

ARTIKEL KARYA SENI

LEMPAS



Oleh :
I WAYAN PADMADIPA

**PROGRAM STUDI S-1 KARAWITAN
FAKULTAS SENI PERTUNJUKAN
INSTITUT SENI INDONESIA
DENPASAR
2016**

TABUH PETEGAK BEBARONGAN “LEMPAS”

Nama Penulis : **I Wayan Padmadipa**
Prodi Seni Karawitan, Fakultas Seni Pertunjukan,
Institut Seni Indonesia Denpasar
E-mail: Padmadipapadma@yahoo.com
No Hp: 085739000232

Abstrak

Proses penciptaan karya seni biasanya berkaca dari berbagai peristiwa yang terjadi di kehidupan manusia, misalnya kehidupan sosial di masyarakat, fenomena alam, cerita pewayangan, *babad*, situasi pemikiran manusia dan lain-lain. Penata tertarik untuk mengangkat suatu kejadian di masyarakat, kejadian dimana para seniman *bebarongan* sudah terbiasa bermain tabuh *petegak bebarongan*, yaitu tabuh instrumental yang dimainkan sebelum dipentaskannya tari barong *ket* maupun drama tari Calonarang, dengan pola-pola ataupun kebiasaan-kebiasaan dari ciri-khas pola permainan *gending* tersebut dan ketukan yang genap, seperti contoh : satu gong finalis terdiri dari delapan ketukan, masing-masing terdiri dari empat ketukan, empat ketukan satu pukulan *klentong* dan empat ketukan satu pukulan gong. Dari sini penata membuat suatu ketukan yang tidak konstan atau bisa dibilang tidak tetap ataupun ganjil dari pukulan *klentong* maupun gong serta diikuti dengan permainan instrumen pendukung lainnya di dalam memainkan gamelan Bali khususnya dalam konteks *bebarongan*. Kejadian ini menginspirasi penata bagaimana nuansa *Bebarongan* dengan ketukan genap tersebut dirubah dengan ketukan ganjil dan genap di dalam satu *gong finalis*. Penata terinspirasi untuk mengolah kebiasaan-kebiasaan konstan menjadi sesuatu *petegak bebarongan* yang tidak konstan dengan mengolah tempo-tempo genap dan ganjil, namun tetap berpijak pada kebiasaan-kebiasaan tradisi yang sudah ada. Dari pemikiran tersebut, maka penata membuat sebuah komposisi tabuh *petegak bebarongan* yang diberi judul *Lempas*. Kata *lempas* dilihat dari pembendaharaan kata bersumber dari bahasa Bali, yang berarti berselisih, menghindari, mengingkari kesekepakan/kebiasaan, keluar ataupun lepas (Kamus Bali-Indonesia, 1978:345). Hal ini penata gambarkan melalui perubahan dan penyesuaian pola permainan yang dipergunakan mengikuti *beat* (ketukan) genap dan ganjil sehingga mengubah cara kerja ritme yang biasanya genap akan mengikuti pola ganjil tersebut. Alat yang digunakan penata tidaklah *barungan gamelan Bebarongan* maupun Gong Kebyar, melainkan barungan gamelan Semara Pegulingan, sehingga sudah lepas dari segi *barungan* aslinya yaitu *barungan gamelan Bebarongan*, hanya saja dalam barungan Semara Pegulingan ini, *terompong* yang tidak dipergunakan untuk menggambarkan karakter *bebarongan* itu sendiri dan yang terpenting adalah pengolahan *patutan* atau *patet* serta modulasi.

Kata Kunci: Fenomena Kebiasaan-kebiasaan, Tabuh Petegak Bebarongan, Mengingkari Kebiasaan, Barungan Gamelan Semara Pegulingan.

Pendahuluan

Latar Belakang

Dewasa ini kemajuan zaman dan teknologi yang semakin canggih serta kebebasan berekspresi, memotivasi keinginan para seniman untuk berkreaitivitas demi menciptakan suatu karya musik yang dapat dikatakan mempunyai kreativitas tinggi. Para seniman Bali dewasa ini telah banyak memunculkan ide-ide penggarapan terinspirasi dari suatu fenomena alam sekitar, diolah menjadi suatu karya musik yang memiliki karakter jiwa serta nuansa dengan kreativitas tinggi. Hal ini menjadi tolak ukur pesatnya perkembangan musik karawitan Bali, dimana kebebasan berekspresi dan berkreaitivitas sangat mendominasi perkembangannya.

