

MUSIK UNTUK INSTRUMEN REONG

I Wayan Situbanda, I Nyoman Kariasa, I Gede Made Indra Sadguna

Fakultas Seni Pertunjukan, Institut Seni Indonesia Denpasar

E-mail: situbandawayan96@gmail.com

Abstrak

Karya karawitan yang berjudul *Lingkar* merupakan karya karawitan yang hanya menggunakan gambelan reong saja didalamnya. Keunikan instrumen ini yang memiliki karakteristik warna bunyi yang berbeda jika dibandingkan dengan instrumen lainnya. Karakter warna bunyi yang berbeda dari instrumen *reong* inilah, penata ingin menggarap instrumen tersebut ke dalam sebuah karya musik baru untuk gamelan yang bertujuan untuk memberikan nuansa, kesan, dan fungsi yang berbeda serta instrumen tersebut juga bisa berdiri sendiri dan mempunyai kekuatan sendiri apabila digarap ke dalam bentuk musik baru untuk gamelan dengan menggunakan media ungkap instrumen *reong*.

Abstract

The musical work entitled Lingkar is a musical work that only uses gambelan reong in it. The uniqueness of this instrument that has different sound color characteristics compared to other instruments. This sound color character is different from this reong instrument, the stylist wants to work on the instrument into a new musical work for gamelan which aims to give different nuances, impressions, and functions and the instrument can also stand alone and have its own strength when worked in a new form of music for gamelan by using the media, revealing the reong instrument.

PENDAHULUAN

Gamelan adalah sebuah orkestra yang terdiri dari bermacam-macam instrumen yang terbuat dari batu, kayu, bambu, besi, perunggu, kulit, dawai, dan lain-lainnya dengan menggunakan laras pelog dan selendro (Bandem, 2013:1). Istilah gamelan merujuk pada instrumennya/alatnya, yang mana merupakan satu kesatuan yang utuh yang diwujudkan dan dibunyikan bersama. Khususnya di Bali gamelan merupakan sarana yang digunakan umat Hindu dalam melakukan sebuah kegiatan suci untuk mengiringi sebuah pertunjukan sakral.

Bermain gamelan merupakan sebuah hobi yang dimiliki penata sejak berumur enam tahun, kegiatan ini juga mendapatkan dorongan dari orang tua karena orang tua juga senang bermain gamelan. Instrumen kendang merupakan salah satu instrumen yang awal mula penata pelajari, yang diajari oleh bapak penata sendiri dengan mencari pola-pola *gegilakan* sebagai dasar dalam belajar bermain instrumen kendang. Kemudian penata diajak ikut bergabung di sanggar Guna Bratha milik bapak I Ketut Dibia Guna yaitu kakek penata dimana beliau sendiri langsung mengajari penata dasar-dasar dalam permainan instrumen kendang. Di sanggar ini penata banyak sekali mendapatkan ilmu dalam hal bermain gamelan khususnya gamelan Gong Kebyar, apalagi penata diberi kesempatan sebagai pemain kendang dan dengan adanya kesempatan ini membuat penata semakin bersemangat dalam belajar gamelan karena instrumen kendang merupakan instrumen yang memang sangat diidolakan semua pemain gamelan. Seiring berjalannya waktu dan beberapa kegiatan *ngayah-ngayah megambel* yang penata alami sehingga

akhirnya membuat penata merasa tertarik untuk mempelajari instrumen lain karena masih banyak instrumen yang belum penata pelajari, salah satu instrumen yang penata ingin pelajari yaitu instrumen *reong*. Ketertarikan terhadap instrumen *reong* muncul ketika penata melihat orang bermain *reong* dengan lincahnya, dilihat juga dari teknik pukulan yang rumit dan menggunakan dua *panggul*, kemudian tentang jalinan dari masing-masing jajaran pemain *reong*. Adanya istilah dari jajaran tersebut yakni *penyorog*, *pengenter*, *ponggang*, *pemetit*. Dari hal ini muncul niat penata untuk mempelajari *reong* dengan langsung diajari oleh bapak penata sendiri untuk bisa lebih mendalami tentang bermain instrumen *reong*.

