

Music Composition “Ngulat-Gedig”

Komposisi Karawitan “Ngulet-Gedig”

I Made Budiartana

Program Studi Seni Karawitan, Fakultas Seni Pertrunjukan, Institut Seni Indonesia Denpasar

madebudiartana129@gmail.com

Ngulat-Gedig is a new musical composition, which means interwoven tones that cross and complement each other to create a strong and beautiful design. This new karawitan composition was created based on the inspiration of the process of weaving bamboo handicrafts, where to get a strong, intact, and beautiful design on each piece of bamboo, it is woven across each other and complements each other, sometimes in harmony, sometimes in contrast, to get a beautiful and strong design. This phenomenon of the bamboo weaving process is transformed into a tangle of beautiful tones into a new, beautiful, strong musical composition with a distinctive identity. The main idea of this work is expressed in an innovative musical using the Gamelan Semarandana. The composition of the Karawitan "Ngulat-Gedig" is realized through a qualitative method through the process of observation, interviews, and literature studies, then the ideas are poured through the stages of exploration, improvisation, and formation.

Keywords: Musical Composition, Innovative, Gamelan Semarandana, Ngulat-gedig

Ngulat-Gedig merupakan karya seni karawitan baru yang bermakna jalinan nada saling-silang dan saling melengkapi untuk mendapatkan disain yang kuat dan indah. Komposisi karawitan baru ini tercipta atas inspirasi proses menganyam kerajinan bambu, dimana untuk mendapatkan desain yang kuat, utuh, dan indah pada setiap helai bambu itu dianyam saling-silang dan saling melengkapi, terkadang beriringan harmoni namun juga terkadang kontras untuk mendapatkan disain yang indah dan kuat. Fenomena proses penganyaman bambu ini ditransformasi ke dalam jalinan nada-nada indah menjadi sebuah komposisi karawitan baru yang indah, kuat dengan identitas yang khas. Ide pokok karya ini dituangkan dalam karawitan inovatif dengan menggunakan Gamelan *Semarandana*. Komposisi Karawitan “Ngulat-Gedig”, ini diwujudkan melalui metode kualitatif melalui proses observasi, wawancara, dan studi pustaka, kemudian dalam penuangan idenya dilakukan melalui tahapan eksplorasi, improvisasi, dan pembentukan.

Kata kunci :Komposisi Karawitan, Inovatif, Gamelan Semarandana, Ngulat-gedig

PENDAHULUAN

Kebijakan Merdeka Belajar yang diselenggarakan oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia disebut dengan kampus merdeka. Kebijakan ini memberikan kesempatan bagi mahasiswa untuk mengasah kemampuan sesuai bakat dan minat dengan terjun langsung ke dunia kerja sebagai persiapan karier di masa depan. Pada tahun 2020, Kampus Merdeka (MBKM) yang diluncurkan oleh Nadiem Anwar Makarim yang merupakan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan dalam rangka menyiapkan lulusan pendidikan tinggi yang Tangguh dalam menghadapi perubahan-perubahan yang muncul baik social, budaya, dunia kerja, serta teknologi yang semakin berkembang. Dalam Permendikbud Nomor 3 Tahun 2020 tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi Pasal 18 memuat aturan mengenai program MBKM yang menyatakan bahwa mahasiswa program sarjana diperbolehkan untuk memilih pembelajaran maksimal 3 semester di luar program studinya .

Dalam bidang seni, benda penghasil bunyi yang disebut sebagai gamelan merupakan salah satu sarana dari seniman yang digunakan dalam menuangkan ide-ide kreatifnya untuk menghasilkan suatu karya musik tradisi/karawitan. Karya yang dihasilkan memberikan unsur keindahan yang dapat dirasakan baik oleh pencipta, pelaku dan juga penikmat. Gamelan tidak saja dikenal oleh seniman, namun gamelan sudah sangat populer dalam tatanan budaya masyarakat Bali, karena selalu eksis dalam berbagai konteks sosial budaya masyarakat Bali. Dengan penampilan dan penyajian yang karakteristik dalam setiap event, baik dalam konteks budaya spiritual maupun *entertainment*, sangat menarik untuk mendapat dukungan dan perhatian dari masyarakat. Pada umumnya terdapat tiga klasifikasi golongan dari gamelan Bali berdasarkan umurnya yaitu pada saat muncul atau terciptanya jenis-jenis gamelan tersebut dan mulai berkembang di masyarakat. Ketiga golongan gamelan tersebut terdiri atas gamelan golongan tua, madya, dan golongan baru (Bandem, 2013). Dalam tiap golongan memiliki perbedaan dari segi bentuk, ciri khas, bahan gamelan, jenis instrumen pelengkapannya dan juga sifat-sifat serta karakteristik instrumen (Sadguna, 2010).

