

SKRIP KARYA SENI

BRUMBUN



OLEH:

I KADEK INDR SUSILA

NIM: 201202047

PROGRAM STUDI S-1 SENI KARAWITAN

JURUSAN SENI KARAWITAN

FAKULTAS SENI PERTUNJUKAN

INSTITUT SENI INDONESIA DENPASAR

DENPASAR

2016

BRUMBUN

Indrasusilaa@gmail.com

Fakultas Seni Pertunjukan

ISI Denpasar

ABSTRAK

Brumbun adalah berarti warna warni, dimana nama brumbun diambil pada suatu sarana upacara yadnya dibali yaitu upacara *Mecaru*.

Setiap orang selalu ingin menunjukkan kebaikan ataupun keindahan dirinya. Setiap benda betapun kecilnya dan bagaimanapun bentuknya mempunyai keindahan tersendiri. Siapapun akan senang melihat dan menikmati keindahan itu, keindahan yang dianugerahkan Tuhan kepada yang diciptakannya. Pandangan persepsi keindahan terkadang memperkuat perasaan batin dalam memunculkan sebuah ide dalam sebuah garapan karya seni.

Mengenai penggarapan sebuah karya seni, ide merupakan hal yang sangat penting, karena tanpa munculnya ide dalam suatu garapan, tidak akan terbentuk sebuah karya seni. Ide garapan merupakan gagasan pikiran yang ingin disampaikan lewat karyanya. Gagasan bisa berupa cita-cita, imajinasi sampai dengan disain awal dari sebuah karya atau penyajian kesenian.

Berdasarkan pengalaman penata sendiri, untuk mendapatkan ide merupakan hal yang gampang-gampang susah, karena terkadang ide itu muncul dengan sendirinya secara tiba-tiba, namun terkadang juga harus mencarinya dengan beberapa aktivitas seperti membaca, mendengarkan, menonton, ataupun merenungi kembali pengalaman-pengalaman yang pernah dialami, dan lain sebagainya.

Melalui ide garapan, ini penata menemukan konsep siklus kehidupan masyarakat yang melaksanakan upacara agama, yaitu: *mecaru* ayam *brumbun* sebagai ide dasar menjadi sebuah karya seni dengan media unkap gamelan *palegongan*, dengan judul "*brumbun*" yang akan penata tuangkan kedalam sebuah karya tabuh petegak *bebarongan*. Melalui proses garapan karya seni sudah barang tentu media unkap menjadi sangat penting karena tanpa adanya media komposer tidak akan bisa mengeksplorasi ide-ide yang didapatkan. Untuk mendukung ide tersebut penata mulai mengobservasi beberapa barungan gamelan. Setelah melalui berbagai pertimbangan maka penata menetapkan gamelan *palegongan* sebagai media unkap. Pemilihan gamelan ini didasarkan atas konsep makna filosofis gamelan *palegongan* ini yang sering digunakan untuk mengiringi upacara *yadnya*, di Banjar Tag-Tag Tengah Peguyangan. Walaupun fungsi sosialnya secara tradisi masih kental, namun penata mencoba mengeksplorasikan untuk menghasilkan nuansa yang kekinian.

Kata kunci : Brumbun, *Tabuh Petegak Bebarongan*

Latar Belakang

Kesenian Bali tidak bisa lepas dari unsur-unsur keindahan, karena keindahan adalah sebuah cermin kebahagiaan. Kesenian juga merupakan pencerminan sifat ramah tamah, jiwa yang halus, sopan santun serta kepribadian yang tinggi dari masyarakat Bali. Seni pertunjukan Bali beranekaragam diantaranya seni tari, seni karawitan, dan seni pedalangan. Seni karawitan dimasyarakat Bali kaya akan jenis gamelan, kurang lebih ada sekitar tiga puluh barungan gamelan (Bandem, 2013 :3)

Setiap barungan gamelan Bali memiliki keunikan dan karakter yang berbeda. Untuk barungan yang besar memiliki kelompok instrumen dengan peranan dan fungsi yang berbeda pula. Barungan gamelan Bali, dibedakan menjadi tiga golongan yaitu golongan tua, golongan madya, dan golongan baru. Diantara ketiga golongan tersebut salah satu prangkat yang cukup tua usianya adalah gamelan *palegongan*. Gamelan *palegongan* adalah barungan atau sebuah gabelan yang merupakan perkembangan dari gamelan *gambuh* dan gamelan *semarapegulingan*. Gamelan ini mempergunakan lima nada yang menggunakan patet selisir. Gamelan *palegongan* tidak menggunakan terompong dan kedudukan terompong diganti dengan gender rambat.

