

KOMPOSISI KARAWITAN “ATMA PRASANGSA”

I Gede Mahendra Adi Putra¹, Saptono², Ni Wayan Masyuni Sujyanthi³

^{1,2,3}Prodi Seni Karawitan, Fakultas Seni Pertunjukan, Institut Seni Indonesia Denpasar, Bali, Indonesia

¹mahendraadi30@gmail.com, ²saptono@isi-dps.ac.id, ³masyuni21@gmail.com

ABSTRAK

Atma Prasangsa merupakan proses perjalanan roh atau jiwa dari semasa seseorang masih hidup hingga mencapai moksa. Dalam kehidupan sehari-hari, penata menghubungkan arti dari Atma Prasangsa tersebut dengan pengalaman pribadi penata yang kehilangan seorang kakek yang bernama I Wayan Ngarda. Melihat fenomena tersebut, penata mengangkat Atma Prasangsa untuk dijadikan sebuah judul komposisi karawitan dalam bentuk tabuh kreasi. Karena keterbatasan alat dan pendukung dari pihak mitra yang diakibatkan karena even Pesta Kesenian Bali, maka penata memutuskan untuk melakukan peminjaman gamelan Angklung sebagai media ungkap dalam garapan ini di Banjar Kayutulang Cunggu. Karya Atma Prasangsa ini bertujuan sebagai penghormatan untuk almarhum dari kakek penata sendiri. Gamelan Angklung tergolong gamelan yang berlaras selendro empat nada. Garapan ini menggunakan struktur bagian-bagian dan diputuskan menggunakan lima bagian. Adapun penonjolan yang penata buat untuk memfokuskan ide penata kedalam garapan yaitu pada bagian dua dan bagian keempat yang dimana bagian tersebut menggambarkan kesedihan dan mengikhlaskan kepergian dari kakek penata sendiri. Durasi dari keseluruhan garapan ini berkisar 12 menit. Semoga dengan adanya garapan ini masyarakat bisa mengikuti pembaharuan dalam seni karawitan khususnya pada gamelan Angklung.

Kata Kunci: Atma Prasangsa, Tabuh Kreasi, Karawitan, Angklung

ABSTRACT

Atma Prasangsa is the process of the journey of the spirit or soul from when a person is still alive until he reaches moksha. In everyday life, the stylist relates Atma Prasangsa's meaning to the stylist's personal experience, who lost a grandfather named I Wayan Ngarda. Seeing this phenomenon, the arranger appointed Atma Prasangsa as a musical composition title in the form of percussion creations. Due to limited tools and support from partners due to the Bali Art Festival event, the stylists decided to borrow the Angklung gamelan as a medium for saying in this work at Banjar Kayutulang Cunggu. Atma Prasangsa work is intended as a tribute to the late grandfather of the stylist himself. Gamelan Angklung is classified as a gamelan with a four-tone selendro barrel. This work used the structure of the parts and decided to use five features as for the protrusion that the stylist made to focus the stylist's idea into the job, namely in part two and part four where the part describes sadness and is sincere about the departure of the stylist's grandfather. The duration of the whole arable is around 12 minutes. Hopefully, with this work, the community can follow the reforms in karawitan art, especially in the Angklung gamelan.

Keywords: Atma Prasangsa, Tabuh Kreasi, Karawitan, Angklung

PENDAHULUAN

Bali memang tidak lepas dari pelaksanaan upacara-upacara keagamaan Hindu, karena upacara itu merupakan salah satu unsur dari tiga kerangka agama Hindu (tatwa, susila, upacara). Upacara Agama Hindu di Bali dibagi sesuai dengan tingkatan dan fungsinya antara lain : Dewa Yadnya, Rsi Yadnya, Pitra Yadnya, Bhuta Yadnya, dan Manusa Yadnya yang disebut dengan Panca Yadnya. Panca berarti lima, yadnya berarti korban suci, Panca Yadnya berarti lima korban suci yang dipersembahkan oleh manusia untuk keselamatan dan kesejahteraan dunia beserta isinya (Keriana, 2007: 30).