Berbicara tentang kerajinan yang ada di Bali, salah satu kerajinan yang begitu melekat sampai saat ini yaitu kerajinan menganyam (*ngulat*). Dari bermacam-macam kerajinan yang ada di Bali, menganyam adalah salah satu kerajinan yang sudah lama dilakukan oleh orang-orang tua pada masa lalu. Kerajinan anyaman tersebut sangat banyak berguna untuk masyarakat Bali khususnya pada saat upacara-upacara ritual keagamaan. Menganyam (*ngulat*), Dalam proses persiapan piodalan di pura atau tempat suci lainnya, masyarakat tentu akan mempersiapkan sesajen atau bentuk persembahan yang lainnya untuk dipersembahkan pada saat piodalan. Dalam hal tersebut kerajinan menganyam sangat diperlukan pada saat itu, seperti halnya dalam pembuatan ketupat. Ketupat adalah makanan yang terbuat dari bahan dasar beras dengan dibungkus dari anyaman daun kelapa yang masih muda. Ketupat ini menjadi makanan khas disetiap daerah yang ada di Indonesia. Kerajinan menganyam tidak hanya itu saja yang dilakukan pada saat mempersiapkan prasarana upacara di pura, salah satunya lagi yaitu "ngulat klakat artinya menganyam bambu" (Yasa, 2021).

METODE PENCIPTAAN

Dalam mewujudkan suatu karya seni yang bagus tentu harus menggunakan beberapa metode penciptaan yang bisa mempermudah penata untuk, mewujudkan karya seni musik inovatif yang berjudul *Ngulat Gedig*. Penggunaan metode sangat disarankan, bertujuan untuk menambah rangsangan berpikir untuk menemukan ide-ide yang baru. Dalam karya ini penata menggunakan konsep yang dikemukakan oleh Alma M.Hawkins dalam bukunya *Creating Through Dance* bahwa, "penciptaan suatu karya seni itu perlu melewati tiga tahapan penting diantaranya: Tahap Eksplorasi (penjajagan), Tahap Improvisasi (percobaan), Tahap Forming (pembentukan)" (Hawkins, 2003).

Tahap eksplorasi ini adalah tahap awal untuk penata memulai berproses. Dalam tahapan ini penata mencoba memikirkan ide-ide atau gagasan yang ingin digunakan dalam pembuatan karya *Ngulat Gedig*. Selain memikirkan ide, penata juga mencoba melakukan pengamatan terhadap proses penganyaman yang dilakukan oleh sekelompok orang pada saat persiapan piodalan di pura.

Pada saat memperhatikan cara mengayam tersebut, penata terangsang dengan cara pembuatan *klakat* itu sendiri. Pembuatan *klakat* itu terlihat mudah dan sangat gampang menurut pandangan penata pada saat itu. Setelah beberapa hari penata mulai mempunyai ide dengan menggunakan cara

penganyaman tersebut. Cara penganyaman tersebut penata rasa sangat menarik jika digunakan ide dalam membentuk suatu karya seni karawitan. Penata sangat terangsang dengan cara tersebut, hingga akhirnya terbesit dipikiran penata untuk membuat suatu karya seni karawitan inovatif yang bertemakan kegembiraan.



Gambar 1 Proses latihan

Setelah terbayang dengan ide kemudian penata mencoba memikirkan instrumen yang akan dipergunakan. Awalnya penata menginginkan menggunakan instrumen *jegog*, *calung*, *gong*, *kempur*, *kajar* dan *suling*. Namun setelah beberapa kali percobaan penata berfikir, jika hanya digunakan instrumen itu saja nantinya akan sulit untuk menambahkan suasana-suasana baru yang bisa lebih memperjelas ide yang digunakan.

