

Gamelan Gender Wayang Composition “Sandaran Laju”

Komposisi Gamelan Gender Wayang “Sandaran Laju”

I Putu Purwwangsa Nagara¹, I Nyoman Sudiana²

¹²Program Studi Seni Karawitan, Fakultas Seni Pertunjukan, Institut Seni Indonesia Denpasar

waawanbracuk14@gmail.com

Abstract

Sandaran Laju is a musical work inspired by his interest in the search for a different timbre from the Gamelan Gender Wayang. The form of Sandaran Laju musical work is an experimental musical work, by trying to do a game pattern by sticking 2 instruments and hitting them so that they occur and there is a sound color that is different from the Gamelan Gender Wayang. The explanation from Alma M. Hawkins is a method of creation that is applied in the process of creating this composition which consists of 3 steps, namely the exploratory stage (exploration), the experimental stage (improvisation), and the formation stage (forming). The meaning of the title Sandaran Laju is resting or “resting” the aesthetic pattern of the tradition in Gender Wayang by offering new processing techniques by interpreting musical processing by looking for a different sound color from the Gender Wayang ensemble. The structure in the composition of Sandaran Laju is divided into 4 parts, in each of which there are various kinds of systems, patterns and motives as the realization of musical ideas from the stylists. The experimental musical work of Sandaran Laju is presented in the form of a video which has gone through a previous recording process.

Keywords: gender wayang, sandaran laju, karawitan bali

Abstrak

Sandaran Laju merupakan karya musik yang terinspirasi dari ketertarikan dalam pencarian warna suara (*timbre*) yang berbeda dari gamelan *Gender Wayang*. Bentuk karya musik Sandaran Laju merupakan karya musik eksperimental, dengan mencoba melakukan pola permainan dengan cara menempelkan 2 instrumen dan memukulnya sehingga terjadi serta terdengar ada warna suara yang berbeda dari gamelan *Gender Wayang*. Pemaparan dari Alma M. Hawkins merupakan metode penciptaan yang diterapkan dalam proses penciptaan komposisi ini yang terdiri dari 3 tahapan yaitu tahap penjajagan (Eksplorasi), tahap percobaan (Improvisasi), dan tahap pembentukan (*Forming*). Makna dari judul Sandaran Laju adalah menyandarkan atau “mengistirahatkan” pola estetika dari tradisi ada pada *Gender Wayang* dengan penawaran teknik pengolahan baru dengan menginterpretasikan olah musikal dengan mencari warna suara yang berbeda dari barungan *Gender Wayang*. Struktur di dalam komposisi Sandaran Laju ini dibagi menjadi 4 bagian, pada masing-masing bagiannya terdapat berbagai macam sistem, pola, dan motif sebagai realisasi ide musikal dari penata. Karya musik eksperimental Sandaran Laju disajikan dalam bentuk video yang melalui proses rekaman sebelumnya.

Kata kunci: gender wayang, sandaran laju, karawitan bali

PENDAHULUAN

Lomba *Balaganjur* di Puspem Badung tertanggal 12 dan 13 November 2019 ada sekitar 30 *sekaa* (perkumpulan) yang mengikuti perlombaan. Setiap peserta menampilkan satu karya komposisi *Balaganjur*. Perasaan senang dan bangga ketika melihat antusias para peserta untuk mengikuti perlombaan yang berlangsung. Selain sebagai ajang kreativitas seni juga sebagai pelestarian seni dan kebudayaan Bali. Di sisi lain ada kekecewaan dan pertanyaan besar, mengapa komposisi *Balaganjur* hampir sama satu dengan yang lainnya? Begitu pula pola musikal diambil dari karya-karya yang sudah ada sebelumnya. Terkadang ada komposisi karya yang secara *real* dan jelas diambil dan di *compose* begitu saja “dicopot pasang” pada karya.

