

Diterima Pada
18 Januari 2022

Disetujui Pada
15 September 2022

Vol. 2, No. 2, 2022

Halaman
182-193

E-ISSN
2808-7798

PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN TEKNIK DASAR BERMAIN *REYONG GONG KEBYAR* DI SMP NEGERI 5 MENGWI, KABUPATEN BADUNG

Made Asta Sidhi Dadri¹, I Wayan Budiarsa², I Wayan Diana Putra³

^{1,2,3}Pendidikan Seni Pertunjukan, Fakultas Seni Petunjukan

Institut Seni Indonesia Denpasar

astasidhi88@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini membahas topik tentang video pembelajaran teknik dasar bermain *reyong* Gong Kebyar. Materi teknik dasar bermain *reyong* Gong Kebyar dikemas dalam bentuk DVD yang terdiri dari (1) sejarah Gamelan Gong Kebyar; deskripsi *reyong* Gong Kebyar; (3) bentuk fisik *reyong* Gong Kebyar; (4) fungsi *reyong* Gong Kebyar; (5) teknik dasar bermain *reyong* Gong Kebyar yang mencakup sikap duduk, cara memegang *panggul*, teknik *nekep*, serta teknik dasar pukulan *kabelet* dan *norot*. Tujuan penelitian ini yaitu (1) mendeskripsikan proses pembuatan video pembelajaran teknik dasar bermain *reyong* Gong Kebyar; (2) mendeskripsikan hasil validasi ahli materi (seni karawitan), ahli media, dan guru seni karawitan terhadap video pembelajaran teknik dasar bermain *reyong* Gong Kebyar; (3) mendeskripsikan hasil uji coba perorangan terhadap video pembelajaran teknik dasar bermain *reyong* Gong Kebyar; (4) mendeskripsikan hasil uji coba kelompok kecil terhadap video pembelajaran teknik dasar bermain *reyong* Gong Kebyar. Penelitian ini berpendekatan penelitian pengembangan (*research and development*). Metode pengumpulan data yang digunakan berupa angket dan wawancara. Data kuantitatif dianalisis dengan penskoran, sedangkan data kualitatif dianalisis dengan komentar dan saran. Penelitian ini menghasilkan (1) video pembelajaran teknik dasar bermain *reyong* Gong Kebyar; (2) hasil validasi dari uji ahli terhadap video pembelajaran teknik dasar bermain *reyong* Gong Kebyar masuk dalam kategori sangat layak; (3) hasil tanggapan peserta didik melalui uji coba perorangan terhadap video pembelajaran teknik dasar bermain *reyong* Gong Kebyar masuk kategori sangat layak; (4) hasil uji coba kelompok kecil terhadap video pembelajaran teknik dasar bermain *reyong* Gong Kebyar masuk dalam kategori sangat layak.

Kata Kunci: Video pembelajaran, teknik dasar, *reyong*, Gong Kebyar.

PENDAHULUAN

Dewasa ini pengembangan media pembelajaran menjadi lebih variatif dalam kebutuhan proses pembelajaran, salah satunya adalah dengan penggunaan media video pembelajaran. Riyana (dalam Daryono dkk., 2020: 58) menyatakan bahwa media video pembelajaran adalah media yang menyajikan audio dan visual yang berisi pesan-pesan pembelajaran baik yang berisi konsep, prinsip, prosedur, teori aplikasi pengetahuan untuk membantu pemahaman terhadap suatu materi pembelajaran. Penggunaan video sebagai media pembelajaran yang

dapat dilihat dan didengar akan dapat menarik perhatian dan motivasi peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Dengan penggunaan media video pembelajaran, diharapkan efektivitas dan efisiensi proses pembelajaran akan lebih meningkat sehingga peserta didik dapat meningkatkan dan mengembangkan hasil belajarnya.

Pembelajaran seni budaya dengan media video pembelajaran jarang digunakan oleh tenaga pendidik, khususnya dalam bidang seni karawitan Bali. Seni karawitan adalah sebuah musik tradisi Indonesia yang menggunakan suara manusia (vokal) atau

alat-alat (instrumen gamelan) sebagai sumber bunyi yang berlaraskan pelog dan slendro (Dibia, 1999: 90). Gamelan ialah sebuah orkestra yang terdiri dari bermacam-macam instrumen yang terbuat dari batu, kayu, bambu, besi, perunggu, kulit, dawai, dan lain-lainnya dengan menggunakan laras pelog dan slendro (Bandem, 2013: 1). Di Bali, terdapat lebih dari 30 *barungan* (ensambel) gamelan seperti Gamelan Selending, Gamelan Gambang, Gamelan Semara Pegulingan, dan Gamelan Gong Kebyar.

Secara musikal, Gamelan Gong Kebyar adalah sebuah orkestra tradisional Bali yang memiliki perangkat keras (*coarse sounding ensemble*). Konstruksi harmonis yang melahirkan kesatuan perangkat Gamelan Gong Kebyar ini didominasi oleh alat-alat perkusi, ditambah dengan beberapa alat tiup dan gesek (Sugiarta, 2015: 40). Gamelan Gong Kebyar biasa digunakan untuk memainkan repertoar-repertoar instrumental ataupun mengiringi suatu tarian, dramatari, dan sebagainya. *Barungan* gamelan ini menggunakan laras pelog 5 nada dan terdiri dari kurang lebih 30 buah *tungguhan* atau instrumen seperti kendang, *giying*, *gangs*, *kantilan*, *penyacah*, *jublag*, *jegogan*, *trompong*, *reyong*, *kajar*, *kempli*, *kemong*, *suling*, *ceng-ceng ricik*, *ceng-ceng kopyak*, *gong*, *kempur*, dan *bebende*.