Proses penciptaan karya seni biasanya berkaca dari berbagai peristiwa yang terjadi di kehidupan manusia, misalnya kehidupan sosial di masyarakat, fenomena alam, cerita pewayangan, *babad*, situasi pemikiran manusia dan lain-lain. Penata tertarik untuk mengangkat suatu kejadian di masyarakat, kejadian dimana para seniman *bebarongan* sudah terbiasa bermain tabuh *petegak bebarongan*, yaitu tabuh instrumental yang dimainkan sebelum dipentaskannya tari barong *ket* maupun drama tari Calonarang, dengan pola-pola ataupun kebiasaan-kebiasaan dari ciri-khas pola permainan gending tersebut dan ketukan yang genap, seperti contoh : satu gong finalis terdiri dari delapan ketukan, masing-masing terdiri dari empat ketukan, empat ketukan satu pukulan *klentong* dan empat ketukan satu pukulan gong. Dari sini penata membuat suatu ketukan yang tidak konstan atau bisa dibilang tidak tetap ataupun ganjil dari pukulan *klentong* maupun gong serta diikuti dengan permainan instrumen pendukung lainnya di dalam memainkan gamelan Bali khususnya dalam konteks *bebarongan*.

Fenomena ini penata dapatkan dari kegemaran saat menonton pertunjukan drama tari Calonarang, di mana setiap pementasan drama tari Calonarang terdapat satu atau lebih *tabuh petegak*, untuk mengawali pertunjukan yang menandakan suatu pertunjukan sudah dimulai. *Barungan* gamelan yang sering digunakan adalah gamelan *Bebarongan Pelog lima nada*, namun seiring perkembangan dan populernya gamelan Gong Kebyar, banyak masyarakat mengiringi tari barong *ket* maupun drama tari Calonarang dengan gamelan Gong Kebyar, hal ini dikarenakan penyebaran gamelan *Bebarongan* sangat kurang, hanya beberapa *banjar* tertentu di Bali yang memiliki gamelan *Bebarongan*, bahkan tidak seberapa dibandingkan gamelan Gong Kebyar. Gamelan lima nada yang sering disebut gamelan *bebarongan* ini dalam *Catur Muni-Muni* disebut dengan *Semara Ngadeg*, menurut buku Prakempa adalah barungan yang termasuk golongan madya berlaras pelog lima nada dan digunakan untuk mengiringi tarian barong *ket* (Bandem, 1986:81). Gamelan ini memiliki instrumen yang tidak jauh dari

gamelan *Pelegongan*, pebedaannya hanya menyangkut pada pola dan sistem permainan teknik kendang *krumpungan* (kendang tidak menggunakan alat pemukul atau *panggul*) pada gamelan *pelegongan* dan kendang *cedugan* (kendang dengan alat pemukul atau *panggul*) pada gamelan *Bebarongan*.

Dari berbagai macam *tabuh petegak Bebarongan* yang sudah diwarisi dari era sebelumnya dengan konsep *tri angka* (kepala, badan, kaki) sama halnya dengan pembukaan, isi kemudian penutup, yang sebagian besar menggunakan ketukan genap, misalnya empat ketukan, delapan ketukan maupun enam belas ketukan, tidak sedikit yang mempunyai ketukan-ketukan ganjil dan tetap berpijak pada konsep *tri angka* (wawancara I Wayan Jebeg, 11 April 2016). Kejadian ini menginspirasi penata bagaimana nuansa *Bebarongan* dengan ketukan genap tersebut dirubah dengan ketukan ganjil dan genap di dalam satu *gong finalis*.

Dari sini penata terinspirasi untuk mengolah kebiasaan-kebiasaan konstan menjadi sesuatu *petegak bebarongan* yang tidak konstan dengan mengolah tempo-tempo genap dan ganjil, namun tetap berpijak pada kebiasaan-kebiasaan tradisi yang sudah ada. Dari pemikiran tersebut, maka penata membuat sebuah komposisi *tabuh petegak bebarongan* yang diberi judul *Lempas*. Kata *lempas* dilihat dari pembendaharaan kata bersumber dari bahasa Bali, yang berarti berselisih, menghindari, mengingkari kesekepakatan/kebiasaan, keluar ataupun lepas (Kamus Bali-Indonesia, 1978:345). Hal ini penata gambarkan melalui perubahan dan penyesuaian pola permainan yang dipergunakan mengikuti *beat* (ketukan) genap dan ganjil sehingga mengubah cara kerja ritme yang biasanya genap akan mengikuti pola ganjil tersebut. Alat yang digunakan penata tidaklah *barungan* gamelan *Bebarongan* maupun Gong Kebyar, melainkan *barungan* gamelan Semara Pegulingan, sehingga sudah lepas dari segi *barungan* aslinya yaitu *barungan* gamelan *Bebarongan*, hanya saja dalam *barungan* Semara Pegulingan ini, *terompong* yang tidak dipergunakan untuk menggambarkan karakter *bebarongan* itu sendiri dan yang terpenting adalah pengolahan *patutan* atau *patet* serta modulasi.

