

## CANDRA KEMBAR

I Nyoman Yudiawan \*)<sup>1</sup>  
Tri Haryanto, S.Kar., M.Si \*\*)<sup>2</sup>  
I Ketut Partha, SSKar., M.Si \*\*\*)<sup>3</sup>

INSTITUT SENI INDONESIA DENPASAR

Alamat: Jalan Nusa Indah Denpasar, Telp: (0361) 227316, Fax: (0361) 236100  
e-mail: youdhie\_cloud11@gmail.com

### ABSTRAK

Candra Kembar berasal dari kata Candra dan kembar, Candra yang berarti bulan dan Kembar yaitu suatu objek yang sama, *Candra kembar* berarti bulan kembar. Terinspirasi dari melihat bulan di pantai, dimana bulan terlihat kembar karena pantulan bayangan bulan pada permukaan air laut yang membuat bulan tersebut terlihat kembar, dari fenomena tersebut ingin penata transformasikan kedalam sebuah garapan *tabuh* kreasi berdurasi 12 – 15 menit yang berkonsep tentang fenomena bulan kembar diatas. Konsep bulan yang kembar akan penata aplikasikan di bagian kedua (*pengawak*) dimana bagian ini menggunakan 3 pola yang akan di balikan dari pola pertama sampai ke pola ketiga dan kemudian kembali lagi dari pola ketiga sampai ke pola pertama agar mirip seperti konsep bulan kembar tersebut yang seakan-akan seperti bercermin ke permukaan air laut sebagai bentuk struktur kedua (*pengawak*) yang dipertegas melalui alur pola-pola tersebut, didukung dengan permainan instrumen *kendang* sebagai peralihan dari pola ketiga yang akan kembali menuju ke pola pertama. Garapan *tabuh* kreasi *Candra Kembar* ini menggunakan beberapa gamelan gong kebyar yaitu instrumen *kendang, kajar, kecek, suling, ceng-ceng kopyak, gong, kempur, kempli, bebende, jegog, jublag / calung, penyacah / kenyr, reong, dan terompong*. Garapan *tabuh* kreasi *Candra Kembar* ini menggunakan 25 orang pemain dimana pemain *suling* langsung memegang instrumen *ceng-ceng kopyak*, garapan ini didukung oleh mahasiswa ISI Denpasar jurusan karawitan, jurusan tari, dan beberapa pendukung yang sudah sering berkecimpung di bidang karawitan.

**Kata kunci:** Tabuh Kreasi, Gong Kebyar, Bebonangan, Bulan Kembar.

### ABSTRACT

*Candra Kembar comes from the words Candra and kembar, Candra which means Moon and Twins are a similar object, twin Candra means twin moon. Inspired by seeing the moon on the beach, where the moon looks twin because of the reflection of the moon on the surface of the sea water that makes the moon look twin, from the phenomenon wants to transformer into a garapan tabuh creations duration 12-15 minutes concept about the phenomenon of the twin moon above. The twin moon concept will be applied in the second part (comedian) where this section uses 3 patterns that will be reversed from the first pattern up to the third pattern and then back again from the third pattern up to the first pattern to look like the concept of the twin moon As if mirrored to the surface of the seawater as a form of a second structure (pengawak) reinforced through the groove of the patterns, supported by the game of kendang instruments as a transition from the third pattern which will return to the first pattern. Garapan kartuh Candra Kembar creations are using some gamelan kebyar gong, namely kendang instrument, kajar, kecek, flute, kopli cyber, gong, kempur, kempli, bebende, jegog, jublag / calung, penyacah / kenyr, reong, and terompong. Garapan tabuh Candra Kembar creations use 25 players where the flute player directly holds the instrument ceng-ceng kopyak, this claim is supported by ISI students denpasar majoring in karawitan, dance majors, and some supporters who have often dabbled in the field of karawitan.*  
**Keywords:** Tabuh Kreasi, Gong Kebyar, Bebonangan, the twins moon.

## PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi yang semakin canggih dan kebebasan dalam berekspresi membuat para seniman Bali termotivasi untuk dapat menciptakan karya musik yang bernuansa kekinian dan memiliki nilai kreativitas yang tinggi. Itu sebagai tolok ukur bahwa perkembangan kesenian Bali khususnya dibidang seni karawitan sudah berkembang sangat pesat. Para seniman Bali dewasa ini telah banyak memunculkan karya-karya dengan mengolah ide-ide dan pola pikir menjadi suatu bentuk kesenian yang memiliki jiwa serta nuansa yang beragam (Megi, 2015: 1).

Lebih lanjut Megi menyatakan bahwa dalam proses penciptaan karya seni, para seniman biasanya menggunakan berbagai hal maupun peristiwa sebagai sumber acuan dalam berinspirasi dan berimajinasi seperti misalnya kehidupan manusia dengan Tuhan, manusia dengan manusia, dan manusia dengan lingkungan sekitarnya di Bali khususnya umat Hindu dikenal dengan konsep Tri Hita Karana (Megi, 2015: 1). Sebagai bentuk pengabdian kepada Tuhan, manusia meyakini dengan adanya perantara untuk mempermudah titik fokus kepada Tuhan dan para Dewa, dari perantara tersebut penata tertarik mengangkat fenomena bulan kembar.

