

# ANGKALUHUNG

Putu Agus Aditya

Pembimbing I : I Nyoman Kariasa

Pembimbing II : I Gde Made Indra Sadguna

INSTITUT SENI INDONESIA DENPASAR

Jln. Nusa Indah Denpasar 80235, (0361) 227316

Fax: (0361) 236100

Agusaditya93@gmail.com

## Abstrak

Dalam Karawitan Bali dikenal empat jenis *barungan* Angklung, yaitu gamelan Angklung Kembang Kirang laras slendro, Angklung Kembang Kirang laras Pelog, Angklung Kletangan dan Angklung Don Nem. Perkembangan Angklung beberapa tahun belakangan mengalami perkembangan yang sangat pesat. Angklung sudah tidak berada di ranah *religious* melainkan sudah menuju pada ranah pertunjukan. Hal ini dilihat dari adanya pementasan parade Angklung Kebyar. Melihat hal tersebut ada dua sisi yaitu negatif dan positif. Pada sisi positif penata merasa terpujau saat melihat tabuh kreasi yang dibuat oleh beberapa komposer, yang berisikan teknik-teknik pengolahan empat nada pada Angklung. Pada sisi negatif *gamelan* Angklung dipaksa memainkan *gending* kebyar, hal ini berbanding terbalik dengan karakter gamelan Angklung yang tidak memiliki karakter kebyar melainkan memiliki karakter yang lembut. Menyikapi hal tersebut tumbuhnya suatu keinginan dalam membuat suatu musik baru bagi *gamelan* Angklung yang berjudul Angkaluhung. Angkaluhung adalah pengolahan atau pemanfaatan empat nada yang dibuat semaksimal mungkin sehingga memiliki kualitas dalam pengolahannya. Angka adalah penggambaran penata tentang jumlah bilah yang ada di dalam barungan Angklung. Luhung berarti adhiluhung yaitu memiliki nilai yang tinggi dan bermutu. Karya ini diciptakan dengan cara mengeksplorasi elemen-elemen musikal dalam *barungan* Angklung khususnya pada sistem *Angkep-angkepan* (wilayah nada). Penggarapan karya musik Angkaluhung mengacu pada olahan orkestrasi, dengan memanfaatkan semua potensi instrumen dalam *barungan* gamelan Angklung. Dalam penyusunan strukturnya menggunakan empat bagian, penata ingin memberikan setiap instrumen porsi untuk dapat menonjolkan cara kerja musikalnya. Hal ini memberikan tawaran baru terhadap *gending* Angklung sehingga dapat memaksimalkan pengolahan empat nada dalam gamelan Angklung.

Kata kunci: Gamelan Angklung, Angkaluhung

## Abstract

In the Karawitan Bali there were four types of Barungan Angklung, namely Angklung Kembang Kirang Laras Slendro, Angklung Kembang Kirang Laras Pelog, Angklung Kletangan and Angklung Don Nem. Angklung development in recent years has experienced very rapid development. Angklung has not been in the religious realm but has been in the realm of performance. It was seen from the performance of the Angklung Kebyar parade. Seeing this, there were two sides namely negative and positive. On the positive side the stylist was amazed when he saw the percussion creations made by several composers, which contained four-tone processing techniques for Angklung. On the negative

side of the gamelan Angklung was forced to play kebyar song, it was inversely proportional to the Angklung gamelan character which has no kebyar character but has a soft character. Responding to this, a growing desire to create a new music for Angklung gamelan entitled Angkaluhung. Angkaluhung was the processing or utilization of four tones that were made as maximum as possible so that they have quality in their processing. The figure is a depiction of stylists about the number of blades in the Angklung bar. Luhung means *adhiluhung* that is having high and quality values. This work was created by exploring musical elements in the Angklung range, especially in the Angkep-angkepan system (tone region). The work of Angkaluhung traditional music works refers to the processing of orchestration, by utilizing all the potential instruments in the Angklung gamelan arena. In structuring the structure using four parts, the stylist wants to give each instrument a portion to highlight the way the music works. This gives a new offer to the Angklung song so that it can maximize the processing of the four notes in the Angklung gamelan.