Dari kelima pembagian Panca Yadnya tersebut di atas, penata tertarik kepada salah satu upacara “Ngaben” yang termasuk ke dalam Pitra Yadnya. Ketertarikan penata terhadap prosesi tersebut dilatar belakangi oleh pengamatan penata pada saat upacara pengabenan almarhum I Wayan Ngarda di desa Cangu pada tanggal 8 Desember 2018. Pada prosesi Ngaben, ada tiga hal yang unik dan menarik yang dapat divisualisasikan kedalam bahasa musikal seperti prosesi aud galar yang merupakan prosesi yang dilakukan oleh keluarga sebagai simbol keikhlasan melepas kepergian almarhum, berputar dan mesuryak di perempatan yang mempunyai makna pengembalian unsur Panca Maha Buta, dan simbol manuk dewata yang dianggap sebagai burungnya para dewa dan merupakan wahana dari sang atman menuju alam swah loka. Dari ketiga hal tersebut, penata sesungguhnya sudah mengamati secara seksama ketika upacara pengabenan almarhum I Wayan Ngarda yang merupakan kakek dari penata. Peristiwa pengabenan tersebut dilaksanakan pada bulan Desember 2018 yang akan diwujudkan ke dalam sebuah garapan komposisi karawitan dengan pola garap tabuh kreasi.

Garapan komposisi karawitan ini terinspirasi dari kehidupan seorang kakek yang merupakan pemain gender wayang yang handal pada masanya dan setelah melakukan pengamatan terhadap prosesi upacara Ngaben yang penata beri judul “Atma Prasangsa” yang di ungkapkan dengan gamelan angklung (Pratama & -, 2023) keklentangan. Untuk membangun suasana dengan memperkuat penonjolan dalam proses penggarapan tersebut, penata dengan sengaja menambahkan beberapa instrumen gamelan seperti gong lanang wadon, kendang cedugan lanang wadon, kendang gupekan (I. P. D. Pryatna et al., 2020; I. P. D. H. S. Pryatna, 2020), kempur, kajar, klentong dan ceng-ceng kopyak.

Atma Prasangsa menurut I Nyoman Sujapa merupakan proses perjalanan karma dari semasa hidup hingga mencapai moksha (wawancara, 23 Maret 2023). Atma Prasangsa berarti jalan atau alunan untuk mengiringi roh atau atma untuk mencapai nirwana/moksha. Dari kedua pernyataan tersebut, dapat disimpulkan bahwa Atma Prasangsa merupakan proses perjalanan roh atau jiwa

dari semasa seseorang masih hidup hingga mencapai moksa. Karya Atma Prasangsa ini terinspirasi dari peristiwa upacara pengabenan dari almarhum kakek penata sendiri yang akan dituangkan kedalam bentuk tabuh kreasi sebagai genre dari aliran karya ini. Tabuh kreasi adalah komposisi karawitan Bali yang diarsir baru, kendatipun unsur-unsur materi tradisinya masih sangat menonjol, yang dikreasikan adalah unsur-unsur musik yang melekat didalamnya seperti isi, teknik permainan, tempo, dinamika dan lain-lain.

