

# GULALI

I Nyoman Triana Putra

Pembimbing I : I Nyoman Sudiana, S.Skar., M.Si

Pembimbing II : Wardizal, S.Sen., M.Si

Fakultas Seni Pertunjukan

Institut Seni Indonesia Denpasar

Jln. Nusa Indah Denpasar 80235, (0361) 227316 / Fax: (0361) 236100

trianaputra2109@gmail.com

## Abstrak

Dalam dunia seni, khususnya Seni Karawitan Bali, persaingan, kebutuhan, dan kebebasan dalam berekspresi untuk menciptakan sebuah karya baru melalui pemikiran dan cara pandang tersendiri membuat para seniman di Bali terpacu dan termotivasi agar dapat menciptakan sebuah karya original bernuansa kekinian serta memiliki nilai kreativitas tinggi yang bisa mencirikan identitas diri mereka di dalam karya mereka. Berbagai fenomena yang ada di kehidupan ini bisa dijadikan sumber inspirasi dalam pembuatan suatu karya seni, khususnya karya seni karawitan. Seperti fenomena makanan tradisional Indonesia, diantaranya tergolong dari makanan ringan, salah satunya yaitu permen gulali.

Permen gulali yang merupakan salah satu kuliner khas Indonesia yang terbuat dari bahan dan peralatan seadanya saja. Banyak yang menggemari gulali tradisional hingga saat ini, karena selain *natural* permen gulali tradisional ini juga mudah dibuat yaitu hanya terbuat dari gula pasir, tepung, air, dan pewarna makanan. Alat yang dibutuhkan yaitu kompor, wajan, dan gagang yang dapat digunakan seperti garpu.

Alasan penata memilih permen gulali sebagai inspirasi untuk pembuatan karya seni yaitu permen gulali keberadaannya sekarang ini sulit ditemui dikarenakan tergeser arus modernisasi yang membuatnya kalah saing dengan berbagai jenis permen modern lainnya yang ada pada jaman sekarang. Kebetulan juga, pada waktu masa kecil penata sangat suka membeli dan menikmati permen gulali. Sekarang karena dan melihat pedangangnya membuat permennya pada tempat ia berjualan. Untuk mengobati kerinduan penata akan permen gulali, maka penata ingin mengulang kembali masa-masa bahagianya ketika menikmati permen gulali yang diekspresikan ke dalam sebuah karya seni karawitan dengan media ungkap menggunakan barungan gamelan Gong Kebyar yang merupakan salah satu bentuk gamelan Bali yang menggunakan laras pelog lima nada, dengan bentuk karya tabuh kreasi yaitu sebuah komposisi karawitan yang diarsir baru kendatipun materi tradisi masih sangat menonjol, karena yang diinovasi lebih bersifat ornamentasi untuk menampilkan nuansa baru, sedangkan aspek musikal lainnya masih menggunakan materi tradisi secara umum (Suweca, 2009:45).

**Kata kunci:** Gulali, Tabuh Kreasi

## Abstract

In the art world, especially the art of Karawitan Bali, competition, need, and freedom in expressing to create a new creation of artwork through thinking and point of view make the artists in Bali eager and highly motivated to create an original modern artwork, furthermore, it has high creativity value which can symbolize/categorize their identity in their artwork. Any kind of phenomenon happened in life can be used as the inspiration in creating of an artwork, especially the artwork of Karawitan. Like phenomena of Indonesian traditional food, in which some of those are categorized as snack, Gulali candy.

Gulali candy is one of Indonesian Culinary which are made from very simple tool. However, many people like traditional candy is not only natural, but also it is easy to make, in which it is made from sugar, flour, water and coloring food. The tools needed are stove, pan and spatula which can be used as a fork.