Pada tahapan percobaan yang dilakukan adalah mencoba berinovasi tentang pola-pola permainan masing-masing instrumen. Tahapan ini penata lakukan lumayan lama dikarenakan juga pendukung karya penata berkurang, dari awalnya delapan belas orang dan akhirnya menjadi empat belas orang. Keinginan penata dalam mewujudkan karya ini adalah, penata menginginkan agar pola-pola yang digunakan adalah pola-pola yang mudah dan sederhana namun bisa terdengar rumit dan indah. Dari kerumitan tersebut penata mencoba mencari sumber diskografi dari luar karawitan Bali. Pada saat penata menemukan video tentang pembelajaran teknik permainan Talempong yang diunggah dalam channel youtube MUARA RIAU yang diunggah tahun 2020. Dalam video tersebut penata menyimak ada dua orang anak kecil yang sedang memainkan talempong. Masing-masing anak membawa dua buah instrumen pencon yang dipukul menggunakan satu panggul. Dalam videonya tersebut terlihat kedua orang anak itu sangat gembira memainkannya. Rangsangan mulai muncul di diri penata, terlihat dari pola-pola permainan yang digunakan sangatlah pendek dan sederhana. Dari tayangan video tersebut penata mencoba menggunakan pola-pola tersebut di dalam karya penata dengan menggunakan instrumen yang berbeda.

Tahapan pembentukan ini penata mulai merangkai pola-pola yang sudah disiapkan. Dari kedua tahapan diatas yang sudah dilalui penata, tahapan pembentukan ini adalah tahapan yang memerlukan ide-ide bagus untuk mengkomposisikan pola-pola yang sudah disiapkan. Pembentukan pola-pola penata rasakan sedikit susah untuk mengkomposisikannya karena, transisi penghubung pola satu dengan pola dua belum terbentuk sehingga dalam tahapan ini penata harus lebih teliti untuk membentuk pola-pola yang akan digunakan. Dalam tahapan ini juga penata rasakan tidak akan mungkin merubah komposisi yang sudah terbentuk. Karena itu bisa mempengaruhi tentang ide-ide yang baru.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Ngulat-Gedig yang berarti menganyam pukulan. Judul ini digunakan sebagai patokan berkarya. Berdasarkan judul ini dirancang pola-pola pukulan nada mulai dari pola yang sederhana hingga pola yang rumit dan dinamis sehingga menjadi satu kesatuan karya seni karawitan yang utuh indah mengandung dinamika dan menyiratkan proses menganyam bambu. Bertolak dari fenomena proses menganyam bambu menjadi *klakat*, sebuah sarana upacara yang dianyam dari bambu ini ditransformasi menjadi jalinan nada-nada seni karawitan yang indah, dinamis, menghentak, mengalun merasuk sukma mengiringi kibasan bilah-bilah bambu yang dianyam saling silang menjadi sarana upacara bernama *klakat*.

Suatu garapan yang berkualitas merupakan garapan yang lahir dari ide yang cemerlang. “Munculnya ide dalam rancangan suatu garapan didasari oleh keinginan, wawasan, dan kreativitas dari seorang penulis” (Santosa, 2016; Saptono et al., 2019). Ide tersebut muncul sesuai dengan apa yang penulis senangi, sering ditemui, cerita, dan pariwisata yang dirasa dapat merangsang imajinasi untuk mengekspresikan rasa seni ke dalam suatu wujud seni, yaitu karya seni musik inovatif (Sugiarta, 2015).

Proses pembentukan karya ini, penata mendapatkan sentuhan ide dari sekelompok orang yang sedang menganyam. Ide pokok penulis yaitu tentang proses menganyam, anyaman jika dikatakan dalam bahasa Bali yaitu berarti *Ngulat*, kata tersebut penulis gunakan sebagai pijakan untuk membentuk karya penulis tentang karya seni musik inovatif. Dalam kata *Ngulat* ini, penulis mencoba menafsirkan cara-cara menganyam tersebut kemudian akan dituangkan ke dalam teknik pukulan *gotekan*. Dalam menentukan ide, penata memikirkan sesuatu cara yang terlepas dari zona karawitan namun akan dipergunakan di dalam karya seni karawitan.

