-beda. Dalam hal ini, faktor-faktor yang mempengaruhi proses perubahan di dalam seni pertunjukan tertentu mencakup sampai seberapa jauh sebuah seni pertunjukan mendukung dan menyetujui adanya fleksibilitas, kebutuhan-kebutuhan seni pertunjukan itu sendiri pada waktu tertentu, dan yang terpenting adalah tingkat kecocokan di antara unsur-unsur baru dan matriks seni pertunjukan yang ada. Perubahan seni pertunjukan dapat berjalan secara lamban, agak lama, dan cepat.

Interkulturalisme merupakan persoalan keberagaman dan silang budaya yang dihadapi setiap komunitas dan mencegah kesadaran masyarakat terbuka. Istilah ini merujuk pada proses kerjasama, interaksi dan persilangan antar kelompok budaya. Silang budaya memperoleh dimensinya yang baru, berkenaan dengan persentuhan yang intensif antar kebudayaan baik karena proses globalisasi maupun revolusi media. Persentuhan antar budaya, tidak saja melampaui batas-batas geografis, tetapi juga bersilangan dalam dimensi waktu yaitu bergerak ke masa lampau dan masa depan. Pemadatan ruang dan waktu dalam proses silang budaya, membongkar kelaziman transmisi nilai yang biasanya diwariskan generasi ke generasi (Taufik Rahzen, 1999:viii).

Rustom Barrucha menegaskan bahwa interkulturalisme bukanlah otonom. Bukan juga sebuah permainan yang adil, yang sejauh ini pada prakteknya dimungkinkan lewat pertukaran dengan dasar yang tidak adil. Sampai hari ini interkulturalisme berlanjut untuk dijadikan teori, retorika, konsep, kerangka, peta, dan dana, hampir di seluruh lokasi dunia pertama (Rustom Barrucha, 1999:14).

Karya seni yang baik adalah karya yang mampu bertahan dan selalu aktual pada setiap zaman (Esten (ed.), 1989:90). Pernyataan tersebut menyiratkan bahwa karya-karya yang besar mampu masuk dalam wilayah apa saja dan dalam dunia mana saja. Fakta-fakta yang tercermin dalam karya yang telah hadir beberapa tahun yang lalu bisa dihubungkan dan diaktualisasi dengan kondisi hari ini. Tidak hanya pada kebudayaan yang mendukung karya itu lahir namun juga pada kondisi budaya yang lain.

Bentuk baru seni pertunjukan di Nusantara dalam perkembangan berikutnya telah menjadi satu identitas baru. Perubahan identitas ini tidak dalam pengertian membunuh identitas yang telah ada, akan tetapi justru menambah identitas. Kesenian tradisi

tetap jalan dengan identitasnya sendiri dan begitu juga dengan kesenian modern dan kontemporer yang dengan konsepnya sendiri menempuh jalurnya. Sebagai identitas baru, kesenian bentuk baru ini juga menapak jalannya sendiri dalam memperkenalkan konsep-konsepnya.

Perubahan identitas kesenian juga merubah konsep identitas kebudayaan. Hadirnya kesenian baru membuka peluang untuk merevisi definisi kebudayaan yang selama ini ada. Tidak untuk menyalahkan konsep yang telah ada hanya menambah dan memperbaharui.

Perubahan dimensi waktu dan jarak bukan saja mempertinggi tingkat keseringan dalam perkunjungan tetapi lebih penting lagi mengecilkan rasa keasingan. Artinya perbedaan antara mana yang kita dan mana yang mereka makin mengabur. Dalam suasana seperti ini, ketika komunikasi telah berjalan lebih lancar bukanlah hal yang terlalu aneh, dan ini merupakan akulturalisasi (Abdullah, 1983:147).

SIMPULAN

Kembali pada sejarah, kontak-kontak budaya telah memegang peranan selama beratus-ratus tahun. Pada abad pertama ketika orang-orang India datang ke kepulauan ini dengan membawa teknologi pertanian dan membangun candi-candi, agama, (Hinduisme dan Budhaisme) dan kesusastraan. Gelombang budaya pertama ini memegang peranan penting selama sepuluh abad, dan diikuti masuknya Islam dan Cina dalam 5 abad. Kemudian orang-orang Eropa tiba, di awal abad ke-17 dengan membawa teknologi-teknologi yang lebih tinggi, seperti senjata, arsitektur barat, gaya pemikiran politik untuk menguasai penduduk asli, dan tentu saja gaya hidup, kesusastraan dan konsep baru.

Akibatnya seni di Nusantara (tari) mengalami perkembangan yang sangat pesat. Untuk menafsirkan dan menjangkau berbagai kemungkinan realitas masa depan, ikhtiar umat untuk menjejaki medan makna di sekelilingnya, tidak dapat mengelak dari proses-proses dalam mengidentifikasi dan mengembangkan pemecahan terhadap masalah kreativitas seni, orientasi dan fungsinya di tengah keragaman dan kompleksitas perubahan budaya.

DAFTAR RUJUKAN

Abdullah, Taufik. 1983. "Remaja Minangkabau di Perantauan sebagai Gejala Kultural". Dalam *Dialektika Minangkabau dalam Kemelut Sosial dan Politik*. A.A. Navis (ed.). Padang: Genta Singgalang Press.

Artaud, Antonin. 1958. *Theatre and its Double*. New York: Grove Pres.

Barrucha, Rustom. 1998/1999. "Interkulturalisme dan Multikulturalisme di Era Globalisasi: Diskriminasi, Ketidakpuasan, dan Dialog". *Jurnal Seni Pertunjukan Indonesia Th. IX*: Bandung.

Cassirer, Ernst. 1987. *Manusia dan Kebudayaan: sebuah Esai tentang Manusia*. Trj. Alois A. Nugroho. Seri Filsafat Atma Jaya; 6. Jakarta: Gramedia.

Dibia, I Wayan. 1999. *Seni Di Antara Tradisi dan Modern*. Pidato Pengenalan Jabatan Guru Besar Madya Pada Sekolah Tinggi Seni Indonesia Denpasar. Bali.

Esten, Mursal. (ed.). 1989. *Menuju Kritik Sastra yang Relevan*. Angkasa: Padang

Haviland, William A. 1988. *Antropologi*. Jilid I dan II. Terj. R.G. Sukardjito. Jakarta: Erlangga.

Holt, Claire. 2000. *Melacak Jejak Perkembangan Seni di Indonesia*. Terj. Prof. Dr. R.M. Soedarsono. Bandung: Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia.

Plum, Elizabeth,. 2007. *Cultural Intelligence A Concept for Bridging and Benefiting For Cultural Differences*. AS: California University

Rahzen, Taufik. 1998/1999. "Keragaman dan Silang Budaya: Mencari beberapa Agenda". *Jurnal Seni Pertunjukan Indonesia Th. IX*: Bandung.

Rendra. 1984. *Mempertimbangkan Tradisi*. Jakarta: Gramedia

Saini K.M. 2000. "Teater Indonesia, Sebuah Perjalanan dalam Multikulturalisme". Dalam Nur Sahid (ed.). *Interkulturalisme dalam Teater*. Yogyakarta: Yayasan Untuk Indonesia (YUI).

Wijaya, Putu. 2000. "Tradisi Baru". Dalam Nur Sahid (ed.). *Interkulturalisme dalam Teater*. Yogyakarta: Yayasan Untuk Indonesia (YUI).

Pelatihan Gender Wayang Pada Generasi Muda Bali Untuk Melawan Dampak Negatif Kemajuan Teknologi

I Made Bayu Puser Bhumi¹, Hendra Santosa²

Program Studi Seni Karawitan, Fakultas Seni Pertunjukan ISI Denpasar

²*hendrasnts@gmail.com*

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui membuat upaya dalam menanggulangi dampak negatif kemajuan teknologi terhadap generasi muda Bali khususnya anak-anak melalui pelatihan Gender Wayang. Seperti yang kita ketahui bahwa kemajuan teknologi di samping memiliki sisi positif juga menimbulkan dampak negative terhadap generasi muda Bali. Metode penelitian, yang dipergunakan adalah metode kualitatif dengan teknik pengumpulan datanya melalui metode observasi partisipan dan interview. Observasi partisipan dilakukan karena penulis merupakan tenaga pengajar karawitan dan teknik interview dilakukan tanya jawab terhadap orang tua anggota sanggar yang mengalami masalah tersebut pada anak mereka. Setelah melakukan beberapa kali pelatihan ternyata memberikan hasil yang cukup memuaskan. Hasilnya dapat diamati dengan penurunan aktivitas penggunaan gawai terhadap beberapa anak yang sebelumnya mengalami kecanduan penggunaan gawai berlebihan seperti game *online*. Dampak positif lainnya adalah anak lebih mampu mengembangkan imajinasi dalam hal positif dalam konteks seni. Selain itu anak memiliki banyak teman dan berinteraksi dengan teman yang memiliki berbagai macam karakter yang berbeda, menambah pengetahuan dalam bidang seni, dan mampu menyeimbangkan fungsi otak kanan dan kiri pada anak. Dengan demikian pelatihan gender wayang dapat digunakan sebagai tameng terhadap generasi muda Bali dalam melawan dampak negatif kemajuan teknologi. Pada akhirnya dampak positif pelatihan gender wayang tidak lepas dari upaya menanamkan pendidikan karakter khususnya terhadap generasi muda Bali.

Kata kunci: gender wayang, pelatihan, teknologi, karakter, karawitan.

This study aims to determine how to make an effort to overcome the negative impact of technological progress on the young generation of Bali, especially children through Gender Wayang training. As we know that technological advances aside from having a positive side also have a negative impact on the young generation of Bali. The research method, which is used is a qualitative method with data collection techniques through participant observation and interview methods. Participants' observations were made because the writer was a music instructor and interview techniques were conducted question and answer to parents of the studio members who experienced the problem with their children. After doing a number of pieces of training it turns out that it gives quite satisfying results. The results can be observed by decreasing the activity of using devices for some children who have previously been addicted to the excessive use of devices such as online games. Another positive impact is that children are better able to develop imagination in positive terms in the context of art. In addition, children have many friends and interact with friends who have a variety of different characters, increase knowledge in the arts, and are able to balance the functions of the right and left the brain in children. Thus the gender puppet training can be used as a shield against the young generation of Bali in countering the negative impact of technological progress. In the end, the positive impact of wayang gender training cannot be separated from efforts to instill character education, especially to the young generation of Bali.

Keywords: gender wayang, training, teknologi, character, karawitan

Proses review : 2 - 30 september 2019, dinyatakan lolos 25 oktober 2019

PENDAHULUAN

IPTEK (singkatan dari ilmu pengetahuan dan teknologi) merupakan sumber informasi yang dapat meningkatkan pengetahuan ataupun wawasan seseorang di bidang teknologi. Tidak dapat dipungkiri kemajuan Iptek memiliki 2 (dua) dampak yaitu dampak negatif dan positif, namun yang lebih menjadi perhatian kali ini adalah dampak negatif. (Toffler, 2016) Dampak negatif perkembangan dan kemajuan serta penerapan Iptek yang telah menghasilkan berbagai ketimpangan, itu disebut sebagai guncangan hari esok (*future sock*), yang tidak saja telah menimbulkan guncangan fisik (*physical shock*), melainkan juga guncangan kejiwaan (*psychological shock*).

Di sisi lain penyalahgunaan IPTEK memiliki dampak negatif yang amat berbahaya bagi generasi muda khususnya di Bali. Dampak negatif yang dimaksud adalah Lunturnya budaya, rusaknya moral, dan anak menjadi tidak cerdas secara sosial. Penggunaan gawai secara berlebihan pada anak merupakan contoh konkret dampak negatif kemajuan IPTEK yang dapat kita amati di era globalisasi ini. Penggunaan gawai berlebihan memiliki banyak dampak negatif terhadap fisik maupun psikis anak.

Dampak negatif tersebut antara lain: 1) Berpengaruh buruk bagi kesehatan. Penggunaan gawai berlebihan yang dilakukan secara terus menerus membahayakan kesehatan mata pada anak. Selain kesehatan mata, terjadi pancaran radiasi yang amat berbahaya bagi kesehatan tubuh. 2) Waktu terbuang sia-sia. Berbicara dampak negatif penggunaan gawai berlebihan, *game online* merupakan hal yang selalu menarik dimata anak-anak. Mereka seakan lupa waktu saat bermain *game* yang mereka gemari di gawai yang dimiliki. Sehingga waktu yang mereka miliki terbuang sia-sia. 3) Kesulitan berinteraksi dengan kehidupan sosial. Yang dimaksud dalam hal ini adalah jika anak hanya berinteraksi dengan gawai yang mereka miliki, lambat laun mereka akan kesulitan untuk berinteraksi, dan cenderung menjadi pribadi yang bersifat individual. (Witarsa, Hadi, Nurhananik, & Haerani, 2018) *Gadget* atau gawai juga ternyata secara efektif dapat mempengaruhi pergaulan sosial anak terhadap lingkungan terdekatnya. Selain itu, ia juga akan merasa asing dengan lingkungan sekitar karena kurangnya interaksi sosial selain itu anak juga kurang peka dan bahkan cenderung tidak peduli terhadap lingkungannya.

Sebagian besar kaum milenial Bali dewasa ini lebih gemar menghabiskan waktunya dengan gawai atau *smartphone* dibandingkan mempelajari kesenian Bali yang merupakan salah satu unsur kebudayaan. Oleh karenanya perilaku tersebut perlu dibenahi oleh



Gambar 1. Foto beberapa anak yang sedang bermain gawai sebelum latihan 2018
(Sumber: Koleksi Penulis)

semua pihak, terutama orang tua yang mengalami masalah tersebut pada anaknya dengan cara mengarahkan, membimbing anak-anak mereka untuk mempelajari kesenian Bali, salah satunya adalah musik tradisional Bali yaitu Karawitan Bali.

Di Bali kini terjadi euforia terhadap beberapa seni karawitan Bali, seperti gamelan gong kebyar, semar pegulingan, baleganjur dan gamelan gender wayang. Gender wayang merupakan barungan gamelan golongan tua Bali yang menggunakan laras selen-dro 5 nada, dan terdiri dari 4 gender dalam satu set gamelan atau *barungan*. Pada umumnya gender wayang digunakan sebagai musik pengiring dari wayang kulit Bali, salah satunya *wayang lemah*. Timbul suatu pertanyaan, kenapa gender wayang dipilih dalam tulisan ini? Ada 3 jawaban menarik dari pertanyaan tersebut, antara lain adalah: 1) Karena gender wayang merupakan barungan gamelan yang sangat fleksibel dalam arti dapat dimainkan atau dipentaskan hanya dengan 4 orang. 2) Dalam praktiknya, mempelajari gender wayang memiliki banyak manfaat bagi kecerdasan anak atau pemain. 3) karena dengan bermain Gender Wayang dapat berpartisipasi dalam setiap upacara agama Hindu di Bali.

Berdasarkan uraian diatas penulis tertarik untuk menanggulangi masalah di atas dengan menggunakan seni musik tradisional Bali yaitu gamelan gender wayang sebagai “Perisai” untuk melindungi generasi muda Bali dari dampak negatif kemajuan teknologi. Pertama kenapa pelatihan gender wayang dapat menjadi perisai bagi generasi muda Bali dalam melawan dampak negatif kemajuan teknologi? Kedua bagaimana upaya menanggulangi dampak negatif kemajuan teknologi? Ketiga bagaimana tingkat kecanduan terhadap gawai setelah dilakukan pelatihan gender wayang?



Gambar 2. Dua anak sedang asik bermain *game online* pada awal-awal latihan 2018.
(Sumber: Koleksi penulis)

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui kenapa pelatihan gender wayang dapat menjadi perisai bagi generasi muda Bali dalam melawan dampak negatif kemajuan teknologi. Dan untuk mengetahui upaya penanggulangan dampak negatif kemajuan teknologi.

Diharapkan penelitian ini dapat memperkuat jati diri Bali sebagai pulau yang identik dengan seni dan budaya, karena dengan kegiatan berkesenian, generasi muda Bali secara tidak langsung memperkuat jati diri Bali. Keseriusan dalam berkesenian tidak hanya menjadi pengetahuan bagi pelakunya, tetapi juga menjadi cermin kepribadian masyarakat Bali dimata dunia. Kemudian juga dapat mencegah kebodohan dan meningkatkan intelegensi dikalangan generasi muda Bali. Intelegensi adalah kemampuan global untuk berpikir rasional, bertindak dengan tujuan, mengatasi rintangan, dan beradaptasi dengan perubahan lingkungan (Shirayev dan Levy, 2012). Tidak dapat dibayangkan jika kebanyakan generasi muda Bali terjebak oleh kegemaran terhadap *game online* yang menimbulkan efek negatif terhadap psikologis anak.

Bermain Gender wayang dapat menyeimbangkan fungsi otak, karena Gender Wayang memiliki teknik permainan yang unik, yaitu menggunakan kedua tangan (kanan & kiri) dengan pola permainan yang berbeda. Pada umumnya tangan kiri memainkan melodi dan tangan kanan memainkan ornamentasinya. Disini kedua bagian otak manusia akan bereaksi untuk berkonsentrasi penuh pada kedua pola yang dimainkan oleh kedua tangan, maupun melatih kemampuan penalaran manusia terhadap suatu peristiwa.

Bermain Gender Wayang dapat menumbuhkan semangat gotong royong. Gotong royong dalam berkesenian di Bali dicerminkan dalam proses bela-

jar repertoar gamelan gender wayang. Dalam proses belajar salah satu pemain gender wayang pasti mengalami kendala dalam memahami repertoar yang dipelajari. Dalam situasi tersebut akan jelas terlihat sikap saling membantu yang mencerminkan gotong royong. Sikap gotong royong dalam lingkup kelompok kecil akan menjadi awal yang baik terhadap kehidupan sosial anak dikemudian hari dan dengan lingkup yang lebih luas yaitu masyarakat.

METODE PENELITIAN

Dalam proses mengumpulkan data, penelitian ini menggunakan 2 metode ilmiah, yaitu teknik observasi dan teknik interview. Teknik observasi yang digunakan tergolong kedalam teknik observasi partisipan yang dilakukan penulis di suatu sanggar seni karawitan di jalan batuyang, gang elang, Batubulan, Gianyar untuk mendapatkan data tentang kondisi anak yang terkena dampak negatif kemajuan teknologi yang dalam hal ini adalah kecanduan anak terhadap gawai khususnya *game online*. Penulis sebagai salah satu tenaga pengajar di sanggar tersebut menjadikan fenomena tersebut sebagai percontohan. Dari 16 anggota sanggar yang hadir pada proses latihan yang mana anggota masih berusia 15 tahun kebawah, dapat diamati bahwa 12 anak atau anggota memiliki kecenderungan kecanduan dalam penggunaan gawai khususnya *game online*, dan 4 anggota lainnya tak tampak menggunakan, membawa, maupun memainkan gawai. Dari 12 anggota yang memiliki kecenderungan terpapar atau memainkan gawai berlebihan, dapat dibagi menjadi 3 kelompok, yaitu kelompok yang terpapar berat, sedang, dan ringan.

Indikator yang dipergunakan dalam pengelompokan ini adalah sebagai berikut. 1) Terpapar berat : menggunakan setiap waktu luang dalam proses latihan untuk memainkan gawai termasuk di dalamnya *game online*. 2) Terpapar sedang : adanya keinginan yang kuat untuk memainkan gawai, namun karena faktor lain, mereka tidak dapat memainkannya dan hanya ikut menyaksikan dan terkadang meminjam gawai teman mereka. 3) Terpapar ringan : sedikit terdapat kesamaan dengan kelompok terpapar sedang namun dapat menahan diri untuk sama sekali tidak terpengaruh dan ikut dengan teman mereka yang sedang bermain gawai.

Berikut adalah tabel tingkat “kecanduan” penggunaan gawai anak-anak pada awal mengikuti pelatihan gender wayang di sanggar yang telah disebut di atas :

| No. | Tingkat kecanduan terhadap penggunaan gawai | Jumlah |
|-----|---|---------|
| 1. | Terpapar berat | 3 orang |
| 2. | Terpapar sedang | 5 orang |
| 3. | Terpapar ringan | 4 orang |

Pada teknik interview ini penulis melakukan tanya jawab sistematis kepada beberapa orang tua dari anggota sanggar yang sama. Dalam hasil interview tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa masalah yang sama diperoleh orang tua anggota sanggar, yaitu kekhawatiran orang tua terhadap anak mereka yang gemar bermain *game* pada gawai khususnya *game online* yang dilakukan berlebihan oleh anak mereka.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tinjauan pustaka

Psikologi Sastra: Karya Sastra, Metode, Teori, dan Contoh Kasus, oleh Albertine Minderop, tahun 2010, diterbitkan pertama kali oleh Yayasan Pustaka Obor Indonesia, berisikan tentang psikologi dan analisis seorang neurolog yang bernama Freud tentang teori psikologi berdasarkan pengalamannya menghadapi para pasien yang mengalami problem mental.

Psikologi Lintas Kultural : Pemikiran Kritis dan Terapan Modern Edisi Keempat, oleh Eric B. Shiraev dan David A. Levy, tahun 2012, diterbitkan oleh Kenkana, berisikan tentang pemikiran kritis dan terapan modern, istilah-istilah penting termasuk definisi intelegensi yang dapat dijadikan acuan dalam penulisan makalah ini.

Prakempa (Sebuah Lontar Gamelan Bali), oleh I Made Bandem, tahun 1986, diterbitkan oleh Akademi Seni Tari Indonesia Denpasar, yang berisi tentang 4 (empat) unsur pokok dalam karawitan Bali yaitu filsafat atau logika, etika, estetika dan teknik menabuh gamelan Bali yang sangat berguna dalam proses pelatihan/ pembelajaran gender wayang.

Pengantar Karawitan Bali, oleh I Wayan Dibia, tahun 1997/1998, diterbitkan oleh Proyek Peningkatan/ Pengembangan ASTI Denpasar, berisikan tentang definisi gender wayang yang dapat menambah wawasan peserta pelatihan gender wayang.

Ilmu Sosial & Budaya Dasar, oleh Herimanto dan Winarno, tahun 2016, diterbitkan oleh Bumi Aksara, berisikan problematika pemanfaatan IPTEKS di Indonesia (khususnya dampak negatif)

Sedangkan dari penelitian Ramdhan Witarso dkk (2018) dari jurnalnya yang berjudul “Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Perkembangan Interaksi Sosial Siswa Sekolah Dasar” berisikan isu-isu perkembangan teknologi, Dan bagaimana dampak atau pengaruhnya terhadap kemampuan interaksi sosial siswa SD.

