

SIMBAR

Putu Rudy Artana, I Wayan Suharta, I Ketut Partha

Fakultas Seni Pertunjukan

Institut Seni Indonesia Denpasar

Jalan Nusa Indah Denpasar 80235/Fax : (0361) 236100

E-mail : rudyartana29@gmail.com

Abstrak

Setiap komposer mempunyai cara tersendiri dalam menyusun sebuah karya musik. Hal tersebut sangat dipengaruhi oleh faktor pengalaman, lingkungan dan intelektualitas yang dimiliki. Salah satu metode yang digunakan dalam menyusun karya musik ialah metode reinterpetasi. Reinterpetasi merupakan upaya melakukan penafsiran baru dari sebuah tafsir yang telah ada. Metode ini memberikan ruang, membingkai daya kreatif untuk mengembangkan salah satu garapan yang telah tercipta pada proses sebelumnya. Tujuan melakukan metode ini ialah menjadikan garapan lama sebagai sumber inspirasi, dasar pijakan untuk membuat suatu garapan baru, sehingga dapat dipertanggungjawabkan secara rasional. Berhubungan dengan itu, penata mempelajari garapan ciptaan Wayan Lotring berjudul Angklung. *Gending* Angklung merupakan hasil interpretasi Lotring terhadap *gending* pada media unkap gamelan Angklung. Melalui kreativitas dan sensibilitas yang dimiliki, ia mengolah dan mentransformasikan pola permainan kedalam media gamelan Palegongan. Garapan tersebut memberikan stimulasi kepada penata untuk lebih berani ketika berkreativitas. Alasan memilih *gending* tersebut adalah, pertama karena rasa kagum terhadap interpretasi Lotring, kedua karena kecerdasan Lotring dalam merangkul pengalaman mendengarnya, ketiga karena kertarikan pada pola permainan lagu. Penata meminjam cara dan spirit Lotring untuk berkomposisi. Maka dari hal tersebut, penata memilih kata “simbar” sebagai judul untuk karya musik yang dibuat. Simbar memiliki arti sebuah tumbuhan parasit yang menyerap intisari dari inangnya untuk dapat hidup dan berkembang. Makna dari simbar dalam konteks penciptaan karya musik ini ialah menggali dan mempelajari pola-pola permainan hasil interpretasi yang terdapat pada *gending* Angklung karya Lotring, mereinterpetasinya menjadi sebuah bentuk baru dengan menggunakan media unkap gamelan Semara Pagulingan Saih Pitu.

Kata Kunci : Reinterpetasi, Angklung, Simbar

Abstract

Each composer has their own way of composing a music work. This is greatly influenced by the factors of experience, environment and the intelligence of the musician. Among the methods used in composing a music work is the reinterpetation method. Reinterpetation is the attempt to create a new interpretation of an existing interpretation. This method creates space and intensifies creativity to develop an existing composition which was created in previous processes. The aim of this method is to use past compositions as the source of inspiration and a guideline to create new compositions, so it can be rationally accounted for. Related to this, the writer studies the masterpiece composed by Wayan Lotring, named Angklung. *Gending* Angklung (The Song of Angklung) is the result of Lotring’s interpretation regarding the *gending* of the music instrument, Angklung. Through his creativity and sensibility, he processed and transformed the music interplay into a new composition using the *gamelan* Palegongan (music instrument) media. This composition provides stimulation for the composer to be more daring in composing. The first reason the *gending* was selected is because of the composer’s admiration towards Lotring’s interpretation. Second is because the writer is interested in the the music interplay. The writer borrowed Lotring’s method and enthusiasm in composing music. Thus, the composer chose the word “simbar” as the title of his music work. Simbar can be defined as a parasite that absorbs the nutrients from its host to sustain its life and grow. The implied meaning of simbar in the context of music work creation is analyzing and studying the music patterns by interpretation result of *gending* Angklung that composed by Lotring, and reinterpeting it in a new form by using the Semara Pagulingan Saih Pitu musical instrument media.

Keywords : Reinterpetation, Angklung, Simbar

PENDAHULUAN

Gamelan Palegongan merupakan salah satu barungan gamelan Bali yang menggunakan laras pelog lima nada. Secara kontekstual Gamelan Palegongan difungsikan sebagai pengiring dari sebuah tarian legong. Adapun intrumentasi dari barungan gamelan ini terdiri dari *gender rambat*, *kendang*, *rebab*, *gong*, *gangsang jongkok alit*, *ricik*, *suling* dan *gentorang*. Kata *palegongan* juga berarti seluk beluk mengenai gamelan Legong Keraton, mengenai wujud instrumen, gending-gending, laras dan fungsinya (Bandem, 2013:282). Berbicara tentang palegongan, nama Lotring tidak boleh dilupakan, karena Lotring memiliki andil yang cukup besar terhadap eksistensi gending-gending Palegongan.

Wayan Lotring merupakan seorang seniman karawitan kelahiran Banjar Tegal, Kuta. Beliau lahir pada tahun 1887 dan meninggal dunia pada tahun 1983. Ibunya bernama Ni Gublig dan ayahnya bernama I Rapi. Sejak umur enam tahun, Lotring telah diajarkan bermain gamelan oleh ayahnya. Selain diwarisi bakat bermain gamelan oleh ayahnya, Lotring juga mempunyai dua guru bernama Anak Agung Rai Kelodan dan Anak Agung Puri Kaleran Sukawati. Hal tersebut membuatnya menjadi penabuh gamelan Palegongan dan penabuh gender wayang yang ahli. Keahlian tersebut menyebabkan Lotring diundang untuk melatih di berbagai daerah, diantaranya adalah daerah Badung, Gianyar, Klungkung, Bangli, Jembrana, bahkan hingga daerah Lombok (Listibiya Kabupaten Badung, 1976/1977:7).