Perkembangan zaman dan teknologi yang canggih membuat para seniman Bali termotivasi untuk menciptakan suatu karya yang bernuansa kekinian dan memiliki nilai kreativitas yang tinggi. Itu sebagai tolak ukur bahwa perkembangan zaman membuat kesenian Bali berkembang sangat pesat khususnya dibidang seni karawitan. Para seniman Bali telah banyak menciptakan karya-karya baru dengan ide-ide yang dimiliki menjadi suatu bentuk kesenian yang memiliki nuansa kekinian dalam bentuk yang beragam. Dalam kehidupan manusia, belajar merupakan kegiatan manusia dari kecil, dan sampai dewasa pun masih tetap belajar. Akan tetapi ketika manusia itu sudah dewasa, maka ia akan dituntut untuk beraktivitas. Menurut Primadi (1978 : 29) dalam buku yang berjudul *Proses Kreatif* mengatakan bahwa kreativitas adalah kemampuan manusia yang dapat membantu kemampuan-kemampuan yang lain, sehingga secara keseluruhan dapat mengintegrasikan rangsangan luar dengan rangsangan dalam, sehingga tercipta suatu kebulatan yang baru. Pernyataan tersebut menjelaskan, bahwa manusia pada dasarnya memiliki respon terhadap peristiwa yang terjadi untuk membuat sesuatu dengan kemampuan kreatifnya, sehingga tercipta sesuatu yang baru, misalnya : pikiran-pikiran yang baru, penemuan-penemuan yang baru, dan lain sebagainya. Rangsangan luar yang

mempengaruhi seorang komponis untuk melakukan proses kekaryaannya berupa peristiwa atau situasi tertentu yang mengilhaminya, kemudian dapat merangsang dari dalam berupa ide atau gagasan, merumuskan konsep, dan menghasilkan karya musik melalui proses penciptaan.

Di dalam beraktivitas, umumnya hal pertama yang menjadi keinginan batiniah adalah mengolah inspirasi. Di dalam proses penciptaan sebuah karya seni, para seniman biasanya menggunakan berbagai hal maupun peristiwa yang terjadi di suatu tempat bisa dijadikan sebagai sumber acuan dalam berinspirasi dan berimajinasi seperti misalnya kehidupan sosial masyarakat, fenomena alam, upacara *yadnya*, dan lain-lain. Penata mengangkat suatu upacara *yadnya* yang berada di Bali yaitu proses *mecaru* yang menggunakan ayam *brumbun* (warna-warni), upacara ini berfungsi untuk menetralkan kekuatan-kekuatan alam yang bersifat buruk yang dapat menghilangkan keseimbangan hidup antara manusia dengan alam di sekitarnya sehingga muncul di muka bumi kejadian yang dapat menyengsarakan hidup masyarakat.

Fenomena ini penata dapat melihat proses upacara *mecaru* dan hewan yang digunakan pada saat upacara *mecaru* tersebut dilaksanakan, hewan yang digunakan pada saat upacara *mecaru* tersebut adalah ayam hitam, putih, dan *brumbun* yang artinya memiliki lima warna yaitu : hitam, putih, merah, kuning, *brumbun* yang berpadu menjadi satu. Setelah penata mengamati proses *mecaru* yang menggunakan ayam-ayam sebagai sarana sesajen, penata melihat keunikan bulu ayam yang memiliki lima warna tersebut. Di sana penata menemukan akan pentingnya lima warna tersebut dalam proses *mecaru* yang dilaksanakan di tengah pekarangan rumah. Dengan adanya lima warna yang bergabung menjadi satu membuat keunikan tersendiri, dan keindahan warna yang ada dalam ayam *brumbun* tersebut.

