KALANGWAN
P- ISSN 2460-1071, E-ISSN 2615-1197

KALANGWAN Jurnal Seni Pertunjukan Volume 6, Nomor 1, Juni 2020
p 16 - 25

Pengantar Karya Komposisi Tabuh Kreasi Pepanggulan Amande

Pande Gede Widya Supriyadnyana[1], Pande Gede Mustika[2], Ketut Muryana[3]

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

[3]ktmuryana@isi-dps.ac.id

Amande merupakan sebuah komposisi tabuh kreasi *pepanggulan* yang tercipta dari hasil adopsi bunyi pukulan palu serta hiasan-hiasan yang terdapat dalam kerajinan tangan *bokor* yang dilakukan oleh masyarakat Pande di Desa Tejakula, Kabupaten Buleleng. Terciptanya *Amande* bertujuan untuk menuangkan daya kreativitas pada potensi seni yang ada. Adapun manfaat yang didapatkan melalui penciptaan karya seni ini tidak lain untuk menambah pengalaman serta wawasan menciptakan karya seni. Proses kreativitas yang digunakan dalam menciptakan *Amande* yaitu penjajagan (*eksplorasi*), percobaan (*improvisasi*), dan tahap pembentukan (*forming)*. Struktur, komposisi ini dibagi menjadi tiga bagian (*kawitan, pengawak,* dan *pengecet*). Bagian *kawitan* mendeskripsikan proses awal dari sebuah bentuk *bokor* sendiri. *Pengawak* adalah bagian kelanjutan proses awal yaitu proses menghiasi dengan ukiran. *Pengecet* merupakan bagian akhir yang mendeskripsikan bagian *bokor* tahap terakhir yakni *nyikat* memakai air keras serta menggunakan buah asam untuk membuat *bokor* itu lebih bersih. Komposisi ini didukung oleh 34 orang penabuh termasuk penata dengan menggunakan gamelan Gong Kebyar.

Kata kunci: tabuh kreasi, pepanggulan, gong kebyar, amande

Amande is a percussion composition composed of Pepanggulan created by the adoption of the sound of hammer blows and decorations contained in bokor handicrafts carried out by the Pande community in Tejakula Village, Buleleng Regency. The creation of Amande aims to pour creativity into the potential of existing art. The benefits obtained through the creation of this work of art are nothing but to add experience and insight into creating art. The creativity process used in creating Amande is exploration, improvisation, and the stage of forming. Structure, this composition is divided into three parts (kawitan, pengawak and pengecet). The kawitan part describes the initial process of a form of the bowl itself. The crewman is a continuation of the initial process, which is the process of decorating with carvings. The squeeze is the final part that describes the last stage of the bowl which is brushed using hard water and uses acidic fruit to make the bowl cleaner. This composition was supported by 34 musicians including stylists using the Gong Kebyar gamelan.

Keywords: music creation, pepanggulan, gong kebyar, amande

Proses review : 1 - 28 Juni 2020, dinyatakan lolos 30 Juni 2020

LATAR BELAKANG

Masyarakat di Bali mengenal adanya berbagai stratifikasi sosial warga atau *soroh*, salah satunya adalah *soroh* Pande yaitu *soroh* dari seseorang yang dahulu leluhurnya mempunyai profesi sebagai *memande*. *Memande* adalah suatu pekerjaan yang hasilnya sangat diperlukan oleh seluruh lapisan masyarakat. *Memande* dan berdagang memang sudah digeluti oleh para *pande* sejak dahulu. Berdasarkan hasil wawancara pada hari Sabtu, 18 Maret 2017 dengan Made Wiyasa mengatakan bahwa kegiatan *memande* di Bali dapat digolongkan menjadi dua yaitu *angandring* dan *angaluh*. *Angandring* merupakan kegiatan *memande* berupa besi atau perunggu, misalnya membuat keris, pisau, gamelan, dan lain sebagainya, sedangkan *angaluh* merupakan kegiatan *memande* berupa emas, perak atau kuningan misalnya membuat perhiasan seperti kalung, cincin, anting-anting, gelang, maupun alat-alat keagamaan yaitu salah satunya adalah membuat *bokor*.

Bokor menurut KBBI (*Kamus Besar Bahasa Idonesia)* adalah kata benda yang cekung dan bertepi lebar biasanya di buat dari kuningan dan perak. *Bokor* merupakan hasil kerajinan tangan yang terbuat dari kuningan dan perak yang dibentuk dengan sedemikaian rupa. Namun dalam konteks sebuah karya seni, *bokor* merupakan wujud karya seni yang memiliki karakter tiga dimensi meliputi panjang, tinggi, dan lebar. Dengan kata lain, *bokor* merupakan sebuah produk budaya berwujud benda.

Kerajinan *memande bokor* menjadi sebuah keterampilan seni yang sudah turun temurun digeluti oleh warga pande di desa Tejakula serta memiliki berbagai ciri khas jika dibandingkan dengan pengerajin *bokor* di daerah lain. Penata yang hidup di lingkungan *memande bokor* merasa kagum dengan proses pembuatan *bokor* tersebut. Proses yang dimaksud adalah dari awal pembuatan *bokor* yang beranjak dari bahan kuningan dan perak yang berbentuk lingkaran. Setelah terbentuk, maka lingkaran yang terbuat dari kuningan tersebut disambung dengan besi yang sesuai dengan bentuk dari kuningan hingga menjadi sebuah bentuk kerajinan *bokor*. Alat-alat yang digunakan dalam membuat kerajaninan *bokor* adalah palu, pahat dan lain sebagainya.