Sebagai seorang yang berkecimpung pada ranah karawitan, Lotring sangat intens bergerak dalam konteks menciptakan komposisi musik khususnya dengan menggunakan media gamelan Palegongan. Menurut I Wayan Dendi, selaku salah satu tokoh karawitan di Banjar Tegal, Kuta, menjelaskan bahwa terdapat beberapa karya dari Lotring yang masih diingat dan sering dimainkan hingga saat ini, yakni ialah : *Pelayon Cedugan*, *Genggong*, *Liar Samas*, *Lasem Gede*, *Candra Kanta*, *Jagul*, *Seranti*, *Kawitan*, *Lasem Cenik*, *Pelayon*, *Kupu-kupu Tarum*, *Simbar Gede*, *Goak Macok*, *Solo*, *Tabuh Pisan*, *Kuntul*, *Gambang Kuta*, *Jobog*, *Sekar Gendotan*, *Buaya Mangap*, *Bopong*, *Sutir*, *Jagul Palegongan*, *Bremare*, *Ligar Bawe* dan

Angklung (wawancara pada tanggal 3 Januari 2018).

Wayan Lotring merupakan salah satu komposer yang memiliki inovasi pada karyanya. Inovasi dalam hal ini, Lotring telah berani memberikan tawaran baru dengan menggunakan pola *kekebyaran* dalam gending Palegongan. Ketika menciptakan suatu kebaruan, diperlukan kreativitas untuk mengolah segala bentuk rangsangan atau apa yang sedang dirasakan. Berbicara mengenai kata “kreativitas”, penata memaknai sesuai dengan apa yang dijelaskan oleh Vincent McDermot :

Apakah makna kata kreativitas jika dihubungkan dengan seni? Adalah tentang penggunaan imajinasi, penemuan, pencarian, dan menambahkan sesuatu yang lain dalam proses kekaryaannya kita. Misalnya Anda dekat dengan musik tradisi, dan kemudian, ketika anda mengarang karya, Anda mencoba untuk “membuat” suatu yang baru. Kreativitas kurang lebih seperti itu. Itu adalah bagian dari tradisi seni dan perkembangan manusia. Kadang Anda berfikir radikal dan ingin meraih sesuatu yang lebih jauh lagi. Sebaliknya, kadang Anda konservatif, dan Anda memilih untuk menambahkan sedikit saja . kreativitas memang penting, penemuan penemuan penting, tapi radikal atau konservatif tidak menjadi penting, meskipun kedua cara itu bisa membuahkan karya hebat. Tapi pada akhirnya anda harus inovatif, harus menciptakan hal baru. Seni bukan rutinitas. Seni itu pencarian. (2013:29).

Ketika kita hendak berkreativitas pada intinya yang sangat dicari ialah suatu kebaruan. Untuk membuat sebuah karya seni yang bersifat baru, maka terlebih dahulu harus melakukan upaya mempelajari, menganalisis dan menguraikan tentang apa saja yang telah terjadi pada proses sebelumnya. Dengan demikian, maka akan mendapatkan pijakan atau dasar yang kuat untuk mencapai hal baru. Kreativitas menjadi hal yang sangat penting untuk membuat sebuah inovasi. Hal ini tercermin pada karya-karya yang diciptakan oleh Lotring.

Kreativitas yang sangat tinggi ini mengakibatkan karya-karya dari Lotring tergolong karya yang *immortal*. Hal tersebut

dibuktikan oleh eksistensi dari karya beliau dapat didengarkan hingga saat ini. Perspektif seorang Lotring dalam berkomposisi membuat karyanya banyak diminati. Salah satu kekhasan karya beliau dapat didengar lewat gending-gending yang diciptakan menyertakan beberapa pola *kekebyaran* pada sistem permainan gamelan Palegongan. Tentunya hal tersebut berimplikasi kepada komposer lain untuk memperluas wilayah kreativitas dengan mengadopsi beberapa teknik permainan dari barungan gamelan yang berbeda.

Idealisme Lotring telah menghadirkan banyak karya yang hebat. Selain terinspirasi oleh fenomena alam, Lotring beberapa kali menciptakan karya-karya yang merupakan hasil interpretasi gagasannya ketika menyikapi karya yang telah ada, salah satu contohnya ialah keinginan Lotring untuk bermain gamelan *Gambang*. Wayan Dendi menjelaskan, Lotring sangat tertarik untuk memainkan gamelan *Gambang*, dikarenakan ketika itu beliau tidak memiliki gamelan tersebut, maka Lotring mentransfer pola-pola permainan *Gambang* kedalam gamelan Palegongan. Gending pada barungan gamelan *Gambang* memberikan stimulan seorang Lotring untuk menciptakan karya yang berjudul *Gegambangan*. *Gegambangan* merupakan karya komposisi yang banyak mengadopsi pola-pola khas permainan *Gambang*. Selain itu, terdapat juga gending berjudul *Angklung* yang merupakan hasil dari interpretasi Lotring terhadap gending-gending pada barungan Gamelan *Angklung* (wawancara pada tanggal 3 Januari 2018).