Dalam *barungan* gamelan Semara Pegulingan terdapat tujuh *patet* yang lazim dipergunakan di dalam komposisi karawitan Bali, yang terdiri dari *patet selisir*, *patet sundaren*, *patet tembung*, *patet pengenter ageng*, *patet pengenter alit*, *patet selendro ageng* dan *patet selendro alit*, yang penata olah ke dalam suatu *gending bebarongan* sehingga muncul nuansa-nuansa yang berbeda dari *gending-gending bebarongan* sebelumnya, kendatipun pada dasarnya materi tradisinya masih tampak jelas, dalam hal ini memasukan unsur-unsur luar dengan pengolahan yang memadai, menjadikan peluang untuk mewujudkan nuansa-nuansa baru (Seweca, 2009:46). Kata keluar ataupun lepas hanya di dalam konteks pola permainannya saja pada unsur-unsur pembentuk musik seperti tempo, dinamika, ritme dan harmoni yang akan

penata coba untuk melepaskannya dari kebiasaan-kebiasaan tradisi, hanya dalam konteks pola permainannya saja lepas dan tetap berpegangan dengan rutinitas tradisi yang sudah ada seperti halnya konsep *tri angga* (lepas hanya dalam konteks kebiasaan-kebiasaan pola permainannya saja).

Bagian Inti

Ide Garapan

Ide sebagai landasan dalam penggarapan merupakan kunci awal untuk melangkah dalam menggapai sebuah karya seni, merupakan hal yang terpenting karena tanpa ide mustahil garapan tersebut akan terwujud. Gagasan merupakan hasil dari suatu proses pemikiran yang terus menerus dari seorang seniman terhadap lingkungan secara kompleks dan merupakan manifestasi budaya dimana ia hidup. Ide atau gagasan tidaklah muncul secara mudah, memerlukan proses yang bersumber dari aktivitas, kebiasaan sehari-hari dan fenomena alam serta ungkapan perasaan yang mendalam dari pribadi seseorang.

Ide ini muncul ketika penata melakukan persembahyangan di Pura Natar Sari Desa Apuan, Kecamatan Baturiti, Kabupaten Tabanan. Penata mendengar suatu gending-gending *petegak bebarongan* ketika *Ida Bhatara masolah napak pertiwi* (Ida Bhatara turun ke dunia yang bermakna menganugrahi keselamatan yang disimbolkan dengan tarian Barong *Ket*) di *pura* tersebut. Ketika penata mencermati dan memperhatikan gending *bebarongan* pada pementasan tersebut, timbulah pertanyaan, kenapa gending-gending *bebarongan* kebanyakan menggunakan ketukan genap dalam satu gongan yang konstan? Timbulah keinginan penata untuk mengkreasikan secara kreatif gending-gending *bebarongan* dengan memadukan antara ketukan ganjil dan genap serta pengolahan *patet* dan modulasi di dalam satu gongan maupun lebih dari satu gongan dengan tempo yang tidak tetap serta ritme yang agak berbeda dari kebiasaan-kebiasaan tradisi. Pemaknaan dari ide ganjil dan genap tersebut dituangkan ke dalam unsur-unsur pembentuk musik ini yaitu nada, dinamika, harmoni dan yang paling penting adalah tempo, ritme dan pengolahan *patet* di dalam tujuh nada sebagai penggambaran suasana dari kata *lempas* pada konsep garapan ini.

Dari berbagai pertimbangan-pertimbangan yang penata lakukan, maka penata memutuskan untuk membuat sebuah komposisi tabuh *bebarongan* dengan menggambarkan kata *lempas* ke dalam *barungan* gamelan Semara Pegulingan yang hanya instrumen *trompong* yang tidak terpakai untuk menggambarkan karakter *Bebarongan*, yang cenderung menggali

ide-ide baru kendatipun materi tradisinya masih sangat kental untuk mendapatkan nuansa dan suasana yang baru (Seweca, 2009:46).

