

Komunikasi Musikal Dalam Seni Pertunjukan Bali: Studi Kasus Tari Barong Ket

I Gde Made Indra Sadguna¹, Ni Wyn. Suratni²

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

indra_sadguna@yahoo.com

Komunikasi dapat diartikan sebagai sebuah interaksi serta proses penyampaian pesan dari satu pihak ke pihak lainnya. Dalam sebuah komunikasi terdapat hal-hal yang ingin disampaikan terkait suatu berita tertentu. Secara umum terdapat dua jenis komunikasi, yaitu komunikasi secara verbal serta komunikasi secara non-verbal. Dalam kehidupan seni pertunjukan di Bali, terdapat pula kedua jenis komunikasi tersebut. Komunikasi verbal dapat dijumpai pada jenis-jenis kesenian yang menggunakan dialog di dalam pertunjukannya. Bahasa yang sering digunakan di antaranya, Bahasa Bali, Bahasa Jawa Kuno, Bahasa Indonesia, bahkan terkadang terselip bahasa asing. Namun hal menarik yang dapat disimak adalah terdapat pula jenis-jenis kesenian yang berkomunikasi secara non-verbal. Penelitian ini difokuskan kepada proses komunikasi non-verbal khususnya komunikasi musikal yang terjadi dalam sebuah pertunjukan tari Barong Ket. Tarian ini merupakan salah satu ikon seni pertunjukan Bali dan sudah diakui sebagai salah satu warisan budaya oleh UNESCO. Di dalam penyajiannya, penari Barong mendominasi pertunjukan dalam artian bahwa respons musik sangat tergantung pada koreografi yang ditarikan. Selain penari Barong, peran pemain kendang sangat sentral, sebab merupakan mediator antara penari dengan musisi lainnya. Dalam hal ini, pemain kendang memberikan respon sebagai akibat dari gerakan penari Barong yang kemudian diteruskan kepada musisi lainnya melalui komunikasi musikal yang dilakukan. Komunikasi musikal dalam hal ini diartikan sebagai sebuah kesepakatan tanda yang disampaikan oleh pemain kendang sehingga dapat dipahami oleh musisi lainnya sebagai penerima pesan. Jenis permainan kendang Barong memiliki tingkat kesulitan yang cukup tinggi karena dalam permainannya menggunakan sistem kendang tunggal. Permainan kendang tunggal merupakan sebuah teknik yang mengedepankan keragaman vokabuler ritme yang dimiliki, serta kemampuan berimprovisasi. Kendang tunggal sangat fleksibel serta tidak memiliki pola yang baku. Penelitian ini difokuskan kepada dua hal pokok, yakni teknik permainan kendang tunggal dalam pertunjukan tari Barong, serta komunikasi musikal yang terjadi antara penari Barong, pemain kendang, serta musisi lainnya. Penelitian terkait komunikasi yang terjadi antara penari dengan musisi sangat jarang dilakukan sehingga merupakan hal yang menarik untuk diungkap secara lebih mendalam. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan jenis data primer dan data sekunder. Pengumpulan data dilakukan dengan cara studi kepustakaan, wawancara, serta observasi partisipasi. Selanjutnya dilakukan reduksi, analisis data, serta penarikan kesimpulan. Hasilnya analisis data disajikan dengan menggabungkan analisis formal maupun informal.

Kata kunci: komunikasi musikal; pertunjukan bali; barong ket

Communication can be understood as an interaction and the process of delivering messages from one party to another. In a communication there are things to be conveyed related to a particular news. In general there are two types of communication, namely verbal communication and non-verbal communication. In the life of performing arts in Bali, there are also two types of communication. Verbal communication can be found in the types of art that use dialogue in the performance. The languages that are often used include, Balinese, Old Javanese, Indonesian, and sometimes even foreign languages. But it is also interesting that there are also types of arts that communicate non-ver-

bally. This research is focuses on the process of a non-verbal communication, especially the musical communication that occurs in a Barong Ket dance performance. This dance is one of the Balinese performing arts icons and has been recognized as one of the intangible cultural heritages by UNESCO. In the performance, Barong dancers leads the show in the sense that the music response is very dependent on the choreography that is danced. Besides Barong dancers, the role of the drum player is very central, because it is a mediator between dancers and other musicians. In this case, the drummer responds as a result of the Barong dancer's movement which is then passed on to other musicians through musical communication. Musical communication in this case is interpreted as a sign agreement delivered by the drummer so that it can be understood by other musicians as recipients of the message. Barong drummings have a fairly high level of difficulty because in the performance focuses on solo drumming techniques. Solo drumming is a technique that emphasizes on the vocabulary diversity of rhythm owned, as well as the ability to improvise. Solo drumming is very flexible and does not have a standard pattern. This research is focuses on two main objects, namely the technique of the solo drumming in a Barong dance performance, as well as the musical communication that occurs between the Barong dancers, drummer, and other musicians. Research related to communication that discusses the process between dancers and musicians is very rarely done therefore it is interesting to conduct in more depth. This research is a qualitative research with primary and secondary data types. Data collection is done by means of literature study, interviews, and participant observation. Then the reduction, data analysis and conclusion drawing are carried out. The results of the data analysis are presented by combining formal and informal analysis

Keywords: musical communication, balinese performance, barong ket

Proses review: 1 - 20 Oktober 2019, Dinyatakan lolos 22 Oktober 2019

PENDAHULUAN

Ketika dua orang sedang berdiskusi, maka terdapat proses penyampaian pesan yang sedang terjadi. Pesan yang disampaikan oleh pemberi pesan bisa dipahami oleh penerima pesan sebab mereka menggunakan bahasa yang sama dan saling mengerti. Selain menggunakan bahasa verbal, proses komunikasi dapat pula menggunakan bahasa non-verbal. Komunikasi non-verbal adalah komunikasi yang menggunakan isyarat bukan kata-kata (Mulyana, 2010: 343). Gesture, ekspresi, sikap tertentu, gerak, serta musik merupakan contoh dari komunikasi non-verbal. Salah satu hal yang menarik untuk didiskusikan adalah proses terjadinya komunikasi musikal dalam sebuah seni pertunjukan Bali. Secara garis besar, seni pertunjukan Bali dibagi menjadi tiga yaitu, seni tari, seni musik, serta seni teater. Tiap jenis kesenian tersebut selalu terdapat musik di dalamnya.

Tarian Bali telah mendapatkan pengakuan dari dunia bahkan telah ditetapkan sebagai warisan budaya tak benda oleh UNESCO. Mengutip halaman UNE-

SCO yang menyebutkan “*There are three genres of traditional Balinese dance – sacred, semi-sacred and that meant for enjoyment by communities at large. Inscribes three genres of traditional dance in Bali on the Representative List of the Intangible Cultural Heritage of Humanity*” yang terjemahannya adalah sebagai berikut “terdapat tiga genre dari kesenian Bali yakni sakral, semi sakral, dan untuk kepentingan hiburan semata. Menyatakan bahwa ketiga genre tersebut tercatat sebagai warisan budaya tak benda manusia”. Terdapat sembilan jenis tarian dari tiga genre yang ditetapkan yakni tari Rejang, tari Sang Hyang Dedari, tari Baris upacara, tari Topeng, dramatari Gambuh, drama tari Wayang Wong, tari Legong Keraton, tari Jaged Bumbung, dan tari Barong. Salah satu dari kesembilan tarian tersebut, yakni tari Barong merupakan fokus utama dalam penelitian ini.

Dalam sebuah pertunjukan Barong, koreografi tarian tidak pernah bersifat baku sehingga lamanya pertunjukan bersifat fleksibel. Tari Barong selalu diiringi oleh gamelan. Adapun jenis ensemble gamelan yang dapat mengiringi tarian ini di antaranya gamelan Bebarongan, Gong Kebyar, serta Semar

Pagulingan. Meskipun terdapat beberapa jenis ensemble gamelan yang dapat digunakan, akan tetapi selalu terdapat satu instrumen yang sangat vital yaitu kendang Barong. Jenis kendang ini dipergunakan secara khusus hanya untuk mengiringi tari Barong (Sadguna, 2010: 15).