Dari pemikiran cerdas Lotring yang mampu mentransformasi permainan pola permainan dari barungan gamelan *Gambang* dan *Angklung* memberikan efek kepada penata untuk lebih berani ketika berkarya. Salah satu gending Lotring yang berjudul *Angklung* memberikan penata wawasan mengenai menjadi teknik pengadopsian permainan dari gamelan *Angklung*, yang ditransformasikan kedalam permainan dalam ensambel Palegongan. Hal tersebut merupakan sebuah pilihan yang memerlukan daya intelektualitas tinggi. Dengan melakukan hal itu, setidaknya penata harus belajar terlebih dahulu tentang bagaimana cara kerja dari suatu instrumen sehingga memikirkan lebih lanjut setiap percobaan untuk diterapkan

pada gamelan Palegongan. Lotring secara tidak langsung telah berhasil mensiasati kekurangan menjadi sebuah kelebihan, khususnya dalam konteks memberdayakan barungan gamelan. Maka dari itu, penata mencoba untuk melakukan upaya reinterpretasi dari karya Lotring.

Menurut KBBI, reinterpretasi adalah proses perbuatan menafsir kembali (ulang) terhadap interpretasi yang sudah ada (<https://kbbi.web.id/reinterpretasi>). Reinterpretasi merupakan salah satu metode dalam menyusun sebuah komposisi musik. McDermott juga menyatakan “mendengarlah, amatilah, peliharalah, berkreasilah”, sayangi masa lalu, belajarlah tanpa henti dan ciptakanlah cara baru untuk melihat masa kini (2013:93). Pernyataan tersebut membuat penata semakin yakin akan jalan yang penata ambil dalam konteks penciptaan sebuah karya musik. Hal tersebut merupakan sebuah upaya untuk mengembangkan pola-pola lama kedalam bentuk baru. Metode ini juga digunakan karena penata merasa tertarik dengan salah satu gending Lotring yang berjudul *Angklung*. Gending *Angklung* merupakan salah satu karya Lotring yang merupakan hasil interpretasi dari gending-gending pada Barungan Gamelan *Angklung*. Penata mempelajari secara serius karya tersebut. Setelah mempelajarinya, penata mengambil spirit dari karya tersebut untuk menciptakan komposisi karawitan baru untuk Karya Tugas Akhir di Institut Seni Indonesia Denpasar. Penata merasa, bahwa dari metode ini dapat melahirkan suatu karya komposisi karawitan baru, hasil dari pemikiran serius penata untuk mempelajari gending yang hendak dijadikan bahan reinterpretasi. Selain itu, penata juga mengikuti spirit dari Lotring meinterpretasi dari apa yang didapatkan dari gending pada barungan Gamelan *Angklung*.

Pemikiran ke arah kemajuan merupakan paradigma yang harus diteruskan. Idealisme beliau dalam berkarya memang seyogyanya harus diteladani. Maka penata mendapatkan kata “progresif” untuk merepresentasikan sosok Lotring. Pemikiran Lotring menuju ke arah maju telah banyak menginspirasi setiap insan khususnya yang berkecimpung pada ranah seni Karawitan. Penata kemudian berkonsultasi dengan salah satu dosen bernama Wayan Diana, untuk mendapatkan judul yang relevan

digunakan untuk Karya Tugas Akhir. Hasil dari diskusi ini menemukan satu kata yaitu “Simbar”.

Menurut Zoetmulder dan Robson bahwa *simbar* merupakan tumbuhan parasit pada kulit pohon, tumbuhan kecil seperti pakis, hiasan atau dekorasi seperti daun (1995:1092). Menurut Anom Ranuara, *simbar* juga berarti sebuah pengembangan yang mengikuti pola induk dan menyerap intisarinnya tanpa meninggalkan babon (Wawancara tanggal 4 Februari 2018). Dalam *Kamus Bali-Indonesia* juga disebutkan bahwa *simbar* memiliki arti seperti salah satu pohon yang dalam istilah Bali dikenal dengan nama *Simbar Menjangan* (Panitia Penyusun Kamus Bali-Indonesia, 1978:530). Tumbuhan tersebut merupakan salah satu tumbuhan parasit yang pada ujung daunnya seperti bentuk tanduk rusa. Dalam hal ini penata merasa, bahwa kata *Simbar* sangat relevan untuk mencerminkan karya yang dibuat. Terinspirasi dari permainan gamelan Angklung, kemudian Lotring melakukan interpretasi dan mentransformasikannya menggunakan media barungan gamelan Palegongan dan penata menindak lanjutinya dengan cara mereinterpretasi dari gending Angklung karya Lotring kedalam media unguak Semara Pagulingan *Saih Pitu*.

PROSES KREATIVITAS

Proses Kreativitas menjadi suatu hal yang sangat penting. Proses ini sekaligus juga menjadi sebuah penentu berhasil atau tidaknya sebuah penggarapan karya seni. Dalam berkeaktivitas harus dilandasi oleh sebuah keberanian. Hal tersebut dirasakan sangat perlu karena dalam berkeaktivitas atau menyusun karya baru akan selalu dihadiri oleh sikap pro dan kontra. Tanpa dilandasi keberanian dalam berkeaktivitas, selalu mengalami kebuntuan. Kalau melakukan sesuatu tidak sesuai dengan konvensi-konvensi yang digunakan dalam tradisi, dirasakan berdosa seolah-olah merusak tradisi (Sukerta, 2011:45-46). Pendapat tersebut cukup menggambarkan betapa sulitnya melahirkan sebuah karya seni khususnya musik agar bisa dinikmati secara audiovisual dan beresensi seni tinggi.