Pembahasan

Gender wayang merupakan seperangkat gamelan yang terdiri dari empat gender dalam satu set gamelan atau *barungan*, dan pada umumnya digunakan untuk mengiringi wayang kulit Bali. Masing-masing instrumen berlaras selendro 5 nada dan menggunakan 10 bilah. Dalam satu instrumen terdiri dari 2 oktaf. Urutan nada-nada dalam gender wayang adalah sebagai berikut: dong, deng, dung, dang, ding, dong, deng, dung, dang, ding. Satu instrumen berbilah di Bali disebut dengan *tungguh*. Begitupula dengan gender wayang. Sedangkan empat *tungguh* gender wayang yang terdiri dari 2 *tungguh* gender gede dan 2 *tungguh* gender barangan disebut satu *barung* (satu *ensemble*). (Berdasarkan hasil wawancara dengan bapak I Made Subandi, 25 maret 2019 di sanggar Ceraken) Gender wayang memiliki beberapa teknik permainan, yaitu : (1) *Ngoret*, (2) *Ngepat*, (3) *Nelu*, (5) *Nyogcag*, (6) *Nyilih asih*.

Kemajuan teknologi yang sangat cepat memiliki keunggulan dan kerugian, bagaikan pisau bermata dua, kemajuan teknologi di satu sisi memiliki dampak positif dan di sisi lainnya memiliki dampak yang amat berbahaya khususnya bagi kehidupan sosial budaya masyarakat Bali. Dampak negatifnya yaitu lunturnya nilai-nilai kebudayaan Bali, salah satunya kesenian tradisi Bali yaitu gender wayang, dampak negatif lainnya adalah rusaknya moral manusia, lambat laun menjadikan manusia makhluk individu dan bukan lagi makhluk sosial, anak menjadi tidak cerdas secara sosial.

Pelatihan gender wayang dapat menjadi perisai generasi muda Bali dalam melawan dampak negatif kemajuan teknologi.

Melalui pelatihan yang diikuti, terdapat banyak upaya yang diberikan dalam pelatihan tersebut, diantaranya:

Bersosialisasi yang mana dapat membantu anak untuk saling berinteraksi satu dengan yang lainnya. Dalam suatu pelatihan tentu terdapat beberapa anak dengan karakter yang berbeda-beda. Interaksi tersebut menjadi penting untuk kehidupan anak kedepannya khususnya dalam kegiatan bermasyarakat.



Gambar 3. Proses pelatihan gender wayang 2018
(Sumber: Koleksi Penulis)

Selain bersosialisasi nilai gotong royong yang merupakan identitas bangsa Indonesia ini juga terdapat atau diterapkan pada peklatihan gender wayang. Sebelum dan sesudah latihan anak-anak akan menyiapkan instrumen mereka secara bersama-sama, dengan kata lain bergotong royong menyiapkan instrumen pembelajaran. Contoh lainnya yaitu pada saat pembelajaran repertoar dalam pelatihan gender wayang. Terdapat beberapa anak yang kesulitan dalam mempelajari repertoar, di satu sisi lainnya anak yang sudah menguasai repertoar tersebut akan tergugah untuk membantu anak lainnya.

Dengan bermain Gender Wayang dapat mengurangi waktu dalam aktivitas penggunaan gawai berlebihan. Penggunaan gawai berlebihan pada anak tidak dipungkiri merupakan salah satu dampak negatif kemajuan IPTEK. Dampak tersebut tidak dapat hilang di tengah arus globalisasi ini. Namun dampak tersebut dapat diminimalisir dengan aktivitas positif seperti mengikuti pelatihan gender wayang. Dengan demikian waktu anak untuk bermain gawai akan lebih sedikit dan berkurang.

Dengan bermain Gender Wayang dapat menyeimbangkan fungsi otak. Jika di sekolah anak lebih dominan mempelajari dan mengasah kemampuan otak kiri mereka, kini melalui pelatihan gender wayang fungsi kedua otak akan diseimbangkan. Gender wayang merupakan suatu cabang kesenian yang melibatkan rasa dan kemampuan menalar seseorang dalam permainannya. Gender wayang memiliki teknik permainan yang unik. Menggunakan kedua tangan, yaitu kanan dan kiri. Melatih anak untuk menalar dan berlogika untuk menguasai pola permainan dalam suatu repertoar yang dipelajari.

Bermain Gender Wayang dapat mendidik karakter karakter anak, karena dengan mengikuti pelatihan gender wayang, pendidikan karakter adalah tujuan pembangunan berkelanjutan (Sustainable Development Goals) yang sebenarnya. Karena secara langsung dan tidak langsung anak belajar akan etika,



Gambar 4. Anak-anak sanggar yang mengikuti lomba di ajang PKB 2018 (Sumber: Koleksi Penulis)

estetika, logika. Berangkat dari hal kecil menuju yang lebih besar. Menerapkan semua ilmu yang didapat dilingkungan dengan ruang lingkup kecil dan menjadi pondasi yang kuat untuk melangkah ke lingkup yang lebih luas.

Itulah beberapa alasan mengapa pelatihan gender wayang dianggap mampu menjadi perisai yang dapat melindungi generasi muda Bali dalam upaya melawan dampak negatif kemajuan teknologi. Seperti yang sudah dijelaskan di atas bahwa gender wayang merupakan barungan gamelan Bali yang memiliki keunikan tersendiri baik dalam teknik permainannya maupun repertoar dari gender wayang tersebut. Selain itu jumlah instrumen yang sedikit tentu hanya memerlukan sedikit pemain pula (hanya 4 orang) dalam penerapannya di masyarakat, sehingga gender wayang merupakan pilihan yang tepat untuk dijadikan salah satu instrumen gamelan Bali yang dapat membantu anak-anak untuk terhindar dari dampak negatif kemajuan teknologi.

Permasalahan di atas dapat ditanggulangi dengan pengenalan maupun pelatihan gender wayang kepada generasi muda Bali. Gender wayang memiliki keunikan tersendiri dibandingkan gamelan Bali lainnya, yang dapat dilihat dari teknik permainannya. Bermain gender wayang memiliki dampak positif pada kecerdasan pemainnya. Dalam pelatihan gender wayang tentu akan menggunakan beberapa metode, metode yang dimaksud adalah sebagai berikut :

Menggunakan metode ceramah dimana pada tahap ini pelatih akan memberikan pengetahuan umum tentang gender wayang. Bagaimana bahaya atau dampak negatif dari kemajuan teknologi, serta peranan penting generasi muda dalam pelestarian seni khususnya di Bali.

Metode peniruan atau imitasi, adalah metode yang umum digunakan dalam suatu pelatihan gamelan Bali, termasuk gender wayang. Pelatih akan men-

genalkan apa saja teknik yang terdapat dalam permainan gender wayang, kemudian mencontohkan bagaimana cara melakukan teknik tersebut dan ditirukan oleh peserta pelatihan.

Praktik langsung bermain Gender Wayang dilakukan setelah mengetahui teknik dengan cara meniru, peserta kemudian mendapat gending/lagu gender wayang dari tingkat sederhana hingga tingkat yang rumit dan mempraktekan langsung dengan menggunakan instrumen gender wayang. Dari proses tersebut pelatih dapat mengetahui kesulitan atau hambatan yang dialami oleh peserta dan kemudian dilakukan evaluasi, tentunya dengan cara yang menyenangkan.

Selanjutnya menggunakan video tutorial pembelajaran yang berisikan berisikan tutorial pembelajaran gender wayang untuk pemula, yang dikemas dengan tampilan yang menarik, sehingga peserta lebih tertarik untuk belajar dimana dan kapan saja.

Berikut beberapa repertoar gamelan gender wayang yang akan di ajarkan dalam pelatihan gender wayang: Pakangraras

Dongkang menek biyu

Cecek megelut

Merak angelo

Angkat-angkat

Bima kroda, dan lain lain.

Repertoar di atas merupakan repertoar yang sudah dirunut baik dari segi teknik maupun kerumitannya sehingga peserta pelatihan akan menikmati setiap proses dan memiliki motivasi untuk menguasai tahap demi tahap repertoar dari teknik dan kerumitan yang rendah hingga tinggi.

Setelah dilakukan pelatihan upaya untuk menambah semangat peserta pelatihan yang dalam konteks ini adalah anak-anak dapat ditingkatkan dengan mengadakan suatu ajang kompetisi gender wayang. Upaya ini didukung oleh pemerintah Provinsi Bali maupun pemerintah daerah dengan diselenggarakannya lomba gender wayang pada ajang Pesta Kesenian Bali (PKB) dan lomba-lomba di berbagai kabupaten/kota di Bali. Upaya ini sangat jitu karena prestasi yang diperoleh dapat menjadi aspek penting yang dipertimbangkan beberapa sekolah baik negeri maupun swasta dalam penerimaan siswa, sehingga kesenian di Bali berperan serta dalam pembentukan karakter manusia dan tentunya memiliki hubungan erat dengan dunia pendidikan di Bali.

Selain ajang kompetisi hasil dari pelatihan juga dapat diabdikan kepada masyarakat. Di Bali kesenian khususnya seni karawitan sangat erat hubun-



Gambar 5. Anak-anak sanggar berpartisipasi dalam upacara keagamaan Hindu 2018 (Sumber: Koleksi Penulis)

gannya dengan upacara keagamaan Hindu. Memiliki kemampuan untuk memainkan gamelan gender wayang adalah adalah suatu anugerah, karena dapat ikut berpartisipasi dengan tampil secara tulus ikhlas demi keberhasilan suatu upacara keagamaan di Bali atau disebut dengan istilah *ngayah*. Gender wayang dapat masuk disetiap jenis upacara keagamaan Hindu di Bali, dan secara tidak langsung anak akan mampu berbaur dalam kehidupan sosial khususnya di daerah Bali.

Dengan memahami pernyataan- pernyataan di atas dan setelah melakukan pelatihan terjadi perubahan atau perkembangan yang menuju arah positif. Lambat laun dengan dukungan orang tua, dengan bimbingan yang diberikan pelatih dan juga semangat anak-anak, kecanduan bermain gawai berlebihan dapat menurun.

Tabel 2. Tingkat kecanduan anak bermain gawai secara berlebihan setelah dilakukan bimbingan dan beberapa kali pelatihan gender wayang

| No. | Tingkat kecanduan terhadap penggunaan gawai | Jumlah |
|-----|---|---------|
| 1. | Terpapar berat | - |
| 2. | Terpapar sedang | 3 orang |
| 3. | Terpapar ringan | 4 orang |

Berdasarkan hasil interview penulis dengan beberapa orang tua dari anak-anak yang mengikuti pelatihan gender wayang mengungkapkan hasil atau perubahan perubahan anak mereka kearah yang positif, antarlain :

Anak lebih mampu mengembangkan imajinasi dalam hal positif dalam konteks seni.

Anak memiliki banyak teman dan berinteraksi den-

gan teman yang memiliki berbagai macam karakter yang berbeda.

Menambah pengetahuan dalam bidang seni.

Mampu menyeimbangkan fungsi otak kanan dan kiri pada anak.

SIMPULAN

Gender wayang sebagai salah satu dari hasil kebudayaan dan hasil lokal jenius masyarakat Bali terdahulu, di era kemajuan teknologi ini eksistensinya harus semakin meningkat, dalam arti bahwa generasi muda Bali harus semakin mencintai budayanya sendiri. Tentunya kemajuan IPTEK membawa dua dampak, yaitu positif dan negatif. Salah satu dampak negatifnya adalah lunturnya nilai-nilai budaya. Penyalahgunaan gawai, *Game online* seolah menjadi peluru yang amat “mematikan” bagi kaum milenial Bali.

Relevansi antara dampak negatif kemajuan teknologi dan gender wayang yang pertama penulis analogikan sebagai suatu masalah dan solusi. Relevansi kedua gender wayang merupakan bagian dari seni, sedangkan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni merupakan unsur dari kebudayaan. Persoalan di atas dapat ditanggulangi dengan cara mengadakan suatu pelatihan dan ajang kesenian Bali yaitu Gender wayang dikalangan masyarakat Bali khususnya kaum milenial Bali. Dari pelatihan tersebut ternyata menghasilkan dampak yang amat positif bagi anak maupun perkembangan atau pelestarian kesenian Bali khususnya gender wayang.

Dapat diketahui melalui beberapa metode ilmiah yang digunakan dalam penulisan tulisan ini, yaitu metode observasi partisipan dan metode interview yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa dengan adanya pelatihan gender wayang perilaku anak yang cenderung mengarah pada dampak negatif kemajuan teknologi seperti mengalami “kecanduan” terhadap penggunaan gawai berlebihan dapat menurun dari sebelum dilakukan pelatihan gender wayang.

DAFTAR RUJUKAN

Bandem, I Made. 1986. *Prakempa Sebuah Lontar Gamelan Bali*, Denpasar: Akademi Seni Tari Indonesia Denpasar.

Dibia, I Wayan. 1997. Pengantar Karawitan Bali, Denpasar: Proyek Peningkatan/Pengembangan ASTI Denpasar

Herimanto dan Winarno. 2016. Ilmu Sosial & Budaya Dasar, Jakarta: Bumi Aksara.

Minderop, Albertine. 2010. Psikologi Sastra, Metode, Teori, dan Contoh Kasus, Jakarta: Yayasan Pustaka Obor Indonesia.

Shiraev, Eric B. dan David A. Levy. 2012. Psikologi Lintas Kultural : Pemikiran Kritis dan Terapan Modern Edisi Keempat, Jakarta: Kencana.

Witarsa, R., Hadi, R. S. M., Nurhananik, & Haerani, N. R. (2018). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Siswa Sekolah Dasar. *Pedagogik*, 6(1), 9–20.

Kajian Konsep Komposisi Musik Ulah Egar Karya Agus Teja Sentosa

I Made Jacky Ariesta, I Gusti Ngurah Seramasara, I Kadek Suartaya

Program Studi Seni, Program Pasca Sarjana Institut Seni Indonesia Denpasar

ariesta_jacky@yahoo.com

Komposisi musik *Ulah Egar* adalah komposisi yang diciptakan oleh Agus Teja Sentosa pada tahun 2016. Komposisi musik ini memiliki keunikan tersendiri, karena walaupun menggunakan instrumen seruling untuk membawakan melodi pokok, tetapi tetap bisa menggambarkan rasa semangat dan gembira. Hal tersebut dikarenakan pada komposisi musik ini, menggunakan teknik penggabungan bukan hanya dari segi instrumentasi saja, namun terdapat penggabungan *style* musik, sehingga dapat memberikan aransemen baru pada komposisi musik ini. Selain itu jarang ditemukan musik instrumental seruling yang menggambarkan rasa bersemangat. Melalui fenomena tersebut, permasalahan dalam penelitian ini adalah bagaimana konsep komposisi musik *Ulah Egar* karya Agus Teja Sentosa. Tujuan umum penelitian ini yaitu untuk menganalisis konsep, sedangkan tujuan khusus yaitu untuk mengetahui konsep, komposisi musik *Ulah Egar*. Metode penelitian yang digunakan yaitu deskriptif kualitatif, dengan teknik pengumpulan data melalui studi kepustakaan, observasi, wawancara, studi dokumentasi, dan diskografi. Teori yang digunakan untuk mengupas permasalahan yaitu teori komposisi musik dan teori hibriditas. Kemudian sumber data primer diperoleh dari hasil wawancara, pengamatan, diskografi, sedangkan data sekunder diperoleh dari sumber buku, jurnal, artikel, dan internet. Hasil penelitian menunjukkan bahwa komposisi musik *Ulah Egar* menggunakan konsep hibriditas, karena adanya penggabungan idiom musikal tradisi Bali, tradisi Cina dan idiom musikal barat, yang digabungkan, sehingga dari penggabungan tersebut menghasilkan produk budaya baru, salah satunya adalah bentuk komposisi musik yang hibriditas.

Kata kunci: konsep, ulah egar

The composition of *Ulah Egar* music is a composition created by Agus Teja Sentosa in 2016. This music composition has its own uniqueness, because even though it uses a flute instrument to bring the main melody, it can still describe a sense of enthusiasm and excitement. That is because the composition of this music, using the merging technique not only in terms of instrumentation, but there is a merging of musical styles, so that it can provide a new arrangement on this music composition. In addition, it is rare to find flute instrumental music that illustrates a sense of excitement. Through this phenomenon, the problem in this study is how the concept of *Ulah Egar* musical composition by Agus Teja Sentosa. The general purpose of this study is to analyze the concept, while the specific purpose is to find out the concept, the composition of *Ulah Egar* music. The research method used is descriptive qualitative, with data collection techniques through literature study, observation, interviews, documentation studies, and discography. Theories used to explore the problem are music composition theory and hybridity theory. Then the primary data source is obtained from interviews, observations, discography, while secondary data is obtained from books, journals, articles and the internet. The results show that the composition of *Ulah Egar* music uses the concept of hybridity, due to the merging of Balinese musical idioms, Chinese traditions and western musical idioms, which are combined, so that the merger produces new cultural products, one of which is a hybrid musical composition.

Keywords: concept, ulgar egar

Proses review : 2 - 30 september 2019, dinyatakan lolos 25 oktober 2019

PENDAHULUAN

Musik adalah seni menyusun nada atau suara, sebagai suatu kesatuan dan perpaduan antara nada, melodi, irama, harmoni, dinamika, dan tempo sehingga menghasilkan komposisi musik. Djohan (2005:260) menyatakan bahwa musik adalah sains atau seni pengaturan nada untuk menghasilkan komposisi yang memiliki kesatuan, kontinuitas dan suara yang disepakati sebagai musik. Disadari atau tidak, dalam kehidupan sehari-hari kita selalu terlibat dalam musik, karena definisi paling mendasar dari musik itu sendiri adalah bunyi yang teratur.

Seiring perkembangan jaman, saat ini banyak komposer dan grup musik, khususnya di Indonesia yang bereksperimen untuk menggabungkan musik tradisional yang bernada pentatonis dengan musik modern yang bernada diatonis. Penggabungan ini merupakan sebuah akulturasi budaya, Seperti yang dikatakan oleh Allan P. Meriam (1955:28) bahwa akulturasi musik bisa terjadi di samping karena perbedaan karakter musik, selain itu juga karena kompatibilitas antar kedua musik. Akulturasi musik dapat terjadi karena selalu mengalami perubahan kebudayaan yang bersifat dinamis. Penggabungan dua budaya musik ini merupakan sebuah perubahan dan perkembangan produk kebudayaan yang menghasilkan bentuk hibriditas.

Hibriditas atau *hybrid* merupakan sebuah proses pertemuan dua budaya atau lebih, yang kemudian memunculkan sebuah budaya baru tanpa menghilangkan aspek budaya lamanya (Darmawan, 2014). Jika dikaitkan dengan musik, bentuk musik *hybrid* adalah memiliki dua unsur budaya musik yang berbeda, seperti penggabungan instrumen musik tradisional dari budaya timur dengan instrumen musik modern dari budaya barat, kemudian penggabungan baik dari segi unsur-unsur musik seperti ritme, melodi, dan harmoni. Penggabungan musik tersebut masih terjadi beberapa permasalahan, karena minimnya eksperimen dan pendalaman komposisi musik. Sehingga akhirnya berakibat musik yang digabungkan oleh komposer berkesan sendiri-sendiri, dan ada juga hanya sebagai tempelan. Komposer-komposer dan grup musik yang penulis amati menggunakan penggabungan dua budaya musik ini yaitu Guruh Soekarno Putra, Djaduk Ferianto, Dwiki Darmawan, dan Viky Sianipar. Begitupun di Bali juga terdapat komposer yang menggabungkan dua budaya musik ini yaitu seperti Balawan, Bona Alit, Agus Teja Sentosa, dan Emoni. Salah seorang dari komposer di atas yang telah menggabungkan instrumen tradisional dari berbagai negara, dan menggunakan instrumen musik yang diciptakan sendiri pada karyanya yaitu Agus Teja Santosa, dengan grup musiknya bernama

Gus Teja World Music.

Agus Teja Sentosa atau dikenal akrab Agus Teja, memiliki ciri khas dengan permainan instrumen tiup tradisional (seruling) yang selalu diterapkan dalam karya-karyanya. Sampai saat ini Agus Teja masih konsisten dalam menggunakan konsep penggabungan dua budaya musik atau lebih. Pada saat menerapkan konsep penggabungan dua budaya musik, Agus Teja banyak melakukan eksperimen, dimulai dari membuat instrumen tiup tradisional Bali (seruling) dan instrumen bambu seperti *tingklik* dan *rindik*. Selain itu dia juga menguasai musik modern, sehingga melalui keahlian dan pengalamannya inilah dia membentuk sebuah grup musik yang bernama grup *Gus Teja World Music*.

Grup musik *Gus Teja World Music* dibentuk pada tahun 2008 dengan tujuh personel. *Gus Teja World Music* telah menghasilkan empat album yang pertama *Rhythm Of Paradise*, album kedua *Flutes for Love*, album ketiga *Ulah Egar*, dan album yang keempat yaitu *Sundara*. Karya-karya Agus Teja yang dibawakan oleh grup *Gus Teja World Music*, sebagian besar menggunakan instrumen seruling sebagai melodi pokok. Instrumen seruling yang digunakan bukan hanya seruling Bali saja, tetapi menggunakan instrumen seruling dari berbagai negara.

Pada album ketiga terdapat satu karya yang memiliki aransemen berbeda dengan karya-karyanya yang lain, karena terdapat teknik pukulan perkusi Afrika dan *rhythm* keroncong yang kemudian digabungkan dengan teknik pukulan reggae dan *kotekan* gamelan Bali yang sudah sering digunakan, selain itu pada bentuk juga adanya tambahan bagian *chorus* yang menonjolkan melodi instrumen gitar. Adapun komposisi tersebut yaitu berjudul *Ulah Egar* yang menjadi fokus kajian dalam penelitian ini (Wawancara dengan Agus Teja, 6 Desember 2018).

Komposisi musik *Ulah Egar* terdapat pada album ketiga, yang diterbitkan pada tahun 2016. Terciptanya komposisi musik *Ulah Egar* berawal dari Agus Teja bersepeda, dimana komposisi musik ini dapat mengekspresikan semangat orang Bali dalam kehidupan sehari-hari yang penuh dengan kegiatan. Selain itu komposisi musik ini juga merupakan sebuah identitas dari album ketiga, yang bernama *Ulah Egar*.

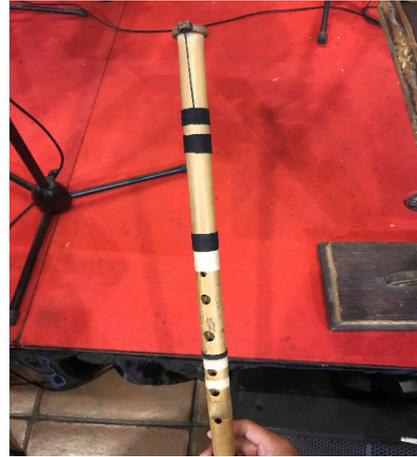
Dalam komposisi musik *Ulah Egar* ini terdapat penggabungan instrumen musik tradisi Bali, tradisi Cina dengan instrumen musik barat, serta terdapat juga penggabungan dua unsur-unsur musikal, seperti melodi, harmoni, dinamika, tempo, dan penggabungan *style* musik. Sehingga melalui penggabun-

gan ini dapat menjadikan aransemen pada komposisi musik ini lebih kaya dan memiliki ciri khas tersendiri dari karya-karya yang dibawakan oleh grup *Gus Teja World Music*. Ciri khas yang terdapat pada komposisi musik ini adalah dapat menggambarkan semangat dalam sebuah komposisi musik instrumental seruling, karena musik instrumental seruling biasanya ditemui sebagai musik relaksasi. Sedangkan komposisi musik *Ulah Egar* dapat menggambarkan suasana yang semangat, melalui *style* musik yang digunakan.