Berdasarkan proses *ngulat* yang sering dilakukan masyarakat di Banjar *Tegallalang* mendorong penata untuk mewujudkan proses *ngulat klakat* menjadi jalinan nada karawitan yang bertema gembira. Gembira dalam hal ini akan dituangkan dalam nada-nada tinggi dengan ritme yang dinamis. Berangkat dari proses menganyam tersebut penata mempunyai ide karya seni karawitan yaitu, *Ngulat Gedig*. *Ngulat* berarti menganyam dan *Gedig* berarti pukulan. Arti dari kata tersebut yaitu, penulis akan berangkat dari cara sekelompok orang pengrajin anyaman, dengan kerumitan yang bisa menghasilkan suatu karya yang indah. Jika dibawa ke dalam konteks seni karawitan, penulis mengartikan anyaman tersebut sebagai jalinan suatu melodi yang akan dianyam seperti halnya pada proses menganyam *klakat*, guna mendapatkan kesan baru dalam pengomposisian karawitan.

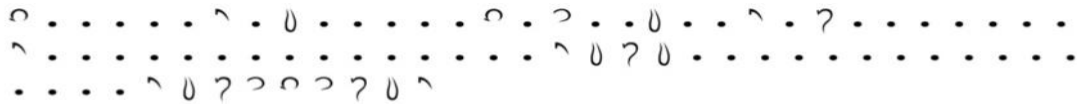
Media ungkap yang digunakan pada karya ini adalah Gamelan *Semarandana*. “Gamelan *Semarandana* merupakan gabungan dua *barungan* gamelan yaitu gamelan *Semara Pegulingan* dan gamelan *Gong Kebyar*, yang diciptakan oleh seorang tokoh karawitan sekaligus pembuat gamelan Bali yaitu I Wayan Beratha pada tahun 1987” (Ardiana, 2021; Yudana & Haryanto, 2021). Dalam penggunaan *barungan* ini, penata tidak menggunakan semua instrumen melainkan, penata menambahkan instrumen *ceng-ceng ricik* dan satu pasang kendang *krumpungan*. Penggunaan gamelan *Semarandana* ini sedikit berbeda dari bentuk fisik gamelan. Perbedaan bentuk fisik yang dimaksud adalah, instrumen *gangsang* dan *kantilan digabung* menjadi satu *tungguh*.



Gambar 2 Gamelan Semarandana

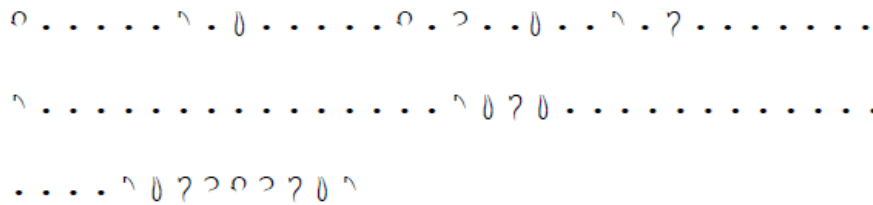
Karya seni karawitan inovatif ini terbagi menjadi tiga bagian, masing-masing bagian karya ini menggambarkan orang yang sedang melakukan proses menganyam (*Ngulat*). Pada bagian satu, dua, dan tiga penata menggunakan tema kegembiraan yang menggambarkan sekelompok orang yang sedang menganyam. Dari ketiga bagian tersebut, bagian paling pertama penata mengkomposisikan dengan model lagu terputus-putus. Maksud penata mengomposisikan seperti itu adalah, dimana penata menggambarkan seseorang yang baru mulai mempersiapkan bahan-bahan dengan mengumpulkan beberapa alat seperti pisau, bambu dan *talenan* (alas memotong). Pada bagian pertama ini, penata lebih banyak memainkan melodi-melodi yang sederhana dengan hiasan instrumen *kantilan*. Pada bagian pertama ini juga terdapat ”interaksi antara pemain kendang dengan pemain *kecek* yang saling bercanda gurau” (Pryatna, 2020).