Menciptakan suatu karya seni berkualitas memerlukan suatu proses yang panjang dan cukup melelahkan. Namun

demikian jika berhasil akan dapat memberikan rasa kepuasan tersendiri bagi kreatornya. Guna terwujudnya suatu garapan yang baik dan utuh, diperlukan perencanaan kerja yang sistematis agar mempermudah dan memperlancar dalam proses kreatifnya. Tetapi perencanaan yang sudah dipersiapkan secara matang belum tentu juga menjamin proses kreatif akan berjalan mulus, karena dalam kenyataannya memang masih terjadi hambatan-hambatan yang tidak akan pernah terduga sebelumnya. Keadaan cuaca, kesibukan pendukung baik di dalam maupun di diluar kampus dan faktor kesehatan sangat mempengaruhi lancarnya proses kreatif disamping juga waktu latihan yang berbenturan dengan peserta TA yang memakai pendukung yang sama. Hal ini juga yang ditemukan dalam proses terbentuknya garapan komposisi Karawitan *Simbar* ini, melalui proses panjang serta menguras tenaga, waktu dan pikiran untuk merealisasikannya.

Setiap komposer mempunyai cara tersendiri dalam proses berkeaktivitas. Menurut I Wayan Djebeg, seorang seniman dari Banjar Batur, Batubulan (dalam Astawa, 2009:29), disebutkan bahwa disetiap menata sebuah komposisi selalu melalui empat tahap proses penggarapan untuk mewujudkan karya seni. Keempat tahap itu antara lain: tahap *nyiapin* (persiapan), tahap *nuangin* (perwujudan), tahap *ngalusin* (penghalusan), tahap *ngangkianin* (penjiwaan). Keempat tahapan ini penata pergunakan sebagai rujukan dalam mewujudkan karya *Simbar*.

a. Tahap *Nyiapin*

Kata *nyiapin* sama artinya dengan persiapan. Jadi dalam hal ini tahap *nyiapin* diartikan tahapan yang dilalui oleh seniman dalam proses berkeaktivitas untuk mempersiapkan segala sesuatu yang berhubungan dengan kebutuhan karyanya. Jadi pada tahapan ini sang seniman sudah mulai memikirkan, mencari-cari, menimbang-nimbang dan mengangan-angankan bentuk-bentuk apa yang kira-kira dapat diwujudkan pada komposisi yang ditata (Astawa, 2009:29).

Pada awal tahap ini penata secara serius memikirkan hal-hal yang paling berkesan.

Pengalaman mendengar yang dapat memberikan stimulus dalam penciptaan karya musik. Materi-materi yang pernah didengar, seperti gending-gending karya dari Lotring dan beberapa gending menggunakan media ungam gamelan Semara Pagulingan Saih Pitu. Penata pelajari materi tersebut untuk menemukan beberapa bagian menarik, sebagai sumber inspirasi dalam berkreaitivitas. Bagian yang paling disenangi kemudian penata olah menjadi suatu yang bersifat baru, sesuai dengan pandangan subyektif penata. Proses ini berlangsung cukup lama, sembari penata meyakinkan diri dengan rangkuman materi telah dipelajari secara serius, hingga menemukan sebuah ide.

Setelah ide didapatkan lalu diteruskan dengan pencarian-pencarian sumber referensi dan informasi yang akurat tentang komposisi yang akan digarap. Pada tahap ini lebih banyak dilakukan dengan kegiatan menonton dan mendengar rekaman musik yang untuk menambah pengetahuan penata dalam mendengar, sehingga semakin banyak suara-suara yang memberikan inspirasi terhadap penciptaan karya musik. Selain mengenai sumber kepentingan mendengar, untuk keperluan sumber referensi buku, penata mendatangi perpustakaan, pergi ke toko buku atau meminjam dan mengcopy beberapa koleksi buku dosen atau teman untuk mencari sumber-sumber informasi tertulis sebagai pendukung ide yang akan digarap agar bisa dipertanggungjawabkan secara rasional.

Ketika sumber informasi sudah terangkum menjadi satu, maka didapatkan sebuah bingkai konsep karya. Hal selanjutnya ialah mencari media ungam untuk merealisasikan ide dan konsep karya tersebut kedalam bahasa musikal. Segala sesuatu yang terjadi tentunya melalui sebuah proses, begitu juga pemilihan media ungam pada komposisi ini. Saat pemilihan media ungam tentunya dilatarbelakangi ketertarikan terhadap suatu bunyi yang dirasakan cocok dalam pengaplikasian karya ini. ketika media ungam telah ditemukan, maka dilanjutkan dengan mencari pemain gamelan.

b. Tahap *Nuanguin*

Kata *nuanguin* merupakan kata yang sering kita dengar dari komposer di Bali dalam proses berkreaitivitas. Kata *nuanguin* sendiri sama artinya dengan penuangan/perwujudan. Jadi dalam hal ini tahap *nuanguin* diartikan tahapan yang dilalui oleh seniman dalam berproses kreaitivitas untuk mewujudkan karya secara langsung kepada pendukung garapan sesuai dengan ide yang dipikirkan dengan mengoptimalkan media ungam yang digunakan (Astawa, 2009:35)

Pada tahapan ini diawali dengan proses nuansen yang bertujuan untuk memohon keselamatan dan kelancaran selama melakukan proses karya ini. Setelah *banten* dihaturkan, dilakukan sembahyang bersama. Seusai sembahyang, penata memberi informasi tentang garapan yang hendak dituangkan kedalam media ungam. Diawali dengan pengenalan media ungam yang akan digunakan dalam garapan ini. Setelah itu, penata menjelaskan sedikit ide dan konsep karya untuk memberikan gambaran terhadap pendukung agar mereka mempunyai tafsir akan bentuk dari garapan ini. Setelah sedikit penjelasan tentang ide dan konsep dari garapan ini, dilanjutkan dengan mencari kesepakatan mengenai jadwal latihan.

