

# **Komposisi Karawitan PakCupak**

**I Kadek Dimas Sukanaya, I Nyoman Kariasa, I Gde Made Indra Sadguna**

**INSTITUT SENI INDONESIA DENPASAR**

Alamat : Jalan Nusa Indah Denpasar Telp (0361) 227316, Fax (0361) 236100

Laman : <http://www.isi-dps.ac.id> E-mail.rektor@isi-dps.ac.id

## **ABSTRAK**

Cerita-cerita rakyat yang berkembang khususnya di daerah Bali seperti Jayaprana Layonsari, Pan Balang Tamak, termasuk Cupak dan Gerantang yang dari dahulu sudah populer di kalangan masyarakat kini lambat laun semakin meredup dan hampir sudah diambang kepunahan. Ini menjadi salah satu tugas kita semua untuk terus melestarikan keberlangsungan ataupun eksistensi cerita-cerita tersebut. Cupak Dan Gerantang merupakan salah satu cerita rakyat Bali yang menceritakan 2 orang saudara dengan sifatnya yang jauh berbeda. Cupak diceritakan sebagai sosok yang malas, agresif, curang, dan terkadang kasar dalam berbicara. Gaya berbicara Cupak yang kasar dan sifatnya yang agresif penulis rasakan memiliki kemiripan dengan sifat masyarakat Bali utara secara umum, dimana penulis adalah salah satu seniman Bali utara. Dalam kesempatan ini penulis.

Karya komposisi karawitan ini terinspirasi dari cerita Cupak dan Gerantang dengan memfokuskan perhatian terhadap sosok Cupak, sehingga diberi judul "PakCupak". Alasan memakai judul tersebut adalah untuk memberikan kesan penasaran audien terhadap karya ini, sehingga ketertarikan terhadap karya ini diharapkan semakin besar. Karya komposisi yang berjudul "PakCupak" ini menggunakan media unkap gamelan Gong Kebyar dengan durasi waktu pentas tidak lebih dari 12 menit. Karya ini terstruktur atas 3 bagian, yakni Bagian I, Bagian II, dan Bagian III sebagai kerangka dasar dalam proses penggarapan. Pentas ini menggunakan pendukung dari sanggar Manik Utara Singaraja. Tujuan dari penciptaan karya ini selain sebagai Ujian Tugas Akhir adalah untuk menyajikan sebuah karya asli seniman Bali utara dan untuk mempublikasikan bagaimana sifat-sifat umum orang-orang disana melalui sebuah karya seni.

Kata kunci : *Eksistensi, komposisi, Cupak dan Gerantang.*

## **ABSTRACT**

The folklore that developed especially in Bali area such as Jayaprana Layonsari, Pan Balang Tamak, including Cupak and Gerantang which has been popular in the community now gradually dimmer and almost already on the verge of extinction. It becomes one of our duties to continue to preserve the existence of these stories. Cupak And Gerantang is one of Balinese folklore that tells 2 brothers with its very different nature. Cupak is described as a lazy, aggressive, cheating, and sometimes rude person in speech. Speech style Rude and aggressive character The author feels a resemblance to the nature of the people of northern Bali in general, where the author is one of the artists of northern Bali.

Karawitan composition works are inspired from the story of Cupak and Gerantang by focusing attention on the figure Cupak, so given the title "PakCupak". The reason for using the title is to give the audience a curious impression of this work, so that interest in this work is expected to be even greater. Work composition entitled "PakCupak" is using the media gamelan Gong Kebyar with duration of staging not more than 12 minutes. This work is structured in 3 parts, namely Part I, Part II, and Part III as the basic framework in the process of cultivation. This staging uses supporters from Manik Utara Singaraja studio. The purpose of the creation of this work other than as the Final Exam Test is to present an original work of northern Balinese artists and to publicize how the common traits of people are there through a work of art.

Keywords: *Existence, composition, Cupak and Gerantang.*

## PENDAHULUAN

Dalam kemajuan teknologi yang terjadi dewasa ini memang sudah tidak bisa dipungkiri lagi bahwa kelestarian cerita-cerita kerakyatan yang berkembang di masyarakat sudah mulai menunjukkan kondisi yang menyedihkan. Hal itu disebabkan karena tertutupi oleh banyak faktor salah satunya adalah kemajuan teknologi dalam bidang entertainment atau perfilman yang mungkin dirasa lebih menarik dibandingkan dengan membaca sebuah cerita dalam sebuah buku. Cerita-cerita rakyat yang berkembang khususnya di daerah Bali seperti Jayaprana Layonsari, Pan Balang Tamak, Cupak Gerantang, serta cerita lainnya yang dari dahulu sudah populer di kalangan masyarakat kini lambat laun semakin meredup dan hampir sudah diambang kepunahan. Ini menjadi salah satu tugas kita semua sebagai seorang yang menghargai dan mengapresiasi sebuah karya yang berbentuk cerita atau dongeng untuk terus melestarikan keberlangsungan ataupun eksistensi cerita-cerita tersebut. Keinginan penulis untuk mengangkat kembali eksistensi dari cerita-cerita tersebut mengingat beberapa waktu lalu penulis sempat menanyakan kepada seorang anak yang berusia kurang lebih 15 tahun yang masih awam bahkan tidak tahu ketika penulis menanyakan beberapa pertanyaan mengenai cerita-cerita rakyat yang sudah sangat familiar di kalangan masyarakat. Ini menandakan bahwa setidaknya di sekolah tempat ia menimba ilmu mungkin kurang dalam memberikan materi-materi tentang cerita-cerita tersebut.

Cupak Gerantang merupakan salah satu dari cerita rakyat yang mungkin paling populer di kalangan masyarakat. Ceritanya yang bagus serta tokohnya yang mudah diingat menjadi salah satu faktor kenapa masyarakat secara umum memberinya sedikit apresiasi terhadap cerita tersebut. Ini dapat kita amati dari beberapa karya-karya seniman di Bali yang terinspirasi dari cerita Cupak Gerantang, baik itu dalam bentuk sendratari, karya musik, ataupun karya ogoh-ogoh yang seperti kita tahu sudah umum seniman yang membuat karya Cupak Gerantang. Sehingga dalam hal ini cerita Cupak Gerantang mendapat tempat sendiri di hati masyarakat tempatnya berkembang. Cupak dan Gerantang merupakan sebuah cerita yang mungkin sudah sebagian besar masyarakat sudah mengetahui cerita tersebut. Cerita tersebut sangat menginspirasi penulis untuk membuat sebuah karya komposisi karawitan yang menggambarkan sosok cupak dalam cerita tersebut. Cupak yang merupakan sosok yang merupakan kakak dari gerantang yang diketahui memiliki sifat yang sangat berbeda dari adiknya gerantang. Cupak yang diceritakan dalam cerita tersebut memiliki watak yang keras kepala, agresif, malas, curang, serta memiliki tubuh yang besar. Cupak selalu berbuat curang dalam segala hal terhadap adiknya Gerantang.