Gamelan ialah sebuah orchestra yang terdiri dari berbagai macam instrumen yang terbuat dari kayu, batu, bambu, besi, perunggu, kulit, dawai dan lain-lain dengan menggunakan laras pelog dan selendro. Istilah gamelan juga dipakai untuk menyebutkan musik yang dihasilkan oleh permainan instrumen-instrumen di atas (Bandem, 2013, p. 10). Gamelan Angklung di Bali sekarang perkembangannya sudah semakin pesat seiring dengan perjalanan waktu dan dengan kreatifitas dari seorang seniman itu sendiri yang memunculkan inovasi baru dalam sebuah karya sehingga gamelan Angklung lebih diminati di kalangan masyarakat. Gamelan Angklung Keklentangan tergolong gamelan yang berlaras selendro empat nada dengan urutan nada-nadanya *ndeng*, *ndung*, *ndang*, dan *nding*. Nada-nada tersebut terungkap dalam beberapa instrumen seperti gangsa pemade, kanti, jublag, dan reyong (Aditya Putra et al., 2020; Yasa & Andayani, 2023). Ada beberapa instrumen lainnya yang non-melodis diantaranya: kempur, klenang, ceng-ceng dan kendang yang melengkapi barungan gamelan ini. Kebanyakan orang awam beranggapan bahwa gamelan Angklung hanya digunakan dalam acara Pitra Yadnya, sebaliknya para seniman kreatif bukanlah memandang instrumen gamelan Angklung dalam batas sempit seperti dalam konteks ritual, melainkan dipandang sebagai wahana ekspresi estetis untuk menjelajah kreativitas yang terbuka lebar. Cara pandang gamelan angklung secara fungsional sudah berubah, dari fungsi ritual hingga berkembang menjadi iringan tari dan diolah ke dalam komposisi musik modern, tetapi masih dalam ranah angklung yang unik (Ade & Sudirga, 2023; Pratama & -, 2023). Ketertarikan penata kepada instrumen Angklung ini dikarenakan lebih mudah menyampaikan suasana yang penata maksud kedalam instrumen tersebut.

Hal ini membuat penata tergugah untuk menciptakan sebuah garapan tabuh kreasi dengan media gamelan Angklung sesuai dengan pemaparan diatas. Penata akan mengkemas sebuah komposisi tabuh kreasi yang tidak terlepas dari karakter gamelan (Andika, 2023) Angklung tersebut dengan mengangkat konsep perjalanan atma di dalam prosesi upacara ngaben.

METODE PENELITIAN

Membuat sebuah karya seni haruslah memiliki metode atau tahapan untuk mewujudkan karya

seni tersebut. Metode atau tahapan adalah hal yang sangat penting untuk menciptakan karya seni. Metode itulah yang nantinya akan menjadi acuan atau landasan dalam pembentukan karya, sehingga karya yang diciptakan menjadi terarah dan prosesnya berjalan dengan baik. Dalam menentukan metode untuk mewujudkan karya yang penata garap, penata memilih metode penciptaan Panca Sthiti Ngawi Sani. Alasan penata memilih metode penciptaan Panca Sthiti Ngawi Sani tersebut dikarenakan tahapan-tahapan dalam metode tersebut mempermudah penata dalam proses penciptaan (Yudha et al., 2020) karya Atma Prasangsa.

Adapun metode tahapan penciptaan Panca Sthiti Ngawi Sani yang diawali dari tahap ngawirasa (inspirasi) yaitu mencari inspirasi dengan penentuan ide dasar yang akan digunakan dalam garapan karya Atma Prasangsa. Tahapan ini berupa inspirasi yang timbul dari pengamatan secara langsung oleh penata dan kemudian diangkat sebagai ide dari sebuah garapan. Penata mendapatkan ide dari peristiwa kehidupan dari Alm kakek penata yang merupakan seorang seniman gender wayang yang mahir pada masanya hingga beliau menghembuskan nafas terakhir.

Tahapan berikutnya adalah ngewacak (eksplorasi), tahapan ini berkaitan dengan melakukan eksplorasi terhadap ide yang telah dipikirkan dan direncanakan dengan pengamatan melalui rekaman video, mendengarkan rekaman audio, melakukan wawancara, dan mencari sumber buku yang berkaitan dengan garapan. Pada garapan tabuh kreasi Atma Prasangsa, penata memulai eksplorasi dari tahap mendengarkan referensi dari berbagai sumber seperti youtube, sumber wawancara dan pengamatan. Setelah memiliki beberapa teori baik dari sumber youtube, wawancara dan pengamatan, kemudian penata melanjutkan ke tahap selanjutnya yaitu tahap konsepsi.