Keywords: Gamelan Angklung, Angkaluhung

## Latar Belakang

Dalam Karawitan Bali dikenal empat jenis *barungan* Angklung, yaitu gamelan Angklung Kembang Kirang laras slendro, Angklung Kembang Kirang laras Pelog, Angklung Kletangan dan Angklung Don Nem. Keempat jenis *barungan* gamelan tersebut memiliki jumlah bilah dan nada yang berbeda di setiap jenisnya, namun penyebutan nama atau jenis-jenis gamelan Angklung belum mendapat kesepakatan karena di setiap daerah memiliki penyebutan nama yang berbeda (Sukerta, 2010:4).

Perkembangan Angklung beberapa tahun belakangan mengalami perkembangan yang sangat pesat. Angklung pada saat ini sudah tidak berada di ranah *religious* atau sebagai sarana pelengkap pada upacara *yadnya* saja melainkan sudah menuju pada ranah hiburan serta pertunjukan. Hal ini dilihat dari adanya pementasan parade Angklung Kebyar. Dalam pengalaman pribadi penata saat melihat pertunjukan Angklung yang membawakan tabuh-tabuh kebyaran dan tari-tarian. Saat itu penata menonton hingga selesai, melihat hal tersebut ada dua sisi yaitu negatif dan positif. Pada sisi positif penata merasa terpukau saat melihat tabuh kreasi yang dibuat oleh

beberapa komposer, yang berisikan teknik-teknik pengolahan empat nada pada Angklung. Pada bagian tarian penata dikejutkan kembali dengan ide-ide kreatif komposer dalam hal mengakali suatu *gending* tarian yang biasanya disajikan dalam media Gong Kebyar namun saat itu disajikan pada *gamelan* Angklung. Pada sisi negatif *gamelan* Angklung dipaksa memainkan *gending* kebyar, hal ini berbanding terbalik dengan karakter gamelan Angklung yang tidak memiliki karakter kebyar melainkan memiliki karakter yang halus dan lembut. Pada bagian tarian, Angklung dipaksa dalam hal membawakan *gending* tari yang biasanya dibawakan oleh *gamelan* Gong Kebyar yang memiliki lima nada sehingga adanya unsur pengolahan ulang melihat *gamelan* Angklung hanya memiliki empat nada. Menyikapi hal tersebut tumbuhnya suatu keinginan dalam membuat suatu musik baru bagi *gamelan* Angklung yang mengolah unsur musikal dari gamelan Angklung.

Menurut Nyoman Kaler, Angklung berasal dari kata Angka dan lung yang berarti angka yang patah. Pada laras *slendro* biasanya terdapat lima nada. Pada gamelan Angklung digunakan empat nada. Karena adanya kekurangan satu nada tersebut, maka gamelan tersebut

dikatakan kurang atau

Terkait pernyataan tersebut, penata menggunakan pendapat dari Nyoman Kaler sebagai pijakan dalam membuat suatu pandangan baru atau perspektif yang berbeda terhadap pengertian mengenai pemakaian Angklung. Menurut penata Angklung adalah Angkaluhung yang berarti pengolahan atau pemanfaatan empat nada yang dibuat semaksimal mungkin sehingga memiliki kualitas dalam pengolahannya. Angka adalah penggambaran penata tentang jumlah bilah yang ada di dalam barungan Angklung. Luhung berarti adhiluhung yaitu memiliki nilai yang tinggi dan bermutu. Penggunaan kata angka dan luhung didasari oleh pemikiran penata yang ingin memutarbalik pengertian Angklung yaitu angka yang patah menjadi Angkaluhung, angka yang bagus dan berkualitas. pemikiran ini digunakan sebagai judul dari garapan ini.

Karya musik Angkaluhung adalah karya musik baru yang diciptakan untuk gamelan Angklung. Karya ini diciptakan dengan cara mengeksplorasi elemen-elemen musikal dalam *barungan* Angklung khususnya pada sistem *Angkep-angkepan* (wilayah nada). Penggarapan karya musik Angkaluhung mengacu pada olahan orkestrasi, dengan memanfaatkan semua potensi instrumen dalam *barungan* gamelan Angklung. Dalam penyusunan strukturnya menggunakan bagian, penata ingin memberikan setiap instrumen porsi untuk dapat menonjolkan cara kerja musikalnya. Hal ini memberikan tawaran baru terhadap gending Angklung sehingga dapat memaksimalkan pengolahan empat nada dalam gamelan Angklung. Dengan menggunakan teori *minimax* yaitu sedikit yang kaya (Sjukur, 2012:53). Penata ingin keluar dari pengaruh-pengaruh gending Angklung Kebyar yang menempatkan

patah(Sukerta,1998:4).

