Analisis Struktur Gending Tangis (Bagian *Kawitan* sampai *Pangipuk*) Oleh I Wayan Suharta Dosen PS Seni Karawitan ISI Denpasar

Gambelan Palegongan mempunyai bentuk dan struktur gending yang biasanya diintikan oleh tiga bagian penting, yaitu ; *pangawak, pangecet,* dan *pakaad.* Setelah adanya ketiga bagian inti tersebut kemudian dilengkapi dengan beberapa bagian lain sebagai perbendaharaan susunan tari yang diiringi. Bagian-bagian gending yang dimaksud seperti ; *pengalihan* atau *gineman, pangawit, gabor bapang, lalonggoran, pangipuk, batel, batel maya, pangetog, pamalpal dan tangis* (Proyek Pengembangan Sarana Wisata Budaya Bali, 1974/1975 : 37).

Berdasarkan uraian di atas, dapat memberikan gambaran yang jelas untuk menganalisa *Gending Tangis* secara lengkap. Menurut komposisinya, bagian-bagian yang menyusun *Gending Tangis* terdiri dari : 1) *kawitan*, 2) *pangawak*, 3) *pangecet*, 4) *pangrangrang*, 5) *pangipuk*, 6) gabor, 7) *batel*, 8) *bapang*, 9) *pakaad*, dan 10) *bapang pesiat*. Untuk lebih jelasnya, lihat pada lampiran notasi gending.

1) Kawitan

Kawitan (pangawit) adalah melodi awal untuk memulai gending yang dilakukan oleh permainan gender rambat. Apabila dilihat dari nada-nada yang menyusunnya, kawitan Gending Tangis terdiri dari 16 matra, masing-masing matra terdiri dari empat ketukan atau empat peniti penyacah. Keseluruhan dari kawitannya terdiri dari 14 ketukan, empat peniti jegogan, sekali gong dan belum ada peniti jublag. Pukulan kendang baik lanang maupun wadon turun pada akhir matra ke-12 dan selesai pada akhir matra ke-16.

2) Pangawak

Pangawak berasal dari kata awak (bahasa Bali), dalam bahasa Indonesia sama dengan badan, merupakan bagian utama atau inti dari sebuah gending. Melalui pangawak orang dapat mengetahui ukuran dari sebuah gending, baik yang disebut tabuh pisan, tabuh dua maupun tabuh telu. Dilihat dari melodi yang menyusunnya, pangawak Gending Tangis memiliki melodi yang terpanjang dibandingkan dengan bentuk-bentuk melodi yang menyusunnya. Dalam satu palet atau satu gong, terdiri dari ; 16 baris atau 16 pada, meliputi ; 256 peniti panyacah, 64 peniti jublag, 16 peniti jegogan dan tiga kali pukulan kemong. Pukulan kemong jatuh pada setiap 64 peniti panyacah, atau setiap 16 kali pukulan jublag atau setiap empat kali pukulan jegogan, sampai pada finalis satu gongan. Berdasarkan analisa pangawak ini, maka dapat diketahui bahwa Gending Tangis memiliki ukuran tabuh telu, karena terdapatnya tiga kali pukulan kemong dalam satu gong.

3) Pangecet

Pangecet biasanya dirangkaikan dengan pangawak mempergunakan pupuh kekendangan asta windu. Untuk dapat disebut pangecet tabuh telu, paling tidak memiliki ukuran lagu 64 ketukan dalam satu gong, atau terdiri dari empat baris melodi. Akan tetapi gending ini, melodi pangecetnya hanya terdiri dari satu baris melodi, diberikan nama pengecet karena mempergunakan pola kendang ecet-ecetan yang dalam hal ini pengecet tabuh pisan menyesuaikan melodi yang ada. Pangecet tabuh pisan biasanya terdiri dari dua baris melodi (32 ketukan), satu baris adalah peluang untuk pukulan kemong, dan satu baris lagi sebagai finalis (gong).

Seperti diuraikan di atas bahwa *pangawak* gending ini memiliki ukuran *tabuh telu*. Paling tidak *pengecetnya* juga harus memiliki ukuran *tabuh telu*, karena *pangawak* dan *pengecet* merupakan ukuran dari gending Palegongan untuk menyebutkan nama *tabuh*. Akan tetapi demikian kenyataannya, *pangecet* gending ini hanya setengah dari *pengecet tabuh pisan* yang sebenarnya.

Oleh karena itu, *pengecet* tidak selalu dipakai ukuran untuk menentukan nama tabuh seperti ukuran pada melodi *pangawak*.

4) Pangrangrang

Pangrangrang adalah permainan bebas yang dilakukan oleh gender rambat yang biasanya terdapat pada awal gending untuk memperkenalkan nada-nada sebelum mengalih kepada permainan pokok. Atau pangrangrang juga terdapat ditengah-tengah gending sebagai transisi bagian gending yang satu dengan yang lainnya sesuai dengan kebutuhan. Sistem permainan pangrangrang tidak terikat oleh tempo, bersifat improvisasi dalam batas permainan yang ada. Tempo permainan dari satu nada ke nada yang lainnya terutama setelah jatuhnya pukulan jegogan, agak sulit ditebak karena sifat permainannya lebih mengutamakan rasa. Sehingga mengalami kesulitan untuk menotasi secara tepat, dan yang berhasil ditulis disini adalah berdasarkan perasaan penulis saja. Bentuk pangrangrang di dalam Palegongan, sudah umum dikenal bahwa motif dan jenisnya hampir sama satu dengan yang lain, boleh dikatakan jenis pangrangrang dalam Palegongan klasik bentuknya sudah dianggap baku biasanya dimulai dengan nada *ndung* kecil (tinggi). Menurut notasi yang penulis catat bahwa *pangrangrang* gending Palegongan ini terdiri dari 14 baris atau 58 matra yang berakhir pada nada ndong. Permainannya dodominir oleh gender rambat dilengkapi dengan suling dan rebab. Untuk memperjelas melodinya pada bagian-bagian tertentu diberi pukulan jegogan, dalam hal ini terdiri dari lima peniti *jegogan* sampai akhir sebagai finalis jatuhnya pukulan *gong*.

5) Pangipuk

Pangipuk merupakan istilah yang dipinjam dari istilah tari, sebagai bagian dari struktur lagu, gending tidak memiliki bagian yang disebut pangipuk. Disebut pangipuk disesuaikan dengan bentuk tari dan pola melodi yang menyusunnya. Melodinya terdiri dari dua baris atau 32 ketukan, sedangkan 32 ketukan merupakan ukuran melodi pakaad. Akan tetapi kalau dikatakan pakaad, pupuh kekendangannya adalah kendang ipuk-ipukan dengan pola sejenis bebaturan. Kendang bebaturan adalah jenis pupuh yang dimainkan oleh kendang yang telah memiliki pola tertentu. Pola ini dapat dibuat pendek maupun panjang sesuai kebutuhan gending. Kalau melodinya dalam ukuran tabuh pisan, maka pupuh kekendangannya dimainkan singkat dalam arti pada bagian-bagian tertentu tidak ada pengulangan, demikian seterusnya dapat diulang sampai dua kali hingga tiga kali sesuai dengan panjangnya melodi. Dengan demikian jenis kendang bebaturan dapat dipergunakan untuk menentukkan ukuran tabuh. Berdasarkan bentuk analisa di atas bagian gending ini dapat disebut pangipuk yang berpola bebaturan.