Dalam berkomposisi terkadang pemikiran terkurung pada lingkaran baku yang terbentuk secara formal berdasarkan pengalaman sebelumnya. Kreativitas akan terhambat ketika ranah pikir perkembangan di dunia komposisi terhalangi oleh pemikiran konvensional. Kreativitas merupakan kemampuan khusus yang dimiliki oleh seseorang, untuk menghasilkan ide atau gagasan baru dan segar, yang belum pernah ada sebelumnya (Piliang, 2018: 7). Persepsi kreativitas dengan pemikiran kreatif sebaiknya harus merubah paradigma berpikir bagi penata, pengerawit atau komposer untuk menjadikan karya lebih berkembang dan kreatif. Membuat gagasan-gagasan baru yang direalisasikan ke dalam bentuk pemaknaan karya musik yang bisa dipertanggung jawabkan melalui argumentasi ilmiah sangatlah penting dan berarti. Dengan demikian dunia komposisi di Bali tidak akan mengalami *stagnasi*, *monoton*, ataupun hanya terbelenggu oleh pagar-pagar pembatas yang bersifat halusinasi yang dapat membuat kebingungan, keresahan, ketakutan dalam berbuat atau menciptakan karya. Tidak bisa dipungkiri karya-karya musik terkadang memiliki kejanggalan. Penampilan lebih diutamakan daripada bobot karya. Penambahan aksesoris gerak berupa gaya yang bersifat *over* semata-mata bertujuan untuk menjadikan karya tersebut terlihat meriah dan megah, menurut penata merupakan alternatif yang kurang berbobot. Menganalisa beberapa komposisi musik memang memiliki kemasan yang berbeda namun teknik garap musikalnya hampir sama. Di dalam buku Sejarah Musik menyatakan ada empat unsur-unsur musik diantaranya; ritme, melodi, harmoni dan *tone colour* atau warna nada. Namun jika dicermati lebih seksama bahwa ada unsur-unsur musik lainnya, seperti tempo, dinamika, dan *timbre*. Kebanyakan komposer hanya mengolah unsur musik ritme, melodi, harmoni, nada, tempo, dan dinamika saja. Padahal ada unsur musik lainnya yang menarik dan jarang diolah, yakni *timbre*/warna suara. Penata tidak bermaksud meremehkan ataupun merendahkan cara berpikir dalam mengolah unsur-unsur musik, tetapi dari fenomena tersebut memberikan inspirasi untuk melakukan sesuatu yang berbeda dengan mengolah unsur *timbre* ke dalam karya komposisi eksperimental.

Ketertarikan penata dalam pencarian warna suara baru, akan diterjemahkan melalui media ungkap gamelan *Gender Wayang* dalam konsepsi musik eksperimental. *Gender Wayang* adalah barungan alit yang merupakan gamelan Pewayangan (Wayang Kulit dan Wayang Wong) dengan instrumen pokoknya terdiri dari 4 (empat) tunggah gender berlaras slendro (lima nada). Keempat gender ini terdiri dari sepasang gender pemade (nada agak besar) dan sepasang kantikan (nada agak kecil). Keempat gender, masing-masing berbilang sepuluh (dua oktaf) yang dimainkan dengan mempergunakan 2 (dua) panggul (Dibia, 1999: 108).

METODE PENCIPTAAN

Karya seni akan terwujud melalui beberapa tahap atau proses pada penciptaannya. Proses terkadang memakan waktu yang pendek maupun panjang, sesuai karya seni yang akan diciptakan serta hambatan yang dilalui atau dialami. Proses sesuai dengan buah perilaku, pengalaman, keseriusan, kepekaan, serta kedisiplinan yang mendorong semakin cepat dan mudahnya karya seni terwujud. Setiap tahap pada proses dan hasil pekerjaan sang seniman selalu akan mengandung ciri khas yang merupakan akibat dari segala pengaruh dan pengalaman-pengalaman secara sadar maupun tidak sadar. Pengaruh tersebut berkaitan dengan lingkungan hidupnya, pendidikannya, dan apa yang pernah dibaca, serta pengalaman yang khusus dan latar belakang kebudayaan sang seniman.

Dalam penciptaan karya khususnya karya musik eksperimental *Sandaran Laju*, penata memiliki kemungkinan-kemungkinan yang nantinya akan menemukan sebuah gaya baru dalam karya, dengan metode maupun tahapan-tahapan yang terkadang bervariasi dan berbeda. Seiring persepsi I Wayan Dibia “dalam berolah kreativitas setiap kreator seni memiliki cara yang berbeda-beda. Setiap seniman memiliki pengalaman yang berbeda-beda. Bukan hanya itu, setiap menghasilkan sebuah karya, ia harus melalui proses yang berbeda-beda pula. Oleh sebab itu, hanya seniman yang bersangkutanlah yang benar-benar tahu akan apa yang terjadi, dan dengan pengalaman yang ia lalui, ketika menciptakan sebuah karya” (Dibia, 2018: 99). Berstimulasi dari pandangan tersebut, semua yang terjadi dalam komposisi musik eksperimental ini, merupakan upaya kreativitas untuk menghasilkan sesuatu yang berbeda mengenai perspektif dan respon positif berdasarkan fenomena nyata yang terjadi dalam berkomposisi. Proses tersebut tidak saja berjalan dengan mulus tetapi kadang-kadang terjadi hambatan yang tidak akan pernah terduga sebelumnya.