The reason "penata" (the maker) choose gulali candy as the inspiration to make an art work because the existence of gulali candy nowadays is really hard to find it is caused by the shifting of modernization which cause it lose in competing with any kind of modern candy nowadays. Coincidentally, the

---

childhood of the artist who likes buying and enjoying the gulali candy. Nowadays, it is hard to find, which cause the artist miss gulali candy of its taste and seeing the way of the sellers make the candy. To heal his feeling, the artist wants to flashback to the happy moments in enjoying the gulali candy which is expressed in the art of Karawitan with media of exposing, Balinese traditional munc instrument Gong Kebyar. Gong Kebyar is one of the traditional music instrument use the pitch of five tones, in the from of creation “tabuh” artwork which is the composition of the new released Karawitan still contains tradition much, hence, the innovation is likely an ornament to perform the new atmosphere, while the musical aspect still use traditions geuerally (Suweca, 2009:45).

**Keywords:** Gulali, “Tabuh” Creation

## PENDAHULUAN

Gulali merupakan salah satu kuliner khas Indonesia yang terbuat dari bahan dan peralatan seadanya saja. Banyak yang menggemari gulali tradisional hingga saat ini, karena selain *natural* permen gulali tradisional ini juga mudah dibuat yaitu hanya terbuat dari gula pasir, tepung, air, dan pewarna. Alat yang dibutuhkan yaitu kompor, wajan, dan gagang yang dapat digunakan seperti garpu. Tahap awalnya yaitu gula pasir dimasukan kedalam wajan bersama dengan air, setelah mendidih kemudian dimasukan tepung sehingga adonan gula menjadi mengental lalu ditambahkan pewarna makanan dan aduk-aduk hingga tercampur sampai legit, setelah adonan legit kemudian angkat adonan dan didiamkan selama 5 menit sampai adonan membeku dan dingin. Langkah selanjutnya adonan diambil menggunakan gagang garpu lalu dibentuk dengan tangan sesuai selera bentuk yang diinginkan. (<https://sites.google.com/site/panganlahyaa/home/go-pangan-lokal-1>). penata berupaya mencari informasi tentang permen gulali dengan mewawancarai langsung dengan pedagang permen yang juga sebagai pedagang mainan anak-anak yaitu beliau bernama Mas Dul.

Dari pertemuan tersebut penata mendapat informasi dari Mas Dul yaitu tentang permen gulali, ia menjelaskan bahwa permen gulali merupakan salah satu makanan ringan tradisional Indonesia yang cukup terkenal pada masanya yang dijual oleh pedagang keliling. Permen gulali berkomposisikan gula pasir yang dipanaskan yang dicampur dengan tepung lalu di berikan pewarna makanan aneka warna yang kemudian dibentuk menjadi beraneka ragam kreasi, yaitu ada berbentuk hewan, pesawat, mobil-mobilan, dan lain-

lain, kemudian ditusuk dengan potongan batang kayu kecil yang digunakan sebagai pegangan pada tangan (wawancara, Sabtu 2 Desember 2017)

Alasan penata memilih permen gulali sebagai inspirasi untuk pembuatan karya seni yaitu permen gulali keberadaannya sekarang ini sulit ditemui dikarenakan tergeser arus modernisasi yang membuatnya kalah saing dengan berbagai jenis permen modern lainnya yang ada pada jaman sekarang. Kebetulan juga, pada waktu masa kecil penata sangat suka membeli dan menikmati permen gulali. Sekarang karena sulit lagi ditemui yang penata merasa rindu akan cita rasanya maupun pada saat membelinya dan melihat pedangangnya membuat permennya pada tempat ia berjualan. Untuk mengobati kerinduan penata akan permen gulali, maka penata ingin mengulang kembali masa-masa bahagianya ketika menikmati permen gulali yang diekspresikan ke dalam sebuah karya seni karawitan dengan media ungkap menggunakan barungan gamelan Gong Kebyar.

Gamelan Gong Kebyar merupakan salah satu bentuk gamelan Bali yang menggunakan laras pelog lima nada, menurut Sukerta (1998: 76-77) berdasarkan informasi dari seniman maupun empu karawitan Bali gamelan ini diduga muncul pertama kalinya di Bali Utara sekitar tahun 1915 di Desa Bungkulan, Kabupaten Buleleng. Pernyataan tersebut membuktikan bahwa gamelan Gong Kebyar sudah ada sejak tahun 1915, dan kini perkembangan gamelan Gong Kebyar sudah sangat pesat, terutama dari sisi kreativitas dalam mengolahnya menjadi sajian garapan musik yang diekspresikan oleh para seniman dalam menciptakan karya baru.

