

Campuhan: A New Music Creation

Campuhan: Sebuah Musik Kreasi Baru

Gede Made Rama Pratama¹, Saptono²

¹Program Studi Seni Karawitan, Fakultas Seni Pertunjukan, ISI Denpasar

saptono@isi-dps.ac.id

Abstract

Campuhan means mixed, which in this case is a mixture of human moods or emotions. Campuhan is an innovative musical work that tells the mood of someone who has bipolar mental disorder (drastic emotional changes), by implementing it into a new musical composition with the express media, Semara Pegulingan, Angklung Klentang, and Balaganjur as a form of three emotional bases, namely neutral (tranquility), or happiness), depressive (sadness or sadness), and manic (excited or ambitious). The structure of Campuhan's work is divided into three parts, the first part is a symbol of a neutral emotional state using the medium of saying Semara Pegulingan, the second part is a symbol of a depressive emotional state using the media of Angklung Klentang, and the third is a symbol of a manic emotional state with the media said Balaganjur. The venue for the performance was in Banjar Antap Kaja Office, Antap Village, Kec. Selemadeg, Kab. Tabanan, precisely at the composer's house. The work was supported by thirteen personnel members of the Natya Praja Studio and the Kapiwara Studio including the composer.

Keywords: campuhan, semara pegulingan, angklung klentang, balaganjur, and innovative

Abstrak

Campuhan ini merupakan garapan karya musik inovatif. Secara harfiah kata campuhan berarti percampuran. Karya ini menggambarkan suasana hati seseorang yang mengalami gangguan mental bipolar (perubahan emosional secara drastis), yang selanjutnya diungkapkan ke dalam sebuah garapan karya musik baru dengan media gamelan semara pegulingan, gamelan angklung klentang, dan gamelan balaganjur. Sebagai dasar rujukan karya inovatif campuhan ini menggunakan bukunya Arya Sugiartha yang berjudul Kreativitas Musik Bali Garapan Baru. Untuk mewujudkan garap karya ini, penata meminjam metode yang ditawarkan Alma M. Hawkins, yaitu ada 3 (tiga) konsep tahapan eksplorasi, improvisasi, dan pembentukan. Wujud campuran tiga dasar emosional yaitu netral (ketenangan atau kebahagiaan), depresif (keterpurukan atau kesedihan), dan manik (bersemangat atau ambisi). Struktur garapan campuhan ini dibagi menjadi tiga bagian. Pertama, simbol dari keadaan emosional netral dengan menggunakan media ungkap gamelan semara pegulingan. Kedua, simbol dari keadaan emosional depresif dengan menggunakan media ungkap gamelan angklung klentang. Ketiga, simbol dari keadaan emosional manik dengan media ungkap gamelan balaganjur. Tempat pertunjukan dilaksanakan di Banjar Dinas Antap Kaja, Desa Antap, Kec. Selemadeg, Kab. Tabanan, tepatnya di rumah penata. Garapan karya campuhan ini disajikan dengan melibatkan 13 (tiga belas) orang musisi yang semuanya dari anggota Sanggar Natya Praja dan Sanggar Kapiwara Tabanan, termasuk penata.

Kata kunci : campuhan, semara pegulingan, angklung klentang, balaganjur, dan inovatif

PENDAHULUAN

Menelusuri tentang perkembangan karawitan tidak terlepas dari bentuk dan jenisnya instrumen, akan tetapi masuk kedalam unsur musikalnya yang juga mengalami perkembangan seperti *gending-gending* (lagu) yang dikreasikan pada unsur musikal seperti halnya melodi, ritme, dinamika, dan harmoni sehingga lahir lah gendre musik (karawitan) tabuh kreasi. Tabuh kreasi merupakan bentuk-bentuk sajian musik yang diciptakan dari rekayasa baru terhadap bentuk-bentuk musik tradisonal (Sugiarta, 2012: 89; Suastika, 2020).