Seorang pemain kendang Barong diwajibkan memiliki teknik yang tinggi sebab dalam permainannya mempresentasikan vokabuler ritmis yang dimiliki serta improvisasi yang kuat. Seorang pemain kendang juga merupakan seorang mediator, penyampai pesan antara penari dengan musisi. Ketika penari membuat gerakan tertentu, maka pemain kendang harus mengerti maksud dari gerakan tersebut kemudian ditransformasikan dengan bahasa musikal menjadi suatu pola kendang yang dapat dimengerti oleh musisi lainnya sebagai sebuah bahasa musikal. Santosa menjelaskan bahwa dalam komunikasi musikal proses penyampaiannya menggunakan modus berbeda dengan komunikasi verbal, tetapi tidak berarti bahwa pengungkapan komunikasi jenis ini tidak mungkin dilakukan (2008: 68). Sehubungan dengan pernyataan tersebut, dalam sebuah pertunjukan Barong, terdapat aksan-aksan musikal yang bisa dipahami antara penari, pemain kendang, dan musisi lainnya. Penelitian ini berusaha mengungkap bagaimana teknik permainan kendang Barong yang dilakukan oleh pemain kendang sehingga bahasa ritmis yang dihasilkan menjadi sebuah kekuatan komunikasi musikal yang dipahami oleh musisi lainnya

Saat ini pertunjukan tari Barong Ket bisa dikatakan sebagai salah satu primadona dalam pementasan di Bali. Hampir pada setiap upacara keagamaan di pura, dipentaskannya kesenian ini. Selain itu, lomba-lomba Barong Ket dan kendang tunggal dijadikan acuan oleh seniman muda untuk mendapatkan pengalaman serta prestise bagi dirinya. Salah satu faktor penting dalam penilaian sebuah pertunjukan Barong Ket adalah unsur harmonisasi antara penari dan pengendang. Menurut Sukarata, kerap terjadi penampilan yang disharmonis yang disebabkan oleh kurangnya pemahaman atau kesepakatan antara kedua belah pihak. Di lain sisi, sebuah pertunjukan bisa dikatakan *nyaklek* (terjadi harmonisasi yang baik) apabila setiap gerakan dari penari Barong bisa dipahami dan disampaikan kepada musisi lainnya oleh *juru kendang* (pemain kendang).

Pembahasan terkait situasi yang terjadi dalam

suatu pementasan merupakan hal yang menarik untuk dipelajari secara lebih detail. Selain itu, topik ini belum menjadi fokus kajian utama dalam riset seni pertunjukan. Sesungguhnya hanya dengan adanya sebuah komunikasi yang baik, maka sebuah pertunjukan dapat berlangsung dengan lancar. Jika menanyakan pada tetua pengrawit di Bali mengenai cara berkomunikasi di panggung, mereka akan berkata bahwa hal tersebut didapatkan dari pengalaman berkesenian. Namun sejatinya, hal tersebut bisa dipelajari dan diformulasikan agar pesan yang disampaikan oleh penari bisa ditangkap oleh penabuh lainnya. Oleh sebab itu, pembahasan mengenai komunikasi yang terjadi dalam sebuah pertunjukan penting dilaksanakan, maka disusunlah sebuah penelitian yang berjudul “Komunikasi Musikal dalam Seni Pertunjukan Bali: Studi Kasus Tari Barong Ket”.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan model penelitian kualitatif. Adapun metode kualitatif yang dimaksud merupakan sebuah prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang diamati (Basrowi dan Suwandi, 2008: 21). Metode ini digunakan karena dalam penyusunan dan pengolahan data, tidak berasal dari sumber statistik maupun angka-angka.

Dalam penelitian ini digunakan pendekatan tekstual Etnomusikologi. Bidang ilmu etnomusikologi pada hakekatnya merupakan sebuah ilmu yang mengkaji musik sebagai kultur atau melihat kebudayaan dari perspektif musik. Selain musik itu sendiri, ruang lingkup penelitian mencakup budaya material musik, antara lain: alat musik, teks dan nyanyian, tipologi dan klasifikasi musik, peran dan status pemusik, fungsi musik dalam hubungannya dengan aspek kehidupan yang lain dari budayanya, serta musik sebagai aktivitas kreatif (Merriam, 1960:109-110). Mantle Hood juga memaparkan bahwa obyek kajian dalam etnomusikologi adalah musik (1982: 3). Penelitian dilakukan di Kecamatan Sukawati dan Kecamatan Blahabatuh di Kabupaten Gianyar, Bali, serta di Kecamatan Denpasar Utara, Kota Denpasar. Pemilihan lokasi didasarkan atas dua pokok permasalahan, yaitu untuk mendapatkan data mengenai teknik permainan kendang Barong, serta memahami komunikasi musikal yang terjadi dalam sebuah pertunjukan. Adapun narasumber yang diwawan-

carai dalam penelitian ini terdiri dari para penguasung barong yang berkompeten yaitu I Ketut Sukarata (Denpasar) serta I Wayan Djebeg (Gianyar), penari yang ahli di bidang barong yakni Cokorda Raka Tisnu (Gianyar) dan I Gede Oka Suryanegara (Denpasar), serta pengrajin gamelan dan kendang yakni I Wayan Gede Juniarta dan I Komang Aditya Pratama di mana keduanya berasal dari Gianyar.

Jenis data yang dipergunakan dalam penelitian ini adalah data kualitatif. Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data primer dan data sekunder. Data dikumpulkan dengan menggunakan teknik studi kepustakaan, wawancara, dan observasi partisipasi. Setelah data diperoleh, langkah selanjutnya adalah analisis. Metode yang digunakan analisis deskriptif kualitatif.

Analisis dilakukan dalam bentuk naratif dengan tujuan membuat deskripsi, gambaran atau lukisan secara sistematis, faktual dan akurat mengenai fakta, sifat serta hubungan antar fenomena yang diselidiki. Analisis data kualitatif dilakukan dengan tiga langkah sistematis secara jalin-menjalin, yaitu: reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan (Pudientia, 1998:8). Data yang sudah dianalisis akan disajikan secara informal dan formal.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam sebuah pertunjukan Barong, seorang pemain kendang atau *juru kendang* harus mempersiapkan beberapa aspek penting sebelum melakukan pementasan. Hal tersebut dimulai dari pemilihan kendang yang baik, penguasaan warna suara, serta pengetahuan mengenai *pupuh kekendangan*. Ketiga aspek tersebut vital peranannya dalam mendukung kualitas teknik permainan seorang *juru kendang*.

Memilih Kendang Bebarongan

Memainkan kendang Barong memiliki keunikan tersendiri di mana seorang pemain harus mempunyai tingkat keahlian yang cukup tinggi. Seorang *juru kendang*, hanya bermain seorang diri tanpa adanya pasangan seperti halnya pada gamelan Gong Kebyar. Jenis pola-pola yang dimainkan adalah kendang tunggal.

Sebelum mulai memainkan kendang Barong, seorang *juru kendang* hendaknya memiliki pengetahuan mengenai jenis serta ukuran kendang yang tepat untuk digunakan. Menurut Pratama, jenis

kendang yang digunakan disebut dengan kendang Bebarongan atau ada pula yang menyebut dengan nama kendang *penyalah*. Jenis kendang ini disebut dengan kendang Bebarongan sebab difungsikan untuk mengiringi tari Barong. Adapula yang menyebutnya dengan nama kendang *penyalah*, sebab ukuran kendang ini tidak terlalu besar dan tidak pula terlalu kecil. Kata *penyalah* sendiri dalam Bahasa Bali berarti “tanggung”. Secara umum, tidak ada ukuran yang pasti mengenai kendang Bebarongan, akan tetapi ada perkiraan ukuran serta suara yang diinginkan. Ukuran kendang Bebarongan mempunyai panjang sekitar 62-65cm, garis tengah tebokan besar 26-28cm dan garis tengah tebokan kecil sekitar 21,5-23cm (Sadguna, 2010: 15).