Tungguhan dengan tingkat kesulitan tinggi untuk dimainkan dalam Gamelan Gong Kebyar umumnya adalah instrumen kendang dan *reyong*. *Reyong* adalah instrumen sejenis *trompong* yang memiliki 12 (dua belas) nada dan dimainkan oleh 4 (empat) orang pemain, serta memiliki teknik pukulan yang unik juga (Bandem, 2013: 169). *Tungguhan reyong* Gong Kebyar dibagi ke dalam empat bagian, yaitu *penyorog*, *pengenter*, *penyelah /ponggang*, dan *pemetit*. Setiap bagian atau pemain memainkan masing-masing 3 sampai 5 pencon atau nada menggunakan 2 buah *panggul* (alat pemukul). Menurut Mustika

dkk., (1978/1979), cara memegang *panggul reyong* disebut *amanggung jatah* (seperti orang memanggung sate). Cara memainkan *tungguhan* ini adalah dengan dua tangan memegang sepasang *panggul*.

Untuk dapat memainkan instrumen gamelan Bali, khususnya *reyong* Gong Kebyar dengan baik dan benar diperlukan teknik dasar yang kuat. Teknik dasar bermain *reyong* Gong Kebyar berdasarkan hasil kajian dokumentasi video perlu ditingkatkan kembali sehingga sangat penting untuk diwujudkan dalam bentuk video pembelajaran sebagai penelitian dalam Pengembangan Video Pembelajaran Teknik Dasar Bermain *Reyong* Gong Kebyar.

Terkait hal tersebut di atas, SMP Negeri 5 Mengwi Badung memberikan pembelajaran Gong Kebyar melalui ekstrakurikuler tabuh. Peserta didik yang memiliki minat dan bakat di bidang seni karawitan Bali, khususnya gamelan, diberikan fasilitas untuk menyalurkan dan mengembangkan minat dan bakat melalui ekstrakurikuler tabuh. Berdasarkan hasil wawancara dengan salah satu guru ekstrakurikuler tabuh SMP Negeri 5 Mengwi, Kabupaten Badung, Bapak I Putu Danika Pryatna, S.Sn., M.Sn., wawancara pada tanggal 20 Juni 2021, menyatakan bahwa:

“SMP Negeri 5 Mengwi, Kabupaten Badung dalam pembelajaran terdapat ekstrakurikuler tabuh dengan media gamelan, yaitu Gamelan Gong Kebyar. Minat peserta didik mengikuti ekstrakurikuler ini cukup tinggi, namun terdapat beberapa kendala yang dialami. Kendala yang pertama adalah tingkat kesulitan bermain *reyong* dan kendang bagi beberapa peserta didik. Kendala yang kedua adalah kemampuan atau kemahiran para pemain *reyong* yang kurang merata.”

Berdasarkan hal tersebut, maka dapat dicermati bahwa diperlukan adanya media pembelajaran berupa video pembelajaran teknik dasar bermain *reyong* Gong Kebyar untuk membantu meningkatkan dan me-

ngembangkan kemampuan peserta didik dalam kegiatan ekstrakurikuler tabuh di SMP Negeri 5 Mengwi, Kabupaten Badung.

Alasan pengembangan video pembelajaran ini adalah; (1) pembelajaran *reyong* Gong Kebyar berupa media atau video pembelajaran perlu ditingkatkan kembali; (2) video pembelajaran *reyong* Gong Kebyar telah tersedia dalam platform berbagi video YouTube, namun belum disajikan secara maksimal dan terperinci; (3) *reyong* Gong Kebyar sering dilombakan (lomba kendang *reyong* berpasangan) dalam kegiatan-kegiatan kesenian di Bali yang dominan diminati oleh generasi muda Bali; (4) sepanjang pembuatan video pembelajaran oleh mahasiswa Pendidikan Seni Pertunjukan ISI Denpasar yang berjumlah kurang lebih sebanyak 42 video pembelajaran, belum ada ditemukan video pembelajaran teknik dasar bermain *reyong* Gong Kebyar. Untuk itu sangat penting dikembangkannya Video Pembelajaran Teknik Dasar Bermain *Reyong* Gong Kebyar sebagai upaya peningkatan hasil belajar peserta didik dan dijadikan pedoman bagi guru ekstrakurikuler tabuh di SMP Negeri 5 Mengwi, Kabupaten Badung.

METODE

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian *Research and Development* (R&D) Borg dan Gall. Penelitian pengembangan menurut Borg & Gall (dalam Setyosari, 2015: 276-277) adalah suatu proses yang dipakai untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan. Penelitian pengembangan mengikuti suatu langkah-langkah secara siklus. Dalam metode penelitian ini diuraikan (1) model pengembangan; (2) prosedur pengembangan; (3) uji coba produk. Instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah angket (kuesioner) dan wawancara. Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis data kualitatif yang berupa komentar

dan saran, sedangkan teknik data kuantitatif berupa penskoran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Proses Pembuatan Video Pembelajaran Teknik Dasar Bermain *Reyong* Gong Kebyar

Proses pembuatan video pembelajaran teknik dasar bermain *reyong* Gong Kebyar melalui beberapa tahapan proses, yaitu (1) mengidentifikasi persoalan-persoalan terkait dengan pembelajaran teknik dasar bermain *reyong* Gong Kebyar di SMP Negeri 5 Mengwi, Kabupaten Badung; (2) memberikan solusi berupa penerapan video pembelajaran teknik dasar bermain *reyong* Gong Kebyar agar peserta didik dapat mengetahui dan memahami teknik dasar bermain *reyong* Gong Kebyar yang baik dan benar.

Selanjutnya, pada tahap pengembangan, kegiatan yang dilakukan adalah mengembangkan produk berupa materi teknik dasar bermain *reyong* Gong Kebyar dalam bentuk video pembelajaran. Produk yang dihasilkan merupakan sebuah media pembelajaran berupa video yang berisi narasi menjelaskan tentang *reyong* Gong Kebyar yang mencakup (1) sejarah Gamelan Gong Kebyar; (2) deskripsi *reyong* Gong Kebyar; (3) bentuk fisik *reyong* Gong Kebyar; (4) fungsi *reyong* Gong Kebyar; (5) teknik dasar bermain *reyong* Gong Kebyar; (6) video pembelajaran teknik dasar bermain *reyong* Gong Kebyar secara keseluruhan. Materi video pembelajaran dikemas ke dalam media DVD (*digital video disc*) yang dilengkapi dengan gambar, tulisan, musik pengiring, serta suara narator yang akan memperjelas media sehingga mudah dipahami.