Melalui pandangan di atas dapat disimpulkan bahwa ayam *brumbun* tersebut sebenarnya memiliki lima warna yang menjadi satu yaitu hitam, merah, putih, kuning, *brumbun* yang dijadikan sebuah upacara dalam melaksanakan upacara *mecaru*. Sehubungan dengan karya ini diharapkan bisa *mulat sarira* (introspeksi) agar para generasi dapat menjunjung tinggi nilai luhur warisan budaya yang sangat erat dengan upacara agama.

Ide Garapan

Setiap orang selalu ingin menunjukkan kebaikan ataupun keindahan dirinya. Setiap benda betapapun kecilnya dan bagaimanapun bentuknya mempunyai keindahan tersendiri. Siapapun akan senang melihat dan menikmati keindahan itu, keindahan yang dianugerahkan Tuhan kepada

yang diciptakannya. Pandangan persepsi keindahan terkadang memperkuat perasaan batin dalam memunculkan sebuah ide dalam sebuah garapan karya seni.

Mengenai penggarapan sebuah karya seni, ide merupakan hal yang sangat penting, karena tanpa munculnya ide dalam suatu garapan, tidak akan terbentuk sebuah karya seni. Ide garapan merupakan gagasan pikiran yang ingin disampaikan lewat karyanya. Gagasan bisa berupa cita-cita, imajinasi sampai dengan disain awal dari sebuah karya atau penyajian kesenian. Berdasarkan pengalaman penata sendiri, untuk mendapatkan ide merupakan hal yang gampang-gampang susah, karena terkadang ide itu muncul dengan sendirinya secara tiba-tiba, namun terkadang juga harus mencarinya dengan beberapa aktivitas seperti membaca, mendengarkan, menonton, ataupun merenungi kembali pengalaman-pengalaman yang pernah dialami, dan lain sebagainya.

Melalui ide garapan, ini penata menemukan konsep siklus kehidupan masyarakat yang melaksanakan upacara agama, yaitu: *mecaru* ayam *brumbun* sebagai ide dasar menjadi sebuah karya seni dengan media ungkap gamelan *palegongan*, dengan judul “*brumbun*” yang akan penata tuangkan kedalam sebuah karya tabuh petegak *bebarongan*. Melalui proses garapan karya seni sudah barang tentu media ungkap menjadi sangat penting karena tanpa adanya media komposer tidak akan bisa mengeksplorasi ide-ide yang didapatkan. Untuk mendukung ide tersebut penata mulai mengobservasi beberapa barungan gamelan. Setelah melalui berbagai pertimbangan maka penata menetapkan gamelan *palegongan* sebagai media ungkap. Pemilihan gamelan ini didasarkan atas konsep makna filosofis gamelan *palegongan* ini yang sering digunakan untuk mengiringi upacara *yadnya*, di Banjar Tag-Tag Tengah Peguyangan. Walaupun fungsi sosialnya secara tradisi masih kental, namun penata mencoba mengeksplorasikan untuk menghasilkan nuansa yang kekinian.

Wujud Garapan

Karya komposisi karawitan secara umum dapat dinikmati melalui media audio. Ada beberapa jenis karya seni karawitan yang masing-masing memiliki identitas atau ciri khas sendiri, seperti: 1) Komposisi klasik merupakan sebuah karya karawitan, baik vocal maupun instrumental yang menggunakan standar-standar baku atau *pakem-pakem* tradisi, seperti *jajar pageh* (jatuhnya pukulan instrument tertentu) seperti : *jublag*, dan *jegogan*. 2) Komposisi kreasi baru adalah sebuah komposisi karawitan yang diarsir baru namun materi tradisi masih tetap menonjol, hal ini dikarenakan yang diinovasi lebih bersifat ornamentasi untuk memberikan kesan

baru pada karya tersebut. 3) Komposisi inovatif adalah sebuah karya komposisi yang cenderung penekanannya pada ide-ide baru, sehingga terkesan modernitas karyanya walaupun masih substansinya tradisi. 4) Komposisi kontemporer adalah sebuah karya komposisi karawitan yang sifatnya sementara atau temporer, keberadaannya terlepas dari pakem tradisi (Hadi, 2011:30).