Berangkat dari masalah yang ada di dalam diri piñata, serta berbicara lebih dalam mengenai musik tidak hanya karawitan tetapi kedalam musik secara universal mengenai rasa dan emosi dalam memainkan atau mendengarkan musik. Hal demikian yang dapat piñata rasakan ketika mendengarkan baik itu musik modern maupun musik tradisional. Ketika merasakan sebuah lagu yang merasuk jauh kedalam hati, baik sedang merasa gembira, semangat yang energik dan atau ketika hati merasa menangis sendirian ditemani gending yang memelas hati, musik terasa dapat menembus jantung kita, mengungkapkan emosi yang jauh lebih ampuh daripada kata-kata apa pun. Sehingga musik menjadi pewarna saat kita suka maupun duka. Hal ini tentu tidak jarang ketika mendengarkan dan atau menyaksikan sajian musik bisa menghadirkan memori tertentu kepada kita, dan tidak jarang juga mendengarkan musik seperti ini dapat mengaduk-aduk emosi kita bahkan sampai mampu menitikkan air mata.

Berbicara tentang musik dan emosi, pada kesempatan kali ini penata terinspirasi oleh emosi penata saat mendengarkan musik sehingga menjadikan emosi tersebut berubah drastis, yang mana kondisi seperti ini serupa dengan istilah bipolar dari ilmu psikologis (perubahan suasana hati secara drastis). Bipolar adalah suatu kondisi mental yang menyebabkan terjadinya perubahan mood yang ekstrim. Hal ini membuat orang yang memiliki gangguan kecemasan dapat berubah perasaan suasana hati secara tiba-tiba dari sangat bahagia (manik) menjadi sangat sedih (depresif). Seringkali diantara perubahan keduanya, seseorang yang mengalami penyakit ini tetap mengalami kondisi *mood* yang normal yang disebut dengan *fase* (netral).

Namun demikian, perlu diketahui bahwasanya di sini penata tidak mengidap penyakit tersebut, hanya saja penata terinspirasi dari permasalahan tersebut untuk merealisasikannya kedalam bentuk karya seni musik karawitan. Di sini muncul pertanyaan mengapa bipolar? Di dalam hal ini penata menceritakan pengalaman pribadi saat mendengarkan musik tertentu, seolah-olah penata merasakan gejala-gejala bipolar. Mendengarkan musik itu bersifat relatif, biasanya membayangkan fenomena yang jarang terjadi. Unsur subjektif hanya berlaku untuk mendengarkan musik favorit yang dapat menjiwai musik tersebut sedalam-dalamnya, dan barulah timbul perubahan emosi yang drastis seolah-olah kesadaran penata spontan menganggap bahwasanya hal tersebut sama seperti bipolar dalam mendengarkan musik.

Pada kesempatan kali ini penata berkeinginan mengimplementasikan suasana ke dalam suatu bentuk karya seni garapan musik baru yang berjudul Campuhan. Di dalam garapan ini piñata memakai media ungkap gamelan semara pagulingan, gamelan Balaganjur (Sugiarta, 2002; Yudarta, 1994), dan gamelan angklung klentang. Alasan penata bahwa dikarenakan gamelan ini dirasa sangat mendukung karakter maupun suasana yang diinginkan sesuai dengan kebutuhan dari garapan. Seperti dijelaskan Rai S., bahwa istilah semara pegulingan itu terdiri dari kata *semara* dan *pagulingan*. *Semara* atau sering disebut dengan *semarpagulingan* adalah dewa keidahan; sedangkan *Pagulingan* adalah istilah yang sering diasosiasikan dengan *Bad Chamber*, karena itu Semara Pagulingan diartikan sebagai *love music for the bad chamber* (Hood), atau gamelan reaksi raja-raja zaman pada jaman dahulu. Selanjutnya Nyoman Rembang menjelaskan bahwa semara pagulingan bukanlah gamelan yang semata-mata diasosiasikan dengan musik yang bernuansa *sex*, melainkan suatu istilah yang mampu memberikan rasa keindahan yang luar biasa dalam bahasa Bali disebut *Ngelangenin*. Kata kunci yang penata dapat adalah unsur atau rasa keindahan yang mengandung arti keseimbangan (Rembang, 1985).