Sedangkan Gerantang sang adik, adalah seseorang yang rendah hati, jujur, budi pekertinya baik, dan tutur katanya pun sopan. Karakternya digambarkan sebagai pemuda yang tampan, bertubuh bagai kesatria tegap namun luwes, gagah dan gerak-geriknya halus. Sang kakak Cupak seringkali mencurangi bahkan dalam salah satu lakon berusaha membunuh sang adik Grantang. Namun Gerantang adalah seorang yang pemaaf dan tak pernah menyimpan dendam pada kakaknya. Hubungan di antara keduanya memang dimaksudkan untuk menggambarkan dua sifat pada manusia, baik dan buruk yang terus mengalami pertentangan. Namun sebagai cerita rakyat yang mendidik, Lakon ini selalu diakhiri dengan menangnya sifat baik yang ada dalam diri manusia. Satu catatan kecil, ketika dipentaskan melalui drama tari seringkali tokoh Gerantang yang lelaki ini diperankan oleh seorang wanita, untuk memudahkan diperlihatkannya ketampanan dan gerak gerik yang halus. Jadi terinspirasi dari cerita tersebut penulis ingin sosok Cupak menjadi ide dari karya komposisi karawitan baru yang digarap untuk menyelesaikan Tugas Akhir Karya Seni.

Dari ide yang penulis paparkan diatas, penulis ingin membuat sebuah karya komposisi yang dinamis dengan tetap memperhatikan Jajar Pageh dalam berkarya dan tetap berpatokan terhadap karya-karya tradisi. Selain itu ide yang penulis paparkan juga mempunyai sedikit relasi dengan kehidupan penulis secara pribadi. Jadi berpijak dari ide tersebut ditentukan konsep garap untuk nantinya memudahkan dalam proses penciptaannya. Dalam karya ini mengambil judul 'PakCupak' yang menggunakan media unguak Gamelan Gong Kebyar serta berdurasi maksimal 12 menit. Gamelan Gong Kebyar yang penulis gunakan adalah gamelan mengantung.

PakCupak yang digunakan sebagai judul merupakan nama sosok yang menginspirasi dalam garapan ini nanti dan penulis menambahkan sebuah awalan 'Pak' yang merupakan sebuah panggilan kepada orang tua atau laki-laki yang lebih tua dari kita. Disini penulis memberi awal 'Pak' di depan nama Cupak sendiri secara pribadi

bermaksud untuk memberi kesan penasaran kepada penikmat seni yang nantinya menikmati garapan tersebut. Penulis menginginkan mereka penasaran dengan judul tersebut sehingga menarik perhatian mereka untuk menikmati karya tersebut yang mungkin nanti menurut mereka PakCupak itu semacam bunyi kendang atau pemikiran lainnya. Secara pribadi penulis berpendapat bahwa sifat cupak yang agresif sangat identik dengan sifat-sifat masyarakat umum di daerah penulis yakni daerah Bali utara yang sebagian besar mempunyai sifat yang lebih agresif dibandingkan dengan masyarakat Bali selatan.

Penulis tetap menggunakan sistem bagian, yakni Bagian I, Bagian II, dan Bagian III sebagai sebuah kerangka yang sering digunakan pada karya-karya komposisi karawitan. Untuk masalah pendukung garapan karawitan yang membantu penulis dalam Ujian Tugas Akhir, pendukung yang penulis gunakan adalah teman-teman penabuh dari Sanggar Manik Utara yang sebagian besar merupakan teman penulis sendiri. Sanggar Manik Utara merupakan sanggar yang berlokasi di kelurahan Penarukan, Kec./Kab. Buleleng. Namun diluar itu ada beberapa orang teman pendukung yang berasal dari sanggar lain untuk memenuhi kebutuhan pendukung yang penulis butuhkan. Jumlah pendukung dalam garapan ini kurang lebih 28 orang yang semuanya masih dalam kategori remaja.

## **PEMBAHASAN**

Membahas tentang bagaimana berkarya sehingga menghasilkan sebuah garapan yang bagus tentu tidak akan bisa lepas dari sebuah proses. Proses di dalam penggarapan sebuah karya merupakan hal yang akan menentukan tingkat keberhasilan seseorang di dalam berkekrativitas seni. Dengan merencanakan proses yang nantinya akan dilalui dalam penggarapan,memungkinkan penulis untuk mempermudah dan memperjelas dalam tahapan-tahapan yang akan dilakukan guna terwujudnya suatu garapan karya seni.

Di dalam proses kreativitas ini semua hal yang menyangkut ide, pengalaman, serta kemampuan penulis akan dicurahkan dengan sistematis untuk menghasilkan garapan yang diinginkan. Dalam proses penggarapan karya ini penulis sadari memerlukan waktu yang cukup lama dan sudah barang tentu di dalam penggarapannya terdapat banyak permasalahan yang menghambat proses yang sudah direncanakan. Namun itu merupakan sebuah pembelajaran yang memungkinkan penulis untuk semakin dewasa dalam menentukan penyelesaiannya. Sehingga di dalam merencanakan proses penggarapannya diperlukan perencanaan yang sangat matang dengan dilakukan secara bertahap dan teratur. Dalam penggarapan komposisi karawitan yang berjudul PakCupak ini,sudah barang tentu tidak bisa lepas dari beberapa tahapan-tahapan perencanaan untuk dilaksanakan di dalam prosesnya. Adapun tahapan-tahapan yang harus dilakukan untuk menyelesaikan garapan ini antara lain:

### **Tahap Penjajagan(Eksplorasi)**

Tahapan ini merupakan tahapan awal dari proses kreativitas komposisi karawitan yang berjudul “PakCupak” ini dengan diawali dengan pencarian ide untuk nantinya menentukan konsep garapan. Menentukan ide di dalam membentuk suatu karya merupakan langkah awal untuk mengarahkan pola pikir penulis dalam mewujudkan komposisi karawitan yang diinginkan. Mencari sebuah ide penulis sadari tidaklah menjadi pekerjaan yang mudah. Usaha yang penulis lakukan untuk mendapatkan sebuah ide yakni melalui pengamatan-pengamatan terhadap kejadian sosial di masyarakat atau dalam hal ini apa menjadi trending topik, membaca buku-buku, melakukan perenungan khusus, serta mengingat pengalaman-pengalaman yang pernah penulis alami yang sekiranya dapat menjadi ide untuk garapan ini.

Setelah memutuskan memakai tokoh Cupak sebagai ide dari garapan, penulis mencoba melakukan browsing di internet untuk mencari sedikit informasi mengenai tokoh tersebut. Dari hasilnya dapat penulis simpulkan bahwa sifat cupak yang sangat agresif memiliki sedikit kemiripan dengan sifat kebanyakan orang Bali utara. Dalam penentuan ide dari garapan yang sudah penulis ungkapkan diatas, penulis sadari memiliki banyak faktor yang membuat penulis ragu pada saat itu. Setelah penulis melakukan diskusi dengan teman-teman kuliah di kampus ISI Denpasar serta seniman-seniman diluar itu akhirnya timbul inspirasi untuk menuangkan ide tersebut ke dalam sebuah karya komposisi karawitan. Pada tahapan ini penulis juga sering bingung dalam membayangkan bagaimana wujud karya nantinya agar sesuai dengan ide dan konsep garapnya, karena penulis sadari terdapat kekurangan penulis dalam hal pengalaman dan kemampuan untuk membuat sebuah komposisi karawitan. Namun penulis tetap optimis dapat membuat karya komposisi karawitan yang sesuai dengan konsep dengan memasukkan ciri khas penulis sebagai seorang seniman akademis.