Secara lebih lanjut, Juniarta menyebutkan bahwa suara yang diinginkan adalah warna suara yang dikatakan “*ngedung*”, yaitu mendekati nada *dung* pada gamelan yang digunakan.⁴ Selain itu, suara kendang tidak boleh terlalu besar seperti pada kendang Lelambatan maupun terlalu kecil seperti pada kendang Palegongan. Sukarata menyebutkan bahwa pemilihan kayu yang digunakan sebagai bahan kendang sangat berperan penting dalam kualitas suara yang dihasilkan. Menurutnya jenis kayu yang baik untuk digunakan sebagai bahan kendang Bebarongan adalah yang terbuat dari kayu *ketewel* (nangka). Hal ini disebabkan karena kayu nangka memiliki serat yang padat sehingga mampu menghasilkan suara yang bagus.⁵ Dalam memilih kayu untuk kendang diusahakan agar terlihat sisik yang padat serta terhindarkan dari *pengubal*. Diutamakan kayu yang berada dekat dengan inti kayu. Faktor lain yang harus diperhatikan dalam pemilihan kendang adalah memperhatikan jenis kulit (membran) yang digunakan sebagai penutupnya. Jenis kulit yang baik untuk kendang Bebarongan berasal dari kulit sapi yang muda (*godel*). Jika menggunakan kulit yang terlalu tua, maka suara kendang tidak akan mampu menghasilkan suara *ngedung*. Hal tersebut dikarenakan kulit yang sudah tebal dan kaku.

Warna Suara Kendang Bebarongan

Sesudah mendapatkan kendang yang tepat untuk mengiringi tari Barong Ket, maka langkah selanjutnya sebelum bermain kendang adalah mengetahui warna suara kendang. Warna suara yang dimaksud adalah kemampuan pengolahan tangan dalam menghasilkan suara-suara tertentu pada permukaan kendang. Baik pada tangan kanan maupun tangan kiri akan menghasilkan warna suara yang berbeda. Pada

penelitian ini, difokuskan pada warna suara serta analisis pola-pola pada bagian Barong Ket yang pertama yang disebut dengan bagian *Gegilakan*. Pembahasan mengenai struktur *gegilakan* akan dibahas pada sub-bab berikutnya.

Pada bagian *gegilakan*, seorang *juru kendang* menggunakan *panggul* dalam permainannya. *Panggul* merupakan sebuah alat pemukul yang terdiri dari dua bagian pokok, yakni *katik panggul* (tongkat pemegang *panggul*) serta bagian kepalanya yang berbentuk bulat. Biasanya *katik* kendang bisa dibuat dari kayu eben, kayu jambu biji, kayu asam, maupun kayu areng. Untuk bagian kepalanya bisa dibuat dari bahan kayu, tanduk menjangan, tanduk kerbau, *moose* (rusa kutub), maupun gading gajah.

Jika seorang *juru kendang* ingin memukul kendangnya maka tangan yang memegang *panggul* akan diayunkan sehingga bagian kepala *panggul* akan mengenai kulit kendang sehingga tercipta suara. Secara umum, dalam permainan kendang Bali kedua tangan menghasilkan warna suara yang berbeda. Berikutnya akan dibahas mengenai warna suara yang dapat dihasilkan dari masing-masing tangan.

Pemain kendang akan memegang *panggulnya* sembari memainkan pola-pola yang dimiliki hasil dari warna suara yang timbul dari masing-masing tangan. Pada tangan kanan, terdapat tiga warna suara utama yakni *cung*, *tep*, dan *dug*. Warna suara *cung* yang dilambangkan dengan huruf "C", dihasilkan dengan mengolah jari-jari tangan menyerupai huruf "v". Bagian tangan yang mengenai permukaan kulit kendang adalah jari kelingking dan ibu jari. Jari-jari yang lain akan ikut pula mengenai kulit kendang namun hanya sebagai efek lanjutan dari pukulan pada ibu jari dan kelingking. Posisi tangan yang menyerupai huruf "v" inilah yang menghasilkan suara yang sedikit melengkung tinggi. Tangan akan memukul pada bagian pinggir kendang.

Warna suara kendang kedua pada tangan kanan adalah *tep*, yang dilambangkan dengan huruf "t". Pukulan ini digunakan untuk menyeimbangkan atau menyambung antara pukulan-pukulan lainnya. Jenis suara ini sering pula disebut dengan suara *maya* karena volumenya tidak keras namun memiliki peranan yang penting dalam menyatukan variasi pukulan lainnya. Warna suara ini dimainkan dengan cara melepas serta menutup tiga jari yakni jari tengah, jari manis, serta kelingking. Ibu jari serta telunjuk selalu

diam, tidak mengikuti gerakan membuka dan menutup.

Jenis warna suara kendang yang ketiga adalah suara *dug* yang dilambangkan dengan huruf "D". Pada permainan kendang dengan tingkat yang lebih ahli, maka warna suara *dug* ini bisa berkembang menjadi empat suara lainnya. Keempat suara tersebut adalah *dug lepas*, *dug tekes*, *dut*, dan *tek*. Perbedaan keempat suara tersebut diakibatkan oleh penekanan yang dilakukan pada tangan kiri. Pada dasarnya keempat suara tersebut dihasilkan melalui ayunan pada tangan kanan yang memegang *panggul* yang dipukul mengenai permukaan kulit kendang. Akan tetapi, tangan kiri memberikan tekanan yang berarti sehingga membuat warna suara *dug* tersebut bisa beragam.⁷ Untuk menghasilkan suara *dug lepas* atau sering pula disebut *ngelumbar*, maka tangan kanan akan memukul kendang tanpa adanya tutupan dari tangan kiri. Selanjutnya untuk menghasilkan suara *dug tekes*, dihasilkan dengan cara yang sama pada tangan kanan namun tangan kiri menutup sedikit ujung permukaan kendang pada bagian kiri dengan pangkal tangan. Suara ketiga yakni *dut*, dihasilkan dengan cara tangan kiri menekan bagian tengah permukaan kulit. Kemudian suara yang terakhir yakni *tek* dihasilkan dengan cara tangan kiri menutupi bagian kiri kendang.

Selanjutnya adalah mengidentifikasi jenis warna suara yang dihasilkan oleh tangan kiri. Selain memberikan penekanan terhadap warna suara *dug* pada tangan kanan, pada tangan kiri juga mampu menghasilkan dua warna suara, yakni *pak* dan *kung*.⁸ Warna suara *pak* atau ada pula yang menyebutnya dengan istilah *keplak* yang dilambangkan dengan "P", dihasilkan dengan cara mengayunkan tangan kiri sehingga mengenai permukaan kulit. Agar menghasilkan suara *pak* yang tajam, maka dibantu dengan menutup permukaan kulit yang kanan dengan tangan kanan. Warna suara yang kedua adalah *kung* yang dilambangkan dengan huruf "k". Suara ini dihasilkan dengan teknik yang sama dengan warna suara *cung* pada tangan kanan, yang dipukul dekat dengan pinggir kulit kendang. Sesudah mampu menguasai teknik dalam menghasilkan warna suara yang baik, maka dilanjutkan dengan merangkai warna suara tersebut menjadi suatu kalimat ritmis yang disebut dengan *pupuh kekendangan* yang akan dijelaskan pada bagian selanjutnya.

Jika dirangkum, maka warna suara yang dapat di-

hasilkan oleh kedua tangan adalah sebagai berikut.