Jika berbicara tentang suasana atau karakter kesedihan atau duka dalam tradisi karawitan Bali, biasanya erat dengan gamelan *angklung klentang* karena fungsinya dari gamelan tersebut adalah

pengiring upacara kematian atau *ngaben*. Oleh masyarakat Bali gamelan angklung pada umumnya difungsikan sebagai pengiring upacara *palebön* atau *ngaben*. Gamelan angklung berlaras salendro yang mampu menyentuh rasa, mendorong hati ke dalam sebuah suasana sedih ketika kehilangan kerabat atau orang terdekat dalam ritual pengabenan. Hal inilah yang membuat pola pikir masyarakat Bali ketika mendengarkan alunan gending angklung, terbayang akan perjalanan *sang atma* menuju ke *sunia loka*. Dengan kata lain, ketika mendengar gending angklung selalu ada pertanyaan, siapa *ngaben*? Dimana ada orang *nyekah*?. Ini membuktikan keberadaan gamelan angklung sebagai pengiring upacara keagamaan di Bali, mampu membuat ciri khas akan sebuah ritual yang di lakukan.

Untuk menggambarkan rasa semangat biasanya digunakan gamelan balaganjur yang merupakan salah satu gamelan dengan sifat dan karakter energik, lincah, dan keras. Di dalam keperluan garapan karya *campuhan* ini, untuk memenuhi efisiensi kebutuhan instrumen maka penata menggunakan gamelan *semara pagulingan* adalah gamelan yang paling *fleksibel*, karena bisa menyajikan berbagai jenis instrumen gamelan lainnya serta *patet-patet* yang terdapat pada gamelan *semara pagulingan* ini bisa dimanfaatkan untuk mendukung rasa maupun suasana yang diinginkan (Prakasih, 2018).

Belakangan, penata menyadari bahwasanya dari sekian unsur musikalitas, ada suatu unsur yang menurut penata paling penting, karena unsur ini ada disegala unsur-unsur musikalitas, yaitu tempo dan dinamika, karena menurut penata dari melody, ritme, birama, harmoni, dan lain sebagainya, semuanya pasti memiliki unsur tempo dan dinamika di dalamnya. Selain menggunakan jenis-jenis karawitan sebagai symbol dari keadaan emosional, penata juga ingin berkomunikasi melalui permainan tempo dan dinamika, keadaan emosional atau suasana hati seseorang diposisi terendah (depresif) tergambarkan dalam tempo yang lambat dan dinamika yang lembut, sebaliknya keadaan emosional seseorang diposisi tertinggi (manic) tergambarkan dalam tempo yang cepat dan dinamika yang keras, tempo dan dinamika yang sedang stabil silih berganti tergambarkan sebagai emosional normal.

Dari penjelasan diatas dalam hal ini penata juga menggunakan konsep dari ajaran Hindu yaitu Rwa Bhineda. Rwa Bhineda jika dimaknai secara positif sebagai dualitas yang saling berpasangan saling melengkapi dan saling bersinergi maka hal itu akan memberikan manfaat tidak hanya dengan kedua belah pihak namu kepada alam semesta dengan menjadikannya kearah kebaikan, kedamaian, dan kebahagiaan.

Berkaitan dengan karya yang semuanya mengacu kearah dua usur yang berbeda seperti emosi Manik dan Depresif, tempo cepat dan lambat, dhinamika keras dan lembut, oleh karena itu penata menggunakan Musik Garap Baru didalam pengistilahan dan konsep karya karena teknik didalam memainkannya memakai dua unsur yang berbeda pula dengan mengkolaborasikan msuik Kontemporer dan musik Tradisi.

Terbentuknya garapan tabuh kreasi Campuhan ini, ditunjang oleh berbagai sumber baik sumber tertulis maupun rekaman kaset yang berbentuk audio visual. Terwujudnya sebuah komposisi karawitan sudah tentu tidak terlepas dari sumber-sumber informasi yang dapat dijadikan acuan dalam berkarya. Maka dari itu sebuah kajian sumber akan sangat penting diperlukan dalam mewujudkan sebuah bentuk karya. Sumber-sumber tersebut dapat berupa sumber pustaka, rekaman audio maupun audio visual, serta data-data informasi lisan yang dapat diperoleh melalui narasumber (Garwa, 2008: 30). Adapun sumber tertulis yang digunakan adalah sebagai berikut:

Kreativitas Musik Bali Garapan Baru oleh Arya Sugiarta (2012: 91) yang membahas tentang kreativitas musik garap baru (Pradnyantika, 2019; Saptono, 2019). Dijelaskan bahwasanya kreativitas dalam konteks musikalitas dalam penciptaan musik garap baru dapat ditelusuri melalui pembongkaran yang terjadi pada konsep struktur, melodi, ritme, dhinamika, dan harmoni yang berimplikasi pada perubahan emosi musical. Dari penjelasan diatas dijelaskan suatu cara kreativitas dalam membuat musik garapan baru yang sesuai dengan garapan *Campuhan* yang tergolong kedalam musik garap baru (Prakasih, 2018).