Proses Kreatifitas

Menciptakan sebuah karya seni yang berkualitas memerlukan suatu proses yang panjang dan cukup melelahkan. Namun demikian jika berhasil akan dapat memberikan kepuasan tersendiri bagi penciptanya. Guna terwujudnya suatu garapan yang utuh, terlebih dahulu diperlukan perencanaan kerja yang sistematis agar mempermudah dan memperlancar dalam proses kreativitas. Terkadang perencanaan yang sudah dipersiapkan secara matang, namun belum tentu juga menjamin proses kreativitas akan berjalan mulus. Karena dalam kenyataannya masih terjadi hambatan-hambatan yang tidak akan pernah terduga sebelumnya, seperti : faktor cuaca, kesehatan para pendukung, keadaan dan situasi dimana berlangsungnya proses latihan, acara *ngayah* dan pementasan sanggar yang diikuti oleh beberapa pendukung yang terkadang berbenturan dengan jadwal latihan. Hal seperti ini juga dapat ditemukan dalam proses terbentuknya garapan karawitan *petegak bebarongan Lempas* ini, dimana dalam penggarapannya melalui proses yang panjang serta menguras tenaga, waktu dan pikiran untuk merealisasikannya. Karya karawitan ini merupakan hasil dari proses pengamatan tentang pengalaman penata, yang berawal dari kegemarannya menonton drama tari Calonarang yang sering dipentaskan di *pura-pura* disekitar rumah penata.

Setiap penata memiliki kebebasan, cara maupun trik-trik dalam melakukan sebuah proses kreativitas. Seperti penjelasan I Wayan Jebeg, bahwa dalam menata sebuah tabuh karawitan selalu melalui empat tahap proses penataan untuk mewujudkan karya seni, yang terdiri dari : tahap *nyiapin* (persiapan), tahap *nuangin* (penuangan), tahap *ngalusin* (penghalusan) dan tahap *ngankihanin* (penjiwaan). (wawancara, 11 April 2016).

Namun demikian, di dalam proses kreativitas ini penata meminjam konsep yang ditawarkan oleh Alma M. Hawkins, yaitu tahap peyajagan (eksplorasi), tahap percobaan (improvisasi), dan tahap pembentukan (*forming*), (Hadi, 1990:36).

Pada tahap Eksplorasi adalah proses awal dari sejak berfikir, berimajinasi dan merespon dari apa yang ditemukan. Munculnya sebuah ide bisa saja disebabkan oleh proses imajinasi yang cukup lama dilakukan dan mungkin saja timbulnya inspirasi dalam waktu sekejap yang

tidak pernah terduga sebelumnya atau secara kebetulan. Setelah mendapatkan ide, akan diteruskan dengan pencarian-pencarian sumber referensi dan informasi yang akurat tentang karya yang digarap. Pada tahap ini lebih banyak dilakukan dengan kegiatan menonton dan mendengar rekaman musik yang bisa memberikan inspirasi terhadap garapan. Untuk keperluan referensi, penata mendatangi perpustakaan, warnet, mencari Mp3 ataupun rekaman video yang berkaitan dengan gending-gending bebarongan dan pergi ke toko buku untuk mencari sumber-sumber yang relevan dengan ide yang digarap agar bisa dipertanggung jawabkan secara akademik. Sumber informasi terkumpul menjadi satu menghasilkan sebuah konsep, maka dilakukan pencarian media sebagai transformasi ide dan konsep tersebut. Segala sesuatu yang terjadi pasti melalui sebuah proses. Begitu juga dalam memilih media ungkap yang dipakai dalam komposisi karawitan tabuh *petegak bebarongan* ini. Melalui pertimbangan yang cukup matang, penata memilih dan memutuskan *barungan* gamelan Semara Pegulingan *Saih Pitu* sebagai media ungkap.

Pada tahap Improvisasi, dilakukan dengan proses penuangan gending dalam bentuk notasi secara langsung penata dengan pendukung. Segala sesuatu pasti mengalami proses akumulasi ide dan informasi yang dapat menjadi acuan sehingga menghasilkan sebuah konsep tersebut. Begitu juga dalam pencarian media ungkap yang digunakan dalam karya ini adalah gamelan Semara Pegulingan. Ditetapkannya Semara Pegulingan sebagai media ungkap, lalu dilanjutkan dengan menuangkan motif-motif gending ke dalam bentuk notasi. Proses ini bertujuan untuk mencatat motif-motif gending yang sudah terkonsep agar tidak terlupakan, karena keterbatasan daya ingat penata. Setelah proses penotasian, dilanjutkan dengan menuangkan gending yang ada kedalam media ungkap yang dipergunakan. Sebelum menuangkan gending, penata harus menjelaskan ide dan konsep dari garapan. Hal ini dimaksudkan agar para pendukung bisa memahami dan mengerti akan garapan yang akan digarap.