Berdasarkan fenomena konsep penciptaan dua budaya musik yang telah penulis paparkan di atas, sangat menarik untuk dijadikan objek kajian, karena memiliki tiga budaya musik yang berbeda. Hal ini membuat penulis ingin mengkaji konsep melalui penggabungan tiga idiom musik, yaitu musik tradisi Bali, tradisi Cina dengan musik barat. Adapun alasan lain yaitu penulis mengamati dari setiap karya-karya musik yang dibawakan oleh grup *Gus Teja World Music* hanya komposisi musik inilah yang memiliki aransemen lebih kaya, dan *style* musik tersendiri, yang dapat memberikan perbedaan dari karya-karyanya yang lain. Melalui hal inilah, sehingga menyebabkan penulis ingin mengkaji konsep komposisi musik *Ulah Egar* karya Agus Teja Sentosa, Penelitian ini secara tidak langsung juga bertujuan untuk menganalisis komposisi musik *Ulah Egar* secara komprehensif yang nantinya bisa menjadi landasan konsep penciptaan dan pengkajian musik berbasis tiga idiom musikal.

MATERI DAN METODE

Materi-materi yang dibahas dalam penelitian ini yaitu terkait dengan konsep komposisi musik *Ulah Egar*, dengan menggunakan teori komposisi musik dan teori hibriditas. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan teknik pengumpulan data yaitu observasi, wawancara, dokumentasi, studi kepustakaan. Observasi dilakukan pada tanggal 6 Desember 2018 saat Agus Teja perform di restoran Petani Ubud Gianyar. Wawancara dilakukan pada Agus Teja Sentosa selaku informan kunci, Bapak Sapto Hastoko sebagai informan ahli musik modern. Kemudian Bapak I Ketut Cater sebagai informan ahli dalam musik tradisi Bali. Dokumentasi pada penelitian ini yaitu mengumpulkan data penelitian yang berupa berkas, video, dan foto pertunjukan group *Gus Teja World Music* yang membawakan komposisi musik *Ulah Egar*. Penulisan ini menggunakan studi kepustakaan yang telah dikaji dari jurnal, tesis, disertasi, dan artikel, yang kemudian dijadikan referensi untuk memberikan pemecahan terhadap masalah yang terdapat dalam penelitian.



Gambar 1. Instrumen seruling Bali.
(Dok. Ariesta 2017)

PEMBAHASAN

Konsep adalah satuan arti yang mewakili sejumlah objek yang mempunyai ciri yang sama. Orang yang memiliki konsep sanggup mengadakan abstraksi dari berbagai objek-objek yang akan dilaluinya, agar objek-objek dapat diletakan pada golongan tertentu (Bahri, 2008:30). Menurut Woodroff (dalam Amin, 1987:42) menyatakan bahwa konsep terdiri dari tiga yaitu : 1) suatu gagasan/ide yang relatif sempurna dan bermakna, 2) suatu pengertian tentang suatu objek, 3) produk subjektif yang berasal dari cara seseorang membuat pengertian terhadap objek-objek atau benda-benda melalui pangalamnnya (setelah melakukan persepsi terhadap objek/benda).

Konsep komposisi musik *Ulah Egar* adalah menggunakan konsep hibriditas, karena adanya perpaduan idiom musik tradisi Bali, Cina, dengan idiom musik barat, persilangan budaya musik ini, kemudian melahirkan karya musik dengan konsep hibriditas. Untuk mengetahui konsep hibriditas pada komposisi musik *Ulah Egar*, dapat dianalisa melalui penggunaan idiom musikal yaitu idiom musik tradisi Bali, tradisi Cina dan idiom musik barat. Kedua idiom itu dapat dianalisa melalui unsur-unsur musikal dan penggunaan instrumentasi.

Penggunaan Instrumentasi Musik Tradisi Bali, Cina, dan Musik Barat

Instrumen yang digunakan pada komposisi musik *Ulah Egar*, yaitu empat instrumen tradisi Bali, satu instrumen tradisi Cina, dan dua instrumen musik barat. Pada instrumen tradisi Bali, komposisi musik ini menggunakan instrumen seruling, *tingklik baro* (tingklik baru kromatik), kendang angklung, dan *ceng-ceng rincik*. Untuk memperjelas instrumen tersebut, dapat dilihat pada gambar berikut :

Seruling adalah alat tiup dari buluh, terdapat lubang pada ujung dan dibadan. Lubang di ujung dipasang-



Gambar 2. Instrumen *tingklik baro* (Dok. Ariesta 2017)

kan cincin, untuk tempat meniup, dan lubang pada badan untuk mengatur nada. Ada berbagai macam model dan tipe seruling, termasuk cara meniupnya, membujur ataupun melintang (Prier, 2009:209). Seruling yang digunakan pada komposisi musik *Ulah Egar* adalah seruling Bali, tetapi sudah adanya perubahan lubang pada badan seruling.

Agus Teja Sentosa mengatakan bahwa seruling yang digunakan pada komposisi musik *Ulah Egar* yaitu seruling Bali, yang sudah memiliki perbedaan pada lubang serulingnya. Seruling ini menggunakan nada dasar D=do, untuk memperjelas instrumen suling yang dipakai dapat dilihat pada gambar 1

Tingklik baro berasal dari instrumen *tingklik* yang termasuk kedalam gamelan *idiophone*. *Idiophone* merupakan jenis instrumen yang bunyinya ditimbulkan oleh bahannya sendiri, tanpa membutuhkan kulit atau dawai yang dikencangkan (Bandem, 2013:121). *Tingklik* yang dipergunakan pada komposisi musik *Ulah Egar* adalah instrumen *tingklik baro* yang berarti *tingklik* baru *kromatik*. *Tingklik baro* ini merupakan instrumen *tingklik* tradisi Bali yang nadanya dirubah menjadi *kromatik*. Perubahan nada ini dilakukan oleh komposer yaitu Agus Teja Sentosa, untuk dapat menggabungkan dengan instrumen musik barat, seperti gitar, bass, dan instrumen tiup tradisional barat lainnya.

Sebagaimana yang seperti yang dikatakan oleh Agus Teja yaitu *Tingklik baro* adalah bukan merupakan instrumen musik baru, tetapi merupakan instrumen *tingklik* Bali yang nadanya tidak mengikuti tangga nada internasional. Maka nada-nada yang terdapat pada instrumen *tingklik* Bali dirubah menjadi nada *kromatik*” (wawancara tanggal 10 Juli 2019). Untuk memperjelas instrumen *tingklik baro* dapat dilihat pada gambar 2

Kendang angklung berasal dari instrumen kendang yang merupakan instrumen musik *membranofon*, sumber bunyinya diolah dari lebar sempitnya membrane (Banoe, 2003, 211-212). Kendang yang digunakan pada komposisi musik *Ulah Egar* adalah instrumen kendang angklung. Pada umumnya kend-

ang angklung dimainkan dengan posisi kesamping, tetapi pada komposisi ini instrumen kendang angklung dimainkan dengan posisi berdiri. Selain itu bunyi dari kendang angklung yang digunakan juga berbeda-beda.

Sebagaimana yang dikatakan oleh Agus Teja, bahwa dia terinspirasi dari kendang *gordang* yang berasal dari suku Batak Toba. Kemudian dia mempunyai ide untuk membuat *kendang angklung* dengan suara yang berbeda-beda, dari kendang yang satu dengan yang lainnya” (wawancara tanggal 10 Juli 2019). Pernyataan diatas menunjukkan bahwa pada komposisi ini bunyi kendang angklung dirubah dengan suara yang berdeda-beda, dimana dalam satu kendang mempunyai suara yang berlainan, dan begitu juga dengan ukurannya yang mulai dari yang peling besar, menengah, dan yang kecil. Untuk memperjelas instrumen kendang angklung dapat dilihat pada gambar berikut :



Gambar 3. kendang angklung (Dok. Ariesta 2017)

Ceng-ceng Rincik merupakan terdiri dari dua buah logam yang berbentuk seperti piringan dengan cekungan ditengah (*cymbal*), yang besar sering disebut rojeh, sedangkan yang kecil disebut *rincik* (Prier, 2009:25). Untuk memperjelas dapat dilihat pada gambar berikut :



Gambar 4. Ceng-ceng Rincik (Dok. Ariesta 2019)

Instrumen-instrumen di atas adalah merupakan instrumen musik tradisi Bali, yang sudah dieksperimen oleh Agus Teja, sehingga menghasilkan instrumen musik hibriditas yang menghasilkan bentuk instrumen musik baru. Kemudian penggunaan instrumen tradisi Cina, yaitu sebagai berikut :

Instrumen seruling *ocarina* merupakan seruling yang berasal dari Cina, yang terbuat dari keramik, kayu, dan tanah liat. Untuk memperjelas instrumen ini dapat dilihat pada gambar berikut :



Gambar 5. Instrumen seruling ocarina
(Dok. Agus Teja Sentosa 2013)

Penggunaan instrumentasi musik barat dalam komposisi musik *Ulah Egar* yaitu terdiri dari dua instrumen musik, seperti gitar akustik, dan bass, untuk mengetahui instrumen ini lebih jelas dapat dilihat pada gambar berikut :

Gitar akustik termasuk jenis alat musik yang banyak ditemui secara merata di Indonesia, misalnya di Flores, Timor, bahkan Papua, dalam berbagai bentuknya. Alasannya ialah karena gitar merupakan alat musik rakyat, dimana pun tersedia (Prier, 2009: 54). Gitar yang digunakan pada komposisi musik *Ulah Egar* adalah gitar akustik dengan merk *Yamaha APX 500*, untuk memperjelas dapat dilihat pada gambar berikut :



Gambar 6. Instrumen gitar akustik
(Dok. Internet www.long-mcquade.com)

Bass merupakan instrumen yang sama bentuknya seperti gitar, tetapi memiliki ukuran senar yang lebih besar dan *neck* yang lebih panjang. Bass yang digunakan pada komposisi musik *Ulah Egar* yaitu bass akustik dengan merk *Ibanez AEB8E-BK Acoustic*, Untuk memperjelas dapat dilihat pada gambar berikut :



Gambar 7. Instrumen bass akustik
(Dok. www.imaginationmusicstore.com)

Penggunaan Unsur Musik Tradisi Bali dan Musik Barat

Analisa idiom musik tradisi Bali dan musik barat pada komposisi musik *Ulah Egar* dapat dipahami melalui unsur-unsurnya, yaitu seperti penggunaan *titi laras/tangga nada*, dan penggunaan teknik *ubit-ubitan/kotekan*,

pada musik tradisi Bali. Sedangkan pada musik barat yaitu penggunaan unsur-unsur musik seperti melodi, irama, harmoni, tempo, dan dinamika. Seperti yang dijelaskan oleh Syafiq bahwa musik juga merupakan seni pengungkapan gagasan melalui bunyi, yang unsur dasarnya berupa melodi, irama, dan harmoni, dengan unsur pendukung berupa bentuk gagasan, sifat, dan warna bunyi (Syafiq, 2003:203). Berikut adalah penggunaan idiom musik tradisi Bali dan musik barat pada komposisi musik *Ulah Egar*, yang dianalisis mulai dari penggunaan *titi laras/tangga nada*, sebagai berikut :

Penggunaan *Titi Laras Selendro* pada Komposisi Musik *Ulah Egar*

Titi laras/tangga nada selendro dalam sistem solfeggio Bali adalah sebagai berikut : 1(do)-2(re)-3(mi)-5(sol)-6(la)-1(do) (Bandem, 2013:140). Sukerta (1998:167) menjelaskan bahwa *selendro* adalah salah satu jenis laras yang digunakan pada perangkat gamelan *Gender Wayang, Angklung, Joged Bum-bung*, dan *Genggong*.

Berikut penjelasan penggunaan *titi laras selendro* pada komposisi musik *Ulah Egar*, dimulai dari *introduksi* :

Introduksi adalah kalimat pembuka pada setiap komposisi musik baik lagu maupun musik instrumental. Searah dengan itu Banoe (2003:197) menyebutkan bahwa, *Introduksi* adalah pengantar, pembukaan, musik pengiring vokal lazimnya mengawalinya dengan intro (*introduksi*) sebelum masuk suara vokal. Pada *introduksi* ini tangga nada *selendro* dimainkan oleh instrumen seruling dan *tingklik baro*, untuk memperjelas dapat dilihat pada gambar berikut :



Gambar 8. Notasi tangga nada *selendro* pada bagian *introduksi*. (Dok. Ariesta 2019)



Gambar 9. Notasi tangga nada *selendro* pada bagian *introduksi*. (Dok. Ariesta 2019)

Keterangan gambar di atas menunjukkan bahwa, pengolahan melodi instrumen seruling dan *tingklik baro* sebagian besar terdapat pada tangga nada *selendro* yaitu 1(do)-2(re)-3(mi)-5(sol)-6(la)-1(do). Kemudian penggunaan tangga nada *selendro* pada bagian A.

Bagian A merupakan periode yang terdiri dari dua frase yaitu frase *anteseden* dan frase *konsekuen*. Periode adalah sejumlah ruang birama (biasanya 8 atau 16 birama) yang merupakan suatu kesatuan. Untuk kalimat/periode umumnya dipakai huruf besar (A, B, C dsb). Bila sebuah kalimat / periode diulang dengan disertai perubahan, maka huruf-huruf besar disertai tanda aksen (') misalnya A B A' (Prier SJ, 1996:2). Penggunaan tangga nada *selendro* pada bagian ini dimainkan oleh instrumen seruling. Untuk memperjelas dapat dilihat pada gambar berikut :



Gambar 10. Notasi tangga nada *selendro* pada bagian A. (Dok. Ariesta 2019)

Gambar di atas menunjukkan bahwa pengolahan melodi instrumen seruling masih tetap menggunakan tangga nada *selendro* yang sama seperti bagian intro, hanya saja terdapat pengolahan ritme yang berbeda. Kemudian pada bagian B juga menggunakan tangga nada *selendro*.

Bagian B merupakan periode yang memiliki dua frase yaitu frase *anteseden* dan frase *konsekuen*. Adapun penggunaan tangga nada *selendro* pada bagian ini, dimainkan oleh instrumen seruling. Untuk memperjelas tangga nada *selendro* pada bagian B dapat dilihat pada gambar berikut :



Gambar 11. Notasi tangga nada *selendro* pada bagian B. (Dok. Ariesta 2019)

Gambar di atas menunjukkan bahwa pengolahan

melodi instrumen seruling pada bagian ini masih tetap menggunakan tangga nada *selendro*, kemudian penggunaan tangga nada *selendro* pada bagian C. Bagian C merupakan periode ketiga pada komposisi musik *Ulah Egar*. Pada bagian ini instrumen seruling menggunakan tangga nada *selendro*, yang dapat diketahui melalui notasi melodi. Untuk memperjelas dapat dilihat pada gambar berikut :



Gambar 12. Notasi tangga nada *selendro* pada bagian C. (Dok. Ariesta 2019)

Keterangan gambar di atas dapat disimpulkan bahwa pada bagian ini permainan melodi seruling menggunakan tangga nada *selendro*, dapat diketahui melalui notasi di atas bahwa nada-nada yang terdapat dalam melodi sesuai dengan pada tangga nada *selendro*. kemudian penggunaan tangga nada *selendro* pada bagian *Chorus*. *Chorus* dalam komposisi musik merupakan penghubung antar bagian (Syafiq, 2003:48). Pada bagian *chorus* ini juga menggunakan tangga nada *selendro* yang dimainkan oleh instrumen gitar akustik dan instrumen seruling *ocarina*. Untuk memperjelas dapat dilihat pada gambar berikut :



Gambar 13. Notasi tangga nada *selendro* pada bagian *chorus*. (Dok. Ariesta 2019)

Gambar di atas merupakan notasi melodi yang dimainkan oleh instrumen gitar akustik, permainan melodi ini menggunakan tangga nada *selendro* yang dapat diketahui melalui *progres* nada yang digunakan. Setelah permainan solo gitar akustik, kemudian disusul oleh permainan seruling *ocarina* yaitu sebagai berikut :



Gambar 14. Notasi tangga nada *selendro* pada bagian *chorus*. (Dok. Ariesta 2019)

Gambar notasi di atas adalah merupakan permainan seruling *ocarina* dengan tangga nada *selendro*, karena nada-nada yang terdapat pada permainan seruling *ocarina* ini merupakan *progres* nada dari tangga nada *selendro*.

Melalui pemaparan masing-masing bagian mulai dari *introduksi*, bagian A, bagian B, dan bagian C di atas dapat memberikan, bahwa tangga nada yang digunakan dalam komposisi musik *Ulah Egar* sebagian besar menggunakan tangga nada *selendro*. Penggunaan tangga nada *selendro* pada komposisi musik *Ulah Egar* ini yaitu untuk memberikan kesan kegembiraan.

Penggunaan Teknik Ubit-ubitan Pada Komposisi Musik *Ulah Egar*

Ubit-ubitan merupakan sejajar dengan istilah *kotekan*, *candetan*, dan *tatorekan*. Pukulan *polos* dan *sangsih/nyandet*, bergerak naik turun (sebaliknya), mengisi *beat* yang kosong dan akhirnya menimbulkan bunyi yang *interlock* (saling mengunci/mengisi) yang dinamakan *ubit-ubitan* (Bandem dalam Lukita, 2016:58). Menurut Bandem prinsip untuk menentukan *ubit-ubitan* dalam gamelan Bali secara umum disebut *neluin* dan *ngempat*, suatu teknik pukulan berjarak tiga dan empat nada. Motif *ubit-ubitan* dapat dibagi menjadi beberapa jenis, antara lain *aling-aling*, *kabelit*, *kabelet*, *kabelet ngecog*, *oles-olesan*, *ubitan nyendok*, *nyalimput*, *nyalimped*, *gegelut*, *gagulet*, *tuak wali*, *aling-aling cungguh temisi*, dan *gajejer* (Bandem, 2013:175-184).

Dalam komposisi musik *Ulah Egar* terdapat satu instrumen yang menggunakan teknik *ubit-ubitan* yaitu instrumen *tingklik baro*. Teknik *ubit-ubitan* yang dimainkan oleh instrumen ini yaitu terdapat pada bagian C, untuk memperjelas dapat dilihat pada gambar berikut :



Gambar 15. Notasi *ubit-ubitan kabelet ngecog*. (Dok. Ariesta 2019)

Gambar itu menunjukkan bahwa instrumen *tingklik baro I* menggunakan motif *ubit-ubitan kabelet ngecog*, karena *ubit-ubitan* ini menggunakan tangga nada pelog yaitu do (*dang*) dan mi (*ding*), yang melewati satu nada re. Kemudian *ubit-ubitan* selanjutnya menggunakan nada sol (*deng*) dan si (*dung*), yang melewati nada la. Seperti yang dikatakan oleh bapak Ketut Cater menyatakan bahwa *kabelet ngecog* merupakan *ubit-ubitan* yang memiliki karakter terhalang dan melompat. Adapun instrumen *tingklik baro II*

memainkan teknik permainan instrumen terompong Bali, yang bernama teknik *ngempyung*, Untuk memperjelas dapat dilihat pada gambar berikut :



Gambar 16. Notasi teknik permainan *ngempyung*. (Dok. Ariesta 2019)

Penjelasan gambar di atas menunjukkan bahwa teknik permainan instrumen *tingklik baro II* menggunakan teknik *ngempyung*. Hal ini ditunjukkan karena terdapat dua nada yang berbeda dimainkan secara bersamaan. Seperti yang dikatakan oleh Bapak I Ketut Cater yaitu bahwa permainan teknik *ngempyung* biasanya melewati dua nada dan memainkan nada yang berbeda secara bersamaan.

Adapun nada yang digunakan pada permainan teknik *ngempyung* ini, ialah tangga nada *selendro* dimulai dari nada do (*nding*) dan sol (*ndong*). Hal tersebut menunjukkan bahwa terdapat dua nada yang dilewati yaitu nada re (*ndung*) dan mi (*ndeng*). Sedangkan nada yang berikutnya memainkan gabungan nada sol (*ndong*) dan mi (*ndeng*), yang melewati dua nada yaitu la (*ndang*) dan do (*nding*).

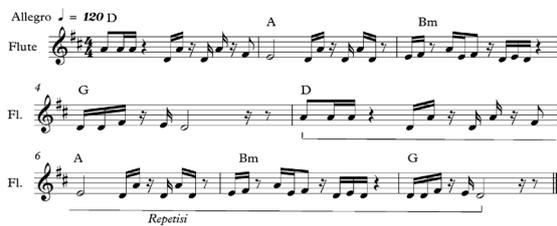
Melalui analisis penggunaan *ubit-ubitan* di atas dapat disimpulkan bahwa pada komposisi musik *Ulah Egar* terdapat beberapa *ubit-ubitan* yaitu dengan motif *kabelet ngecog*. Kemudian terdapat juga teknik permainan instrumen *terompong* Bali, dengan teknik permainan *ngempyung*. Unsur-unsur musik tradisi Bali di atas, kemudian digabungkan dengan unsur-unsur musik barat, seperti tangga nada *selendro* diolah dengan struktur melodi musik barat, yang terikat oleh adanya akor, tempo, dan dinamika.

Penggunaan Melodi pada Komposisi Musik *Ulah Egar*

Melodi merupakan susunan atau urutan nada-nada dalam musik yang terdengar dalam berbagai tinggi rendahnya nada (Kodijat, 1986:45). Untuk mengatur tinggi rendahnya nada dalam musik, yaitu tentu tersusun oleh adanya tangga nada. Dalam musik terdapat berbagai jenis tangga nada antara lain tangga nada mayor dan minor, serta terdapat juga tangga nada pentatonis. Dalam susunan melodi tidak hanya tersusun dengan taangga nada dan tinggi rendahnya nada saja, tetapi juga terdapat sebuah motif.