Penuangan ide menjadi karya yang utuh tidak terlepas dari pengembangan kreativitas. “seseorang diberikan kemampuan khusus untuk mencipta, ia dapat memasukkan ide-ide, simbol-simbol, dan objek-objek dengan kemampuan manusia untuk menggali pandangan-pandangan yang tajam dari pengalaman hidupnya, dan keinginannya untuk memberikan bentuk luar dari tanggapannya serta imajinasinya yang unik”. Pemaparan dari Alma M. Hawkins dalam buku Mencipta Lewat Tari dalam aplikasi karya menjadi pijakan serta acuan dalam penuangan ide. Eksplorasi/ penjajagan, Improvisasi/eksperimen/percobaan, dan (*Forming*)/pembentukan adalah salah satu kunci yang dipilih dalam proses karya hingga menuju hasil karya. Adapun ketiga tahapan yang dipakai dalam proses penggarapan untuk mewujudkan komposisi ini adalah: tahap penjajagan (Eksplorasi), tahap percobaan (Improvisasi) dan tahap pembentukan (*Forming*) dijelaskan sebagai berikut.

Tahap penjajagan/Eksplorasi ialah tahap penata untuk berfikir, berimajinasi, merasakan, dan merespon. Tahapan ini ditekankan pada pengamatan pada gejala-gejala yang terjadi. Gejala yang muncul diinterpretasikan menggunakan daya imajinasi, dirasakan, dihayati, dan direspon sesuai naluri seni dalam diri. Diawali dengan proses penemuan ide yang akan diangkat menjadi komposisi karya musik. Secara sengaja atau pun tidak, memperoleh sebuah ide, membutuhkan tingkat kepekaan (kritis) untuk melihat apa yang terjadi dan menarik bagi sang komposer. Ide bisa diperoleh dengan cara berimajinasi, bermimpi, membaca, pengalaman, dan fenomena nyata yang terjadi.

Terciptanya ide karya terkadang terlahir dari sarana pemenuhan keinginan alam bawah sadar sebagai dorongan intuisi dan perasaan jiwa yang bias dilakukan dengan membahasa musikkan pemikiran dari ontologi yang ada. Perasaan batin yang mendorong adalah diperoleh ketika menyaksikan langsung fenomena pada saat perlombaan *Balaganjur*. Mengapa komposisi *Balaganjur* hampir sama satu dengan yang lainnya. Begitu pula pola musikal diambil dari karya-karya yang sudah ada sebelumnya. Terkadang ada komposisi karya yang secara *real* dan jelas diambil dan *dicompose* begitu saja “dicopot pasang” pada karya. Sebuah *trend* ketika karya yang menjadi juara pada perlombaan sebelumnya, kemudian pola-pola musikal dan bahkan gerak dalam intepretasi konsep pada *Balaganjur* digunakan pada perlombaan (Firdaus, 2019; Sugiarta, 2002; Yudarta, 1994). Fenomena tersebut menjadi sebuah pertanyaan apakah sebuah kreativitas merujuk pada karya baru atau sekedar ikut-ikutan dalam pencapaian popularitas dan juara.

Tahap improvisasi merupakan tahap percobaan. Improvisasi merupakan sebuah metode kebebasan melakukan apapun. Adapun maksud dari pernyataan tersebut adalah pada tahap improvisasi diberikan peluang yang lebih besar untuk menafsirkan kemungkinan-kemungkinan yang bisa dilakukan, berimajinasi secara bebas, dan mencoba untuk mulai berbuat (berkomposisi melalui catatan/notasi). Setelah mendapatkan ide yang akan diangkat pada komposisi ini, penata menerapkan sistem tertulis/notasi yang akan dituangkan pada media ungkap gamelan *Gender Wayang*. Hanya ada beberapa pola yang ditulis oleh penata dalam bentuk notasi, karena pola lainnya membutuhkan eksekusi langsung pada media ungkapnya.