Deskripsi Garapan

Komposisi karawitan *Brumbun* ini merupakan sebuah *tabuh petegak Bebarongan* yang terefleksi dari bentuk sarana upacara *Mecaru* di wilayah Banjar Adat Tag-Tag Tengah Peguyangan yang berpedoman pada pola-pola tradisi karawitan Bali. Jalanan melodi digarap secara estetis tanpa meninggalkan kesan tradisi baik dalam teknik pemukulan, pengolahan nada, pengolahan tempo, dinamika dan melodi, sesuai dengan konsep yang digunakan. Unsur- unsur tersebut penata olah sehingga secara struktural karya yang berjudul *Brumbun* bisa memberikan sentuhan positif bagi masyarakat Bali.

Dalam penyajiannya, karya *tabuh petegak bebarongan Brumbun* ini dimainkan oleh 20 orang penabuh yang sesuai dengan jumlah instrumen yang ada dalam barungan gambelan yang digunakan. Karya ini dibuat dengan memperhatikan tempo, dinamika, dan melodi agar menghasilkan karya yang dinamis dengan durasi waktu 10 menit. Dengan durasi waktu tersebut diharapkan mampu menampilkan keseluruhan isi dan pesan yang ingin disampaikan dalam karya ini.

Karya *tabuh petegak bebarongan Brumbun* ini terdiri dari tiga bagian yaitu bagian *kawitan*, *pengawak* dan *pengecet*. Masing-masing bagian mempunyai karakter yang berbeda-beda, pengolahan melodi, dan tempo yang berbeda pula, sehingga dapat menghasilkan suatu nuansa yang berbeda-beda di setiap bagiannya. Media yang digunakan dalam *tabuh petegak bebarongan Brumbun* ini adalah gambelan *Palegongan*.

Analisa Pola Struktur

Secara struktur garapan karawitan *Tabuh Petegak Bebarongan* ini merupakan karya idealitas, pada konsep ini memiliki fungsi pada pengembangan tujuan manusia, berorientasi pada hidup, aktivitas, dan konsep `representasi`. Idealisasi adalah kenyataan aktual sebagai kelahiran ideal. Secara struktur idealnya karya komposisi karawitan *Brumbun* ini terdiri dari bagian-bagian

yang mana bagian-bagian tersebut memiliki suasana dan nuansa sendiri. Hal ini dikaitkan dengan sarana yang digunakan pada saat upacara *mecaru* yang diangkat ke dalam sebuah garapan karawitan Bali. Bagian-bagian tersebut antara lain:

Bagian I

Bagian pertama (*kawitan*) merupakan bagian yang memberikan ilustrasi pada rangkaian sebelum upacara *mecaru* di mulai, diauditifkan dalam bentuk *gending*. Pada bagian ini diceritakan para kaum perempuan membawa *sesajen* atau *banten* dan para *pengayah* membawakan dupa harum dan wangi-wangian memberikan kesan suasana keagungan.

Jalannya Sajian

Kawitan dimulai dengan *gangsang jongkok* dan *gangsang gantung* dengan pola *kekebyaran* yang disertai dengan instrumen *jegogan*, dan *gong*. Dilanjutkan dengan kawitan, dibagian ini memiliki dua motif yang berbeda. Bagian kawitan I diawali oleh instrumen *kendang* disambung dengan *gender rambat* dan diteruskan dengan permainan bersama dengan bentuk *tabuh dua*. Bagian kawitan II juga diawali dengan instrumen *kendang* dan diteruskan dengan permainan bersama dengan teknik *polyrythem*, dan *polymer*. Dilanjutkan dengan instrumen *gender rambat* dengan pola *pengrangrang*, yang disertai dengan instrumen *suling*, dan *jegogan*. Sajian bagian I selesai.