Komposisi musik *Ulah Egar* ini sudah terdiri dari tiga periode atau bentuk lagu tiga bagian yaitu A B C, menurut Prier (1996:12) disamping bentuk lagu satu bagian dan bentuk lagu dua bagian terdapat pula lagu

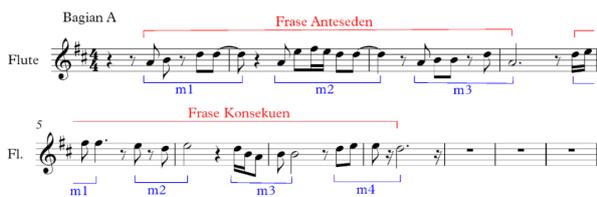
vocal dan lagu instrumental berbentuk lagu tiga bagian, artinya : dalam satu lagu termuat dari tiga kalimat/periode yang berkontras satu dengan yang lain. Komposisi ini memiliki bentuk tiga bagian yaitu A B C yang dimulai dari *introduksi*, untuk memperjelas susunan melodi pada komposisi musik *Ulah Egar* akan diuraikan dari *introduksi* yaitu sebagai berikut : *Introduksi* adalah kalimat pembuka pada setiap komposisi musik baik lagu maupun musik instrumental. Searah dengan itu Banoe, (2003:197) menyebutkan bahwa *Introduksi* adalah pengantar, pembukaan, musik pengiring vokal lazimnya mengawalinya dengan intro (*introduksi*) sebelum masuk suara vokal. *Introduksi* ini dimulai dari birama 1 sampai birama 12 yang merupakan frase pembuka dari komposisi musik *Ulah Egar*, dan terdiri dari 9 birama. Untuk memperjelas keterangan tentang *introduksi* dapat dilihat pada gambar berikut :



Gambar 17. Notasi melodi *introduksi*.
(Dok. Ariesta 2019)

Gambar di atas dapat memberikan penjelasan bahwa, pada *introduksi* ini terdapat tanda mula 2 kress yang berarti bahwa nada dasar pada *introduksi* ini dimainkan dengan nada dasar D=do, adapun sukat yang terdapat yaitu 4/4 yang merupakan dalam satu birama terdiri dari 4 ketukan. Pada *introduksi* ini terdapat pengulangan melodi yang biasa disebut dengan *repetisi* (pengulangan) dari birama 5 sampai birama 8 . Setelah penjelasan *introduksi* kemudian akan dilanjutkan dengan bagian A.

Bagian A merupakan periode yang terdiri dari dua frase yaitu frase *anteseden* dan frase *konsekuen*. Pada bagian ini, kalimat tanya terbentuk oleh adanya 3 buah motif dan pada kalimat jawab terbentuk oleh 4 buah motif. Untuk memperjelas dapat dilihat pada gambar berikut :



Gambar 18. Notasi melodi bagian A
(Dok. Ariesta 2019)

Keterangan gambar ini menunjukkan bahwa bagian A terdiri dari 8 birama yang terbagi menjadi dua frase yaitu frase *anteseden* dan *konsekuen*. Frase *anteseden* pada bagian ini terbentuk oleh 3 buah motif yang diberi simbol m1-m2-m3. Motif m1 yang merupakan motif asli, motif m2 merupakan motif pembesaran nilai nada dan motif m3 yang merupakan motif pemerkecilan nilai nada. Kemudian pada frase *konsekuen* pada bagian ini dari birama 16 sampai birama 20, yang terdiri dari 4 motif yang diberi simbol yaitu m1-m2-m3-m4. Motif m1 yang merupakan motif pemerkecilan nilai nada, motif m2 merupakan motif pembalikan bebas, motif m3 pembesaran nilai nada, dan motif m4 merupakan motif pembalikan bebas. Bagian ini diulang dengan 4 kali *repetisi*, untuk yang diberi simbol A', A'', dan A'''. Kemudian dilanjutkan dengan penjelasan pada bagian B.

Bagian B merupakan periode yang memiliki dua frase yaitu frase *anteseden* dan frase *konsekuen*. Pada bagian ini, kalimat tanya dan kalimat jawab terbentuk oleh adanya 3 buah motif. Untuk memperjelas dapat dilihat pada gambar berikut :



Gambar 19. Notasi melodi bagian B
(Dok. Ariesta 2019)

Keterangan gambar di atas memberikan penjelasan bahwa bagian B terdiri dari 7 birama yang terbagi menjadi dua frase yaitu frase *anteseden* dan *konsekuen*. Frase *anteseden* ini terbentuk oleh 3 motif yang diberi simbol m1-m2-m3, adapun motif m1 merupakan motif asli, motif m2 yaitu motif pembesaran nilai nada, dan m3 merupakan motif imitasi dari motif m1. Kemudian pada frase *konsekuen* terdiri dari 3 motif yang diberi simbol yaitu m1-m2-m3, motif m1 merupakan motif pengulangan pada tingkat lain. Motif m2 merupakan motif pembesaran nilai nada, dan m3 merupakan motif imitasi dari m1. Pada bagian ini diulang dengan dua kali *repetisi*, yang diberi simbol B'.

Setelah pemaparan pada bagian B, kemudian akan dilanjutkan dengan bagian C. Bagian C merupakan periode ketiga pada komposisi musik ini, yang memiliki dua frase yaitu frase *anteseden* dan frase *konsekuen*. Pada bagian ini, kalimat tanya dan kalimat jawab terbentuk oleh adanya 2 buah motif. Untuk memperjelas dapat dilihat pada gambar berikut :



Gambar 20. Notasi melodi bagian C
(Dok. Ariesta 2019)

Keterangan gambar di atas memberikan penjelasan bahwa pada bagian ini terdiri dari 4 birama yang terbagi oleh dua frase yaitu frase *anteseden* dan *konsekuen*. Frase *anteseden* ini terbentuk oleh dua motif yang diberi simbol m1-m2, motif m1 yaitu motif asli dan m2 merupakan motif pembalikan bebas. Kemudian frase *konsekuen* terdiri dari dua motif dengan simbol m1-m2, motif m1 merupakan motif pembalikan bebas dan m2 yaitu motif pembesaran nilai nada. Pada bagian ini diulang dengan 8 kali *repetisi*, kemudian akan dilanjutkan dengan *chorus*. *Chorus* adalah nama untuk 8 atau 16 birama dengan akor-akor tertentu, *chorus* ini diulang-ulang dan menjadi pegangan untuk *improvisasi* sebagai solois (Prier, 2009:26). Pada komposisi musik *Ulah Egar* ini, *chorus* dimainkan oleh solois instrumen gitar dan instrumen seruling *ocarina*. Untuk memperjelas dapat dilihat sebagai berikut :



Gambar 21. Notasi melodi instrumen gitar pada *chorus*.
(Dok. Ariesta 2019)

Gambar 21 di atas adalah permainan gitar akustik pada *chorus*, yang terdiri dari 9 birama. Kemudian dilanjutkan oleh permainan instrumen seruling *ocarina*, dapat dilihat sebagai berikut :



Gambar 22. Notasi melodi instrumen *ocarina* pada *chorus*. (Dok. Ariesta 2019)

Gambar 22 ini menunjukkan bahwa permainan melodi instrumen seruling *ocarina*, terdiri dari 16 birama, sehingga sesuai dengan apa yang dikatakan oleh Prier (2009:26) yaitu bahwa *Chorus* adalah nama untuk 8 atau 16 birama dengan akor-akor tertentu, *chorus* ini diulang-ulang dan menjadi pegangan untuk *improvisasi* sebagai solois. Kemudian dilanjutkan dengan penjelasan *coda*. *Coda* adalah istilah bagian penutup dalam sebuah komposisi musik (Syafiq, 2003:71), untuk memperjelas *coda* dapat dilihat sebagai berikut :



Gambar 23. Notasi melodi pada *coda*.
(Dok. Ariesta 2019)

Keterangan gambar pada ending, menunjukkan bahwa adanya kekompakan dari masing-masing instrumen yang memainkan melodi secara bersamaan. Hal tersebut sesuai dengan apa yang dikatakan oleh Prier bahwa pada ending bukan hanya mementingkan intonasi dan durasi, tetapi juga memperhatikan kekompakan, kemudian ending pada komposisi musik ini, terdiri dari 5 birama.

Analisa melodi di atas memberikan pemahaman bahwa bentuk dari komposisi musik *Ulah Egar* ini terdiri dari tiga bagian yaitu A, A', A'', A''', B, B', dan C, diawali oleh *introduksi*, kemudian pertengahan terdapat *chorus*, dan diakhiri oleh *coda*. Kemudian pengolahan melodi pada komposisi ini tersusun oleh adanya motif, yang kemudian dari motif tersebut memunculkan sebuah frase tanya dan frase jawab. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pada komposisi musik *Ulah Egar* pengolahan struktur melodinya menggunakan prinsip musik barat.

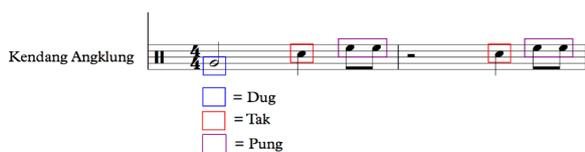
Penggunaan Irama pada Komposisi Musik *Ulah Egar* Irama dapat dibagi menjadi dua topik, yakni berdasarkan tipe ketukan (*types of beats*) dan warna irama spesial menurut gaya musik (*special rhythm color according to style*). Irama special menurut gaya musik, irama dapat digolongkan ke dalam jenis, antara lain *shuffle, jazz beat, rock, country, folk, latin*, dan *waltz*. Semua irama tersebut dapat dibagi lagi menjadi beberapa jenis irama lain secara khusus (Kawakani (dalam Lukita 2016:66). Searah dengan pendapat Kawakani mengenai irama special menurut gaya musik, juga dipaparkan oleh Banoe (2003:138) menyatakan bahwa irama adalah pola ritme tertentu yang dinyatakan dengan nama, seperti wals, mars, bosanova, dan lain-lain.

Jika komposisi musik *Ulah Egar* dilihat berdasarkan warna irama spesial menurut gaya musik, irama pada *introduksi* dan bagian A yaitu menggunakan *style* musik Afrika, yang diterapkan pada permainan instrumen kendang angklung. Permainan kendang angklung dengan style Afrika ini, menurut penulis sama seperti irama lagu dengan judul “Waka-Waka” yang diciptakan oleh Shakira. Dapat dilihat pada gambar berikut :



Gambar 24. Notasi beat kendang angklung pada *introduksi* dan bagian A (Dok. Ariesta 2019)

Kemudian pada bagian B, C, dan *chorus* dapat dilihat pada gambar berikut :



Gambar 25. Notasi beat instrumen kendang angklung pada bagian B dan C (Dok. Ariesta 2019)

Gambar 25 ini menunjukkan bahwa pada bagian B dan C menggunakan warna irama spesial menurut gaya musik, yaitu *style* pukulan perkusi musik salsa. Penggunaan irama salsa ini penulis amati melalui notasi dan menurut penulis irama ini sama seperti irama lagu-lagu salsa salah satunya lagu salsa yang berjudul “baila Cuban *style*” ciptaan Willy Chirino. Pukulan perkusi musik salsa ini diterapkan pada permainan instrumen kendang angklung.

Pada *chorus* ini jika diperhatikan berdasarkan warna irama spesial menurut gaya musik, yaitu menggu-

nakan *style* musik reggae, salsa dan keroncong. Untuk memperjelas masing-masing irama di atas dapat dilihat pada gambar berikut :



Gambar 26. Notasi irama pada *chorus* (Dok. Ariesta 2019)

Memperhatikan gambar di atas dapat memberikan penjelasan bahwa irama salsa dimainkan oleh instrumen kendang angklung. Irama salsa yang terdapat pada *chorus* ini sama seperti irama salsa yang terdapat pada bagian B dan C yaitu yang mengadopsi pukulan perkusi salsa. Selain adanya penggunaan irama salsa, juga terdapat irama musik reggae dan keroncong. Instrumen yang memainkan irama musik keroncong dimainkan oleh instrumen *tingklik baro I*, dengan mengadopsi *rhythm* musik keroncong yang sama seperti lagu-lagu keroncong salah satunya lagu keroncong yang berjudul Bengawan Solo. Kemudian irama musik reggae dimainkan oleh instrumen *tingklik baro II*, yang mengadopsi *rhythm* lagu-lagu reggae salah satunya seperti lagu yang berjudul *Is This Love* dari Bob Marley. Adapun masing-masing irama yang terdapat pada *chorus* ini kemudian digabungkan, sehingga menghasilkan sebuah irama musik yang unik. Penggabungan ini dilakukan oleh komposer yaitu untuk memberikan kesan bersemangat melalui irama musik Afrika, dan *style* musik salsa, reggae, dan keroncong memberikan nuansa menari pada para pendengar komposisi musik *Ulah Egar*.

Penggunaan Harmoni pada Komposisi Musik *Ulah Egar*

Harmoni merupakan pengetahuan tentang hubungan nada-nada dalam akor serta hubungan antara masing-masing akor (Kodijat, 1986:32). Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa harmoni adalah pengetahuan yang terfokus untuk mengajarkan cara menyusun akor-akor, yang terdiri dari tiga atau lebih nada, sehingga dapat menjadikan musik

selaras dan nyaman didengarkan.

Komposisi musik *Ulah Egar* akor sebagian besar dimainkan oleh instrumen gitar akustik dan bass, hal ini dapat dilihat pada notasi penuh komposisi musik *Ulah Egar*. Untuk memperjelas penggunaan akor dalam komposisi musik *Ulah Egar* dapat dianalisis mulai dari *Introduksi* :



Gambar 27. Notasi akor pada instrumen gitar akustik dan bass bagian A. (Dok. Ariesta 2019)

Gambar 27 di atas menunjukkan bahwa penggunaan akor pada bagian A, menggunakan akor D... / Bm... / G... / A... // yang dimainkan oleh instrumen gitar akustik dan bass dengan variasi. Kemudian pada bagian B, C, dan *chorus* juga sama menggunakan akor konvensional seperti di atas.

Berdasarkan analisa akor di atas, menunjukkan bahwa harmoni yang digunakan dalam komposisi musik *Ulah Egar* yaitu menggunakan harmoni yang konvensional. Harmoni yang konvensional terdiri dari akor-akor yang standar, salah satunya seperti akor mayor dan akor minor. Dengan adanya penggunaan akor-akor yang standar ini, dapat memberikan komposisi musik *Ulah Egar* gampang untuk dipahami. Akor-akor seperti ini biasanya sering digunakan pada lagu-lagu pop mancanegara yang sudah komersil, seperti lagu *Thousand Years* ciptaan dari Cristina Perry, kemudian lagu *My Love* lagu dari Westlife.

Penggunaan Tempo pada Komposisi Musik *Ulah Egar*

Tempo merupakan berkaitan erat dengan panjangnya hitungan dasar dalam musik dan biasanya terkait dengan not $\frac{1}{4}$, dan $\frac{1}{2}$. Kemudian mulai tahun 1600 berkembanglah istilah-istilah tempo yang lebih mendetil yang ditulis diawal sebuah karya musik, yang masih berlaku sampai sekarang. Meskipun istilah tempo musik selalieu relative, namun pada abad 19 ditentukan juga secara absolut berapa hitungan per menit dikehendaki oleh sang komponis dengan angka *metronome malxel* (M.M.) (Prier, 2009: 214-215). Menurut Soeharto (1992:58) menyatakan bahwa tempo berfungsi untuk menunjukkan cepat lambatnya sebuah lagu dinyanyikan.

Pada komposisi musik *Ulah Egar* setelah penulis melakukan pengukuran melalui *metronome*, menunjukkan bahwa tempo yang digunakan pada komposisi musik *Ulah Egar* yaitu 115 *beat per minute*, termasuk pada tanda tempo *allegro* yang berarti cepat. un-

tuk memperjelas dapat dilihat pada gambar berikut :



Gambar 28. Notasi tempo *allegro* (Dok. Ariesta 2019)

Gambar 28 merupakan *introduksi* potongan notasi dari komposisi musik *Ulah Egar*, yang menunjukkan bahwa penggunaan tempo *allegro* (cepat) dengan 115 *beat per minute* merupakan tempo yang digunakan dari awal komposisi musik sampai akhir komposisi musik *Ulah Egar*.

Setelah melakukan analisa dari kedua indiom musikal di atas, dapat memberikan pemahaman bahwa komposisi musik *Ulah Egar* menggunakan konsep hibriditas. Konsep hibriditas ini dapat diketahui melalui analisa di atas, karena adanya akulturasi musik yang menggabungkan dua idiom musikal. Penggabungan ini baik dari segi unsur-unsur musikal dan penggunaan instrumentasi. Pada unsur-unsur musikal adanya perpaduan tangga nada *selendro* dengan pengolahan struktur melodi musik barat, yang terikat oleh akor-akor, tempo, dan dinamika. Selain itu juga adanya perpaduan irama, dari irama salsa, reggae, keroncong, dan Afrika. Kemudian pada instrumen juga terdapat perpaduan dengan musik barat, seperti instrumen *tingklik* Bali yang nadanya dirubah menjadi *kromatik*, instrumen seruling Bali yang lubangnya dirubah menjadi lubang suling India. Kemudian instrumen yang sudah dieksperimen ini digabungkan dengan instrumen musik barat, seperti gitar akustik, bass, dan terdapat juga penggabungan dengan instrumen tradisi Cina yaitu seruling *ocarina*.

Melalui perpaduan idiom dari masing-masing budaya ini, sehingga menghasilkan sebuah karya musik dengan konsep hibriditas. Sesuai dengan yang dijelaskan oleh Allan P. Meriam (1955:28) bahwa akulturasi musik bisa terjadi disamping karena perbedaan karakter musik, selain itu juga karena kompatibilitas antar kedua musik. Akulturasi musik dapat terjadi karena selalu mengalami perubahan kebudayaan yang bersifat dinamis. Penggabungan dua budaya musik ini merupakan sebuah perubahan dan perkembangan produk kebudayaan yang menghasilkan bentuk hibriditas.

Seperti yang dikatakan oleh David Beard dan Kenneth Gloag (2005:65) bahwa hibriditas juga dapat dikembangkan untuk menjelaskan bentuk-bentuk

budaya baru yang muncul sebagai akibat dari peminjaman, persimpangan dan pertukaran melintasi batas-batas etnis, beberapa diantaranya kontroversial atau kontradiktif. Perspektif historis tentang subjek dalam musik harus mempertimbangkan bahwa pertukaran lintas budaya adalah darah kehidupan Renaissance, Baroque dan musik klasik sebagai hasil dari musisi dan komposer yang melintasi batas-batas nasional.

Hibriditas atau *hybrid* merupakan sebuah proses pertemuan dua budaya atau lebih, yang kemudian memunculkan sebuah budaya baru tanpa menghilangkan aspek budaya lamanya (Darmawan, 2014). Melalui perpaduan ini, secara musikal komposisi musik *Ulah Egar* memenuhi konsep hibriditas.

Tabel di atas merupakan sebuah penyimpulan dari analisis konsep hibriditas komposisi musik *Ulah Egar*. Dapat terlihat dari pertemuan tiga idiom musikal ini, yang kemudian memunculkan penggabungan, sehingga perpaduan-perpaduan inilah yang menghasilkan warna musik baru, tetapi tidak menghilangkan unsur-unsur musikal lamanya.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis komposisi musik *Ulah Egar* mengenai konsep di atas, dapat disimpulkan bahwa konsep komposisi musik *Ulah Egar* adalah menggunakan konsep hibriditas, karena terdapat perpaduan dua idiom musikal, baik dari segi instrumentasi dan unsur-unsur musik, Hal ini ditunjukkan bahwa adanya sebuah akulturasi dua budaya musik, sehingga menghasilkan sebuah produk kebudayaan yaitu musik dengan konsep hibriditas.

DAFTAR RUJUKAN

Allan P, Meriam. *Antropology of music*. Bloomington, Indiana: University Press, 1995.

Bandem, I Made. *Gamelan Bali Di Atas Panggung Sejarah*. Denpasar: BP STIKOM Bali, 2013.

Banoe, Pono. *Kamus Musik*. Yogyakarta: Kanisius, 2003.

Bahri. *Konsep dan Definisi Konseptual*. Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2008.

Beard, David dan Kenneth Gloag. *Musicology The Key Concepts*. London and New York : Routledge is an imprint of the Taylor & Francis Group, 2005.

Christianti, Martha. *Pengaruh Musik Instrumental Terhadap Hasil Belajar Matematika. Didaktika Jurnal Ilmu Pembelajaran ke-SD-an*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta. ISSN 1907-6746, 2012.

Darmawan, Darwin. *Identitas Hibrid Orang Cina*. Yogyakarta: Gading Publishing, 2014.

Djohan. *Psikologi Musik (cetakan ke II)*. Yogyakarta: Buku Baik, 2005.

Kodijat, Latifah. *Istilah-Istilah Musik (cetakan ke II)*. Jakarta: Djambatan, 1986.

Prier SJ, Karl-Edmund. *Ilmu Bentuk Musik*. Yogyakarta: Pusat Musik Liturgi, 1996.

Prier, Karl-Edmund. *Ilmu Bentuk Musik*. Yogyakarta: Pusat Musik Liturgi, 2004.

Prier SJ, Karl Edmund. *Kamus Musik*. Yogyakarta: Pusat Musik Liturgi, 2009.

Prier SJ, Karl-Edmund. *Kamus Musik*. Yogyakarta: Pusat Musik Liturgi, 2011.

Stein Leon. *Structure and Style, The Study Analisis of Musical Form*. New Jersey Exp.Ed, Summy Bichard Music Publishing, 1979.

Soeharto, M. *Kamus Musik*. Jakarta: Grasindo, 1992. Sukerta, Pande Made. *Ensiklopedi Karawitan Bali*. Bandung: Masyarakat seni Pertunjukan Indonesia, 1998.

Sukohardi. Drs. Al. *Teori Musik Umum*. Yogyakarta: Pusat Musik Liturgi, 2012.

Syafiq, Muhamad. *Ensiklopedia Musik Klasik*. Yogyakarta: Adicita Karya Nusa, 2003.

Daftar Informan

I Ketut Cater (55 thn.), informan ahli musik tradisi Bali, pekerjaan sebagai komposer musik tradisi Bali dan Guru karawitan, alamat Banjar Pinda, Desa Saba, Blahbatuh, Gianyar.

Sapto Hastoko (51 thn.), informan ahli musik modern, pekerjaan sebagai musisi, alamat Perumahan Tjampuhan, Blahbatuh, Gianyar.

I Ketut Cater (55 thn.), informan ahli musik tradisi Bali, pekerjaan sebagai komposer musik tradisi Bali dan Guru karawitan, alamat Banjar Pinda, Desa Saba, Blahbatuh, Gianyar.

Agus Teja Sentosa (38 thn.), informan kunci, pekerjaan produser dan komposer, alamat Desa Junjungan, Ubud, Gianyar.