Angklung untuk memainkan gending kekebyaran. Dalam benak penata, Angklung telah memiliki karakter dan ciri khasnya tersendiri dari segi gaya dan karakternya. Penata ingin membuat sesuatu yang berbeda yaitu dengan cara membentangkan wilayah nada dalam satu *barungan* Angklung yang membuat penata tidak terpaku pada empat nada dalam barungan Angklung.

Penggarapan Angkaluhung ini dilandasi oleh perkembangan inovasi musik sebagai sebuah subyek, dalam artian musik berdiri sendiri sebagai ilmu pengetahuan tentang kreativitas mengolah suara atau bunyi. Musik terlepas dari konteks hiburan, musik harus menjelaskan dirinya sebagai sebuah subyek. Oleh sebab itu, garapan ini mengolah gamelan Angklung sesuai dengan karakter dan gayanya sendiri tanpa harus memaksa untuk memainkan elemen yang memang tidak sesuai dengan karakteristiknya. Karya ini terbentuk atas pemikiran penata yang ingin membuat suatu karya musik yang dapat dipertanggung jawabkan serta didukung oleh ilmu pengetahuan dan tidak sebagai hiburan.

## **Proses Penciptaan**

Proses kreativitas adalah suatu proses yang menentukan arah atau cara yang dipilih oleh penata dalam pembuatan suatu karya seni. Dalam proses ini setiap penata akan mengeluarkan segala cara dalam pembuatan suatu karya. Pencarian ide sangatlah penting di dalam bagian ini. Setiap ide yang didapat oleh penata harus melewati beberapa proses sehingga menghasilkan ide yang bisa dipertanggung jawabkan kususny dalam ranah akademis.

Untuk itu dalam tahap proses kreativitas ini penata menggunakan konsep yang dipaparkan oleh Alma penataan suatu karya seni itu ditempuh melalui tiga tahapan yaitu, *exploration*, *improvisation*, dan *forming*. Ketiga tahap ini diterjemahkan oleh Y. Sumandiyo Hadi ke dalam bukunya yang berjudul *Mencipta Lewat Tari* (2003) menjadi tahap eksplorasi, tahap improvisasi, dan tahap pembentukan. Ketiga tahap ini penata gunakan dalam proses pembuatan karya musik Angkaluhung.

Eksplorasi adalah tindakan mencari atau melakukan penjelajahan guna mencari sesuatu yang diinginkan. Dalam tahapan eksplorasi ini, penata pada awalnya sudah memiliki suatu ide yang ingin dilanjutkan. Ide tersebut adalah menggunakan media angklung dalam pembuatan karya musik untuk ujian tugas akhir penata. Februari 2018 penata mulai melakukan interaksi dengan guru-guru yang membahas soal ide yang dimiliki penata dengan menggunakan angklung sebagai media ungkap. Diskusi dengan para guru penata menghasilkan pengetahuan tentang teknik penempatan gong, pengolahan melodi, cara pembuatan *kotekan* dan Angkaluhung yang merupakan judul dari karya musik ini. Setelah melewati banyak proses dalam pencarian ide, penata lalu memantapkan langkahnya dengan menyewa *barungan angklung* yang ada di desa Bualu. Melihat semua komponen yang diperlukan sudah siap, penata menghubungi dan mencatat seka yang dipercaya bisa membantu dalam proses pembuatan karya musik Angkaluhung. Sebagai orang Bali khususnya beragama Hindu, mempercayai bawah dalam pembuatan atau awalan dari suatu proses butuh hari baik. Hari baik menurut penata adalah hari pada saat semua pendukung bisa berkumpul. Dalam

Hawkins dalam bukunya *Creating Through Dance* (1964), bahwa

hal ini penata mencari hari baik dengan para pendukung karya musik Angkluhung untuk membahas jadwal latihan agar penuangan materi tidak terhalang dengan adanya pendukung yang tidak hadir.