Buku yang berjudul *Menimbang Pendekatan: Pengkajian dan Penciptaan Musik Nusantara* oleh Waridi (2005 ed) yang membahas tentang pengertian garapan. Dikatakan bahwa garap merupakan

rangkaian beberapa aktifitas, meramu dan mengolah unsur kesenian yang terintegrasi dalam sebuah sistem. Dari penjelasan di atas berkaitan dengan proses berkreaitivitas dalam penciptaan garapan *Campuhan*, dimana dalam proses yang dilakukan oleh pencipta menggunakan beberapa cara (sistem).

METODE PENCIPTAAN

Proses kreativitas penciptaan sebuah karya seni, penata melalui tiga tahapan. Tahap pertama adalah pencarian atau tahap eksplorasi, dimana pada tahapan ini berusaha menemukan gagasan atau ide. Tahapan ini bisa juga disebut sebagai tahapan mencari inspirasi. Pada tahapan awal ini, tak jarang inspirasi atau ilham didapatkan dengan tidak sengaja, oleh karena suatu kejadian atau peristiwa yang tak disangka-sangka. Hal ini sejalan dengan suatu teori dari Alma M.Hawkins yang menyatakan tiga tahapan proses penciptaan dalam berkarya seni, yaitu tahap eksplorasi, improvisasi, dan pembentukan (forming) (Hawkins, 2003).

Banyak usaha yang dilakukan dalam memperoleh ide atau gagasan. Mulai dari hal-hal sederhana yang seringkali luput dari pengamatan orang awam, bisa menjadi sumber inspirasi bagi seorang seniman. Berawal dari kegelisahan penata yang sering kali mengalami perubahan emosional saat sedang mendengarkan musik. Belum diketahui pasti apa penyebabnya, namun yang pasti penata dapat merasakan hal tersebut. Maka dari itu tanpa berfikir panjang penata memilih fenomena yang terjadi didalam diri sebagai karya.

Ide atau gagasan yang muncul dari benak penata dan digunakan sebagai pertimbangan dalam mengambil sebuah keputusan tanpa didahului dengan analisis yang disengaja, mungkin hal tersebut yang dinamakan dengan intuisi, dengan adanya fenomena emosi yang dapat berubah secara drastis itu penata mencari tahu informasi tentang hal ini dan akhirnya ditemukanlah suatu istilah didalam bidang psikologi yang dinamakan dengan Bipolar.

Selanjutnya setelah adanya ide yang muncul dan menjadikannya sebagai judul yang tepat barulah penata mulai menentukan media ungkap yang sekiranya dapat menjadi pendukung kondisi dan suasana dari garapan. Adapun media yang akan digunakan adalah minimalis Gamelan Semara Pagulingan, dengan mengkolaborasi Balagajur dan Angklung, mengapa demikian dikarenakan gamelan ini memiliki *patet* yang terbilang banyak dengan menjadikannya instrument yang fleksibel sehingga ketiga jenis gamelan tersebut dapat dimainkan dalam satu jenis gamelan yaitu Semara Pagulingan, hal ini dirasa mempermudah didalam mengaplikasikan bentuk-bentuk emosional manusia kedalam bentuk komposisi karya.

Dalam terbentuknya sebuah karya pastinya akan melibatkan pendukung karawitan yang akan didukung oleh 15 orang pemain termasuk penggarap dari sanggar-sanggar dan komunitas karawitan yang berada didaerah Tabanan. Sedangkan durasi pementasannya kurang lebih selama 10 s.d 15 menit dan akan dipentaskan di gedung Natya Mandala Institut Seni Indonesia Denpasar.

Tahapan kedua, yaitu tahap improvisasi atau penyempurnaan dan pengembangan ide serta gagasan. Pada tahapan ini, ide dan gagasan yang muncul mulai diwujudkan dalam bentuk yang lebih konkret. Dalam tahapan ini penata terlebih dahulu akan merancang musikalitas garapan dan memikirkan bagaimana caranya agar, warna suara, ritme, tempo, harmoni serta dinamika yang akan diolah nantinya agar dapat terbentuk sebagai perwujudan emosional.