Pada gamelan *Gender Wayang*, penata mencoba untuk lebih bebas membuat pola-pola, mengeksplorasi teknik, dan sistem kerja musik diluar dari estetika umum (teknik dasar, pemakaian alat pukul/*panggul*, pola-pola yang sudah ada) yang konvensional pada gamelan *Gender Wayang*. Dalam tahap ini, percobaan yang dilakukan tertuju pada pencarian warna suara yang berbeda pada gamelan *Gender Wayang*. Penata pada awalnya mencoba untuk memakai *snare cajon* yang dipasang pada permukaan atas *bilah* masing-masing instrumen yang berisikan 2 item *snare* per instrumen. Dipasang horizontal dan dipukul menggunakan *panggul* agar menghasilkan suara *ngebeset* seperti “zzzzttt....zzzzttt....zzttttt”. Namun penata kurang puas dengan hasil dari percobaan ini, karena sangat “tipis” terdengar suara *ngebeset* tersebut ketika *snare* dipukul. Jadi penata mencoba untuk mencari cara lain untuk menghasilkan warna suara yang berbeda.

Percobaan kedua penata mencoba untuk menempelkan 2 instrumen antara *pemade* 1 dengan *pemade* 2 dan *barangan* 1 dengan *barangan* 2, agar *bilah-bilah* pada kedua instrumen tersebut dapat menempel satu sama lainnya. Cara ini muncul di benak penata ketika teringat pada suatu ketika penata ikut mengiringi pertunjukan *Wayang Kulit*. Ketika itu, gamelan *Gender Wayang* dibawa dan dimasukkan ke dalam mobil pengantar ke tempat pentas dengan posisi semua instrumen ditempelkan satu dengan yang lainnya sehingga ada beberapa *bilah* yang menempel atau “*atep*” dalam istilah Bali. Perjalanan menuju tempat pentas pun berliku sehingga menyebabkan terjadi guncangan pada mobil yang membuat instrumen *Gender Wayang* berbunyi secara tidak sengaja seperti “*srueeengg..sruengggg..srueng*”.

Pada tahap improvisasi/ percobaan ini juga, penata membutuhkan pendukung karya yang akan membentuk komposisi musik ini secara utuh. Jumlah pendukung komposisi ini adalah 4 orang termasuk penata sendiri. Menindak lanjuti ide dan konsep yang sudah terbentuk, maka penata mencoba menuangkan pola yang sudah tertulis pada notasi kepada pemain sebagai langkah awal penata melakukan tahap improvisasi ini.

Tahap pembentukan/*Forming* dilakukan sesuai dengan proses penuangan konsep yang timbul dari buah pikiran, diungkapkan lewat *gending* yang ditulis dalam bentuk *notasi Dinding*. Kemudian ditransformasikan ke dalam media ungkap dan mencoba kemungkinan-kemungkinan baru (eksekusi langsung di lapangan) serta menggabungkan motif-motif yang telah dituangkan pada proses improvisasi menjadi satu karya yang utuh. Tidak luput juga untuk mengolah dinamika, penonjolan, harmonisasi, kerumitan, tempo dan *timbre*. Setelah semuanya terbentuk, penata kembali melakukan penyempurnaan dan evaluasi guna memaksimalkan karya sehingga komposisi musik eksperimental ini bisa dengan apik dan utuh pada saat disajikan.