Selanjutnya merupakan sebuah tahapan dalam menyusun sebuah konsep garapan yang ditentukan dari ide-ide diatas. Pertama penulis mulai dengan menentukan judul garapan dari karya komposisi karawitan ini. Judul yang digunakan untuk memberi sebuah nama dari garapan ini adalah *'PakCupak'*. Dilanjutkan dengan tahapan menentukan instrumen yang digunakan dalam garapan. Untuk menentukan media ungkap yang digunakan dalam karya komposisi karawitan yang berjudul *'PakCupak'* ini, penulis menggunakan media ungkap gamelan Gong Kebyar. Seperti kita tahu bahwa gamelan Gong Kebyar merupakan gamelan terpopuler yang di daerah Bali yang memiliki laras pelog 5 nada dan memungkinkan komposer untuk memainkan tempo yang cepat. Akhirnya ditetapkan gamelan Gong Kebyar sebagai media ungkap garapan karya komposisi karawitan ini.

Selain itu penulis juga membatasi waktu atau durasi karya komposisi karawitan ini hanya berdurasi kurang lebih 10 sampai 12 menit saja. Ini bertujuan agar garapan tidak terlalu lama dan juga lebih detail dalam penyesuaian konsep garapnya. Serta bertujuan untuk menghindari rasa bosan penonton yang menikmati garapan ini. Untuk pendukung garapan seperti yang sudah dijelaskan diatas, penulis hanya menggunakan pendukung sebanyak 28 orang. Yang terakhir adalah tempat latihan dimana penulis melakukannya di sanggar Manik Utara sendiri untuk memudahkan penulis dalam mengumpulkan pendukung. Adapun kegiatan yang penulis lakukan pada tahap ini dapat dilihat dalam tabel berikut :

**Tabel 1. Tahap Penjajagan**

No.	Hari / tanggal	Kegiatan	Waktu (WITA)	keterangan
1.	Senin, 9 Januari 2017	Mencari inspirasi melalui pengamatan terhadap sikap seseorang yang berasal dari Bali Utara.	17.00 – selesai	Penulis mencari inspirasi di tempat rekreasi di daerah Bali utara dimana banyak masyarakat yang berinteraksi satu dengan yang lainnya. Penulis mencatat beberapa point yang menjadi ciri khas masyarakat disana.
2.	Kamis, 12 Januari 2017	Menganalisis tentang ciri-ciri khas subyek tersebut yang sudah dicatat sebelumnya	16.00 – selesai	Menganalisis kembali mengenai apa yang sudah dicatat dengan tujuan agar apa yang ingin penulis angkat tidak lepas dari fakta di lapangan.
3.	Jumat, 13 Januari 2017	Menyimpulkan bahwa sifat seorang cupak sedikit mirip dengan masyarakat Bali utara	17.00 – selesai	Dari semua sifat-sifat masyarakat disana pada umumnya, sedikitnya mempunyai kemiripan dengan sosok Cupak dalam cerita Cupak dan Gerantang.
4.	Sabtu, 14 Januari 2017	meminta pertimbangan kepada teman seprofesi terhadap ide yang akan diangkat, yakni cerita Cupak dan Gerantang	17.00 – selesai	Agar ide dan konsep tidak subyektif, penulis meminta pertimbangan-pertimbangan kepada teman seprofesi yakni I Kadek Sefyan Artawan untuk

				memantapkan ide tersebut.
5.	Minggu, 15 Januari 2017	Mencari ensemble yang tepat sebagai media ungkap penyajiannya	18.00 – selesai	Setelah menetapkan ide tersebut, penulis mencoba mencari ensemble gamelan yang cocok sebagai media ungkap dari garapan ini. Dan akhirnya penulis menetapkan Gamelan Gong Kebyar sebagai media ungkap.
6.	Jumat, 20 Januari 2017	Mencari pendukung yang sekiranya mampu untuk membantu dalam penyajian karya akhir	19.00 – selesai	Penulis mengumpulkan nama-nama yang sudah bersedia menjadi pendukung garapan, serta penulis mencari kekurangan personil di beberapa sanggar seni yang sudah penulis kenali sebagai seorang teman seniman.
7.	Sabtu, 21 Januari 2017	Menyiapkan segala sesuatu yang dibutuhkan dalam proses penggarapan	16.00 - selesai	Sebelum memasuki tahap berikutnya, penulis menyiapkan segala sesuatu yang akan dibutuhkan dalam tahap selanjutnya.

### **Tahap Percobaan (Improvisasi)**

Dalam eksekusi di lapangan penulis menuangkan semua materi-materi yang sudah disiapkan sebelumnya. Namun untuk memulai latihan awal, penulis sadari sebagai umat hindu hendaknya memperhatikan hari-hari baik untuk melakukan sesuatu (dewasa ayu). Jadi setelah mempertimbangkan hari baik tersebut, penulis memulai latihan awal pada hari Jumat, 15 april 2017 yakni sehari sebelum perayaan hari raya Kuningan. Pada hari tersebut diadakan persembahyangan bersama di sanggar Manik Uttara untuk berdoa memohon keselamatan dan kelancaran dalam melakukan aktivitas. Setelah melakukan persembahyangan penulis mencoba memulai latihan dengan pendukung. Namun karena pada saat itu pendukung belum sepenuhnya hadir, jadi penulis mencoba menuangkan beberapa materi sebagai tanda atau simbolis pelaksanaan latihan telah dimulai (nuasen).

Latihan yang penulis lakukan menggunakan sistem jadwal untuk agar mempermudah penulis dan pendukung untuk mengatur waktunya masing-masing. Penulis dan pendukung sepakat untuk melakukan latihan rutin yakni 4 kali dalam seminggu karena terdapat beberapa pendukung yang juga ikut serta dalam acara Pesta Kesenian Bali (PKB) 2017. Setelah melakukan diskusi tentang jadwal latihan, akhirnya diputuskan bahwa latihan dilakukan pada hari selasa, jumat, sabtu, dan minggu serta dilakukan secara rutin. Namun tidak bisa dipungkiri bahwa ketika latihan mulai berjalan, terdapat hari-hari yang sudah desepakati terbuang karena sibuknya pendukung dalam kegiatan lain. Oleh karena itu penulis mengantisipasi kemungkinan tersebut dengan mengurangi jadwal latihan yakni mengambil waktu 3 kali dalam seminggu. Adapun beberapa kegiatan yang dilakukan pada tahap ini dapat penulis jelaskan dalam tabel berikut :

**Tabel 2. Tahap Percobaan**

No.	Hari / Tanggal	Kegiatan	Tempat	Waktu (WITA)	Keterangan
1.	Jumat, 17 Februari 2017	Membuat kebyar pembuka di bagian I	Rumah penulis	16.00 - selesai	Penulis dibantu oleh 2 orang teman membuat sebuah kebyar dan kotekan-kotekan pada bagian I
2.	Sabtu, 18 Februari 2017	Membuat melodi suling pada bagian I	Rumah Penulis	16.00 - selesai	Penulis membuat sedikit melodi dengan suling untuk digunakan pada bagian I.
3.	Minggu, 19 Februari 2017	Membuat kotekan gangsa dan reyong pada bagian II	Sanggar Manik Utara	16.00 - selesai	Penulis dibantu oleh 4 orang teman membuat kotekan gangsa dan pola-pola permainan reyong sesuai dengan melodi yang sudah dibuat.
4.	Minggu, 26 Februari 2017	Membuat kebyar untuk akhir bagian II	Rumah Penulis	15.00 - selesai	Penulis membuat sedikit kebyar yang digunakan untuk akhir bagian II.
5.	Jumat 3 Maret 2017	Membuat ornamentasi gangsa dan reyong untuk bagian III	Sanggar Manik Utara	16.00 – selesai	Penulis membuat ornamentasi pada bagian III khususnya pola-pola permainan gangsa, reyong, dan kendang agar terdapat sedikit klimaks pada karya.
6.	Sabtu, 4 maret 2017	Membuat pola kendang untuk ending bagian III	Rumah penulis	18.00 – selesai	Penulis dan pemain kendang pasangan penulis berlatih di rumah penulis sendiri untuk mencari permainan kendang bagian akhir.
7.	Minggu, 5 Maret 2017	Mencari ending yang sesuai dengan konsep	Sanggar Manik Utara	18.00 – selesai	Penulis mencoba mencari ending yang sesuai dengan konsep. Sehingga dalam hal ini penulis memberikan motif kebyar pada ending garapan.

