

KANDA PAT

I Wayan Yogiswara Dasa, I Ketut Garwa, Tri Haryanto

Fakultas Seni Pertunjukan

Institut Seni Indonesia Denpasar

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

E-mail : yogiswaradasa@yahoo.com

Abstrak

Persaingan yang semakin ketat dan beraneka ragamnya karya-karya seniman di Bali khususnya dalam bidang seni Karawitan, yang memiliki daya kreativitas tinggi telah membuat para seniman termotivasi untuk bebas mengungkapkan ekspresi dalam berkarya. Seniman Bali dalam bidang seni Karawitan, berlomba-lomba untuk membuat inovasi karya baru semenarik mungkin agar tidak tertinggal oleh perkembangan zaman yang semakin pesat. Karya-karya baru tidak lahir karena kebetulan, melainkan melalui proses yang menuntut kemampuan dan keterampilan dari kepribadian seniman itu sendiri. Seperti motivasi atau rangsangan untuk menciptakan pembaharuan terhadap tradisi.

Berdasarkan hal tersebut penggarap berkeinginan untuk memanfaatkan dan memadukan instrumen yang telah dibuat berdasarkan ilmu melaras suatu instrumen berbahan dasar bambu dengan memanfaatkan teknologi yang ada. Dengan hasil yang sudah dicapai oleh penggarap, yaitu instrumen berupa tingklik bambu dan undir bambu yang berlaras pelog tujuh nada. Penggarap ingin agar instrumen tersebut memang benar-benar berperan dan berguna. Selain itu instrumen yang telah dibuat oleh penggarap tidak hanya sekedar digunakan untuk percobaan saja, melainkan digunakan sebagai media ungkap dalam garapan komposisi karawitan pada ujian tugas akhir.

Dengan memadukan beberapa instrumen koleksi pribadi, penggarap memilih untuk memadukan empat instrumen dengan perbedaan bahan baku dan memiliki sumber suara yang berbeda, tetapi laras masing-masing instrumen sudah ditentukan dan diatur, sehingga masing-masing instrumen memiliki laras yang sama. Instrumen tersebut adalah berbahan perunggu, bambu, dan besi. Dari perbedaan bahan baku setiap instrumen tersebut, penggarap mencoba mengeksplorasi keragaman warna suara yang ada dimasing-masing instrumen tersebut menjadi suatu karya komposisi karawitan. Dengan memilih salah satu konsep keagamaan yang terdapat dalam Agama Hindu, yaitu "Kanda Pat", penggarap bisa mengkaitkan alur suasana, konsep musikal, dan pemilihan media ungkap yang direalisasikan ke dalam garapan karawitan pembaharuan. Pembaharuan dalam artian kreatif menemukan ide baru dalam mencari cara mensiasati permasalahan, seseorang yang kreatif bukanlah selalu menemukan hal yang baru, namun mampu melihat segala sesuatu dengan cara pandang yang berbeda dan menemukan pembaharuan.

Kata Kunci : Kanda Pat, Instrumen,

Abstract

Increasingly tight competition and a variety of works of artists in Bali, especially in the Karawitan art field, which has the power of high creativity has made artists motivated to freely express expression in work. Balinese artists in the field of Karawitan art, are competing to make innovations new works as attractive as possible so as not to be left behind by the increasingly rapid development of the times. New works are not born by chance, but through a process that demands the abilities and skills of the artist's own personality. Such as motivation or stimulation to create renewal of tradition.

Based on this, the cultivator wishes to utilize and integrate instruments that have been made based on the knowledge of tuning a bamboo-based instrument by utilizing existing technology. With the results that have been achieved by the cultivator, namely instruments in the form of tingklik bamboo and undir bamboo that have pelog seven tones. Cultivators want the instrument to really play a role and be useful. In addition, the instruments that have been made by the cultivator are not just used for experiments, but are used as a medium of expression in the preparation of musical composition on the final assignment exam.