Fenomena ini penata dapatkan saat penata pergi ke pantai Padang Galak pada senja hari, dimana saat itu penata ingin jalan-jalan dan makan-makan bersama keluarga di sebuah restoran yang menyajikan makanan ikan laut yang terletak di dekat pantai Padang Galak tersebut, namun tidak terasa penata duduk di pantai sampai menjelang malam dan penata mendapatkan fenomena yang indah saat itu, yaitu fenomena bulan yang terlihat kembar karena bayangannya yang terlihat di permukaan air laut, awalnya bulan muncul dengan bulat sempurna tetapi saat itu tidak dalam bulan *puhnama* penata sudah dapat menikmati keindahannya, tidak lama kemudian bayangan bulan mulai muncul di permukaan air laut dan sangat pas dengan posisi penata duduk menyaksikannya sehingga bulan tersebut terlihat seperti kembar karena mamantulkan cahayanya ke air laut. Dari fenomena ini penata sangat kagum dengan keindahannya bahkan dalam suasana tersebut bulan jadi semakin indah dan penata sangat menikmatinya. Keindahan bulan yang terlihat kembar mengingatkan penata kepada sang Maha Pencipta yang begitu besar dan tanpa adanya Beliau fenomena tersebut tidak akan dapat terjadi.

Bulan atau Luna adalah satu-satunya satelit alami Bumi, dan merupakan satelit alami terbesar ke-5 di Tata Surya. Bulan tidak mempunyai sumber cahaya sendiri dan cahaya Bulan sebenarnya berasal dari pantulan cahaya Matahari. Bulan berada dalam orbit sinkron dengan Bumi, hal ini menyebabkan hanya satu sisi permukaan Bulan saja yang dapat diamati dari Bumi. Orbit sinkron menyebabkan kala rotasi sama dengan kala revolusinya. Di bulan tidak terdapat udara ataupun air. Banyak kawah yang terhasil di permukaan bulan disebabkan oleh hantaman komet atau asteroid. Ketiadaan udara dan air di bulan menyebabkan tidak adanya pengikisan yang menyebabkan banyak kawah di bulan yang berusia jutaan tahun dan masih utuh. Di antara kawah terbesar adalah Clavius dengan diameter 230 kilometer dan sedalam 3,6 kilometer. Ketidakhadiran udara juga menyebabkan tidak ada bunyi dapat terdengar di Bulan. Bulan *puhnama* adalah salah satu [fase bulan](#) di mana bulan terletak di belakang bumi ditinjau dari [matahari](#). Karena satu [siklus bulan](#) lamanya 29,5 hari, maka bulan *puhnama* biasanya terjadi di antara hari ke-14 dan 15 dalam kalender lunar. (sumber: [https://id.wikipedia.org/wiki/Bulan\\_puhnama\\_diunduh\\_tgl.16-02-2017](https://id.wikipedia.org/wiki/Bulan_puhnama_diunduh_tgl.16-02-2017))

Dalam agama [Hindu](#) khususnya di Bali memiliki hari raya yang didasarkan pada *sasih*/bulan, yaitu dan *Tilem*. Hari Raya *Puhnama* dan *Tilem* merupakan bagian dari *Naimitika Yadnya* (ritual yang dilakukan pada waktu tertentu). Kata *Puhnama* berasal dari kata “*puhna*” yang artinya sempurna. *Puhnama* dalam kamus umum Bahasa Indonesia berarti bulan yang bundar atau sempurna (tanggal 14 dan 15 kamariah). Pemujaan dimaksudkan saat *puhnama* ini ditujukan kehadapan *Sanghyang Candra*, dan *Sanghyang Ketu* sebagai dewa kecemerlangan untuk memohon kesempurnaan dan cahaya suci dari Ida Sanghyang Widhi Wasa dalam berbagai wujud *Ista Dewata*. Biasanya pada hari suci *puhnama* ini disebutkan umat Hindu menghaturkan *Daksina* dan *Canang Sari* pada setiap *pelinggih* dan *pelangkiran* yang ada di setiap rumah. Pada umumnya di kalangan umat Hindu, sangat meyakini mengenai rasa kesucian yang tinggi pada hari *Puhnama*, sehingga hari itu disebutkan dengan kata “*Devasa Ayu*”. Oleh karena itu, setiap datangnya hari-hari suci yang bertepatan dengan hari *Puhnama* maka pelaksanaan upacaranya disebut, “*Nadi*”. Tetapi sesungguhnya tidak setiap hari *Puhnama* disebut ayu tergantung juga dari *Patemon dina* dalam perhitungan *wariga*. Hari Raya *Tilem* dirayakan ketika bulan mati, ketika langit gelap tanpa ada sinar bulan (sumber: <http://inputbali.com/budaya-bali/makna-hari-puhnama-dan-tilem-dalam-hindu> diunduh tgl. 16-02-2017)

Ditinjau dari pengetahuan Astronomi Bahwa pada bulan *tilem* itu posisi bulan berada diantara Matahari dengan Bumi sehingga suasana menjadi gelap gulita dimalam hari. Upacara *Tilem* bermakna sebagai upacara pemujaan terhadap Dewa Surya, diharapkan semua umat Hindu melakukan pemujaan dan persembahyangan dengan rangkaian berupa upacara yadnya. Umat Hindu meyakini pada saat hari *Tilem* ini mempunyai keutamaan dalam menyucikan diri dan berfungsi sebagai pelebur segala kotoran/*mala* yang terdapat dalam diri manusia, juga karena bertepatan dengan Dewa Surya *beriyoga/semadhi* memohonkan keselamatan kepada Hyang Widhi (wawancara dengan I Wayan Taer, tanggal 13 Februari 2017).