Untuk dapat mewujudkan video pembelajaran teknik dasar bermain *reyong* Gong Kebyar, perlu dilakukan perancangan

flowchart dan *storyboard*. Tujuan utama penggunaan *flowchart* adalah untuk menyederhanakan rangkaian proses atau prosedur untuk memudahkan pemahaman pengguna terhadap informasi tersebut (Soeherman dan Marion, 2008: 133-134). Salah satu keuntungan menggunakan *storyboard* adalah dapat membuat pengguna untuk mengalami perubahan dalam alur cerita untuk memicu reaksi atau ketertarikan yang lebih dalam (Nana dkk., 2020: 42).

1. Sejarah Gamelan Gong Kebyar

Awal Abad XX, tepatnya pada tahun 1914 di Bali Utara muncul sebuah gamelan gaya baru yang dinamakan Gong Kebyar. Kata “kebyar” adalah sebuah istilah yang digunakan untuk memberi nama kepada ensambel baru dan tari kreasi baru dalam kesenian Bali yang kedua-duanya memiliki ciri-ciri dengan tempo cepat, rumit, keras, dan dinamis. Gong Kebyar semula diciptakan hanya untuk memainkan lagu-lagu instrumental, namun dalam perkembangan berikutnya juga digunakan untuk mengiringi tari (Bandem, 2013: 38-39). Rai S. (2001: 152) menjelaskan bahwa salah satu sebab munculnya gamelan ini yaitu adanya “kebanggaan berkompetisi” (*competitive pride*) dari masyarakat khususnya para seniman Bali.

Bandem (2013) menjelaskan bahwa *barungan* Gamelan Gong Kebyar menggunakan laras pelog lima nada yang terdiri dari tunggahan berbilang, berpencon, dan berbentuk tabung seperti kendang, *giying*, *gangsa*, *kantilan*, *penyacah*, *jublag*, *jegogan*, *trompong*, *reyong*, *kajar*, *kempli*, *kemong*, *suling*, *ceng-ceng ricik*, *ceng-ceng kopyak*, *gong*, *kempur*, dan *bebende*. Bagi masyarakat Hindu Bali, Gong Kebyar memiliki 3 (tiga) fungsi, yaitu sebagai sarana upacara keagamaan (*wali*), sebagai sarana pelengkap upacara (*bebali*), dan sebagai sarana hiburan atau pertunjukan (*balih-balihan*). Gamelan Gong Kebyar memiliki 2 macam bentuk perangkat dan gaya utama yaitu Gong Kebyar Bali Utara dan Bali Selatan.

Kedua Gamelan Gong Kebyar tersebut memiliki sedikit perbedaan. *Tunggahan gangsa* (*giying*, *pemade*, *kantilan*) Bali Utara menggunakan bentuk bilah *belahan penjalin* dan *dipacek*, sedangkan di Bali Selatan menggunakan bentuk bilah *kalor/usuk* dan digantung (Sukerta, 1998: 77). Seperti halnya yang dijelaskan Sukerta (1998: 77), bentuk bilah *belahan penjalin* Gong Kebyar Bali Utara juga umum dikenal dengan istilah *gangsa pacek*, sedangkan bilah *kalor* Gong Kebyar Bali Selatan juga dikenal dengan istilah *gangsa gantung*.

Sejak pemunculannya, ternyata Gong Kebyar telah mampu merebut hati masyarakat karena gamelan ini merupakan salah satu media yang dipergunakan oleh para seniman untuk mengungkapkan kebebasan ekspresi artistiknya baik yang masih mengacu pada tradisi maupun yang benar-benar ingin mendapatkan “sesuatu” yang baru (Rai S., 2001: 152). Realitas di lapangan menunjukkan bahwa Gong Kebyar masih menjadi salah satu bentuk kesenian favorit masyarakat. Hal ini dapat dibuktikan dengan makin semaraknya aktivitas Gong Kebyar yang dapat dijumpai dalam berbagai kegiatan kesenian seperti Pesta Kesenian Bali (PKB).

Di antara jenis-jenis *barungan* gamelan yang ada di Bali, kehidupan *barungan* Gamelan Gong Kebyar paling subur, jumlahnya mencapai 1.962 *barung*. Selain di Bali Gong Kebyar juga tersebar di berbagai kota di Indonesia, di antaranya Jakarta, Bandung, Yogyakarta, Surabaya, Medan, Lampung, Semarang, dan Surakarta. Gong Kebyar bahkan menyebar ke luar negeri, antara lain Amerika Serikat, Kanada, Italia, Belgia, Jerman, Inggris, Irlandia Utara, Jepang, Malaysia, Thailand, India, dan Australia (Sukerta, 2009: 256). Gamelan Gong Kebyar tidak hanya diminati dan dimainkan oleh *penabuh pria*, Gong Kebyar juga telah dimainkan oleh wanita dewasa maupun

remaja, serta dari kalangan anak-anak hingga remaja.

2. Deskripsi *Reyong* Gong Kebyar

Reyong adalah *tungguhan* berpencon sejenis *trompong* dalam *barungan* Gong Kebyar yang memiliki 12 (dua belas) nada dan dimainkan oleh 4 (empat) orang pemain (Bandem, 2013: 169). *Reyong* dibagi menjadi 4 bagian, yaitu *penyorog deng* (5), *dung* (7), *dang* (1), *pengenter ding* (3), *dong* (4), *deng* (5), *penyelah/ponggang dung* (7), *dang* (1), *ding* (3), dan *pemetit dong* (4), *deng* (5), *dung* (7). Tenzer (2000: 46) menjelaskan bahwa *tungguhan* *reyong* dapat menghasilkan beberapa warna suara. Ketika memukul pencon pada bagian *usuk* (bagian pencon yang letaknya melingkar di bawah) menghasilkan bunyi *ceng* dan *kecek*; jika pencon dipukul dan dibiarkan berdering disebut dengan *byong*; ketika pencon dipukul dan segera ditutup disebut dengan *byot* dan *jet*.