Perangkat gamelan Gong Kebyar, rupanya lebih bisa memberikan nafkah pada seniman-seniman pendukungnya karena keluwesan guna dan kekuatan musikalnya yang menyebabkan gamelan Gong Kebyar menjadi populer dan berkembang dengan baik.

Maka dari itu, alasan penata menggunakan Barungan Gamelan Gong Kebyar karena gamelan Gong Kebyar memiliki sesuatu pijakan atau pendasaran yang sifatnya penengah dari pada gamelan lain. Bila diproses dalam membuat karya akan menemukan rasa kemudahan dalam mengolahnya menjadi garapan dengan nuansa musik baru dengan daya kreativitas dari penata sendiri. Selain itu penata juga menginginkan akan kebutuhan kualitas suara, kekebyaran, dan permainan modulasi yang bisa diciptakan melalui permainan dari instrumen *suling* yang diharmonisasikan dengan mencari dan mengembangkan nada-nada yang ada di barungan gamelan Gong Kebyar yaitu pelog 5 nada.

## PROSES KREATIVITAS

Tahap pertama yaitu tahap penjajagan yang merupakan sebuah tahap awal dari proses berkreativitas penciptaan sebuah karya seni, pada tahap ini yang dilakukan adalah mencari ide dan bahan yang akan dijadikan sebuah karya seni. Adapun upaya penata dalam mendapatkan sebuah ide dilakukan dengan cara mengamati sebuah fenomena makanan tradisional Indonesia yaitu permen gulali, yang dulunya merupakan sebuah makanan yang sering penata nikmati pada masa kecil. Dari fenomena makanan tersebut penata melakukan suatu wawancara dan membaca sebuah tulisan dari berbagai sumber yang bertujuan untuk lebih mendapatkan informasi dan pengetahuan agar dapat mewujudkan ide menjadi sebuah karya seni. Ketika sudah mendapatkan ide disertai dengan informasi serta pengetahuan yang cukup sebagai dasar pemikiran dari penata, selanjutnya penata menentukan instrumen yang digunakan sebagai media ungkapannya, yaitu Barungan Gamelan Gong Kebyar yang menurut penata sesuai dan cocok

dengan idenya yaitu permen gulali yang akan dijadikan sebuah tabuh kreasi dengan mengolah melodi menjadi bernuansa manis, seperti permen gulali yang bercita rasa manis. Setelah menentukan media ungkap, selanjutnya penata menentukan jumlah pendukung karya yaitu sebanyak 29 orang pemain termasuk penata. Pada tahap ini juga penata mengikuti ujian seleksi proposal untuk pengajuan karya sebagai syarat mengikuti Ujian Tugas Akhir.

Yang kedua adalah tahap percobaan, pada tahap ini penata sudah mulai berproses dari sebuah ide yang langsung ditransformasikan ke dalam instrumen. Sebelum itu penata melakukan beberapa percobaan yaitu membuat bagian dari lagu sedikit demi sedikit seperti kotekan, pola, melodi, dll. Selanjutnya penata melakukan serangkaian pertemuan dengan pendukung yaitu diawali dengan *nuasen*, mensepakati tempat dan waktu latihan, lalu mulai latihan dengan penuangan beberapa isi dan bagian dari lagu.