Tangan Kanan	Simbol	Tangan Kiri	Simbol
Cung	C	Keplak	P
Tep	t	Kung	k
Dug	D		
Dut	Đ		

Pupuh Kekendangan

Warna-warna suara yang dihasilkan oleh tangan kanan dan kiri, akan dirangkai sebagai sebuah kalimat yang disebut dengan *pupuh kekendangan*. Pada bagian ini akan dijelaskan mengenai jenis-jenis pukulan kendang yang digunakan pada bagian *papeson* dari tari Barong Ket. Analisis hanya difokuskan pada bagian ini sebab merupakan salah satu ciri khas dari tari Barong dan mempunyai pola-pola yang khas yang tidak dimiliki pada repertoar gamelan lainnya. Menurut Sukarata, pada umumnya struktur tari Barong Ket terdiri dari beberapa gending yaitu *gegilakan, bebapangan, pelayon, intip jangkrik*, serta *omang*.⁹ Tiap struktur gending memiliki pola kolotomiknya tersendiri. Untuk bagian *papeson* atau bagian pertama, biasanya menggunakan pola *gegilakan*. Terdapat dua jenis pola *gilak*, yakni yang memiliki 8 ketukan dalam satu siklusnya serta yang memiliki 16 ketukan dalam satu siklusnya. Pola *gilak* dengan 16 hitungan sering pula disebut dengan *gilak petopengan*. Adapun contoh kedua *gilak* tersebut adalah sebagai berikut.

Contoh *Gilak* 8 ketukan:

(^)	(?)	0+	?	(?)	^	7+	0	(^)
-----	-----	----	---	-----	---	----	---	-----

Contoh *Gilak Petopengan* 16 ketukan

(?)	(?)	0+	0	(?)	^	0+	?	(?)
		7+	^	(0)	?	0+	?	(?)

Untuk membaca tabel di atas, terdapat beberapa simbol-simbol yang digunakan yaitu:

- ^ : dibaca ndang
- 0 : dibaca nding
- ? : dibaca ndong
- 7 : dibaca ndeng
- 0 : dibaca ndung
- () : pukulan gong
- + : pukulan kemong

Struktur kolotomik dari kedua *gilak* di atas ditentukan oleh pukulan gong dan kemong. Dalam hal ini gong dan kemong akan bermain secara bergantian dalam suatu siklusnya. Setelah satu pukulan gong, maka pada ketukan selanjutnya tidak akan ada pukulan kolotomik, namun pada dua ketuk selanjutnya akan ada pukulan kemong. Begitu pula yang terjadi dengan pukulan kemong. Jika dirunut, maka gong akan dipukul pada hitungan 4, 8, 12, dan 16. Sedang-

kan kemong akan dipukul pada ketukan ke 2, 6, 10, dan 14. Pola pukulan antara gong dan kemong yang silih berganti merupakan salah satu ciri khas dari struktur gending *Bebarongan*.

Setelah mengetahui struktur dari gending *papeson* dalam tari Barong Ket, maka selanjutnya merupakan tugas *juru kendang* untuk mengisinya dengan pola-pola atau disebut dengan *pupuh kekendangan*. *Pupuh kekendangan* yang dimaksud dalam hal ini merupakan rangakaian dari warna-warna suara yang dihasilkan oleh tangan sehingga membentuk sebuah kalimat ritmis. Pada bagian ini, akan diberikan beberapa jenis *pupuh kekendangan* seperti *pupuh kekendangan* dengan penonjolan pada warna suara *keplak, pupuh kekendangan keplak* dengan *cedugan*, serta *pupuh kekendangan pemalpal*. Untuk mempermudah dalam analisis *pupuh kekendangan*, maka akan digunakan pola *gilak* dengan 8 ketukan. Adapun *pupuh kekendangannya* adalah sebagai berikut.

Pola Keplak 1

(^)	t	P	t	P															(^)	
(?)	t	P	t	P	t	P	t	P	t	P	t	P	t	P	t	P	t	P	t	(?)
					0+		?		(?)		^		7+		0				(^)	

Pengembangan Pola *Keplak* dengan *Cedugan* pada Akhir siklus

(^)	t	P	t	P																(^)
(?)	t	P	t	P	t	P	t	P	t	P	t	P	t	P	t	P	t	P	t	(?)
					0+		?		(?)		^		7+		0					(^)

Pola 1 Pemalpal

(^)	C	t	P																	(^)
(?)	t	P	t	P	t	P	t	P	t	P	t	P	t	P	t	P	t	P	t	(?)
					0+		?		(?)		^		7+		0					(^)

Beragam jenis *pupuh kekendangan* yang ditampilkan disesuaikan dengan koreografi yang disajikan oleh penari Barong. Dalam menyajikan pola-pola tersebut, permainan kendang tidak bersifat statis, namun sangat dinamis. Pola-pola yang dinotasi seperti sebuah vokabuler kosa-kata ritmis dari seorang *juru kendang*. Bakan menyebutkan pola-pola kekendangan dengan istilah *stock phrases*. Adapun pendapatnya adalah “*stock phrases are defined as standard idiomatic kendang patterns and short forms that can be employed in many different compositions* (1999: 287)”. Jadi *pupuh kekendangan* tersebut merupakan idiom-idiom yang dimiliki oleh seorang *juru kendang* yang akan dimunculkan ketika diinginkan. Terdapat kebebasan terhadap pola yang dimunculkan akan tetapi di saat yang bersamaan diikat pula oleh struktur kolotomik gending dan tarian.

Secara lebih lanjut Tenzer mengatakan *“though drummers describe what they do in these contexts as bebas (free), in practice many do not avail themselves of the opportunity to create spontaneously at all, but instead recycle well-rehearsed stock phrases. Yet the choice of patterns is open, and better players exploit the chance to exercise their powers of invention and mastery (2000: 289)”*. Menilik kedua pendapat di atas, sesungguhnya menyiratkan arti bahwa permainan kendang tunggal yang ditampilkan oleh *juru kendang* melalui *pupuh kekendangannya* merupakan sebuah pengulangan dari kosa kata yang telah dilatih sebelumnya, namun dalam sajian-nya tidak bersifat kaku dan *juru kendang* yang handal akan mampu mengembangkannya sehingga tidak mudah diidentifikasi oleh para penonton.

Komunikasi Musikal dalam Pertunjukan Tari Barong Ket

Dalam sebuah pertunjukan Barong Ket, kemampuan berkomunikasi di atas panggung mutlak diperlukan agar terciptanya sebuah pementasan yang harmonis. *Juru kendang* dalam hal ini mempunyai peran yang sentral sebagai mediator antara *juru bapang* dengan penabuh lainnya. Melalui pukulan serta aksen-aksen yang diberikan, mampu berkomunikasi secara musikal dengan penabuh lainnya. Respon yang diberikan oleh *juru kendang*, merupakan interpretasi atas gerakan *juru bapang* Barong.

Dalam sebuah pertunjukan tari, sudah barang tentu seorang *juru kendang* harus mampu memahami gerakan-gerakan yang dilakukan oleh seorang penari Barong agar bisa diinterpretasikan ke dalam bahasa musikal. *Juru kendang* harus dengan seksama memperhatikan koreografi sehingga tidak terjadi salah respon atau bahkan tidak direspon sama sekali. Oleh karena itu, pada sub-bab ini akan dibahas mengenai jenis-jenis gerakan yang penting kiranya diperhatikan oleh seorang *juru kendang*. Sebuah koreografi tari Barong Ket bisa terdiri dari ratusan varian gerakan sesuai dengan keinginan penari, namun tidak seluruh gerakan tersebut mesti direspon oleh *juru kendang*. Pemahaman akan gerak merupakan hal yang vital bagi seorang *juru kendang*, sebab hanya melalui pemahaman yang tepat maka dapat dilakukan interpretasi sehingga komunikasi bisa terjalin dengan baik.

Dari sudut pandang seorang *juru kendang*, terdapat tiga elemen utama dalam tarian yang harus diperhatikan, yaitu gerakan kepala atau *punggal* Barong,

gerakan kaki, serta pola- pola *angsel*. Tiap elemen memiliki gerakannya masing-masing yang harus direspon oleh *juru kendang*. Tari Barong Ket diperagakan oleh dua orang penari, di mana satu orang berada di depan sedangkan yang lagi satu berada di belakangnya. Penari yang di depan merupakan pemimpin yang memberikan aksan dan menentukan koreografi. Penari tersebut juga memegang sebuah topeng Barong yang disebut *punggal*. *Juru kendang* harus memperhatikan betul gerakan-gerakan yang dimunculkan oleh penari.

