

Music Bebasungan Implementation Of Pupuh Basung In The Selonding Gamelan

Karawitan Bebasungan Implementasi Pupuh Basung Dalam Gamelan Selonding

I Komang Alit Nova Adi Suastawan

¹Program Studi Seni Karawitan, Fakultas Seni Pertrunjukan, Institut Seni Indonesia Denpasar

alitnova14@gmail.com

Kidung is a literary work of poetry that has a specific meaning which is used in yadnya ceremonies for Hindus in Bali. One of the songs or pupuhs used is known as the Basung Pupuh. This pupuh is a ballad accompanied by gamelan xylophone during the Pitra Yadnya ceremony. Gratisungan's innovative work aims to apply kidung basung to the selonding gamelan so that in the future it will not only be used in pitra yadnya events but other yadnya ceremonies. The method used in this work is the Alma M. Hawkins method which consists of three parts, namely the exploration stage, the experimental stage improvisation, and the forming stage. The result of this work uses a structure in four parts, where each part has a different processing of musical elements to convey a sacred impression, with a concept designed based on the length and short length of the piece in each part so that it makes it easier for arrangers to explore and have aesthetic values.

Keywords: Freedom, Innovative Karawitan, Selonding

Kidung merupakan karya sastra puisi yang mempunyai makna tertentu yang digunakan dalam upacara-upacara yadnya umat Hindu di Bali. Salah satu kidung atau pupuh yang digunakan dikenal dengan *Pupuh Basung*. *Pupuh* ini merupakan kidung yang diiringi gamelan gambang pada saat upacara pitra yadnya. Karya inovatif *Bebasungan* bertujuan untuk menerapkan kidung basung kedalam gamelan selonding agar kedepannya tidak hanya digunakan dalam acara *pitra yadnya* melainkan upacara-upacara *yadnya* lainnya. Metode yang digunakan dalam karya ini yaitu metode Alma M. Hawkins yang terdiri dari tiga bagian yaitu tahap *eksplorasi* (pejajagan), tahap *improvisasi* (Percobaan), dan tahap *forming* (pembetulan). Hasil karya tersebut, menggunakan struktur pada empat bagian yang masing-masing bagian memiliki pengolahan unsur musikal yang berbeda untuk menyampaikan kesan sakral, dengan konsep yang dirancang berdasarkan ukuran panjang pendek *gending* pada setiap bagian sehingga memudahkan penata dalam bereksplorasi dan memiliki nilai-nilai yang estetis.

Kata Kunci: Bebasungan, Karawitan Inovatif, Selonding

PENDAHULUAN

Studi/Projek Independen adalah salah satu program dari MBKM (Merdeka Belajar-Kampus Merdeka). Kegiatan Studi/Projek Ipenden merupakan bentuk pembelajaran yang mengakomodasi kegiatan mahasiswa yang memiliki passion untuk mewujudkan karya dan pengembangan ilmu pengetahuan yang dapat diterapkan di masyarakat. Studi/Projek independen menjadi pelengkap dari kurikulum yang sudah di ambil mahasiswa. Pihak institut atau fakultas menjadikan studi independen untuk melengkapi topik yang tidak termasuk dalam jadwal perkuliahan, tetapi masih tersedia dalam silabus program studi atau fakultas.

Kegiatan projek independen dapat dilakukan dalam bentuk kerja kelompok lintas disiplin keilmuan. Ekuivalensi kegiatan studi independen ke dalam mata kuliah dihitung berdasarkan kontribusi dan peran mahasiswa yang di buktikan dalam aktivitas di bawah koordinasi dosen pembimbing. Memilih Studi/Projek Independen merupakan suatu mata kuliah yang tepat untuk di pilih agar bisa membuat atau mewujudkan karya yang utuh dalam memenuhi skripsi/tugas akhir.