Pengalaman bermain instrumen *reong* penata dapatkan setelah penata bersekolah di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 3 Sukawati (Koservatori Karawitan Bali). Awal mulanya karena penata diberikan kesempatan oleh bapak I Made Subandi ikut di sanggar Alit Sundari untuk mewakili Gianyar dalam ajang Pesta Kesenian Bali (PKB) sebagai duta Gong Kebyar Dewasa kabupaten Gianyar tahun 2012. Pada kesempatan ini penata disuruh untuk bermain instrumen suling, tetapi karena salah satu pemain *reong* mengalami kecelakaan akhirnya Pak Subandi meminta penata untuk mengganti pemain *reong* tersebut. Awalnya penata merasa sangat takut karena instrumen *reong* merupakan instrumen dalam gamelan Gong Kebyar yang menurut penata paling sulit memainkannya karena pengalaman dalam bermain *reong* belum penata kuasai betul. Seiring berjalannya waktu akhirnya penata mulai menyukai instrumen ini dan pada akhirnya penata diberi kepercayaan untuk

menjadi spesialis pemain *reong* di Kokar Bali.

Pada tahun 2013 penata kembali mendapat kesempatan ikut dalam ajang Pesta Kesenian Bali sebagai duta Gong Kebyar Dewasa Kabupaten Gianyar tahun 2013 yang kebetulan diwakili oleh desa penata sendiri yaitu Desa Manukaya Let Kecamatan Tampaksiring dan dalam hal ini penata diberi kepercayaan oleh bapak I Wayan Darya untuk bermain instrumen *reong*. Khususnya dalam hal ini penata sudah mulai merasa tenang dalam bermain instrumen *reong* karena sudah ada pengalaman sebelumnya yang penata alami sehingga membuat penata menjadi lebih santai dan lebih *elah* dalam memainkannya.

Bermain instrumen *reong* yang sangat terasa penata alami yaitu saat penata ikut kembali dalam ajang Pesta Kesenian Bali sebagai duta Gong Kebyar Kabupaten Gianyar tahun 2016 yang diwakili oleh sanggar seni Saba Sari karena penata sangat banyak mendapatkan pelajaran atau ilmu dari Bapak I Ketut Cater selaku pembina *tabuh*, terutamanya penata diajari secara detail mengenai teknik bermain *reong* diantaranya *tetekes* atau *gegedig* dalam bermain *reong*. Hal yang paling Pak Cater tekankan kepada penata yaitu teknik permainan *norot*. Teknik ini merupakan salah satu teknik dari permainan *reong* yang menurut penata paling rumit, karena dilihat dari kecepatan, kelihaihan, dan ketegasan *gedig* yang perlu dikuasai oleh seorang pemain *reong*, apalagi penata langsung mendapatkan teknik *norot* khas Pinda yang langsung diajari oleh Pak Cater sendiri sehingga membuat penata merasa bangga bisa diajari langsung oleh seniman dari Desa Pinda Blahbatuh.

Dari sekian pengalaman yang penata dapatkan dalam bermain instrumen *reong* membuat penata menjadi menyukai instrumen ini karena dari bermain

instrumen inilah penata mendapatkan jati diri, mendapatkan pengalaman di ajang Pesta Kesenian Bali sehingga dipercayai menjadi spesialis pemain *reong* di Kokar Bali. Kesukaan penata terhadap instrumen *reong* juga penata dapatkan dari pengalaman sebagai musisi dari karya yang berjudul “Anomali Reong”. Karya ini merupakan karya musik eksperimen dari media ungkap instrumen *reong* yang dibuat oleh I Putu Gede Sukaryana. Dari sinilah penata mendapatkan cara pengolahan instrumen *reong* yang dijadikan sebuah garapan musik baru untuk gamelan terutamanya pada instrumen *reong* dan akhirnya penata mencoba memulai membuat sebuah garapan musik eksperimen dengan menggunakan media ungkap instrumen *reong*.

Hal lain yang bisa dilihat dari instrumen *reong* yakni teknik permainannya yang rumit, kemudian keunikan instrumen ini yang memiliki karakteristik warna bunyi yang berbeda jika dibandingkan dengan instrumen lainnya. Karakter warna bunyi yang berbeda dari instrumen *reong* inilah, penata ingin menggarap instrumen tersebut ke dalam sebuah karya musik baru untuk gamelan yang bertujuan untuk memberikan nuansa, kesan, dan fungsi yang berbeda serta instrumen tersebut juga bisa berdiri sendiri dan mempunyai kekuatan sendiri apabila digarap ke dalam bentuk musik baru untuk gamelan dengan menggunakan media ungkap instrumen *reong*.

Proses dalam mewujudkan sebuah karya musik baru sesungguhnya melalui proses pencarian, pertimbangan, pengendapan konsep, dan proses penuangan yang serius dan relatif panjang. Penemuan ide atau gagasan, penyusunan konsep, lebih detail lagi menyusun dan mengembangkan ritme, melodi, harmonisasi serta penerapan metode penuangan karya kepada musisi, sampai dengan bagaimana karya tersebut dipresentasikan biasanya hal tersebut

ditempuh oleh komposer juga melalui proses yang panjang (Krisnajaya, 2014:2).