Dalam agama Hindu ada istilah hari baik atau yang sering disebut *dewasa ayu*, dipilih untuk memulai latihan pertama (*nuasen*). Penata mengadakan latihan pertama (*nuasen*) pada tanggal 23 Maret 2016 bertempat di sanggar Semara Kanthi Desa Penatahan, Penebel, Tabanan, serta latihan selanjutnya akan diadakan menurut kesepakatan penata dengan pendukung.

Tahap pembentukan sekaligus penghalusan, adalah membentuk serta menghaluskan secara keseluruhan bentuk gending yang telah dicapai pada tahap sebelumnya. Dalam proses *forming*, banyak dilakukan pemotongan maupun penambahan motif yang sesuai dan penjiwaan dengan keinginan penata. Hal ini sangat penting dilakukan sehingga dapat mewujudkan

garapan yang ideal dengan mempertimbangkan keutuhan sebuah komposisi. Dalam struktur karya seni memiliki tiga unsur yang berperan menimbulkan rasa indah, yaitu : unsur keutuhan, penonjolan, dan keseimbangan. Keutuhan dimaksudkan bahwa komposisi dan struktur karya tertuju pada nilai estetis, serta menunjukkan sesuatu yang utuh dalam keseluruhan karya.

Deskripsi Garapan

Karya karawitan *petegak bebarongan* merupakan komposisi karya yang berpijak dari pola-pola yang sudah ada, yang diberikan sentuhan kreatif disesuaikan dengan perkembangan karawitan masa kini. Pola tersebut dikembangkan baik dari struktur lagu, teknik permainan, maupun motif-motif gendingnya dengan penataan dan pengolahan unsur-unsur musikal seperti : nada, melodi, irama, ritme, tempo, dan dinamika. Pengalaman penata yang lebih banyak berkecimpung dengan gamelan semara pegulingan merupakan modal garapan ini sesuai ide garapan. Selain hal-hal tersebut, sifat-sifat estetik, seperti : *unity* (keutuhan, kekompakan, kebersihan garapan), *dominance* (penonjolan), dan *balance* (keseimbangan), juga dijadikan pijakan dalam mewujudkan karya. Untuk mewujudkan nuansa *lempas* dalam garapan ini, penata tidak lagi menggunakan gamelan bebarongan maupun gong kebyar melainkan menggunakan gamelan semara pegulingan.

Gamelan yang dalam lontar *Catur Muni-muni* disebut dengan gamelan *semara aturu* (semara pegulingan) ini adalah *barungan* yang tergolong madya, Dalam *barungan* ini terdapat tujuh *patet* yang lazim dipergunakan di dalam komposisi karawitan Bali, yang terdiri dari *patet selisir*, *patet sundaren*, *patet tembung*, *patet pengenter ageng*, *patet pengenter alit*, *patet selendro ageng* dan *patet selendro alit*, yang bersuara merdu sehingga banyak dipakai untuk menghibur raja-raja pada zaman dahulu. Karena kemerduan suaranya, gamelan semara pegulingan, semara yang artinya samara atau asmara dan pagulingan yang artinya peraduan, konon biasa dimainkan pada malam hari ketika raja-raja akan ke peraduan (tidur). Kini gamelan ini bisa dimainkan sebagai sajian tabuh instrumental maupun mengiringi tari-tarian maupun teater (di unduh dari <http://www.babadbali.com/seni/gamelan/gm-semar-pagulingan.htm>).

Semara Pegulingan adalah gamelan berlaras pelog tujuh nada, *barungan* ini terdiri dari *gender rambat*, *gangsang*, *kantilan*, *jublag*, *jegog*, *gong bancih*, *klenang*, *kemong*, *kajar*, *ceng-ceng ricik*, *gentorag*, *kendang jedugan*, *suling* dan *terompong*, hanya instrumen *terompong* yang tidak dipergunakan dalam garapan ini, untuk penegasan dari karakter *bebarongan*.