Setelah hal tersebut terselesaikan penata mulai memproses baik itu tentang pengumpulan para pendukung tabuh, menentukan jadwal latihan, penataan notasi karya, serta sedikit menjelaskan konsep dari garapan kepada para pendukung agar setidaknya para pendukung mengetahui serta memahami garapan yang akan dibuat.

Tahap ketiga adalah tahapan pembentukan ke dalam sebuah medium secara nyata. Di tahapan ini gagasan yang sudah matang dituangkan ke dalam bidang garap sesuai dengan medium dan teknik yang dipilih. Penuangan gagasan ke dalam sebuah karya seni tidak selalu sesuai dengan pendalamannya, karena terkadang dalam proses terbentuknya karya muncul beragam ide atau gagasan baru, sehingga bisa

jadi hasil akhirnya akan jauh berbeda dari sketsa atau model awalnya. Hasil dari tahapan yang ketiga inilah yang merupakan akhir dari proses penciptaan karya seni.

Pada proses penuangan rancangan garapan kedalam media sering terjadi penyempurnaan kembali, perbaikan demi perbaikan diharapkan menjadikan garapan menjadi semakin indah dan selaras dengan ide, konsep, dan tema yang diinginkan serta sesuai dengan pikiran, imajinasi, dan suasana hati penata.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Wujud garapan adalah sesuatu yang dapat secara nyata nikmati melalui indra penglihatan dan pendengaran yang dapat dibayangkan atau dikhayalkan. Dalam hal berkesenian, wujud merupakan salah satu aspek penting yang terkandung pada sebuah karya atau peristiwa kesenian. Berdasarkan ilmu estetika, dalam semua jenis kesenian, baik visual maupun auditif dan yang abstrak, wujud apa yang tampil dan dapat dinikmati oleh kita, mengandung dua unsur mendasar, yakni: bentuk (*form*) dan susunan (*structure*) (Djelantik, 1999: 18).

Garapan Campuhan ini adalah sebuah garapan yang tergolong garapan musik baru karena dalam pengolahan unsur musikalnya mempergunakan dari pola-pola tradisi dan kontemporer yang dikemas secara selektif sesuai dengan kebutuhan garap. Garapan ini bermedia ungkap minimalis gamelan Semar Pagulingan Saih Pitu dengan menambahkan sejumlah instrumen dari gamelan Angklung Klentang seperti sepasang kendang lanang dan wadon, dan juga menambahkan kendang jedugan, ceng-ceng kopyak serta gong dan kempur, yang dikemas melalui unsur musikal seperti tempo, dinamika, melody dan ritme, dengan kesan yang inovatif (Yudha et al., 2020).

Campuhan merupakan suatu istilah yang berarti percampuran, yang mana dalam hal ini ditujukan tentang percampuran emosional manusia. Dalam garapan ini penata mencoba mengaktualisasikan teknik percampuran tersebut ke dalam sebuah karya karawitan dengan memadukan unsur-unsur yang terdapat dalam karawitan Bali. Unsur-unsur tersebut ditata dan dikemas sedemikian rupa dengan mengacu pada percampuran instrument gamelan tersebut sehingga secara musikalitas terdapat kesan suasana hati atau emosional manusia seperti Netral, Manik dan Depresif, serta tentunya penyatuan konsep, ide, wujud, dan struktur garapan sehingga menjadi satu kesatuan yang utuh yang berbentuk musik garap baru.

Istilah komposisi atau struktur secara umum merupakan susunan. Dalam kaitannya dengan musik adalah susunan elemen-elemen musikal menjadi sebuah lagu atau gending. Begitu juga dengan musikalitas garapan karya seni Campuhan ini, secara garis besar dibagi menjadi tiga bagian, yang disebut bagian pertama, kedua, dan ketiga dan dari ketiga bagian tersebutlah yang menggambarkan atau sebagai simbol emosional manusia seperti, Netral, Depresif, dan Manik. Dalam masing-masing bagian ini memiliki karakter yang berbeda sesuai dengan ungkapan suasana yang diinginkan dalam garapan ini. Adapun uraian dari masing-masing bagian tersebut adalah sebagai berikut.