### **Tahap Pembentukan (*Forming*)**

Tahapan ini merupakan proses akhir dari rangkaian proses penggarapan yang dilakukan. Pada tahapan inilah penulis menuangkan semua materi yang sudah disiapkan untuk mewujudkan karya Tugas Akhir ini. Pada tahap ini penulis mengeksplorasi semua kemampuan penulis dalam proses penggarapan, dimana hal yang menjadi masalah adalah mengolah motif permainan gangsa serta reyong agar sesuai dengan konsep garap yang sudah ditentukan. Seiring berjalannya waktu penulis juga meminta pertimbangan-pertimbangan kepada teman-teman seprofesi dalam rangka untuk mempertegas garapan ini. Oleh karena itu tahapan ini merupakan tahapan inti dimana semua kemampuan serta pengalaman penulis dibutuhkan untuk mencapai hasil maksimal dan tidak

menutup kemungkinan terdapat banyak bagian-bagian yang dipotong, ditambahkan, atau dikoreksi untuk memantapkan hasil.

Pada tahapan ini penulis banyak mengundang seniman-seniman yang mumpuni dalam bidang ini termasuk dosen pembimbing penulis yakni: Bapak I Gde Made Indra Sadguna, S.Sn, M.Sn serta Bapak I Nyoman Kariasa, S.Sn, M.Sn yang sudah mengamati karya penulis meskipun dalam hal ini hanya lewat rekaman audio dikarenakan lokasi latihan yang jauh dari kediaman dosen pembimbing. Pada kesempatan ini tidak menutup kemungkinan pembimbing memberikan masukan atau kritik mengenai hasil dari proses yang sudah dilaksanakan.

Hari-hari telah berlalu dan semua materi sudah rampung sehingga tahapan selanjutnya adalah tahapan pemantapan dalam menguasai materi garapan. Sebelum Gladi bersih dilakukan di kampus ISI Denpasar, penulis selalu memberikan masukan-masukan mengenai garapan serta tidak lupa juga memberikan arahan-arahan mengenai teknis Ujian Akhir nantinya agar pendukung mengetahui sedikit tentang teknis penyajian garapannya. Adapun kegiatan pada tahap ini penulis dapat jelaskan melalui tabel berikut :

**Tabel 3. Tahap Pembentukan (*Forming*)**

No.	Hari/Tanggal	Jam	Tempat	Keterangan kegiatan
1.	Sabtu, 15 April 2017	16.00 - selesai	Sanggar Manik Utara	Persembahyangan bersama di sanggar untuk memohon kepada Ida Sang Hyang Widhi Wasa agar diberi kelancaran dalam melakukan segala kegiatan, dilanjutkan dengan memulai latihan penguasaan materi
2.	Minggu, 16 April 2017	17.00 – 20.00	Sanggar Manik Utara	Penulis dan pendukung mencari materi pada bagian I
3.	Selasa, 18 April 2017	17.00 – 20.00	Sanggar Manik Utara	Penulis melakukan latihan secara sektoral karena banyak pendukung yang tidak bisa hadir di latihan kali ini
4.	Minggu, 23 April 2017	17.00 – 20.00	Sanggar Manik Utara	Latihan kembali dilakukan secara sektoral karena pendukung banyak yang tidak bisa hadir
5.	Selasa, 25 April 2017	17.00 – 20.00	Sanggar Manik Utara	Latihan dibatalkan karena sebagian besar pendukung tidak bisa hadir
6.	Jumat, 28 April 2017	17.00 – 20.00	Sanggar Manik Utara	Latihan kembali dibatalkan karena gamelan di Sanggar dipakai untuk keperluan upacara manusa Yadnya (Kematian)
7.	Minggu, 30 April 2017	10.00 – 13.00	Sanggar Manik Utara	Latihan dilanjutkan dengan baik karena pertama kali semua pendukung
8.	Minggu, 7 Mei 2017	10.00 – 13.00	Sanggar Manik Utara	Latihan pada hari tersebut dilakukan dengan memantapkan materi pada bagian I yang sudah tembus di latihan sebelumnya
9.	Minggu, 14 Mei 2017	10.00 – 13.00	Sanggar Manik Utara	Latihan dilanjutkan dengan memulai mencari Bagian II
10.	Rabu, 17 Mei 2017	15.00 – 20.00	Sanggar Manik Utara	Latihan berjalan dengan baik saat mencari materi pada Bagian II

11.	Minggu, 28 Mei 2017	10.00 – 13.00	Sanggar Manik Utara	Latihan kembali dilanjutkan untuk mencari materi pada Bagian II
12.	Minggu, 4 Juni 2017	10.00 – 13.00	Sanggar Manik Utara	Latihan dihadiri oleh semua pendukung untuk melakukan perekaman materi yang sudah dimantapkan pada Bagian I dan II
13.	Minggu, 11 Juni 2017	10.00 – 13.00	Sanggar Manik Utara	Latihan kembali dibatalkan karena banyak pendukung yang tidak bisa hadir karena menghadiri undangan
14.	Minggu, 18 Juni 2017	17.00 – 20.00	Sanggar Manik Utara	Latihan dilanjutkan dengan mencari materi pada bagian III
15.	Kamis, 22 Juni 2017	17.00 – 20.00	Sanggar Manik Utara	Latihan dilakukan sektoral pada instrumen suling karena keterlambatan pendukung lainnya menghadiri latihan
16.	Sabtu, 24 Juni 2017	17.00 – 20.00	Sanggar Manik Utara	Latihan dibatalkan karena penulis sendiri tidak bisa menghadiri latihan
17.	Minggu, 2 Juli 2017	17.00 – 20.00	Sanggar Manik Utara	Latihan berjalan dengan baik untuk memantapkan transisi dari bagian II ke Bagian III
18.	Minggu, 9 Juli 2017	17.00 – 20.00	Sanggar Manik Utara	Latihan kembali dilakukan untuk mencari materi pada Bagian III
19.	Senin, 10 Juli 2017	17.00 – 20.00	Sanggar Manik Utara	Latihan dibatalkan karena terdapat miss komunikasi tentang jadwal latihan, jadi banyak pendukung yang datang salah waktu
20.	Sabtu, 15 Juli 2017	18.00 – 21.00	Sanggar Manik Utara	Latihan berjalan dengan sangat baik sehingga materi pada bagian ke III sudah rampung pada hari ini.
21.	Minggu, 16 Juli 2017	18.00 – 21.00	Sanggar Manik Utara	Latihan pada hari ini dilanjutkan dengan mencari pekaad atau ending dari garapan. Pada hari ini penulis banyak meminta masukan dari Bli Kadek An yang sekaligus pemilik dari sanggar Manik Utara terhadap ornamentasi pada bagian ending.
22.	Sabtu, 22 Juli 2017	18.00 – 21.00	Sanggar Manik Utara	Penulis dan pendukung mencari materi dari semua bagian untuk memantapkan dinamika dan rasa demi penyajian yang lebih baik.
23.	Minggu, 30 Juli 2017	18.00 – 21.00	Sanggar Manik Utara	Penulis dan pendukung kembali melakukan pemantapan dikarenakan latihan hari ini adalah latihan terakhir kami. Latihan hari selanjutnya akan berlanjut ketika Bulfest (Buleleng Festival) sudah selesai, yakni setelah tanggal 6 Agustus 2017. Sehingga penulis dan pendukung tidak bisa mengadakan