Berdasarkan pemaparan di atas, terketuk hati penata untuk menciptakan sebuah komposisi karawitan yang mengadopsi proses pembuatan *bokor* dari bunyi pukulan palu serta hiasan-hiasan yang ada dalam kegiatan *memande bokor*. Agar tidak tergerus oleh zaman globalisasi, maka kerajinan *memande* bokor yang penuh dengan nilai-nilai estetika perlu dikonservasi, karena pengerajin *bokor* di desa Tejakula semakin berkurang. Dari kegiatan *memande bokor* yang dilakukan oleh warga pande Tejakula, ditemukan berbagai keunikan dalam proses pembuatannya. Hal inilah yang menjadi ciri khas dalam proses *memande* maupun produk *bokor* yang dihasilkan oleh pengrajin di desa Tejakula. Keunikan ini penata transformasikan ke dalam wujud musikal dengan mengaplikasikan serta mengolah unsur-unsur musik seperti melodi, ritme, tempo, dinamika, dan lain-lain, serta ornamentasi yang senantiasa merefleksikan kompleksitas dalam pembuatan *bokor* sehingga terbentuk sebuah garapan tabuh kreasi *pepanggulan* berjudul *Amande* yang diambil dari kata *memande*.

Terkait dengan hal tersebut penata ingin membuat sebuah karya tabuh kreasi *pepanggulan*, yang keluar dari pakem-pakem lelambatan itu sendiri. Pakem-pakem yang dimaksud seperti *uger-uger* atau aturan-aturan yang menentukan dalam tabuh-tabuh lelambatan klasik tanpa menghilangkan unsur tabuh. Tabuh kreasi merupakan susunan *gending* dari hasil kreativitas (Santosa, 2016) penata yang mengandung unsur-unsur kebaruan. Kebaruan yang dimaksud sesuatu yang belum pernah ada. Kata *pepanggulan* berasal dari kata *panggul* yang berarti alat pemukul, dan mendapat awalan pe- serta akhiran –an. Jadi, kata *pepanggulan* mempunyai makna menggunakan *panggul* (Kariasa, 2011). Disini penata menekankan terhadap penjelasan dari kata *pepanggulan* itu sendiri yakni menggunakan *panggul* terhadap intrumen *kendang*, meski semua instrumen menggunakan *panggul* kecuali instrumen *ceng-ceng,* suling dan rebab.

Disisi lain, tabuh kreasi *pepanggulan* itu sendiri mengadopsi dari dua nuansa komposisi karawitan Bali. Adapun nuansa yang dimaksud adalah tabuh kreasi dan tabuh lelambatan kreasi. Menurut I Gede Yudarta dalam artikelnya "*Tabuh Kreasi Pepanggulan Bentuk Komposisi "Baru" Dalam Seni Karawitan Gong Kebyar*, mengatakan bahwa tabuh kreasi *pepanggulan* adalah mengadopsi dari tabuh kreasi karena unsur-unsur ornamentasinya menyerupai bahkan sudah jelas bersumber dari ornamentasi tabuh kreasi *kakebyaran* pada umumnya. Tabuh kreasi *pepanggulan* dikatakan mengadopsi genre lelambatan karena sama-sama menggunakan instrumen terompong sebagai pembawa melodi, serta instrumen *pemade* dan *kantilan* memakai teknik pukulan *norot* dan *nyog-cag,* serta memakai pola *gineman* atau *perangrang* (Yudarta, 2017). Garapan ini termasuk komposisi karawitan baru yang berangkat dari pola-pola yang masih tetap menggunakan *triangga* yaitu *kawitan, pengawak dan pengecet*.

Untuk mewujudkan tabuh kreasi *pepanggulan* ini

penata memilih media ungkap gamelan Gong Kebyar, karena gamelan Gong Kebyar sangat fleksibel dapat mendukung suasana dari garapan, dan memiliki sifat yang dinamis. Gamelan Gong Kebyar adalah barungan gamelan tradisonal Bali yang berlaras pelog 5 (lima) nada. Gong Kebyar terdiri atas dua kata, yaitu kata Gong dan Kebyar. Kedua kata tersebut mempunyai pengertian yang berbeda. Gong artinya satu barungan gamelan, dan sebagai suatu nama instrumen. Kebyar adalah sebutan suatu fenomena yang terjadi secara tiba-tiba seperti lampu menyala seketika. Istilah kebyar juga digunakan untuk menyebut nama barungan gamelan, kemungkinan karena adanya kesan dari tabuhan-nya yang serentak seketika, bunyinya yang keras diibaratkan seperti lampu yang dinyalakan dengan terang (byar) (Sukerta, 2010: 185).

Gong Kebyar awal kemunculannya pada abad XX, diperkirakan pada tahun 1914 di Bali Utara. Gamelan ini secara kuantitas mengalami perkembangan yang sangat pesat dan hingga saat ini diakui sebagai gamelan popular di Bali. Kepopuleran gamelan ini tidak lepas dari fleksibelitas yang dimiliki, khususnya di Bali gamelan ini dimanfaatkan/difungsikan berkaitan dengan upacara agama, hiburan, pendidikan dan barang dagangan, dalam bentuk tabuh instrumental maupun sebagai pengiring tari-tarian (Bandem, 2013: 38).

IDE KARYA

Ide atau gagasan merupakan rancangan yang tersusun dalam sumber pemikiran yang integral dalam perwujudan karya. Suatu karya seni akan mustahil terwujud tanpa adanya ide garapan. Penciptaan sebuah komposisi tabuh pada umumnya didahului dengan eksplorasi ide, yaitu menentukan keinginan menyampaikan sesuatu kesan tertentu lewat karya tabuh kreasi *pepanggulan*. Ide menentukan proses, sedangkan proses menentukan hasil. Proses dianggap berhasil apabila penata mampu mengungkapkan ekspresi musikal yang sesuai dengan ide dan terjadi rasa *(transfer of feeling)* dari pencipta terhadap penikmat (Sugiartha, 2012: 95). Ide garapan harus dipikirkan terlebih dahulu sebelum membuat karya seni khususnya karya komposisi tabuh. Tanpa adanya ide garapan, mungkin garapan itu akan menjadi garapan yang tidak mempunyai identitas atau jati diri yang sesungguhnya. Ide garapan dapat diperoleh dari mana saja, kapan saja, dan dimana saja. Dalam kontek penciptaan seni khususnya penciptaan komposisi karawitan Bali (Adnyana, 2019), penata menemukan sebuah ide yang berangkat dari proses pembuatan *bokor*.