Analisa Struktur

Garapan komposisi karawitan *Lempas* disusun berdasarkan struktur garapan yang terdiri dari tiga bagian. Ketiga bagian tersebut, yaitu : *Kawitan*, *Pengawak* dan *Pengecet*. Masing-masing bagian mempunyai karakter dan nuansa musikal yang berkaitan dengan konsep dan ide dari penggambaran *lempas*. Adapun beberapa analisis yang dapat dipaparkan dari ketiga bagian utama tersebut yaitu:

Kawitan

Bagian *kawitan* merupakan bagian awal dimulai dengan *pengrang-rang*, dalam *pengrang-rang* terdapat dua bagian, bagian pertama diawali permainan *gender rambat* dan *suling*, diselingi permainan bersama dan bagian ke dua turunya *pengrang-rang* yang diiringi permainan *penyacah*, *jublak*, *gangsa*, *kantilan* dan *suling*. Kedua bagian *pengrang-rang* ini menggambarkan karakter dan nuansa yang utuh daripada *kawitan*.

Pengawak

Pada bagian *pengawak* mulai masuk motif seperti *gegenderan*, memulai dari pada konsep yang penata tuangkan, *Lempas* permainan yang agak lepas dari tempo dasar pada permainan *gangsa*, *kantilan* (ritme) dan *jublak*, *jegog* (melodi) kemudian *gong* sebagai aksent-aksen pola-pola tersebut. Pada bagian ini kebanyakan menggunakan perpaduan dari birama 3/4 dan 4/4 dengan penekanan yang pasti pada akhir kalimat gending, yang menggambarkan pola seperti lepas dengan tempo, kemudian bertemu pada aksent terakhir pada akhir kalimat gending.

Pengecet

Bagian ketiga merupakan bagian akhir dari garapan ini, yang merupakan inti dari konsep dan ide *lempas* yang penata tuangkan ke dalam garapan ini. Mencerminkan sesuatu yang lepas dari kebiasaan bermain pola-pola tradisi, menonjolkan serta memberikan tanggung jawab disetiap instrumen yang ada, dikarenakan berbedanya pola dan tempo dari masing-masing instrumen, mencerminkan maupun menandakan bagian *pengecet* yang betul-betul *lempas*. *Penyalit* ke-bagian *pengecet* mengadopsi pola permainan *gender wayang* dengan menonjolkan motif dan teknik dari permainan *gender rambat* yang hanya diiringi dengan permainan *jublak* dan *jegog*, tanpa tempo *kajar* dan *gong*.

Sistem Notasi

Sistem notasi yang dipakai garapan ini adalah sistem notasi karawitan Bali yang disebut dengan notasi *ding-dong*, yang berupa *tedong*, *taleng*, *suku*, *carik*, *ulu*, *suku ilut* dan *pepet*, yang simbolnya berasal dari *penganggening aksara* Bali. *Penganggening aksara* Bali ini jika dibaca

dalam karawitan Bali akan berbunyi *dong, deng, deung, dung, dang, daing* dan *ding*. Dalam semara pegulingan terdapat tujuh *patet* atau system tangga nada yang hanya bermain lima nada dalam satu *patet*, ke-tujuh *patet* tersebut mempunyai nuansa yang berbeda-beda, yaitu sebagai tabel berikut.

Simbul Notasi *Ding-Dong*.

Nama Aksara	Tedong	Taleng	Suku Ilut	Suku	Carik	Pepet	Ulu
Simbol	4	5	6	7	1	2	3
Dibaca	Dong	Deng	Deung	Dung	Dang	Daing	Ding

Tujuh *Patet* dalam Semara Pegulingan.

Nama Patet	3	4	5	6	7	1	2
Selisir	3	4	5	.	7	1	.
Tembung	7	1	.	3	4	5	.
Sundaren	.	7	1	.	3	4	5
Selendro Ageng	.	3	4	5	.	7	1
Selendro Alit	1	.	3	4	5	.	7
Pengenter Ageng	5	.	7	1	.	3	4
Pengenter Alit	4	5	.	7	1	.	3

Contoh penotasian *Tabuh Petegak Bebarongan Lempas*, yang di ambil penggalan notasi pada bagian inti.