By combining several private collection instruments, cultivators choose to combine four instruments with different raw materials and have different sound sources, but the barrel of each instrument has been determined and arranged, so that each instrument has the same barrel. The instrument is made of bronze, bamboo and iron. From the differences in the raw material of each instrument, the cultivator tries to explore the diversity of sound colors in each instrument into a musical composition work. By choosing one of the religious concepts contained in the Hindu

Religion, namely "Kanda Pat", the cultivator can relate the flow of atmosphere, musical concepts, and the selection of express media that is realized into the musical process of renewal. Renewal in the creative sense of finding new ideas in finding ways to overcome problems, someone who is creative is not always finding new things, but is able to see things in different ways and find renewal.

PENDAHULUAN

Kanda Pat berasal dari kata *Kanda* yang berarti teman, tutur, petuah, cerita, kesaktian, kesidian, dan kewisesan. Sedangkan kata *Pat* memiliki arti empat, dapat diartikan sebagai saudara halus yang mengiringi kita saat dilahirkan ke dunia. *Kanda Pat* merupakan kekuatan dari Ida Sang Hyang Widhi Wasa yang selalu mengiringi roh manusia sejak berupa embrio sampai dilahirkan dan meninggal.

(<http://www.mantrahindu.com/pengertian-kanda-pat-dari-benih-hingga-kematian/>, 31 desember 2015). Seperti yang telah dijelaskan pada pengertian *Kanda Pat* tersebut, kaitannya dengan ke-empat instrumen yang digunakan sebagai media ungkap oleh penggarap adalah sebagai roh dari garapan yang diciptakan, prosesnya pun sangat berkaitan dengan pengertian *Kanda Pat* tersebut. Mulai dari embrio, terwujudnya karya, instrumen yang digunakan sebagai media ungkap garapan, hingga selesai dipertunjukkan sesuai dengan yang dijelaskan pada pengertian *kanda Pat* sebagai saudara yang selalu mengiringi manusia saat lahir di dunia hingga meninggal.

Dalam proses penciptaan karya seni, ide atau gagasan adalah hal yang terpenting dalam proses penciptaan karya yang diwujudkan. Tanpa adanya ide garapan, mustahil bahwa karya itu bisa terwujud dan tertata dengan sempurna. Ide yang ingin diwujudkan oleh penggarap dalam komposisi Karawitan ini berawal dari melihat koleksi gamelan yang penata miliki, melalui renungan setelah melihat beberapa koleksi gamelan yang ada, penggarap mendapat ide dari empat jenis instrumen yang berbeda, yaitu dari segi warna suara dan bahan baku yang berbeda-beda, ada yang terbuat dari perunggu, bambu, kulit, dan besi. Dari ke-empat bahan baku instrumen tersebut semuanya memiliki perbedaan pada teknik permainannya. Adapun beberapa jenis instrumen yang dimaksud penggarap, adalah:

1. Instrumen berbahan Perunggu: Dua *tungguh Jegogan* Semarangana, dua *tungguh Jublag* Semarangana, *Gong*, *Kempur*, dan *kecek*.
2. Instrumen berbahan bambu: Dua *tungguh Undir* bambu *saih pitu* dan empat *tungguh tingklik* bambu

yang dibuat langsung oleh penggarap.

3. Instrumen berbahan dasar kulit, *Kendang*.
4. Instrumen *Pemade Besi* berbahan besi.

Dari ke-empat jenis instrumen yang telah dipaparkan tersebut, masing-masing instrumen memiliki karakter dan perbedaan dari segi warna suara, tetapi penggarap sudah menentukan persamaan saih dari semua instrumen yang digunakan sebagai media ungkap pada garapan yang direalisasikan menjadi suatu garapan inovatif. Selain ke-empat instrumen tersebut, penggarap menambahkan instrument tambahan, yaitu instrumen kecek yang berfungsi untuk mempertegas ritme-ritme yang terdapat pada garapan. Setelah beberapa instrumen sudah ditentukan, penggarap membuat sebuah konsep dari ide yang memiliki kaitan erat dengan media ungkap yang digunakan dalam implementasi garapan dengan judul *Kanda Pat*.