Proses pembuatan *memande bokor* merupakan gambaran yang mengedepankan metamorfosa dalam hal penciptaan karya seni. Penata melihat bahwa metamorfosa itu berangkat dari hal yang sederhana hingga ke hal yang sifatnya sangat rumit dan sarat akan nilai kompleksitas. Berdasarkan fenomena pembuatan kerajinan *bokor* itu, penata menganalogikan bahwa proses pembuatan *bokor* itu sama halnya dengan pembuatan sebuah komposisi yang berangkat dari hal yang sederhana hingga pada tahap menghias (ornamentasi). Semua fenomena itu penata transformasikan ke dalam wujud musikal dengan merefleksikannya sebagai proses garap dalam membuat sebuah komposisi. Komposisi ini penata beri judul *Amande*. Penata ingin mewujudkan sebuah komposisi baru yang berpijak dari pakem-pakem tradisi. Garapan ini muncul dari kisah kehidupan masyarakat yang sebagian besar sebagai pengerajin *bokor* kuningan, perak, membuat pisau dan dulunya katanya ada yang membuat gamelan Gong Kebyar.

Nilai-nilai kompleksitas dalam wujud fisik *bokor* penata analogikan dengan pola ornamentasi yang senantiasa mengisi setiap celah partitur garapan ini. Tidak hanya itu, *bokor* juga merefleksikan bagaimana kehidupan ini dilalui dengan jalan yang tidak mudah dan begitu penuh dengan tantangan.

RUMUSAN KONSEP KARYA

Rumusan konsep karya adalah sebuah ringkasan yang dapat diartikan sebagai suatu karya yang abstrak atau konkret. Di dalam karya *AMANDE* penata menyimpulkan untuk membedahnya menjadi 3 topik pembahasan yaitu;

1. Bagaimana wujud karya *AMANDE*?
2. Bagaimana proses pembentukan karya *AMANDE*?
3. Bagaimana analisis estetik dari karya *AMANDE*?

SUMBER PUSTAKA

Terwujudnya suatu komposisi karawitan, tidak lepas dari sumber dan informasi. Untuk menghasilkan karya seni yang didalamnya mengandung nilai filsafat, etika dan sistematika, maka komposisi ini didukung dengan beberapa sumber-sumber, diantaranya:

Kreativitas Musik Bali Garapan Baru Persfektif Cultural Studies oleh I Gede Arya Sugiartha 2012. Dalam buku ini banyak mengulas tentang bagaimana seorang penata berkreativitas, meski kreasi dikatakan bebas akan tetapi tidak merubah bentuk itu sendiri. Dalam buku ini penata mendapatkan bagaimana seorang berkreativitas dalam berkesenian.

Gamelan Bali Di Atas Panggung Sejarah oleh I Made Bandem 2013. Dalam buku ini banyak men-

gulas tentang aspek-aspek dan seluk beluk tentang gamelan Bali dan asal mula gamelan Bali. Buku ini memberikan pengetahuan terhadap gamelan Bali.

Metode Penyusunan Karya Musik oleh Pande Made Sukerta 2011. Buku ini mengulas tentang bagaimana cara menyusun suatu musik baru dan penjelasan cara awal dari pembuatan suatu karya musik itu sendiri. Dari uraian tersebut penata dapat cara menyusun suatu karya seni (Sukerta, 2011).

Pengetahuan Karawitan Bali, oleh Drs. I W.M. Aryasa, dkk, 1984/1985. Buku ini menguraikan tentang vokal seperti pengertian karawitan vokal, jenis tembang dan tata penyajian tembang, karawitan instrumental, seperti alat-alat karawitan instrumental, barungan gamelan atau ensambel, fungsi dan bentuk karawitan instrumental, tata penyajian tetabuhan, serta modus dan lagu. Secara subtansi buku ini menuntun penata untuk memahami hal mendasar dalam ilmu karawitan Bali sebagai bekal pertama untuk menyusun sebuah komposisi (Aryasa, 1985).

Prakempa Sebuah Lontar Gamelan Bali, oleh I Made Bandem, 1986. Buku ini menjelaskan tentang empat unsur pokok dalam gamelan Bali yaitu filsafat atau logika, etika atau susila, estetika (*lango)* dan *gegebug* (teknik). Buku ini bermanfaat bagi penata untuk memahami tentang logika, etika, estetika, dan teknik dalam menyusun sebuah komposisi (Bandem, 1986).

Ubit-ubitan Sebuah Teknik Permainan Gamelan Bali, oleh I Made Bandem, 1991. Sumber tertulis ini membahas tentang *ubit-ubitan* yang jumlahnya mencapai empat belas jenis, antara lain *bebaru, aling-aling, kabelit, kabelet, kabelet ngecog, oles-oles, ubitan nyendok, nyalimput, nyalimped, gagulet, gagelut, tulak wali, aling-aling cunguh temisi,* dan *gegejer*. Beberapa dari keempat belas teknik tersebut penata memakai beberapa dan menjadikan dasar dalam mengembangkan teknik permainan yang digunakan dalam garapan ini (Bandem, 1987).

SUMBER DISKOGRAFI

Karya ini juga didukung berbagai sumber discografi melalui rekaman- rekaman kaset yang ada hubungan dengan penciptaan karya komposisi karawitan *Amande* yang dibuat penata, diantaranya:

Rekaman MP3 dan Video tugas akhir *Kirtanam* karya I Made Dwi Andika Putra tahun 2014. Dalam karya ini penata mendapat inpirasi pengolahan melodi yang agung serta nuansa yang ditimbulkan untuk pembuatan karya

Tabuh kreasi pepanggulan *Cakra Arnawa* karya I Wayan Darya. Dalam karya ini penata mendapatkan sebuah melodi mandarin serta permainan *patutan*.

Gambar 1. Proses latihan karya Amande
Sumber: Koleksi penata.

Tabuh kreasi *pepanggulan Mahardika* karya I Wayan Darya. Dalam karya ini penata meniru teknik permainan gangsa yang berkelompok.