Khususnya dalam hal ini pemilihan instrumen *reong* sebagai instrumen pokok pada karya ini tentunya harus adanya keterampilan tangan atau *skill* dari musisi yang memang benar-benar mempunyai pengalaman bermain instrumen *reong* karena selain mempermudah proses penuangan, keterampilan tangan juga sangat berpengaruh untuk memperjelas bunyi yang dihasilkan.

Dengan memahami pembahasan di atas mengenai beberapa aspek dari instrumen *reong*, maka berpijak dari sinilah muncul ide dalam diri penata untuk membuat sebuah karya musik eksperimental dengan judul “Lingkar”. Lingkar adalah kepanjangan yang diambil dari bahasa Bali yaitu *lima ngajak karo* dengan pengertiannya yakni *lima* yang berarti lima formula/teknik permainan dari instrumen *reong* yang penata kembangkan, kemudian *ngajak* yang berarti dengan atau bersama, sedangkan *karo* yang berarti dua. Dua yang dimaksud yakni instrumen yang dimainkan dengan dua tangan dan dua lainnya yakni penggabungan dari dua *saih reong* yaitu *reong* gamelan Gong Kebyar dan *reong* gamelan Singa Praga. Lingkar juga bisa diartikan sebagai posisi *reong* yang melingkar dan mencoba menafsirkan dari tatanan melingkar untuk bisa dieksplor lebih spesifik lagi dilihat dari dengan adanya hal yang berpengaruh dari sistem melingkar dengan sistem musikalnya.

BAGIAN INTI

Karya musik Lingkar diimplementasikan lewat penggabungan dua jenis *saih reong*. Alasan penata menggunakan instrumen *reong* karena latar belakang penata yang merupakan seorang pemain gamelan dengan spesialis *reong* dan selain suka bermain instrumen ini, *reong* adalah

salah satu instrumen dari gamelan Bali yang menurut penata memiliki tingkat kerumitan yang tinggi. Hal tersebut dikarenakan *reong* mempunyai banyak warna bunyi dan banyak unsur-unsur musikal yang dapat diolah. Adapun dua jenis *saih reong* yang digunakan dalam karya ini adalah *reong* dari gamelan Gong Kebyar dan *reong* gamelan Singa Praga.

Gamelan Singa Praga adalah jenis gamelan baru yang tangga nadanya menyerupai tangga nada *diatonic* pada sistem musik barat. Ide terwujudnya gamelan ini digagas oleh *penglingsir* Puri Kesiman Anak Agung Ngurah Gede Kusuma Wardana pada tahun 2012. Nama Singa Praga pada gamelan ini diambil dari sebuah nama keris pusaka kerajaan Badung. Dalam bahasa budaya, Singa adalah simbol raja, dan Praga berarti perilaku. Jadi Singa Praga artinya perilaku sang raja di dalam memimpin masyarakat. Namun, oleh karena sekarang tidak lagi menganut faham kerajaan, maka spirit Singa Praga diambil untuk diwujudkan menjadi media baru yaitu gamelan. Selain itu, makna Singa Praga dalam konteks untuk pemaknaan gamelan ini juga diartikan sebagai “*sing apragat-pragat*” (tidak pernah selesai). Tidak pernah selesai ini maksudnya adalah berproses/penjelajahan tiada henti guna melahirkan karya-karya baru sebagai spirit/jiwa jaman (wawancara dengan I Kadek Wahyudita, pada tanggal 3 Juni 2018). *Barungan* gamelan Singa Praga terdiri dari beberapa jenis instrumen yaitu: 1 pasang instrumen kendang krumpungan, 4 *tungguh* instrumen bilah yang terbuat dari besi, 1 *tungguh* instrumen *reong*, 1 *tungguh* instrumen gong, 1 *tungguh* instrumen gontorag, dan 1 *pangkon* instrumen kecek.

Dipilihnya gamelan Singa Praga sebagai media ungkap dalam karya “Lingkar” ini dikarenakan gamelan ini memiliki spirit yang mampu menaungi ‘jiwa jaman’.