Notasi Pengawak II

Gr	3	.	1	.	7	.	3	1	.	5	.	7	.	3	7	.	3	.	4	7	.
G	X	.	.	.	t	.	.	x	.	.	.	t	.	.	x	.	.	.	t	.	.
Jb	3	.	1	.	7	.	3	1	.	5	.	7	.	3	7	.	3	.	4	7	.
Jg	3	.	.	5	.	.	7	.	.	1	.	.	5	.	.	4	.	.	1	.	.
Gs.Pm1 brm 4/7	3	4	.	5	4	.	4	1	3	.	3	4	.	5	1	5	.	1	3	.	5
Gs.Sm1 brm 4/7	.	1	5	.	1	3	.	4	1	4	.	1	3	.	4	1	7	.	7	4	.
Gs.Pm2 brm 4/7	1	3	.	3	4	.	5	1	3	.	3	4	.	4	1	4	.	1	4	.	3
Gs.Sm2 brm 4/7	1	7	4	.	1	3	.	5	7	4	.	1	5	.	4	1	3	.	1	1	.
Gs.Pm3 brm 4/7	7	.	5	5	.	7	7	.	5	5	.	4	4	.	3	4	.	4	5	.	1

Gs.Sm3 brm 4/7	4	3	.	1	7	.	4	4	.	1	1	.	1	1	.	1	1	.	1	1	.
Kl.Pm1 brm ¾	3	4	.	1	3	.	7	3	.	3	4	.	1	3	.	7	1	.	1	3	.
Kl.Sm1 brm ¾	.	1	7	.	7	1	.	7	5	.	1	5	.	1	1	.	1	3	.	7	3
Kl.Pm2 brm ¾	1	3	.	4	5	.	7	1	.	7	1	.	7	1	.	5	4	.	7	1	.
Kl.Sm2 brm ¾	.	1	5	.	1	7	.	3	4	.	5	1	.	5	1	.	1	3	.	1	3
Kl.Pm3 brm ¾	7	1	.	5	4	.	7	1	.	5	4	.	4	4	.	4	4	.	4	4	.
Kl.Sm3 brm ¾	.	4	3	.	1	5	.	3	7	.	4	5	.	4	5	.	4	5	.	4	5

Batel Maya Patet Selendro Ageng

Jb & Gr	3	.	.	5	.	.	3	.	.	5	.	//
Kl.Pm1	3	3	.	3	1	.	3	3	.	3	1	//
Kl.Pm2	7	7	5	.	4	3	7	.	7	7	3	//
Gs.Pm1	3	3	.	4	3	3	.	3	4	3	.	4//
Gs.Pm2	7	7	5	.	7	7	5	7	.	7	5	//
Jg	.	3	.	5	.	.	.	3	.	5	.	//
G	T	.	.	x	.	.	t	.	.	x	.	//

Keterangan :

1. Gs : *Gangsa*
2. Kt : *Kantilan*
3. Bsm : *Bersama*
4. Jb : *Jublag*
5. Jg : *Jegog*
6. Kd : *Kendang*
7. G : *Gong*
8. M : *Melodi*
9. P : *Pukulan polos (on beat)*
10. S : *Pukulan sangsih (off beat)*
11. Gr : *Gender rambat*
12. Tmp : *Tempo*
13. MSi : *Modulasi patet slisir*
14. MSal : *Modulasi patet selendro alit*
15. MSag : *Modulasi patet selendro ageng*
16. MPag : *Modulasi patet pengenter ageng*
17. MPal : *Modulasi patet pengenter alit*
18. MSu : *Modulasi patet sundaren*
19. MTb : *Modulasi patet tembung*

Keterangan bunyi :

1. p : Pak
2. d : Dung
3. c : Cung
4. ()/ **X** : Gong
5. -/ **t** : Kemong
6. **5** : Tanda nada yang di tutup saat dipukul
7. // : Tanda ulang pada kalimat *gending*
8. **N** : *Klenang*
9. . : Ketukan (*beat*)

Foto-Foto Pementasan karya tabuh petegak bebarongan LEMPAS dalam rangka Ujian Karya Tugas Akhir Sarjana S-1 di gedung Natya Mandala Institut Seni Indonesia Denpasar pada tanggal 1 Juli 2016.



Foto pada saat pementasan Ujian Tugas Akhir
(Dokumentasi I Wayan Padmadipa)

Penutup

Simpulan

Karya karawitan *petegak bebarongan Lempas* merupakan komposisi karawitan yang menonjolkan konsep musikalitas yang penata gunakan yaitu lepas, ataupun keluar dari pola kebiasaan-kebiasaan maupun ciri-khas bermain gamelan dalam konteks tabuh petegak *bebarongan*, seperti misalnya dalam pola *ubit-ubitan*, harmoni, tempo, *patet* dan *modulasi* di

dalam gamelan samara pegulingan serta pola *gongan* yang tidak konstan dalam satu gong *finalis* maupun gong *semi finalis* di dalam satu kalimat *gending*, penata menggarap agar terkesan seperti melenceng dari kebiasaan *ubit-ubitan* dan ciri-khas yang biasa dimainkan saat menabuh *petegak bebarongan* agar muncul nuansa-nuansa baru dan memang lain dari tabuh *petegak bebarongan* yang sudah ada.

