

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Seni karawitan sebagai salah satu warisan seni budaya masa silam senantiasa mengalami proses pembaharuan atau inovasi yang ditandai dengan masuknya gagasan-gagasan baru dalam setiap karya-karya karawitan yang dihasilkan. Hal tersebut merupakan wujud dari suatu proses perubahan yang diupayakan untuk mencapai keadaan yang sesuai tuntutan masyarakat modern. Sebagaimana yang terjadi dalam seni karawitan Bali, banyak seni yang dulunya kurang diminati namun dengan kreativitas seniman akhirnya menjadi seni yang populer, dan menjadi kebanggaan. Sebagai sebuah contoh dapat dilihat dari tabuh kreasi *kekebyaran* yang mungkin bisa didefinisikan sebagai tabuh kreasi baru yang mempergunakan media ungkap gamelan Gong Kebyar, di mana dewasa ini menjadi salah satu gamelan yang paling populer di Bali. Popularitas Gong Kebyar tidak hanya dapat diamati dari segi banyaknya jumlah barungan yang ada di Bali, tetapi juga banyak muncul bentuk garapan atau komposisi baru yang menggunakan gamelan ini sebagai media.

Sebagai salah satu jenis gamelan Bali, gamelan Gong Kebyar dapat dikatakan telah menguasai dunia seni Karawitan Bali. Fleksibelitasnya dalam mengadopsi atau menyerap nuansa musik dari daerah lain, kemudian diolah oleh seniman karawitan disesuaikan dengan nuansa kebyar merupakan salah satu sifatnya yang khas. Atas dasar inilah gamelan Gong Kebyar mengalami perkembangan yang sangat pesat. Perkembangan tersebut dapat dilihat tidak saja dari elemen-elemen musiknya seperti: melodi, tempo, dinamika, ornamentasi atau hiasan yang begitu kompleks, namun perkembangan dari bentuk, penampilan dan tata penyajiannya betul-betul

dipertimbangkan secara matang. Memang kita akui, kejelian penggarap yaitu Nyoman Windha di dalam menyiasati tabuh kreasi kekebyaran dewasa ini betul-betul luar biasa. Hal ini terbukti dari karya-karya yang di hasilkan betul-betul variatif, baik dari ide, teknik, penampilan, *setting* alat, dan yang paling penting adalah pengolahan elemen-elemen musiknya. Bertolak belakang dari fleksibilitas Gong Kebyar penata mendapat ide dari karakter anak-anak.

Masa kanak-kanak merupakan masa-masa indah, dimana kita mulai belajar menjalani suatu cobaan hidup. Ketika manusia menjalani masa kanak-kanaknya, ia selalu menikmati hidupnya dengan cara bermain-main, seakan-akan tidak pernah memikirkan apa yang harus dan akan dikerjakan esok.

Manja, nakal, cengeng, lincah dan pendiam adalah beberapa contoh sifat-sifat masa kanak-kanak yang mewarnai gambaran diri dari seorang anak. Berkumpul dan bermain dengan teman yang sebaya kadang kala menjadi saat yang tepat untuk meluapkan emosi anak tersebut. Tangisan dan geliak tawa kerap mewarnai perseteruan mereka. Sudah barang tentu dan tidak mungkin pada masa kanak-kanak kita dihadapi dengan masalah yang besar, karena kita masih berada dalam naungan orang tua. Kepribadian orang tua sangat berpengaruh terhadap baik buruknya sifat keturunannya. Dari fenomena tersebut timbul ketertarikan tersendiri bagi penata untuk menciptakan suatu karya Komposisi karawitan Inovativ dengan mengangkat judul “Rare Binal”.

Rare Binal berasal dari kata “Rare” dan “Binal”. Rare artinya anak-anak dan Binal mempunyai arti lincah dan nakal. Dalam kehidupan sehari-hari sering kali kita mengamati kegiatan anak-anak yang sedang asyik bermain sendirian ataupun dengan temannya yang membuat perasaan kita menjadi senang, terhibur ataupun kesal dari sifat-sifat anak nakal dan lincah. Berdasarkan hal tersebut di atas, sangat menarik untuk diangkat dalam sebuah garapan komposisi karawitan dengan media ungkap beberapa instrumen yang diambil dari barungan gong

kebyar, yang diharapkan mampu berkomunikasi dengan penonton. Inti dari garapan ini adalah tentang suasana yang ditimbulkan oleh anak-anak yang sedang asyiknya bermain, sehingga dalam garapan ini judul yang akan digunakan adalah “Rare Binal” yang diartikan keceriaan yang mampu menghibur perasaan manusia.