Meskipun penata masih menggunakan pola yang terdapat pada pola tradisi, penata mencoba mencari motif baru pada permainan nada, tempo, dinamika, *ubit-ubitan*, serta mengolah modulasi dari *Patutan* yang sudah ada seperti: *Demung*, *Selisir*, *Lebeng*, dan *Pengenter Alit*. Sesuai dengan konsep garapan karya ini menggunakan empat bagian utama, yaitu:

Pada bagian pertama penata menggunakan aspek musikal yang menggambarkan suasana bagaimana perjalanan suatu embrio yang membentuk sebuah karya yang akan terwujud. Pada bagian ini penata menggunakan pola sederhana dalam menyusun dan mengolah nada satu persatu, setelah itu mencoba beberapa pola yang sedikit rumit, guna menggambarkan bagaimana rumitnya perjalanan embrio mencari tempat tujuannya. Selanjutnya penata memberikan gambaran saat menyatunya embrio dengan tempat berkembang biaknya, pada saat embrio telah menyatu dengan tempat berkembang biaknya, penata membuat satu kalimat lagu yang dituangkan melalui instrumen jenis bambu, perunggu, dan besi yang menandai bahwa beberapa embrio tersebut sudah menyatu dan segera berkembang biak.

Pada bagian ke dua penata menggambarkan kesan saat lahirnya seorang

anak kecil dengan suasana kegembiraan, musikal yang terdapat pada cerita ini adalah bernuansa gembira. Penata mencoba merangkai alunan vokal yang menceritakan proses pertumbuhan seorang balita yang sangat cepat. Dari proses pertumbuhan seperti tumbuh gigi, mulai belajar berjalan, hingga bisa bermain. Setelah itu penata memberi beberapa pola komunikasi dan perpaduan antara instrumen berbahan perunggu, besi, kulit, dan bambu penata mencoba mengolah beberapa motif dengan beberapa patutan yang menjadi suatu kalimat lagu bernuansa riang gembira, selain itu penata juga menuangkan beberapa gending rare yang ada di daerah tempat tinggal penata untuk mengaplikasikan cerita yang berkaitan dengan nuansa yang diinginkan.

Pada bagian ketiga, penata mencoba memberi nuansa bagaimana saat seseorang menginjak usia remaja. Pada bagian ini terdapat suasana bagaimana saat seseorang sudah mengenal pengalaman pergaulan saat masa remaja, setelah ia melanjutkan ke jenjang pernikahan, seseorang tersebut merasakan bagaimana susahnyahidupi suatu keluarga, kerasnya kehidupan, dan susahnyah mencari nafkah untuk keluarga. Suasana ini digambarkan ke dalam garapan pada bagian ketiga ini memberi nuansa musikal manis, sedih, dan keras, dengan menggunakan motif kekebyaran serta sebagai pengaplikasian saat suasana kerasnya kehidupan yang diderita oleh seseorang saat menanggung beban keluarga.

Selanjutnya pada bagian ke-empat, penata memberikan motif *gending* seperti angklung yang bertujuan memberi suasana duka saat seseorang itu sudah meninggal. Motif *gending* angklung ini akan dituangkan oleh penata melalui instrumen *Pemade Besi* dan akan dipadukan dengan kelompok instrumen bambu seperti *tingklik* dan *undir* bambu saih pitu. Selain itu penata juga menuangkan vokal yang bernuansa saat suka dan duka manusia yang terlahir di dunia pada akhir kehidupannya menemukan kematian.

PROSES KREATIVITAS

Tahap awal sejak memikirkan karya musik, berimajinasi merenungkan ide, serta memilih pilihan dari beberapa ide yang telah ditemukan, akhirnya ide muncul dari koleksi beberapa instrumen milik penata. Setelah melakukan eksplorasi berkali-kali, ide ditemukan

dalam kaitan konsep *Kanda Pat* dengan beberapa instrumen milik penata. Dari beberapa penjabaran tentang konsep *Kanda Pat*, penata tertarik mengangkat proses siklus kehidupan pada konsep *Kanda Pat* dari embrio, lahir di dunia saat masa kekanak-kanakan, remaja hingga meninggal dunia.

Pada tahap kedua dilanjutkan dengan melakukan tahap percobaan. Penata mencoba menuangkan hasil dari pemikiran melalui dua sistem, yaitu melalui konsep notasi dan menggunakan rekaman pada *handphone* pada saat menemukan inspirasi yang datang tiba-tiba. Cara seperti ini dilakukan melalui tahap berulang kali dengan tujuan ingin mencari kemungkinan-kemungkinan yang bisa penata peroleh saat menggarap suatu karya karawitan dengan konsep dan ide yang telah ditentukan.