Tabuh kreasi *Kete-kete* karya Dewa Made Suparta. Dalam karya ini penata mendapatkan bentuk pukulan seperti pukulan palu dalam kegiatan memande.

WUJUD KARYA

Wujud dalam KBBI *(Kamus Besar Bahasa Indonesia)* adalah rupa dan bentuk yang dapat diraba, benda yang nyata (bukan roh dan sebagainya). Wujud merupakan salah satu bagian dari tiga unsur-unsur estetika (wujud, bobot, dan penampilan), serta menjadi unsur mendasar yang terkandung dalam karya seni. Menurut Djelantik "Wujud mengacu pada kenyataan yang nampak secara konkrit (dapat dilihat dan didengar dengan mata dan telinga) maupun kenyataan yang tidak nampak secara konkrit, abstrak, yang hanya bisa dibayangkan, diceritakan atau dibaca". Wujud garapan adalah aspek yang menyangkut baik keseluruhan dari karya seni maupun peranan dari masing-masing bagian dalam keseluruhan (Djelantik, 1999).

Garapan ini merupakan bentuk penyajian komposisi tabuh kreasi *Pepanggulan* dengan judul *Amande*. Aktivitas yang mengadopsi suara-suara palu yang berasal dari proses pembuatan *bokor*. Komposisi ini didukung oleh 34 orang penabuh termasuk penata. Pendukung karya ini adalah komunitas seni Rare Mekar desa Tejakula, dengan durasi waktu kurang lebih 12 menit.

STRUKTUR KARYA

Struktur atau susunan suatu karya seni adalah aspek yang menyangkut keseluruhan dari suatu karya itu dan meliputi juga peranan masing-masing bagian

dalam keseluruhan itu (Djelantik, 1999:37). Dalam struktur sebuah garapan ada hubungan tertentu antara bagian-bagian yang tersusun dan saling berkaitan. Struktur garapan dihubungkan dengan sebuah jembatan-jembatan penghubung yang disebut transisi. Dilihat dari struktur, komposisi ini dibagi menjadi tiga bagian (*kawitan, pengawak,* dan *pengecet*). Setiap bagian mendeskrisikan tentang proses *Amande* yang khususnya dalam proses pembuatan *bokor* itu sendiri. Adapun pola struktur dalam komposisi tabuh kreasi *pepanggulan Amande* adalah sebagai berikut:

Bagian *Kawitan*
Bagian ini diawali dengan motif kebyar yang dimainkan bersamaan, kemudian dilanjutkan dengan pengolahan permainan *penyacah, jublag* dan *jegog* serta permainan kelompok *giying* yang diolah saling bersautan. Dilanjutkan dengan permainan *terompong* (*geginam*). Dalam bagian *kawitan* mendeskripsikan awal proses pembuatan *bokor* itu sendiri yakni dari pembentukan bahan kuningan yang dibuat diameter sesuai bentuk yang diinginkan. Setelah dibentuk sesuai dengan keinginan, baru dikaitkan dengan besi yang sesuai dengan ukuran diameter kuningan yang dibentuk tadi, lalu dilajutkan dengan membentuk bokor secara kasar tanpa hiasan (*nyongcong*).

Bagian *Pengawak*
Bagian ini merupakan permainan melodi pengawak seperti pengawak lelambatan, akan tetapi tidak memakai aturan kolotomik lelambatan pada umumnya. Pada bagian pengawak ini menceritakan *bokor* yang sudah dihiasi dengan ukiran seperti *pepatran, kekarangan,* dan *keketusan* yang menjadi ciri khas sendiri yang terdapat di desa Tejakula.

Bagian *Pengecet*
Bagian *pengecet* penata menganalogikan proses finishing dari sebuah pembuatan *bokor* itu sendiri. Dalam *pengecet* penata mencoba mendeskripsikan proses finishing dari proses pembuatan *bokor* itu sendiri seperti *nyikat* memakai air keras serta menggunakan buah asam untuk membuat *bokor* itu lebih bersih.

PROSES KREATIVITAS

Perwujudan suatu karya seni tentu dimulai dari proses yang melalui tahapan-tahapan penting, yaitu berawal dari rangsangan dan dorongan batin dari seorang seniman itu sendiri. Proses tersebut bisa berjalan dengan lambat dan cepat, akan tetapi bisa juga berjalan sangat lama. Proses tidak dapat berjalan dengan mudah apabila pada awalnya si seniman kurang memiliki konsep yang pasti dan adanya keragu-raguan. Setiap proses karya seni pasti si seniman memiliki ciri khas tersendiri yang merupakan akibat dari pengaruh dan pengalaman-pengalaman yang dimiliki seniman itu sendiri sehingga menjadi suatu identitas sebuah karya. Proses kreativitas agar sebuah karya tidak *monotone* kreativitas memerlukan pola pemikiran yang kreatif dan mempunyai temuan-temuan baru, serta pembentukan sebuah jati diri sehingga garapan tersebut memiliki rasa orisinalitas tersendiri. Sebagaimana yang dikatakan oleh Pande Sukerta bahwa kreativitas orang yang *seneng otak-atik* (dalam bahasa Jawa) untuk mencari kebaruan baik dalam garap maupun dalam bentuk karya.

I Gede Arya Sugiartha menjelaskan bahwa salah satu hakikat kreativitas adalah "membuat yang baru dengan menata lagi yang lama". Pandangan ini sesuai dengan konsep kreativitas musik kreasi baru bahwa bentuk-bentuk musik baru dihasilkan dari proses pengembangan terhadap yang sudah ada. Kreativitas musik kreasi baru kendatipun menggunakan pemikiran dekonstruktif, motivasi penciptaannya tidak untuk menghancurkan atau mengacaukan tatanan yang ada, tetapi untuk melahirkan sebuah konstruksi baru yang lebih inovatif sesuai dengan perkembangan zaman (Sugiartha, 2012: 89).