Berdasarkan paparan di atas, maka muncul sebuah inspirasi untuk mengangkat *Candra Kembar* dijadikan sebagai judul dalam komposisi karawitan dengan bentuk *tabuh* kreasi. Judul ini dipilih penata untuk mengungkapkan awal munculnya bulan sampai terjadinya fenomena bulan yang kembar dengan makna yang ada pada fenomena bulan kembar tersebut, yaitu bayangan bulan yang dihasilkan oleh pantulan air laut. Pemaknaan bulan yang terlihat kembar akibat pantulan bayangan dari air laut ditransformasikan kedalam media ungkap beberapa instrumen gamelan gong kebyar (tidak menggunakan *rencang/gangsa* dan *kantil*) layaknya gong *Bebonangan* sebagai pendukung wujud karya.

## IDE GARAPAN

Ide garapan merupakan dasar pemikiran yang secara kuat mendorong sang komposer untuk berkarya. Ide garapan menjadikan seluruh ide/gagasan pokok yang akan diungkapkan menjadi suatu pesan atau makna, dimana penata ingin mengungkapkan isi hati atau pengalaman penata melalui berkarya cipta dengan didasari oleh ide garapan ini.

Dalam garapan ini penata mendapatkan ide ketika melihat bulan *puhnama* yang begitu indah saat malam hari di pantai *Padang Galak*, dimana penata tertarik saat melihat bayangan bulan pada air laut di malam hari seakan-akan bulan tersebut terlihat seperti kembar karena bayangan bulan yang dihasilkan dari pantulan air tersebut sehingga penata ingin menuangkannya ke dalam sebuah garapan *tabuh* kreasi yang berjudul "*Candra Kembar*".

Setelah adanya pematangan ide, penata juga memikirkan alat yang digunakan untuk mendukung karya seni ini. Dari berbagai pertimbangan yang penata lakukan, maka penata memutuskan untuk menggarap sebuah *tabuh* kreasi. *Tabuh* Kreasi adalah karya musik yang masih memegang aturan secara klasik sehingga nuansa tradisinya sangat kental dan tidak terlalu keluar dari kaidah klasik. Berdasarkan paparan di atas penata ingin menggunakan barungan gamelan Gong Kebyar yang tidak menggunakan *rencang* (*gangs*a dan *kantil*)

Adapun judul dalam karya seni *Tabuh* kreasi ini adalah "*CANDRA KEMBAR*". *Candra* yang berarti bulan dan ditambahkan dengan kata kembar yang berarti dua objek yang sama. Jadi *Candra Kembar* berarti bulan yang kembar akibat pantulan bayangan dari air laut.

Sesuai dengan ide dalam garapan ini penata ingin mengaplikasikan konsep *Candra Kembar* yang dikaitkan dengan fenomena bulan kembar yang terjadi di laut dan memiliki nilai keindahan yang mengingatkan penata akan agungnya sang maha pencipta menjadi sebuah karya seni karawitan. Dengan mengaplikasikan fenomena bulan yang kembar seperti bercermin dalam bagian *pengawak* yang menggunakan tiga pola yang akan penata balikan dari pola satu, dua, tiga kemudian kembali lagi ke pola tiga, dua, dan satu dengan permainan kendang sebagai peralihan ke pola tiga, dua, dan satu.

## TUJUAN GARAPAN

Pada dasarnya dalam penyelesaian dari proses kreativitas tentu mempunyai tujuan dan sasaran yang hendak dicapai untuk dijadikan motivasi sebagai pendorong terwujudnya garapan ini, yang diklarifikasikan menjadi dua bagian, yaitu tujuan umum dan tujuan khusus. Tujuan umum mencakup banyak orang atau universal dan tujuan khusus mencakup orang-orang yang lebih fleksibel.

### ➤ Tujuan Umum

- Untuk melestarikan gamelan gong kebyar dengan menggarap *tabuh kreasi* dengan struktur dan unsur yang mudah dimengerti.
- Untuk menambah wawasan masyarakat Bali mengenai *tabuh kreasi* yang tidak lepas dari kaidah klasik dan tradisinya seperti sekarang.

### ➤ Tujuan Khusus

- Meningkatkan dan mengembangkan kreativitas penata dalam berkomposisi khususnya dalam bidang seni karawitan.
- Memperoleh pengalaman dan pemahaman secara terperinci mengenai cara-cara penggarapan *tabuh kreasi* dengan *pakem-pakem* yang sudah ada.
- Membagi pengetahuan antar pendukung garapan, agar bisa menjadi acuan bagi mereka yang mau mempelajari tentang musik. Khususnya musik karawitan Bali.
- Sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana S1.

## MANFAAT GARAPAN

Setiap garapan memiliki penyelesaian suatu komposisi musik diharapkan dapat memberikan manfaat. Adapun manfaat yang dapat dipetik dari penyusunan musik inovatif ini, yakni:

Dari penggarapan karya tulis dan karya seni, penata banyak mendapat ilmu tambahan tentang menggali ide dan mengapresiasi ide tersebut ke dalam karya seni karawitan. Walaupun pemahaman dan pengetahuan itu belum maksimal, sekiranya hal ini bisa menjadi bekal bagi penata dalam berkesenian yang terus mengalami perkembangan di masa-masa berikutnya.

Penggarapan *tabuh kreasi* ini diharapkan bisa memberi kontribusi terhadap penggalian nilai-nilai sebuah seni tradisi dalam kehidupan sosial masyarakat. Hal ini merupakan bagian dari adat, budaya, dan pelaksanaan upacara *yadnya* di Bali.