Latihan diawali dengan penuangan materi, penata membaca notasi yang telah dibuat. Tahap awal dalam konteks ini dimulai dengan penuangan materi kepada pemain jegogan dan jublag. Ketika proses penuangan tersebut, penata sekaligus memperkenalkan tentang sistem permainan patutan sebagai pemahaman dasar untuk mempermudah proses penghafalan dari materi yang telah dibuat. Kemudian sembari mereka menghafal materi yang telah diajarkan dan penempatan nada dalam suatu patutan, penata memberikan beberapa cara untuk mempermudah untuk mengingat materi dengan menggunakan sistem tanda dalam permainan tempo. Setelah menuangkan materi pada instrumen jegogan dan jublag, kemudian dilanjutkan dengan mengajarkan pola permainan dari instrumen gong dan kemong. Pada akhir penuangan dari keempat instrumen tersebut kemudian penata menganjurkan untuk bermain semua pola secara bersama.

Instrumen yang memainkan melodi dasar telah dapat menghafal materi yang telah diajarkan, kemudian dilanjutkan dengan mengajarkan instrumen gangsa pemade dan kantilan. Sama halnya dengan proses penuangan pada instrumen jegogan dan jublag, penata terlebih dahulu memberi tahu tentang penempatan nada-nada pada patutan yang digunakan. Setelah mereka dapat memahami tentang patutan yang akan digunakan, kemudian dilanjutkan dengan mengajar “pola kotekan” yang hendak digunakan. Dalam hal ini penata mulai mendapatkan tantangan, karena pola kotekan yang penata buat merupakan kembangan dari kotekan *telu*. Pola kotekan pada garapan ini sengaja dibuat tidak konstan dan tidak seperti kotekan *telu* pada umumnya. Pendukung merasa agak kesulitan ketika menghafalkan permainan ini akibat pertama kalinya mendengar pola kotekan seperti ini. Akan tetapi penata tetap dengan penuh kesabaran mengajarkan para pemain gangsa pemade dan kantilan hingga dapat ia pahami. Setelah mereka hafal dengan pola tersebut, kemudian penata mencoba untuk bermain bersama antara instrumen gangsa pemade, kantilan, jegogan, jublag, kajar, gong, gentorang, kemong dan klenang.

Proses selanjutnya dilanjutkan dengan penuangan materi pada instrumen kendang. Proses ini dirasakan tidak terlalu sulit karena yang bermain instrumen ini ialah penata, didukung juga oleh cara menghafal yang begitu cepat pemain kendang yang dipasangkan dengan penata. Pola permainan ceng-ceng ricik memainkan pola ritme yang sama dengan permainan kendang, proses penuangan materi kepada pemain instrumen kecek juga tidak begitu sulit karena yang memainkan instrumen ini merupakan pemain kendang yang cukup baik sehingga dapat memudahkannya dalam proses menghafal.

c. Tahap *Ngalusin*

Kata *ngalusin* sama artinya dengan penghalusan. Maksudnya dalam hal ini, menghaluskan secara keseluruhan segala bentuk *gending* yang telah dicapai pada tahap sebelumnya sehingga kita dapat menemukan kesatuan karya dan dapat kiranya memprediksi

durasi waktu yang diinginkan (Astawa, 2009:43).

Pada tahapan ini juga berfungsi sebagai sebuah tahap pengendapan dari apa yang telah dilakukan pada proses *nuangin*. Berbagai pertimbangan tentang apa yang telah didapatkan pada tahap sebelumnya mulai dimatangkan pada tahapan ini. Pemotongan demi pemotongan juga akan dilakukan pada tahapan ini untuk menghindari bagian-bagian yang dianggap kurang diperlukan dalam garapan atau dianggap monoton. Harus diperhatikan juga kapan motif atau pola-pola tertentu harus dimunculkan. Pertimbangan kompositoris juga menjadi perhatian penting dalam tahapan ini agar bentuk dari komposisi yang ditata ideal dan proposional. Hal selanjutnya yang harus diperhatikan juga pada tahap ini ialah penonjolan-penonjolan variasi pada saat tertentu sehingga garapan akan menjadi lebih menarik untuk didengar.

Tahapan ini juga dimanfaatkan untuk memperhatikan kualitas pukulan dalam memainkan gamelan. Hal tersebut sangat berpengaruh dengan pola-pola jalinan yang dibuat agar kualitas bunyi yang dihasilkan sesuai dengan keinginan penata. Hal selanjutnya yang diperhatikan ialah perubahan-perubahan ritme yang bisa memperkuat keutuhan garapan. Penguasaan materi terhadap kebenaran pukulan setiap bilah nada juga diperiksa lebih lanjut karena sangat berpengaruh terhadap harmoni yang akan dihasilkan. Permainan dinamika *gending* juga mulai dipertimbangkan secara serius, sehingga garapan akan lebih mempunyai dinamika yang akan menambah daya tarik dan membuat garapan lebih bervariasi. Permainan antara ritme dan dinamika harus dipertimbangkan secara matang juga, jika penempatan dinamika tidak diperhatikan atau terlalu datar, maka rasa keutuhan dari garapan itu akan menjadi berkurang atau terkesan ngawur. Untuk itu, maka perlu juga diselengi kontras-kontras tertentu untuk menambah warna dinamika pada garapan ini. Untuk mempertahankan keutuhan garapan, maka segala sesuatu yang bersifat mengganggu atau dalam porsi yang berlebihan kiranya bisa dikurangi karena akan mengurangi mutu dari garapan.