Tahapan berikutnya adalah ngerencana (konsepsi), yang dimana pada tahapan ini berkaitan dengan membuat rancangan perbagian atau konsepsi terhadap garapan yang berjudul Atma Prasangsa. Pada garapan Atma Prasangsang penata memutuskan untuk menggunakan sistem perbagian yang berjumlah lima bagian. Penata mengemas kelima bagian tersebut yang berisikan masing-masing prosesi dari masa Alm kakek penata masih hidup hingga beliau meninggal.

Tahapan berikutnya yaitu *ngawangun* (eksekusi) yang dimana kata *ngawangun* atau bangun dalam bahasa Bali dapat diartikan dengan membangun atau mewujudkan sesuatu. Dalam proses eksekusi, penata terlebih dahulu mengumpulkan pendukung garapan dan menyesuaikan kemampuan dari pendukung terhadap materi garapan yang digarap. Penata tidak lupa melakukan kegiatan nuasen yang bertujuan sebagai sumber kelancaran dan keselamatan dalam proses penggarapan sampai dengan waktu ujian yang telah ditentukan.



Gambar 1. Proses latihan Garapan Atma Prasangsa.
(Dokumentasi: I Gede Mahendra Adi Putra, 2023)

Proses terakhir yaitu ngebah (produksi) yang dimana pada garapan Atma Prasangsa sudah terbentuk secara keseluruhan dan siap ditampilkan pada waktu yang telah ditentukan. Garapan ini ditampilkan secara langsung di Banjar Kayutulang Cangu Badung. Pada proses ujian berlangsung, penata menggunakan properti atau dekorasi yang mendukung dari ide konsep yang penata bawakan seperti gempongan, lamak dan pajegan. Sebagai pendukung suasana, penata menambahkan pengaturan lampu dan trap panggung untuk menyesuaikan terhadap suasana yang diinginkan.



Gambar 2. Pementasan garapan Atma Prasangsa.
(Dokumentasi: I Gede Mahendra Adi Putra, 2023)

Pada bagian kedua ini penata merasa sangat terpuak pada saat beliau meninggal dunia yang tidak pernah penata sangka-sangka kejadiannya. Selang beberapa hari dilanjutkan dengan prosesi memandikan jenazah atau biasa disebut dengan manjusin layon. Pada bagian ini penata membuat sebuah garapan pengawak dengan ukuran yang lebih panjang sehingga dapat mengungkapkan kesedihan penata atas kepergian beliau. Adapun notasi pada bagian kedua yaitu sebagai berikut :

Jg : 0 . . . ^ . . . ? . . . ^ . . . 0 . . . ? . . . 0
 0 . . . ^ . . . ? . . . ^ . . . 0 . . . ? . . . 0
 0 . . . 0 . . . 0 . . . 0 . . . 0 . . . ? . . . 0
 0 . . . ? . . . 0 . . . ? . . . 0 . . . ^ . . . 0
 0 . . . ^ . . . 0 . . . ^ . . . 0 . . . ^ . . . ?
 . 0 ^ 0 . . . ^ . . . 0 . . . (?)

Penyalit menuju bagian tiga :

Jg : ? . ? . ^ . 0 . 0 . 0 . ^ . 0 . (?)