## RUANG LINGKUP

Untuk tidak terjadinya salah penafsiran atau salah persepsi mengenai wujud garapan serta media ungkap yang dipergunakan, maka penata mencoba menjelaskan tentang ruang lingkup komposisi *tabuh kreasi candra kembar*. *Tabuh kreasi "Candra Kembar"* merupakan karya cipta komposisi *tabuh kreasi* yang menggambarkan tentang fenomena bulan yang indah dimana bulan akan terlihat besar, bundar dan memancarkan sinar yang indah pada malam hari, dan jika dilihat dari pantai akan berkesan seperti bulan kembar akibat pantulan bayangan bulan dari air laut yang kemudian ingin penata transformasikan ke dalam sebuah *tabuh kreasi* berkonsep garap *tabuh kreasi* yang berjudul "*Candra Kembar*". Konsep yang ditonjolkan pada bagian *pengawak* akan menggambarkan pantulan bayangan bulan yang membuat bulan seolah-olah kembar dan seperti bercermin karena akan menggunakan tiga pola *pengawak* yang dibalik sehingga ketiga pola tersebut juga terkesan bercermin.

Dalam garapan ini penata menggunakan konsep *Tri angga* dalam setiap transisinya yang dibagi menjadi tiga bagian, yaitu *kawitan* (bagian awal), *pengawak* (bagian badan/tengah), dan *pengecet* (bagian akhir). garapan ini juga akan menggunakan motif yang sudah ada seperti motif *gegilangan*, motif *bebonangan*, dan *gegineman*, juga akan ditambahkan *kakebyaran* sebagai peralihan yang akan mendukung dalam penyatuan struktur karya komposisi karawitan ini. Media yang digunakan dalam garapan *tabuh kreasi "candra kembar"* yaitu barungan gamelan gong kebyar yang tidak menggunakan *rencang* (*gangs*a dan *kantil*).

Komposisi *tabuh kreasi Candra Kembar* ini penata menggunakan beberapa instrumen gong kebyar seperti:

- Satu *tungguh trompong*
- Satu *tungguh reong*

- Dua *tungguh penyacah*
- Dua *tungguh jublag*
- Dua *tungguh jegogan*
- Satu buah *gong*
- Satu buah *kempur*
- Satu buah *kempli*
- Satu buah *bebende*
- Enam buah *suling*
- Satu buah *kecek*
- Satu pasang *kendang cedugan*
- Enam cakup *ceng-ceng kopyak*
- Satu buah *kajar*

Dalam komposisi ini penata menggunakan 25 orang pendukung, pemain *kempur* langsung memegang instrumen *kempli*, pemain *Suling* langsung memegang instrumen *ceng-ceng kopyak*, dan pemain *trompong* berjumlah 3 orang . Durasi waktu dari garapan ini kira-kira dari 12 – 15 menit.

### SUMBER PUSTAKA

*Sekelumit cara-cara pembuatan gamelan Bali*, 1984, I Nyoman Rembang dkk. Buku ini banyak membahas tentang gamelan Bali. Dalam buku ini penata mendapatkan sebuah pengertian mengenai apa itu Gamelan.

Ubit-Ubitan, Sebuah Teknik Permainan Gamelan Bali, 1993, I Made Bandem dalam *Mudra* Jurnal Seni Budaya. Dari jurnal ini penata mempelajari beberapa jenis ubit-ubitan, membantu dalam proses pembuatan garapan dengan penerapan berbagai teknik ubit-ubitan.

*Bothekan karawitan I*, 2002, Rahayu Supanggah. Dari buku ini penata mendapatkan pengertian mengenai *titilaras*.

*Prakempa*, Bandem. 1986, dalam buku ini diungkapkan bahwa dalam setiap klasifikasi jenis gamelan memiliki perbedaan bentuk, ciri khas, jenis bahan gamelan, jenis instrumen pelengkapanya serta dibedakan dari sifat-sifat dan karakteristik instrumennya. Dalam buku ini memberikan pemahaman kepada penata untuk memanfaatkan gamelan yang dipergunakan sebagai media ungkap karya karawitan yang penata susun.

*Pengetahuan Karawitan Bali*. Aryasa, I W. 1984/1985. Denpasar: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jendral Kebudayaan Proyek Pengembangan Kesenian Bali. Dalam buku ini memuat tentang jenis-jenis barungan dan teknik tetabuhan karawitan Bali. Kontribusi terhadap penata, memberikan pemahaman tentang gamelan kebyar atau gong kebyar dan beberapa teknik *tetabuhan* yang dipergunakan dalam karya ini.

### SUMBER DISCOGRAFI

Garapan ini tidak hanya ditunjang oleh sumber tertulis tetapi juga ditunjang dengan sumber discografi melalui rekaman-rekaman yang dapat memberikan inspirasi dalam proses penciptaan komposisi karawitan *Candra Kembar*, diantaranya:

*Tabuh Baleganjur Semarangdhana “Lila Arsa”* video *Youtube.com*. oleh I Ketut Suandita S.Sn . video ini menginspirasi penata dari unsur ritme dalam sajian *tabuh* komposisi karawitan *Candra Kembar*.

Kreasi gong *Bebonangan* berjudul “*Pangastuti*”. Oleh I Made Wiwa (Tegallingsah, Gianyar). Rekaman ini memberikan wawasan penata tentang apa itu *Bebonangan*, sehingga penata dapat mengetahui motif-motif dalam *gending Bebonangan* tersebut dan dapat dipergunakan dalam garapan *reong* dan *trompong* pada komposisi karawitan *Candra Kembar*.

## SUMBER INFORMAN

Wawancara atau *interview* pertama dengan I Wayan Taer, 13 Februari 2017. Dalam wawancara ini. I Wayan Taer menjelaskan mengenai kepercayaan umat Hindu tentang hari raya *Tilem*.

Wawancara kedua dengan Ni Wayan Candrayani S.Pd, 6 Maret 2017. Dalam wawancara ini penata banyak berkonsultasi tentang ide garapan dan Beliau juga banyak memberikan usulan tentang judul.