Gerakan pada Punggal Barong

Dalam menarikan Barong khususnya pada bagian *punggal*, terdapat empat jenis gerakan yang harus diperhatikan secara seksama. Meskipun bisa terdapat banyak varian gerakan yang dimunculkan, akan tetapi hanya empat gerakan yang patut diberi aksan oleh *juru kendang*. Adapun keempat gerakan *punggal* tersebut adalah *kipekan*, *nyegut*, *nolih me-nek* atau *nolih tuwun*, serta *nyeledet*.

Gerakan pertama yang harus diperhatikan adalah *kipekan*. Penari membuat gerakan ini dengan cara merubah arah hadap Barong yang awalnya berada di tengah kemudian dipindahkan dengan tegas ke arah kanan dan kiri. Terkadang bisa saja penari Barong merubah arah hadap secara perlahan namun tidak dilakukan dengan tegas. Jika tidak dilakukan dengan tegas, maka tidak perlu diberikan respon. Sangat penting pula bagi seorang *juru bapang* untuk memiliki rasa musikal yang kuat sebab dalam membuat suatu gerakan tidak boleh di sembarang tempat. Untuk merespon gerakan ini, *juru kendang* memberikan warna suara *keplak* yang keras dan tegas untuk mengimbangi ketegasan dari gerakan kepala Barong. Terkadang *kipekan* bisa dilakukan hanya sekali, namun bisa juga hingga tiga kali beruntun. Berikut adalah tabel yang menggambarkan relasi dari gerakan *kipekan* dengan respon dari *juru kendang*.

	(?)	0+	2	(?)	^	7+	0	(~)
JB								
JK							P	

Tabel di atas menggambarkan dengan jelas bahwa *juru bapang* mengawali gerakan ini. Gerakan *kipekan* dimulai dari nada *ndang* (1) lalu berakhir pada nada *ndung* (7). Dari gerakan awalan tersebut, *juru kendang* sudah harus bisa menangkap maksud yang ingin disampaikan oleh *juru bapang*. Meskipun hanya berbeda satu ketukan saja, namun momentum tersebut sudah cukup bagi *juru kendang* untuk merespon. Momentum gerakan *kipekan* ditandai dengan

kolom yang berwarna kuning lalu *juru kendang* meresponnya dengan pukulan *keplak* yang ditandai dengan kolom warna biru dan huruf “P”. Baik *juru kendang* maupun *juru bapang* akan menghentikan gerakan ini pada nada *ndung* (7).

Gerakan kedua yang harus diperhatikan adalah *nyegut*. Untuk membuat gerakan ini, *punggal* Barong berada di titik awal (bisa di tengah, hadap kanan maupun kiri). Dari titik awal tersebut, *punggal* Barong akan menoleh ke bawah sejenak lalu kembali ke titik awal. Jika diibaratkan pada manusia, akan menyerupai gerakan menganggukkan kepala. Untuk merespon gerakan ini, *juru kendang* bisa memberi warna suara *cedug* ketika melihat ke bawah dan *keplak* ketika *punggal* Barong kembali ke titik awal. Bisa pula *cedug* tadi diganti dengan *keplakan* sehingga terjadi dua kali *keplakan*. Jika digambarkan, maka akan terlihat sebagai berikut.

	{ ?	0+	?	(?)	^	7+	0	(^)
JB								
JK						D	P	

Gerakan *nyegut* memiliki momentum yang sama untuk *juru bapang*, sebab diawali pada nada *ndang* (1) dan berakhir pada nada *ndung* (7). Meski memiliki momentum yang sama, akan tetapi ketegasan gerakan tersebut berbeda sehingga mengakibatkan perbedaan interpretasi oleh *juru kendang*. Seorang *juru kendang* akan memperhatikan gerakan menoleh ke bawah yang dilakukan kemudian direspon dengan pukulan *cedug* yang digambarkan dengan kolom warna biru dan huruf “D”. Sedangkan untuk mengakhiri gerakan tersebut, direspon dengan pukulan *keplak* sama halnya dengan gerakan *kipekan*.

Gerakan ketiga yang sangat penting juga adalah *nolih menek* dan *nolih tuwun*. Dalam Bahasa Bali *nolih* berarti melihat sedangkan *menek* berarti naik dan *tuwun* berarti turun. Jadi *nolih menek* atau *nolih tuwun* berarti melihat naik atau melihat turun. Untuk membuat gerakan dimulai dengan titik awal arah hadap *punggal*, setelah itu akan dilanjutkan dengan melihat naik atau turun. Bedanya dengan *nyegut* adalah dalam gerakan ini, arah hadap *punggal* tidak akan kembali ke titik awal. Jika dimulai dari titik awal kemudian melakukan *nolih tuwun*, maka titik fokus *punggal* akan diam di arah bawah. Gerakan ini direspon dengan cara yang sama dengan *kipekan* yaitu hanya dengan memberikan warna suara *keplak*. Berikut adalah proses penggambaran terhadap relasi antara *juru bapang* dengan *juru kendang*.

	{ ?	0+	?	(?)	^	7+	0	(^)
JB								
JK							P	

Secara momentum serta respon, gerakan *nolih menek* atau *tuwun* sama dengan gerakan *kipekan*. Hanya saja yang membedakan adalah gerakan pada *punggalnya* saja. Cara merespon gerakan ini adalah dengan memukul warna suara *keplak*.

Gerakan *punggal* terakhir adalah *nyeledet*. Dalam melakukan gerakan ini, dimulai dengan titik awal fokus *punggal* Barong kemudian dilanjutkan dengan gerakan ke pojok atas kanan atau kiri. Jika ke arah kanan maka disebut dengan *nyeledet tengawan* jika ke arah kiri maka disebut *nyeledet kiwa*. Gerakan *nyeledet* hampir selalu dijumpai dalam tarian Bali, biasanya jika mempertunjukkan tarian tanpa topeng maka gerakan mata yang akan menuju pojok kanan maupun kiri. Untuk merespon gerakan ini maka *juru kendang* memainkan warna suara *keplak*. Penggambaran hubungan gerakan tersebut dengan *juru kendang* adalah sebagai berikut.

	{ ?	0+	?	(?)	^	7+	0	(^)
JB								
JK							P	

Gerakan ini memiliki persamaan dengan gerakan *kipekan* dan gerakan *nolih menek* atau *tuwun* dalam hal momentum. Sekali lagi yang membedakan adalah gerakan *punggalnya* saja. Respons pada *juru kendang* tetap sama dengan membunyikan warna suara *keplak*.

Keempat gerakan tersebut memiliki banyak persamaan sebab didasarkan atas gerakan *punggal* Barong. Suara yang dominan yang digunakan untuk merespon gerakan tersebut adalah *keplak*. Secara momentum, keempat gerakan tersebut dimulai pada waktu yang sama. Hal ini terjadi agar gerakan tersebut *nyelah* dan mampu memberikan waktu yang tepat untuk *juru kendang* untuk meresponnya. Meskipun gerakan tersebut mendapatkan respon kendang, namun tidak sampai membuat perubahan dinamika pada gending. Hanya instrumen *ceng-ceng ricik* saja yang mengikuti respon kendang untuk mempertegas aksent.

Gerakan Kaki Juru Bapang Barong

Elemen tari berikutnya yang perlu mendapatkan perhatian dari *juru kendang* adalah gerakan kaki. Terdapat tiga gerakan yang harus direspon oleh seorang *juru kendang*, yaitu gerakan *miles*, *ngandang-ngandang*, dan *malpal*. Gerakan *miles* merupakan sebuah perpindahan posisi dari *ngagem* menuju *ngaed*. *Ngagem* merupakan sebuah posisi berdiri penari Barong yang berat badannya condong ke salah satu

kaki. Pada posisi *ngagem*, penari masih berdiri kemudian jika ingin *ngaed* atau menurunkan posisinya maka harus dilakukan transisi dengan gerakan *miles*. Kaki akan berpindah dari *tanjek agem* kemudian berputar ke arah dalam sehingga posisi badan yang tadinya tinggi menjadi rendah atau *ngaed*. Fokus utamanya memang di kaki, akan tetapi diikuti pula oleh gerakan *punggal*. Jika kaki kanan yang *miles*, maka *punggal* juga akan bergerak dari titik awal hadap berotasi seperti membentuk huruf “U” ke arah kanan, sehingga ketika kaki sudah berada pada posisi *ngaed* maka *punggal* sudah kembali ke posisi awal. Untuk merespon gerakan ini, *juru kendang* memainkan warna suara *keplak*. Adapun relasi gerakan *miles* dengan respon *juru kendang* adalah sebagai berikut.