Artinya di dalam sebuah proses eksplorasi gamelan ini memberikan keleluasaan bagi penata untuk melakukan perenungan nada guna melahirkan komposisi sesuai dengan kebutuhan penata sendiri. Selain itu, gamelan ini banyak menyediakan nada-nada diluar dari nada-nada yang memiliki laras pelog dan selendro yang dapat memunculkan ide-ide baru dalam hal garap. Akan tetapi, dari sejumlah instrumen yang dimiliki oleh gamelan Singa Praga, penata hanya akan mengambil instrumen reongnya saja sebagai media ungkap garapan yang diwujudkan. Selanjutnya, dengan memahami bahwa kelahiran gamelan Singa Praga merupakan gamelan yang memang diperuntukkan agar mampu beradaptasi dengan gamelan dan alat musik lainnya, maka dalam konteks karya “Lingkar” ini penata memadukan dengan *reong* gamelan Gong Kebyar, sehingga peluang untuk mengeksplorasi dan membentuk kemungkinan-kemungkinan baru dalam hal nada menjadi lebih banyak.

DESKRIPSI KARYA

Karya musik “Lingkar” merupakan sebuah karya musik baru untuk gamelan, yaitu perpaduan antara instrumen *reong* Gong Kebyar dan instrumen *reong* gamelan Singa Praga yang diungkap ke dalam sebuah karya musik eksperimental. Untuk mewujudkannya penata bersumber pada teknik-teknik atau formula permainan *reong* yang sudah ada seperti Pukulan *Ngeremteb*, *Nerumpuk*, *Memanjing*, *Ubit-ubitan* (*Ngubit*), *Beburu*, dan pengolahan unsur-unsur musik seperti ritme, melodi, tempo, dan dinamika. Karya musik “Lingkar” menggunakan media ungkap satu *tungguh* instrumen *reong* Gong Kebyar dan gamelan Singa Praga, serta dimainkan menggunakan panggul sebagai alat pukul yang dieksplorasi bebas sesuai kebutuhan garap dan memberikan daya tafsir baru dari yang sudah ada kemudian dikembangkan

sehingga bisa mencapai tahapan musik yang konvensional.

Karya musik “Lingkar” menggunakan struktur *tri angka* yakni pendahuluan (bagian I), isi (bagian II), penutup (bagian III), serta disusun atas tiga garis besar yang masing-masing bagiannya memiliki karakter pola dan motif yang berbeda. Karya musik “Lingkar” disajikan secara konser pada panggung prosenium gedung Natya Mandala Institut Seni Indonesia Denpasar dengan jumlah pemain sebanyak delapan orang pemain termasuk penata yang memiliki spesialisasi memainkan instrumen *reong*, dengan perlengkapan lampu, *sound*, dan lain-lain.

ANALISIS PENYAJIAN

Karya musik “Lingkar” merupakan sebuah karya musik baru untuk gamelan, yaitu perpaduan antara instrumen *reong* Gong Kebyar dan instrumen *reong* gamelan Singa Praga yang diungkap ke dalam sebuah karya musik eksperimental. Karya ini disajikan dalam bentuk konser dengan durasi waktu 12 menit dan didukung oleh 8 orang musisi termasuk penata. Unsur-unsur pendukung lainnya yang menyempurnakan pertunjukan dari karya ini diantaranya tata panggung, tata busana/kostum, tata rias, dan tata lampu.

STRUKTUR MUSIK

Karya musik “Lingkar” menggunakan struktur *tri angka* yaitu *kawitan* (pendahuluan), *pengawak* (isi), *pengecet* (penutup).

TATA BUSANA

Tata busana yang digunakan dalam karya ini tidak ada hubungannya dengan konsep karya, karena konsep karya akan tersampaikan melalui bahasa musik yang

disajikan. Tetapi dalam karya ini, penata menggunakan tata busana yang rapi, sopan, dan nyaman.

TATA RIAS

Tata rias adalah kegiatan mengubah penampilan dari bentuk asli sebenarnya dengan bantuan bahan dan alat kosmetik. Istilah *make up* lebih sering ditujukan kepada perubahan bentuk wajah, meskipun sebenarnya seluruh tubuh bisa di hias. Tata rias yang digunakan dalam karya ini adalah tata rias dengan konsep minimalis.

TEMPAT PERTUNJUKAN

Karya musik “Lingkar” merupakan karya pergelaran tugas akhir yang disajikan di Natya Mandala, ISI Denpasar. Untuk menyempurnakan penyajian karya ini penata juga mengatur instrumen yang digunakan berbentuk lingkaran sesuai dengan konsep karya.