Dokumentasi



Foto pada saat melakukan wawancara dengan Agus Teja Sentosa

Gamelan Gambang Kwanji Sempidi Kajian Sejarah, Musikalitas dan Fungsi

I Nyoman Mariyana, I Gede Arya Sugiarta, I Gede Yudarta

Program Pascasarjana (S2) Institut Seni Indonesia Denpasar

nyomanmariyana@gmail.com

Gamelan Gambang adalah salah satu gamelan Bali yang tergolong langka. Gamelan Gambang Kwanji Sempidi merupakan salah satu jenis gamelan klasik di Kabupaten Badung yang memakai laras pelog tujuh nada dengan instrumentasi dan musikalitas yang khas serta fungsi yang menarik. Gamelan Gambang ini berbeda dengan Gambang-Gambang lainnya yang ada di Badung. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hal-hal yang berhubungan dengan sejarah, musikalitas, dan fungsi gamelan Gambang Kwanji Sempidi. Metode yang digunakan dalam penelitian ini mempergunakan jenis metode penelitian deskriptif kualitatif dan pengumpulan data dengan metode observasi, wawancara, discografi, dokumentasi. Teori yang digunakan adalah teori difusi, etnomusikologi, kognitif, dan teori relegi. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, maka diketahui bahwa Gamelan Gambang termuat dalam berbagai karya sastra, dimulai sejak abad IX-XIV dengan diketemukannya relief Gambang pada Candi Penataran, relief Candi Borobudur abad IX (tahun 824 masehi), zaman kerajaan Bali Kuno (Abad XIV-XIX), Raja Gelgel (abad XIV-XIX) dan cerita raja-raja yang memerintah di Bali seperti Dalem Waturenggong (1460-1550 M). Gamelan Gambang yang ada di Desa Adat Kwanji, merupakan warisan leluhur yang keberadaannya diakui dan diayomi oleh Desa Adat Kwanji dengan nama *sekaa* Gambang “Candra Metu”. Gambang Kwanji Sempidi adalah Gambang Kuno, warisan leluhur yang diterima oleh keturunan Kak Sri (1880), diwarisi kepada keturunannya, kerabatnya, hingga masyarakat yang menekuninya. Musikalitas gamelan Gambang Kwanji Sempidi dilihat dari instrumentasi yang terdiri dari dua *tungguh* instrumen *gangsaa* Gambang dan empat *tungguh* instrumen Gambang. Tujuh nada pokok dalam Gambang terdiri nada adalah o I O A e u a (*dong Ding Dong Dang deng dung dang*). Dalam instrumen Gambang terdapat dua instrumen Gambang yang memiliki susunan nada yang sama yakni Gambang *pengenter* dan *pemetit*. Jarak nada tiap instrumennya diatur dengan mempertimbangkan aspek harmoni *Kord*, *Kwint*, dan *Oktaf* nada. Pola ritme sangat jelas terdengar dan terlihat pada teknik pukulan *nyading* dari pola ritme 2/4 menuju ke pola ritme 3/4. Instrumen *penyelat* mempunyai tugas sebagai pengatur dinamika lagu yang dimainkan. Istilah modulasi disebut dengan istilah *sengkeran*, yang ada pada gending Labdha dan Manukaba. Teknik yang dijumpai pada Gambang Kwanji Sempidi seperti *kekenyongan*, *tutul/ nultul*, *nyelangkit*, dan *nyelag*. Gending-gending Gambang yang dimainkan pada saat *ngaben* memberikan pengaruh psikologis. Fungsi Gambang pada upacara *ngaben* di Desa Kwanji Sempidi adalah sebagai kesenian *wali*. Guna menjaga eksistensinya, gamelan Gambang Kwanji kerap kali digunakan sebagai musik prosesi pada upacara *ngaben* khususnya saat memandikan jenazah. Gamelan Gambang ditabuh sebagai pengantar roh orang yang meninggal menuju *sunia loka*.

Keyword: Gamelan Gambang, Gambang Kwanji Sempidi, Sejarah, Musikalitas, dan Fungsi

Gamelan Gambang is a rare Balinese gamelan. Gambang Gamelan Kwanji Sempidi is one of the classical gamelan types in Badung Regency that uses a seven-tone pelog barrel with distinctive instrumentation and musicality and attractive functions. This Gambang Gamelan is different from other Gambang-Gambang in Badung. This study aims to find out things related to the history, musicality and function of the Gambang Kwanji Sempidi gamelan. The method used in this study uses a type of qualitative descriptive research method and data collection using observation, interview, discography, documentation. The theory used is the theory of defution, ethnomusicology, cognitive, and religious theory. From the results of the research conducted, it is known that the history of Gambang gamelan is contained in various literary works, starting from the IX-XIV century with the discovery of Gambang reliefs in the Penataran Temple, reliefs of the 9th century Borobudur Temple (824 AD), ancient Balinese era (XIV Century -XIX), Raja Gelgel (XIV-XIX century) and stories of kings who ruled in Bali such as Dalem Waturenggong (1460-1550 AD). Gamelan Gambang in the Kwanji Traditional Village is an ancestral heritage whose existence is recognized and protected by the Kwanji Traditional Village with the name *sekaa* Gambang “CANDRA METU”. Gambang Kwanji Sempidi is an Ancient Gambang, the ancestral inheritance received by the descendants of Kak Sri

(1880), inherited to his descendants, relatives, to the people who persevered. The musicality of the Gambang Kwanji Sempidi gamelan is seen from the instrumentation consisting of two gangsa Gambang instruments and four really Gambang instruments. The seven main notes in Gambang consist of the notes are o I O A e u a (dong Ding Dong Dang deng dung dang). In the Gambang instrument, there are two Gambang instruments that have the same tone arrangement, the Gambang pengenter and pemetit. The tone distance of each instrument is arranged by considering the harmony aspects of Chords, Kwint, and Octave tones. The rhythm pattern is very clear and can be seen in the swinging technique from the 2/4 rhythm pattern to the rhythm pattern $\frac{3}{4}$. Penyelat instruments have the task of regulating the dynamics of the song being played. The term modulation is called the term Sengkeran, which is in the composition of Labdha and Manukaba. The technique found in Gambang Kwanji Sempidi such as kekenyongan, nultul/tutul, nyelangkit, and nyelag. Gending and gambang playing at the time of kebaben has a psychological effect. The function of Xylophone at the Ngaben ceremony in Kwanji Sempidi Village is as a guardian art. To maintain its existence, the Gambang Kwanji gamelan is often used as procession music at the Ngaben ceremony, especially when bathing the body. Gamelan Xylophone is beaten as an introduction to the spirit of the deceased towards the local scene.

Keyword: Gamelan Gambang, Gambang Kwanji Sempidi, History, Musicality, and Function

Proses review : 2 - 30 september 2019, dinyatakan lolos 25 oktober 2019

PENDAHULUAN

Gamelan Gambang adalah salah satu gamelan Bali yang tergolong langka. Dari pengelompokan gamelan Bali, gamelan Gambang termasuk kelompok gamelan tua. Ciri-ciri gamelan tua, yakni tidak terdapatnya instrumen kendang dalam barungannya. Gamelan Gambang merupakan salah satu jenis gamelan Bali yang terbuat dari bambu.

Istilah Gambang termuat dalam berbagai karya sastra di Bali. Berdasarkan informasi yang didapat dari Badan Pelestarian Nilai Budaya Bali (BPNB Bali), kemunculan instrumen Gambang erat kaitannya dengan adanya perebutan kekuasaan yang terjadi di Kerajaan Tabanan. Hal ini juga diperkuat oleh Cokorda Agung Suyasa dari Puri Saren Ubud, yang menyimpan sebuah lontar tentang sejarah gamelan Gambang. Keberadaan Gamelan Gambang dimulai dari konflik yang terjadi dalam tubuh kerajaan Geger. Prasasti Purana Tatwa Pura Kalaci yang berisikan tentang *babad* Ida Ki Gusti Ngurah Sentong, juga menyebutkan tentang istilah Gambang. Dalam prasasti tersebut disebutkan bahwa I Gusti Ngurah Sentong adalah seorang pemain Gambang yang mahir dan mengetahui banyak gending-gending Gambang seperti ; Kebo Lalatikan, Misa Gagang, Dangdang Gendis, dan lain-lain. Pada Prasasti ini juga menyinggung tentang fungsi Gambang pada upacara *ngaben*.

Selain pada karya sastra yang ada di Bali, instrumen Gambang juga muncul pada relief Candi Borobudur (Gambang Gangsa) abad IX (tahun 824 masehi) di Jawa Tengah, dan Candi Panataran (Gambang Bambu) di Jawa Timur antara abad XII-XIV Masehi. Bali dan Jawa memiliki hubungan yang erat saat itu dan tak dapat diragukan lagi bahwa ansambel Tingklik, Calung, Galunggung Petung disempurnakan menjadi gamelan Gambang yang kita warisi sampai sekarang (Bandem, 2013: 18). Gamelan Gambang diperkirakan sudah ada pada abad ke-11 Masehi, pada masa pemerintahan Prabu Erlangga, raja yang memerintah Bali dan Jawa Timur dari tahun 1019-1042 (Sinti dalam Soekmono, 1973 : 55). Gambang yang ada sekarang adalah produk seniman Bali. Gambang Bali yang sistem *tuning*-nya menggunakan sistem *ngumbang-ngisep* serta permainan instrumennya menggunakan sistem *kotekan* merupakan produk asli Bali karena hal itu tidak dijumpai di daerah dan negara lain di dunia (Sinti, 2011: 5).

Sebagaimana diketahui bahwa, gamelan Gambang memiliki keunikan yang terletak pada bentuk instrumennya, susunan penempatan bilahnya yang berbeda dengan gamelan Bali pada umumnya, cara memainkannya, maupun pengorganisasian pola penyajian lagu/gending dalam penampilannya. Gamelan Gambang tergolong gamelan saih pitu (tujuh nada). Gamelan Gambang termasuk barungan alit yang hanya terdiri dari enam instrumen dan dimainkan un-

tuk mengiringi prosesi upacara keagamaan.

Dari sekian banyaknya Gambang yang terdapat di Kabupaten Badung, Gambang Kwanji merupakan gamelan Gambang yang masih tetap eksis dan memiliki nilai sejarah, musikalitas, mitos tinggi yang diwarisi dari generasi ke generasi sampai saat ini. Gamelan Gambang Kwanji Sempidi adalah seperangkat gamelan kuno yang diwarisi secara turun-temurun. Historis gamelan Gambang Kwanji memiliki cerita-cerita yang menarik untuk diungkap. Silsilah keturunan pemain Gambang Kwanji Sempidi, wajib diketahui oleh generasi penerusnya kini sebagai pewaris kesenian yang adiluhung ini.

Selain itu, Gambang Kwanji Sempidi memiliki kualitas suara gamelan yang sungguh luar biasa dan teknik permainan yang bervariasi. Suara masing-masing instrumen yang ada pada Gambang Kwanji memiliki karakteristik yang berbeda dari gamelan Gambang lainnya. Gamelan Gambang ini, ketika dimainkan mempunyai ciri khas yang terlihat melalui penyajian gending-gending Gambangnya. Musikalitas yang membingkai repertoarnya memberikan kesan yang menarik pula.

Keyakinan yang kuat tentang filosofis dari gamelan Gambang dalam mengiringi upacara *ngaben* di Kwanji Sempidi, berkembang menjadi mitos yang dipercaya oleh masyarakatnya. Begitu besarnya keyakinan masyarakat tentang gending-gending Gambang yang digunakan sebagai musik ritual pada upacara *ngaben*, mereka yakini hal itu sebagai kekuatan yang dapat memberikan kedamaian dari ritus yang dilakukan tanpa pernah tahu bagaimana itu terjadi dan kapan itu dimulai. Tentang asal-usul gamelan Gambang Kwanji masih menjadi perbincangan di kalangan masyarakat sekitarnya, khususnya bagi mereka yang menekuni atau mereka-meraka yang mewarisi gamelan Gambang ini. Tidak satupun dari mereka yang mengetahui tentang kapan, bagaimana, dan siapa yang membuat gamelan Gambang Kwanji ini. Berdasarkan hal tersebut, maka menarik untuk dilakukan penelitian lebih mendalam terkait dengan sejarah, musikalitas, dan fungsi gamelan Gambang Kwanji Sempidi.

METODE PENELITIAN

Pada artikel ini akan dijabarkan tentang Gamelan Gambang Kwanji Sempidi Kajian Sejarah, Musikalitas dan Fungsi. Metode yang digunakan dalam penulisan ini mempergunakan jenis penelitian deskriptif kualitatif dan wawancara. Jenis data dalam penelitian kualitatif adalah data atau keterangan yang benar dan nyata yang menunjukkan keadaan atau sifat dari sesuatu. Data kualitatif juga dapat diarti-

kan data yang berbentuk kata-kata yang diperoleh melalui wawancara, analisis dokumen, diskusi, dan observasi (Redana, 2006:250). Tidak jauh berbeda menurut Sugiyono (1992 : 2), jenis penelitian kualitatif juga merupakan penelitian yang menghasilkan data atau keterangan yang dapat mendeskripsikan realisasi dan peristiwa-peristiwa yang terkait dalam kehidupan masyarakat. Peneliti dalam penelitian ini mengumpulkan data kualitatif yang bersumber dari informan dan data lapangan.

Observasi

Teknik observasi merupakan suatu teknik yang dilakukan dengan cara mengadakan pengamatan secara langsung dan sistematis. Data-data yang diperoleh dari observasi ini dicatat dalam suatu catatan observasi. Observasi merupakan pengamatan dan pencatatan suatu objek dengan sistematis melalui fenomena yang diselidiki (Sukandarrumidi, 2006: 69).

Metode observasi, sumber informasinya berupa penampakan keadaan, suasana atau perilaku. Pengamatan dalam penelitian ini adalah dalam arti pengamatan langsung pada tempat atau benda yang menjadi objek penelitian. Metode observasi dalam penelitian ini dilakukan dengan melakukan pengamatan langsung terkait dengan musikologis yang ada pada Gambang Kwanji Sempidi. Melalui metode observasi partisipasi dimana peneliti terlibat langsung dengan objek, mencari musikologis dari sudut teknik permainan yang dimiliki, mencari penyebab hal-hal yang mempengaruhi *tuning* pada masing-masing instrumen Gambang, melakukan pengamatan terkait struktur gending, simbol notasi, dan fungsinya bagi masyarakat. Pengamatan secara tidak langsung yaitu dengan melalui buku-buku, sedangkan kegiatan pengamatan data yang dicatat sesuai dengan tujuan penelitian.

Wawancara

Wawancara merupakan suatu kegiatan yang dilakukan untuk mendapatkan informasi secara langsung dengan mengungkapkan pertanyaan-pertanyaan pada pemberi informasi (Subagyo, 2004: 39). Wawancara dilaksanakan secara langsung dengan berhadapan langsung dengan informan. Wawancara yang peneliti laksanakan adalah dengan orang-orang yang peneliti anggap mengetahui, memahami dan berkompeten mengenai keberadaan gamelan Gambang di desa Kwanji Sempidi.

Melalui metode ini, peneliti menggali segala informasi melalui wawancara dengan *pengelingsir* atau sesepuh gambang Kwanji diantaranya Jro Mangku I Made Ganda, I Wayan Laja, I Made Wetri, I Wayan Sudira, terkait dengan kesesuaian data informasi

yang didapat. Wawancara juga dilakukan dengan salah seorang mahasiswa asing yang sedang meneliti gambang di Bali yang bernama Jhonatan Adam. Menurut dia, gamelan Gambang Kwanji memiliki teknik yang berbeda dengan gamelan Gambang yang lainnya di Bali. Wawancara juga dilakukan dengan salah seorang pembuat atau pengerajin Gambang, sekaligus seniman gambang Sempidi I Ketut Puja Adi. Puja Adi sendiri adalah salah seorang pembuat Gambang yang sudah dikenal khususnya di dunia *pegambangan*.

Studi Kepustakaan

Menurut Iqbal (2002: 45) untuk mendapatkan data yang lengkap dalam penulisan suatu karya ilmiah penulis dapat mengumpulkan data melalui studi kepustakaan. Metode ini peneliti harus mampu mendalami, mencermati, menelaah dan mengidentifikasi pengetahuan yang ada dalam kepustakaan, seperti kamus-kamus, buku-buku, gambar atau foto-foto atau hasil penelitian lain yang relevan. Berkaitan dengan studi kepustakaan ini, data yang diperoleh dengan cara atau jalan membaca buku-buku tentang teori dan tulisan-tulisan yang berkaitan dengan permasalahan yang sedang diteliti, kemudian dibantu dengan teknik pencatatan secara sistematis efektif untuk dijadikan acuan di dalam penelitian agar peneliti mendapatkan data yang maksimal dan menyelesaikan karya ilmiah dengan baik.

Dokumentasi

Dengan metode dokumentasi dilakukan dengan menggali informasi terkait instrumentasi gamelan Gambang Kwanji Sempidi guna mendapatkan informasi tentang musikologis meliputi; tuning, struktur gending, foto-foto pelawah sebagai resonator, *scanning* simbol notasi, dan struktur gendingnya. Dokumentasi melalui foto digunakan untuk mengetahui bentuk resonator sehingga dapat diketahui perbedaan bentuk masing-masing resonator pada tiap-tiap instrumen Gambang.

Selain itu, dokumentasi juga dilakukan dengan mencari rekaman-rekaman dalam bentuk DVD, audio-visual *smartphone*, digunakan sebagai penguat data yang diperoleh. Perekaman dilakukan manakala terlaksananya upacara *ngaben* oleh warga masyarakat desa Kwanji Sempidi yang selalu diiringi dengan gamelan Gambang Kwanji. Selain itu, rekaman DVD hasil pagelaran-pagelaran gambang yang direkam pada upacara *ngaben* yang dilakukan oleh *seka* Gambang sendiri.

PEMBAHASAN

Gamelan Gambang Pada Zaman Bali Kuno (Abad IX-XIV)

Tentang sejarah gamelan Gambang secara umum masih belum dapat dipastikan kapan tepatnya gamelan ini muncul pertama kalinya. Banyak sumber yang menyebutkan tentang istilah Gambang, diantaranya : prasasti, lontar, relief-relief, serta cerita-cerita yang mermuat istilah Gambang. Cerita-cerita lain tentang keberadaan gamelan Gambang, juga terlihat dalam relief Candi Panataran di Jawa Timur.

Pada abad XIV di Jawa Timur ditemukan Candi Panataran, sebuah candi Hindu peninggalan kerajaan Majapahit yang memiliki relief paling lengkap yang melukiskan tentang instrumen gamelan. Dari informasi yang diterima sebelumnya tentang sejarah gamelan Gambang secara umum yang termuat pada relief Candi Panataran di Jawa Timur, peneliti datang langsung ke lokasi guna mencari fakta sejarah dari gamelan Gambang lebih mendalam. Dari hasil penelitian tersebut, ditemukan relief-relief Candi Panataran yang memuat tentang seorang pendeta bermain Gambang dengan seseorang pemain Gambang lainnya. Seperti yang terlihat pada gambar relief di bawah ini (gambar 3.1).



Gambar 3.1 Seorang Pendeta Bermain Gambang Dengan Seorang Pemain Gambang Lainnya. Dokumentasi I Nyoman Mariyana Tahun 2019

Relief candi diatas ditemukan pada salah satu bangunan candi yang disebut Bale Agung pada kompleks Candi Panataran. Sebagaimana yang dijelaskan di atas oleh peneliti-peneliti Gambang sebelumnya, bahwa gamelan Gambang diperkirakan ada sejak abad XII dari ditemukannya bukti-bukti sejarah seperti yang penulis lihat pada relief di atas. Namun, hasil interpretasi dari pengamatan yang dilakukan pada relief Gambang yang terdapat pada candi Panataran memberikan gambaran bahwa, gamelan Gambang justru sudah ada sebelum abad XII. Hal tersebut dikarenakan bahwa seseorang dapat melukiskan atau memahatkan hasil karyanya dalam relief dikarenakan hasil imajinasi dan visualisasi yang diterima dari kejadian-kejadian sebelumnya. Dengan kata lain, karya relief tersebut bisa saja bersumber dari hasil pengamatan yang dilakukan sebelumnya oleh

pembuat relief. Jadi dapat disimpulkan bahwa kemungkinan gamelan Gambang sudah ada sebelum abad XII (gambar 3.2)



Gambar 3.2 Relief Gambang Pada Candi Panataran
Gambang Mirip dengan Gambang Bali
Dokumentasi I Nyoman Mariyana Tahun 2019

Melihat relief di atas, menurut penulis bahwa gamelan Gambang yang ada saat ini adalah hasil difusi kebudayaan dari Jawa Timur ke Bali. Pada jaman kerajaan Majapahit diduga sudah ada gamelan Gambang. Bentuk instrumennya nampak pada relief di atas, yang nampak sama dengan gamelan Gambang Bali saat ini. Difusi adalah perspektif yang memandang eksistensi suatu masyarakat dan kebudayaan akibat adanya persebaran kebudayaan antar daerah dan atau wilayah. Difusi kebudayaan yang dikemukakan oleh F. Ratzel (1844-1904) menganggap difusi sebagai pemindahan unsur suatu budaya kepada budaya lain. F. Ratzel beranggapan bahwa kebudayaan manusia itu pangkalnya satu, dan di satu tempat tertentu, yaitu pada waktu manusia baru saja muncul di dunia ini. Kemudian, budaya induk tersebut berkembang, menyebar, dan pecah ke dalam banyak kebudayaan baru, karena pengaruh keadaan lingkungan dan waktu. Dari penjelasan ini, gamelan Gambang sebagai sebuah hasil kebudayaan kemungkinan mengalami difusi dari masa kerajaan Majapahit abad XII- XIV hingga masuk ke Bali. Kemungkinan hasil-hasil kebudayaan khususnya kesenian Gambang turut pula dibawa ke Bali. Hal tersebut terbukti dari apa yang sudah disebutkan sebelumnya tentang gamelan Gambang, yang mempunyai keterkaitan sejarah munculnya gending-gending Gambang seperti yang termuat pada cerita Dalem Waturenggong dan cerita I Gusti Ngurah Sentong pada Prasasti Purana Pura Kalaci. Dari rangkaian sejarah gamelan Gambang yang termuat dalam berbagai karya sastra maupun relief Candi Panataran, dapat diketahui bahwa gamelan Gambang sebagai salah satu gamelan Bali yang tergolong tua berevolusi terkait dengan kebutuhan dan fungsi gamelan ini terkait dengan ritual. Hal tersebut terbukti dari hasil pengamatan dari re-

lief-relief Candi Panataran dan penjelasan-penjelasan yang diterima sebelumnya dari cerita dalam Prasasti Purana Pura Kalaci.

Gamelan Gambang Pada Zaman Kerajaan Bali Madya (Abad XIV-XIX)

Masa kedatangan orang-orang majapahit, masa kejayaan raja-raja Gelgel dan Klungkung (Abad XIV-XIX) menyebutkan kemunculan dari gamelan Gambang yang ada di Bali. Cerita-cerita yang memuat tentang istilah gamelan Gambang, umumnya termuat dalam cerita raja-raja yang memerintah di Bali seperti Dalem Waturenggong (1460-1550 M). Dalem Waturenggong adalah salah seorang raja yang berperan besar mengembangkan kesenian Bali. Dalem Sri Kresna Kepakisan yang digantikan oleh putra-putranya, Dalem Agra Samprangan (Dalem Ile) dan Dalem Ketut Ngulesir merupakan raja-raja Gelgel dan Klungkung.