Luaran dari project independen pada program MBKM diwujudkan dengan membuat karya karawitan inovatif yang berjudul *Bebasungan*. Karya ini terinspirasi dari pupuh basung, yang dimana pupuh tersebut biasa di iringi dengan gamelan gambang dan hanya digunakan dalam upacara pitra yadnya. Hal tersebut senada dengan pernyataan I Gede Anom Ranuara pada tanggal 1 Juli 2022, beliau seorang konseptor dalam bidang seni Karawitan Bali yang mengatakan bahwa “ritual keagamaan pasti menggunakan instrumen dan kidung, sehingga beliau mengarahkan untuk mengangkat pupuh basung sebagai ide garapan dengan mengkolaborasi *Pupuh Basung* yang diiringi dengan gamelan gambang yang diimplementasikan ke dalam gamelan selonding”.

Tujuannya untuk menerapkan pupuh basung tersebut ke dalam gamelan selonding sehingga terbetuk karya inovatif yaitu agar bisa digunakan disemua acara pertunjukan maupun upacara yadnya lainnya.

Karya ini menggunakan media ungap selonding dan beberapa instrument penunjang lainnya seperti *reong semarandana*, *kendang*, *suling* dan *gong gayor*. Garapan ini menggunakan struktur perbagian yang terdiri dari empat bagian dan didalam bagian-bagian tersebut penata masih menggunakan pola tradisi. Pola tradisi tersebut dikembangkan baik dari segi struktur gending maupun teknik permainan dengan penataan unsur-unsur musikalitas seperti nada, melodi, ritme, tempo, harmoni, dan dinamika.

METODE PENCIPTAAN

Dalam buku *Mencipta Lewat Tari* oleh Y. Sumandyo Hadi (Buku terjemahan dari *Creating Through Dance* Oleh Alma M. Hawkins) disebutkan terdapat tiga proses yang dilalui dalam penciptaan tari yaitu Tahap Penjajagan/eksplorasi, Tahap Percobaan/improvisasi, dan Tahap Pembentukan/forming. Kendati pendapat Alma M. Hawkins tersebut mengenai proses penciptaan tari, namun hal tersebut dapat juga diadopsi dalam proses kreativitas lain dalam dunia pertunjukan, termasuk dunia musik maupun karawitan.

Pada karya ini penata juga ingin mengadopsi metode yang dikemukakan oleh Alma M. Hawkins untuk menciptakan karya karawitan inovatif bebasungan. Alasan penata memilih metode yang dikemukakan oleh Alma M. Hawkins adalah karena menciptakan sebuah karya seni perlu adanya Eksplorasi untuk mendapatkan ide-ide yang akan dijadikan acuan atau patokan dalam membuat sebuah karya seni, selain itu dalam membuat suatu karya seni penata juga harus mengimprovisasi suatu karya untuk menciptakan sebuah karya baru (*90068-ID-penerapan-metode-penciptaan-alma-hawkins.pdf*, t.t.).

Metode yang digunakan dimulai dari menjajahi tahapan penjajagan/eksplorasi. Tahapan eksplorasi merupakan tahapan awal dari penggarapan karya karawitan inovatif untuk berpikir, menafsir dan mengeksplor lebih jauh mengenai ide dari karawitan inovatif yang dibuat. Tahapan eksplorasi yang digunakan ialah, eksplorasi tema dimana pada eksplorasi tema ini diawali dengan pencarian ide untuk ditransformasikan ke dalam sebuah garapan. Dalam pencarian ide dapat diupayakan dengan membaca buku maupun melihat fenomena alam sekitar. Pada tahap ini penata mendapatkan ide pupuh basung

yang biasanya digunakan dalam acara pitra yadnya. Setelah mendapatkan ide tersebut, penata mencari referensi terkait dengan kidung atau pupuh serta buku mengenai karawitan Bali. Berangkat dari pupuh basung tersebut penata memperoleh konsep yang kemudian akan diimprovisasikan.