Gambar 1. Tahap Percobaan  
Dokumentasi : I Nyoman Triana Putra

Tahap ketiga adalah pembentukan yaitu tahap akhir dari rangkaian proses kreativitas dalam mewujudkan sebuah karya seni Tabuh Kreasi Gulali ini. Adapun tahap pembentukan prosesnya bertujuan agar menjadi sebuah garapan karya seni yang utuh baik dari segi musikal dan visual yaitu diantaranya mencari harmonisasi dari karya seperti pemotongan lagu, *bayun gending*, *ngumbang ngisep*, dan gerak untuk memantapkan hasil sajian karya. Pada tahapan ini penata juga mengundang orang-orang yang mumpuni dalam bidang karawitan yaitu dosen pembimbing penata, yakni Bapak I Nyoman Sudiana, S.Skar., M.Si serta Bapak Wardizal, S.Sen., M.Si yang sudah berkenan hadir dan mengamati

karya penata secara langsung pada tempat latihan. Pada kesempatan ini dosen pembimbing memberikan beberapa masukan-masukan dan kritik mengenai garapan serta tidak lupa juga memberikan arahan-arahan mengenai teknis Ujian Akhir nantinya agar pendukung mengetahui sedikit tentang teknis penyajian karya.

## WUJUD GARAPAN

Adapun garapan yang berjudul Gulali ini adalah berwujud garapan Tabuh Kreasi Baru yang masih berpijak dengan pakem tradisi yang sudah ada seperti *kawitan*, *pengawak*, dan *pengecet* yang kemudian dikembangkan dengan sentuhan kreativitas baik dari segi teknik permainan, isi, dan bagian dari lagu. Dengan tidak menghilangkan unsur-unsur musikal, tradisi, serta disesuaikan dengan perkembangan estetika karawitan masa kini. Barungan Gamelan Gong Kebyar yang digunakan sebagai media ungkapannya dipilih karena seperti yang dibahas sebelumnya bagi penata gamelan gong kebyar memiliki suatu yang sifatnya penengah dari gamelan lain, kenapa demikian karena kebutuhan akan kualitas suara, kekebyaran, dan kemudahan dalam mengolahnya menjadi garapan dengan nuansa musik baru dengan daya kreativitas dari penata itu sendiri.

Penggarapan dalam Tabuh Kreasi Gulali ini di dalamnya memiliki struktur bagian seperti pada tabuh kreasi tradisi pada umumnya yaitu *kawitan*, *pengawak*, dan *pengecet*.

Pada bagian *kawitan* adalah sebagai awal proses pembuatan permen gulali, yaitu menuangkan gula yang bertumpah ruah jatuh dengan cara acak atau tidak beraturan ke dalam wajan. Pada penggarapannya yaitu mengolah nada-nada dari setiap instrumen yang dimainkan secara bersama-sama, namun pukulan setiap instrument yang berbeda beda. Penata bayangkan pada bagian *kawitan* ini adalah nada-nada tinggi sebagai pembuat rasa manis yang dibayangkan seperti gula yang tertumpah ruah ke dalam wajan. Adapun pada bagian *kawitan* terdiri dari beberapa bagian seperti *gegenderan*, *transisi*, dan *bapang*. *Gegenderan* membayangkan tentang

pengolahan gula agar menjadi suatu makanan ringan yang manis seperti permen gulali. Pada bagian ini penata berusaha mengolah nada pada instrumen *jublaga*, *jegog*, *gangsang*, *kantil*, dan *riong* menjadi permainan nada dan teknik pukulan yang bernuansa manis. Pada bagian *gegenderan* ini penata menggarap menjadi dua pola dan diulang sebanyak dua kali. Kemudian pada bagian *transisi* ini penata membayangkan proses penyatuan segala bahan tadi, yang perlahan sudah mulai menjadi adonan permen gulali, yang legit, dan manis lalu kemudian dibentuk menjadi beraneka ragam kreasi seperti mobil, hewan, dan lain-lain. Dalam penggarapannya penata mengembangkan teknik permainan instrumen *riong* dengan cara menggarapnya dari masing-masing pukulan setiap pemain *riong* berbeda-beda namun pada tempo yang sama. Seperti saat pencampuran adonan permen gulali yang meskipun ada beberapa bahan yang berbeda seperti tepung, gula, dan pewarna makanan, namun ketika dicampur tetap memiliki tujuan yang sama yaitu untuk membuat permen gulali, yang kemudian diberikan kreasi bentuk permen gulali yaitu seperti mobil, hewan, dan lain-lain yang di ekspresikan dengan permainan instrumen *suling* dengan pengolahan nada-nada seperti lagu pada mainan anak-anak yang bertujuan agar bisa memperkuat nuansa keceriaan masa kecil, dalam bagian ini tidak ada bagian pengulangan. Dan pada bagian *Bapang* penata bayangkan proses pembuatan permen gulali sudah selesai dan permen gulali pun sudah jadi. Adapun dalam penggarapannya penata mengolah tempo yang sedikit dipercepat, supaya menandakan bahwa permen gulali sudah jadi dan siap untuk dijual lalu dinikmati oleh pembeli. Pada bagian *bapang* penata menggarapnya diawali dengan *kebyar*, yang dibayangkan oleh penata yaitu pembeli saling berbondong-bondong mengerumuni pedagang untuk membeli permen gulalinya, yang digarap oleh penata yaitu *kebyar* dengan tempo yang sedang dan perlahan-lahan menjadi cepat lalu disambung dengan pola *bapang* yang diulang sebanyak 2 kali.