Dalam tahap *ngalusin* ini dapat dibayangkan bagaimana kesatuan konsep dengan garapan yang telah dicapai. Apakah serasi, atau masih ada beberapa bagian yang kurang pas atau bahkan ada beberapa bagian yang tidak nyambung dengan konsep semula. Jadi keutuhan dari garapan ini tercermin dari integritas antara ide dan konsep sehingga pesan yang disampaikan dapat ditangkap melalui komposisi yang dihasilkan.

Tahapan ini berguna untuk menginstropeksi karya sehingga apa yang menjadi tema sentral garapan dapat terpenuhi. Hal ini menyebabkan masih adanya suatu perubahan-perubahan tertentu yang dalam prosesnya selalu menemukan yang lebih menyegarkan dari yang sebelumnya.

d. Tahap *Ngangkianin*

Ngangkianin dalam bahasa Indonesia sama artinya dengan memberi tenaga atau nafas. Jadi dalam hal ini, tahap *ngangkianin* diartikan tahapan yang dilalui oleh seniman dalam berproses kreativitas untuk memberikan nafas atau memberikan penjiwaan pada karyanya. Selain hal tersebut dalam proses kreatifnya dituntut agar bisa menghasilkan komposisi yang mampu memberikan pembobotan estetis agar komposisi yang ditata mempunyai daya tarik untuk *audience* (Astawa, 2009:45).

Pada tahapan ini yang lebih ditekankan ialah pada pemberian nafas lagu. Perlu dicermati lebih serius cepat, lambat, keras dan lirih dari masing-masing pola yang dimainkan untuk mendapatkan penjiwaan yang mantap. Ibarat makhluk hidup, tanpa nafas tidak akan bisa hidup begitu juga dalam sebuah karya seni Karawitan, tanpa nafas karya akan lemah, tidak bertenaga atau mati. Maka tahapan ini sangat penting guna tahap akhir penyempurnaan garapan.

Tahap *ngangkianin* mempertimbangkan penekanan aksent-aksent agar karya yang ditata mempunyai daya tarik bagi *audience*. Dengan adanya aksent-aksent pada bagian-bagian tertentu dapat membuat bagian per bagian karya menjadi memiliki kejutan-kejutan yang dapat menggiring emosional pendengar. Oleh sebab

itu, hal sekecil apapun dalam garapan harus dipikirkan secara matang.

WUJUD GARAPAN

Terwujudnya sebuah karya seni yang utuh sudah tentu melewati proses dan tahapan-tahapan yang cukup panjang dan sulit. Karya Simbar dapat terwujud dari sebuah rangkaian proses kreativitas, melalui beberapa tahapan-tahap, sehingga menjadi karya musik yang utuh dan tersistematis. Wujud garapan merupakan serangkaian proses kreativitas yang telah dilalui. Wujud adalah suatu yang tampak secara konkrit atau suatu yang dapat dipersepsikan dengan mata atau telinga (Djelantik, 1999:19). Berawal dari pemikiran yang cukup serius merenungkan pengalaman mendengar yang telah dilalui, pencarian ide, berfikir tentang rancangan konsep karya, mencari bergai sumber untuk mendukung garapan, melalui proses kreativitas, hingga pada akhirnya sebuah karya menjadi terwujud.

Simbar merupakan sebuah karya musik baru, hasil dari reinterpretasi penata terhadap gending Angklung karya Lotring. Karya komposisi musik ini dibuat dengan suatu formulasi yang lahir akibat penata dengan mendengar dan mempelajari karya Lotring secara serius. Gending tersebut memberikan penata stimulasi untuk membuat sebuah karya komposisi, hasil dari sebuah interpretasi Lotring akibat rangsangan pada gending-gending yang dimainkan dengan media ungkap Gamelan Angklung. Melalui kredo baru, penata mengolah elemen-elemen musik, yang dalam konteks tradisi telah biasa dimainkan, menjadi sebuah pola atau motif permainan baru sesuai dengan daya tafsir penata mempelajari karya Lotring. Karya ini murni untuk mengukur potensi yang penata miliki selama belajar, mengenai teori maupun praktek dalam ranah Karawitan Bali. Simbar merupakan sebuah karya yang disusun secara sadar, tidak secara spontanitas, dalam artian karya ini sudah dirancang sesuai dengan formulasi yang penata buat, disusun secara tertulis dalam bentuk notasi, sebelum akhirnya direalisasikan pada media ungkap.

Pada awalnya penata sangat terinspirasi oleh gending-gending ciptaan Lotring. Hal tersebut disebabkan oleh lingkungan tempat

tinggal penata yang memiliki seperangkat gamelan Palegongan. Setiap pementasannya sering membawakan gending-gending ciptaan Lotring. Melalui pengalaman sebagai salah satu anggota sekaa, membuat penata mengetahui dan pada akhirnya menggemari karya-karyanya.