## SUMBER INTERNET

[https://id.wikipedia.org/wiki/Bulan\\_purnama](https://id.wikipedia.org/wiki/Bulan_purnama). Dari situs ini penata mendapat pemahaman mengenai bulan *purnama*.

[https://id.wikipedia.org/wiki/Tata\\_Surya](https://id.wikipedia.org/wiki/Tata_Surya) dari situs ini penata mendapatkan pemahaman mengenai tata surya.

<http://inputbali.com/budaya-bali/makna-hari-purnama-dan-tilem-dalam-hindu>. Dari situs ini penata mendapatkan pemahaman tentang makna *Purnama* menurut umat Hindu.

<http://isi-dps.ac.id/karawitanbalidalamperspektifrasa/iwayansuweca>. Dari situs ini penata mendapatkan pengertian mengenai *Tri Angga*. Dalam garapan ini penata terapkan pada penataan struktur gending dalam sajian.

## DESKRIPSI GARAPAN

Garapan *Candra Kembar* ini merupakan suatu perwujudan hasil kreatifitas yang mengutamakan faktor-faktor dan uger-uger dalam tabuh kreasi. Kendatipun karya ini dalam bentuk kreasi baru, namun dalam mengolah materinya bertitik tolak pada bentuk-bentuk seni tradisi, yaitu ada keterikatan pada pola yang sudah dianggap baku. Pola-pola tradisi tersebut dikembangkan dari segi stuktur lagu, teknik permainan, maupun motif-motif *gending*. Penataan nada, melodi, irama (ritme), tempo, harmoni, dan dinamika dilakukan secara dinamis dan bervariasi. Ekspresi yang tertuang dalam garapan *Candra Kembar* ini adalah cerminan yang terjadi pada fenomena bulan kembar. Dimana bulan akan terlihat kembar akibat pantulan bayangannya yang terlihat di permukaan air laut.

## INSTRUMENTASI DAN TEKNIK PERMAINAN

Instrumentasi yang dipergunakan sebagai media ungkap dalam garapan ini adalah *barungan gamelan Gong Kebyar* yang tidak menggunakan *ugal*, *gangsra*, dan *kantil*. Adapun bagian instrumennya adalah sebagai berikut :

- Sepasang *kenyur/penyacah*
- Sepasang *jublag*
- Sepasang *jegogan*
- Satu tungguh *reong*
- Sepasang *gong lanang wadon*
- Sebuah *kempur*
- Sebuah *bebende*
- Sebuah *kajar*
- Sepasang *kendang ladang-wadon*
- Sepangkon *ceng-ceng ricik*
- Enam buah *suling besar*
- Enam *cakup ceng-ceng kopyak*
- Satu tungguh *trompong*

Teknik permainan instrumen dalam gamelan Bali menjadi indikator pokok dalam mempelajari gaya (*style*) *gamelan*. Menurut uraian yang terdapat dalam lontar Prakempa, bahwa dalam teknik menabuh *gamelan* hampir setiap instrumen mempunyai *gegebug* tersendiri. Seperti halnya Teknik permainan dalam *gamelan Gong Kebyar* juga berbeda-beda. Teknik-teknik tersebut menyebabkan tiap-tiap kelompok instrumen memiliki bunyi dan suara yang berbeda pula, yaitu sebagai berikut :

- *Reyong*

*Reyong* merupakan jenis instrumen berbentuk *pencon* atau *moncol*. Urutan nada yang dipergunakan adalah: 5 – 7 – 1 – 3 – 4 – 5 – 7 – 1 – 3 – 4 – 5 – 7. Dalam *gamelan Gong Kebyar* terdapat *setungguh reyong* yang masing-masing terdiri dari 12 *pencon*. Teknik permainan *reyong* dalam garapan ini :

- *Ngubit* : pukulan yang mengisi ketukan yang kosong, yaitu terjalin antara pukulan *polos* dan *sangsih*.
- *Norot* : pukulan tangan kanan dan tangan kiri salah satu pemain dengan memukul sambil menutup atau *nekes* yang dilakukan secara bergantian serta tangan kanan lebih sering.
- *Memanjing* : memukul tepi *reyong* atau pukulan pada waktu membuat *angsel-angsel*.
- *Nerupuk* : memukul satu *pencon* atau satu nada dengan tangan kanan dan tangan kiri secara berurutan.

Pengembangan teknik permainan *reyong* pada garapan ini di samping adanya permainan seperti semula (tradisi), juga terdapat permainan tunggal dengan membuat jalinan melodi sendiri dan juga jalinan dengan trompong.

- *Kendang*

*Kendang* adalah salah satu jenis instrumen perkusi yang bunyinya ditimbulkan oleh *membrang* (kulit) yang dikencangkan. *Kendang* Bali berbentuk *konis* dengan sistem *pekelit*. *Pekelit* merupakan sebuah lubang kecil yang membatasi muka kanan dengan muka kiri pada sebuah *kendang* Bali dan berfungsi sebagai pengatur tinggi rendah bunyi *kendang* tersebut. Jenis *kendang* yang dipakai dalam garapan ini adalah :

- Sepasang *kendang pepanggulan (lanang wadon)*

Jenis *kendang* ini adalah *kendang* yang dipukul dengan *panggul*. Istilah *pepanggulan (cedugan)* yang digunakan untuk menyebut jenis *kendang* ini mungkin disebabkan oleh bunyinya yang ketika dipukul dengan *panggul* menimbulkan bunyi *dag* untuk *kendang wadon* dan *dug* untuk *kendang lanang*, (Aryasa, 1984/1985:30). Adapun teknik permainan yang digunakan adalah *gegulet* (jalinan pukulan pada bagian muka kanan antara *kendang lanang* dan *wadon*).