Reyong tergolong ke dalam instrumen idiofon karena bunyi yang dihasilkan berasal dari instrumen itu sendiri. Setiap bagian atau pemain memainkan masing-masing 3 sampai 5 pencon atau nada menggunakan sepasang *panggul* (alat pemukul). Dalam lontar Prakempa, cara memegang *panggul* *reyong* disebut dengan *amanggung jatah* (seperti orang memanggung sate). Cara memainkan *reyong* adalah dengan dua tangan memegang sepasang *panggul*. Beberapa teknik yang digunakan dalam memainkan *reyong* antara lain *ubit-ubitan*, *kabelet*, dan *norot*.



Gambar 1. *Reyong* Gong Kebyar
(Sumber: Dok. Asta Sidhi, 2021)

3. Bentuk Fisik *Reyong* Gong Kebyar

a. *Pelawah*

Pelawah merupakan suatu bagian *tungguhan* yang berfungsi untuk meletakkan pencon atau bilah yang dibuat dari kayu (Sukerta, 1998: 131). *Pelawah* Gong Kebyar Bali Selatan umumnya memiliki ukiran yang berfungsi sebagai hiasan untuk menambah nilai estetika. Pencon *reyong* dipasang di atas sebuah *pelawah* yang berbentuk memanjang serta memiliki ukuran terpanjang setelah *trompong* dalam Gamelan Gong Kebyar. *Pelawah* ini berfungsi sebagai penyangga dan pemegang pencon yang ditaruh di atas tali yang dibentangkan pada bagian atas *pelawah*. Semua pencon *reyong* diikat dengan tali pada lubang *gegorok* (lubang kecil yang ada pada bagian bawah pencon). Penempatan pencon *reyong* berjejer dari nada terendah hingga tertinggi, sesuai dengan ukuran terbesar hingga terkecil.



Gambar 2. *Pelawah* *Reyong* Gong Kebyar
(Sumber: Dok. Asta Sidhi, 2021)

b. Pencon

Pencon merupakan istilah yang digunakan untuk menyebutkan jenis *tungguhan* gamelan yang berbentuk cekungan dan pada bagian tengahnya dibuat menonjol untuk ditabuh atau dipukul. Pencon *reyong* umumnya berwarna keemasan dan terbuat dari *kerawang* (campuran timah dan tembaga). Sukerta (1998: 109) menjelaskan bahwa *tungguhan* *reyong* Gong Kebyar menggunakan pencon yang disebut dengan *moncol tegeh* (tinggi). Sesuai dengan namanya, bentuk pencon ini adalah yang paling tinggi di antara bentuk pencon atau *moncol* yang ada.



Gambar 3. Pencon *Reyong* Gong Kebyar
(Sumber: Dok. Asta Sidhi, 2021)

c. *Panggul*

Panggul merupakan alat yang digunakan untuk memukul atau memainkan gamelan. *Panggul* yang digunakan dalam memainkan *reyong* adalah *panggul* yang serupa dengan *panggul trompong*, namun berukuran lebih kecil. Setiap pemain *reyong* menggunakan sepasang (2 buah) *panggul*. *Panggul reyong* umumnya terbuat dari kayu cemara, eboni, *bentawas*, dan *kemuning*. Tali yang digunakan untuk membuat *panggul reyong* adalah tali benang wol putih.



Gambar 4. *Panggul Reyong* Gong Kebyar
(Sumber: Dok. Asta Sidhi, 2021)

4. Fungsi *Reyong* Gong Kebyar

Dalam konteks Gamelan Gong Kebyar, *reyong* memiliki dua fungsi, yaitu sebagai pemangku irama dan sebagai pembawa lagu (Bandem, 2013: 170). Sukerta (2009: 170) menjelaskan bahwa *reyong* juga berfungsi sebagai *tungguhan pepayasan*, yaitu pemberi hiasan-hiasan pada lagu atau gending yang dimainkan. Dipertegas lagi dari hasil wawancara dengan Bapak I Wayan Bagiada, S.Sn., seniman Gong Kebyar Kota Denpasar, pada tanggal 30 Oktober 2021 menyatakan bahwa:

“Fungsi daripada *reyong* dalam ensambel Gong Kebyar adalah membuat aksan-aksan atau *angsel-angsel* dari tabuh atau lagu yang dimainkan. *Angsel-angsel* yang dibuat atau dimainkan terkadang sama dengan pukulan kendang, baik dalam iringan tari maupun gending-gending instrumental.”

Berdasarkan pernyataan di atas, penggunaan *angsel-angsel reyong* dalam iringan tari dapat dijumpai misalnya dalam iringan Tari Pendet versi pendek pada bagian *pepeson* dan *pekaad*. Sedangkan *angsel-angsel reyong* dalam gending atau repertoar instrumental dapat ditemui dalam *tabuh lelamatan* seperti *tabuh telu* dan *tabuh pat* pada bagian untuk menandai jatuhnya *pepayasan onchang-oncangan*.

5. Teknik Dasar Bermain *Reyong* Gong Kebyar

Berdasarkan hasil wawancara dengan Bapak I Wayan Bagiada, S.Sn., seniman Gong Kebyar Kota Denpasar, pada tanggal 30 Oktober 2021, menyatakan bahwa:

“Teknik dasar dalam memainkan *reyong* Gong Kebyar dimulai dengan cara memegang *panggul*. Pada lontar Prakempa, cara memegang *panggul* disebut dengan *amanggung jatah* (seperti orang memanggung sate). Ibu jari, jari tengah, jari manis, dan kelingking menggenggam *panggul*, kemudian jari telunjuk lurus ke depan selaras dengan *panggul*. Dalam menggunakan *panggul*, perlu diperhatikan benang yang terdapat pada *panggul* karena benang tersebut dapat memengaruhi warna suara yang dihasilkan ketika memukul *reyong*. Jika dipukul terlalu ke ujung *panggul*, maka suara yang dihasilkan agak keras (*maklentang*). Jika sudah mengenai bagian tengah benang, maka suara yang dihasilkan akan jelas dan bagus. Beberapa teknik yang digunakan dalam memainkan *reyong* antara lain *ubit-ubitan*, *kabelet*, *norot*, dan *nyilih asih*. Setiap bagian *reyong* mulai dari *penyorog*, *pengenter*, *penyelah*, dan *pemetit* memiliki daerah nadanya masing-masing. Jika seluruh bagian *reyong* dimainkan akan menghasilkan suatu jalinan atau *interlocking*. Nada yang dimainkan *reyong* berpedoman pada melodi yang dimainkan oleh *tungguhan jublag* dalam Gong Kebyar.”