Pada bagian proses Improvisasi sangatlah penting dalam pembuatan suatu karya musik. Dalam proses ini penata melakukan banyak percobaan-percobaan guna mendapatkan hasil yang diinginkan. Pengolahan melodi, penempatan gong dan pengolahan *Kotekan* digunakan semaksimal mungkin. Pada olahan *melodi*, penata ingin memaksimalkan ke empat nada yang ada pada gamelan angklung. Empat nada pada Angklung diolah secara berurutan dari nada  $\text{?}, \text{0}, \text{^}, \text{0}$ , dan dibalik kemabali menjadi  $\text{0}, \text{^}, \text{0}, \text{?}$ . Pada bagian gong, menggunakan gong sebagai finalis dalam satu kalimat lagu. Pada pola *kotekan* penata menggunakan *kotekan* 5, 7, 3 setengah dan 5 setengah. Dalam hal ini, memfokuskan pada sistem *angkep-angkepan* (wilayah nada). Setelah menentukan teknik-teknik yang akan digunakan, penata menggunakan konsep bagian dalam pembuatan karya musik Angkaluhung. Penata membuat empat bagian. Setiap bagian akan menonjolkan masing-masing instrumen agar tercipta keseimbangan dalam olahannya. Sebelum melakukan proses penuangan perbagian, penata memaparkan tentang pengertian di setiap bagianya.

Pada bagian satu dibuat suatu pola yang menyerupai *pengrangrang*. Dalam permainannya yaitu membuat suatu melodi yang memiliki ukuran 35 ketukan. Pada pengolahannya menggunakan 2 *tungguh riong* dengan cara pada awalan dari tabuh ini dimasukan permaian *riong* solo (sendiri tanpa diikuti oleh instrumen lain) secara bergantian. Hal ini akan

memperkuat kesan gending seperti *pengrangrang*.

Pada bagian kedua dibuat *kotekan* yang menggunakan 5 ketukan, 7 ketukan, 3 setengah, 5 setengah dan subdivisi 3. pemikiran orang bawah sesuatu yang kecil bisa dikembangkan apabila menggunakan cara atau sudut pandang yang berbeda.

x	x	x	* x	* x	*x	*
---	---	---	-----	-----	----	---

Simbol “ X “ adalah ketukan atau permainan *kajar* atau *tempo*. Simbol \* adalah on bit artinya ketika simbol ini tidak berisi atau di isikan berarti permainan instrumen tersebut berada pada on bit. Namun ketika simbol \* berada di depan simbol lain berarti permainan dari instrumen tersebut off bit atau dalam Bahasa Bali disebut *ngantung*. Permainan di atas adalah contoh dari ketukan 3 setengah dalam permainannya pada ketukan

x	*	*	*	*	*	*
---	---	---	---	---	---	---

Pada permainannya pemain hanya melakukan ketukan pada hitungan 1. Hitungan 2, 3, 4, 5, 6 dan 7 pemain hanya diam dan menghitung menunggu hitungan 1.

Bagian ketiga penata mengolah sistem *angkepan* yang ada pada gamelan Angklung. pada bagian ini, mencoba membuat suatu melodi dengan satu nada. Penata ingin mencoba hal yang baru, karena melihat sesuatu yang pada umumnya terlihat biasa namun ketika diolah secara sadar akan menimbulkan

Jegog : ? 0 ^ 0  
 Gangsa : ? 0 ^ 0  
 Kantil : ? 0 ^ 0  
 Curing : ? 0 ^ 0

contoh di atas adalah merupakan *angkepan* dari instrumen yang digunakan pada bagian III. Penataan di atas diurut sesuai frekuensi nada yang dihasilkan yang disusun dari frekuensi rendah (jegog)

Bagian ini penata ingin membuktikan bawah empat nada dari *gamelan angklung* bisa digunakan secara efektif. Penata mencoba memutar balik

Contoh ketukan 3 setengah, 5 setengah dan subdivisi 7, 5, 3

3 awal semua terkena bit namun pada ketukan tiga setengah ke dua tidak terkena bit dan apabila permainan ini diulang 3 kali pada pengulangan ke 3 akan kembali terkena bit. Permainan ini sama dengan permainan 5 setengah namun jumlah ketukannya yang berbeda. Subdivisi 7,5 dan 3 adalah suatu permainan dimana dalam 1 ketukannya berisikan isian contoh subdivisi 7 :

sesuatu yang baru. Hal ini terlihat ketika penata melihat orang yang sedang memainkan gamelan, ketika nada ? pada instrumen A dipukul bersamaan dengan nada ? pada instrumen B hal ini akan terlihat biasa saja. Namun jika dimainkan satu persatu akan memunculkan frekuensi yang berbeda disetiap instrumennya. Hal ini menjadi sumber ide pada bagian ke III yang ingin menonjolkan perbedaan frekuensi dari instrumen *gangsa*, *kantil*, *curing* dan *jegog*.