				Gladi di kampus.
24.	Selasa, 1 Agustus 2017	20.00 – 23.00	Panggung utama Bulfest	Penulis dan pendukung melakukan Gladi di Panggung Utama Buleleng Festival dikarenakan keterbatasan waktu.
25.	Selasa, 8 Agustus 2017	18.00 – 21.00	Sanggar Manik Utara	Penulis memantapkan semua materi yang akan disajikan.
26.	Rabu, 9 Agustus 2017	18.00 – 21.00	Sanggar Manik Utara	Penulis melakukan gladi kotor di sanggar manik utara untuk menambah hafalan dari semua pendukung
27.	Kamis, 10 Agustus 2017	18.00 – 21.00	Sanggar Manik Utara	Penulis dan pendukung melakukan gladi bersih di sanggar serta menyiapkan apa saja yang akan diperlukan dalam penyajian karya.
28.	Sabtu, 12 Agustus 2017	07.00 - Selesai	Kampus ISI Denpasar	Penulis, pendukung, dan segenap crew melakukan perjalanan ke ISI Denpasar untuk melakukan ujian Tugas Akhir Karya Seni di Gedung Natya Mandala. Namun sebelum penyajian karya seni dimulai, penulis serta pendukung melakukan persembahyangan bersama di padmasana kampus.

### Deskripsi Garapan

Garapan komposisi karawitan yang berjudul PakCupak ini merupakan sebuah konsep karawitan yang masih bertitik tolak pada pola-pola tradisi karawitan Bali. Namun pada garapan ini dikembangkan baik dari struktur lagu, teknik permainan, maupun motif-motif permainan yang sudah ada sekarang dikembangkan sesuai dengan konsep garap dari garapan ini. Sangat penting di dalam penyajian komposisi karawitan ini untuk memperhatikan unsur-unsur musikal seperti nada, irama, tempo, melodi, harmoni, dan dinamika guna untuk menarik perhatian si penikmat musik sehingga penyajian komposisi ini enak didengar dan dinikmati.

Garapan ini menggunakan media ungkap gamelan Gong Kebyar dengan durasi waktu tidak lebih dari 12 menit dengan mengolah kalimat lagu sedemikian rupa sehingga tetap mempunyai nilai estetis dan tidak lepas dari ide dan konsep yang sudah direncanakan. Garapan ini terinspirasi dari cerita Cupak Gerantang sebagai salah satu cerita rakyat yang berkembang di Bali. Agar tidak terlalu luas di dalam penyajiannya, penulis memfokuskan objek garapan ke dalam sosok Cupak. Garapan ini banyak memainkan aksentuasi reyong dan permainan kotekan gangsa polos sangsih yang dibingkai dengan melodi yang mengalun. Garapan ini mempunyai struktur garapan yang sama dengan garapan-garapan lain yakni dibagi menjadi 3 bagian agar mempermudah di dalam proses penggarapannya. Garapan ini melibatkan semua penabuh dari sanggar seni Manik Utara sebagai pendukung garapan “PakCupak” ini.

### Instrumenasi

Dalam penyajian garapan yang berjudul “PakCupak” ini, penulis menggunakan media ungkap gamelan Gong Kebyar megantung. Ini bertujuan agar penulis bisa membuat garapan yang bertempo cepat dan keras, serta gamelan tersebut merupakan gamelan yang paling penulis kuasai diantara gamelan-gamelan lainnya. Gamelan Gong Kebyar merupakan gamelan yang berlaraskan pelog 5 nada yang semua instrumennya terdiri dari alat-alat perkusi berupa bilah dan pencon. Masing-masing instrumen pada barungan gamelan ini mempunyai kedudukan dan fungsi yang berbeda. Adapun jenis-jenis instrumen yang penulis gunakan pada garapan komposisi karawitan, antara lain :

- 3 buah Kendang (lanang, wadon, dan kendang cedutan)

- 1 tungguh Ugal
- 4 tungguh Gangsa pemade
- 4 tungguh Gangsa Kantilan
- 2 tungguh jublag
- 2 tungguh penyacah
- 1 buah Kajar
- 1 buah Ceng-ceng kecek
- 2 tungguh Jegogan
- 1 buah Kempur
- 1 buah Kenong
- 2 buah Gong Besar (lanang dan wadon)
- 5 buah suling

Adapun pengelompokan instrumen atau tunggahan yang penulis gunakan dibagi sesuai dengan fungsinya masing-masing seperti yang dijelaskan pada buku yang berjudul *Tetabuhan Bali I* yang dikarang oleh bapak Pande Made Sukerta(2010). Adapun pengelompokan instrumen atau tunggahan yang dimaksud sebagai berikut :

#### **a. Kelompok Tunggahan Bantang Gending**

Kelompok instrumen ini adalah semua instrumen yang berfungsi sebagai pembawa melodi dari kalimat lagu yang dimainkan. Instrumen dengan fungsi seperti ini dalam gamelan Gong Kebyar yakni instrumen Penyacah dan Jublag.

- Penyacah merupakan tunggahan pembawa melodi lagu yang berukuran sedang dengan daun bilah umumnya berjumlah 7, yakni dimulai dari bilah yang paling kecil berbunyi  $\wedge \cup \text{?} \text{?} \text{?} \wedge \cup$ . Penyacah dimainkan dengan sebuah panggul yang ujungnya dipasang sebuah karet. Itu bertujuan agar bunyi melodi terdengar dengan baik dan getaran bilah juga lebih halus. Fungsi penyacah dalam garapan ini adalah untuk membawakan semua melodi pokok serta sedikit berperan dalam mengatur tempo melodi tersebut.
- Jublag memiliki fungsi yang hampir sama dengan tunggahan penyacah, hanya saja ukuran dari jublag lebih besar dari penyacah. Selain itu tunggahan jublag memiliki daun bilah yang lebih sedikit, yakni berjumlah 5 bilah dengan dimulai dari bilah yang paling kecil berbunyi  $\wedge \cup \text{?} \text{?} \text{?}$ . Jublag dalam garapan ini berfungsi sebagai pembawa melodi bersama penyacah, dimana melodi yang dimainkan oleh penyacah disederhanakan oleh jublag.

#### **b. Kelompok Tunggahan Penandan Gending**

Kelompok instrumen ini adalah instrumen yang berfungsi layaknya seorang pemandu yang mengatur irama lagu. Instrumen yang dimaksud adalah instrumen Ugal atau Terompong. Namun pada garapan ini, penulis hanya menggunakan instrumen Ugal sebagai penandan gending.