Berdasarkan hal tersebut di atas, dapat dicermati bahwa teknik dasar bermain *reyong* dimulai dari cara memegang *panggul*. Posisi

panggul sangat menentukan kualitas dan warna suara yang dihasilkan ketika memukul *reyong*. Tiap bagian *reyong* memiliki wilayah nada masing-masing sesuai dengan teknik yang dimainkan. *Tungguhan jublag* memiliki peran penting sebagai penuntun melodi dalam nada yang dimainkan *tungguhan reyong*.

a. Sikap Duduk Dalam Bermain *Reyong* Gong Kebyar

Sikap duduk dalam bermain *reyong* Gong Kebyar adalah duduk bersila dengan badan posisi tegap menghadap ke depan. Posisi kedua tangan memegang *panggul* dan dibuka selebar bahu. Ketika memainkan *tungguhan reyong*, setiap pemain dapat sesekali melihat satu sama lain agar suasana permainan menjadi lebih indah dan menarik.



Gambar 5. Sikap Duduk Dalam Bermain *Reyong* Gong Kebyar
(Sumber: Dok. Asta Sidhi, 2021)

b. Cara Memegang *Panggul*

Reyong dimainkan dengan sepasang *panggul* menggunakan dua tangan. Sukerta (1978/1979: 5) menjelaskan bahwa cara memegang *panggul reyong* dalam lontar Prakempa disebut dengan *amanggung jatah* (seperti orang memanggang sate). Posisi tangan adalah dengan keempat jari menggenggam masing-masing *panggul*, kemudian jari telunjuk lurus ke depan selaras dengan *panggul*. Ketika memukul pencon, posisi tali pada *panggul* harus tepat di tengah-tengah agar suara yang dihasilkan jelas dan bagus. Jika terlalu ke ujung *panggul*, maka suara yang dihasilkan akan agak keras (*maklentang*).



Gambar 6. Cara Memegang *Panggul* *Reyong* Gong Kebyar
(Sumber: Dok. Asta Sidhi, 2021)

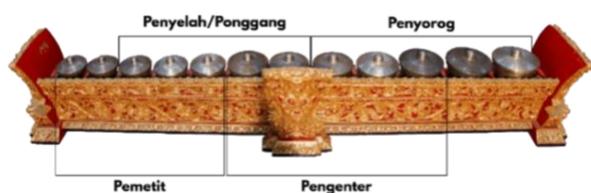
c. Teknik *Nekep*

Dalam memainkan teknik *kabelet* dan *norot*, pemain *reyong* terlebih dahulu harus memahami dan menguasai teknik *nekep*: sistem buka-tutup dalam bermain gamelan Bali. Tujuan dari penggunaan teknik *nekep* adalah sebagai pengolahan *reng* (gema) dalam memainkan sebuah *tungguhan*. Keindahan jalinan atau bunyi yang dihasilkan *tungguhan reyong* akan muncul ketika teknik permainan buka-tutup (*nekep*) dimainkan dengan bagus.

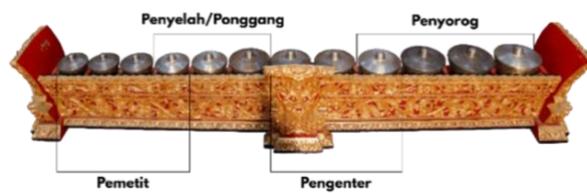
Ketika memainkan *tungguhan reyong*, setiap pemain menggunakan kedua tangan untuk memukul pencon secara bergantian. Teknik *nekep* pada *tungguhan reyong* adalah dengan menekan atau menutup pencon secara halus setelah dipukul, namun tidak ditutup secara penuh, agar suara yang dihasilkan tidak cepat hilang gemanya.

d. Teknik Dasar Pukulan *Kabelet*

Istilah *kabelet* berasal dari kata 'belet' mendapat awalan *ka* berarti terhalang, kehabisan akal atau tak menemui jalan keluar. *Ubitan kabelet* berpangkal pada lagu *gagaboran* Legong Keraton merupakan sebuah ostinato 4 (empat) ketukan yang mana lagu-lagu itu dapat diulang-ulang sesuai kebutuhan (Bandem, 2013: 80). Teknik *kabelet* dalam *tungguhan reyong* terbagi menjadi 2, yaitu *kabelet polos* dan *kabelet sangsih*. *Kabelet polos* dimainkan oleh bagian *penyorog* dan *penyelah/ponggang*, sedangkan *kabelet sangsih* dimainkan oleh bagian *pengenter* dan *pemetit*.



Gambar 7. Pembagian Wilayah Pencon Reyong Dalam Teknik Kabelet
(Sumber: Dok. Asta Sidhi, 2021)



Gambar 8. Pembagian Wilayah Pencon Reyong Dalam Teknik Norot
(Sumber: Dok. Asta Sidhi, 2021)

Kabelet polos merupakan pukulan yang dominan jatuh pada ketukan (*on beat*) dan pola pukulannya lebih banyak kena dengan tema lagu atau melodi pokok. Teknik *kabelet polos* dimainkan oleh *penabuh* pada bagian *penyorog* dan *penyelah/ponggang*. Penotasian pada teknik *kabelet polos* pada bagian *penyorog* dan *penyelah/ponggang* sebagai berikut.

Jublag || ? ? ||
 Reyong || 0 . ? 0 ? . 0 ? 0 . ? 0 ? . 0 ? ||

Kabelet sangsih merupakan sistem pukulan *penyelubut* atau *penyelag* dari tema lagu atau melodi pokok yang umumnya tidak jatuh pada ketukan (*off beat*). Teknik *kabelet sangsih* dimainkan oleh pemain (*penabuh*) pada bagian *pengenter* dan *pemetit*. Penotasian pada teknik *kabelet sangsih* pada bagian *pengenter* dan *pemetit* sebagai berikut.