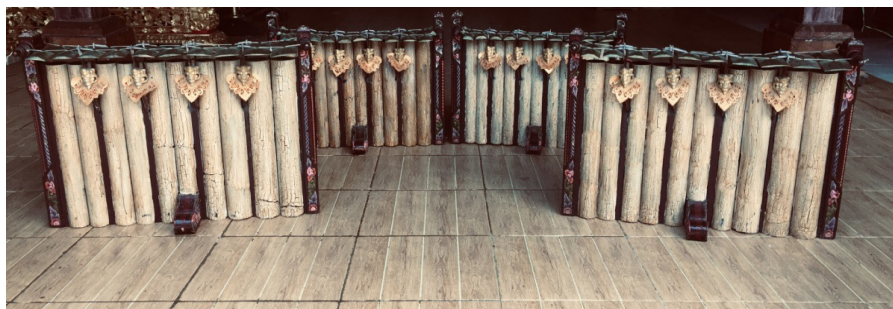
HASIL DAN PEMBAHASAN

Berpijak dari pemaparan diatas, memunculkan ide untuk menciptakan komposisi musik eksperimental. Abstraksi jiwa yang belum terbandung menjadi musik yang berpesan dan berkesan dalam pemaknaan karya berhubungan dengan kreativitas. Kreativitas dilakukan dengan pengolahan musik melalui eksperimen instrumen *Gender Wayang* menjadi musik eksperimental. Musik eksperimental disebut dengan musik kontemporer, musik masa kini, atau musik “tidak biasa” yang diciptakan dengan berorientasi pada eksplorasi secara bebas, baik pada aspek-aspek fisik (instrumentasi), musikalitas, maupun gagasan dan isi. Pola kerja penciptaannya adalah melakukan perubahan dengan membongkar secara radikal cara pandang, cita rasa, dan kriteria estetik yang sebelumnya dikurung oleh sesuatu yang terpola, standar, seragam, global, dan bersifat sentral (Arya Sugiarta, 2012; Saptono, 2019). Melalui wawancara dengan bapak I Made Arnawa, S.Sn., M.Sn, beliau juga memberikan pendapat bahwa “musik eksperimental adalah musik yang dibuat dengan mencoba mencari sesuatu hal yang baru dengan mencopot beberapa instrumen di dalam satu karya musik. Dalam pembuatan musik eksperimental tidak mengejar hasil yang maksimal, melainkan kita bereksperimen, mencoba apa yang kita bisa lakukan. Apapun hasilnya nanti, baik ataupun buruk tidak menjadi masalah walaupun orang yang mendengar atau melihat tidak suka terhadap karya eksperimen yang kita buat”. Dari beberapa pernyataan tentang musik eksperimental tersebut, dapat disimpulkan bahwa dengan konsep ini musik yang akan tercipta

menjadi personal (individu), tampil dengan ungkapan yang lebih bebas, seperti vocabuler teknik, konsep garapan, dan aturan dalam wujud yang baru.

Melalui proses pengamatan fenomena, auditory, visual, dan lainnya sebuah ide akan bisa didapatkan. Dalam komposisi ini penata memperoleh ide melalui respon positif terhadap perkembangan dunia komposisi, menggali kemungkinan-kemungkinan dengan melakukan beberapa eksperimen untuk memperoleh warna suara yang berbeda dari gamelan *Gender Wayang*. Gamelan *Gender Wayang* yang dipakai ialah satu barungan utuh yang terdiri dari:

1. 1 (satu) pasang gender *pemade*
2. 1 (satu) pasang gender *barangan*



Gambar 1. Gamelan *Gender Wayang*
Sumber : I Putu Purwwangsa Nagara, 2020

Dari barungan *Gender Wayang* tersebut penata berkeinginan untuk mencari warna suara berbeda dari suara konvensional yang dihasilkan dari barungan tersebut. Dengan mengolah unsur-unsur musik yang di merujuk pada unsur musik *timbre* sebagai *center of interest* karya komposisi ini. Berbekal penguasaan cara bermain *Gender Wayang* sejak penata berumur 7 (tujuh) tahun menjadikan penata lebih yakin dalam memakai barungan ini. Teknik, repertoar *gending*, estetika, dan etika yang terdapat pada barungan ini sudah diketahui oleh penata berdasarkan pengalaman penata. Selain mengolah unsur musik *timbre*, penata ingin memasukkan sistem kerja musik dengan mengolah ritme-ritme ke dalam beberapa pola pada pengolahan *Batel*. Pemikiran ini muncul setelah mendengarkan beberapa CD komposisi musik dari Steve Reich. Beliau sangat memberikan inspirasi dalam pembuatan komposisi musik eksperimental, berpijak dari olah kreativitas baru.