Setelah menjelajahi tahapan eksplorasi, tahapan selanjutnya ialah menjelajahi tahapan percobaan/improvisasi, pada tahap ini dilakukan proses percobaan di dalam menuangkan ide ke dalam bentuk-bentuk lagu yang dihasilkan melalui improvisasi ke dalam struktur atau bagian karawitan inovatif. Tahapan ini menjadi sangat penting dalam memilih, mempertimbangkan, membedakan, membuat harmonisasi dan kontras-kontras tertentu. Penjelajahan ini sifatnya akumulatif, menampung sebanyak mungkin warna dan kesan suara yang berbeda, cara ini sangatlah penting dilakukan sebagai pegangan untuk melangkah selanjutnya.

Pada tahap percobaan/improvisasi, penata memanfaatkan kemajuan teknologi yakni dengan menggunakan aplikasi FL Studio sebagai wadah dalam menuangkan ide dan konsep, karena tahap ini belum melibatkan pendukung. Pada tahap ini, karawitan inovatif *bebasungan* yang menggunakan struktur perbagian, dimana terdiri dari bagian 1, bagian 2, bagian 3, dan bagian 4. Di bagian-bagian tersebut di tuangkan kedalam aplikasi FL Studio.

Tahapan terakhir dari metode penciptaan ialah tahapan pembentukan karya. Pada tahap pembentukan karya ini dilakukan proses penuangan bentuk-bentuk karya karawitan inovatif yang telah dihasilkan melalui improvisasi ke dalam gamelan selonding, dimana pada proses ini mulai melibatkan pendukung garapan. Pada tahap ini dilaksanakan kegiatan seperti melakukan pelatihan secara rutin dengan menuangkan gending yang sudah dibuat pada aplikasi FL Studio, serta memperhalus setiap bagian pada gending.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Bebasungan terinspirasi dari kidung basung yang dimana kidung tersebut di bawakan bersamaan dengan gamelan gambang di dalam suatu acara yadnya yaitu pitra yadnya. Struktur dalam karya komposisi ini menggunakan empat bagian yang dimana masing-masing bagiannya memiliki pengolahan unsur musikal yang berbeda untuk menyampaikan pesan yang ingin disampaikan pada setiap bagiannya, tentu setiap bagian-bagian sejak konsep sudah dirancang ukuran panjang pendek setiap bagian sehingga memudahkan penata dalam bereksplorasi dan bisa memiliki nilai-nilai yang estetis.

Pada karya ini penata menggunakan pupuh sebagai dasar konsep karya sehingga pupuh atau kidung basung yang biasanya di iringi dengan gamelan gambang kini di implimentasikan kedalam gamelan selonding dan beberapa tambahan instrumen lainnya. Dari digunakan dalam acara pitra yadnya penata membuat karya inovatif bebasungan ini agar kedepannya bisa di gunakan di beerbagai acara adat maupun acara pertunjukan.

Pada karya ini penata menggunakan barungan gamelan Selonding sebagai media ungkap untuk menciptakan karya yang inovatif. Gamelan Selonding merupakan alat musik tradisional bali yang bergolongan lebih tua dari gamelan-gamelan lainnya yang kini populer dalam kesenian maupun yang digunakan dalam upacara adat dan agama. Gamelan ini merupakan gamelan sakral yang biasa digunakan untuk melengkapi upacara keagamaan di bali. Persebaran gamelan selonding di Kabupaten Karangasem ini dapat ditemui di beberapa desa tua seperti desa Bugbug, Prasi, Seraya, Tenganan, Pegringsingan Timbrah, Bungaya, Ngis, Bebandem, Besakih, dan Selat.

Gambar Instrumen



Gambar 1. Gamelan Selonding
(Dokumentasi: I Komang Alit Nova Adi Suastawan)

Dalam tahapan awal pada karya ini yaitu melakukan observasi (wawancara), untuk menentukan ide, konsep dan judul. Dimana dalam wawancara tersebut mendapatkan konsep berupa pupuh.



Gambar 2 Menentukan Judul
(Dokumentasi: Alit Nova, 12 Agustus 2022)

Setelah ide dan konsep terbentuk tentunya masih ada satu aspek lagi dalam mewujudkan karya yaitu struktur. Struktur adalah bagian-bagian yang tersusun menjadi satu kesatuan dalam sebuah komposisi karawitan. Bagian struktur ini sangat penting keberadaannya dalam sebuah karya seni umumnya dan seni karawitan khususnya, bagian ini merupakan pembabakan dari tema yang diangkat dan disusun mengikuti alur dramatis, atau nuansa yang penuh pesan yang ingin disampaikan kepada penonton.