Jublag || ? ? ||
 Reyong || . ^ 0 . 0 ^ . 0 . ^ 0 . 0 ^ . 0 ||

e. Teknik Dasar Pukulan Norot

Norot merupakan jenis pukulan yang menggunakan 2 nada yang dipukul secara silih berganti sesuai dengan melodi gending. Sebelum memainkan teknik *norot* dengan lagu atau gending, pemain *reyong* hendaknya memahami dan menguasai dasar dari teknik *norot* itu sendiri. Nada yang dimainkan *tungguhan reyong* mengacu pada pukulan nada yang dimainkan oleh *tungguhan jublag* dalam *barungan* Gong Kebyar. Dalam teknik *norot*, tiap bagian *reyong* memiliki pola pukulannya masing-masing.

Norot pada bagian *penyorog* menggunakan 4 pencon atau nada yaitu *deng, dung, dang, serta ding*. Berikut penotasian teknik *norot* bagian *penyorog* pada melodi *jublag ding, dong, deng, dung, serta dang*.

Jublag . . . 0 0
 Reyong ^ 0 ^ . ^ 0 ^ . ^ 0 ^ . ^ 0 ^ .
 Jublag . . . ? ?
 Reyong 7 ? 0 ? 0 ? 0 ? 0 ? 0 ? 0 ? 0 ?
 Jublag . . . 0 0
 Reyong 8 0 ^ 0 ^ 0 ^ 0 ^ 0 ^ 0 ^ 0 ^ 0
 Jublag . . . ^ ^
 Reyong x ^ ? ^ ? ^ ? ^ ? ^ ? ^ ? ^

Norot pada bagian *pengenter* menggunakan 3 pencon atau nada yaitu *ding, dong, serta deng*. Terdapat persamaan pola pukulan saat memainkan nada *deng* serta *dang* pada bagian *pengenter*. Berikut penotasian teknik *norot* bagian *pengenter* pada melodi *jublag ding, dong, deng, dung, serta dang*.

Jublag . . . 0 0
 Reyong 9 0 ? 0 ? 0 ? 0 ? 0 ? 0 ? 0 ?
 Jublag . . . ? ?
 Reyong 6 ? ? ? ? ? ? ? ? ? ? ? ?
 Jublag . . . ? ?
 Reyong 7 ? 0 ? 0 ? 0 ? 0 ? 0 ? 0 ?
 Jublag . . . 0 0
 Reyong 0 ? ? . ? ? ? . ? ? ? . ? ? ? .

Jublag . . . ^ ^
 Reyong 7 7 0 7 0 7 0 7 0 7 0 7 0 7 0 7

Norot pada bagian *penyelah/ponggang* menggunakan 3 pencon atau nada yaitu *dung, dang,* serta *ding*. Berikut penotasian teknik *norot* bagian *penyelah/ponggang* pada melodi *jublag ding, dong, deng, dung,* serta *dang*.

Jublag . . . 0 0
 Reyong ^ 0 ^ . ^ 0 ^ . ^ 0 ^ . ^ 0 ^ .

Jublag . . . 2 2
 Reyong 0 ^ 0 . 0 ^ 0 . 0 ^ 0 . 0 ^ 0 .

Jublag . . . 7 7
 Reyong 0 ^ 0 . 0 ^ 0 . 0 ^ 0 . 0 ^ 0 .

Jublag . . . 0 0
 Reyong 8 0 ^ 0 ^ 0 ^ 0 ^ 0 ^ 0 ^ 0 ^ 0

Jublag . . . ^ ^
 Reyong 7 ^ 0 ^ 0 ^ 0 ^ 0 ^ 0 ^ 0 ^ 0 ^

Norot pada bagian *pemetit* menggunakan 4 pencon atau nada yaitu *ding, dong, deng,* serta *dung*. Berikut penotasian teknik *norot* bagian *pemetit* pada melodi *jublag ding, dong, deng, dung,* serta *dang*.

Jublag . . . 0 0
 Reyong 8 0 2 0 2 0 2 0 2 0 2 0 2 0 2 0

Jublag . . . 2 2
 Reyong 8 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2

Jublag . . . 7 7
 Reyong 7 7 0 7 0 7 0 7 0 7 0 7 0 7 0 7

Jublag . . . 0 0
 Reyong 8 0 7 0 7 0 7 0 7 0 7 0 7 0 7 0

Jublag . . . ^ ^
 Reyong 7 7 0 7 0 7 0 7 0 7 0 7 0 7 0 7

Keterangan:

- 3 : dibaca *ding*
- 4 : dibaca *dong*
- 5 : dibaca *deng*
- 7 : dibaca *dung*
- 1 : dibaca *dang*
- (.) : tanda pukulan gong
- / : tanda pukulan ditutup

Setelah mempersiapkan dan mematangkan materi video pembelajaran, langkah selanjutnya adalah pembuatan video pembelajaran. Tahap pembuatan adalah tahap untuk mempersiapkan dan menyusun materi teknik dasar bermain *reyong* Gong Kebyar yang kemudian diedit atau disunting menggunakan *software* Adobe Premiere Pro CC 2019. Dalam tahap ini dilakukan penggabungan berbagai elemen media visual, audio, maupun audiovisual seperti teks, video, foto, dan musik pengiring agar menjadi sebuah media video pembelajaran yang edukatif, menarik, dan informatif. Materi video pembelajaran dikemas ke dalam media DVD (*digital video disc*) yang dilengkapi dengan gambar, tulisan, musik pengiring, serta suara narator yang akan memperjelas media sehingga mudah dipahami.