- *Jublag* dan *jegog*

Instrumen ini merupakan instrumen pukul berbentuk bilah yang masing-masing terdiri dari 5 bilah nada dengan sistem *ngumbang ngisep*, dengan susunan nadanya adalah : 3 – 4 – 5 – 7 – 1, garapan ini menggunakan sepasang *jublag* dan sepasang *tungguh* penyacah. Teknik permainan dari masing-masing instrumen ini adalah :

- *Jublag* pukulannya adalah *neliti*, yaitu memukul pokok *gendingnya* saja, dan *nyelah*, yaitu pukulan yang memberikan suatu tekanan pada sebuah nada dalam sebuah kalimat lagu.
- *Penyacah/kenyur*

Instrumen ini mempunyai jumlah bilah sebanyak tujuh bilah dengan susunan nada 7 – 1 – 3 – 4 – 5 – 7 - 1 dibaca *dung, dang, ding, dong, deng, dung, dang*, berfungsi sebagai pemangku lagu/mempertegas jalannya melodi (pukulannya lebih rapat dari *jublag*). Secara fisik ukurannya lebih kecil dari instrumen *Jublag*. Teknik permainannya sangat melodis pada setiap matra lagu.

- *Gong*

*Gong* merupakan instrumen bermoncol yang ukurannya paling besar dibandingkan instrumen bermoncol lainnya dalam perangkat *Gong Kebyar*, seperti *Reyong, Kemong, Kemplici, Bebende, dan Kajar*.

- *Kempur*

Penggunaan instrumen *kempur* khususnya dalam garapan ini secara umum dapat disebutkan bahwa *kempur* berfungsi sebagai pendorong jatuhnya pukulan *gong*.

- *Kajar*

*Kajar* adalah sebuah instrumen yang berfungsi sebagai pemegang *ritme* dan menentukan *tempo* yang diinginkan. Mengenai pukulannya dalam garapan ini adalah irama tetap atau *ajeg*, tetapi mengikuti pola lagu ataupun aksent-aksent lagu.

- *Ceng-ceng ricik*

Instrumen *ceng-ceng* yang dipergunakan dalam garapan ini adalah *ceng-ceng ricik*. *Ceng-ceng ricik* dimainkan dengan memukul dua buah *ceng-ceng* yang disebut *bungan ceng-ceng* bawah yang terdiri dari lima atau enam buah *ceng-ceng* kecil. Jenis-jenis pukulan yang dipakai dalam garapan ini adalah :

- *Ngecek* : memainkan sambil menutup
- *Ngajet* : pukulan *ceng-ceng* dalam membuat *angsel-angsel* tertentu.

- *Suling*

*Suling* dalam gamelan bali biasanya terbuat dari bambu, yang dimainkan dengan jalan ditiup dan dengan sistem permainan yang sering disebut dengan *ngunjal angkihan* (meniup tanpa henti-hentinya).

- *Trompong*

*Trompong Gong Kebyar* merupakan sebuah instrumen *berpencon* yang biasa dipergunakan sebagai *pengawit* atau *intro* untuk memulai suatu *gending* atau *tabuh* sekaligus berfungsi sebagai pembawa *gending*. *Trompong* dalam permainannya memberikan kesan indah dan agung yang mempengaruhi suasana maupun karakter dalam penyajiannya.

### DESKRIPSI SIMBOL

Notasi *karawitan* sebagai cara penulis *gending-gending* atau lagu dapat menggunakan perlambangan nada yang berupa angka, huruf, maupun gambar. Tujuannya untuk memberikan isyarat secara visual (tafsir) tentang garapan dari *gending* atau lagu yang dinotasikan. Sistem yang dipergunakan adalah sistem notasi *ding dong* yang umum dipergunakan dalam penotasian *karawitan* Bali. Simbol notasi ini diambil dari *penganggening aksara* Bali, yaitu (3) disebut *ulu* dibaca *ding*, (4) disebut *tedong* dibaca *dong*, (5) disebut *taleng* dibaca *deng*, (7) disebut *suku* dibaca *dung*, dan (1) disebut *carik* dibaca *dang*.

Simbol-simbol ini dibaca dengan *laras pelog 5* nada yang disesuaikan dengan laras yang dimiliki oleh *Gong Kebyar*, wujud dari simbol-simbol tersebut dapat dibaca seperti pada tabel di bawah ini.

**Tabel**  
**Notasi Dalam Laras Pelog Lima Nada**

No	Simbol	Nama	Dibaca
1	3	<i>Ulu</i>	<i>Ding</i>
2	4	<i>Tedong</i>	<i>Dong</i>
3	5	<i>Taleng</i>	<i>Deng</i>
4	7	<i>Suku</i>	<i>Dung</i>
5	1	<i>Carik</i>	<i>Dang</i>

Tabel diatas adalah simbol yang dipergunakan dalam sistem penotasian *karawitan* Bali yang menggunakan *penganggen aksara* Bali.