Hal tersebut mengarahkan penata melakukan proses kreativitas dalam garapan *Amande*. Selanjutnya penata meminjam konsep yang dikemukakan oleh Alma M. Hawkins dalam bukunya *Creating Through Dance*, yang di terjemahkan oleh bapak Y. Sumandiyo Hadi bahwa penciptaan suatu karya seni ditempuh melalui tiga tahapan yaitu: tahap penjajagan (Eksplorasi), tahap percobaan (Improvisasi), dan tahap pembentukan (*Forming*) (Agus et al., 2018; Hawkins, 1990).

Tahap Penjajagan (Eksplorasi)
Eksplorasi termasuk berpikir, berimajinasi, merasakan dan merespon segala sesuatu yang timbul dari pikiran. Pada tahap ini, munculnya ide bisa disebabkan oleh proses imajinasi lama dan dapat pula inspirasi dalam waktu sekejap yang tak pernah terduga sebelumnya. Timbulnya suatu ide juga dapat muncul suatu saat kejadian atau peristiwa yang sedang atau sudah terjadi. Tahap awal dari sebuah proses pembuatan kerajinan tangan di desa Tejakula dijadikan sebagai landasan ide untuk mewujudkan sebuah komposisi.

Kegiatan lain yang penata lakukan setelah penentuan ide yakni menentukan tema, judul, dan konsep melalui proses berpikir, berimajinasi, merasakan, serta menafsirkan. Pencarian sumber-sumber baik tertulis maupun tak tertulis yang berhubungan dengan karya *Amande*. Pencarian ini penata lakukan

baik melalui literatur terkait dengan garapan maupun berupa rekaman musik (mp3), serta video garapan Ujian Tugas Akhir yang telah dipertunjukkan sebelumnya. Tahap selanjutnya penata melakukan wewancara dengan seseorang yang dulunya pengerajin *bokor* pada Sabtu, 18 Maret 2017 yaitu Made Wiyasa untuk mendapatkan suatu informasi yang lebih jelas mengenai proses pembuatan *bokor* itu sendiri.

Dalam karya seni ini, penata menemukan ide ketika berwawancara terhadap seorang yang dulunya pengerajin *bokor* yaitu Made Wiyasa. Berangkat dari sana penata menemukan warna suara yang dihasilkan dari pukulan palu dan hiasan dari proses pembuatan *bokor* seperti *pepatran, kekarangan,* dan *keketusan* yang menjadi ciri khas sendiri yang terdapat di desa Tejakula. Dari proses ini memberikan imajinasi yang kemudian dituangkan melalui bahasa musik lewat sebuah penyajian komposisi karawitan tabuh kreasi *Pepanggulan Amande*. Setelah penentuan judul garapan, maka langkah selanjutnya penata memilih pendukung untuk nantinya mendukung garapan tabuh kreasi *pepanggulan* ini. Penata memakai penabuh komunitas *Rare Mekar* yang terdapat di desa Tejakula.

Tabuh kreasi *pepanggulan Amande* ini sebelumnya sudah dapat dipresentasikan dalam kelas berupa video sebagai tugas mata kuliah komposisi III. Penata di sini banyak menerima komentar maupun kritikan untuk membangun dan mengembangkan komposisi ini menjadi lebih baik dari sebelumnya. Komposisi kreasi *pepanggulan Amande* ini sudah banyak mengalami proses pengurangan atau penambahan melodi dan beberapa ornamentasi pada beberapa bagian setelah kelas komposisi tersebut. Sebelumnya tabuh kreasi *pepanggulan* ini berjudul *Bokor*. Ide dan konsep garap dengan judul yang dipakai dalam tabuh kreasi *pepanggulan* yang sekarang tidak jauh berbeda.

Hal lain yang perlu dipersiapkan dalam tahap penjajagan (eksplorasi) ini adalah persiapan secara *niskala* dengan melakukan upacara *Nuasen*, yaitu upacara pencarian hari baik untuk hari pertama mulai latihan serta memohon keselamatan dalam berproses, agar memiliki taksu dan selalu dalam lindungan *Ida Sang Hyang Widhi Wasa*. *Nuasen* dilakukan di Pura yang terdapat di kantor kepala desa Tejakula pada Rabu *Gumbreg* (sasih Kesanga), 3 Maret 2017.

Tahap Percobaan (*Improvisasi*)

Tahap improvisasi merupakan tahap kedua dalam proses penggarapan, pada tahapan ini memberikan kesempatan yang lebih besar imajinasi, seleksi dan mencipta dari tahap eksplorasi. Dalam tahap ini penata menuangkan garapan ke dalam catatan kecil yang berisi notasi tabuh sebelum dibahasakan ke dalam gamelan Gong Kebyar. Konsep ditransformasikan ke dalam media ungkap melalui pengolahan melodi dimana kemungkinan-kemungkinan yang diimajinasikan dalam sebuah bentuk tabuh kreasi *pepanggulan*.

Setelah melakulan penjajagan ide dan konsep, maka penata mencoba membuat rancangan bentuk yang nantinya tertuang ke dalam sebuah komposisi karawitan. Pada awalnya penata membuat suatu *orak-orek* atau sebuah rancangan melodi komposisi tabuh ke dalam catatan kecil yang nantinya dituangkan kepada pendukung. Proses ini tidak bisa berjalan sesuai dengan rencana karena hambatan kecil yang terjadi pada pendukung itu sendiri.

Penata mencoba menuangkan melodi yang sebelumnya dibuat dalam catetan kecil dengan beberapa pendukung. Penata menuangkan bagian kawitan pada Jumat 3 Maret 2017. Penata menjelaskan ide dan konsep tabuh kreasi *pepanggulan Amande* agar pendukung dapat memahami dan mengetahui konsep yang nantinya dituangkan oleh penata. Setelah memahami tentang konsep yang dibuat, kemudian penata mencoba menuangkan *kawitan* yang dituangkan dengan motif kebyar dan pola *geguletan* kendang sesuai dengan ide dan imajinasi yang dibuat penata. Begitu cepatnya pendukung menerima dan menangkap pola-pola yang diberikan, sehingga penata merasa bersemangat untuk mencari temuan baru dan motif-motif baru untuk dimasukan ke dalam tabuh kreasi *pepanggulan*.