Di bagian *pengawak*, yang penata bayangkan seorang pembeli menikmati

permen gulali, dalam penggarapannya penata mengolah dengan tempo pelan dan nada-nada dari *suling*, *penyacah*, *jublak* dan *jegog* dengan suasana yang lembut seperti pembeli yang sedang menikmati permen gulali dengan penuh kenikmatan.

Pada bagian *pengecet* penata bayangkan ketika pembeli begitu asiknya menikmati permen gulalnya, sampai pada akhirnya permennya habis dan hanya tersisa batang kayu kecilnya saja. Adapun dalam penggarapannya penata menggarapnya dengan dua pola yang diulang dua kali. Pola yang pertama menandakan kalau pembeli sedang menikmati permen gulalnya dengan menikmatinya secara perlahan dengan penggarapan yang penata seimbangkan teknik permainan nada dari instrumen *gangsa*, *kantil* dengan *suling* yang dimana pembeli masih bisa mengontrol menikmati permen gulalnya. Pola yang kedua pembeli menikmati permen gulalnya secara lepas kontrol atau secara tidak sadar kalau permennya akan mulai habis. Dalam penggarapannya penata lebih menonjolkan teknik pukulan antara instrumen *gangsa*, *kantil*, *riong*, dan vokal yang saling bersautan seperti emosi dan nafsu dari si pembeli yang tidak terkontrol membuat permen gulalnya akan mulai habis. Pada akhirnya permen gulalinyapun perlahan-lahan mulai habis hingga tersisa batang kayu kecilnya saja. Dalam penggarapannya penata menggunakan pola melodi yang pendek dan berulang-ulang dengan permainan yang saling bersautan keras dan lirih silih berganti dari instrumen *gangsa*, *kantil*, *kendang krumpungan lanang*, dan *kendang gupekan lanang* dengan instrumen *riong*, *kendang krumpungan wadon*, dan *kendang gupekan wadon*. Lalu disambung dengan permainan vokal saling bergiliran dan menjadi satu kesatuan, lalu pukulan dari instrumen *gangsa*, *kantil*, *riong*, dan *kendang* berhenti, namun permainan vokal beserta melodi dari instrumen *penyacah*, *jublak*, *jegog* tetap berlanjut sampai vokal sudah semua bermain, kemudian permainan melodipun berhenti dan hanya ada permainan dari vokal saja dan kemudian yang terakhir disambung dengan permainan instrumen *kantil* yang teknik pukulannya

ditutup yang penata bayangkan seperti tekstur permen gulali yang sudah habis dan hanya tersisa batang kayu kecilnya saja yang dirasakan oleh si pembeli.