Istilah Gambang juga disebutkan dalam sebuah prasasti, yakni Prasasti Purana Tatwa Pura Kalaci yang berisikan *babad* Ida Ki Gusti Ngurah Sentong kaitannya dengan kerjaan Gelgel abad XV-XVII, Dalem Waturenggong (1460-1550). Dalam prasasti tersebut disebutkan bahwa I Gusti Ngurah Sentong adalah seorang pemain Gambang yang mahir dan mengetahui banyak gending-gending Gambang seperti ; Kebo Lalatikan, Misa Gagang, Dangdang Gendis, dan lain-lain. Pada Prasasti ini juga menyinggung tentang fungsi Gambang pada upacara *ngaben*.

Gambang sebagai salah satu instrumen gamelan Bali yang berbahan bambu, mempunyai keterkaitan terhadap munculnya istilah-istilah yang termuat dalam prasasti, seperti yang disebutkan dalam prasasti Sukawana A I, 882 Masehi yang menyebutkan istilah Galunggang Petung. Galunggang Petung merupakan sejenis instrumen berbentuk bilah yang terbuat dari bambu tebal, dan instrumen ini diperkirakan memiliki kaitan yang erat dengan instrumen *tingklik* (sifon bambu). Keduanya hampir dipastikan menjadi dasar gamelan Calung, Grantang, Gambang dan Rindik Gandrung yang ada sekarang.

Gamelan Gambang tergolong gamelan *saih pitu* (tujuh nada), salah satu barung gamelan Bali yang sangat unik. Kesenian Gambang diciptakan oleh seniman yang memiliki intelegensi yang sangat tinggi. Hal tersebut dapat dilihat dari instrumennya, susunan nada-nadanya, bentuk *panggulnya*, cara memainkannya dan keterkaitannya dengan vokal (Sinti, 2011:89).

Gambang sebagai sebuah difusi kebudayaan dari abad ke XII hingga sampai di Bali dibuktikan dengan penemuan prasasti, lontar, dan purana yang

menyebutkan tentang istilah Gambang. Perkembangan sejarah Gambang dari abad ke abad juga ditemukan dalam babad dan karya sastra di Bali. Istilah Gambang, Gong Gambang, Gambang Sawotan, baru dijumpai di Bali pada karya sastra Usana Bali-Usana Jawa (1485), selanjutnya pada *kidung* Malat (1759), Babad Blahbatuh (abad XIX), Bagus Turunan (abad XIX) (Bandem, 2013 : 247).

Pada Usana Bali-Usana Jawa tahun 1485 M, memuat tentang istilah *gambang sawotan* (seperangkat silafon bambu). Kemudian, istilah *gambang sawotan* diduga menjadi salah satu sumber tentang keberadaan gamelan Gambang yang kita jumpai kini. Kemunculan istilah *bangbang* (perkusi bambu) yang termuat dalam *kidung* Harsawijaya abad XVI, diduga mempunyai keterkaitan dengan kemunculan instrumen Gambang di Bali. (Bandem, 2013 : 247).

Gambang menjadi sebuah barungan gamelan, termuat dalam *kidung* Malat Rasmin (1759) abad XVIII. Dalam *kidung* Malat Rasmin ini menyebutkan tentang bentuk-bentuk ansambel Bali dan istilah-istilah gamelan, seperti *bangbang* (silafon bambu atau gambang, *gambang* (silafon bambu). Dari penjelasan yang terdapat pada *kidung* Malat Rasmin, memberikan interpretasi tentang kemunculan instrumen atau alat musik Bali membentuk menjadi kelompok ansambel gamelan termasuk gamelan Gambang. Dari istilah-istilah tersebut, kemudian berkembang dengan diketemukannya bukti sejarah yang termuat dalam Babad Blahbatuh abad XIX yang menyebutkan tentang kemunculan gamelan Gambang (silafon bambu). Pada abad XIX juga ditemukan bukti tertulis dari kemunculan gambang menjadi ansambel atau barungan gamelan yang termuat dalam prasasti Bagus Turunan. Prasasti *gong gambang* (ansambel gambang).

Istilah Gong Gambang yang disebutkan di atas, merupakan penemuan istilah untuk menyebutkan barungan dari kesatuan alat-alat musik yang terdapat pada gamelan gambang. Kemudian istilah tersebut berkembang hingga di era sekarang. Berdasarkan sejarah, fungsi, dan bentuk gamelan Bali, I Nyoman Rembang, mengklasifikasikan gamelan Bali menjadi tiga, meliputi gamelan Golongan Tua, golongan Madya, golongan Baru. Penggolongan ini berdasarkan atas instrumentasi pada gamelan dan fungsi-fungsinya di masyarakat. Gamelan Golongan Tua dimulai dari masa prasejarah yaitu pada tahun 2000 S.M sampai abad VIII; masa pemerintahan raja-raja Bali kuno abad IX-XIV. Gamelan Golongan Tua ini lebih menekankan fungsinya sebagai pengiring upacara keagamaan. Gamelan sejenis ini disebut sebagai seni *wali* (seni upacara).

Keberadaan Gamelan Gambang Kwanji Sempidi Tentang keberadaan atau asal mula gamelan Gambang Kwanji tidak diketemukan bukti-bukti tertulis seperti prasasti. Pada Gambang Kwanji, hanya ditemukan lontar Gambang yang memuat tentang notasi gending-gending Gambang Kwanji. Notasi dari lontar Gambang tersebut, sudah disalin dalam buku notasi untuk mempermudah dalam belajar gending-gending Gambang Kwanji. Gamelan Gambang Kwanji Sempidi merupakan warisan leluhur yang tidak diketahui secara pasti keberadaannya (tahun terbentuknya). Namun, gamelan ini diperkirakan sudah ada sejak lebih dari 100 tahun yang lalu (wawancara dengan I Made Ganda, Seniman Gambang Kwanji, 24 Juli 2018).

Menurut penuturan sejarah yang diterima dari *penglingsir-penglingsir* di Desa Kwanji, gamelan Gambang Kwanji adalah warisan yang sudah diterima dari leluhur terdahulu. Terakhir dari pewaris Gambang Kwanji yang menerima Gambang ini adalah *Kak Sri* (1882). *Kak Sri* adalah pewaris Gambang Kwanji yang tersohor. *Kak* adalah singkatan *Pekak* sebutan lain untuk kakek. *Kak Sri* bermaian Gambang Kwanji bersama dengan pemain Gambang yang lain, di antaranya *Kak Esti*, *Kak Mastra*, *Kak Kunia*, *Kak Parsita*, dan *Kak Embek*. Semua anggota ini sangat mahir bermain Gambang. Selain gamelan Gambang, Desa Kwanji dahulu juga memiliki gamelan Saron. Gamelan Saron difungsikan hanya untuk upacara *Dewa Yadnya*. Antara gamelan Gambang dan gamelan Saron, instrumentasinya hampir sama. Gamelan Saron Kwanji terdiri atas empat *tungguh* instrumen, anatara lain dua *tungguh* Saron (instrumen bambu yang terdiri atas tujuh bilah bambu dengan nada yang sama dengan Gangsa Gambang) dan dua *tungguh gangsa* yang diambil dari instrumen *gangsa* pada gamelan Gambang. Dahulu keduanya difungsikan untuk jenis upacara yang berbeda di Desa Kwanji Sempidi. Gamelan Gambang khusus untuk upacara *ngaben* dan gamelan Saron khusus untuk mengiringi upacara *Dewa Yadnya*.

Pemain Saron adalah mereka yang juga sekaligus sebagai pemain Gambang. Mereka yang bermain Saron di antaranya *Kak Sri*, *Kak Esti*, *Kak Kunia*, dan *Kak Mastra*. Saat ini, gamelan Saron tidak ada lagi di Desa Kwanji Sempidi. Begitu juga dengan lagu/gending-gendingnya. Hal tersebut dikarenakan tidak adanya orang atau generasi yang merawat gamelan Saron dan tidak adanya regenerasi pada waktu itu yang belajar bermain Saron. Gamelan Saron tidak terawat dan lapuk termakan usia, yang tersisa hanyalah gamelan Gambang dan dua *tungguh* Gangsa Saron yang kini dipakai dalam gamelan Gambang. Tekad yang kuat, semangat tinggi, serta kewajiban atau *swadarma* sebagai pewaris dari keturunan gen-

erasi Gambang terdahulu, *Kak Sri* berupaya mence- tak generasi penerus Gambang Kwanji.

Pada mulanya gamelan Gambang yang ada di Desa Kwanji Sempidi dikenal dengan sebutan Gambang Kwanji. Pada tahun 1980 dengan keberhasilan dari kaderisasi oleh *Kak Sri*, *sekaa* Gambang Kwanji diberi nama *sekaa* Gambang “Candra Metu”. Nama *sekaa* gambang Candra Metu, dicetuskan oleh I Made Ganda atas persetujuan *sekaa* Gambang sendiri. Beliau langsung ditunjuk sebagai ketua *sekaa* Gambang. Secara etimologi *Candra* = bulan, *Metu-wetu* = keluar/ lahir (Warna, 1978 : 115). *Candra Metu* = Bulan yang baru terbit atau keluar dari peraduannya. Jadi *sekaa* Gambang “Candra Metu” diibaratkan seperti “*bulan mara endag*” bulan yang baru terbit yang memiliki keindahan dan pesona yang luar biasa. Hal tersebut mengandung maksud dan tujuan sebagai langkah awal melestarikan gamelan Gambang yang ada di Desa Adat Kwanji sebagai warisan secara turun-temurun yang harus dijaga kelestariannya. Tentang keberadaannya *sekaa* Gambang Kwanji Sempidi, saat ini keberadaannya diakui dan diayomi oleh Desa Adat Kwanji, sedangkan pemeliharannya sepenuhnya merupakan tanggung jawab *sekaa* Gambang.

5. 4 Periodisasi dan Pemain Gambang Kwanji Sempidi dari Tahun 1880 hingga 2017

Pemain Gambang Kwanji pada umumnya adalah orang-orang yang dipilih dari keturunan *Kak Sri*, sanak keluarganya, serta para masyarakat di lingkungan Desa Kwanji yang tertarik dengan Gambang.

| No | Nama Penerus dan Kaderisasi/ Regenerasi | Tahun Belajar | Berhasil/ Tidak | Keterangan |
|----|---|---------------|----------------------------------|--|
| 1. | I Wayan Repeg (<i>Kak Sri</i>), <i>Kak Sri</i> , <i>Kak Esti</i> , <i>Kak Kunia</i> , <i>Kak Parsita</i> , dan <i>Kak Embek</i> | 1915 | Berhasil | Alm, Pewaris yang diingat dari Gambang Kwanji. |
| 2. | <i>Pan Banjir</i> / I Made Tama <i>Jro Mangku</i> I Md Ganda I Made Laja | 1980 | Berhasil Berhasil Berhasil | Alm Aktif Aktif |

| | | | | |
|----|--|------|----------------------------------|---|
| 3. | I Wayan Rena <i>Pan Wiri</i> / I Made Wita | 1982 | Tidak Berhasil | Alm Alm |
| 4. | <i>Pan Lis</i> / I Wayan Sudira <i>Pan Wik</i> / I Made Wetri | 1984 | Berhasil Berhasil | Aktif Aktif |
| 5. | <i>Pan Perak</i> / I Made Resen <i>Pan Dian</i> / I Made Suarditha | 1990 | Berhasil Berhasil | Aktif Aktif |
| 6. | I Nyoman Cip- tayasa I Nyoman Mari- yana I Made Putra Mariatno I Made Keneng | 2009 | Berhasil Berhasil Berhasil | Aktif Aktif Tidak Aktif Aktif |
| 7. | <i>Pan Adi</i> / I Ketut Sugiana I Ketut Tama | 2017 | Berhasil Tidak | Aktif Tidak Aktif |

Menurut ketengan dari *Jro Mangku* I Made Ganda (*pengelingsir* Gambang), Gambang Kwanji telah berulang kali diundang untuk mengiringi upacara-upacara besar keagamaan, diantaranya: di Puri Blahkiuh, Puri Carang Sari, Puri Petang, Puri Baturiti, Puri Pemecutan, Gria Abiansemal, Puri Tabanan, Puri Dalung, hingga Negara (Jembrana).

MUSIKALITAS GAMBANG KWANJI SEMPIDI

Musik Gambang sebagai salah satu musik etnik yang memiliki keunikan tersendiri dari musikalitasnya. Musikalitas musik adalah elemen-elemen dasar musik yang terdapat dalam karya musik, seperti melodi, ritme, harmoni, dinamika, tempo, mudulasi, teknik, dan lainnya yang ada dalam musik.

Teori etnomusikologi yang di kemukakan oleh Raymond V. Bowers (1954) telah menyebutkan lima kriteria utama dalam bidang etnomusikologi. Kriteria pertama adalah budaya material musik. Kategori kedua adalah studi tentang teks nyanyian. Ketiga, meliputi kategori-kategori musik yang dibuat oleh peneliti sesuai dengan kategori yang berlaku dalam kelompok tersebut. Keempat adalah pemain musik. Suatu masyarakat dipandang mempunyai metode-metode khusus dalam menjaga dan mengembangkan musik, salah satunya adalah *training* untuk menjadi pemusik dan cara-cara untuk menjadi seorang pemusik melalui pengetahuan dasar tentang teknik memainkan instrumennya dan metode pengajaran-

nya. Wilayah studi kelima adalah mengenai guna dan fungsi musik di dalam hubungannya dengan aspek-aspek budaya lain. Di dalam hubungannya dengan penggunaan musik, musik meliputi semua aspek masyarakat sebagai tingkah laku manusia yang dihubungkan dengan agama (Raymond V. Bowers dalam Supanggah, 1995 : 97-104).

Kelima hal di atas digunakan untuk mengkaji gamelan Gambang Kwanji Sempidi yang berhubungan dengan gamelan gambang sebagai salah satu musik etnis yang ada di Desa Kwanji Sempidi. Gamelan Gambang Kwanji secara ilmu etnomusikologi dikaji dengan mencari konsep musikalnya mencakup unsur-unsur musiknya, instrumen musik, pengaruh musikal terhadap emosi masyarakat, serta fungsi dalam masyarakatnya.

Sebagai sebuah bentuk ansambel musik, gamelan Gambang yang terdapat di Desa Adat Kwanji Sempidi terdiri dari enam buah instrumen yakni dua tungguh instrumen *gangsra* dan empat tungguh instrumen Gambang. Pada barungan gamelan Gambang Kwanji Sempidi, bentuk pisik instrumennya terbagi menjadi dua, yakni kelompok metal dari *gangsra* Gambang dan kelompok bambu dari instrumen Gambang yang ada.

Instrumen Gambang Kwanji Sempidi

Instrumen Gambang yang terdapat pada gamelan Gambang Kwanji Sempidi, masing-masing terdiri dari empat *tungguh* instrumen Gambang, diantaranya : Gambang *pengenter*, Gambang *pemero*, Gambang *penyelat*, dan Gambang *pemetit*.



Nada dan Melodi

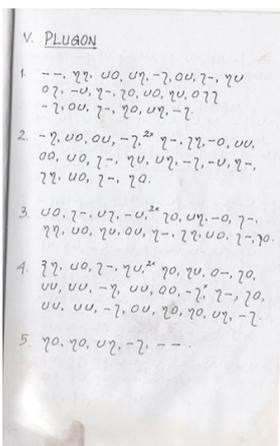
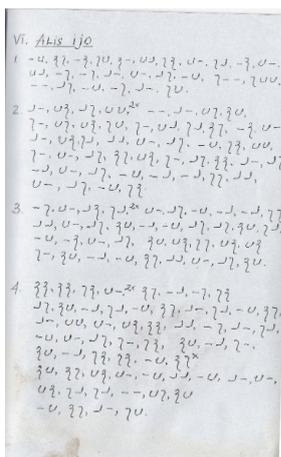
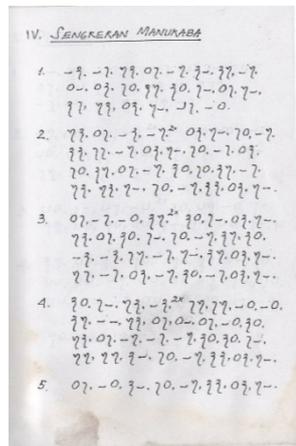
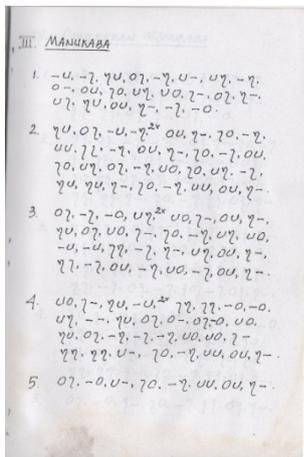
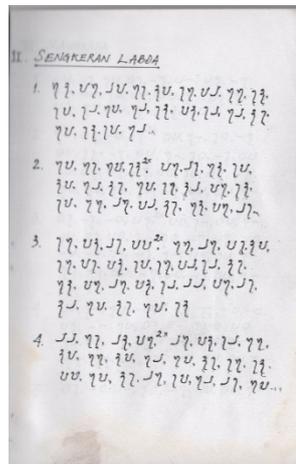
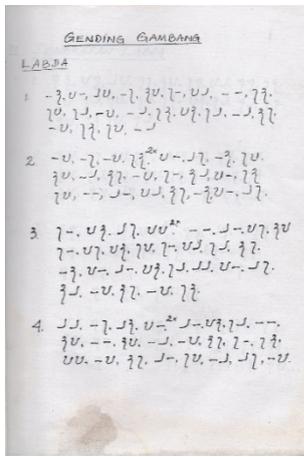
Susunan nada : 7 1 2 3 4 5 6
 Notasi Latin : o I O A e u a
 Dibaca : *dong Ding Dong Dang deng dung dang*

Susunan nada *Gangsra Gambang* adalah o I O A e u a (tujuh nada). Pada rangkaian nada-nada *gangsra* tersebut, terdapat dua nada yang sama yakni *dong* dan *dang*, *Dang* dan *dang*. Pada setiap instrumen Gambang, susunan nada-nadanya ditempatkan dengan mempertimbangkan pola harmonisasi nada. Setiap nada sudah di-*setting* sesuai dengan *ngumbang-ngisep*-nya. Susunana nada-nadanya sebagai berikut:

- Gambang Pengenter* : o I O o I O A e u a A e u a
- Gambang Pemero* : O A e O A e u a o I u a o I
- Gambang Penyelat* : u a o u a o I O A e I O A e
- Gambang Pemetit* : o I O o I O A e u a A e u a

Bila diperhatikan dengan seksama, pada setiap instrumen *Gambang* secara langsung sudah terjadi sistim *ngumbang-ngisep*, yaitu tujuh nada dasar (yang lebih rendah) dari setiap instrumen Gambang adalah *pengisep*, sedangkan ketujuh nada yang lebih

tinggi adalah *pengumbang*. Rangkaian melodi gending Gambang Kwanji dapat dilihat pada notasi melodi Gambang di bawah ini.



2/4. Pada permainan melodi lagu yang dimainkan oleh instrumen *gangsa* Gambang, sesungguhnya terjadi pola ritme 2/4.

Harmoni

Pola peletakan susunan nada pada Gambang Kwanji Sempidi, mempertimbangkan konsep harmonisasi dengan kualitas suara yang baik, dihasilkan ketika dua buah nada dipukul bersamaan. Masing-masing instrumen Gambang memiliki letak susunan nada yang mengacu pada konsep harmonisasi nada dengan mempertimbangkan aspek estetika bunyi. Jarak nada tiap instrumennya diatur dengan mempertimbangkan aspek harmoni sehingga ketika dimainkan akan langsung memberikan *kord*, *kwint*, dan *oktaf* nada. Pola permainan harmoni pada Gambang didukung dengan alat pemukul (*panggul*) Gambang yang sudah di *setting* sedemikian rupa, Semua *panggul* Gambang memiliki jarak yang berbeda antara *panggul* kanan dan *panggul* kiri.

Dinamika

Dinamika pada penyajian gending-gending Gambang Kwanji Sempidi adalah salah satu unsur pembentuk kesatuan nilai musikalitas musiknya. Pada penyajian gending Gambang Kwanji, instrumen *penyelat* mempunyai tugas sebagai pengatur dinamika lagu yang dimainkan. Instrumen Gambang yang lain, merespon *uncab-uncaban* yang dimainkan oleh Gambang *penyelat* sebagai penjelas dari dinamika lagunya.

Tempo

Pada dasarnya setiap penyajian gending gending Gambang Kwanji Sempidi, dimainkan dalam tempo sedang dan pelan. Hal itu berhubungan dengan konteks upacara yang berlangsung.

Modulasi

Salah satu bentuk kombinasi dalam permainan Gambang Kwanji Sempidi adalah penggunaan modulasi. Modulasi ialah peralihan dari satu dasar nada ke dasar nada yang lain dengan melepaskan dasar nada pertama secara mutlak. Istilah modulasi dipakai dalam peralihan sistim nada dasar yang digunakan dalam pola permainan gending Gambang. Dalam Gambang Kwanji peralihan dari satu dasar nada ke nada dasar yang lain disebut dengan istilah *Sengkeran*. Dalam permainannya, terjadi perubahan satu nada dalam urutan nada-nada yang digunakan memberikan warna atau modulasi yang jelas terdengar. *Sengkeran* ini terdapat pada gending Gambang Labdha dan Manukaba seperti terlihat pada gambar notasi di atas.

Notasi dan Form (Pola Bentuk)

Pada umumnya dalam penulisan notasi gamelan Bali mempergunakan simbol notasi yang diambil dari

Ritme

Pada penyajian gending-gending Gambang Kwanji pola ritme sangat jelas terdengar dan terlihat pada teknik pukulan *nyading*. Pada pukulan *nyading* terdapat pola ritme yang dimulai dari pola ritme 2/4, menuju ke pola ritme 3/4, dan kembali ke pola ritme

penganggening aksara Bali. Namun, pada penulisan notasi pada gamelan Gambang mempunyai bentuk notasi yang berbeda dan cara pegucapannya pun berbeda dengan pengucapan notasi pada gamelan Bali umumnya. Perbedaan tersebut membuat memberikan keunikan dan ciri khas yang dimiliki oleh Gambang Kwanji Sempidi. Biasanya gending-gending Gambang ditulis pada daun lontar, tidak disebut notasi tetapi “Lontar Gending Gambang”. Lontar Gending Gambang Kwanji masih tetap disimpan oleh pewaris Gambang Kwanji.