Pada bagian ketiga ini penata membuat sebuah garapan yang dimana pada saat itu menggambarkan prosesi awal dari upacara ngaben yang diangkat dalam karya ini, dimana pada bagian tersebut menggambarkan perjalanan bale-bale menuju setra atau kuburan. Pada proses perjalanan bale-bale menuju kuburan, setiap melewati pertigaan atau perempatan, bale-bale akan diputar ke kiri sebanyak tiga kali atau biasa disebut presawya dan kemudian diikuti oleh sorakan dan penaburan beras. Proses perjalanan tersebut ditransformasikan kedalam motif gending pejalan baleganjur yang terinspirasi dari kenyataan dimasyarakat yang menggunakan Angklung dan Baleganjur untuk mengiringi bale-bale ke kuburan. Dalam bagian ini permainan melodi dan tempo dimainkan sedang, diimbangi dengan penonjolan dinamika keras atau liris. Jumlah ketukan dalam satu baris gilak dalam pola baleganjur berjumlah 12 dan 16 ketukan. Adapun notasi pada bagian ketiga yaitu sebagai berikut:

Jg : || . 0 ? . ^ 0 . ^ 0 . 0 (?) ||
 : || ^ ? ^ (?) ^ ? 0 (0) 0 0 0 (0) 0 0 0 (?) ||
 : || ^ ? ^ (?) ^ ? ^ (?) ^ ? ^ (?) ^ ? ^ (?) ||

Penyalit menuju bagian empat :

Bsm : ? . 0 . ? 0 . ? . 0 ^ . 0 . ^ 0 . ? 0 . ? . 0 ^ . 0 . 0 ^ . 0 .
 y . . . (?)

Kebyar :

Bsm : (?) . ? . ? . 0 . (?) . ? . ? . 0 . ^ . ^ . ^ . 0 . (?) . ? . ?
 . ? . (^) . ^ . ^ . ^ . (?) . ? . ? . ? . (^) . ^ . ^ . ^ . (^)
 . 0 . 0 . . . 0 . 0 . (0)

Estetika merupakan suatu ilmu yang mempelajari segala sesuatu yang berkaitan dengan keindahan, mempelajari semua aspek dari apa yang kita sebut keindahan (Djelantik,2004:7). Pada umumnya, kebanyakan seniman memiliki selera keindahan yang berbeda-beda, dengan demikian sangat sulit untuk memvonis kata indah dalam sebuah karya seni.

KESIMPULAN

Atma Prasangsa merupakan proses perjalanan roh atau jiwa dari semasa seseorang masih hidup hingga mencapai moksa. Dalam kehidupan sehari-hari, penata menghubungkan arti dari Atma Prasangsa tersebut dengan pengalaman pribadi penata yang kehilangan seorang kakek yang bernama I Wayan Ngarda. Melihat fenomena tersebut, maka munculah sebuah inspirasi dari penata sendiri dengan mengangkat Atma Prasangsa untuk dijadikan sebuah judul komposisi karawitan dalam bentuk tabuh kreasi.

Garapan ini terinspirasi dari pengalaman pribadi penata yang kehilangan seorang kakek yang merupakan sumber inspirasi. Karya yang berjudul Atma Prasangsa merupakan penghormatan untuk almarhum dari kakek penata sendiri atas ilmu yang telah diwariskan terhadap penata khususnya pada gamelan Gender Wayang semasa beliau masih hidup. Konsep garapan yang penata gunakan dalam karya ini berbentuk tabuh kreasi dengan gamelan Angklung Keklentangan sebagai media ungkap dengan penambahan instrumen pendukung seperti gong lanang wadon, kendang cedugan lanang wadon, kendang gupekan, kempur, kajar, klentong dan ceng-ceng kopyak. Penata memilih gamelan Angklung Keklentangan dikarenakan gamelan Angklung Keklentangan menurut penata bisa menggambarkan suasana dari perjalanan roh atau atma dari almarhum kakek penata sendiri.

Garapan ini menggunakan struktur bagian-bagian dan sudah diputuskan menggunakan lima bagian. Adapun penonjolan yang penata buat untuk memfokuskan ide penata kedalam garapan yaitu pada bagian dua dan bagian keempat yang dimana bagian tersebut menggambarkan kesedihan dan mengikhlaskan kepergian dari kakek penata sendiri. Penata mengolah keharmonisan melodi, tempo, ritme, dan dinamika secara sadar dan sistematis sehingga memiliki estetika yang logis.