Hasil Validasi Video Pembelajaran Teknik Dasar Bermain *Reyong* Gong Kebyar Melalui Uji Ahli Materi, Ahli Media, dan Guru Seni Karawitan

1. Uji Ahli Materi (Seni Karawitan)

Draf I pengembangan sebagai produk awal pengembangan terdiri atas materi teknik dasar bermain *reyong* Gong Kebyar dalam bentuk tertulis dan media DVD. Produk pengembangan tersebut diserahkan untuk dinilai kepada seorang ahli materi (seni karawitan), yaitu I Ketut Suandita, S.Sn. Beliau merupakan seorang ahli seni karawitan dan seniman Gong Kebyar Kota Denpasar. Tinjauan dari ahli seni karawitan

dilaksanakan pada tanggal 12 Desember 2021. Data diperoleh melalui kegiatan konsultasi, diskusi, dan angket A. Hasilnya adalah data berupa angka, komentar, dan saran. Hasil penilaian ahli seni karawitan terhadap materi teknik dasar bermain *reyong* Gong Kebyar diperoleh total skor 33 dan persentase 92%, ini berarti produk yang dikembangkan masuk dalam kriteria sangat layak dan tidak perlu direvisi. Komentar dan saran tertulis ahli seni karawitan dijadikan bahan pertimbangan untuk menyempurnakan materi teknik dasar bermain *reyong* Gong Kebyar yang dikembangkan.

2. Uji Ahli Media

Produk pengembangan yang diserahkan kepada ahli media pembelajaran adalah paket materi berupa media DVD. Ahli media pembelajaran yang diminta kesediaannya untuk mereview produk pengembangan ini adalah Ayu Gde Chrisna Udayanie, S.Pd., M.Pd. Beliau merupakan seorang ahli media pembelajaran dan dosen di STIKI (Sekolah Tinggi Ilmu Komunikasi) Indonesia. Reviu dari ahli media pembelajaran dilakukan pada tanggal 14 Desember 2021. Data diperoleh melalui kegiatan konsultasi, diskusi, dan angket B. Hasilnya adalah data berupa angka, komentar, dan saran. Hasil penilaian ahli media pembelajaran terhadap materi teknik dasar bermain *reyong* Gong Kebyar diperoleh total skor 35 dan persentase 97,2%, ini berarti produk yang dikembangkan masuk dalam kriteria sangat layak. Komentar dan saran tertulis ahli media pembelajaran dijadikan bahan pertimbangan untuk menyempurnakan materi teknik dasar bermain *reyong* Gong Kebyar yang di-kembangkan. Peneliti melakukan beberapa revisi atau perbaikan pada video pembelajaran sesuai dengan komentar dan saran yang diberikan oleh ahli media, antara lain (1) pada bagian pembuka, tulisan "peneliti" diubah menjadi "pengembang"; (2) beberapa bagian penjelasan materi ditambahkan *dubbing* untuk menghindari siswa (peserta didik) yang lebih suka dengan

audio; (3) tulisan judul-judul deskripsi durasinya dibuat menjadi lebih singkat sehingga tidak mengganggu tampilan video.

3. Penilaian Guru Seni Karawitan

Produk pengembangan berupa media DVD diserahkan kepada seorang guru seni karawitan di SMP Negeri 5 Mengwi, Kabupaten Badung, yaitu I Wayan Utama Yasa, S.Sn. Penilaian guru seni karawitan bertujuan untuk mendapatkan tanggapan tentang DVD pembelajaran teknik dasar bermain *reyong* Gong Kebyar karena nantinya guru seni karawitan adalah pengguna (*user*) dari produk yang dikembangkan. Penilaian guru seni karawitan dilakukan pada tanggal 15 Desember 2021. Data diperoleh melalui kegiatan konsultasi, diskusi, dan angket C. Hasilnya adalah data berupa angka, komentar, dan saran. Hasil penilaian guru seni karawitan terhadap materi teknik dasar bermain *reyong* Gong Kebyar diperoleh total skor 33 dengan persentase 92%, ini berarti produk yang dikembangkan masuk dalam kriteria sangat layak dan tidak perlu direvisi. Komentar dan saran tertulis guru seni karawitan dijadikan bahan pertimbangan untuk menyempurnakan materi teknik dasar bermain *reyong* Gong Kebyar yang dikembangkan.

Hasil Uji Coba Perorangan Terhadap Video Pembelajaran Teknik Dasar Bermain *Reyong* Gong Kebyar Pada Peserta Didik di SMP Negeri 5 Mengwi, Kabupaten Badung

Sesuai dengan rancangan pengembangan, draf II adalah produk pengembangan yang telah mengalami revisi berdasarkan saran dan masukan dari ahli materi (seni karawitan) dan ahli media. Produk tersebut kemudian diserahkan kepada tiga orang peserta didik yang dijadikan responden dalam uji coba perorangan. Peserta didik yang menjadi responden uji coba perorangan ini adalah peserta didik anggota ekstrakurikuler tabuh di SMP Negeri 5 Mengwi,

Kabupaten Badung. Pelaksanaan uji coba perorangan dilaksanakan pada tanggal 16 Desember 2021, bertempat di SMP Negeri 5 Mengwi, Kabupaten Badung.

Hasil uji coba perorangan terhadap video pembelajaran teknik dasar bermain *reyong* Gong Kebyar, dari responden nomor 1 diperoleh total skor 35 dengan persentase 97,2%, responden nomor 2 diperoleh total skor 34 dengan persentase 94,4%, dan responden nomor 3 diperoleh total skor 33 dengan persentase 92%. Berdasarkan hasil uji coba perorangan, dapat disimpulkan bahwa produk yang dikembangkan masuk ke dalam kategori sangat layak dan tidak perlu direvisi. Komentar dan saran dari peserta didik dalam uji coba perorangan tidak mengarah ke arah revisi, tetapi berupa masukan untuk peningkatan kualitas video pembelajaran.

Hasil Uji Coba Kelompok Kecil Terhadap Video Pembelajaran Teknik Dasar Bermain *Reyong* Gong Kebyar Pada Peserta Didik di SMP Negeri 5 Mengwi, Kabupaten Badung

Pada prosedur pengembangan, langkah selanjutnya yang dilakukan setelah uji coba perorangan adalah uji coba kelompok kecil. Peserta didik yang menjadi responden uji kelompok kecil berjumlah 9 orang anggota ekstrakurikuler tabuh di SMP Negeri 5 Mengwi, Kabupaten Badung. Uji coba kelompok kecil dilaksanakan pada tanggal 16 Desember 2021 di SMP Negeri 5 Mengwi, Kabupaten Badung.