Contoh Notasi Bagian 1. Pola Instrumen Calung

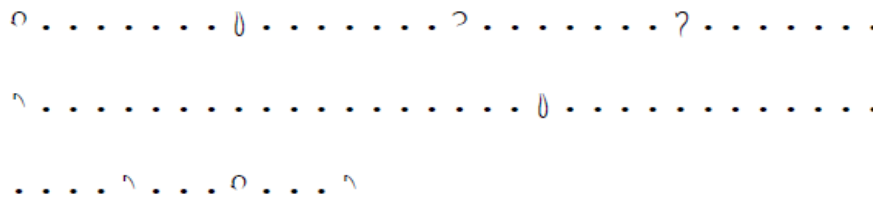


Pada bagian dua ini penata memulai menjalin permainan instrumen *gangsa* dan *kantilan* yang menggunakan teknik baru bagi penata. Dalam permainan tersebut penata menggambarkan tentang bagaimana seseorang yang sedang menganyam, dengan proses yang digunakan seperti tidak teratur. Tidak teratur dalam artian, jika kita melihatnya pasti akan terlihat seperti sembarangan dalam proses menganyamnya. Ketidakberaturan tersebut membuat ketertarikan bagi penata untuk mengomposisikannya ke dalam teknik permainan instrumen *gangsa* dan *kantilan*. Permainan tersebut didasari oleh jalinan-jalinan melodi pokok yang dimainkan secara mengalun.

Calung



Jegog



Bagian paling akhir yaitu bagian ketiga. Penata lebih banyak memainkan pola-pola aksan yang dimainkan oleh instrumen kendang *krumpungan* dan *cedugan* dengan dihiasi oleh instrumen kecek. Pada bagian ketiga ini juga penata menambahkan pola-pola permainan musik talempong. Karena menurut penata musik talempong mempunyai pola-pola pukulan yang sederhana namun bisa menimbulkan bunyi yang indah dan asik. Maka dari itu penata memilih menggunakan musik talempong sebagai referensi tambahan dalam berkarya. Gambaran penata pada bagian akhir ini adalah, dimana semua orang sangat gembira dan senang setelah menyelesaikan anyaman yang dibuat. Pada saat itu terjadi dialog dengan sekelompok orang yang sedang bercanda gurau. Dialog tersebut penata gunakan sebagai acuan dalam mengomposisikan bagian akhir ini, dengan aksan-aksan yang digunakan sebagai canda gurau seperti yang dilakukan sekelompok orang sesudah selesai menganyam.

Calung

0 . . 2 . . 7 . . 0 . . 1 . 0 . 7 . . 0 . . 7 . . 0 . . 7 . 0 . 2
 . . . 0 . 7 . 2 . . . 0 . 7 . 2 . . 7 . . 0 . . 1 . . 7 . 1 . 0 .
 . 5 . . 7 . 2 . . . 0 . 0 . 1 . 0 . . . 5 . 7 . 2 . . . 5 . 7 . .
 . 5 . . . 1 . 7 . 5 . 1 . 0 . 1 . 5 . 1 . 5 . 1 . . . 5 . 7 . 5 1
 . 0 . 1 5 . 7 5 . 1 . 5 7 . 5 . 1 7 5 1 0 0 1 0 7 0 7 2

