

# **AMBUH HREDANA**

Oleh:

Andi Pasika Putra

I Nyoman Kariasa, S.Sn., M.Sn.

I Gde Made Indra Sadguna, S.Sn., M.Sn.

Institut Seni Indonesia Denpasar

Alamat: Jalan Nusa Indah Denpasar, Bali. 80235

[Info@isi-dps.ac.id](mailto:Info@isi-dps.ac.id)

## **ABSTRAK**

Karya seni karawitan Ambuh Hredana memberikan tawaran baru untuk komposisi musik khususnya dalam karawitan Bali. Karya seni karawitan Ambuh Hredana yang bersumber dari sebuah ide tradisi Magpag Yeh di Desa Adat Kapal yang dirancang melalui konsep garap dan menjadi bentuk karya seni Karawitan dan karya tulis. Sumber Ide dan konsep karya sangat menentukan kualitas karya yang digarap. Semua tersebut dirangkum menjadi satu garapan karya seni karawitan yang utuh.

Melalui karya ini penata mengimajinasikan bagaimana fenomena tradisi Magpag Yeh yang dilengkapi dengan tarian baris dan anugerah air hujan. Melekatnya kehidupan masyarakat Desa Adat Kapal dengan lahan pertanian menjadikan air sebagai kehidupan yang utama untuk menghidupinya. Air diupacarai dalam bentuk tradisi Magpag yeh sebagai bentuk penghormatan dan harapan untuk menuju kesuburan.

Penata karya seni karawitan Ambuh Hredana berkeinginan mengandung pesan penciptaan, kesadaran tentang keharmonisan yang akan dijadikan sebagai pelekat upacara *Magpag Yeh*. Pelekat yang dimaksud adalah, apapun yang tertuang lewat karya seni karawitan Ambuh Hredana untuk menyampaikan pesan dalam ritual bahwa adanya tradisi yang harus dilestarikan, dimuliakan, dijaga, dan ingat terhadap prosesi untuk sumber air. Air sebagai kehidupan, Air sebagai kemakmuran dan air sebagai pemujaan. Hidup manusia tidak terlepas dari air, Air sebagai sumber kemakmuran karena alam sangat membutuhkan air dan air sebagai pemujaan. Ketika air dipuja, air akan menghantarkan semua makhluk hidup menemukan keharmonisan, kebahagiaan untuk kelangsungan hidup di dunia ini.

## I. Sejarah Tradisi Magpag Yeh

Desa Adat Kapal merupakan desa agraris yang kaya dengan tradisi budaya warisan leluhur dalam tatanan pertanian, salah satunya adalah tradisi *Magpag Yeh*. Tradisi *Magpag Yeh* adalah ritus pemuliaan terhadap air. Konsep pemujaan terhadap air sebagai sumber kesuburan dilakukan oleh petani Desa Adat Kapal dalam menjaga keseimbangan alam demi tercapainya kemakmuran. Masyarakat hukum adat di Bali yang bersifat sosioagraris religius yang secara historis sebagai organisasi pengusaha tanah dalam bidang pengaturan air persawahan disebut dengan *subak* (Sirtha, 2008:15). Masyarakat *subak* melakukan tradisi pemujaan terhadap *Ida Sang Hyang Widhi Wasa* yang telah menganugerahkan air untuk menjaga dan memelihara alam demi menghidupkan lahan pertanian.

Menurut *Kelihan* Desa Adat Kapal, Bapak I Ketut Sudarsana (wawancara pada Jumat, 23 Februari 2018), diceritakan pada zaman dahulu, masyarakat *subak* Kapal mengalami paceklik dan krisis air. Kondisi ini mengakibatkan keresahan karena lahan persawahan tidak bisa panen. Raja Gusti Agung Made Agung sebagai penguasa wilayah Kapal pada tahun 1678 Masehi. Sebagai seorang raja, beliau menelusuri penyebab terjadinya tidak ada aliran air yang menuju persawahan.