hingga tinggi (curing). Frekuensi adalah suatu ukuran tinggi atau rendah suatu bunyi dengan satuan *Hz*. Dalam kasap mata terlihat nada yang dimiliki setiap instrumen sama namun penata ingin

mengolah frekuensi dari satu nada dengan dan secara bergantian pada setiap instrumen yang polanya sudah disusun sehingga memperjelas perbedaan frekuensi antara instrumen satu dan lainnya

Bagian empat menggunakan beberapa teknik-teknik *gending* Angklung pada umumnya. Dalam penerapannya penata menambahkan pola-pola seperti *kotekan* yang menggunakan 5 ketukan, 7 ketukan, 3 setengah dan 5 setengah. Pengolahan teknik permainan reong yang diciptakan oleh penata sendiri sehingga membuat kesan baru.

Setelah menyelesaikan proses Eksplorasi dan Improvisasi maka dilanjutkan dengan proses *Forming*. Dalam proses ini, menggabungkan ke empat bagian yang penata buat pada proses Improvisasi. Penggabungan ke lima bagian ini merupakan proses terakhir dalam bagian proses kreativitas. Pada bagian ini, juga melakukan banyak pembenahan dalam karya ini. Banyak motif-motif yang ditambahkan menurut penata bisa menambah nilai estetika dari karya musik Angkaluhung. Dalam penyusunan bagian ini tidak sertamerta hanya menyusun secara berurutan, penata melakukan banyak pengolahan pada setiap bagiannya agar menciptakan karya musik yang menarik dan tidak terkesan monoton disetiap bagiannya. Pada bagian ini, melakukan latihan dengan durasi waktu yang lama dikarenakan penata ingin memperhalus dan membuat penudukung dari karya musik Angkaluhung menjadi terbiasa. Penata menyadari bahwa karya musik Angkaluhung memiliki teknik kesulitan dan konstruksi yang sangat tinggi dalam penyajiannya.

memainkan nada yang sama

## Wujud Garapan dan Analisis Karya

Angkaluhung adalah sebuah karya musik baru yang diciptakan untuk gamelan Angklung. Karya ini diciptakan dengan cara mengeksplorasi elemen-elemen musikal dalam barungan Angklung khususnya pada sistem *Angkep-angkepan*. Karya musik Angkaluhung dibuat secara sadar artinya dalam pembuatannya karya ini dibuat oleh penata melalui teknik pencatatan dengan media buku terlebih dahulu sehingga tidak terjadi kesalahan dalam penunangan. Dalam penempatan nadanya penata menyusunnya secara sistematis.

Judul Angkaluhung ini terinspirasi dari ungkapan Nyoman Kaler tentang Angklung. Nyoman Kaler mengatakan bahwa Angklung adalah angka yang patah. Pemahaman angka patah ini dilihat dari jumlah bilah gamelan Angklung yang memiliki empat bilah, pada umumnya laras *slendro* memiliki lima nada. Melihat adanya kekurangan satu nada pada gamelan Angklung membuat Nyoman Kaler mengatakan bahwa Angklung adalah *angka lung* (angka yang patah). Terkait pernyataan tersebut penata mempunyai perspektif yang berbeda terhadap pengertian mengenai pemaknaan Angklung. Menurut penata Angklung adalah Angkaluhung yang berarti angka yang bagus dan memiliki kualitas. Angka merupakan penggambaran penata tentang jumlah dari bilah angklung dan lungung berarti adhiluhung yang memiliki nilai yang tinggi dan bermutu. Hal ini yang membuat penata menggunakan Angkaluhung sebagai judul dalam garapan karya ujian tuga akhir penata.