Notasi Bagian

Kawitan

$$55 \overline{.17} \overline{.17} 55 \overline{.33} \overline{.4(3)} \overline{\overline{\wedge}}$$

Sambung Kendang (*nunggal*)

$$3 \ 4 \ 5 \ 777 \ 1 \ 555 \ 1 \ 777 \ 1 \ 555 \ 1 \ 333 \ 4 \ 111 \ 43 \ 45 \ . \ 7 \ \overline{\overline{\quad}} \\ \parallel (7) \ 5 \ 4 \ 5 \ \parallel \overline{\overline{5 \ .4(3)}}$$

Sambung Kendang (*nunggal*)

GR		$\overline{13} \ 4 \ 5 \ . \overline{5} \ 7 \ 7 \ 1$		2X
JG		$3 \ . \ 5 \ . \overline{7} \ 7 \ 1$		2X

JB 3 4 5 . 7 . . 1 2X

Tempo cepat

|| 3 4 5 7 1 7 5 4 || 3333334 .4444445 —

57 57 57 54345 57 5757 5434 55.3 .45 . 33.4 57

5.7 15 7.4 .57. 5.3 .45. 4.3 .3.4 3

Polymer

3/6 || 4 . . 5 . . 7 . . 5 . . 7 . . 3 . . ||

Tempo Cepat

|| 4 . 5 . 7 . 3 ^ ||

Pengrangrang

3 3 3 33 3 . . 4 . 31 . . . 3 7 1 31 . 133 . 4.31 —
. 3 . 45 . 4 3 1 3 7 1 34 . 34 . 4 4 4 4 4 4 4
4 . 31 . 3 7 . 13 . 4 1 . 34 —

Bagian II

Bagian kedua (*pengawak*) menceritakan suasana pada saat para *pengayah* menghaturkan upakara yang digunakan dalam upacara *mecaru* dengan diringi oleh *pemangku* yang mengucapkan mantra-mantra yang terkandung dalam proses upacara *mecaru*, dan menggambarkan keindahan warna yang berada dalam sarana sesajen upacara *mecaru* yaitu ayam *brumbun*.

Jalannya sajian

Pada bagian II (*pengawak*) dimulai dari transisi dengan tempo lambat yang diawali oleh *kendang*, dan *gender rambat* yang bermain secara bersamaan. Selanjutnya menuju ke *pengawak* semua instrumen bermain bersama dengan tempo lambat. namun dalam penulisan ini tanda *tabuhan gong* tidak penata sampaikan, dengan maksud agar lebih nampak bersih.

Bagian II diulang sebanyak tiga kali. Sajian ini menggunakan beberapa tanda seperti (#), dan tanda (\$). Tanda (#) yang berarti memberikan aksent-aksent pada suatu melodi, memperindah melodi, sedangkan tanda (\$) yang berarti pola pukulan yang digunakan pada bagian akhir dari bagian II, pola pukulan yang digunakan adalah *ubit-ubitan*, dan *oncang-oncangan*.

Transisi

Sambung Kendang (*nunggal*)

$\overline{55} \overline{543} \overline{34575} \overline{543} \overline{34134} \overline{3} \overline{1} \overline{3} \overline{4} \overline{555} \overline{7} \overline{643}$

Pengawak

Transisi

3 . 3 . 7 . 3 . 1 . 5 . 3 . 1 . 7

|| . 7 . 7 . | 1 . 3 . 3 | . 3 . 3 | # 1 |
 . 1 . 3 . | 4 . 1 . 5 | . #4 . 4 . | 4 |
 . 3 . 4 . | 1 . 1 . 5 | . 1 . 5 . | 7 |
 . 7 . 4 . | 3 . 1 . 5 | . 7 . 7 . | 7 |
 . 1 . 7 . | 4 . 3 . 5 | . #3 . 5 . | 4 |
 | |

. 5 . 7 . | 1 . 7 . 4 | . 3 . 5 . 4
 . 4 . 1 . | 1 . 4 . 7 | . 1 . 3 . \$ 3 |
 . 5 . 3 . | 5 . 1 . 3 | . 7 . 5 . | 3 3x ||

Bagian III

Pada bagian III (*pengecet*) ini mengilustrasikan pada saat mengelilingi sarana *upakara* yang digunakan dalam proses upacara *mecaru* yang berfungsi untuk meetralisir kekuatan – kekuatan alam yang bersifat buruk yang dapat menghilangkan keseimbangan hidup antara manusia dengan alam disekitarnya sehingga muncul di muka bumi kejadian yang dapat menyengsarakan hidup masyarakat.