Menelusuri Tukad Penet sampai ke hulu di Danau Beratan beliau melakukan pemujaan mengenai musibah krisis air yang dialami masyarakat *subak* Kapal. Pemujaan beliau menghasilkan petunjuk perihal musibah krisis air persawahan yang dialami masyarakat Kapal. Masyarakat *subak* diperintahkan untuk menaikkan air Tukad Penet dengan membuat bendungan (*empelan*) di Desa Penarungan guna menaikkan air Tukad Penet sebagai sumber pengairan di *subak* Kapal dan sekitarnya. Bendungan (*empelan*) tersebut diberi nama Empelan Kapal dan dibangun sebuah pura sebagai tempat pemujaan

serta ucapan rasa syukur masyarakat Kapal khususnya *subak* Kapal atas diperolehnya air irigasi dengan nama Pura Paluh. *Phala* “buah” dan *lauh* “panjang” sehingga menjadi *phalalauh* yang berarti buah yang panjang atau memperoleh hasil secara berkelanjutan. *Palinggih Paluh* dibuat sebagai pemujaan terhadap pusat air (bendungan) yang langsung menuju Kapal. Di Pura Paluh juga ada *Palinggih Beratan* sebagai pemujaan terhadap Ulun Danu Beratan yaitu pusat atau sumber air terbesar yang mengalir ke Kapal.

Setiap tahunnya pada *Purnama Sasih Kaulu* diadakan tradisi upacara *Magpag Yeh*. Masyarakat Desa Adat Kapal melaksanakan prosesi *Magpag Yeh* dengan mengusung *pajenengan* keris di Pura Desa, Pura Puseh, dan Pura Paluh ke Pura Paluh di Desa Penarungan. Prosesi ini diiringi tarian Baris *Magpag Yeh* dari Pura Desa Kapal sampai di Pura Paluh sebagai pusat upacara *Magpag Yeh*. Prosesi utama dari ritual *Magpag Yeh* adalah *mulang pakelem* di Empelan Kapal yang wajib dilakukan oleh masyarakat *Subak* Kapal. *Mulang pakelem* yang dimaksud adalah upacara mempersembahkan korban suci baik berupa binatang, hasil kebun, atau hasil persawahan dengan cara ditenggelamkan di tengah sungai/danau atau sumber air dengan tujuan untuk menjaga keseimbangan sumber air guna memperoleh kesejahteraan hidup. Setelah prosesi *Magpag Yeh* berakhir, biasanya terjadi peristiwa alam berupa hujan lebat secara seketika di wilayah Desa Kapal. Prosesi *Magpag Yeh* telah dilaksanakan sejak lama dan diwariskan secara turun temurun oleh para petani *subak* di Desa Adat Kapal. Pelaksanaan upacara *Magpag Yeh* telah penata ikuti secara langsung sebanyak dua kali. Adanya prosesi baris *Magpag Yeh*, *mulang pakelem* dan terjadinya peristiwa alam berupa hujan yang lebat secara seketika hanya terjadi di wilayah Desa Kapal dan sekitarnya.

## II. SUMBER IDE

Upacara *Magpag Yeh* dengan rangkaian prosesinya dan interaksinya dengan air dijadikan sebagai sumber ide yang melandasi karya musik yang akan dibuat. Dari asal-usul prosesi *Magpag Yeh* serta keterlibatan langsung dalam prosesi, maka muncul imajinasi untuk membuat karya seni yaitu karawitan yang terinspirasi dari upacara *Magpag Yeh*. Ide yang dihasilkan kemudian menjadi dasar dalam menentukan arah karya yang hendak digarap. Dalam perjalanan proses penggarapan karya seni karawitan, penggarap mendapatkan ide dari hasil interaksi dan tanggapan atas pelaksanaan upacara *Magpag Yeh* di Desa Adat Kapal.

Prosesi Baris *Magpag Yeh* dan *mulang pakelem* salah satunya yang sangat unik dan menarik untuk diberikan perhatian lebih oleh seorang penggarap. Pertemuan pemujaan melalui upacara dan Baris *Magpag Yeh* yang menceritakan dan memuliakan asal muasal mengapa masyarakat subak Desa Adat Kapal melaksanakan tradisi *Magpag Yeh* ini sangatlah unik sebagai bentuk interaksi. Ketika prosesi ini dilangsungkan muncul ide dalam benak untuk mengolah bagian prosesi *Magpag Yeh*. Berada langsung dalam prosesi ini memberikan interaksi yang sangat ketat antara batin dan suasana. Sebagai seorang seniman karawitan kemudian memperhatikan dengan saksama bagian prosesi dan suasana pemujaan yang memunculkan suara mantra, kidung, genta di setiap bagian prosesi. Sangat unik dan dapat dijadikan sebagai sumber ide garapan.