Pada bagian I gamelan yang dipergunakan adalah gamelan Semara Pagulingan, dengan permainan-permainan patet *tembung*, *slisir*, *baro* dan *pengenter agung* di dalamnya. Terdapat beberapa pola tabuhan, yaitu pola pertama menggunakan pola *kekilitan* gangsa dan kantil. Masuk pola ke dua vokal dan *gegineman* serta dilanjutkan tehnik harmoni oleh semua instrumet. Kemudian pola tiga yang juga tehnik harmoni namun bermelodi panjang dengan diikuti kekebyaran dan tehnik permainan kanon setelahnya. Dan pola yang terakhir adalah *gending pejalan* dengan diawali dan diakhiri oleh motif kebyar. Berikut notasi bagian I dan jalannya sajian.

Pola 1 Patet Tembung:

Jb.G.K : . . . ^ . . . ^ 0 ^ 5 0 5 3 5 0
 0 5 3 . 0 3 5 0 ^ 0
 0 5 3 . 0 5 0 5 0 5 3 0 5 3
 0 5 0 ^ 0 3 3 0 . . . (^)

Pola 2 Vokal

^ 0 5 3 . . . 3 5 0 5 0 5 0 5 3 . . . 0 . . .
 O o o om . . . A wi ge na mas tu na mah si . . . dam . . .
 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 (5)
 Si di ras tu tat as tu as tu swa ha

Pada pola pertama, instrument yang bermain adalah gangsa, kantil, dan jublag dengan motif *kekilitan* gansa dengan tempo sedikit agak cepat dan mempergunakan dinamika serta sedikit harmoni pada gangsa dan kantil serta menggunakan patet slisir dan tembung. Dilanjutkan pada pola berikutnya yang adalah vokal dan harmoni dengan patet tembung. Vokal menggunakan nada sangsih dan polos agar terdengar lebih indah, yang berisikan lirik doa untuk mengawali sesuatu dalam segala hal yang berbunyi.

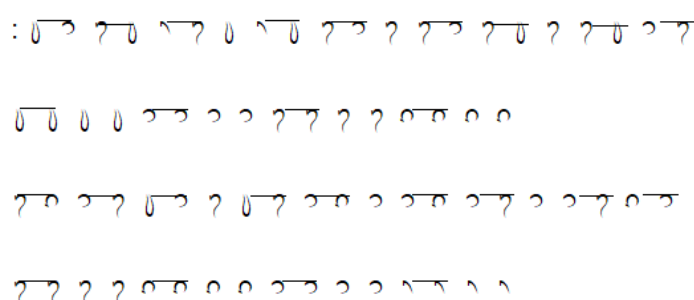
Setelah ini dilanjutkan dengan motif *pengrang-rang* yang dimainkan oleh gangsa, kantil, terompong, jublag dan suling dengan patet tembung serta slisir. Kemudian selanjutnya tehnik permainan menggunakan harmoni yang diawali oleh jublag dan suling, diikuti oleh kanti dan gangsa, kemudian kendang lalu setelah itu secara bersama, yang diakhiri dengan penonjolan kendang kerumpung dan kebyar untuk melanjutkan pola berikutnya yang menggunakan laras

Tahap selanjutnya pola tiga, menggunakan patet Selendro agung dengan tempo dari lambat ke cepat dengan akhiran kekebyaran dan tehnik motif kanon yang berpatet Baro diulang sebanyak dua kali, lalu setelah itu dilanjutkan dengan transisi menuju pada bagian pola terakhir yaitu pol ke empat yang berupa *kekilitan* riong. Pola ke empat bermain secara bersama di ulang sebanyak dua kali, pada sekali pengulangan diisi kekebyaran sebagai pembatas motif pada pola ini. Dengan angsel riong pada pengulangan motif ke dua yang menggunakan ketukan 3/4. permainan tempo dari sedang kecepat.