Dalam garapan ini penata menggunakan empat bagian, setiap

bagiannya memiliki ciri tersendiri sehingga memperjelas perbedaan bagian satu dan lainnya. Garapan musik Angkluhung disajikan dalam bentuk konser yang menggunakan media unguap angklung, garapan ini berdurasi 12 menit dan

dalam mewujudkan suatu karya seni. Pada karya musik Angkaluhung terdiri dari bagian I, II, III, IV. Keempat bagian ini penata buat agar adanya perbedaan disetiap bagiainya sehingga disetiap bagiannya memiliki karakter, olahan yang berbeda dan menghindari kesana monoton disetiap bagiannya. Adapun struktur dari karya musik Angkaluhung dapat diuraikan sebagai berikut:

Pada bagian satu dibuat suatu pola yang menyerupai *pengrangrang*. Dalam permainannya yaitu membuat suatu melodi yang memiliki ukuran 35 ketukan. Pada pengolahannya menggunakan 2 *tungguh riong* dengan cara pada awalan

x	x	x	* x	* x	*x	*
---	---	---	-----	-----	----	---

Simbol “ X “ adalah ketukan atau permainan *kajar* atau *tempo*. Simbol \* adalah on bit artinya ketika simbol ini tidak berisi atau di isikan berarti permainan instrumen tersebut berada pada on bit. Namun ketika simbol \* berada didepan simbol lain berarti permainan dari instrumen tersebut off bit atau dalam Bahasa bali disebut *ngantung*. Permainan di atas adalah contoh dari ketukan 3 setengah dalam permainannya pada ketukan

x	*	*	*	*	*	*
---	---	---	---	---	---	---

Pada permainannya pemaian hanya melakukan ketukan pada hitungan 1. Hitungan 2, 3, 4, 5, 6 dan 7 pemain hanya diam dan menghitung menunggu hitungan 1.

disajikan oleh 24 orang dari desa uangasan.

Dalam struktur karya seni pada umumnya setiap karya seni memiliki bagian-bagian yang ada pada isian dari sebuah karya seni. Setiap bagiannya memiliki peranan penting dari tabuh ini dimasukan permaian *riong solo* (sendiri tanpa diikuti oleh instrumen lain) secara bergantian. Hal ini akan memperkuat kesan gending seperti *pengrangrang*.

Pada bagian kedua dibuat *kotekan* yang menggunakan 5 ketukan, 7 ketukan, 3 setengah, 5 setengah dan subdivisi 3. Bagian ini penata ingin membuktikan bawah empat nada dari *gamelan angklung* bisa digunakan secara efektif. Penata mencoba memutar balik pemikiran orang bawah sesuatu yang kecil bisa dikembangkan apabila menggunakan cara atau sudut pandang yang berbeda. Contoh ketukan 3 setengah, 5 setengah dan subdivisi 7, 5, 3

3 awal semua terkena bit namun pada ketukan tiga setengah ke dua tidak terkena bit dan apabila permainan ini diulang 3 kali pada pengulangan ke 3 akan kembali terkena bit. Permainan ini sama dengan permainan 5 setengah namun jumlah ketukannya yang berbeda. Subdivisi 7,5 dan 3 adalah suatu permainan dimana dalam 1 ketukannya berisikan isian contoh subdivisi 7 :

Bagian ketiga penata mengolah sistem *angkepan* yang ada pada gamelan Angklung. pada bagian ini, mencoba membuat suatu melodi dengan satu nada. Penata ingin mencob hal yang baru,

karena melihat sesuatu yang pada umumnya terlihat biasa namun ketika diolah secara sadar akan menimbulkan sesuatu yang baru. Hal ini terlihat ketika penata melihat orang yang sedang memainkan gamelan, ketika nada ♯ pada instrumen A dipukul bersamaan dengan nada ♯ pada instrumen B hal ini akan

Jegog : ♯ ♭ ♮ ♯

Gangsa : ♯ ♭ ♮ ♯

Kantil : ♯ ♭ ♮ ♯

Curing : ♯ ♭ ♮ ♯

contoh di atas adalah merupakan angkepan dari instrumen yang digunakan pada bagian III. Penataan di atas diurut sesuai frekuensi nada yang dihasilkan yang disusun dari frekuensi rendah (jegog) hingga tinggi (curing). Frekuensi adalah suatu ukuran tinggi atau rendah suatu bunyi dengan satuan *Hz*. Dalam kasap mata terlihat nada yang dimiliki setiap instrumen sama namun penata ingin mengolah frekuensi dari satu nada dengan memainkan nada yang sama dan secara bergantian pada setiap instrumen yang

terlihat biasa saja. Namun jika dimainkan satu persatu akan memunculkan frekuensi yang berbeda disetiap instrumennya. Hal ini menjadi sumber ide pada bagian ke III yang ingin menonjolkan perbedaan frekuensi dari instrumen *gangsa*, *kantil*, *curing* dan *jegog*.

polanya sudah disusun sehingga memperjelas perbedaan frekuensi antara instrumen satu dan lainnya

Bagian empat menggunakan beberapa teknik-teknik *gending* Angklung pada umumnya. Dalam penerapannya penata menambahkan pola-pola seperti *kotekan* yang menggunakan 5 ketukan, 7 ketukan, 3 setengah dan 5 setengah. Pengolahan teknik permainan reong yang diciptakan oleh penata sendiri sehingga membuat kesan baru.