Tahap Pembentukan *(Forming)*

Tahap ketiga penggarapan adalah pembentukan *forming*. Tahap akhir dari sebuah garapan komposisi tabuh kreasi *pepanggulan Amande* yaitu menjadikan kesatuan komposisi yang utuh dari rancangan notasi yang dibuat oleh penata dan dituangkan kedalam satu barungan gamelan Gong Kebyar walaupun terdapat bagian-bagian yang masih kasar.

Penata sebelumnya latihan dengan sebagian dari pendukung yang dipakai untuk ujian akhir, dikarenakan faktor kesibukan pendukung. Dengan demikian penata tidak menyerah meski dengan sedikit pendukung, penata tetap melakukan latihan untuk cepatnya mewujudkan komposisi tabuh kreasi *pepanggulan Amande*.

Bimbingan-bimbingan baik karya cipta maupun karya tulis lebih intensif dilakukan agar mendapat motivasi, saran, dan masukan untuk menunjang garapan. Penyatuan rasa juga perlu dilakukan sehingga dapat terbentuk garapan yang benar-benar utuh. Perbaikan demi perbaikan terus dilakukan agar

komposisi karawitan ini lebih rapi dan apik. Aksentuansi tertentu ditonjolkan sebagai suatu identitas agar diperoleh sebuah komposisi tabuh yang berkualitas.

Setelah tahapan ini dilakukan tahap *finishing* untuk mengakhiri proses kreativitas dengan lebih menghaluskan dan menghayati garapan. Penjiwaan dan kekompakan pendukung sangat dibutuhkan karena hal tersebut sangat berperan dalam penyampaian kesan dan pesan yang terkandung dalam garapan kepada penikmat. Penata juga melakukan pembakuan terhadap *setting* yang dipergunakan dan dicoba sebelum dilaksanakannya gladi bersih serta Ujian Tugas Akhir (TA).

Gambar 1. Foto Penampilan Amande.
Sumber: Koleksi Penata

Analisa Estetis

Estetika merupakan salah satu bagian penting dalam penggarapan sebuah karya seni. Semua hal-hal yang diciptakan dan diwujudkan oleh manusia yang dapat memberikan kita kesenangan dan kepuasan dengan penikmatnya denga rasa indah merupakan sebuah ungkapan yang timbul saat kita menikmati suatu sajian karya seni. Keindahan membuat seseorang menjadi senang, enak dipandang dan menimbulkan rasa bahagia. Penilaian terhadap keindahan tergantung bagaimana cara pandang masing-masing seseorang dalam menilai maupun menikmati suatu karya yang disajikan. Hanya saja nilai-nilai estetis tersebut sifatnya sangat subyektif yang berada pada masing-masing individu berdasarkan tingkat kepekaan yang ada dalam diri penikmat, pengalaman artistik dan lain-lainya dalam menikmati sebuah penyajian karya seni.

Ada tiga unsur keindahan pada karya seni yang harus diperhatikan khususnya dalam garapan *Amande*, yaitu wujud, bobot, dan penampilan (Djelantik, 1990, 14).

Wujud adalah sesuatu hal yang dapat dilihat dan dapat didengar. Wujud dapat secara nyata dipersepsikan melalui mata dan telinga. Dalam sebuah karya seni khususnya seni musik memiliki unsur bentuk dan struktur.

Garapan komposisi Gong Kebyar yang berjudul *Amande* adalah berbentuk tabuh kreasi *pepanggulan* yang masih berpegang pada pola-pola tradisi, yang terinspirasi dari suara palu yang berasal dari proses pembuatan *bokor*. Garapan komposisi *Amande* ini disajikan secara konsert/instrumental dalam durasi kurang lebih 12 menit. Garapan ini secara struktur mengacu pada struktur *kakebyaran* yang terdiri dari 3 bagian, yaitu *bagian kawitan*, *pengawak*, dan *pengacet*. Ketiga bagian ini dihubungkan dengan adanya transisi (penghubung) antara satu bagian dengan bagian yang lainnya yang mengacu pada ide dan konsep garapan penata itu sendiri.

Bobot dari suatu karya ini merupakan isi atau makna yang terkandung dalam karya tersebut. Bobot suatu karya seni dapat dirasakan dan dihayati melalui kedalaman rasa penikmat. Bobot pada karya ini terdiri dari dua aspek utama yaitu gagasan atau ide dan pesan yang terkandung di dalamnya.

Gagasan atau ide pada garapan *Amande* adalah membuat sebuah tabuh kreasi *pepanggulan* dengan media ungkap gamelan Gong Kebyar, yang dalam pengolahannya terinspirasi dari suara-suara palu yang berasal dari proses pembuatan *bokor*. Pesan yang terkandung dalam karya ini adalah ungkapan sebuah imajinasi yang mengapresiasikan suatu kerajinan *bokor* ke dalam karya kreativitas gamelan dan menjaga agar tidak punahnya suatu kerajinan *bokor* yang terdapat di desa Tejakula.

Analisa Penyajian/Penampilan

Tata penyajian atau penampilan dapat dilihat dari sudut properti, busana dan *setting*. Properti/dekorasi digunakan untuk mendukung karakter suasana, sedangkan busana/pakain penabuh dalam penyajian komposisi *Amande* ditata sedemikian rupa agar sesuai dengan konsep yang diharapkan.

Garapan *Amande* disajikan sebagai komposisi karawitan yang mandiri atau *konsert*, didukung oleh 35 orang penabuh melaui media ungkap Gong Kebyar. Adapun tema yang diangkat adalah pelestarian seni budaya. Tema ini diangkat untuk menggugah para pengerajin karena kegiatan pembuatan *bokor* di desa Tejakula kian ditinggalkan oleh beberapa warga. Hal ini disebabkan ketidakseimbangan antara aspek produksi dengan pemasaran atau hasil. Garapan *Amande* berdurasi kurang lebih 12 menit dengan struktur *tri angga* yang terdiri bagian *kawitan, pengawak,* dan *pengecet* yang diharapkan mampu menjadi satu kesatuan yang utuh sehingga dapat terwujud karya yang diinginkan oleh penata. Tempat pementasan

di Stage Natya Mandala, ISI Denpasar, panggung ini berbentuk *proscenium* yaitu penonton menyaksikan langsung dari depan.