KESIMPULAN

Karya musik “Lingkar” merupakan sebuah karya eksperimental yang diungkap melalui media *reong* yaitu perpaduan dari *reong* gamelan Gong Kebyar dan *reong* gamelan Singa Praga. “Lingkar” merupakan karya musik baru untuk gamelan yang menggunakan instrumen *reong* saja yang menggunakan konsep melingkar dengan memberikan nuansa, kesan, dan fungsi berbeda secara musikal maupun teoritis, menggunakan sebuah formula atau teknik-teknik permainan yang ada pada instrumen *reong* seperti *ngeremteb*, *nerumpuk*, *memanjing*, *ubit-ubitan*, *beburu*, dan mengolah unsur-unsur musik seperti ritme, tempo, melodi, dan dinamika. Dari adanya formula tersebut penata coba kembangkan sesuai daya imajinasi dan kreativitas untuk mencapai karya yang utuh.

Karya musik “Lingkar” mengangkat ide penciptaan yang lahir dari sebuah eksperimen atau proses eksplorasi dari instrumen *reong* dengan mencari karakteristik warna bunyi dan mencari nada diantara nada-nada yang terdapat pada *reong* gamelan Gong Kebyar dan *reong* gamelan Singa Praga, kemudian bertujuan untuk memberikan kesan dan fungsi yang berbeda terhadap instrumen tersebut. Kata “Lingkar” juga berarti *lima ngajak karo* dengan pengertiannya yakni *lima* yang berarti lima formula/teknik dari instrumen *reong* yang penata kembangkan, kemudian *ngajak* yang berarti dengan atau bersama, sedangkan *karo* yang berarti dua. Dua yang dimaksud yakni instrumen yang dimainkan dengan dua tangan dan dua lainnya yakni penggabungan dari dua saih *reong* yaitu *reong* gamelan Gong Kebyar dan *reong* gamelan Singa Praga. Lingkar juga bisa diartikan sebagai posisi atau aturan seting *reong* yang melingkar dan mencoba menafsirkan dari tatanan melingkar untuk bisa dieksplor lebih spesifik lagi dilihat dari dengan adanya hal yang berpengaruh dari sistem melingkar dengan sistem musikalnya.

Karya musik “Lingkar” disajikan secara konser pada panggung prosenium gedung Natya Mandala Institut Seni Indonesia Denpasar dan dalam penyajian karya musik ini dimainkan oleh delapan orang musisi termasuk penata. Struktur karya musik “Lingkar” terdiri dari tiga bagian yakni bagian I (pendahuluan), bagian II (isi), dan bagian III (penutup) yang terwujud melalui proses kreativitas yang dibagi atas tiga tahapan yaitu tahap penjajagan (*exploration*), percobaan (*improvisation*), dan pembentukan (*forming*). Dalam pementasan karya musik “Lingkar” kostum/tata busana tidak ada kaitan dengan konsep, intinya penata berupaya agar terlihat rapi dan bersih saat terlihat di atas panggung.

SARAN-SARAN

Berdasarkan pengalaman yang penata alami selama proses penggarapan karya ini. Penata ingin menyampaikan beberapa hal yang nantinya dapat bermanfaat kepada pembaca untuk mewujudkan karya seni yang lebih baik.

- a) Kepada mahasiswa ISI Denpasar yang akan mempersiapkan tugas akhir, supaya menyiapkan konsep dengan matang agar nanti tercipta karya yang berkualitas.
- b) Teruslah berkarya, untuk menambah pengalaman tentang proses mewujudkan karya seni.
- c) Semoga karya ini bisa dijadikan inspirasi untuk mewujudkan karya lainnya dan harapan penata semoga banyak tercipta karya-karya dari seniman-seniman untuk memperkaya seni dan budaya Bali.

DAFTAR PUSTAKA

- Djelantik, A.A. Made. 1992. *Pengantar Ilmu Estetika Jilid II*. Denpasar: Sekolah Tinggi Seni Indonesia.
- Hadi, Y. Sumandiyo. 1990. *Mencipta Lewat Tari* (Terjemahan dari *Creating Trough Dance* oleh Alma M. Hawkins). Yogyakarta: Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
- Mustika, Pande Gede, dkk. 1996. *Mengenal Jenis-Jenis Pukulan Dalam Barungan Gamelan Gong Kebyar*. Sekolah tinggi Seni Indonesia Denpasar.
- Sugiartha, I Gede Arya. 2012. *Kreativitas Musik Garapan Baru Perspektif Cultural*

Studies. Cet-I. UPT Penerbit ISI Denpasar.

Sukerta, Pande Made. 1998. *Ensiklopedi Karawitan Bali*. Bandung: Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia (MSPI).