Selanjutnya, interaksi mendalam terjadi ketika memperhatikan dengan saksama air dan suara yang ditimbulkan oleh air pada saat prosesi *mulang pakelem*. Air yang mengalir, air yang jatuh, air yang beriak, air yang terhentak, dan suara-suara air lainnya memunculkan ketertarikan tersendiri untuk diterjemahkan dalam media gamelan Bali.

Berdasarkan uraian tersebut di atas kedua ide yang berupaya dimunculkan dalam karya seni karawitan Ambuh Hredana, yaitu suara aliran air di sungai dan air hujan

dirangkaikan dalam suasana pelaksanaan ritual upacara *Magpag Yeh*. Keduanya berupaya dituangkan dalam media unguap Gamelan Semarandhana.

Kebutuhan akan judul garapan sangat berperan dalam memberikan identitas karya musik yang akan dibuat. Berkenaan dengan pemilihan judul dalam karya ini didasarkan pada beberapa ciri khas yang muncul setelah berinteraksi langsung dalam upacara *Magpag Yeh*. *Ambuh Hredana* dipilih sebagai judul garapan yang mewakili ide dalam upacara *Magpag Yeh*. Air adalah unsur dominan yang disampaikan dalam karya musik ini dan pengharapan masyarakat akan keberlangsungan sumber air sebagai inti dari upacara *Magpag Yeh*. *Ambuh* berarti langir, keramas (Kamus Bali Indonesia. 2008: 16) dan *Hredana* berarti puja, cipta (Kamus Bali Indonesia. 2008: 583). *Ambuh* adalah pilihan kata untuk mewakili air dalam upacara *Magpag Yeh* yang digunakan sebagai judul dalam karya seni karawitan ini. Masyarakat Bali mengenal kata *ambuh* sebagai sebuah aktivitas keramas, yaitu membasuh atau membersihkan kepala atau rambut dengan air. Aktivitas seperti ini sangat cocok untuk menggambarkan atau mewakili prosesi *Magpag Yeh* yang dilaksanakan di hulu sumber air. Oleh sebab itu, pilihan kata *ambuh* dipakai sebagai kata yang mewakili pelaksanaan upacara *Magpag Yeh* di hulu sebagai awal mula masuknya air ke persawahan di Desa Kapal.

Selanjutnya, *Hredana* berarti memuja yaitu sebuah pengharapan terhadap sesuatu kebaikan. Pemujaan berkaitan dengan cipta atau penciptaan keduanya berkaitan satu dengan yang lainnya. Jika dipadankan dengan upacara *Magpag Yeh* maka sebagai sebuah ritual sangat layak disebut dengan pemujaan terhadap pemuliaan air. Oleh sebab itu, dipilihlah kata *hredana* sebagai sandingan kata *ambuh* untuk mewakili konsep pemujaan dalam upacara *Magpag Yeh*. “*Ambuh Hredana*” dipilih sebagai judul garapan karya seni karawitan mewakili nilai yang diangkat dari ritual *Magpag Yeh* di Desa Adat Kapal.

### III. MEDIA GARAP

Gamelan Semarandhana dipilih sebagai media ungkap karena jenis Gamelan Bali golongan baru yang sangat kompleks. Dilihat dari sisi karakter suara bisa bermain *saih/patet*, mengembangkan teknik permainan dari oktaf yang rendah ke oktaf yang lebih tinggi. Dalam karya seni karawitan Ambuh Hredana dipilih Gamelan Semarandhana milik Putu Tiodore Adi Bawa karena *saih* gamelan tergolong besar dan megah. Karakteristik Gamelan Semarandhana yang demikian megah diharapkan mampu menunjang ide serta konsep karya seni karawitan “Ambuh Hredana” mengungkap air dan prosesi upacara *Magpag Yeh*. Gamelan Semarandhana memiliki kekhasan tersendiri menyesuaikan dengan hasil eksplorasi pemilikinya.