## Kesimpulan

Karya musik Angkaluhung adalah karya musik baru yang diciptakan untuk gamelan Angklung. Karya ini diciptakan dengan cara mengeksplorasi elemen-elemen musikal dalam *barungan* Angklung khususnya pada sistem *Angkep-angkepan* (wilayah nada).

Penggarapan karya musik Angkaluhung mengacu pada olahan orkestrasi, dengan memanfaatkan semua potensi instrumen dalam *barungan* gamelan Angklung. Dalam penyusunan strukturnya penata menggunakan empat bagian, dalam hal ini penata ingin memberikan setiap instrumen porsi untuk

dapat menonjolkan cara kerja musikalnya. Dalam hal ini penata ingin memberikan tawaran baru terhadap *gending* Angklung. Penata membuat hal baru dengan menggunakan teori *minmax* yaitu membuat sesuatu yang sedikit menjadi kaya. Penata ingin keluar dari pengaruh-pengaruh *gending* Angklung Kebyar yang menempatkan Angklung untuk memainkan *gending* kekebyaran. Dalam benak penata, Angklung telah memiliki karakter dan ciri khasnya tersendiri dari segi gaya dan karakternya. Penata ingin membuat sesuatu yang berbeda yaitu dengan cara membentangkan wilayah nada dalam satu *barungan* Angklung yang



membuat penata tidak terpaku pada empat

Penata menggarap Angkaluhung ini dilandasi oleh perkembangan inovasi musik sebagai sebuah subyek, dalam artian musik berdiri sendiri sebagai ilmu pengetahuan tentang kreativitas mengolah suara atau bunyi. Musik terlepas dari konteks hiburan, musik harus menjelaskan dirinya sebagai sebuah subyek. Oleh sebab itu garapan ini akan mengolah gamelan Angklung sesuai dengan karakter dan gayanya sendiri tanpa harus memaksa untuk memainkan elemen yang memang tidak sesuai dengan karakteristiknya. Karya ini terbentuk atas pemikiran penata yang ingin membuat suatu karya musik yang dapat dipertanggung jawabkan serta didukung oleh ilmu pengetahuan dan tidak sebagai hiburan.

Dalam garapan karya musik Angkaluhung, penata memilih *barungan* Angklung karena penata mendapatkan ide dari pengolahan terhadap sistem *angkep-angkepan*. *Angkep – angkepan* berasal dari kata *angkep* yang berarti rangkap. Penggunaan kata *Angkep-angkepa* berkaitan dengan masalah pelarasan gambelan Bali yang artinya kesamaan pada satu nada dalam satu *tungguh* dengan *tungguh* lainnya.

Karya musik Angkaluhung disajikan secara konser di jaba Pura Dalem Desa Adat Ungasan, Kuta selatan, Badung, oleh 23 *penabuh* yang berasal dari desa ungasan. Karya musik Angkaluhung memiliki durasi 12 menit

nada dalam barungan Angklung.

## DAFTAR PUSTAKA

Djelantik, A.A.M. 1999. *Estetika Sebuah Pengantar*. Bandung: MSPI

Hastanto, Sri. 2012. *Ngeng & Reng*. Surakarta: ISI Press

Hawkins. Alma M. 2003. *Mencipta Lewat Tari*. Yogyakarta: Manthili

Miller, Hugh M. 2017. *Apresiasi Musik*. Yogyakarta: Thafa Media Yogyakarta

Sukarta. Pande Made. 2010. *Tetabuhan Bali I*. Surakarta: ISI Press Solo

Sukarta, Pande Made. 1998. *Ensiklopedia Karawitan Bali*. Bandung: S astrataya-MSPI

Sjukur, Slamet Abdul. 2012. *Virus Setan*. Yogyakarta: Art Music Today

## Daftar Informan

Diana , I wayan (30th), Komposer, Wawancara tanggal Februari 2018 di Rumah istrinya, Penatih, Denpasar, Bali.