- Ugal mempunyai ukuran yang cukup lebar. Ugal memiliki daun bilah yang berjumlah 10 bilah dengan dimulai dari nada yang paling kecil berbunyi  $\text{?} \wedge \cup \text{?} \text{?} \text{?} \wedge \cup \text{?} \text{?}$ . Pemain ugal memainkan ugal dengan sebuah panggul yang memiliki ujung atas runcing dan ujung bawah yang tumpul untuk memudahkan pemainnya bermain dengan tempo cepat. Ugal berfungsi sebagai pengatur dinamika dan pemimpin bagi semua instrumen.

#### **c. Kelompok Tunggahan Penandan Tempo**

Instrumen penandan tempo adalah instrumen yang berfungsi sebagai pengatur tempo. Instrumen yang dimaksud adalah kajar, kendang, bende, dan kempli. Namun pada garapan ini, penulis hanya menggunakan kajar dan kendang sebagai tunggahan penandan tempo.

- Kajar merupakan tunggahan yang mengatur tempo lagu dengan mempunyai 1 buah sumber bunyi yang berpencon. Kajar dibunyikan dengan sebuah panggul yang sudah diberi lilitan tali di ujungnya. Kajar dalam garapan ini berfungsi sebagai sebuah instrumen pengatur tempo lagu yang dimainkan. Jadi

peranan kajar dalam garapan ini sangatlah penting mengingat mengatur tempo bukanlah hal yang mudah.

- Kendang merupakan instrumen yang memiliki peran sangat penting di dalam sebuah ensemble gamelan gong kebyar. Kendang memiliki banyak jenis seperti kendang panggulan, kendang krumpungan, kendang palemongan, dan masih banyak lagi jenis kendang lainnya. Namun kendang yang penulis gunakan dalam garapan ini adalah kendang panggulan dan cedutan. Kendang berbentuk seperti tabung dengan ukuran yang berbeda di setiap ujungnya serta dilapisi kulit di setiap ujungnya. Kendang bisa dimainkan dengan atau tanpa panggul sesuai dengan kebutuhan musik itu sendiri. Kendang dalam garapan ini berfungsi untuk memberikan aksentuasi, mengatur dinamika, serta berperan dalam mengatur tempo.

#### **d. Kelompok Tungguhan Pepayasan**

Instrumen yang berfungsi sebagai tungguhan pepayasan dibagi menjadi 2, yakni tungguhan pepayasan melodi dan tungguhan pepayasan ritme. Yang termasuk Tungguhan pepayasan melodi adalah gangsa pemade, gangsa kantilan, dan riyong. Sedangkan kelompok tungguhan pepayasan ritme adalah ceng-ceng kopyak.

- Gangsa pemade memiliki bentuk yang sama seperti ugul, hanya saja berukuran lebih kecil. Urutan nadanya pun sama yakni dimulai dari nada yang paling kecil berbunyi  $\text{c} \sim \text{d} \text{ e} \text{ f} \text{ g} \text{ a} \text{ b} \text{ c}$ . Gangsa pemade dipukul menggunakan sebuah panggul yang sama seperti panggul ugul, namun ukurannya sedikit lebih kecil. Gangsa Pemade dalam garapan ini berfungsi sebagai instrumen pepayasan, yakni instrumen yang membuat melodi pokok menjadi lebih dikembangkan dan diberikan ornamentasi dalam rangka untuk membuat lagu yang lebih bagus.
- Gangsa kantilan mempunyai fungsi yang hampir sama dengan gangsa pemade. Kantilan berukuran sedikit lebih kecil dibandingkan dengan gangsa pemade, dimana urutan nada dan alat pukulnya pun sama. Fungsi kantilan pada garapan ini juga sama dengan Gangsa Pemade, namun kantilan penulis fungsikan untuk mengisi beberapa melodi yang kosong untuk memberikan kesan tertentu pada garapan ini.
- Reyong merupakan tungguhan yang memiliki ukuran sangat panjang dengan sumber bunyi yang mempunyai pencon berjumlah 12 buah. Reyong dimainkan dengan panggul yang hampir sama seperti panggul kajar, hanya saja ukurannya lebih kecil agar dapat memainkan tempo yang cepat. Nada reyong dimulai dari nada yang paling kecil yakni  $\text{c} \text{ d} \text{ e} \text{ f} \text{ g} \text{ a} \text{ b} \text{ c}$ . Reyong dimainkan oleh 4 orang pemain yang memainkan motif-motif permainan tertentu. Reyong berfungsi sebagai instrumen pepayasan dalam garapan ini, yakni digunakan untuk memberikan ornamentasi pada melodi pokok yang dimainkan.

#### **e. Kelompok Tungguhan Pesu Mulih**

Instrumen yang dimaksud adalah instrumen yang dimainkan biasanya pada bagian akhir lagu. Instrumen pesu mulih ini juga dibagi menjadi 2 sub bagian yakni tungguhan pesu mulih melodi yang diwakili oleh instrumen jegogan, serta instrumen pesu mulih non-melodi yang diwakili oleh instrumen gong, kempul, kempli, dan kenong. Namun pada garapan ini, penulis hanya menggunakan instrumen Gong, Kempul, dan Kenong.

- Jegogan merupakan tungguhan bilah yang mempunyai ukuran paling besar. Jegogan dimainkan dengan sebuah panggul yang ujungnya sudah dililit oleh kain yang keras agar dapat menghasilkan bunyi yang dibutuhkan. Urutan nada dari instrumen jegogan sama seperti instrumen jublag, hanya saja instrumen jegogan memiliki ukuran yang lebih besar. Jegogan berfungsi untuk memperpanjang nada terakhir yang dimainkan, sehingga nada tersebut berbunyi lebih lama dan lebih keras.
- Gong merupakan instrumen yang dipukul di akhir kalimat lagu atau berfungsi sebagai finalis. Gong biasanya berjumlah 2 buah dalam gamelan Gong Kebyar yakni Gong Lanang dan Gong Wadon yang dimainkan secara bergantian. Gong dipukul dengan sebuah alat pukul yang sama dengan instrumen jegogan, hanya saja alat pukul Gong berukuran lebih besar agar sesuai dengan ukuran Gong. Gong berfungsi sebagai pukulan terakhir dari kalimat lagu agar garapan lebih terkesan berwibawa dan lebih ramai.

- Kempur mempunyai bentuk yang sama seperti Gong, namun kempur memiliki ukuran yang lebih kecil dari gong. Alat pukul yang digunakan juga sama seperti instrumen Gong, namun berukuran lebih kecil. Kempur berfungsi sebagai instrumen yang dimainkan sebelum memainkan Gong. Ini dimaksudkan agar penyajian garapan tidak sepi ketika gong tidak dimainkan
- Kenong merupakan instrumen yang bertempat di daerah Gong serta Kempur. Kenong biasanya dimainkan oleh pemain kempur langsung. Kenong merupakan instrumen yang berpencon yang biasanya dipukul dengan menggunakan bagian bawah panggul Gong atau kempur. Kenong berfungsi sama dengan kempur, hanya saja dimainkan bergantian sesuai dengan kebutuhan lagu.