Lalu tahap selanjutnya adalah tahap pembentukan, pada tahap pembentukan ini penata mentransformasikan dan membentuk penggalan-penggalan dari sebuah komposisi yang berupa notasi pada proses improvisasi ke dalam masing-masing instrumen adalah proses yang paling banyak dilakukan saat tahap penuangan. Setiap melakukan latihan penata selalu menggunakan media perekam melalui *Handphone*. Hasil rekaman dari proses latihan tersebut dimanfaatkan penata untuk mendengar bagian komposisi yang telah tertuang secara berulang kali agar menemukan kekurangan dari bagian-bagian garapan, karena penata langsung terlibat sebagai penyaji, penata tidak merasakan bagian mana saja yang masih memiliki kekurangan sehingga penata tidak sadar bahwa bagian-bagian tersebut masih terdapat kekurangan.

WUJUD GARAPAN

Karya karawitan "*Kanda Pat*" ini merupakan komposisi yang berbentuk inovasi instrumental, dengan berpijak pada pola-pola tradisi yang sudah ada dan dieksplor melalui beberapa tahap dengan sentuhan kreatif dan dikemas dengan pola baru dan perkembangan estetika karawitan masa kini. Pada karya karawitan ini penata menganalogikan suasana alur kehidupan pada konsep *Kanda Pat* dari masih berbentuk embrio hingga meninggal dunia.

Pola pada karya karawitan ini digarap dan dikembangkan melalui pengembangan dari

segi struktur lagu, teknik permainan, dan motif lagunya. Instrumentasi yang telah dipilih oleh penata, memiliki empat karakter suara dan bahan baku yang berbeda serta memiliki wilayah nada dua oktaf sebagai media ungkap yang sesuai dengan ide dan konsep karya.

Garapan ini, disajikan dalam bentuk karya inovatif dengan empat bagian sebagai aplikasi dari empat tahapan kehidupan yang dimulai dari embrio sampai kelahiran, masa kanak-kanak, masa remaja dan masa berkeluarga sampai meninggal dunia.

Keutuhan atau Kesatuan (Unity)

Keutuhan pada karya komposisi ini diungkapkan melalui pengolahan ide yang dikemas melalui struktur karya inovatif yang tercermin dengan kesatuan dari masing-masing bagian, dari bagian pertama hingga ke bagian berikutnya yang memiliki hubungan yang saling mengisi serta terbingkai dalam satu tema dengan konsep yang telah digunakan. Masing-masing bagian menghasilkan keseimbangan dalam aspek musikal dari beberapa pola serta motif pukulan didalamnya. Keutuhan karya ini dapat dilihat dari kaitan antara ide dan konsep dengan keterampilan dalam memainkan instrumen yang dipergunakan, sehingga pesan dan kesan yang disampaikan pada hasil komposisi yang dituangkan dalam bentuk karya karawitan dapat ditangkap dan dimengerti. Semua unsur keutuhan tersebut dituangkan kedalam komposisi dengan maksud untuk memperkuat kesatuan karya karawitan “*Kanda Pat*”.

Penonjolan (Dominance)

Penonjolan dalam karya komposisi karawitan ini dilakukan untuk memberikan karakteristik dan identitas karya. Penonjolan juga dilakukan dengan tujuan menghindari timbulnya kesan monoton dari bagian-bagian karya yang ditampilkan. Dalam karya karawitan inovatif ini, penonjolan dilakukan untuk memberikan porsi atau peranan penonjolan tertentu pada sekelompok instrumen dan masing-masing bagian lagu, teknik permainan, serta keahlian pemain juga diperlihatkan pada bagian penonjolan.