Penata sangat kagum dengan sosok Lotring, karena selain menciptakan gending yang terinspirasi dari melihat hewan, tumbuh-tumbuhan atau peristiwa yang ia alami, beliau mampu menginterpretasi dari gending-gending barungan gamelan lain, yang digubahnya kedalam permainan gamelan Palegongan. Hal tersebut mengakibatkan penata berusaha lebih giat mempelajari gending Lotring. Salah satunya ialah berjudul Angklung. Hasil dari mempelajari gending tersebut mengakibatkan penata banyak mendapatkan rangsangan-rangsangan baik pola kotekan maupun ukuran matra lagu yang digarap dengan begitu menarik. Penata berusaha dengan daya pikir yang penata miliki, untuk mengolah kembali kedalam bentuk sebuah karya baru. Mencermati tentang kata “baru” dalam hal ini bukan bersifat revolusioner, akan tetapi lebih kepada pengembangan dari pola-pola yang telah ada dalam gending Lotring berjudul Angklung. Penata ingin berkarya dengan penuh kejujuran, sehingga karya ini dapat dipertanggungjawabkan secara rasional sesuai dengan perspektif yang dimiliki.

Penggarapan karya musik Simbar menggunakan media ungkap gamelan Semar Pegulingan Saih Pitu. Alasan menggunakan media ungkap ini ialah karena penata ingin mengeksplorasi tentang kemungkinan baru dalam penerapan independensi *patutan*. Adapun instrumentasi dalam Gamelan Semar Pagulingan Saih Pitu yang digunakan sebagai media ungkap pada garapan ini ialah 4 *tungguh* pemade, 4 *tungguh* kantilan, 2 *tungguh* jublag, 2 *tungguh* jegogan, 1 *tungguh* gong, 1 *tungguh* kemong, kajar Palegongan, ceng-ceng ricik, gentorag, klenang, sepasang kendang Palegongan.



Gambar 1. Pementasan Karya Simbar
(Dokumentasi : Putu Juliawan)

Keutuhan (*Unity*)

Pada garapan Simbar, keutuhan dapat dilihat dari keselarasan antara ide dan konsep dengan pola-pola permainan yang terjadi, sehingga antara aspek teoritis dengan praktik menjadi satu kesatuan. Hal tersebut menjadi sangat penting untuk membawa maksud dari penggarap agar tersampaikan dengan jelas kepada *audience*. Hal lainnya ialah pada masing-masing bagian yang telah memiliki tema tersendiri atau memiliki maksud tertentu, dihubungkan melalui beberapa transisi sebagai jembatan penghubung antara bagian satu dengan lainnya. Kendatipun demikian, tema dari setiap bagian merupakan reinterpretasi penata dalam menyikapi media ungkap dan merespon gending Lotring yang berjudul Angklung, sehingga masing-masing bagian memiliki arah yang jelas untuk dapat dipertanggungjawabkan.

Penonjolan (*Dominance*)

Penonjolan mempunyai maksud mengarahkan perhatian penikmat karya seni ke satu hal tertentu, yang dipandang lebih penting daripada hal-hal yang lain dari karya seni tersebut (Djelantik, 1999:51). Penonjolan dalam karya ini ialah permainan dari masing-masing instrumentasi yang dimainkan oleh pemain gamelan. Mulai dari kalimat dari masing-masing instrumen yang dimainkan secara bergantian, satu persatu, sehingga ketika dimainkan secara bersama akan menjadi suatu yang bersifat kompleks. Melalui formulasi yang penata buat secara khusus, sudah mempertimbangkan secara serius tentang penonjolan, sebagai titik sentral yang akan digarap dari masing-masing bagian.

Sehingga setiap bagian akan menonjolkan pola permainan sesuai dengan tema yang dipilih.

Keseimbangan (*Balance*)

Keseimbangan adalah sifat alami manusia, bahwa dalam menempatkan dirinya terhadap alam lingkungan hidupnya selalu menghendaki keseimbangan mulai saat belajar berdiri dan berdiri sendiri, ia memerlukan rasa keseimbangan agar tidak jatuh dan untuk mempertahankan tegak tubuhnya (Djelantik, 1999:53). Pada garapan ini unsur keseimbangan diperhitungkan melalui pengolahan ide yang dibagi struktur demi struktur secara sederhana maupun rumit, tercermin lewat kesatuan dari masing-masing bagian dengan hadirnya keseimbangan kepentingan musikal dari beberapa pola serta komposisi yang disusun baik itu dengan memakai pola yang simetris ataupun dengan pola yang asimetris. Keseimbangan dalam karya ini juga tercermin pada saat melakukan proses latihan untuk menyepakati persepsi dalam memainkan lagu. Sebelum mulai memainkan gamelan, penata selalu menjelaskan tentang maksud dari pola-pola yang akan digarap. Hal tersebut bertujuan agar para musisi mengerti tentang apa yang akan mereka mainkan. Selain itu, maksud dari penata menerapkan dari beberapa arahan sebelum mulai memainkan gamelan ialah untuk menyepakati tempo dan dinamika lagu agar nantinya para musisi memiliki satu persepsi. Dalam hal tersebut memerlukan proses penyeimbangan, karena masing-masing dari pendukung memiliki tafsir tersendiri terhadap apa yang telah penata ajarkan. Maka dari itu, penata merasa keseimbangan sangat penting untuk menurunkan ego dari masing-masing musisi agar dapat memainkan lagu dengan menggunakan persepsi yang sama dan seimbang.

Simpulan

Komposisi berjudul *Simbar* merupakan sebuah komposisi karawitan baru, terlahir dari sebuah inspirasi yang penata dapatkan dari pengamatan terhadap sebuah gending. Gending tersebut berjudul Angklung karya dari Wayan Lotring. Berpijak pada babon tersebut, penata menciptakan sebuah komposisi karawitan dan

menjadikan gending tersebut sebagai inspirasi ide musikal.