Pola 3 Pengenter Agung

: . . . ^ . . . 0 0 0 0 ^ . . . (0)
 . 0 . 5 . 0 . ^ 0 5 3 3 0 0
 . 0 . 0 . 0 . 0 ^ 0 0 0 0 0
 . 0 0 (^) . 0 . 0 . 0 0 0 0 5
 0 0 . 0 0 0 . 0 . 0 . . 5 ^
 0 0 (?) . 0 . 0 ^ 0
 5 0 5 . 0 0 . 5 0 5 . 0 5 0
 . . 5 0 0 0 0 0 . 0 0 (?) . 0
 . 0 ^ 0 5 0 5 . 0 0 . 5 0 5
 . 0 5 0 . . 5 0 0 0 0 5 ^ 0 (^)

Tahapan kedua ini yang akan mendominasi adalah gamelan Angklung Klentang, mempertahankan bentuk serta kesan yang klasik pada tahap ini akan dibagi lagi menjadi beberapa bagian yang mana penata ambil dari struktur dasar Angklung yang penata kutip dan jadikan sebagai acuan garap karya dari Jurnal ISI Denpasar yang ditulis oleh I Gede Yudarta (Dosen PS Seni Karawitan). Angklung Klentangan yang terdiri dari *kawitan*, *periring*, *pengawak* dan *pengecet*. Pada bagian *kawitan* diawali oleh pemain gangsa sebagai pemimpin lagu atau sering disebut dengan (pengugal). *Periring* bermelodikan sama seperti melodi *kawitan* namun pada melodi *periring* dimainkan secara bersama dengan tempo cepat dan diulang beberapa kali. Dalam penggambaran suasana hati Depresif (sedih atau terpuruk) akan tertuangkan dalam bagian *pengawak*, dimainkan dengan tempo yang lambat agar terkesan sedih yang mana pada bagian *pengawak* diulang sebanyak dua kali. Dilanjutkan dengan bagian *pengecet*, menggunakan tempo yang sedang dan sekaligus menjadi transisi untuk menuju pada tahapan berikutnya silisir, Tr, Jb ³⁴.



Pada bagian kedua ini setiap polanya memakai istilah tradisi yaitu *Tri Angga* yang diantaranya *kawitan*, *periring* *pengawak*, dan *pengecet*. Pola pertama (*kawitan*) dimainkan oleh instrument suling, trompong, kantil dan jublag, membuat suasana mistis dan sedih dengan cara menggunakan tempo yang lambat serta volume yang lembut. Kemudian setelah itu masuk pada permainan pola ke dua (*periring*, *pengawak*), yang dimainkan oleh seluruh instrumen. Melodi dasar *periring* sama seperti melodi *pengawak*, hanya saja tempo dari motif *periring* lebih cepat dari pada *pengawak* serta *periring* dan *pengawak* ini masing-masing diulang dua kali. Setelah pola pertama dan ke dua, sekarang masuk pada pola ke tiga (*pengecet*). Pada tahap ini menggunakan *matra* 3 dan 5 ketukan (ukuran banyaknya irama). Pada *matra* tiga menggunakan *patet baro* dan pada *matra* lima menggunakan *patet sunaren*. Setelah pola ini dilanjutkan dengan transisi menuju pada bagian ke tiga.

Tahap yang terakhir ini adalah mencerminkan sisi emosional Manik (berambisi) yang mempergunakan gamelan Balaganjur sebagai implementasinya. Dalam bagian ini tempo cepat, serta menggunakan beberapa kekebyaran didalamnya, tahap ini menggunakan *patet selisir*, serta tidak lepas dari unsur klasik Balaganjur yang dikombinasikan menjadi satu dengan khas kekinian.

Bagian ke tiga juga akan di bagi menjadi tiga bagian pola, pola yang pertama permainan *gegulet* kendang jedugan dan *kilitan* riong serta diikuti dua motif kekebyaran setelahnya. Pola dua adalah gending *pejalan* yang mana melodinya diulang sebanyak empat kali, instrumen kendang dan instrumen ceng-ceng kopyak selang seling mengisi melodi dari riong, serta pada pengulangannya yang ke dua berisikan vokal namun tidak berisikan lirik hanya menggunakan istilah kalimat nadanya (a=dang, deng, o=dong), lalu setelah itu bermain bersama disemua instrumen. Awalan dari pola ke tiga adalah motif *kekebyaran* yang diulang sebanyak dua kali, tehnik kebyarnya menggunakan lima, empat, tiga, dua dan satu. Setelah itu gending *gilak* yang dimainkan secara bersama dengan menggunakan volume yang semakin pelan dari *gilak* ke *gilak* berikutnya. Dan diakhiri oleh vokal yang berkalimat campuhan ring hati.