#### **f. Kelompok Tunggahan Pemanis**

Kelompok instrumen ini merupakan semua instrumen yang berfungsi sebagai pemanis gending. Instrumen yang termasuk dalam kelompok ini adalah Suling dan Rebab, namun pada garapan ini penulis tidak akan menggunakan rebab.

- Suling merupakan instrumen pemanis yang berbentuk tabung panjang dengan terbuat dari bambu. Suling Bali umumnya memiliki lubang nada sebanyak 6 dengan 1 buah lubang di ujung yang berfungsi sebagai sumber bunyi (song manis). Di ujung suling, tepatnya di luar song manis terdapat sebuah lilitan bambu yang dinamakan Siwer. Suling dapat memainkan banyak motif permainan tertentu, bahkan mencakup laras selendro. Suling dalam garapan ini berfungsi untuk mempermanis lagu yang dibawakan, serta untuk menurunkan tempo ketika suling melakukan improvisasi.

#### **g. Kelompok Tunggahan Pengramen**

Kelompok tunggahan ini adalah semua instrumen yang berfungsi untuk membuat gending menjadi ramai. Instrumen yang dimaksud adalah Ceng-ceng kecek dan Ceng-ceng Kopyak.

- Ceng-ceng kecek merupakan instrumen yang berfungsi untuk meramaikan sebuah lagu dengan beberapa buah bilah kecek yang saling beradu. Kecek dimainkan dengan menggunakan daun ceng-ceng yang berukuran kecil yang ditekan kebawah dengan teknik tertentu. Ceng-ceng kecek seperti yang sudah dijelaskan memiliki fungsi yang sangat penting dalam garapan ini, yakni memberikan kesan ramai dalam garapan. Tentunya instrumen ini juga berfungsi untuk memainkan aksentuasi-aksentuasi.

### **Struktur Garapan**

Garapan komposisi karawitan yang berjudul “PakCupak” ini digarap dengan berdasarkan pada ide dan konsep garap yang sudah dirancang sebelumnya, serta disusun dengan struktur garapan yang terdiri dari 3 (tiga) bagian untuk mempermudah dalam proses garapnya. Adapun sedikit uraian mengenai bagian-bagian tersebut sebagai berikut:

#### **• Bagian Pertama**

Bagian pertama ini merupakan bagian awal dari garapan ini yang dimulai dengan sedikit kebyar, dimana semua instrumen bermain bersama-sama. Kemudian dilanjutkan dengan permainan dari beberapa instrumen untuk memberikan sedikit improvisasi dan pengenalan tentang instrumen-instrumen yang akan dimainkan. Instrumen yang bermain sendiri yakni berawal dari kendang dan dilanjutkan dengan kebyar kemudian disambung dengan permainan reyong yang diikuti oleh melodi penyacah, jublag, dan jegog. Hampir semua permainan melodi di bagian pertama ini memiliki tempo yang sedikit cepat untuk menunjukkan bagaimana tatapan cupak yang tajam dan agresif atau *rengas* (dalam bahasa Bali).

Di dalam bagian ini instrumen penyacah membawa melodi pokok dan instrumen lain memainkan ornamentasi/hiasan yang sudah disesuaikan dengan permainan melodi sehingga lagu yang terbentuk tidak lepas dari melodi pokok. Setelah permainan reyong selesai, maka dilanjutkan dengan permainan suling serta penyacah yang bermain bersama. Setelah itu dilanjutkan dengan permainan gangsa yang memainkan pola-pola permainan yang bertempo cepat dan banyak diselingi dengan kebyar-kebyar yang bertempo cukup cepat. Di akhir bagian ini terdapat kebyar yang juga bertempo cepat sebelum masuk ke bagian kedua nanti.

Note : Bagian pertama dari garapan ini penulis selipkan beberapa kebyar dengan tujuan untuk memberikan kesan agresif dan tajam, dimana Penulis mengambil pandangan seorang Cupak yang sangat tajam disertai dengan sifatnya yang *Rengas* (istilah dalam bahasa Bali untuk menyebutkan sifat Agresif).

• **Bagian Kedua**

Sebelum menginjak ke bagian kedua di sini terdapat permainan reyong dan melodi sebagai sebuah transisi ke bagian ini. Pada bagian ini, melodi dibawakan oleh penyacah yang dirangkai dengan dibarengi oleh permainan gangsa dan reyong yang saling bergantian. Pada bagian ini penulis sedikit memainkan tempo disetiap sub bagiannya. Permainan gangsa dan reyong masih menggunakan pola-pola permainan yang sederhana namun penulis memberikan sedikit permaianan tempo sehingga lagu yang tercipta tidak monoton. Di awal bagian ini permaianan gangsa dan melodi sangat mendominasi sebelum dilanjutkan dengan permainan reyong yang memainkan aksentuasi-aksentuasi tertentu untuk menunjukkan seorang cupak yang sangat keras.

Sebelum mengakhiri bagian ini penulis mencoba memainkan sedikit melodi gilak yang diikuti oleh permainan kintilan, gangsa, dan reyong yang saling bersahutan satu dengan yang lain dengan dinamika yang yang berbeda disetiap instrumennya. Di akhir bagian ini diisi dengan kebyar yang bertempo cepat dan dilanjutkan dengan permainan gangsa yang memainkan permainan sederhana yang juga bertempo cepat. Adapun analisis notasi pada bagian II ini dapat penulis jelaskan pada notasi dibawah ini :

Bagian ini merupakan bagian akhir dari semua materi garapan yang berjudul “PakCupak” ini, dimana pada bagian ini diperbanyak oleh aksentuasi reyong dan permainan melodi yang mengalir. Namun sebelum memasuki bagian ini, terlebih dahulu memasuki bagian transisi yang dimainkan oleh instrumen suling. Setelah itu reyong bermain dengan dibingkai oleh melodi pokok yang dimainkan oleh penyacah dan jublag.

Secara umum pada bagian ini memiliki pola garap hampir sama dengan bagian kedua, namun pada bagian ini banyak memainkan reyong dan gangsa dengan mengolah dinamika untuk menghidupkan rasa dan jiwa dari garapan ini. Teknik-teknik yang dimainkan pada bagian ini juga lebih bervariasi dibandingkan dengan teknik di bagian kedua sehingga terkesan tidak sama dengan bagian kedua. Di bagian ini diakhiri oleh permainan semua instrumen yang keras dengan permainan aksentuasi reyong dan kendang panggulan agar terdapat klimaks dalam garapan ini. Dan sebagai penutup penulis memasukkan kebyar bertempo cepat sehingga audien tahu karakter cupak yang sangat agresif memiliki sedikit kemiripan dengan sifat penulis yang notabene merupakan seniman Bali utara.