Karya *Simbar* merupakan reinterpretasi penata terhadap gending yang berjudul Angklung karya Lotring. Pergerakan dimulai dari Lotring mempelajari gending pada barungan gamelan Angklung yang menggunakan laras slendro empat nada, kemudian ia memiliki interpretasi sehingga mentransformasikan kedalam media gamelan Palegongan yang menggunakan laras pelog lima nada, sehingga penata memilih gamelan Semara Pagulingan Saih Pitu untuk dijadikan media ungkap dalam garapan *Simbar*.

Simbar merupakan sebuah garapan komposisi karawitan baru, dengan menggunakan media gamelan Semara Pagulingan Saih Pitu yang menekankan pada kebebasan didalam berkarya. Hal ini utamanya dapat dicermati dari segi pola permainan, bentuk dan struktur lagu yang dirancang sesuai dengan pandangan subyektif penata. Maka dari hal itu, penata memiliki rasa keleluasaan untuk mencari alternatif baru dalam berkreativitas.

Simbar memiliki arti sebuah parasit yang menyerap inti sari pada suatu pohon. Kata *simbar* juga bermakna sebuah perkembangan. Cara kerja ini penata gunakan sebagai landasan awal dalam bekerja. Penata mempelajari gending Angklung secara serius untuk menemukan dan menyerap inti sari yang terkandung didalamnya. Setelah mendapatkan inti sari, penata mencoba untuk mengembangkannya menurut pandangan subyektif dan kemampuan yang penata miliki.

Struktur dari garapan *simbar* terdiri dari empat bagian. Masing-masing bagian memiliki tema atau maksud tersendiri sebagai titik sentral yang harus digarap. Walaupun memiliki tema tersendiri, akan tetapi masing-masing dari tema tersebut memiliki keterkaitan antara satu dengan lainnya. Sehingga tema tersebut dapat hadir pada satu komposisi karawitan baru dalam tataran konsep.

Daftar Pustaka

- Aryasa, I WM. 1984. *Pengetahuan Karawitan Bali*. Denpasar : Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jendral Kebudayaan Proyek Pengembangan Kesenian Bali.
- Astawa, I Kadek. 2009. “Keta” (Skrip Karya Seni) Jurusan Seni Krawitan Fakultas Seni Pertunjukan ISI Denpasar. Tidak Diterbitkan.
- Bandem, I Made. 2013. *Gamelan Bali Di Atas Panggung Sejarah*. Denpasar: BP Stikom Bali.
- Banoe, Pono. 2003, *Kamus Musik*. Yogyakarta: Kanisius
- Barthes, Roland. 2010. *Imaji Musik Teks*. Yogyakarta: JALASUTRA.
- Djelantik, A.A.A. 1999. *Eстетika Sebuah Pengantar*. Jakarta: Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia (MSPI)
- Hardjana, Suka. 2003. *Corat-Coret Musik Kontemporer Dulu dan Kini*. Bandung: Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia (MSPI).
- Kartawan, I Made. 2009. “Reformulasi Sistem Patutan Pada Gamelan Semar Pagulingan Saih Pitu” (Laporan Penelitian). Denpasar : Institut Seni Indonesia Denpasar.
- Listibiya Kabupaten Badung. 1976/1977. *Riwayat Hidup Seniman Dan Sekeha Penerima Penghargaan Seni Dharma Kusuma Daerah Bali Tahun 1974-1977*. Bali : Proyek Rangsangan Cipta/Anugerah Seni Pemerintah Daerah Tingkat I Bali.
- McDermott, Vincent. 2013. *IMAGI-NATION Membuat Musik Biasa Jadi Luar Biasa*. Yogyakarta: ART MUSIC TODAY.
- Panitia Penyusun Kamus Bali-Indonesia. 1978. *Kamus Bali-Indonesia*. Denpasar :
- Dinas Pengajaran Daerah Tingkat 1 Bali.
- Rembang, Nyoman. 1984/1985. *Hasil Pendokumentasian Notasi Gending-Gending Klasik Pegongan Daerah Bali*. Denpasar: Departemen kebudayaan dan Pendidikan Direktorat Jendral Kebudayaan Proyek Pengembangan Kesenian Bali.
- Sukerta, Pande Made. 2010. *Tetabuhan Bali I*. Surakarta: ISI Press Solo.
- Sukerta, Pande Made. 2011. *Metode Penyusunan Karya Musik (Sebuah Alternatif)*. Surakarta: ISI Press Solo.
- Sutedja, A.A.B. Gd. Krishna P. 2014. “Galaxy 7” (Skrip Karya Seni) Jurusan Seni Karawitan Fakultas Seni Pertunjukan ISI Denpasar. Tidak Diterbitkan.
- Waridi. 2005. *Menimbang Pendekatan Pengkajian dan Penciptaan Musik Nusantara*. Surakarta: Jurusan Karawitan bekerja sama Program Pendidikan Pascasarjana dan STSI Press Surakarta.
- Zoetmulder, P.J dan S.O Robson.1995. *Kamus Jawa Kuna Indonesia*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.

Daftar Informan

Anom Ranuara, I Gde (50 th), Seniman Pedalangan, Wawancara tanggal 4 Februari 2018 di rumahnya, Jalan Sulatri Gg. XIV No. 5, Kesiman Petilan.

Dendi, I Wayan (55 th.), Seniman Karawitan, Wawancara tanggal 3 Januari 2018 di Banjar Tegal Kuta.

Diana Putra, I Wayan (29 th.), Dosen Program Studi Sendratasik, Fakultas Seni Pertunjukan, Institut Seni Indonesia Denpasar, Wawancara tanggal 1 Januari 2018 di Sanggar Ratna Kumara, Banjar Kalah, Desa Penatih, Kecamatan Denpasar Timur.