**Tabel**  
**Lambang dan Peniruan Bunyi Instrumen**

No	Instrumen	Lambang	Peniruan Bunyi
1	<i>Jegogan</i>	^	Sesuai dengan nada
2	<i>Kempur</i>	+	<i>Pur</i>
3	<i>Gong</i>	(.)	<i>Gir</i>
4	<i>Kendang Lanang</i>	—	<i>Ka/pak</i> (pukulan pada bagian <i>pengiwa</i> bagian <i>muka kendang</i> di tutup dengan jari).
5	<i>Kendang Wadon</i>	>	<i>Ka/pak</i> (pukulan pada bagian <i>pengiwa</i> bagian <i>muka kendang</i> ditutup dengan jari)
6	<i>Kendang lanang</i>	^	Dug (dipukul bagian <i>muka</i> dengan <i>panggul</i> ).
7	<i>Kendang Wadon</i>	O	Dag (dipukul bagian <i>muka</i> dengan <i>panggul</i> ).
8	<i>Kendang Lanang</i>	∠	Têk (dipukul bagian <i>muka</i> dengan <i>panggul</i> dan pada

			bagian belakang ditutup dengan kanan kiri).
9	<i>Kendang wadon</i>	Q	Kêk (dipukul bagian muka dengan <i>panggul</i> dan pada bagian belakang ditutup dengan tangan kiri).

Tabel diatas adalah simbol/lambang yang dipergunakan dalam pelengkap sistem penotasian karawitan Bali.

Selain simbol di atas ada beberapa simbol yang sudah lazim digunakan dalam penotasian lagu atau gending karawitan Bali seperti berikut.

a. Tanda ulang [ [ . . . . . ] ]

Tanda ini berupa dua garis vertikal diletakkan di depan dan di belakang kalimat lagu atau motif yang mendapatkan pengulangan.

b. Garis nilai . . . . .

Garis ini berupa garis horisontal yang ditempatkan di atas simbol nada, yang menunjukkan nilai nada tersebut dalam satu ketukan.

d. Tanda garis miring ( / ) pada nada.

Simbol garis miring jika dituliskan atau diletakkan pada nada, mempunyai arti bahwa dalam prakteknya nada tersebut dimainkan dengan cara memukul sambil menutup bilah.

### TATA KOSTUM & TATA RIAS (*make up*)

Dalam penyajian kostum garapan ini, penata menggunakan kostum yang hampir sama antara penata dengan pendukung guna menyeragamkan kostum yang dipakai pada penyajian garapan ini. Penata menggunakan kostum yang dipakai, yaitu *kamen* berwarna hitam *prada*, *saput* motif *songket* dan *udeng* (destar) juga dengan motif *prada*. Pada penampilannya penata tidak menggunakan baju, sebab penata ingin menunjukkan diri pribadi secara utuh.

Sedangkan untuk para pendukung, kostum yang digunakan yaitu memakai *kamen* berwarna putih *prada*, *udeng* (destar) putih *prada*, *saput* hitam *prada*, dengan penggunaan *make up* yang sewajarnya. Berikut adalah tata kostum penata dan para pendukung.



**Gambar/photo  
Kostum Penyaji**



**Gambar/photo  
Kostum Pendukung Pria**



**Gambar/photo  
Kostum Pendukung Wanita**

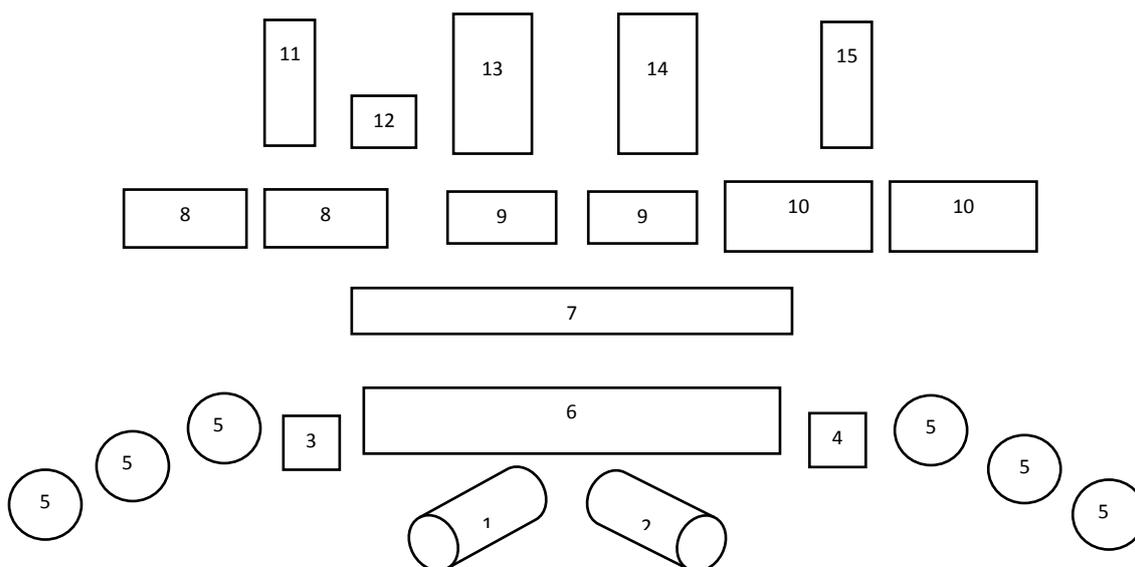
## TATA LAMPU (*lighting*)

Dalam penyajian garapan ini penata menggunakan beberapa jenis lampu antara lain lampu tengah (*general*), lampu samping (*wings*), dan lampu kedap-kedip ( ). Penata berharap penataan lampu ini bisa mendukung suasana dalam pementasan agar dapat memperjelas konsep yang terkandung dalam garapan karya seni Candra Kembar.