Jalannya Sajian

Sajian dalam bagian III (*pengecet*) pada bagian motif 1 disajikan dengan pengulangan sebanyak tiga kali. Dan dilanjutkan ke transisi motif 2 yang hanya disajikan satu kali. Pada motif 2 adapun pengulangan sebanyak tiga kali, dan dilanjutkan pada bagian transisi motif satu dan kembali pada motif 1.

Transisi

Tempo Cepat

|| 3 5 4 3 5 7 1 7 5 1 7 5 3 5 ||
 ───
 433 4543
 || 4 5 4 3 ||
 ───
 577 1317

Motif 1

$\| 7 \ 1 \ 5 \ 7 \ | \ 5 \ 1 \ 5 \ 7 \ 5 \ | \ 7 \ 5 \ 4 \ 5 \ | \ 1 \ 5 \ 7 \ \|$

Transisi Motif 2

$5 \ 7 \ 1 \ 3 \ | \ 1 \ 7 \ 5 \ 4 \ | \ 5 \ 7 \ 1 \ 7 \ 5 \ | \ 4 \ 3 \ 1 \ |$

$1 \ 7 \ 1 \ 3 \ |$

Motif 2

$\| 3 \ 3 \ 4 \ 5 \ | \ 3 \ 4 \ 5 \ 1 \ | \ 7 \ 7 \ 1 \ 5 \ | \ 7 \ 4 \ 5 \ 3 \ \|$

Transisi Motif 1

$5 \ 4 \ 5 \ 7 \ | \ 1 \ \overline{5} \ 7 \ 7 \ 5 \ | \ 4 \ 5 \ 3 \ 4 \ | \ 5 \ 7 \ 1 \ 1 \ |$

Pengecet

$\| 3 \ 5 \ 4 \ 3 \ | \ 4 \ 5 \ 7 \ 1 \ | \ 7 \ 5 \ 1 \ 7 \ | \ 5 \ 3 \ 5 \ 4 \ \|$

DAFTAR PUSTAKA

- Bandem, I Made, 1986. *Prakempa, Sebuah Lontar Gamelan Bali*. Denpasar : Akademi Seni Tari Indonesia, Denpasar.
- Bandem, I Made, 1991. *Ubit-ubitan Sebuah Teknik Permainan Gamelan Bali*. Denpasar : Sekolah Tinggi Seni Indonesia (STSI) Denpasar.
- Garwa, I Ketut. 2007. *Buku Ajar: Metode Penciptaan Seni Karawitan*, Denpasar : Fakultas Seni Pertunjukan Institut Seni Indonesia Denpasar.
- Kamus Bali-Indonesia. 1991. Bali : Dinas Pendidikan Dasar Provinsi Dati I Bali.
- Kesumajaya, Kadek Indra, 2014. "Eling". Skrip Karya Seni Institut Seni Indonesia Denpasar.
- Martahadi, Sang Komang, 2011. "Mepada". Skrip Karya Seni Institut Seni Indonesia Denpasar.
- Primadi, 1978, *Proses Kreatif*. Denpasar: Sekolah Tinggi Seni Indonesia (STSI) Denpasar.
- Sadguna, Indra, 2010. *Kendang Bebarongan Dalam Karawitan Bali, Sebuah Kajian Organologi*. Yogyakarta : Karnisius.
- Sugiarta, I Gede Arya, 2008. *Gambelan Pegambuhan "Tembang Emas" Karawitan Bali*. Denpasar : Institut Seni Indonesia (ISI) Denpasar.
- Sugiarta, I Gede, 2012. *Kreativitas Musik Bali*. Denpasar : Institut Seni Indonesia (ISI) Denpasar.
- Sumandiyo Hadi, Y. 1990. *Mencipta Lewat Tari* (terjemahan buku *Creating Through Dance* oleh Alma M.Hawkins). Yogyakarta: Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