	[?]	0+	?	(?)	^	7+	0	(^)
JB								
JK							P	

Tabel di atas menggambarkan momentum gerakan yang lebih panjang jika dibandingkan dengan gerakan pada *punggal* Barong. Hal ini disebabkan karena untuk membuat gerakan *miles* memerlukan waktu yang lebih lama bagi seorang penari. Dalam hal respon kendang, akan sama dengan gerakan pada *punggal* Barong yakni dengan memukul warna suara *keplak* yang ditandai dengan kolom biru dan huruf “P”.

Gerakan selanjutnya adalah gerakan *ngandang-ngandang* atau ada pula yang menyebutnya dengan gerakan *nyog*. Biasanya gerakan ini dilakukan dari posisi *ngaed* setelah melakukan *miles*. Gerakan *ngandang-ngandang* merupakan transisi dinamika dari gending lirih menuju gerakan *malpal* yang dinamikanya berubah menjadi keras. Adapun dua macam jenis *ngandang-ngandang*, yang pertama berjalan agak lambat kemudian dipercepat menuju *malpal*. Variasi yang kedua adalah *ngandang-ngandang* dengan dua kali *tanjekan*. Jika penari membuat variasi yang kedua, maka *juru kendang* memberikan respon pada setiap *tanjekan* yang kemudian dilanjutkan dengan pola *malpal*. Jika penari melakukan pola yang pertama, maka biasanya penari hanya akan melangkah sedikit saja lalu dilanjutkan dengan *malpal*. *Juru kendang* biasanya akan melakukan pola *keplakan* selama satu gongan dilanjutkan dengan pola *malpal*. Berikut digambarkan gerakan *ngandang-ngandang* dengan dua *tanjekan* dan relasinya dengan *juru kendang*.

	[?]	0+	?	(?)	^	7+	0	(^)
JB								
JK					P		P	

Tabel tersebut menggambarkan dua momentum yang berbeda. Pada deretan kolom kuning yang pertama merupakan waktu yang diperlukan untuk melakukan *tanjekan* pertama, sedangkan deretan kolom kuning yang kedua merupakan waktu yang diperlukan untuk melakukan *tanjekan* kedua. Pada masing-masing akhir dari waktu yang diperlukan oleh *juru bapang* untuk melakukan *tanjekan*, selalu direspons oleh *juru kendang* dengan memukul warna suara *keplakan*. Penempatan *keplakan* tidak boleh sembarang agar mendapatkan kesan *nyelah* tersebut.

Gerakan kaki terakhir yang perlu dipahami oleh seorang *juru kendang* adalah *malpal*. Jika gerakan *ngandang-ngandang* merupakan gerakan berjalan dengan tempo lambat atau sedang, maka gerakan *malpal* merupakan lanjutan dari *ngandang-ngandang* di mana penari Barong akan berjalan dengan langkah yang cepat. Ketika melakukan gerakan *malpal*, terjadi perubahan dinamika gending dari yang awalnya lirih menjadi keras mengikuti langkah penari dari lambat menjadi cepat. Untuk merespon gerakan ini, maka seorang *juru kendang* akan memberikan pola yang akan sedikit menaikkan tempo dan volume gending. Biasanya sering disebut dengan *narik gending* karena memberikan kesan gending ditarik akibat dari pola kendang.

	[?]	0+	?	(?)	^	7+	0	(^)
JB								
JK								

Pada tabel di atas, gerakan *malpal* akan dimulai dari ketukan pertama. Perlu diingat kembali bahwa *malpal* biasanya didahului oleh gerakan *ngandang-ngandang*, jadi gerakan ini merupakan lanjutan dari gerakan sebelumnya yang telah dibahas. Melihat gerakan tersebut, *juru kendang* memberikan respon dengan menaikkan tempo serta dinamika yang dibuat lebih keras dari sebelumnya dengan memainkan pola *pupuh pemalpal*. Permainan gangsa akan dimulai secara keras pada gong di nada *ndang* (1).

Gerakan Angsel Juru Bapang

Elemen ketiga yang harus diperhatikan dari tari Barong adalah *angsel*. Gerakan *angsel* merupakan rangkaian gerakan untuk menandakan suatu perubahan dinamika. *Angsel* memberikan suatu perubahan yang jauh lebih signifikan dari pada gerakan yang telah disebutkan sebelumnya. Jika pada gerakan *punggal* dan kaki, *kotekan* gamelan akan tetap bermain, namun pada *angsel* akan diberikan variasi yang lebih

kuat. Terdapat empat jenis *angsel* yang biasanya digunakan dalam pertunjukan Barong Ket yakni *angsel*, *angsel numpuk*, *angsel bawak*, dan *angsel lan-tang*. Seluruh *angsel* selalu diawali dengan *kletakan* (gerakan mulut Barong yang seperti mengunyah) sebagai pertanda akan dimulainya *angsel*. Hal ini juga menjadi pembeda antara *angsel* dengan gerakan-gerakan yang disebutkan sebelumnya. *Kletakan* Barong tidak akan pernah mengawali terjadi pada gerakan kepala maupun kaki.

Jenis *angsel* yang pertama disebut pula dengan nama *angsel*. Seluruh jenis *angsel* selalu diawali dengan gerakan *kletakan* Barong. Biasanya gerakan ini dilakukan untuk merubah posisi dominan Barong misalnya ketika penari berada pada *agem kanan* ingin merubah ke *agem kiri* maka terlebih dahulu dilakukan *angsel*. Proses transisi tersebutlah yang dinamakan *angsel* yang menyebabkan adanya perubahan dinamika. Untuk mengawali *angsel* selalu dilakukan sebelum gong yang jatuhnya pada hitungan ke delapan. Penari akan membuat *keletakan* antara hitungan 2 dan 3, di mana *kletakan* tersebut merupakan simbol yang menandakan *angsel* sehingga *juru kendang* harus meresponnya dengan cara menampilkan *pupuh kendang angsel* yang sesuai dengan koreografi. Terdapat banyak cara untuk membuat *pupuh kendang angsel* namun yang terpenting adalah bahwa ketika menampilkannya harus tepat dengan tarian, tidak boleh mendahului tarian dan tidak juga boleh terlambat mengantisipasi tarian. Adapun contoh *pupuh kendang angsel* adalah sebagai berikut.

Pupuh Kendang Angsel 1

(^)																					
?																					
?																					
P	D	D	D	D	D	R	t	P	t	P	R	R	R		P						

Seperti yang disebutkan sebelumnya, proses terjadinya *angsel* selalu diawali oleh aba- aba dari penari berupa *kletakan* Barong di mana akan direspon oleh *juru kendang*. Dari *pupuh kendang angsel* yang disajikan, maka penabuh lainnya bisa memahami kondisi yang terjadi sehingga penabuh pun melakukan ornamentasi *angsel* pada instrumennya. Ornamentasi yang dimaksud adalah adanya kenaikan pada volume lalu ada teknik *ngoret* pada instrumen *gangsa* menjelang gong. Teknik *ngoret* tersebut juga membuat *kotekan* yang tadinya bermain menjadi diam sementara (*pause*). *Kotekan* biasanya akan dilanjutkan kembali setelah pukulan gong. Adapun proses komu-

nikasi musikal antara *juru bapang*, *juru kendang*, dengan penabuh dapat digambarkan sebagai berikut.