## TEMPAT PEMENTASAN DAN SETTING INSTRUMEN

Penataan panggung dalam stage yang disediakan di gedung Natya Mandala ISI Denpasar, penata menggunakan background warna *candi bentar* sebagai latar penataan gamelan yang dipergunakan. Untuk menjangkau penyajian supaya terlihat dengan jelas oleh penonton, untuk barisan paling belakang atau barisan pertama dipergunakan trap ketinggian kira-kira 30 Cm, untuk menempatkan instrumen *bende, gong lanang, gong wadon, kempli, dan kempur*. kemudian didepannya dengan trap yang berukuran sama, untuk menempatkan instrumen *penyacah, jublag/calung, dan jegog*. Dan trap ke tiga dengan ketinggian kira-kira 20 Cm, untuk menempatkan instrumen *reong*. Kemudian Trap keempat dengan ketinggian kira-kira 10cm, untuk menempatkan instrumen *trompong*. Barisan terakhir atau terdepan tidak menggunakan trap, menempatkan instrumen *kendang, kajar, kecek, dan suling+ceng-ceng kopyak*. Untuk lebih jelasnya penempatan dan urutan instrumen dapat dilihat dalam gambar berikut.

Gambar Denah Stage



Keterangan :

- |                              |              |                 |
|------------------------------|--------------|-----------------|
| 1. Kendang Wadon             | 6. Terompong | 11. Kempur      |
| 2. Kendang Lanang            | 7. Reong     | 12. Kempli      |
| 3. Kajar                     | 8. Jublag    | 13. Gong Lanang |
| 4. Kecek                     | 9. Penyacah  | 14. Gong Wadon  |
| 5. Suling + Ceng-ceng kopyak | 10. Jegog    | 15. Bebende     |

Keterangan Trap :

1	Trap untuk paling belakang dengan ketinggian kira-kira 30 Cm, untuk menempatkan instrumen <i>bende, gong lanang, gong wadon, kempli, dan kempur</i> .
2	Trap kedua didepannya menggunakan ukuran trap yang sama dengan sebelumnya, untuk menempatkan instrumen <i>penyacah, jublag/calung, dan jegog</i> .
3	Trap ke tiga dengan ketinggian kira-kira 20 Cm, untuk menempatkan instrumen

	<i>reong</i> .
4	Trap keempat dengan ketinggian kira-kira 10cm, untuk menempatkan instrumen <i>trompong</i> .
5	Barisan terakhir atau terdepan tidak menggunakan trap, menempatkan instrumen kendang, <i>kajar, kecek, dan suling+ceng-ceng kopyak</i>

## PENUTUP

### Simpulan

Pada garapan karya yang berjudul *Candra Kembar* dapat disimpulkan sebagai berikut.

Pertama, *Candra Kembar* adalah suatu karawitan garapan baru yang menggunakan medium sebagian barungan gong kebyar (yang tidak menggunakan instrumen ugal, gangsa, dan kantil).

Kedua, karya karawitan *Candra Kembar* didukung oleh sebagian siswa sma dan sebagian mahasiswa ISI Denpasar dengan durasi waktu 15 menit.

Ketiga, karya karawitan *Candra Kembar* merupakan hasil karya tugas akhir yang dipentaskan pada tanggal 10 agustus 2017 di gedung natya mandala ISI Denpasar.

### Saran-saran

Berdasarkan pengalaman yang didapat dalam proses penggarapan, saran khusus kepada calon-calon sarjana yang sedang mempersiapkan tugas akhir (TA).

Seni atau keindahan tidak selalu memiliki rumusan tertentu, seni atau keindahan berkembang sesuai penerimaan masyarakat terhadap ide yang dimunculkan oleh pembuat karya.

Jangan takut untuk berkarya seni, karena seni tidak ada salah dan benar, seni itu muncul dari masing-masing karakter, dimulai dari cara kita menghargai karya orang lain.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aryasa, I WM, Dkk. 1984/1985. *Pengetahuan Karawitan Bali*. Denpasar: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jendral Kebudayaan Proyek Pengembangan Kesenian Bali.
- Bandem, I Made, 1986, *Prakempa*. Denpasar: Sekolah Tinggi Seni Indonesia.
- \_\_\_\_\_, 1993. Ubit-Ubitan, Sebuah Teknik Permainan Gamelan Bali dalam *Mudra Jurnal Seni Budaya*. Edisi khusus february 1993. Denpasar: STSI Press.
- Rembang, I Nyoman, 1984. *Sekelumit cara-cara pembuatan gamelan Bali*, Denpasar: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, Direktorat Jendral Kebudayaan Proyek Pengembangan Kesenian Bali.
- Supanggih, Rahayu, 2002. *Bothekan Karawitan I*, Jakarta: ford foundation & Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia.

## DAFTAR INTERNET

- [https://id.wikipedia.org/wiki/Bulan\\_purnama](https://id.wikipedia.org/wiki/Bulan_purnama).
- [https://id.wikipedia.org/wiki/Tata\\_Surya](https://id.wikipedia.org/wiki/Tata_Surya)
- <http://inputbali.com/budaya-bali/makna-hari-purnama-dan-filem-dalam-hindu>.
- <http://isi-dps.ac.id/karawitanbalidalamperspektifrasa/iwayansuwecca>.

**DAFTAR DISCOGRAFI**

Suandita, I Ketut. *Tabuh Baleganjur Semarandhana "Lila Arsa"* video *Youtube.com*.  
Wiwa, I Made. 2002. *Kreasi Bebonangan "Pangastuti"*. Aneka record. Tegallingsah Gianyar.

**DAFTAR INFORMAN**

Nama : I Wayan Taer  
Umur : 50 tahun  
Pekerjaan : wirausaha  
Jabatan : -

Nama : Ni Wayan Candrayani S.Pd  
Umur : 26 tahun  
Pekerjaan : wirausaha  
Jabatan : -