KESIMPULAN

Campuhan merupakan garapan musik baru yang berlandaskan dari dua unsur musikalitas tradisi dan kontemporer. Merupakan salah satu simbol dari rasa emosional manusia yang *bipolar*, yang mana dalam hal ini perubahan suasana hati (*bipolar*) saat mendengarkan alunan musik. Konsep garapan ini adalah *Rwa Bhineda*, dalam pengertiannya sebagai dua hal yang berbeda dalam kehidupan yang selalu menjadi satu dan tak terpisahkan. Kaitannya adalah mengenai dua rasa emosional yang berbeda yaitu rasa keterpurukan dan rasa bersemangat dalam suasana atau tema pada garapan ini. Struktur garapan ini terdiri dari tiga bagian pokok yaitu bagian pertama, bagian kedua dan bagian ketiga dengan beberapa peralihan yang menghubungkan bagian-bagian tersebut.

Diimplementasikan dari penggabungan tiga buah pola instrumen yang berbeda yaitu Semara Pegulingan, Angklung Kelentang, dan Balaganjur yang akan menimbulkan suasana yang berbeda sebagai wujud emosional itu sendiri, sehingga dapat dijadikan satu kesatuan karya seni musik yang maknanya mudah untuk difahami.

Dalam penyajian garapan *Campuhan* ini durasi waktu kurang lebih 13 menit. Garapan ini terwujud melalui proses yang panjang dan sulit serta telah disempurnakan melalui saran, masukan dan kritikan dari pihak terkait. Proses kreativitas di bagi atas tiga tahapan, yaitu tahap Eksplorasi (Penjajagan), Improvisasi (Percobaan) dan Forming (Pembentukan). Garapan ini disajikan melalui rekaman video yang mana akan disaksikan oleh penguji karya Tugas Akhir.

DAFTAR SUMBER

- A.A.M.Djelantik. (1999). *Estetika: Sebuah Pengantar*. Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia (MSPI).
- Arya Sugiartha. (2012). *Kreatifitas Musik Bali Garapan Baru Perspektif Cultural Studies*. UPT Penerbitan ISI Denpasar.
- Hawkins, A. M. (2003). *Mencipta Lewat Tari*. Terj. Y. Sumandiyo Hadi. Manthili.
- Pradnyantika, I. G. A., Sudiana, I. N., & Haryanto, T. (2019). Waluku Sebagai Acuan Dalam Garapan Karawitan Bali. *Kalangwan*, 5, 49–60.
- Putu Paristha Prakasih, Hendra Santosa, I. G. Y. (2018). Tirtha Campuhan: Karya Komposisi Baru dengan Media Gamelan Semar Pagulingan. *Resital: Jurnal Seni Pertunjukan*, 19(3), 113–121. <https://doi.org/10.24821/resital.v19i3.2452>
- Rembang, I. N. (1985). *Hasil Pendokumentasian Notasi Gending–Gending Lelambatan klasik pegongan daerah bali*. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Saptono, Haryanto, T., & Hendro, D. (2019). Greng Sebuah Estetika Dalam Kerampakan Antara Gamelan dan Vokal. *KALANGWAN Jurnal Seni Pertunjukan*, 5(1), 29–38.
- Suastika, I Gede Putu. Sudiana, I Nyoman. Sudhana, I. K. (2020). Manis Batu Sebuah Garapan Kreasi Baru Gamelan Semar Pagulingan Saih Pitu. *Segara Widya*, 8(1), 1–12. <https://jurnal.isi-dps.ac.id/index.php/segarawidya/article/view/1046>
- Sugiartha, I. G. A. (2002). Gamelan Bleganjur dari Ekspresi Lokal ke Global. *Bheri: Jurnal Ilmiah Musik Nusantara*, 1(1), 1–14.
- Yudarta, I. G. (1994). *Gamelan Balaganjur Sebuah Musik Iringan Tari*.
- Yudha, I. N., Widianara, P., Santosa, H., & Suartaya, K. (2020). Proses Penciptaan Komposisi Karawitan Kreasi Baru Paras Paros. 8(April), 1–13. <http://journal.isi.ac.id/index.php/promusika/article/view/3607/2095>