	(?)	0+		?	(?)	^		?	0	(^)											
JB																					
JK																					
Pe																					
	(?)	0+		?	(?)	^		?	0	(^)											
JB																					
JK																					
Pe																					

Keterangan:
 X : *kletakan tunggal* Barong
 : fase *pupuh kendang angsel*
 : permainan *gangsa* mulai keras

Rubrik di atas menunjukkan cara berkomunikasi yang terjadi antara ketiga pihak yaitu *juru bapang*, *juru kendang*, dan penabuh. Sangat jelas terlihat bahwa penari Barong yang memberikan kode awal melalui *kletakan tunggal* pada hitungan kedua (pada nada 7) dan hitungan ketiga (pada nada 5). Dari tanda tersebut, *juru kendang* memulai *pupuh kendang angselnya* tiga ketukan setelah *kletakan* kedua. Sesudah memulai *pupuh kendang angsel*, maka permainan *gangsa* mulai bermain secara keras berte-patan dengan jatuhnya gong. Ornamentasi serta di-namika *gangsa* yang keras akan berakhir pada nada 1 yang sekaligus juga menandakan bahwa siklus *angsel* tersebut telah berakhir. *Juru kendang* hanya menambahkan satu suara yakni *keplak* saja men-jelang gong untuk menegaskan berakhirnya siklus tersebut.

Selanjutnya, jenis gerakan perubahan dinamika yang kedua disebut dengan *angsel numpuk*. Pada dasarnya *angsel numpuk* adalah *angsel* yang dimainkan secara berulang. *Angsel numpuk* selalu diawali oleh *angsel* terlebih dahulu yang dilanjutkan dengan penambahan variasi tarian sehingga perlu diadakan penambahan atau penumpukan *angsel*. Tumpukan dari *angsel* tersebut bisa diulang sekali, dua kali, atau bahkan tiga kali sesuai dengan koreografi yang ditampilkan. Secara sederhana, untuk memainkan *angsel numpuk* pada kendang dapat dilakukan dengan mengulang kembali *angsel* yang telah disajikan, namun agar dapat memberikan kesan yang berbeda maka *juru kendang* biasanya akan membuat pola yang berbeda pada *angsel numpuknya*. Hal ini juga dilakukan untuk menunjukkan bahwa *juru kendang* tersebut mempunyai pengalaman yang banyak serta pola- pola pukulan yang variatif. Adapun contoh *pupuh kendang angsel numpuk* adalah sebagai berikut.

Pupuh Kendang Angsel Numpuk 1

(^)																					
?																					
?																					
P	t	P	D	D	D	R	t	P	t	P	R	R	R		P						

Pupuh kendang *angsel numpuk* 1 merupakan lanjutan dari *pupuh kendang angsel*. Sesungguhnya jika ingin memainkan *angsel numpuk* bisa saja dilakukan dengan mengulang *pupuh kendang angsel* sebanyak dua kali. Akan tetapi, jika melakukan hal tersebut maka dianggap *juru kendang* kurang memiliki vokabuler *pupuh kekendangan*. Adapun contoh dari penggunaan *pupuh kendang angsel* yang dilanjutkan dengan *pupuh kendang angsel numpuk* adalah sebagai berikut.

Tabel di atas mencontohkan Varian I dari proses terjadinya *angsel numpuk*. Secara jelas bisa dilihat pada kolom yang berwarna hijau merupakan *pupuh kendang angsel 1*, yang kemudian secara langsung dilanjutkan oleh *pupuh kendang angsel numpuk 1*. Untuk mengakhiri selalu ditambahkan satu *keplakan* lagi (yang dilambangkan dengan huruf “P”) sebagai pertanda siklus tersebut telah selesai. Jika tidak ditambahkan dengan *keplak*, penabuh bisa saja mengira bahwa akan ada *angsel numpuk* lagi

Tabel di atas menunjukkan proses permainan *angsel kendang numpuk* dari sudut pandang seorang *juru kendang*. Untuk mengetahui proses terjadinya komunikasi antara *juru bapang*, *juru kendang*, dan penabuh maka dapat digambarkan sebagai berikut.

Untuk memulai siklus *angsel numpuk* selalu diawali dengan siklus *angsel* terlebih dahulu di mana *juru bapang* akan melakukan *kletakan* pada *punggal Barong*. *Kletakan* ini akan direspon oleh *juru kendang* dengan membuat *pupuh kendang angsel* terlebih dahulu. Sebagai tambahannya, ketika gong pertama yang jatuhnya pada nada *ndong* (4) dipukul, ternyata *juru bapang* membuat *kletakan* lagi sehingga ini merupakan tanda untuk *juru kendang* untuk menyajikan *pupuh kendang angsel numpuknya*. Permainan gangsa yang telah *pause* pada nada (1), karena mendengar *juru kendang* menampilkan *angsel numpuk* maka bermain lagi dimulai dari gong pada nada (1) hingga siklus tersebut berakhir. Pen-

egasan berakhirnya siklus dilakukan oleh *juru kendang* dengan memainkan satu “P” *keplakan* lagi.

Jenis *angsel* selanjutnya yang dibahas adalah *angsel kado*, terkadang bisa juga disebut dengan *angsel bawak*. *Kado* dalam Bahasa Bali artinya tidak jadi, oleh karena itu *angsel kado* adalah jenis *angsel* yang tidak sempurna. *Angsel* ini dikatakan tidak sempurna karena tidak menggunakan siklus dari satu *angsel*, hanya menggunakan beberapa ketukan saja. Disebut pula *angsel bawak*, di mana *bawak* artinya pendek sebab *angsel* ini durasinya lebih pendek dari *angsel* biasa. *Angsel kado* biasanya ditarikan oleh *juru bapang* untuk membuat gerakan kejutan. Oleh karena gerakan tersebut bersifat kejutan, maka dir- espon oleh *juru kendang* dengan cara lebih pendek pula. Adapun contoh dari *pupuh kendang angsel kado* adalah sebagai berikut.

Pupuh Kendang Angsel Kado

Dalam memainkan ornamentasi untuk *angsel kado*, volume gangsa akan secara tiba-tiba pula bermain keras dan diakhiri dengan *ngoret* untuk mengakhiri siklus tersebut. Adapun proses komunikasi musikal antara *juru bapang*, *juru kendang*, dengan penabuh dapat digambarkan sebagai berikut.

Tabel di atas menggambarkan awal momentum *angsel* yang dibuat secara terkejut oleh *juru bapang* di mana ditandai dengan *kletakan* menjelang gong pada nada *ndang* (1). *Juru kendang* juga akan meresponnya dimulai dari gong. Penabuh lainnya akan bermain secara lebih keras pada nada *ndung* (7). Proses ini adalah penggambaran *angsel kado* yang membuat kesan seperti terkejut.

Jenis *angsel* terakhir yang patut diketahui oleh seorang *juru kendang* adalah *angsel lantang*. Dalam Bahasa Bali, *lantang* berarti panjang, oleh sebab itu *angsel lantang* adalah *angsel* yang panjang. Seorang *juru bapang* dalam konteks gending *pepeson*, biasanya hanya akan menarik *angsel lantang* sebanyak dua kali. *Angsel lantang* pertama ditarikan untuk mencari koreografi *ngalih pajeng*, sedangkan *angsel lantang kedua* dilakukan sebagai pertanda

bahwa tarian akan berakhir. Jenis *angsel* ini tidak dilakukan sebanyak *angsel* lainnya, jika yang lainnya bisa dilakukan berulang kali, *angsel lantang* hanya dilakukan maksimal dua kali. Ketika melakukan *angsel lantang*, *juwu bapak* akan *ngletakin punggak* Barong secara cepat dan frekuensi yang banyak. Hal ini yang menjadi pembeda sentral antara *angsel lantang* dengan *angsel* yang lainnya. Pertanda tersebutlah yang harus dimengerti oleh seorang *juwu kendang*, sehingga ia harus mengarahkan polanya dengan *pupuh kendang angsel lantang*. Penanda penting dari kendang adalah ketika memulai *angsel lantang* tersebut sehingga dimengerti oleh penabuh lainnya. Adapun contoh dari *pupuh kendang angsel lantang* adalah sebagai berikut.