Gambar 3 Pembentukan Karya
(Dokumentasi: Alit Nova)



Gambar 4 Desiminasi Karya
(Dokumentasi: Alit Nova, 26 Desember 2022)

Notasi**Bagian 3**

Bagian ketiga penata mengolah dinamika yang sedikit naik dan turun dengan melodi yang dinamis dan berjalan, yang menggambarkan dimana dibagian tersebut memperlihatkan kidung atau pupuh.

Melodi Suling

3 . 4 5 7 . 1 5 . 4 3 . 5 7 1 3 — — — ,

—
4 5 3 .

3 7 . . 3 5 . . 6x

Bagian 4

Bagian keempat penata mengolah pola-pola gambang untuk di implementasikan kedalam gamelan selonding, bagian tersebut menonjolkan pola gambang.

Pola Gambang**Gong Kempul**

3 1 . . 7 1 . .

3 1 . . 7 1 . .

3 5 . . 4 3 . .

1 5 . . 4 3 . .

1 5 . . 4 3 . .
4x

1 5 . . 4 3 . .

1 5 . . 4 3 . .

1 . . . 5 . . . 7 7 . .

3 4 5 7 5 7 5 3 4 5 7 5 7 5 7 4 ,

3 4 5 7 5 7 5 3 4 5 7 5 7 5 7 4

3 1 3 1 3 7 1 3 4 5 7 5 7 4 . .

Melodi Peenem Petuduh

3 1 3 1 3 7 1 3 4 5 7 5 7 4 . .

3 4 5 7 5 7 5 3 4 5 7 5 7 5 7 4

3 4 5 7 5 7 5 3 4 5 7 5 7 5 7 4

3 1 3 1 3 7 1 3 4 5 7 5 7 4 3 1

4x

3 1 3 1 3 7 1 3 4

3

Tabel Penganggening Aksara Bali

NO	Simbol	Nama Aksara	Dibaca
1	3	<i>Ulu</i>	<i>Nding</i>
2	4	<i>Tedong</i>	<i>Ndong</i>
3	5	<i>Taleng</i>	<i>Ndeng</i>
4	7	<i>Suku</i>	<i>Ndung</i>
5	1	<i>Cecek</i>	<i>Ndang</i>

Pengolahan unsur musikal untuk menyampaikan misi yang diinginkan juga dibutuhkan. Dengan mengolah melodi yang dinamis, ritmis disertai dengan tempo yang berubah-ubah. Untuk mewujudkan nuansa dari bagian-bagian dari karya tentu yang diutamakan adalah ritme dan dinamika yang sekaligus berperan sebagai aksen dan pengisi suasana masing-masing bagian. Mengingat media ungkap yang digunakan adalah Gamelan Selonding, diharapkan permainan pola dan perbagian bisa menyampaikan suasana dan pesan-pesan yang ingin disampaikan kepada penonton.

KESIMPULAN

Bebasungan adalah suatu kidung atau pupuh basung yang biasa di mainkan bersamaan dengan gamelan gambang disaat upacara pitra yadnya. Penata menyiasati mengolah atau mengimplemintasikan kidung tersebut kedalam gamelan selonding. Bebasungan ini merupakan karawitan inovatif yang menggunakan media ungkap selonding dan beberapa instrument penunjang lainnya seperti reong pencon, kendang, suling dan gong gayor. Garapan ini menggunakan struktur perbagian yang terdiri dari empat bagian dan didalam bagian-bagian tersebut penata masih menggunakan pola tradisi. Dari pola tradisi tersebut penata mengembangkan baik dari segi struktur gending maupun teknik permainan dengan penataan unsur-unsur musikalitas seperti: nada, melodi, ritme, tempo, harmoni, dan dinamika.