DAFTAR PUSTAKA

- Ade, W., & Sudirga, I. K. (2023). Karawitan Composition “Pancung” | Komposisi Karawitan “Pancung.” *GHURNITA: Jurnal Seni Karawitan*, 3(1), 70–77. <https://doi.org/10.59997/jurnalsenikarawitan.v3i1.475>
- Aditya Putra, I. K., Santosa, H., & Sudirga, I. K. (2020). The Concept of Balance at Sekati Ririg Gending in Tejakula, Buleleng Regency. *Harmonia: Journal of Arts Research and Education*, 20(2), 183–194. <https://doi.org/10.15294/harmonia.v20i2.25412>
- Andika, I. M. D. (2023). Composition of Pancepek Sang Hyang | Karya Musik Pancepek Sang Hyang. *GHURNITA: Jurnal Seni Karawitan*, 1(3), 152. <https://doi.org/10.59997/jurnalsenikarawitan.v1i3.307>
- Bandem, I. M. (2013). *Gamelan Bali Diatas Panggung Sejarah*. Stikom Denpasar. https://books.google.co.id/books/about/Gamelan_Bali_di_atas_panggung_sejarah.html?id=_LmoAEACAAJ&redir_esc=y
- Darmayasa, I. K. A., & Suartaya, K. (2023). Music Composition “Sekar Layu” | Komposisi Musik Inovatif “Sekar Layu.” *GHURNITA: Jurnal Seni Karawitan*, 1(4), 224–233. <https://doi.org/10.59997/jurnalsenikarawitan.v1i4.422>
- Pratama, G. M. R., & -, S. (2023). Campuhan: A New Music Creation | Campuhan: Sebuah Musik Kreasi Baru. *GHURNITA: Jurnal Seni Karawitan*, 1(2), 92–99. <https://doi.org/10.59997/jurnalsenikarawitan.v1i2.149>
- Pryatna, I. P. D. H. S. (2020). Konsep Musikal Instrumen kendang Dalam Gamelan Gong Kebyar Bali. *Resital: Jurnal Seni Pertunjukan*, 21(2), 73–84. <https://doi.org/10.24821/resital.v21i2.4220>
- Pryatna, I. P. D., Santosa, H., & Sudirga, I. K. (2020). Permainan Kendang Bali. *Dewa Ruci: Jurnal Pengkajian Dan Penciptaan Seni*, 15(2), 90–100. <https://doi.org/10.33153/dewaruci.v15i2.2991>
- Putu, N., Andayani, T., Studi, P., Karawitan, S., & Pertunjukan, F. S. (2021). Tabuh Lelambatan Klakat Sudhamala: A New Creative Musical Composition. *Ghurnita*, 01(01), 37–46. <https://doi.org/10.25124/ghurnita.v1i1.191>
- Santosa, H. S. (2016). Gamelan Sistem Sepuluh Nada dalam Satu Gembyang untuk Olah Kreativitas Karawitan Bali. *Pantun*, 1(2), 85–96. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.26742/pantun.v1i2.747>
- Yasa, I. G. J. M., & Andayani, N. P. T. (2023). Tabuh Lelambatan Klakat Sudhamala: A New Creative Musical Composition | Tabuh Lelambatan Klakat Sudhamala: Sebuah Komposisi Karawitan Kreasi Baru. *GHURNITA: Jurnal Seni Karawitan*, 1(1), 37–46. <https://doi.org/10.59997/jurnalsenikarawitan.v1i1.191>
- Yudha, I. N., Widiantara, P., Santosa, H., & Suartaya, K. (2020). *Proses Penciptaan Komposisi Karawitan Kreasi Baru Paras Paros*. 8(April), 1–13. <https://doi.org/10.24821/promusika.v1i1.3607>