Bentuk penyajian lagu gambang Kwanji Sempidi sesuai dengan struktur lagu yang ada pada teks yang sudah tersusun. Semua pemain Gambang berpedoman pada struktur lagu yang sudah ada pada teks lagunya. Hubungan antar bagian-bagian dalam teks Gambang menjadi kesatuan yang saling terkait. Ada beberapa lagu/*gending* gambang yang biasa dimainkan oleh *sekaa* Gambang Kwanji Sempidi. Diantaranya; Labdha, Manukaba, Plugon, dan Alis Ijo seperti terlihat pada notasi melodi Gambang Kwanji di atas.

Teknik

Teknik permainan Gambang Kwanji pada dasarnya adalah sebuah teknik pukulan yang sudah terpola. Artinya, masing-masing instrumen mempunyai pola pukulan tersendiri. Berikut ini akan dijelaskan pola teknik permainan masing-masing instrumen pada Gambang Kwanji Sempidi.

Dilihat dari teknik instrumen dalam memainkannya, instrumen *gangs*a dipukul secara bersamaan oleh satu orang pemain yang dimainkan dengan teknik pukulan *kekenyongan* yaitu sistem pukulan sesuai dengan notasi melodi / gending pokok secara konstan sampai lagu selesai dimainkan. Gambang *Pengenter* sistem pukulannya disebut pola *tultul/nultul*, yakni permainan tangan kanan dan tangan kiri dimainkan secara bergantian dan seimbang dengan pola yang sudah dibuat mengikuti jalannya melodi/gending pokok yang dimainkan oleh *gangs*a. Gambang *Pemero* sistem pukulannya disebut pola teknik *nyelangkit* dengan pukulan Gambang *Pengenter*. Teknik pada Gambang *Pemero* adalah pola *kotekan* atau *ubit-ubitan* yang sudah terpola. Pola teknik pukulan Gambang *pemero* jatuh dibelakang nada atau melodi yang dimainkan. Gambang *Penyelat* pola teknik pukulannya sesuai dengan nama instrumennya yakni *nyelat/nyelag*, adalah sebuah pola teknik pukulan yang lebih bervariasi berada di tengah-tengah jalinan melodi sebagai jalinan *kotekan* atau *ubit-ubitan* yang dimainkan oleh Gambang *pemero*. Gambang *pemetit* sistem pukulannya pada dasarnya *nyelangkit* tetapi tidak sama dengan sistem pukulan Gambang *pemero*. Permainan Gambang *pemetit*, lebih padat dengan pola *on beat*.

Pengaruh Musikalitas Gambang Kwanji Secara Psikologis

Esensi bunyi atau kesan suara Gambang, mempunyai pancaran aura magis bagi masyarakat Kwanji Sempidi. Terlebih pada konteks upacara *ngaben* yang berlangsung. Dalam konteks upacara *ngaben* di Desa Kwanji, Gambang adalah salah satu musik pengiring pada pemandian jenazah yang berlangsung di rumah duka. Saat prosesi tersebut, lantunan melodi-melodi Gambang menambah kekhidmatan upacara. Prosesi ini berlangsung secara turun-temurun. Secara psikologis, menurut penuturan I Gusti Putu Arianta, (66 tahun), gending-gending gambang yang dimainkan pada saat *ngaben* memberikan pengaruh psikologis yakni, 1) Bunyi gamelan Gambang dapat menciptakan suasana sedih, terharu terhadap beliau yang meninggal. 2). Bunyi gamelan Gambang secara psikologis dapat membangkitkan rasa haru tadi menjadi luapan emosi penyemangat untuk tabah. 3). Bunyi gamelan Gambang dapat menunjang rasa untuk membuka kenangan lama terhadap beliau yang meninggal sehingga kesan emosional masih terjalin antara yang meninggal dengan yang ditinggalkan walaupun pada dunia yang berbeda. Luapan emosi ditimbulkan dari musik gambang, ditunjang juga dengan lantunan tembang-tembang kidung yang dinyanyikan oleh kelompok penyanyi putra pada saat prosesi berlangsung. 4). Esensi bunyi Gambang bagi masyarakat adalah penunjang suasana terkait dengan konteks upacara *ngaben*. Suara gambang memberikan pengaruh terhadap perasaan (*mood*) masyarakat, terlebih pada keluarga yang melaksanakan upacara (wawancara dengan I Ketur Nurbawa, 45 Tahun /*Mancegra* Banjar Kwanji Kelod). 5). Musik Gambang mampu membangkitkan atau memberikan kekuatan terhadap perasaan mereka yang mengalami duka (*kapialang*). Pengaruh musikal dari Gambang memberi dampak psikologis terlihat dari ekspresi yang ditimbulkan oleh orang-orang yang mendengarnya. Ketika Gambang Kwanji ditabuh saat upacara *ngaben* (memandikan jenazah), sering kali kita melihat beberapa orang meneteskan air mata sebagai ungkapan rasa sedih, larut dalam kesedihan. Menurut penuturan masyarakatnya, karakteristik gending-gending gambang ketika ditabuh sudah mengeluarkan kesan magis, ngeri, yang terpancar dari gamelan Gambang kuno di Kwanji ini. Namanya efek psikologis dari bunyi Gambang Kwanji ini, tidak hanya pada konteks *ngaben* saja. Ketika ada sebuah proses latihan pada malam hari yang dilakukan oleh *sekaa* Gambang Kwanji ini, bunyi gambang yang didengar oleh masyarakat terkesan angker, seakan-akan mengundang roh halus pada alam gaib (penuturan Ni Wayan Sukarni/ 57 tahun). Masyarakat mendengar musik gambang sebagai musik yang memiliki karakter gaib, mengundang roh halus, dan angker. Pengaruh psikologis tersebut bisa

saja karena terbawa pada konteks upacara *ngaben* dimana pikiran bawah sadar masyarakatnya masih merekam apa-apa yang terjadi pada ritual tersebut.

FUNGSI GAMELAN GAMBANG KWANJI SEMPIDI

Fungsi Ritual (*Wali*)

Diantara beberapa kesenian *wali* yang ada, Gambang adalah satu kesenian *wali* yang difungsikan sebagai musik pengiring pada upacara *ngaben*. Terkait dengan fungsi dan yang menjadi dasar penggunaan gamelan Gambang pada upacara *ngaben*, termuat dalam prasasti Purana Pura Kalaci yang menyebutkan bahwa :

“wenten malih pangandikan Ida Dalem ring Gelgel: rikalaning wenten karya palebon, mangda Ngurah nabuhang Gambange nganggo pupuh sane teteg-teteg, buka I Kebo Lelantikan, I Misa Gagangnge, Dandang Gendise, Gagak Gora, nah keto keneh manira teken paman”.

Terjemahan:

“Ada lagi nasehat Ida Dalem di Gelgel: disaat ada upacara *palebon*, diharapkan Ngurah memainkan gamelan Gambang menggunakan pupuh yang anker-anker seperti I Kebo Lelantikan, I Misa Gagangnge, Dandang Gendise, Gagak Gora. Jadi, begitulah yang saya harapkan”.

Berdasarkan yang termuat dalam prasasti Purana Pura Kalaci di atas, pada jaman Kerajaan Gelgel sudah memfungsikan gamelan Gambang sebagai kesenian *wali* pada upacara *palebon/ngaben* di Bali. Sampai saat ini masyarakat Bali dalam melakukan upacara *palebon/ngaben* yang tergolong besar, masih mempergunakan gamelan Gambang sebagai musik iringan (*wali*). Begitu juga dengan Desa Kwanji Sempidi, yang mempergunakan gamelan Gambang sebagai kesenian *wali*, namun tingkat upacaranya tidak hanya untuk *palebon*, tetapi gamelan Gambang justru digunakan manakala melakukan upacara *ngaben*.

Gamelan Gambang Kwanji kerap kali digunakan untuk mengiringi upacara *ngaben* khususnya dalam rangkaian *nyiramin* (memandikan jenazah) hingga upacara *ngotonan layon* (penghormatan terakhir oleh keluarga yang ditinggalkan). Musik Gambang berfungsi sebagai pengantar doa yang dipanjatkan oleh segenap anggota keluarga. Kepercayaan ini selanjutnya dijelajahi dan menghasilkan berbagai pengalaman spiritual religius. Manusia beranggapan bahwa dengan ritus itu akan dapat mencapai tujuan hidupnya baik yang bersifat material maupun spiritual (Preusz dalam Koentjaraningrat, 1987 : 69).

Teori Azas Religi membuktikan bahwa setiap sarana ritual termasuk sarana gamelan sejak awal keberadaan manusia (agama) telah diperhitungkan penggunaannya untuk membantu kesulitan manusia

dalam memecahkan permasalahan filosofis, teologis, dan sosiologis (Donder, 2005:78). Gamelan Gambang dalam upacara *ngaben* adalah keyakinan antara ritual dan mitos memiliki relasi yang kuat. Berdasarkan hal tersebut, maka terbentuk makna dan nilai yang jelas, yang nampak sebagai simbol dalam kehidupan masyarakat.

Fungsi Sosial

Musik berfungsi sebagai media pengajaran akan norma-norma atau peraturan-peraturan. Di dalam bermain gamelan Gambang terjadi suatu proses penanaman nilai-nilai sosial yang terungkap melalui aktivitas budayanya. Gambang yang difungsikan pada upacara *ngaben* di Desa Kwanji Sempidi, adalah sebuah wadah untuk mempererat rasa persaudaraan, saling tolong-menolong, cinta kasih, hormat-menghormati, dan kegotongroyongan. Prinsip tersebut nampak sebagai nilai sosial yang terjaga dalam suatu kelompok masyarakat.

Di dalam *sekaa* Gambang Kwanji, terdapat aturan yang mengikat sebagai landasan dalam berorganisasi. Sebagai sebuah bentuk organisasi yang bernama *sekaa* Gambang “*Candra Metu*”, sistem nilai-nilai sosial dibangun atas dasar ikatan rasa saling memiliki. Pertama, rasa kebersamaan (gotong royong). Segenap *sekaa* Gambang memiliki tugas, kewajiban, dan hak yang sama. Artinya segala sesuatu yang terjadi pada segenap *sekaa* Gambang ditanggung, dikerjakan secara bersama-sama, “*salunglung sabayantaka*. Rasa tulus ikhlas ditunjukkan segenap *sekaa* Gambang dalam melayani umat yang mengundang mereka untuk mengiringi ritual *ngaben* yang dilaksanakan oleh masyarakat Desa Kwanji Sempidi. Kendatipun ada *aturan sesari* Gambang, itu tidak sepadan dengan rasa pengabdian dan apa yang mereka telah persembahkan kepada masyarakat Desa Kwanji Sempidi.

Gamelan sesungguhnya merupakan sistem simbol terjadinya kegiatan atau prosesi suatu upacara/ritual. Gamelan Gambang yang dimainkan adalah tanda bahwa terlaksananya ritual *ngaben*. Hal itu menjadi sebuah tanda yang menampilkan dirinya menjadi bahasa dalam semiotikanya. Barthes menjelaskan dua tingkat dalam pertandaan yaitu denotasi dan konotasi. Denotasi adalah tingkat pertandaan yang menjelaskan hubungan antara petanda dengan penanda, atau tanda yang merujuknya pada realitas, yang menghasilkan makna eksplisit, langsung dan pasti. Denotasi adalah tingkatan pertandaan yang paling konvensional di dalam masyarakat, yaitu elemen-elemen tanda yang maknanya cenderung disepakati secara sosial. Berdasarkan pemahaman tersebut, tingkat penandaan Barthes terkait makna denotasi antara penanda dengan petanda terkait dengan fungsi gamelan Gambang Kwanji terkait den-

gan upacara *ngaben*, dimana bunyi gamelan Gambang yang ditabuh atau dimainkan adalah petanda telah berlangsung upacara *ngaben* di Desa Kwanji. Masyarakat memandang bunyi gamelan Gambang sebagai simbol terlaksannya upacara *ngaben*.

Sedangkan makna konotasi Barthes adalah tingkat pertandaan yang menjelaskan hubungan antara penanda dengan petanda, yang didalamnya beroperasi makna yang tidak eksplisit, tidak langsung dan tidak pasti (artinya terbuka terhadap berbagai kemungkinan tafsiran). Ia menciptakan makna-makna lapis kedua, yang terbentuk ketika penanda dikaitkan dengan berbagai aspek psikologis, seperti perasaan, emosi atau keyakinan, yang disebut makna konotatif (Piliang, 2012 : 352). Masyarakat Desa Kwanji yang menggunakan gamelan Gambang pada upacara *ngaben* berdasarkan atas keyakinan mereka akan esensi bunyi gamelan Gambang sebagai pengantar roh yang meninggal menuju alam *sunia* (alam gaib). Secara musikal memberi pengaruh psikologis sebagai penggugah rasa dari upacara yang mereka haturkan. Hubungan ini adalah simbol-simbol tanda yang nampak dan bermakna bagi masyarakatnya. Ketika gamelan Gambang ditabuh, menunjukkan tanda bahwa prosesi ritual *ngaben* sudah berlangsung.

Fungsi Ekonomi

Fungsi ekonomi dapat dilihat dari hasil *sesari* Gambang yang terkumpul dan dikelola oleh *sekaa* Gambang sendiri. Pada Gambang Kwanji Sempidi, istilah *sesari* Gambang disebut dengan "*batu-batu*". Besarnya "*batu-batu*" Gambang Kwanji senilai Rp. 100.000,-. "*Batu-batu*" Gambang ini mulai berlaku sejak tahun 2000-an. Apabila *sekaa* Gambang ini diundang untuk menabuh Gambang di luar Desa Kwanji, biasanya besarnya "*batu-batu*" yang diberikan kepada *sekaa* Gambang ini senilai Rp. 3.500.000,- (tiga juta lima ratus ribu rupiah). Hasil dari "*batu-batu*" yang terkumpul, digunakan untuk keperluan pemeliharaan gamelan, kas *sekaa* Gambang, dan kesejahteraan anggotanya.

SIMPULAN

Gamelan Gambang yang ada di Desa Adat Kwanji, merupakan warisan secara turun-temurun yang keberadaannya diakui dan diayomi oleh Desa Adat Kwanji. Gamelan Gambang Kwanji Sempidi diterima dari keturunan Kak Sri (1880). Periodisasi *sekaa* Gambang Kwanji Sempidi dari tahun 1880-2017 dilihat melalui kaderisasi/ regenerasi pelatihan Gambang Kwanji. Gambang Kwanji telah berulang kali diundang untuk mengiringi upacara-upacara besar keagamaan, diantaranya: di Puri Blahkiuh, Puri Carang Sari, Puri Petang, Puri Baturiti, Puri Pemecutan, Gria Abiansemal, Puri Tabanan, Puri Dalung, hingga

Negara (Jembrana).

Musikalitas gamelan Gambang Kwanji Sempidi dipengaruhi oleh elemen seperti : bahan pokok bambu yang digunakan, resonator, bahan alat pemukul/panggul Gambang serta kepekaan pembuat Gambang dalam melaras atau menentukan nada dasar yang digunakan. Terdapat dua instrumen Gambang yang memiliki susunan nada yang sama yakni Gambang *pengenter* dan Gambang *pemetit*. Dengan hal itu, Gambang tidak selalu mempunyai susunan nada yang berbeda tiap instrumennya.

Salah satu bentuk kombinasi dalam permainan Gambang Kwanji Sempidi adalah penggunaan modulasi yang disebut dengan istilah *Sengkeran*. Proses penggabungan antara pola teknik, diperlukan *training* atau praktek sebelum penyajian gending-gending Gambang Kwanji. Nampaknya para leluhur dan *penglingsir* Gambang Kwanji telah mempersiapkan generasi penerusnya dengan cara menggunakan gamelan Gambang pada setiap ritual *ngaben* yang dilaksanakan di Desa Kwanji Sempidi. Fungsi

Keyakinan atas begitu pentingnya peran gamelan Gambang dalam konteks ritual *ngaben*, membentuk sebuah tradisi yang mengakar dan tumbuh berkembang menjadi mitos yang dipercaya. Mitos tersebut hidup dan berkelanjutan dari satu generasi ke generasi berikutnya hingga kini dengan meyakini atas begitu pentingnya peran gamelan Gambang dalam konteks ritual *ngaben* sebagai pengantar roh menuju alam *sunia*.

DAFTAR RUJUKAN

- Anandakusuma, Sri Reshi. *Kamus Bahasa Bali*. Denpasar: Cv Kayumas Agung, 1986.
- Arikunto, S. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta, 2002.
- Arikunto, S. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Edisi Revisi 6. Jakarta: Rineka Cipta, 2009.
- Bandem, I Made. *Prakempa Sebuah Lontar Gamelan Bali*. Denpasar. ASTI, 1986.
- Bandem, I Made. *Ubit-ubitan; Teknik Permainan Gamelan Bali*. Denpasar. STSI, 1991.
- Bandem, I Made. *Gamelan Bali Di atas Panggung Sejarah*. Denpasar. STIKOM Bali. 2013.
- Bungin, Burhan. *Penelitian Kualitataif (Komunikasi, Ekonomi, Kebijakan, Publik, dan Sosial Lainnya)*. Jakarta : Kendana Pemuda Media Group, 2008.

- Dibia, I Wayan. *Selayang Pandang Seni Pertunjukan Bali*. Bandung; Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia, 1999.
- Dibia, I Wayan. *Pengantar Karawitan Bali*. Denpasar: Akademi Seni Tari Indonesia. 1998
- Djelantik, A.A.M. *Estetika Sebuah Pengantar*. Bandung: Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia, 1999.
- Donder, I Ketut. *Esensi Gamelan dalam Prosesi Ritual Hindu Perspektif Filosofis- Teologis, Psikologis, Sosiologis dan Sains*. Surabaya : "PARAMITA". 2005.
- Ghony Djunaedi dan Fauzan Almanshur. *Metodelogi Penelitian Kualitatif*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media., 2016.
- Hermawan dan Ufi Saraswati. *Sejarah 1*. Jakarta: Yudistira, 2016.
- Heriyawati, Yanti. *Seni Pertunjukan dan Ritual*. Yogyakarta : Ombak, 2016.
- Iskandar. *Metodelogi Penelitian Kualitatif*. Jakarta : Gedung Persada, 2009.
- Jamalus. *Panduan Pengajaran Buku Pengajaran Musik Melalui Pengalaman Musik*. Jakarta : Proyek Pengembangan Lembaga Pendidikan, 1998.
- KBBI. Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI). (On-Line) Available at : <http://kbbi.web.id/pusat> (Diakses 21 Juni 2016), 2016.
- Koentjaraningrat. *Sejarah Teori Antropologi I*. Jakarta : UI Press, 1987.
- Kuntowijoyo. *Metodologi Sejarah*. Yogyakarta: Jurusan Sejarah Fakultas Ilmu Budaya. Universitas Gadjah Mada, 2003.
- Merriam, Alan P. *The Anthropology Of Music. First published 1964 by Northwestern University Press. First paperback edition published 1980 by All rights reserved*. Northwestern University Press, 1964.
- Moleong, Lexy. J. *Metodelogi Pendidikan Kualitatif Edisi Revisi*. Bandung: PT Remaja Rosda Karya, 2016.
- Nettl, Bruno. *Theory and Method in Ethnomusicology*, London : The Free Press of Glencoe, 1964.
- Nawawi, Hadari. *Metode Penelitian Bidang Sosial*. Yogyakarta: Gajah Mada Universiti Pres, 2000.
- Piliang, Yasraf Amir. *Semiotika dan Hipersemiotika, Kode Gaya dan Matinya Makna*. Bandung: Matahari, 2012.
- Perry Rumengan, "Musik Vokal Etnik Minahasa", Kontinuitas dan Perubahan dalam Struktur dan Fungsi. *Disertasi* untuk mendapat gelar Doktor di bidang Etnomusikologi pada Program Studi Pengkajian Seni Pertunjukan dan Seni Rupa, Fakultas Ilmu Budaya. Yogyakarta: Universitas Gadjah Mada, 2007.
- Pustaka, Cipta Adi. *Ensiklopedi Musik*. Cipta Adi Pustaka : Universitas Michigan, 1992.
- Ronald Pen. *Introduction to Music*. New York: McGraw-Hill, Inc., 1992.
- Sandjaja dan Heriyanto. *Panduan Penelitian*. Jakarta : Prestasi Pustaka, 2006.
- Seebass, Tilman. Schlüssel zur revidierten Karte, S. 73 von Seebass: "Eine Forschungsreise nach Bali...", *Mitteilungen der Deutschen Gesellschaft für Musik des Orients* (1974/75), 6982, nachgeführt, 1980.
- Sinti, I Wayan. *Gambang; Gamelan Bali Yang Unik*. Bali Post, 2009.
- Sinti, I Wayan. *Gambang Cikal bakal Karawitan Bali*. Denpasar. TSPBOOKS, 2011.
- Subagyo, Joko. *Metode Penelitian dalam Teori dan Praktek*. Jakarta : PT. Rineka Cipta Cet. Ke-2, 1997.
- Sukmana. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung : Alfabeta, 2017.
- Sukohardi, Al. *Teori Musik Umum*. Rejeki Yogyakarta: Yogyakarta, 2011.
- Sunarto. *F.H. Smits Van Waesberghe S.J. Estetika Musik*. Yogyakarta; Thafa Media, 2016.
- Supanggah, Rahayu. *Etnomusikologi*. Yogyakarta: Yayasan Bentang Budaya, 1995.
- Supanggah, Rahayu (Ed), 'Meninjau Kembali Disiplin Etnomusikologi,' *Etnomusikologi*, Yogyakarta : Bentang Budaya, 1995.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung : Alfabeta, 1992.

Suparli, BA. *Tinjauan Seni*. Proyek Pengadaan Buku Pendidikan Menengah Kejuruan. Direktorat Pendidikan Menengah Kejuruan. Depatemen Pendidikan dan Kebudayaan, 1983.

Suryabrata, Sumadi. *Metodelogi Penelitian*. Jakarta: Raja Grafindo Persada, 1998.

Warna, I Wayan. *Kamus Bali-Indonesia*. Dinas Pendidikan Dasar Provinsi Bali, 1990.

Whardhono, Soeyono Winoe. *Memperkenalkan Komplek Pecandian Panataran Blitar*. Mojokerto. KPN: Purbakala, 1995.

Yudarta, I Gede dan I Nyoman Pasek. *Gamelan Gambang dalam Ritual Keagamaan Umat Hindu di Kota Denpasar*. Denpasar: Institut Seni Indonesia Denpasar, 2009

Dokumentasi

Rekaman DVD. Pagelaran Gambang Sebagai Karawitan Langka. Th 2009. Koleksi pribadi *sekaa* Gambang "Candra Metu"

Rekaman DVD hasil penyajian gamelan Gambang Kwanji.

Rekaman gending-gending Gambang Sekar Jepun, Kedampal upacara *Ngaben* di Griya Lebah, Abianse-mal, Badung.

