

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Penciptaan sebuah karya seni bersumber dari segala hal yang ada di alam makrokosmos (bumi) dan mikrokosmos (manusia), sifatnya tidak terbatas. Sumber yang disediakan oleh alam dengan segala fenomenanya dan bisa timbul dari manusia pencipta karya seni itu sendiri dari pengamatan nyata ataupun tidak nyata. Mengutip pendapat I Wayan Dibia yang mengatakan bahwa dalam batas-batas tertentu seniman dapat dikatakan sebagai manusia yang memiliki kemampuan yang “luar biasa” yang tidak dimiliki oleh kebanyakan orang. Dengan kemampuan itu ia mampu menunjukkan kelebihanannya yaitu menciptakan karya seni yang dapat menggugah rasa estetis dan penikmat karyanya¹.

Beranjak dari itu seniman mempunyai indra perasa lebih yang dimana indra tersebut mampu menembus alam tidak nyata, kemudian menjadi inspirasi dalam penciptaan sebuah karya seni. Begitu juga dalam penciptaan karya dalam bentuk seni karawitan penata mengambil ide dimensi berbeda dari alam nyata yang merujuk pada hubungan ke atas yang bersifat ketuhanan yang hanya bisa dibayangkan dan dirasakan oleh sebuah kepekaan pikiran dan daya hayal itu sendiri. Konsep yang dijadikan sumber penciptaan adalah Pengider Bhuana.

¹ I Wayan Dibia, Pragina. Malang : Sava Media, 2004, p.6.

Pengider Bhuana adalah uraian secara simbolik tentang bentuk, isi, dan fungsi dari delapan arah mata angin dan ditengah sebagai titik pusat. Hal ini penata cuma mengangkat tujuh arah mata angin dari Pengider Bhuana itu sendiri. Pengider Bhuana mengandung ajaran keharmonisan, keseimbangan dalam Agama Hindu yang masing-masing arah dijaga oleh sembilan Dewa, tapi penata cuma mengambil tujuh dari masing-masing Dewa yaitu di arah Timur Dewa Iswara dengan nada dang, di arah Tenggara Dewa Mahesora dengan nada nding, di arah Selatan Dewa Brahma dengan nada ding, di arah Barat berstana Dewa Mahadewa dengan nada deng, di arah Barat Laut Dewa Ludra dengan nada ndeng, di Utara Dewa Wisnu dengan nada dung, dan di Tengah berstana Dewa Siwa dengan nada dong². Masing – masing arah tersebut memiliki nada serta memiliki masing - masing Dewa. Nada yang menjadi simbol dari para Dewa tersebut dijadikan acuan untuk merancang garap dalam penciptaan karya seni baru yang original dan lahir dengan nuansa baru dari yang ada sebelumnya, yang disebut dengan seni tradisi.

Tradisi terus berubah, berubah kearah yang lebih maju maupun mengalami kemunduran tergantung dari manusia pendukung dari sebuah tradisi tersebut. Tradisi adalah sebuah proses yang secara terus – menerus berlangsung yang sudah diterima oleh masyarakat pendukungnya baik itu dalam bidang kehidupan, ekonomi, budaya, dan kesenian. Di Bali sendiri kesenian sebagai hasil dari kebudayaan adalah sebuah tradisi yang begitu melekat dan berdarah daging dalam benak sanubari masyarakat itu sendiri. Seni karawitan salah satu bagian dari kesenian Bali yang adi luhur yang telah

² Bandem, I Made, Prakempa Sebuah Lontar Gamelan Bali, Denpasar, Akademi Seni Tari Indonesia, 1986, p. 14

mendapatkan tempat di hati masyarakat dari dahulu sampai sekarang, dan bahkan seni karawitan atau yang lebih dikenal dengan gamelan telah mampu menjadi identitas dari daerah Bali itu sendiri.

Setiap jengkal tanah Bali tidak luput dari keberadaan kesenian karawitan atau gamelan mulai dari keberadaan, barungan eksistensi sekehe gamelan atau repertoar dari gamelan itu sendiri mengalun terdengar oleh telinga di seluruh pelosok tanah Bali. Begitu kuat aroma yang ditebarkan oleh seni karawitan atau gamelan itu sendiri yang menjadikan kesenian tumbuh dan berkembang dengan lestari dengan jati diri, sifat dan esensinya. Keberadaan seni karawitan atau gamelan dalam bentuk barungan dan bentuk gendingnya (repertoar) tidak cukup dilestarikan dan diceritakan secara konvensional dari mulut ke mulut saja, namun di era globalisasi yang sarat dengan persaingan di segala bidang terlebih seni sebagai daya saing dalam dunia global agar mampu berbicara lebih banyak lagi intinya secara kualitas.