DAFTAR SUMBER

- Anggriani, P .M. R. 2020. *Hindu Nusantara: Antara Tradisi dan Upacara*. Nilacakra. Badung.
- Darmayasa, I. Ketut Agus, and Kadek Suartaya. 2023. "Music Composition 'Sekar Layu' | Komposisi Musik Inovatif 'Sekar Layu.'" *GHURNITA: Jurnal Seni Karawitan* 1(4):224–33. doi: 10.59997/jurnalsenikarawitan.v1i4.422.
- Dibia, I Wayan. 2020. *NGUNDA BAYU Teknik Pengolahan Tenaga Dalam Seni Pertunjukan Bali*. Denpasar : Geria Olah Kreativitas Seni (GEOKS).
- 90068-ID-penerapan-metode-penciptaan-alma-hawkins.pdf. (t.t.). Diambil 17 Oktober 2022, dari <https://media.neliti.com/media/publications/90068-ID-penerapan-metode-penciptaan-alma-hawkins.pdf>
- Filosofi Selonding Dalam Tatwa Hindu | ISI Denpasar*. (t.t.). Diambil 18 September 2022, dari <https://isi-dps.ac.id/filosofi-selonding-dalam-tatwa-hindu/>
- I Made, K. (2004). "NGUMBANG-NGISEP" SEBUAH KAJIAN ESTETIKA AKUSTIK GAMELAN BALI. *Bheri (JURNAL ILMIAH MUSIK NUSANTARA)*, 3(1), Art. 1.
- I Wayan Dibia. (2020). *Panca Sthiti Ngawi Sani*. Perpustakaan ISI Denpasar.

- I Wayan Suharta, I Nyoman Suarka, I Wayan Cika, I Ketut Setiawan. "Gamelan Selonding Sacred Function in Tenganan Pegriingsingan Village." *E-Journal of Cultural Studies* 14, no. 1 (2021): 20–28. <https://doi.org/https://doi.org/10.24843/cs.2021.v14.i01.p03>.
- KARAWITAN BALI | wayanariawan. (2014, Maret 6). *wayanariawan | SITUS INFORMASI TERUPDATE 2020*. <https://blog.isi-dps.ac.id/wayanariawan/karawitan-bali>
- Udayana, U. S. D. I. U. (t.t.). *FILOSOFI DAN FUNGSI KIDUNG BAGI UMAT HINDU - UNUD / Universitas Udayana*. Diambil 10 Januari 2023, dari <https://www.unud.ac.id/in/berita99-FILOSOFI-DAN-FUNGSI-KIDUNG-BAGI-UMAT-HINDU.html>
- Pryanta, I. P. D., Santosa, H., & Sudirga, I. K. 2020. *Permainan Kendang Bali*. Dewa Ruci: Jurnal Pengkajian Dan Pencapaian Seni.
- Purna Yasa, I. Made Rai, and Hendra Santosa. 2022. "The Transformation of Wargasari's Kidung into Composition 'Wehyang' | Transformasi Kidung Wargasari Ke Dalam Komposisi Karawitan 'Wehyang.'" *GHURNITA: Jurnal Seni Karawitan* 2(3):173–79. doi: 10.59997/jurnalsenikarawitan.v2i3.476.
- Santosa, Hendra. 2019. *MERDANGGA Perubahan dan Kelanjutannya*. Denpasar: Fakultas Seni Pertunjukan Institut Seni Indonesia Denpasar.
- Santosa, Hendra, Dyah Kustiyanti, and Ida Ayu Wayan Arya Satyani. "Jejak Seni Pertunjukan Bali Kuna Dalam Karya Kesusastraan Usana Bali Mayantaka Carita." *Mudra Jurnal Seni Budaya* 36, no. 2 (June 11, 2021): 179–85. <https://doi.org/10.31091/mudra.v36i2.1247>.
- Yudha, I. Nyoman, Putra Widiantera, Hendra Santosa, and Kadek Suartaya. 2020. "Proses Penciptaan Komposisi Karawitan Kreasi Baru Paras Paros." 8(April):1–13. doi: 10.24821/promusika.v1i1.3607.