Sesuatu yang indah tidak saja timbul dari karya seni, tetapi juga timbul dari ornamentasi yang mendukung karya seni tersebut, yang dapat memperkuat rasa estetik suatu karya seni. Dalam komposisi tabuh kreasi *pepanggulan Amande* untuk menunjang rasa estetis dan kesan yang ditimbulkan digunakan beberapa ornamentasi yaitu pengunaan dekorasi seperti *tedung, bandrangan dan gebogan*.

Analisa Materi

Materi merupakan unsur terpenting dalam membangun wujud sebuah karya seni khususnya garapan *Amande*. Dalam garapan *Amande*, elemen penting sebagai materi yang patut dianalisa ditentukan berdasarkan motif-motif lagu, teknik pukulan dan cara-cara mengekplorasi bunyi untuk membentuk karakter masing-masing bagian. Tujuan analisa materi ini adalah agar garapan mudah dicerna oleh penikmatnya. Ada beberapa motif yang digunakan dalam garapan *Amande* adalah sebagai berikut.

Dalam garapan *Amande* terdapat pengulangan untuk memberikan kesan dan menegaskan pesan yang ingin disampaikan. Pada pengulangan, beberapa motif diulang beberapa kali, tetapi dalam pengulangan juga dilakukan pengolahan motif. Hal ini dapat dilihat pada pengolahan ritme dan *kotekan* yang diolah pada melodi yang sama.

Motif *gegilakan* adalah salah satu ciri dari struktur komposisi *pepanggulan*. Biasanya motif ini menggunakan hitungan genap (4, 8, 16, dan seterusnya), tetapi dalam garapan *Amande* motif *gegilakan* 7, 6, dan 8.

Ritme adalah rangkaian beberapa suara yang berbeda panjang-pendeknya; jika sudah memakai nada-nada maka ia menjadi lagu dengan sifat-sifat nada tinggi dan rendah (Aryasa, 1985: 27). *Amande* adalah garapan tabuh kreasi *pepanggulan* dengan mengolah ritme yang bersumber *timbre* (warna suara) dari media ungkap gamelan Gong Kebyar.

Melodi adalah rangakain nada secara berurutan yang berbeda panjang-pendeknya dan beberapa pola tinggi rendahnya, teratur susunannya memiliki irama (tempo dan isi) (Aryasa, 1984:27). Dalam garapan *Amande* melodi dimainkan oleh instrumen *penyacah, suling*, dan *ugal*.

Tempo adalah waktu, cepat dan lambat dalam langkah tertentu (Aryasa, 1984:84). Dalam pola permainan yang dimainkan/dilakukan tempo memegang peran yang sangat penting. Adapun tempo yang digunakan dalam garapan *Amande* meliputi lambat, sedang, dan cepat.

Dinamika

Dinamika berarti keras lirihnya dalam cara memainkan musik (Aryasa, 1985:84). Dinamika merupakan salah satu bagian terpenting dalam garapan. Dinamika sebagai ekspresi dalam penggarapan, menyangkut aksen pada teknik permainan instrumen, keras lirihnya suara, serta panjang pendeknya motif maupun teknik permainan instrumen yang dilakukan untuk mengasilkan kesan dinamis dalam sebuah garapan.

Analisa Simbol

Simbol merupakan tanda konvensional, sesuatu yang dibangun oleh masyarakat atau individu dengan arti tertentu yang kurang lebih standar dan disepakati atau dipakai anggota masyarakat itu sendiri. Arti simbol dalam konteks ini sering dilawankan dengan tanda ilmiah. Simbol dapat dipergunakan untuk menyampaikan maksud tertentu kepada penikmatnya dan menjadi tanda yang mampu mengungkapkan ide atau gagasan dalam garapan itu sendiri. Dalam garapan *Amande*, simbol digunakan untuk penulisan notasi karawitan Bali, warna lampu (*lighting)*, dan kostum.

Dalam karawitan Bali memiliki dua jenis *laras,* yakni *laras pelog* dan *laras selendro* yang masing-masing mempunyai sistem notasi yang sama dan cara baca yang berbeda. Sistem notasi biasanya disebut dengan *titi laras*. Adapun sistem notasi yang dipergunakan dalam garapan *Amande* adalah sistem notasi *ding, dong* berupa *ulu, tedong, taleng, suku,* dan *carik* yang simbolnya berasal dari *penganggening aksara* Bali. Dalam garapan *Amande penganggening aksara* dibaca *ding, dong, deng, dung,* dan *dang*.

Analisa Penyajian/Penampilan

Tata penyajian atau penampilan dapat dilihat dari sudut properti, busana dan *setting*. Properti/dekorasi digunakan untuk mendukung karakter suasana, sedangkan busana/pakain penabuh dalam penyajian komposisi *Amande* ditata sedemikian rupa agar sesuai dengan konsep yang diharapkan.

Garapan *Amande* disajikan sebagai komposisi karawitan yang mandiri atau *konsert*, didukung oleh 35 orang penabuh melaui media ungkap Gong Kebyar. Adapun tema yang diangkat adalah pelestarian seni budaya. Tema ini diangkat untuk menggugah para pengerajin karena kegiatan pembuatan *bokor* di desa Tejakula kian ditinggalkan oleh beberapa warga. Hal ini disebabkan ketidakseimbangan antara aspek produksi dengan pemasaran atau hasil. Garapan *Amande* berdurasi kurang lebih 12 menit dengan struktur

tri angga yang terdiri bagian *kawitan, pengawak,* dan *pengecet* yang diharapkan mampu menjadi satu kesatuan yang utuh sehingga dapat terwujud karya yang diinginkan oleh penata. Tempat pementasan di Stage Natya Mandala, ISI Denpasar, panggung ini berbentuk *proscenium* yaitu penonton menyaksikan langsung dari depan.