**Sistem Notasi**

Penulisan gending-gending atau lagu biasanya menggunakan simbol-simbol yang berupa angka, huruf, gambar, maupun tanda baca tertentu. Dalam hal ini penata menggunakan sistem penotasian yang sudah umum digunakan dalam karawitan Bali. Adapun simbol-simbol yang digunakan dalam notasi ini yakni pengangge aksara Bali, sebagai berikut: Ulu ( ◡ ), Tedong ( ◃ ), Taleng ( ◅ ), Suku ilut ( ◄ ), Suku ( ◅ ), Carik ( ^ ), Pepet ( ◌ ). Adapun wujud dari simbol-simbol tersebut dapat dijelaskan pada tabel berikut ini :

**Tabel 4. Penganggening Aksara Bali  
Dibaca dalam Laras Pelog 7 (tujuh) Nada**

No.	Nama aksara	Simbol	Dibaca
1.	Ulu	◡	Nding
2.	Tedong	◃	Ndong
3.	Taleng	◅	Ndeng
4.	Suku ilut	◄	Ndeung
5.	Suku	◅	Ndung
6.	Carik	^	Ndang
7.	Pepet	◌	Ndaing

Selain penggunaan simbol yang sudah dijelaskan diatas, juga dilengkapi dengan oleh tanda-tanda yang umum dipakai dalam sistem penotasian pada karawitan Bali :

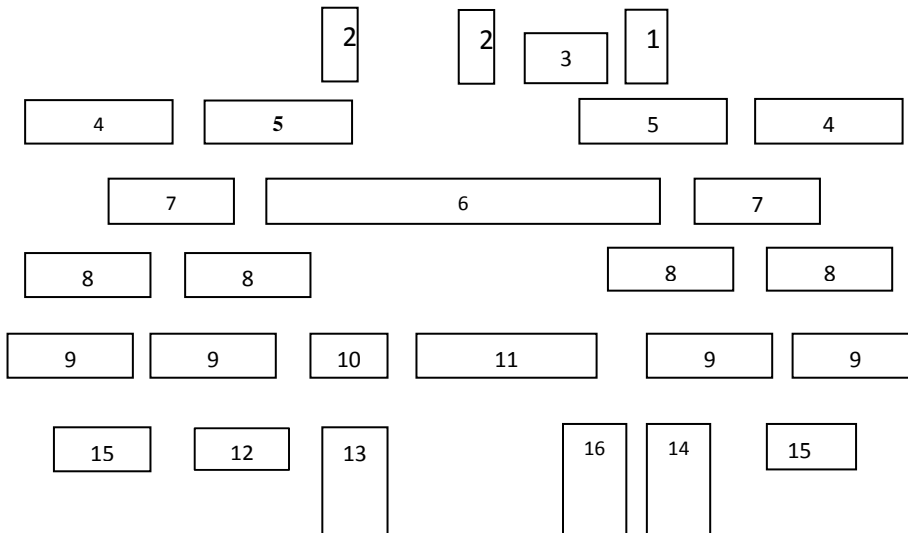
- Tanda ulang || . . . . ||

Tanda ini berupa dua garis vertikal yang diletakkan di depan dan di belakang kalimat lagu yang akan diulangi dawi awal.

- Tanda Garis Nilai  $\dots$   
Garis nilai ini ditandai dengan garis horizontal diatas simbol nada yang menunjukkan nilai nada tersebut dalam ketukan.
- Tanda coretan pada simbol nada (/)  
Simbol ini digambarkan oleh sebuah coretan garis miring tepat di nada yang berarti nada tersebut dimainkan sambil menutup bilahnya.
- Tanda Gong (.)  
Simbol ini ditandai dengan tanda kurung buka dan kurung tutup pada nada tertentu untuk menunjukkan pukulan instrumen Gong.
- Tanda Kempur +  
Simbol ini ditandai dengan tanda tambah diatas simbol nada untuk menunjukkan jatuhnya pukulan kempur.
- Tanda Kenong -  
Simbol ini ditandai dengan tanda kurang diatas nada untuk menunjukkan jatuhnya pukulan kenong.

### Tempat Pementasan Dan Setting Instrumen

Dalam pementasan suatu karya seni yang baik, sudah barang tentu tempat dan pengaturan pementasan menjadi faktor yang sangat penting. Garapan komposisi karawitan yang berjudul “PakCupak” ini dipentaskan langsung di dalam ruangan atau stage Natya Mandala Institut Seni Indonesia (ISI) Denpasar, dimana posisi penonton yakni berada di depan panggung. Adapun pengaturan tempat dari masing-masing instrumen dalam garapan ini yang dapat dilihat dari gambar di bawah ini:



Keterangan :

1. Kempur
2. Gong
3. Kenong
4. Jegogan
5. Jublag
6. Reyong
7. Penyacah

8. Gangsa Kantilan
9. Gangsa pemade
10. Kajar
11. Ugal
12. Cengceng Kecek
13. Kendang Wadon
14. Kendang Lanang cedutan
15. Suling
16. kendang lanang Panggulan

### **Kostum (Tata Busana)**

Tata busana juga merupakan hal yang sangat penting untuk memperindah tampilan visual di panggung. Di dalam penyajian garapan komposisi karawitan yang berjudul “PakCupak” ini, penata sepenuhnya menggunakan kostum tradisional Bali agar garapan ini tidak lepas dari konteks tradisi. Adapun tata busana yang penata gunakan yakni sebagai berikut :

1. Kepala : Menggunakan udeng berwarna gelap dengan sedikit motif prada serta diberi sepucuk bunga bercorak emas.
2. Selendang : Menggunakan kain bermotif warna merah jambu.
3. Selempang : menggunakan kain berwarna kuning dan ungu.
4. Kampuh (saput) : Menggunakan kain batik berwarna coklat dengan Sedikit prada berwarna kuning.
5. Kain (Kamen) : Menggunakan kain putih polos.

### **PENUTUP**

Berdasarkan urian yang sudah dijelaskan sebelumnya, maka penulis dapat menarik suatu kesimpulan akhir, yakni Garapan komposisi karawitan yang berjudul “PakCupak” ini merupakan sebuah garapan yang diproses dan dikembangkan dengan motif-motif permainan gamelan yang sederhana dengan dirangkai sedemikian rupa agar menyatu dengan konsep yang sudah dibuat. Garapan komposisi karawitan yang berjudul “PakCupak” ini disajikan dengan menggunakan media ungkap gong kebyar yang berlaraskan Pelog 5 (lima) nada serta mempunyai durasi waktu penyajian tidak lebih dari 12 menit. Struktur garapan komposisi karawitan ini secara umum terdiri dari 3 bagian yaitu bagian pertama, bagian kedua, dan bagian ketiga serta dimasukkan lagu-lagu sebagai transisi atau jembatan antara tiap bagian sehingga setiap bagian terhubung satu sama lain.

### **DAFTAR RUJUKAN**

Bandem, I Made. (1993). *Ubit-Ubitan : Sebuah Teknik Permainan Gamelan Bali*, dalam Mudra Jurnal Seni Budaya Denpasar: Sekolah Tinggi Seni Indonesia Denpasar (STSI) PRESS

———. (1986). *Prakempa. Sebuah Lontar Gamelan Bali* Denpasar : Akademi Seni Tari Indonesia Denpasar

Kumarajaya, I Gede Ngurah. (1990). *Skrip tari ‘Cupak Gerantang’* Denpasar: STSI

Sukerta, Pande Made. (2010). *Tetabuhan Bali I* Surakarta: Institut Seni Indonesia Solo (ISI Press Solo),

———. (2011). *Metode Penyusunan Karya Musik “Sebuah Alternatif”* Surakarta: ISI Press Solo

Sustiawati, Ni Luh. (1996). *Cerita Cupak Dan Gerantang*. Denpasar: STSI

[http://wjunartha.blogspot.co.id/2012/09/satua-cupak-teken-grantang\\_16.html](http://wjunartha.blogspot.co.id/2012/09/satua-cupak-teken-grantang_16.html)

[https://id.wikipedia.org/wiki/Cupak\\_Gerantang](https://id.wikipedia.org/wiki/Cupak_Gerantang)