Pada bagian pertama penonjolan masing-masing instrumen terungkap melalui permainan

melodi dan penonjolan warna suara dari instrumen *Jegogan, Jublag, Gong, Pemade Besi, Tingklik*, dan *Suling*. Pada bagian ke-dua penonjolan diungkapkan melalui perpaduan dan interaksi antara instrumen *Tingklik* dan *Pemade Besi*, disertai dengan teknik kotekan dari instrumen *Pemade Besi* dalam alunan melodi dari instrumen *Undir* dan *Jublag*. Dalam bagian ke-dua juga terdapat unsur penonjolan vokal Gending *Rare* yang bertujuan menggambarkan latar suasana saat seseorang masih berusia kanak-kanak. Penonjolan pada bagian ke-tiga diungkapkan melalui permainan aksent-aksent vokal genjek dengan perpaduan aksent dari instrument *kendang, Kecek*, dengan alunan melodi instrumen *Undir, Tingklik*, dan *Jublag*, yang menceritakan saat seseorang sudah berusia remaja saat sudah mengenal indahnya pergaulan. Pada bagian ke-empat ini terdapat penonjolan yang diungkapkan melalui instrument *Pemade Besi* dengan pola melodi gending Angklung dan penonjolan vokal.

Simpulan

Setelah berbagai proses yang dilalui hingga terwujudnya garapan *Kanda Pat* menjadi suatu karya yang utuh, maka dapat disimpulkan sebagai berikut :

Pertama, dalam proses penciptaan sebuah karya seni sangat diperlukan kesiapan mental, fisik dan waktu terutama pada tahap pembentukan karya, proses kreativitasnya dan tahap penyelesaian tulisan skrip karya. Dalam pembentukan karya dan saat proses kreativitas, sangat banyak faktor yang menjadi penghambat dalam proses tersebut.

Kedua, karya karawitan *Kanda Pat* merupakan karya yang mentransformasikan konsep *Kanda Pat* yang diambil dari siklus kehidupan manusia dari bentuk embrio, terlahir di dunia, masa kanak-kanak, remaja hingga meninggal dunia. Karya seni karawitan inovatif ini terdiri dari empat bagian yang menggunakan latar suasana di setiap bagiannya, dengan menggunakan media ungkap dari empat bahan dasar instrumen yang berbeda-beda, yaitu: bambu, perunggu, besi, dan kulit. Dengan menggunakan media ungkap tersebut penata mengolah unsur-unsur musikal seperti, tempo, melodi, ritme, modulasi dari beberapa *patutan* dalam proses penciptaan karya ini.

Daftar Pustaka

- Bandem, I Made. 1998 *Terjemahan Lontar Prakempa Sebuah Lontar Gamelan Bali*. Denpasar: STSI Denpasar
- . 1991. *Ubit-ubitan Sebuah Tehnik Permainan Gamelan Bali*. Denpasar: STSI Denpasar.
- Garwa, I Ketut. 2009 *Buku Ajar Komposisi Karawitan IV*. Denpasar: Fakultas Seni Pertunjukan Institut Seni Indonesia Denpasar
- Hendarto, Sri. *Organologi dan Akustika I & II*. Bandung: Lubuk Agung Bandung
- Nantra, I Ketut. 2011 *Kanda Pat Catur Sanak*. Surabaya: Paramitha Surabaya
- Rai S, I Wayan. 1997. *Peranan Sruti Dalam Papatutan Gamelan Semar Pagulingan Saih Pitu*. Denpasar: Sekolah Tinggi Seni Indonesia Denpasar
- Taro, Made. 2015. *Seri Permainan Tradisional Bali Dari Tok Pitu sampai Tok Lait Kancing*. Denpasar: Amada Press
- . 2015. *Seri Permainan Tradisional Bali Dari Goak Maling Taluh Sampai Goak Maling Pitik*. Denpasar: Amada Press
- Tingen, I Nengah. 1982. *Aneka Sari Gending-Gending Bali*. Singaraja. Rhika Dewata.
- Rembang, I Nyoman. 1985. *Sekelumit Cara-Cara Pembuatan Gamelan Bali*. Departemen Pendidikan Dan Kebudayaan Proyek Pengembangan Kesenian Bali.
- Sumadoyo Hadi, Y. 1990. *Mencipta Lewat Tari* (terjemahan Buku *Creating Trought Dance* oleh Alma. Hawkins). Yogyakarta: Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
- Waridi. 2005. *Menimbang Pendekatan Pengkajian & Penciptaan Musik Nusantara*. Surakarta: STSI Press Sekolah Tinggi Seni Indonesia (STSI) Surakarta.