Sesuatu yang indah tidak saja timbul dari karya seni, tetapi juga timbul dari ornamentasi yang mendukung karya seni tersebut, yang dapat memperkuat rasa estetik suatu karya seni. Dalam komposisi tabuh kreasi *pepanggulan Amande* untuk menunjang rasa estetis dan kesan yang ditimbulkan digunakan beberapa ornamentasi yaitu pengunaan dekorasi seperti *tedung, bandrangan dan gebogan*.

SIMPULAN

Proses suatu karya seni memerlukan limit waktu yang cukup lama baik dari proses berkreativitas maupun penyelesaian dalam skrip karyanya. Tabuh kreasi *Pepanggulan Amande* merupakan sebuah proses karya seni yang mengambil konsep dan tema tentang pelestarian budaya yang terdiri dari beberapa bagian yaitu, bagian *kawitan, pengawak dan pengecet*.

Karya karawitan tabuh kreasi *pepanggulam Amande* merupakan sebuah garapan yang menggunakan media ungkap gamelan Gong Kebyar. Pengembangan berkreativitas dan berinovasi terdapat dalam pola-pola permainan, pengolahan unsur-unsur musikal dan teknik-teknik permainan yang sudah ada (*ubit-ubitan*) yang menjadi sebuah satu-kesatuan yang utuh untuk menggambarkan suasanan dalam sebuah garapan *Amande*. Garapan komposisi ini disajikan dalam bentuk konsert/karawitan mandiri dalam durasi waktu kurang lebih 12 menit.

SARAN

Proses dalam berkarya seni tidaklah semudah yang dibayangkan, dan tidak selalu selancar yang kita inginkan. Dalam suatu proses karya seni pasti banyak hambatan dan rintangan, suka cita serta hal ini menambah suatu pengalaman berharga yang belum pernah pencipta alami sebelumnya.

Dalam kesempatan ini penata menyampaikan beberapa saran yang kiranya bermanfaat nantinya bagi mahasiswa yang berkiblat dalam karya seni khususnya seni karawitan.

Dalam mewujudkan suatu berkarya seni merupakan hal yang tidak mudah, kesiapan mental sangat diperlukan dalam menentukan ide-ide yang ingin dituangkan dalam sebuah karya yang sesuai dengan harapan yang dicapai.

Sebelum berproses, penentuan ide dan konsep yang matang merupakan sebuah kunci untuk meraih keberhasilan dalam berkarya.

Para seniman diharapkan semakin tergugah untuk mencipta suatu karya seni yang berkualitas dan kreatif, tentunya yang dapat diterima dalam kalangan masyarakat akademis maupun non akademis.

Proses kreatif jangan saat menjelang Ujian Tugas Akhir, akan tetapi tetap diharapkan secara terus menerus baik dalam lingkungan akademik maupun non akademik (lingkungan masyarakat).

DAFTAR RUJUKAN

Agus, I. M., Antara, B., Sudirga, I. K., & Santosa, H. (2018). *Cak Ganjur : Sebuah Komposisi Musik Vokal Gabungan Cak Dan Balaganjur*. *4*(september), 96–104. https://jurnal.isi-dps.ac.id/index.php/kalangwan/article/view/495/291

Aryasa, I. W. M. (1985). *Pengetahuan Karawitan Bali*. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Bali.

Bandem, I. M. (1986). *Prakempa, Sebuah Lontar Gamelan Bali* (Trans.). ASTI Denpasar.

Bandem, I. M. (1987). *Ubit-ubitan Sebuah Teknik Gamelan Bali*. Sekolah Tinggi Seni Indonesia Denpasar.

Bandem, I. M. (2013). *Gamelan Bali di atas Panggung Sejarah*. Badan Penerbit STIKOM Bali.

Djelantik, A. A. M. (1990). *Pengantar Dasar Ilmu Estetika Jilid I*. Sekolah Tinggi Seni Indonesia Denpasar.

Djelantik, A. A. M. (1999). *Estetika Sebuah Pengantar*. MSPI.

Hawkins, A. M. (1990). *Creating Through Dance* (S. Hadi (ed.); Terjemahan). Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

I Gede Yudarta, Hendra Santosa, M. P. A. (2019). Patra Dalung, Sebuah Komposisi Karawitan Bali Yang Lahir Dari Fenomena Sosial Di Desa Dalung. *Kalangwan: Jurnal Seni Pertunjukan*, *5*(1), 61–67.

Kariasa, I. N. (2011). Tabuh Kreasi Pepanggulan Gamelan Smarandhana "Lemayung." *Researchgate.Net*. https://www.researchgate.net/publication/49287823_Tabuh_Kreasi_Pepanggulan_

Gamelan_Smarandhana_Lemayung_Bagian_II

Santosa, H. S. (2016). Gamelan Sistem Sepuluh Nada dalam Satu Gembyang untuk Olah Kreativitas Karawitan Bali. *Pantun*, *1*(2), 85–96. https://jurnal.isbi.ac.id/index.php/pantun/article/view/747

Sugiartha, I. G. A. (2012). *Kreativitas Musik Bali Garapan Baru Perspektif Cultural Studies*. Institut Seni Indonesia Denpasar.

Sukerta, P. M. (2010). *Tetabuhan Bali I*. ISI Press Surakarta.

Sukerta, P. M. (2011). *Metode Penyusunan Karya Musik "Sebuah Alternatif."* ISI Press Surakarta.

Yudarta, I. G. (2017). Tabuh Kreasi Pepanggulan Bentuk Komposisi Baru Dalam Seni Karawitan Gong Kebyar. *Researchgate.Net*. https://www.researchgate.net/publication/46765424_TABUH_KREASI_PEPANGGULAN_BENTUK_KOMPOSISI_BARU_DALAM_SENI_KARAWITAN_GONG_KEBYAR