### IV. KONSEP GARAP

Berdasarkan pemaparan ide tersebut di atas, penata membuat rancangan karya seni karawitan dengan konsep garapan untuk mewujudkan karya. Konsep dapat dibagi menjadi dua bagian; pertama, konsep yang dapat diamati (*observable*) yaitu menunjuk pada suatu objek atau peristiwa yang dapat ditangkap secara langsung oleh indera. Kedua, konsep yang *construct* atau yang tidak bisa diamati menunjuk pada hakikat atau proses yang tidak bias diamati secara langsung melainkan eksistensinya dapat disimpulkan dari seperangkat konsep yang diamanati (Raho, 2007: 6-7).

Konsep dapat didefinisikan sebagai abstraksi dari sekelompok fakta atau gejala dalam bentuk ide-ide atau gagasan mental. Konseptualisasi dapat juga dipahami sebagai usaha manusia dengan menggunakan logika untuk mampu mengenal, mengorganisir, dan mengendalikan dunia eksternalnya sehingga menjadi bermakna (Derida, 1976). Berdasarkan uraian tersebut di atas, maka karya seni karawitan Ambuh Hredana terdiri

dari tiga bagian dengan masing-masing bagian menjadi tempat penuangan ide dan konsep garapan yang dimaksud.

Bagian I: Karakteristik Air yang mengalir diaplikasikan melalui permainan instrumen penyacah, jublag, jegog yang berperan sebagai peniti. Teknik permainan pemade, kantil, ugal yang terinspirasi dari pola *kotekan* gender wayang, permainan *polos* ke wilayah nada yang lebih besar dan kecil dan permainan *sangsih* ke nada yang lebih kecil dan besar. Imajinasi yang dimunculkan adalah tentang gerak air mengalir di permukaan berbanding dengan gerak air bawah permukaan (arus bawah). Keduanya berbeda, namun tetap bertemu dengan satu titik pertemuan yaitu aliran air secara. Kriis air Adanya suasana kekalutan dan kesedihan yang dimunculkan adalah simbol keresahan masyarakat ketika tidak ada air sebagai mula pelaksanaan upacara *Magpag Yeh* di Desa Adat Kapal. Pola *gilak* dengan tempo cepat, permainan *angsel* riong, dan pola kekebyaran. Permainan melodi dengan nuansa kesedihan masyarakat, diharapkan mampu menimbulkan Pertentangan karakter yang dimunculkan lembut dan keras (adanya air, kekalutan dan kesedihan ketika tidak adanya air).

Bagian II: Bagian kedua dari ritual upacara lebih mengarah pada pemujaan. Dalam prosesi ini yang ada di dalamnya ada suara genta, kidung, gamelan, pemujaan. Suara-suara yang ada dalam prosesi *Magpag Yeh* penata aplikasikan ke dalam bentuk musik dengan situasi pemujaan dengan mengolah permainan yang terinspirasi dari *gineman* terompong, akan tetapi masih dicoba untuk mengeksplorasi permainan *gineman* terompong dengan teknik permainan instrumen lainnya. Adanya prosesi *mulang pakelem*, penata menangkap situasi ramai, riuh dan penuh kegembiraan. Keagungan dari upacara yang memunculkan baris *Magpag Yeh* sebagai simbol penyambutan heroiknya upacara agar berjalan dengan lancar. Penata mengolah melodi gending Baris *Magpag Yeh* menjadi

melodi baru akan tetapi tidak menghilangkan karakter dari gending Baris *Magpag Yeh* yang sudah ada.

Bagian III: Bagian ketiga adalah klimaks dari tradisi *Magpag Yeh*. Benturan-benturan suara air, hentakan-hentakan suara air, riuhnya air hujan namun harmonis penata mengaplikasikan dengan permainan bersama 4 level, dari renggang ke padat, dari intensitas pukulan suara ririh, sedang dan keras, dari tempo lambat, sedang dan cepat. Dengan penafsiran tersebut penata ingin menemukan teknik permainan yang baru dalam penafsiran hujan dan penata mendapat inspirasi dari suara gemuruhnya air setelah berbenturan dengan air di permukaan. Permainan *pola Gegenderan* yang terinspirasi dari pola permainan gender wayang dan pola gegambangan yang di gabung menjadi satu. Terinspirasi dari gelombang-gelombang air yang mengalir sehingga alam kembali menemukan kemakmuran dengan bergelimangnya air yang mengalir.

## **V. WUJUD KARYA**

Wujud adalah bentuk nyata atau tujuan karya seni yang digarap melalui proses dan bisa dirasakan, didengar secara utuh dari awal sampai akhir. Peranan masing-masing bagian yang disusun dalam karya mampu menjadi satu kesatuan untuk mereinterpretasikan sebuah ide dan konsep sebagai unsur mendasar yang dituangkan ke dalam bentuk karya seni.