Kualitas merupakan esensi dasar dimana sebuah kualitas menjadi acuan utama dalam penentuan baik buruk sebuah karya seni khususnya. Hal ini penata akan berangkat dari tantangan global yang muncul belakangan ini untuk melahirkan sebuah karya seni dalam bentuk tabuh kreasi baru yang merupakan sebuah refleksi dari pengembangan repertoar yang ada sebelumnya sebagai acuan, dan sentuhan inovasi kekinian sebagai sebuah “pisau bedah” untuk mengkemas elemen-elemen tradisi untuk dijadikan sebuah karya yang lahir dengan kualitas yang tinggi dan sesuai dengan selera kekinian.

Penjelasan diatas, muncul inspirasi pada diri penata untuk mencoba berkreatifitas dengan menggarap komposisi karawitan baru dengan mengambil

instrumen dari beberapa barungan gamelan Semaradhana sebagai media ungkap. Dipilihnya gamelan tersebut karena penggarap merasa tertantang untuk bagaimana cara mewujudkan suatu komposisi musik yang baru dengan mengambil konsep Pengider Bhuana yang artinya Sembilan penjuru arah mata angin ditengah sebagai titik pusat. Beranjak dari hal tersebut, timbulah keinginan penata untuk menggarap sebuah komposisi karawitan baru dengan mengambil judul PAKIDEH yang artinya melinder (berputar).

1.2 Ide Garapan

Ide merupakan hal yang penting, karena tanpa ide, garapan tidak akan pernah tercapai. Mencari sebuah ide merupakan suatu yang sangat sulit, karena ide akan tumbuh dengan sendirinya dan jika dipikirkan akan sulit didapatkan. Hal ini muncul dimana nada di masing-masing Dewa dalam Pengider Bhuana yang ada seperti nada dang untuk arah Timur, nada nding untuk arah Tenggara, nada ding untuk arah Selatan, nada deng untuk arah Barat, nada ndeng untuk arah Barat Laut, nada dung untuk arah Utara, sedangkan di Tengah dengan nada dong. Dang, nding, ding, deng, ndeng, dung, dong merupakan sebuah rancang garap yang dimana nada-nada tersebut akan dimainkan dengan ritme, melodi, maupun kotekan yang akan digarap dan perputaran patet seperti patet Selisir, Tembung, Sundaren, dan kembali ke patet Selisir sesuai dengan judul yang penata inginkan.

1.3 Tujuan Garapan

Pada dasarnya dalam melakukan suatu pekerjaan sudah tentu memiliki tujuan yang ingin dicapai, begitu pula dalam penggarapan karya seni. Adapun tujuan yang hendak dicapai adalah :

1. Meningkatkan dan mengembangkan kreativitas didalam berkarya seni, khususnya dalam bidang seni karawitan.
2. Untuk menghasilkan garapan yang mampu mendukung tema secara bentuk dan isi.
3. Untuk membiasakan diri didalam menggarap sebuah karya seni dan menambah pengalaman didalam menangani langsung penggarapan suatu karya seni.

1.4 Manfaat Garapan

Selain memiliki tujuan yang ingin dicapai, setelah terwujudnya garapan ini nantinya diharapkan dapat memberikan manfaat yang positif bagi diri sendiri maupun orang lain. Adapun manfaat dari garapan ini adalah :

1. Garapan komposisi ini dapat dijadikan cermin untuk melangkah menuju hasil karya yang lebih inovatif pada garapan berikutnya.
2. Menambah khasanah seni pertunjukan karawitan Bali.
3. Dapat melatih diri dalam menerapkan pengalaman khususnya dibidang seni karawitan, baik itu dimasyarakat maupun orang yang membutuhkannya.
4. Hasil dari garapan ini diharapkan agar dapat mengugah hati pendengar yang sedang keliput oleh hawa nafsu yang murka, gampang dihasut dan dimasuki oleh hal yang bersifat negatif, dan tentunya dapat dijadikan cermin untuk dapat direnungkan dalam hatinya.

1.5 Ruang Lingkup

Garapan ini pada dasarnya adalah sebuah garapan komposisi karawitan baru dengan mengambil nada-nada dari Pengider Bhuana yang akan ditranspormasikan ke dalam beberapa instrumen dari barungan gamelan Semaradhana.

Adapun instrumen alat-alat yang akan di pakai dalam mewujudkan komposisi musik

ini antara lain :

- Satu pasang kendang (lanang dan wadon)
- Dua tungguh jegog
- Dua tungguh jublag
- Dua tungguh penyacah
- Dua tungguh gangsa pemade
- Dua tungguh gangsa kantikan
- Satu tungguh reyong
- Satu pasang gong (lanang dan wadon)
- Satu kempul dan Satu kemong
- Satu tungguh kajar dan Satu tungguh ceng-ceng kecek
- Empat buah suling