Dalam penggarapan komposisi karawitan ini perlu dilandasi oleh suatu pemikiran yang mantap dan matang yang bersifat akademis sehingga akan mendapatkan perhatian dan dinikmati oleh masyarakat yang memiliki apresiasi yang berbeda, ini merupakan kendala yang cukup mendasar bagi seorang penata apalagi dalam penyajiannya berbentuk konser, maka karya yang diwujudkan harus memiliki nilai inovatif, sangat diperlukan ketelitian dalam membuat kombinasi yang diinginkan seperti: pemilihan nadanya atau suasana untuk mencapai suatu kesatuan atau keharmonisan dan mampu berkomunikasi dengan masyarakat penikmat seni khususnya seni karawitan.

1.2 Ide Garapan

Menciptakan sebuah karya seni sangat diperlukan adanya pemikiran dan pematangan suatu ide yang nantinya dapat dijadikan landasan untuk dapat ditranspormasikan ke dalam sebuah garapan komposisi karawitan. Berdasarkan hal tersebut di atas, penata mendapatkan sebuah ide yang bersumber dari pengalaman pribadi yang sering mengamati keponakan di keluarga yang sering kali membuat perasaan terhibur. Di samping itu, ide ini juga didapatkan dari kegiatan-kegiatan KKN di Jembrana dengan anak Bapak Kepala Desa yang sedang lucu-lucunya, dan penata menjadikan pementasan Gong Kebyar dalam ajang PKB (Pesta Kesenian Bali) menjadi referensi atas perkembangan Gong Kebyar dari tahun ke tahun. Berdasarkan latar belakang yang telah banyak diuraikan di atas, maka ingin diangkat sebuah garapan karya seni

yang bertemakan keceriaan kedalam sebuah garapan komposisi karawitan inovatif yang diberi judul “Rare Binal”.

Dalam sebuah garapan perlu adanya batasan-batasan tertentu, karena dalam karawitan khususnya Gong Kebyar terdapat berbagai variasi dan dapat menimbulkan beraneka ragam suasana. Setiap berkarya diperlukan kejelian dan ketajaman pikiran rasa untuk memilih serta membatasi hal-hal yang bisa menyebabkan rancunya garapan tersebut.

Komposisi karawitan ini berbentuk musik inovatif sebagai hasil kreativitas penata dalam memenuhi persyaratan untuk dapat mengikuti ujian akhir tingkat sarjana (S1) di Institut Seni Indonesia Denpasar.

1.3 Tujuan Garapan

a. Tujuan Umum

- Memotivasi suatu kreativitas karya seni dalam suatu langkah pengembangan dan pelestarian seni budaya sendiri.
- Turut serta dalam melestarikan kesenian agar tumbuh dan berkembang dengan baik.
- Untuk memenuhi syarat mencapai jenjang sarjana (S1) di Institut Seni Indonesia Denpasar.

b. Tujuan Khusus

- Penata ingin mencoba dengan mengolah irama, melodi, dinamika serta aksen-aksen melalui media ungkap yang digunakan dalam garapan ini.
- Mentransformasikan suasana keceriaan kedalam garapan komposisi karawitan yang berjudul “Rare Binal”.
- Menumbuhkan daya kreativitas seni sebagai penata karawitan.

1.4 Manfaat Garapan

Gambelan, sebagai salah satu dimensi kebudayaan yang lahir dari Cipta, Rasa dan Karsa, pada hakekat banyak berfungsi sebagai salah satu media untuk mentranspormasikan gagasan atau suatu ide. Oleh karena itu, manfaat garapan dapat berarti pula suatu hubungan yang terjadi antara sesuatu hal dengan hal-hal dalam suatu system yang berintegrasi.

Hasil garapan ini diharapkan bisa bermanfaat untuk kita semua. Garapan ini memberikan pesan kepada masyarakat mendidik dan membimbing anak-anak ke arah yang positif dalam berfikir, berkata dan bertingkah laku.

1.5 Ruang Lingkup

Bentuk yang penata harapkan dari garapan ini adalah musik inovatif dengan tidak meninggalkan pola-pola tradisi yang ada dan tidak menutup. Kemungkinan adanya pengembangan pola-pola baik dari segi teknik permainan melodi, tempo dan ritme.

Media ungkap yang akan dipergunakan dalam garapan komposisi karawitan ini adalah ; satu buah kajar, satu buah ceng-ceng ricik, satu tungguh reong, , sepasang jublag, sepasang jegogan, satu buah gong wadon, sebuah kempur , enam buah suling besar, sepasang kendang ceditan, sepasang kendang kerumpung, sepasang kendang cedugan, sebuah kemong, sepasang gangsa kantil, dan empat buah gangsa pemade. Adapun beberapa perangkat Gong Kebyar yang di pakai karena penata ingin meminimkan alat dari garapan tersebut adapun alasan penata memakai gong kebyar antara lain :

1. Karena Gong Kebyar lebih mudah mengadopsi suasana – suasana yang penata inginkan

-
2. Ingin mempertegas otekan – otekan gangsa dalam arti menonjolkan karakter lincah dari seorang anak kecil.