Proses mewujudkan karya seni karawitan Bali sebagai sebuah seni musik mengandung tiga elemen penting, yaitu perangkat gamelan, laras, dan irama. Ketiga elemen ini saling menunjang satu dengan yang lainnya. Keterampilan, kemampuan, kesenimanannya seorang penggarap menyangkut daya interpretasi, daya imajinasi, sentuhan emosional, daya intelektual, dan budaya individual sangat berperan dalam mengolah ketiga materi ini menjadi sebuah garapan musikal (Supanggah, 2009: 1).

Berdasarkan uraian di atas, maka untuk mewujudkan karya musik Ambuh Hredana digunakan *barungan* Gamelan Semarandhana yang meliputi unsur instrumen, notasi, dan teknik permainan. Sedangkan, dari sisi ide karya seni, seniman bekerja keras untuk menuangkan ide dan konsep karya untuk membuat struktur gending berupa bagian-bagian gending dengan pencatatan notasi tiap bagiannya sesuai keinginan. Selain bekerja keras seorang seniman untuk mewujudkan karya seni perlu juga kerja sama antara seniman penggarap dan seniman pendukung garapan yang mempunyai peran penting. Tanpa adanya seniman pendukung karya seni Karawitan ini tidak mampu terwujud dengan sesuai yang diinginkan seniman penggarap.

## **VI. DESKRIPSI**

Ambuh Hredana merupakan karya seni karawitan yang menggunakan Gamelan Semarandhana sebagai media ungkap. Untuk mewujudkan karya seni karawitan penata melakukan langkah-langkah untuk mencari ide, merancang dengan konsep agar merujuk ke suasana dari tradisi yang dilakukan oleh masyarakat subak yaitu *Magpag Yeh*. Prosesi *Magpag Yeh* di Desa Adat Kapal adalah prosesi memuliakan air oleh masyarakat subak. Keindahan air dan keunikan prosesi *Magpag Yeh* sangat menginspirasi penata dan menyentuh hasrat untuk mengungkapkannya kedalam sebuah bentuk karya seni karawitan dengan judul Ambuh Hredana.

Pergelaran karya seni karawitan Ambuh Hredana dipentaskan di Pelataran *Madyamandala* Pura Taman Ayun Mengwi yang dilengkapi dengan tata cahaya, menjadikan sebuah konser karya seni karawitan dengan durasi waktu 13.30 menit.

## **VII. SIMPULAN**

Tradisi *Magpag Yeh* adalah sebuah ritus pemuliaan terhadap air yang dilakukan oleh petani Desa Adat Kapal dalam menjaga keseimbangan alam demi tercapainya kemakmuran. Air sangat penting untuk dimuliakan sebagai sumber kehidupan alam dan kehidupan di dunia ini. Keterkaitan air dengan prosesi dengan konsep pemujaan dilakukan masyarakat Subak Desa Adat Kapal sebagai sumber kemakmuran. Dari Ide tersebut tertuang dalam karya seni karawitan Ambuh Hredana sebagai bentuk pemuliaan terhadap sumber air.

Upacara *Magpag Yeh* yang sarat akan nilai-nilai tradisi dijadikan sebagai sumber ide untuk konsep garapan secara kongkrit dituangkan penata ke dalam bentuk karya seni karawitan dengan mengimajinasikan karakteristik suara air dan ritual *Magpag Yeh* sebagai sumber inspirasinya. Karya seni karawitan Ambuh Hredana terdiri dari tiga bagian pokok yaitu, bagian I penata mengimajinasikan karakteristik air dan simbol dualisme tentang situasi masyarakat yang mengalami krisis air. Bagian II penata mengimajinasikan suasana Prosesi *Magpag Yeh*, *mulang pakelem* dan baris *Magpag Yeh*. Bagian III terjadinya anugerah hujan lebat sehingga masyarakat menemukan kemakmuran. Ambuh Hredana merupakan sebuah karya seni karawitan bersumber dari ide tradisi *Magpag Yeh* dan dirancang melalui konsep garapan serta diterjemahkan dengan bahasa musik melalui media ungkap *barungan* Gamelan Semarandhana.