Rekaman Audio-Visual. Gambang dari *sekaa* Gambang Tumbak Bayuh, Mengwi, Badung.

Rekaman DVD dari pagelaran Gambang Celuk, desa Dalung, Kuta Utara

**INDEKS PENGARANG
VOLUME 5, NOMOR 2, DESEMBER 2019**

| | | |
|---|-----|-----|
| Dru Hendro, Saptono, Tri Haryanto | 83 | |
| I Made Bayu Puser Bhumi, Hendra Santosa | 99 | |
| I Made Jacky Ariesta, I Gusti Ngurah Seramasara, I Kadek Suartaya | | 106 |
| I Nyoman Mariyana, I Gede Arya Sugiarta, I Gede Yudarta | 119 | |
| I Wayan Diana Putra | 75 | |
| Yulinis | 93 | |

Judul Naskah (Singkat, Jelas, Informatif Tidak Melebihi 20 Kata)

(Font Times New Roman, Title Case, 16pt, Bold, Rata Tengah, Spasi Tunggal)

Penulis Pertama¹, Penulis Kedua², dan Penulis Ketiga³
(Font Times New Roman, Title Case, 12pt, Bold, Rata Tengah, Spasi Tunggal)

1. Nama Jurusan, Nama Fakultas, Nama Universitas, Alamat, Kota Kode Pos, Negara
(Font Times New Roman, Title Case, 10pt, Bold, Rata Tengah, Spasi Tunggal)

2. Kelompok Penelitian, Nama Lembaga, Alamat, Kota, Kode Pos, Negara
(Font Times New Roman, Title Case, 10pt, Bold, Rata Tengah, Spasi Tunggal)

E-mail : penulis@adress.com
(Font Times New Roman, Title Case, 10pt, Italic, Rata Tengah, Spasi Tunggal)

Abstrak

Abstrak harus dibuat dalam bahasa Indonesia dan dalam bahasa Inggris. Abstrak bahasa Indonesia ditulis terlebih dahulu lalu diikuti abstrak dalam bahasa Inggris. Abstrak sebaiknya meringkas isi yang mencakup tujuan penelitian, metode penelitian, serta hasil analisis. Panjang abstrak tidak lebih dari 250 kata. (Font Times New Roman, 10pt, Rata Kiri Kanan, Spasi Tunggal)

Kata kunci : Maximum empat kata (Font Times New Roman, 10pt, italic)

Abstract should be written in Indonesian and English. An English abstract comes after an Indonesian abstract. Please translate the abstract of manuscript written in English into Indonesian. The abstract should summarize the content including the aim of the research, research method, and the result in no more than 250 words (Font Times New Roman, 10pt, Rata Kiri Kanan, Spasi Tunggal)

Keywords : Maximum of 4 words in English (Font Times New Roman, 10pt, italic)

PENDAHULUAN

(Font Times New Roman, Upper Case, 12pt, Rata Kiri Kanan, Spasi Tunggal)

Pada bagian pendahuluan terdiri dari latar belakang, tujuan penelitian, teori dan kontribusi hasil penelitian yang dilakukan.

Naskah ditulis dengan huruf *Times New Roman*, Ukuran 11pt, Spasi Tunggal, dan tidak ditulis bolak balik pada satu halaman. Naskah ditulis pada kertas ukuran A4 (210mm x 297mm) dengan margin atas 3,5cm, bawah 2,5cm, kiri dan kanan masing – masing 2 cm.

Panjang naskah hendaknya tidak melebihi 20 halaman termasuk gambar dan tabel. Jika naskah jauh melebihi jumlah tersebut dianjurkan untuk menjadikannya dua naskah terpisah. Naskah ditulis dalam bahasa Indonesia atau bahasa Inggris. Jika ditulis dalam bahasa Inggris sebaiknya telah memenuhi standar tata bahasa Inggris baku.

Penulisan *heading* dan *subheading* diawali huruf besar dan diberi nomor dengan angka Arab.

Heading dalam bahasa Inggris disusun sebagai berikut: Introduction, Method, Result and or Discussion, Conclusion, Acknowledgement (jika ada) diletakkan setelah simpulan dan Sebelum Daftar Rujukan (Font Times New Roman, Upper Case, 12pt, Rata Kiri, Spasi Tunggal)

Sebaiknya penggunaan subsubheading dihindari. Jika diperlukan, gunakan numbered out-line yang terdiri dari angka Arab. (Jarak antara paragraph satu spasi tunggal)

Kutipan dalam naskah menggunakan sistem kutipan langsung. Penggunaan catatan kaki (footnote) sedapat mungkin dihindari. Kutipan yang tidak lebih dari 4 (empat) baris diintegrasikan dalam teks, diapit tanda kutip, sedangkan kutipan yang lebih dari 4 (empat) baris diletakkan terpisah dari teks dengan jarak 1,5 spasi tunggal, ukuran font 10pt, serta diapit

oleh tanda kutip.

Setiap kutipan harus disertai dengan nama keluarga/nama belakang penulis. Jika penulis lebih dari satu orang, yang dicantumkan hanya nama keluarga penulis pertama diikuti dengan dkk. Nama keluarga atau nama belakang penulis dapat ditulis sebelum atau setelah kutipan. Ada beberapa cara penulisan kutipan. Kutipan langsung dari halaman tertentu ditulis sebagai berikut (Grimes, 2001:157). Jika yang diacu adalah pokok pikiran dari beberapa halaman, cara penulisannya adalah sebagai berikut (Grimes, 2001:98-157), atau jika yang diacu adalah pokok pikiran dan keseluruhan naskah, cara penulisannya sebagai berikut (Grimes, 2001)

METODE PENELITIAN

(Font Times New Roman, Upper Case, 12pt, Rata Kiri Kanan, Spasi Tunggal)

Naskah ditulis dengan huruf *Times New Roman*, Ukuran 11pt, Spasi Tunggal, dan tidak ditulis bolak balik pada satu halaman.

ANALISIS DAN INTEPRETASI DATA

(Font Times New Roman, Upper Case, 12pt, Rata Kiri Kanan, Spasi Tunggal)

Naskah ditulis dengan huruf *Times New Roman*, Ukuran 11pt, Spasi Tunggal, dan tidak ditulis bolak balik pada satu halaman.

SIMPULAN

(Font Times New Roman, Upper Case, 12pt, Rata Kiri Kanan, Spasi Tunggal)

Naskah ditulis dengan huruf *Times New Roman*, Ukuran 11pt, Spasi Tunggal, dan tidak ditulis bolak balik pada satu halaman.

DAFTAR RUJUKAN

(Font Times New Roman, Upper Case, 12pt, Rata Kiri Kanan, Satu Spasi). Penulisan daftar rujukan mengikuti format APA (*American Psychological Association*). Daftar acuan harus menggunakan naskah yang diterbitkan dalam jurnal MUDRA edisi sebelumnya. Daftar acuan diurutkan secara alfabetis berdasarkan nama keluarga/nama belakang penulis. Secara umum urutan penulisan acuan adalah nama penulis, tanda titik, judul acuan, tempat terbit, tanda titik dua, nama penerbit. Nama penulis yang dicantumkan paling banyak tiga orang. Jika lebih dari empat orang, tuliskan nama penulis utama dilanjutkan dengan dkk. Nama keluarga Tionghoa dan Korea tidak perlu dibalik karena nama keluarga telah terletak di awal. Tahun terbit langsung diterakan setelah nama penulis agar memudahkan penelusuran kemutakhiran bahan acuan.

Judul buku ditulis dengan huruf *italic*. Judul naskah jurnal atau majalah ditulis dengan huruf *regular*, diikuti dengan nama jurnal atau majalah dengan huruf *italic*. Jika penulis yang diacu menulis dua atau lebih karya dalam setahun, penulisan tahun terbit dibubuhi huruf a, b, dan seterusnya agar tidak membingungkan pembaca tentang karya yang diacu, misalnya: Miner, J.B. (2004a), Miner, J.B. (2004b). Contoh penulisan daftar acuan adalah sebagai berikut:

Acuan dari buku dengan satu, dua, dan tiga pengarang

Anderson, Benedict R.O.G. (1965), *Mythology and the Tolerance of the Javanese*, Southeast Asia Program, Departement of Studies, Cornell University, Ithaca, New York.

Bandem, I Made & Frederik Eugene DeBoer. (1995), *Balinese Dance in Transition, Kaja and Kelod*, Oxford University Press, Kuala Lumpur.

Kartodirjo, Sartono, Mawarti Djoened Poesponegoro & Nugroho Notosusanto. (1997), *Sejarah Nasional Indonesia, Jilid I*, Balai Pustaka, Jakarta.

Acuan bab dalam buku

Markus, H.R., Kitayama, S., & Heiman, R.J. (1996). Culture and basic psychological principles. Dalam E.T. Higgins & A.W. Kruglanski (Eds.); *Social psychology: Handbook of basic principles*. The Guilford Press, New York.

Buku Terjemahan

Holt, Claire. (1967), *Art in Indonesia: Continuities and Change* atau *Melacak Jejak Perkembangan Seni di Indonesia*, terjemahan R.M. Soedarsono. (2000), MSPI, Bandung.

Read, Herber. (1959), *The Meaning of Art* atau *Seni Rupa Arti dan Problematikanya*, terjemahan Soedarso Sp. (2000), Duta Wacana Press, Yogyakarta. **Beberapa buku dengan pengarang sama dalam tahun yang sama.**

Dalam hal ini nama pengarang untuk sumber kedua cukup diganti dengan garis bawah sepanjang namanya, dan pada tahun penerbitan ditambah huruf latin kecil sebagai penanda urutan penerbitan.

Greenberg, Joseph H. (1957), *Essays in Linguistics*, University of Chicago Press, Chicago
_____. (1966a), *Language of Africa*, Indiana University Press, Bloomington.

_____. (1966b), "Language Universals", *Current Trends in Linguistics* (Thomas A. Sebeok, ed.), Mouton, The Hague

Artikel dalam Ensiklopedi dan Kamus Milton, Rugoff. (tt), "Pop Art", *The Britannica Encyclopedia of American Art*, Encyclopedia Britannica Educational Corporation, Chicago.

Hamer, Frank & Janet Hamer. (1991), "Terracotta", *The potter's Dictionary of Material and Technique*, 3 Edition, A & B Black, London.

Artikel dalam Ensiklopedi dan Kamus

Milton, Rugoff. (tt), "Pop Art", *The Britannica Encyclopedia of American Art*, Encyclopedia Britannica Educational Corporation, Chicago.

Hamer, Frank & Janet Hamer. (1991), "Terracotta", *The potter's Dictionary of Material and Technique*, 3 Edition, A & B Black, London.

Acuan naskah dalam jurnal, koran, dan naskah seminar

Hotomo, Suripan Sandi. (April 1994), "Transformasi Seni Kendrung ke Wayang Krucil", dalam *SENI, Jurnal Pengetahuan dan Penciptaan Seni*, IV/02, BP ISI Yogyakarta, Yogyakarta.

Kwi Kian Gie. (4 Agustus 2004), "KKN Akar Semua Permasalahan Bangsa" *Kompas*.

Buchori Z., Imam. (2-3 Mei 1990), "Aspek Desain dalam Produk Kriya", dalam *Seminar Kriya 1990 ISI Yogyakarta*, di Hotel Ambarukmo

Acuan dari dokumen online (website/internet)

Goltz, Pat. (1 Mei 2004), *Sinichi Suzuki had a Good Idea*, But... <http://www.Seghea.com/homescool/Suzuki.html>

Wood, Enid. (1 Mei 2004), *Sinichi Suzuki 1889-1998: Violinist, Educator, Philosopher and Humanitarian, Founder of the Suzuki Method*, Sinichi Suzuki Association. <http://www.Internationalsuzuki.html>

Acuan dari jurnal

Jenet, B.L. (2006). A meta-analysis on online social behavior. *Journal of Internet Psychology*, 4. Diunduh 16 November 2006 dari <http://www.Journalofinternetpsychology.com/archives/volume4/3924.htm1>

Naskah dari Database

Henriques, J.B., & Davidson, R.J. (1991) Left frontal hypoactivation in depression. *Journal of Abnormal Psychology*, 100, 535-545. Diunduh 16 November 2006 dari PsychINFO database

Acuan dari tugas akhir, skripsi, tesis dan disertasi

Santoso, G.A. (1993). *Faktor-faktor sosial psikologis yang berpengaruh terhadap tindakan orang tua untuk melanjutkan pendidikan anak ke sekolah lanjutan tingkat pertama (Studi lapangan di pedesaan Jawa Barat dengan analisis model persamaan struktural)*. Disertasi Doktor Program Pascasarjana Universitas Indonesia, Jakarta.

Acuan dari laporan penelitian

Villegas, M., & Tinsley, J. (2003). *Does education play a role in body image dissatisfaction?*. Laporan Penelitian, Buena Vista University.

Pusat Penelitian Kesehatan Universitas Indonesia. (2006). *Survei nasional penyalahgunaan dan peredaran gelap narkoba pada kelompok rumah tangga di Indonesia, 2005*. Depok: Pusat Penelitian UI dan Badan Narkotika Nasional.

Daftar Nara Sumber/Informan

Dalam hal ini yang harus disajikan adalah nama dan tahun kelahiran/usia, profesi, tempat dan tanggal diadakan wawancara. Susunan data narasumber diurutkan secara alfabetik menurut nama tokoh yang diwawancarai.

Erawan, I Nyoman (56th.), Pelukis, wawancara tanggal 21 Juni 2008 di rumahnya, Banjar Babakan, Sukawati, Gianyar, Bali.

Rudana, I Nyoman (60 th.), pemilik Museum Rudana, wawancara tanggal 30 Juni 2008 di Museum Rudana, Ubud, Bali.

Lampiran

(Font Times New Roman, Title Case, 10pt, Spasi Tunggal)

Lampiran/Appendices hanya digunakan jika benar-benar sangat diperlukan untuk mendukung naskah, misalnya kuesioner, kutipan undang-undang, transliterasi naskah, transkripsi rekaman yang dianalisis, peta, gambar, tabel/bagian hasil perhitungan analisis, atau rumus-rumus perhitungan.

Lampiran diletakkan setelah Daftar Acuan/Reference. Apabila memerlukan lebih dari satu lampiran, hendaknya diberi nomor urut dengan angka Arab.

UCAPAN TERIMAKASIH / PENGHARGAAN

(Font Times New Roman, Upper Case, 12pt, Rata Kiri Kanan, Spasi Tunggal)

(Jika ada) diletakkan setelah simpulan dan Sebelum Daftar Rujukan

Singkatan/Istilah/Notasi/Symbol

Penggunaan singkatan diperbolehkan, tetapi harus dituliskan secara lengkap pada saat pertama kali disebutkan, lalu dibubuhkan singkatannya dalam

tanda kurung.

Istilah/kata asing atau daerah ditulis dengan huruf italic. Notasi sebaiknya ringkas dan jelas serta konsisten dengan cara penulisan yang baku. Simbol/lambang ditulis dengan jelas dan dapat dibedakan, seperti penggunaan angka 1 dan huruf l (juga angka o dan huruf O)

Tabel

(Font Times New Roman, 10pt, Spasi Tunggal). Judul Tabel (Font Times New Roman, 9pt, Bold, Spasi Tunggal) dan ditempatkan di atas tabel dengan format seperti terlihat pada contoh. Penomoran tabel menggunakan angka Arab. Tabel diletakkan segera setelah perujukannya dalam teks. Kerangka tabel menggunakan garis setebal 1pt. Jika judul pada setiap kolom tabel cukup panjang dan rumit, maka kolom diberi nomor dan keterangannya diberikan dibagian bawah tabel.

Tabel 1. Wacana Estetika (sumber: Agus Sochari, 2002: 9)

| Wacana Estetika Pramodern | Wacana Estetika Modern | Wacana Estetika Postmodern |
|---------------------------|------------------------|----------------------------|
| Idealisme | Rasionalisme | Poststrukturalisme |
| Mitologi | Realisme | Global-Lokal |
| Mimesis | Humanisme Universal | Intertekstual |
| Imitasi | Simbolisme | Postpositivisme |
| Katarsis | Strukturalisme | Hiperrealita |
| Transeden | Semiotik | Postkolonial |
| Estetika Pencerahan | Fenomenologi | Oposisi biner |
| Teologisme | Ekoestetik | Dekonstruksi |
| Relativisme | Kompleksitas | Pluralisme |
| Subjektivisme | Etnosentris | Lintas Budaya |
| Positivisme | Budaya Komoditas | Chaos |

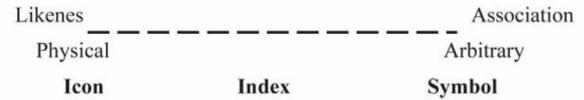
Gambar

Gambar diletakkan simetris dalam kolom halaman, berjarak satu spasi tunggal dari paragraf. Gambar diletakkan segera setelah penunjukannya dalam teks. Gambar diberi nomor urut dengan angka Arab. Keterangan gambar diletakkan di bawah gambar dan berjarak satu spasi tunggal dari gambar.

Penulisan keterangan gambar menggunakan font Times New Roman ukuran 9 pt, bold dan diletakkan seperti pada contoh. Jarak keterangan gambar dengan paragraph adalah dua spasi tunggal.

Gambar yang telah dipublikasikan oleh penulis lain harus mendapat ijin tertulis penulis dan penerbitnya. Sertakan gambar dalam format {nama file}.eps, {nama file}. jpeg atau {nama file}.tiff. resolusi 300 DPI terpisah dari artikel. Jika gambar dalam format foto, sertakan satu foto asli. Font yang digunakan dalam pembuatan gambar atau grafik, sebaiknya, yang umum dimiliki setiap pengolah kata dan sistem operasi seperti Simbol, Times New Romans dan Arial dengan ukuran tidak kurang dari 9 pt. File gambar

dari aplikasi seperti Corel Draw, Adobe Illustrator dan Adobe Freehand dapat memberikan hasil yang lebih baik dan dapat diperkecil tanpa mengubah resolusinya.



Gambar 1. Hubungan antara Icon, Index dan Symbol (sumber: Sign, Symbol and Architecture).



Gambar 2. Motif ornamen hias topeng Malang



Gambar 3. Karang *hasti* tanpa daun telinga (sumber: survey, 2009)



Gambar 4. Karang *hasti* dengan belalai diangkat (sumber: survey, 2009)



Gambar 5. Berbagai contoh perempuan sebagai objek tanda dalam iklan dalam berbagai produk. (sumber: *Femina*, Edisi Januari 2005-Januari 2006)

Naskah Hasil Penciptaan

**Judul Naskah
(Singkat, Jelas, Informatif
Tidak Melebihi 20 Kata)**

(Font Times New Roman, Title Case, 16pt, Bold, Rata Tengah, Spasi Tunggal)

Penulis Pertama¹, Penulis Kedua², dan Penulis Ketiga³

(Font Times New Roman, Title Case, 12pt, Bold, Rata Tengah, Spasi Tunggal)

1. Nama Jurusan, Nama Fakultas, Nama Universitas, Alamat, Kota Kode Pos, Negara
(Font Times New Roman, Title Case, 10pt, Bold, Rata Tengah, Spasi Tunggal)
2. Kelompok Penelitian, Nama Lembaga, Alamat, Kota, Kode Pos, Negara

(Font Times New Roman, Title Case, 10pt, Bold, Rata Tengah, Spasi Tunggal)

E-mail : penulis@adress.com

(Font Times New Roman, Title Case, 10pt, Italic, Rata Tengah, Spasi Tunggal)

Abstrak

Abstrak harus dibuat dalam bahasa Indonesia dan dalam bahasa Inggris. Abstrak bahasa Indonesia ditulis terlebih dahulu lalu diikuti abstrak dalam bahasa Inggris. Abstrak sebaiknya meringkas isi yang mencakup tujuan penelitian, metode penelitian, serta hasil analisis. Panjang abstrak tidak lebih dari 250 kata. (Font Times New Roman, 10pt, Rata Kiri Kanan, Spasi Tunggal)

Kata kunci : Maximum empat kata (Font Times New Roman, 10pt, italic)

Judul Dalam Bahasa Inggris

(Font Times New Roman, Title Case, 12pt, Italic, Rata Tengah, Spasi Tunggal)

Abstract should be written in Indonesian and English. An English abstract comes after an Indonesian abstract. Please translate the abstract of manuscript written in English into Indonesian. The abstract should summarize the content including the aim of the research, research method, and the result in no more than 250 words (Font Times New Roman, 10pt, Rata Kiri Kanan, Spasi Tunggal)

Keywords : Maximum of 4 words in English (Font Times New Roman, 10pt, italic)

PENDAHULUAN

(Font Times New Roman, Upper Case, 12pt, Rata Kiri Kanan, Spasi Tunggal)

Naskah ditulis dengan *Times New Roman* ukuran 11 pt, spasi tunggal, *justified* dan tidak ditulis bolak-balik pada satu halaman. Naskah ditulis pada kertas berukuran A4 (210 mm x 297 mm) dengan margin atas 3,5 cm, bawah 2,5 cm, kiri dan kanan masing-masing 2 cm. Panjang naskah hendaknya tidak melebihi 20 halaman termasuk gambar dan tabel.

Penulisan *heading* dan *subheading* diawali huruf besar dan diberi nomor dengan angka Arab.

METODE PENCIPTAAN

(Font Times New Roman, Upper Case, 12pt, Rata Kiri Kanan, Spasi Tunggal)

Naskah ditulis dengan *Times New Roman* ukuran 11 pt,

spasi tunggal, *justified* dan tidak ditulis bolak-balik pada satu halaman.

PROSES PERWUJUDAN

(Font Times New Roman, Upper Case, 12pt, Rata Kiri Kanan, Spasi Tunggal)

Naskah ditulis dengan *Times New Roman* ukuran 11 pt, spasi tunggal, *justified* dan tidak ditulis bolak-balik pada satu halaman.

WUJUD KARYA

(Font Times New Roman, Upper Case, 12pt, Rata Kiri Kanan, Spasi Tunggal)

Naskah ditulis dengan *Times New Roman* ukuran 11 pt, spasi tunggal, *justified* dan tidak ditulis bolak-balik pada satu halaman.

SIMPULAN

(Font Times New Roman, Upper Case, 12pt, Rata Kiri Kanan, Spasi Tunggal)

Naskah ditulis dengan *Times New Roman* ukuran 11 pt, spasi tunggal, *justified* dan tidak ditulis bolak-balik pada satu halaman.

DAFTAR RUJUKAN

(Font Times New Roman, Upper Case, 12pt, Rata Kiri Kanan, Satu Spasi). Penulisan daftar rujukan mengikuti format APA (*American Psychological Association*).

UCAPAN TERIMAKASIH / PENGHARGAAN

(Font Times New Roman, Upper Case, 12pt, Rata Kiri Kanan, Satu Spasi).

(jika ada) diletakkan setelah Kesimpulan dan sebelum Daftar Acuan