Hasil uji coba kelompok kecil terhadap video pembelajaran teknik dasar bermain *reyong* Gong Kebyar, dari responden nomor 1 diperoleh total skor 31 dengan persentase 86,1%, responden nomor 2 diperoleh total skor 36 dengan persentase 100%, responden nomor 3 diperoleh total skor 36 dengan persentase 100%, responden nomor 4 diperoleh total skor 35 dengan persentase

97,2%, responden nomor 5 diperoleh total skor 35 dengan persentase 97,2%, responden nomor 6 diperoleh total skor 31 dengan persentase 86,1%, responden nomor 7 diperoleh total skor 35 dengan persentase 97,2%, responden nomor 8 diperoleh total skor 32 dengan persentase 88,9%, dan responden nomor 9 diperoleh total skor 36 dengan persentase 100%. Dapat disimpulkan bahwa produk yang dikembangkan masuk ke dalam kategori sangat layak dan tidak perlu direvisi. Komentar dan saran dari peserta didik dalam uji coba kelompok kecil berupa masukan dan harapan agar produk yang dikembangkan dapat disempurnakan lagi dan segera digunakan sebagai media pembelajaran. Dengan demikian, produk pengembangan video pembelajaran teknik dasar bermain *reyong* Gong Kebyar ini layak untuk dijadikan sebagai media pembelajaran untuk membantu guru atau pendidik dalam proses pembelajaran *reyong* Gong Kebyar.

PENUTUP

Proses pembuatan video pembelajaran teknik dasar bermain *reyong* Gong Kebyar melalui beberapa tahapan, yaitu (1) mengidentifikasi persoalan-persoalan terkait dengan pembelajaran teknik dasar bermain *reyong* Gong Kebyar di SMP Negeri 5 Mengwi, Kabupaten Badung; (2) memberikan solusi berupa penerapan video pembelajaran teknik dasar bermain *reyong* Gong Kebyar agar peserta didik dapat mengetahui dan memahami teknik dasar bermain *reyong* Gong Kebyar yang baik dan benar. Produk yang dihasilkan merupakan sebuah media pembelajaran berupa video yang berisi narasi menjelaskan tentang *reyong* Gong Kebyar yang mencakup (1) sejarah Gamelan Gong Kebyar; (2) deskripsi *reyong* Gong Kebyar; (3) bentuk fisik *reyong* Gong Kebyar; (4) fungsi *reyong* Gong Kebyar; (5) teknik dasar bermain *reyong* Gong Kebyar; (6) video pembelajaran teknik dasar bermain *reyong* Gong Kebyar secara keseluruhan.

Setelah video pembelajaran teknik dasar bermain *reyong* Gong Kebyar terbentuk, kemudian dilakukan uji ahli materi (seni karawitan) kepada I Ketut Suandita, S.Sn. Berdasarkan hasil penilaian ahli materi seni karawitan diperoleh total skor 33 dengan persentase 92%, dan masuk dalam kriteria sangat layak. Selanjutnya, dilaksanakan uji ahli media pembelajaran oleh Ayu Gde Chrisna Udayanie, S.Pd., M.Pd. Berdasarkan hasil penilaian ahli media pembelajaran, diperoleh total skor 35 dengan persentase 97,2%, dan masuk dalam kriteria sangat layak. Setelah melaksanakan uji ahli media pembelajaran, dilakukan penilaian guru seni karawitan oleh I Wayan Utama Yasa, S.Sn. Dari penilaian guru seni karawitan, diperoleh total skor 33 dengan persentase 92%, dan masuk kategori sangat layak.

Setelah melakukan revisi uji ahli materi (seni karawitan), media pembelajaran, dan guru seni karawitan, selanjutnya video pembelajaran tersebut diuji coba pada peserta didik anggota ekstrakurikuler tabuh di SMP Negeri 5 Mengwi, Kabupaten Badung. Pada uji coba perorangan, dari ketiga responden diperoleh rata-rata total skor 34 dengan persentase 94%, dan masuk ke dalam kategori sangat layak. Tahap kedua dilakukan uji coba kelompok kecil dengan 9 orang peserta didik. Dari 9 responden, diperoleh rata-rata total skor 34,1 dengan persentase 94,7%, dan masuk dalam kategori sangat layak. Dengan demikian, produk pengembangan video pembelajaran teknik dasar bermain *reyong* Gong Kebyar ini layak untuk dijadikan sebagai media pembelajaran untuk membantu guru atau pendidik dalam proses pembelajaran *reyong* Gong Kebyar.

DAFTAR RUJUKAN

Bandem, I Made. 2013. *Gamelan Bali di Atas Panggung Sejarah*. Denpasar: Badan Penerbit STIKOM Bali.

- Dibia, I Wayan. 1977/1978. "Pengantar Karawitan Bali". Denpasar: Proyek Peningkatan/Pengembangan ASTI.
- Mustika, Pande Gd dkk. 1978/1979. "Mengenal Beberapa Jenis Sikap dan Pukulan Dalam Gong Kebyar". Denpasar: Proyek Normalisasi Kehidupan Kampus Jakarta Sub Proyek ASTI Denpasar.
- Nana dkk. 2020. *Pengembangan Bahan Ajar*. Klaten: Lakeisha.
- Rai S., Wayan. 2001. *Gong*. Denpasar: Bali Mangsi Press.
- Setyosari, Punaji. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Soeherman, Bonnie dan Marion Pinontoan. 2008. *Designing Information System*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Sugiarta, I Gede Arya. 2015. *Lekesan: Fenomena Seni Musik Bali*. Denpasar: UPT Penerbitan ISI Denpasar.
- Sukerta, Pande Made. 2009. *Gong Kebyar Buleleng: Perubahan dan Keberlanjutan Dalam Tradisi Gong Kebyar*. Surakarta: Program Pascasarjana & ISI Press Surakarta.
- Sukerta, Pande Made. 1998. *Ensiklopedi Mini Karawitan Bali*. Bandung: Sastrataya-Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia (MSPI).
- Sukerta, Pande Made. 2010. *Tetabuhan Bali I*. Surakarta: ISI Press Solo.

Narasumber

I Wayan Bagiada, 46 tahun, Seniman Gong Kebyar Kota Denpasar, Jalan Noja Jalan Noja XXVII No. 1 Denpasar Timur.