SIMPULAN

Garapan musik inovatif ini merupakan garapan baru yang dikomposisikan dengan pengembangan dari pola-pola yang sudah ada. Musik inovatif ini berjudul *Ngulat Gedig* kata tersebut memiliki arti menganyaman pukulan. Penata terinspirasi dari sekelompok orang yang menganyam klakat di pura. Dari ketertarikan penata tersebut, penata menginginkan dalam karya ini membuat suatu komposisi musik inovatif. Mengacu dalam penganyaman tersebut, dikarenakan proses memainkan gamelan dilakukan dengan cara dipukul maka dari itu penata memilih pengambilan judul tersebut dari kata menganyam (*Ngulat*) dan pukulan (*Gedig*). Dapat disimpulkan dari judul tersebut *Ngulat Gedig* merupakan suatu proses menganyam pukulan yang dilakukan sekelompok orang. Dalam karya ini media ungkap yang digunakan adalah gamelan *Semarandana*. Gamelan *semarandana* yang digunakan penata sudah mengalami perkembangan dari bentuk fisiknya pada instrument *gangsra*. Pengembangan tersebut merupakan keinginan dari mitra sanggar untuk mengirit biaya pembuatan gamelan. Garapan musik inovatif ini merupakan garapan baru yang dikomposisikan dengan pengembangan dari pola-pola yang sudah ada. Musik inovatif ini berjudul *Ngulat Gedig* kata tersebut memiliki arti menganyaman pukulan. Penata terinspirasi dari sekelompok orang yang menganyam klakat di pura. Dari ketertarikan penata tersebut, penata menginginkan dalam karya ini membuat suatu komposisi musik inovatif. Mengacu dalam penganyaman tersebut, dikarenakan proses memainkan gamelan dilakukan dengan cara dipukul maka dari itu penata memilih pengambilan judul tersebut dari kata menganyam (*Ngulat*) dan pukulan (*Gedig*). Dapat disimpulkan dari judul tersebut *Ngulat Gedig* merupakan suatu proses menganyam pukulan yang dilakukan sekelompok orang. Dalam karya ini media ungkap yang digunakan adalah gamelan *Semarandana*. Gamelan *semarandana* yang digunakan penata sudah mengalami perkembangan dari bentuk fisiknya pada instrument *gangsra*. Pengembangan tersebut merupakan keinginan dari mitra sanggar untuk mengirit biaya pembuatan gamelan.

DAFTAR PUSTAKA

- Ardiana, K. A. N. K. S. (2021). Introduction to "Achromatic" Karawitan Artwork | Pengantar Karya Seni Karawitan "Achromatic." *Ghurnita*, 1(2), 108–116. <https://jurnal2.isi-dps.ac.id/index.php/ghurnita/article/view/214>
- Bandem, I. M. (2013). *Gamelan Bali di atas Panggung Sejarah*. Badan Penerbit STIKOM Bali.
- Hawkins, A. M. (2003). *Creating Through Dance* (Mencipta Lewat Tari terjemahan Y. Sumandiyo Hadi). In *Manthili Yogyakarta*.
- Pryatna, H. S. I. K. S. I. P. D. (2020). *TEKNIK PERMAINAN KENDANG TUNGGAL PADA GAMELAN BALI*. Pusat Penerbitan LP2MPP ISI Denpasar. <http://repo.isi-dps.ac.id/3795/>

- Sadguna, I. G. M. I. (2010). *Kendang Bebarongan Dalam Karawitan Bali Sebuah Kajian Organologi*. KANISIUS (Anggota IKAPI).
- 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>
- Saptono, Haryanto, T., & Hendro, D. (2019). Greng Sebuah Estetika Dalam Kerampakan Antara Gamelan dan Vokal. *KALANGWAN Jurnal Seni Pertunjukan*, 5(1), 29–38.
<https://doi.org/10.31091/kalangwan.v5i1.728>
- Sugiartha, I. G. A. (2015). Bentuk dan Konsep Estetik Musik Tradisional Bali. *Panggung Seni Budaya*, 25.
- Yasa, I. G. J. M. Y. N. P. T. A. (2021). Tabuh Lelambatan Klakat Sudhamala: A New Creative Musical Composition | Tabuh Lelambatan Klakat Sudhamala: Sebuah Komposisi Karawitan Kreasi Baru. *GHURNITA: Jurnal Seni Karawitan*, 01(01), 37–46. <https://jurnal2.isi-dps.ac.id/index.php/ghurnita/article/view/191>
- Yudana, I. G., & Haryanto, T. (2021). Contemporary Music Composition “Embryo”| Komposisi Musik Kontemporer “Embrio.” *GHURNITA: Jurnal Seni Karawitan*, 1(1), 1–10.
<https://jurnal2.isi-dps.ac.id/index.php/ghurnita/article/view/147>