Pupuh Kandang Angsel Lantang

(^)																				
?		u+		?		(?)	^		7+		u								(^)	
										D	D		P	.	D	.	D	.	D	D
?		u+		?		(?)	^		7+		u								(^)	
P	.	D	.	D	.	D	D	.	R	.	t	P	t	P	.	R	R	R	R	R
P	.	D	.	D	.	D	D	.	R	.	t	P	t	P	.	R	R	R	R	R

Melalui pola kendang *angsel lantang*, maka tempo gending akan semakin cepat dan dinamika akan semakin keras. Untuk mengakhiri *angsel lantang* maka pada bagian akhir siklus akan dimainkan *angsel* biasa. Permasalahan penggunaan *pupuh kekendangan* di antara pola *angsel lantang* dengan *angsel* untuk mengakhiri adalah kebebasan dari seorang *juwu kendang*, namun untuk mendukung gerakan tarian yang kuat hendaknya menggunakan suara *cedugan* yang banyak. Berikut adalah gambaran proses komunikasi yang terjadi antara *juwu bapak*, *juwu kendang*, dan penabuh.

	?		u+		?	(?)	^		7+		u		(^)
JB			X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	
JK													
Pe													
?		u+		?		(?)	^		7+		u		(^)
JB													
JK													
Pe													
?		u+		?		(?)	^		7+		u		(^)
JB													
JK													
Pe													
?		u+		?		(?)	^		7+		u		(^)
JB			X	X									
JK													
Pe													
?		u+		?		(?)	^		7+		u		(^)
JB													
JK											P		
Pe													

Dari tabel di atas, diketahui bahwa proses terjadinya *angsel lantang* dimulai dari kletakan punggak Barong yang ditandai dengan huruf "X". Pada *angsel*

lantang, kletakan punggak Barong meningkat tajam secara frekuensi, hal ini adalah penanda penting bagi seorang *juwu kendang* dalam mengetahui bahwa yang akan terjadi adalah *angsel lantang*. Mendapatkan tanda tersebut dari penari Barong, maka *juwu kendang* meresponnya dengan memainkan *pupuh kendang angsel lantang*. *Pupuh kendang angsel lantang* dimainkan dari kolom yang berwarna biru hingga warna hijau. Jika dibandingkan dengan *pupuh kendang angsel* di mana pola kendang akan berhenti bersamaan dengan permainan gangsa, pada *pupuh kendang angsel lantang*, pola kendang langsung menyambung hingga sampai warna hijau. Ini juga merupakan salah satu penanda bahwa pola tersebut digunakan untuk *angsel lantang*. Pada kolom-kolom yang berwarna hijau merupakan bagian di mana seorang *juwu kendang* dapat menampilkan pola-pola yang dimilikinya untuk mendukung tarian. Dalam kolom ini bisa berlangsung selama berlangsung selama beberapa siklus. Warna hijau digunakan hanya sebagai penanda bahwa bagian tersebut merupakan bagian dari siklus *angsel lantang* yang dapat dikembangkan, sedangkan warna biru di bagian pertama merupakan awal mulai *angsel lantang* dan warna biru pada bagian terakhir merupakan akhir dari *angsel lantang*.

Pada permainan gangsa, dinamika akan berubah menjadi keras dari gong pertama hingga mencapai *pause*. Oleh karena *juwu kendang* melakukan *angsel lantang* dan tidak berhenti pada saat yang bersamaan dengan gangsa, maka penabuh mengerti itu adalah tanda untuk *angsel lantang* sehingga akan bermain keras lagi pada mulainya gong setelah *pause* pertama. Permainan gangsa akan mengikuti perintah dari *juwu kendang* hingga akhirnya memberikan *angsel* sebagai pertanda berakhirnya siklus tersebut. Seluruh tabel yang telah dipaparkan menjelaskan bagaimana proses komunikasi yang terjadi dalam sebuah pentas tari Barong Ket. *Juwu kendang* berperan sebagai penerima (*receiver*) dan penyalur (*transmitter*) dalam sebuah pentas tari. Ia akan menerima pesan yang disampaikan oleh *juwu bapak*, dari kode-kode tersebut kemudian diterjemahkan dalam bahasa musikal sehingga penabuh yang lainnya bisa mengerti apa yang akan terjadi. Dengan demikian terjadilah sebuah komunikasi musikal dalam sebuah seni pertunjukan Bali khususnya tari Barong Ket.

SIMPULAN

Tari Barong Ket merupakan salah satu jenis kesenian Bali yang sangat populer. Jenis kesenian ini juga telah dikukuhkan oleh UNESCO sebagai salah satu warisan budaya dunia. Dalam sebuah pertunjukan tari Barong Ket, dapat diiringi oleh berbagai jenis ensemble gamelan Bali seperti gamelan Bebarongan, Gong Kebyar, maupun, Semar Pagulingan. Meskipun diiringi dengan ensemble yang berbeda-beda, namun terdapat satu instrumen yang selalu ada sebagai ciri khas dari pertunjukan Barong yakni kendang bebarongan. Dalam sebuah pertunjukan Barong, mutlak diperlukan adanya komunikasi antara penari dengan *juru kendang* sehingga tercipta pementasan yang baik dan harmonis. Oleh karena itu, untuk memahami konstruksi komunikasi yang terjadi maka dalam penelitian ini difokuskan dari pendekatan musikal yang dilakukan oleh seorang *juru kendang*.

Seorang *juru kendang* yang baik harus memiliki pengetahuan serta teknik yang baik pula. Hal pertama yang harus diketahui adalah pemilihan media ungkap yakni kendang yang baik. Hal kedua yang diperlukan adalah wawasan mengenai warna suara kendang. Setelah mampu mencapai kualitas warna suara yang prima, maka dilanjutkan dengan perangkaian warna suara menjadi kalimat-kalimat ritmis yang disebut dengan *pupuh kekendangan*. Ketika sudah mampu menguasai hal teknis dalam permainan kendang bebarongan, hal signifikan lainnya yang diperlukan oleh seorang *juru kendang* adalah interpretasi terhadap tarian. *Juru kendang* adalah penyampai bahasa musikal yang bisa dimengerti oleh pihak-pihak dalam menentukan keberhasilan sebuah pertunjukan. Agar mampu menginterpretasi tarian, terdapat tiga elemen gerakan utama yang harus diperhatikan, yakni gerakan *punggal barong*, gerakan kaki, serta *angsel*. Seluruh elemen tersebut harus dimengerti dan direspon pula dengan baik, agar maksud dan keinginan dari *juru bapang* bisa dimengerti oleh penabuh.

DAFTAR RUJUKAN

Bakan, Michael. 1999. *Music of Death and New Creation: Experiences in the World of Balinese Gamelan Beleganjur*. Chicago: The University of Chicago Press.

Basrowi dan Suwandi. 2008. *Memahami Penelitian Kualitatif*. Jakarta: PT. Rineka Cipta. Hood, Mantle. 1982. *The Ethnomusicologist*. Ohio: The Kent State University Press.

Merriam, Alan P. 1964. *The Anthropology Of Music*. Illinois: Northwestern University Press.

Mulyana, Deddy. 2010. *Ilmu Komunikasi: Suatu Pengantar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Pudentia MPSS (Ed). 1998. *Metode Kajian Tradisi Lisan*. Jakarta: Yayasan Obor Indonesia dan Yayasan Asosiasi Tradisi Lisan.

Sadguna, I Gde Made Indra. 2010. *Kendang Bebarongan dalam Karawitan Bali: Sebuah Kajian Organologi*. Denpasar: Program Beasiswa Unggulan ISI Denpasar.

Santosa. 2008. "Mengagas Komunikasi Musikal dalam Pertunjukan Gamelan" dalam *Jurnal Ilmu Komunikasi* Volume 5 no. 2, p.65-80. Yogyakarta: Universitas Atma Jaya.

Tenzer, Michael. 2000. *Gamelan Gong Kebyar: The Art of Twentieth-Century Balinese Music*. Chicago: The University of Chicago Press.

Sumber Internet
<https://ich.unesco.org/en/decisions/10.COM/10.B.18>.