Gambar 2. Penyajian Karya  
Dokumentasi : Komang Sogi

## KESIMPULAN

Berdasarkan dari penjelasan pada bab-bab sebelumnya penata dapat menarik kesimpulan, bahwa garapan Tabuh Kreasi Gulali ini merupakan sebuah karya seni yang dalam proses pengerjaannya yaitu sebagai syarat untuk memenuhi Tugas Akhir Sarjana Seni 1 (S-1). Adapun awalnya ide dari karya ini didapat secara tidak sengaja yaitu ketika penata berkunjung ke tempat sekolah lama yaitu Sekolah Dasar Negeri 9 Padangsambian yang disana penata melihat seorang pedagang mainan yang sekaligus menjual permen gulali, yang dimana dulunya penata sangat gemar membeli permen gulali. Dan ketika kembali melihat cara pembuatan, membeli, dan menikmati permen gulali tersebut penata menjadi teringat kembali akan kenangan masa kecil.

Adapun kenangan masa kecil pada saat menikmati permen gulali yang menjadikan penata termotivasi dalam membuat karya seni, dengan mentransformasikan ide ke dalam karya seni karawitan yaitu berbentuk Tabuh Kreasi dengan mengambil judul Gulali menggunakan media ungu kap barungan gamelan Gong Kebyar. Sajian karya ini penata menggarapnya dengan menggunakan pakem tradisi yaitu *kawitan*, *pengawak*, dan *pengecet* yang menggambarkan tentang permen gulali, dimulai dari proses pembuatan, penjualan, sampai menikmati permen melalui permainan suasana yang dikembangkan

dengan sentuhan kreativitas baik dari segi teknik permainan, isi bagian dari lagu, gerak, dan *property*. Dengan tidak menghilangkan unsur-unsur musikal, tradisi, serta disesuaikan dengan perkembangan estetika karawitan masa kini dengan durasi 13 menit yang disajikan dalam bentuk konser karawitan yang bertempat di gedung Natya Mandala Institut Seni Indonesia Denpasar.

## DAFTAR SUMBER

### Sumber Pustaka

- Pitala, I Wayan Pradnya. 2016. "Klapa Wreksa". Skrip Karya Seni. Jurusan Karawitan Fakultas Seni Pertunjukan Institut Seni Indonesia Denpasar: Tidak diterbitkan.
- Putra, I Nyoman Darma. 2014. *I Wayan Beratha Seniman Bali Kelas Dunia*. Pemerintah Kota Denpasar: Fakultas Sastra dan Budaya Universitas Udayana.
- Rai S, Dr.Wayan. 2001. *GONG Antologi Pemikiran*. Denpasar: Bali Mangsi
- Sugiarta, Prof. Dr. I Gede Arya. 2012. *Kreativitas Musik Bali Garapan Baru*. Denpasar: UPT Penerbit Institut Seni Indonesia Denpasar.
- Sukerta, Pande Made. 1998. *Ensiklopedi Mini Karawitan Bali*. Bandung-Indonesia: F.X Widaryanto. Sastrataya-Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia (MSPI).
- Suweca, I Wayan. 2009. *Buku ajar Estetika Karawitan*. Denpasar: Institut Seni Indonesia Denpasar.
- Yudha, I Nyoman. 2005. *Sekaa Gong Sadmerta Belaluan Juara Merdangga Utsava I (Festival Gong Kebyar) Tahun 1968*: Cv Krinon 724723.

### Sumber Internet

<https://sites.google.com/site/panganlahyaa/home/go-pangan-lokal-1>

### Sumber Diskografi

- Darya S.Sn, I Wayan. 2012. *Kidung Kasmaran Duta Kabupaten Gianyar Pesta Kesenian Bali*.
- Wiryadi S.Sn., M.Si, I Wayan. 2012. *Lolipop Duta Kabupaten Tabanan Pesta Kesenian Bali*.
- Lagu pada mainan anak-anak "*London Bridge Is Falling Down*". Di unduh pada tanggal 6 Juni 2018.

### DAFTAR INFORMAN

Rahman, Abdul (38), Pedagang permen gulali dan mainan anak-anak. Wawancara Sabtu 2 Desember 2017 di Sekolah Dasar Negeri 9 Padangsambian.