Karawitan *petegak bebarongan Lempas* memanfaatkan gamelan *semara pegulingan* sebagai media ungkap dalam mentransformasikan ide garapan dengan sekaligus melepaskannya dari barungan aslinya yaitu *barungan gamelan Bebarongan Saih Lima*. Konsep *tri angka* tetap dipegang maupun dipakai dalam karya ini sebagai acuan dan bagan dalam berproses yang terdiri dari *kawitan*, *pengawak* dan *pengcet* seperti halnya (pembukaan, isi dan penutup).

Penyajian karawitan *petegak bebarongan Lempas* ini, didukung oleh 22 orang penabuh termasuk penata, dari siswa SMKN 3 Sukawati, SMAN 1 Penebel dan sebagian anggota sanggar seni Semara Khanti Desa Penatahan, Kecamatan Penebel, Kabupaten Tabanan yang sekaligus tempat dilangsungkannya proses latihan karya karawitan *petegak bebaronga Lempas*.

Saran-saran

Proses terwujudnya karya karawitan *petegak bebarongan Lempas* banyak terdapat hambatan dan rintangan, suka cita serta pengalaman yang berharga yang belum pernah penata alami sebelumnya.

Dalam kesempatan ini penata ingin menyampaikan beberapa saran yang kiranya bermanfaat bagi mahasiswa yang berkiblat dalam berkarya seni, khususnya seni karawitan. Adapun beberapa saran itu adalah :

1. Mewujudkan sebuah karya karawitan merupakan hal yang tidak mudah, kesiapan mental agar pikiran dan ide-ide yang ingin diekspresikan kedalam karya dapat diwujudkan sesuai dengan harapan dan keinginan.
2. Sebelum melangkah ke proses garapan, penentuan konsep dan ide yang matang, dipersiapkan jauh sebelumnya merupakan sebuah kunci untuk meraih keberhasilan dalam berkarya.
3. Diharapkan agar para seniman muda akan semakin tergugah untuk menciptakan karya seni yang berkualitas dan kreatif, tentunya yang dapat diterima dikalangan masyarakat akademis maupun non akademis.

DAFTAR RUJUKAN

Sumber Pustaka

Astawa, I Kadek. 2009. "*Keta*". Sebuah Skrip Karya untuk mencapai gelar sarjana (S1). ISI Denpasar.

Bandem, I Made. 1986. "*Prakempa*". STSI Denpasar.

Bandem, I Made. 1987. "*Ubit-ubitan Sebuah Teknik Permainan Gamelan Bali*". Denpasar

Donder, I Ketut. 2005. *Esensi Bunyi Gamelan dalam Prosesi Ritual Hindu*. Surabaya.

Garwa, I Ketut. 2009. "Komposisi Karawitan IV". (Buku Ajar). ISI Denpasar.

Sudarmika, I Nyoman. 2015. "*Panca Sato*". Sebuah Skrip Karya untuk mencapai gelar sarjana (S1). ISI Denpasar.

Sueca, I Wayan. 2009. "Estetika Karawitan". (Buku Ajar). ISI Denpasar.

Warna, I Wayan. 1978. "*Kamus Bali-Indonesia*". Dinas Pengajaran Propinsi Daerah Tingkat I Bali.

Daftar Webtografi

<http://www.babadbali.com/seni/gamelan/gm-semar-pagulingan.htm>

<https://aamztronx.wordpress.com/2014/11/02/semar-pagulingan/>

Daftar Diskografi

Sudirana, I Wayan, 2009. *Sembur Tangi*, Sanggar Seni Cenik Wayah Ubud. Rekaman Mp3.

Yudane, I Wayan Gde, 2015. *Bah Ruang*, Sanggar Seni Cenik Wayah Ubud. Rekaman Mp3.

Satu Album *Tabuh Semar Pegulingan Saih Pitu*. (No name, 1985). STSI Denpasar. Kaset Pita Audio.

Satu Album *Tabuh Bearongan*. (No name, 2000). Sekaa Gong Dharma Kesuma Br. Bayad Tegallalang Gianyar. Kaset Pita Audio.

Subandi, I Made, 2009. *Kreasi Kontemporer Semara Pegulingan dan Selonding*. Sanggar Seni Ceraken Batubulan. Kaset Pita Audio.