Komposisi musik baru sebaiknya diberikan sebuah judul guna memberikan peluang kepada para penikmat untuk bisa mengetahui gambaran besar dari karya.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, “Sandaran” berarti tempat untuk bersandar dan “Laju” berarti gerak. *Sandaran Laju* dalam karya musik bermakna menyandarkan atau “mengistirahatkan” pola estetika dari tradisi yang ada pada *Gender Wayang* dengan penawaran teknik pengolahan baru dengan menginterpretasikan olah musikal dengan mencari warna suara yang berbeda dari barungan *Gender Wayang*. Bukan bermaksud meminggirkan tradisi yang ada, melainkan mengembangkan melalui tawaran-tawaran baru dari komposisi musik eksperimental yang penata bentuk. Tradisi tidak akan pernah punah kecuali masyarakatnya yang punah. Ia tumbuh dalam suatu proses budaya terus menerus dalam bentuk konvensi, transformasi, konflik, inovasi, bahkan anarki, dan sebagainya. Kesenambungan proses inilah yang membuat kesenian tradisional tersebut selalu menemukan nilai-nilai barunya. Ia hadir bukan sebagai barang antik kehidupan modern, tetapi sebagai cermin proses sejarah dan sebagai roh tindak laku kontemporer (Hardjana, 2011). Terjadinya perkembangan tentunya beranjak dari yang sudah ada guna memperbaiki, dan berupaya menjadikan karya lebih kreatif dan inovatif.

Komposisi musik dengan label karya musik eksperimental yang penata ajukan sebagai karya Tugas Akhir, tersusun atas 4 (empat) bagian. Penata tidak menggunakan istilah *Tri Angga* (*Kawitan-Pengawak-Pengecet*) pada komposisi ini karena ranah penciptaannya bukan ke dalam bentuk komposisi yang bersifat konvensional melainkan musik eksperimental (Antara, 2018; Prakasih, 2018). Bila sebuah

komposisi dengan bentuk non konvensional tentu tidak perlu memakai istilah Tri Angga tersebut, mungkin sebaiknya memakai seperti: bagian pertama, bagian kedua, bagian ketiga dan seterusnya. Jadi, istilah “bagian” yang paling tepat digunakan untuk menyebutkan struktur dari komposisi musik *Sandaran Laju* ini. Komposisi musik eksperimental *Sandaran Laju* dibagi menjadi 4 (empat bagian), diantaranya sebagai berikut:

Pada bagian pertama penata menjadikan pola *Batel* style Tunjuk sebagai pijakan. Dengan ukuran lagu 4 ketukan dalam satu siklus pola. Menurut keterangan I Nyoman Sumandhi, MA, beliau merupakan salah satu dalang di Bali sekaligus sesepuh gender di desa Tunjuk mengatakan bahwa “*Batel* merupakan *gending* yang dimainkan dengan tempo cepat dan mempunyai ukuran lagu 4 ketukan, berbeda pada *Batel* yang ada pada gamelan *Batel Wayang* yang memiliki ukuran lagu 2 ketukan karena dihitung berdasarkan pukulan instrumen *Kempul* dan *Kemong* sedangkan pada gamelan *Gender Wayang* style Tunjuk dihitung berdasarkan melodi dari pukulan tangan kiri”. Dalam hasil penelitian yang berjudul “Proses Pembelajaran Gamelan Gender Wayang Bagi Mahasiswa Asing di ISI Denpasar” oleh I Wayan Suharta, S.Skar., M.Si dan Ni Ketut Suryatini, S.Skar., M.Sn menyatakan bahwa *Batel* adalah “bagian *gending* yang berbentuk *ostinato* terdiri dari beberapa bagian, suasananya sangat energik serta bersemangat, dipakai untuk mengiringi adegan peperangan atau perkelahian dalam arti yang umum” (Bhumi, 2019; Suryatini, 2013).

Pola *Batel* tersebut dikembangkan oleh penata menjadi 4 pola pukulan permainan dengan sistem setiap pemain memainkan 1 pola pukulan. Masing-masing pemain memainkan pola pukulan yang dibagi menjadi pola pukulan tangan kiri dan tangan kanan. Penata memakai dan meminjam teknik *Note Addition* yaitu pengolahan musikal dari sistem musik minimalis Steve Reich. *Note Addition* yaitu para pemain mulai memukul satu pukulan dilanjutkan dengan dua pukulan, tiga pukulan sampai akhirnya pola terbentuk. Setiap pukulan diulang 3 kali dengan intensitas pukulan keras, kemudian setelah pola terbentuk, intensitas pukulan dimainkan secara lirih 2 kali putaran dan dilanjutkan ke pola pukulan instrumen berikutnya.

Sistem perpaduan nada yang digunakan untuk pola *Batel* adalah sistem *ngempyung*. Pada pola pukulan tangan kiri, sistem paduan nada akhirnya adalah berpijak dari nada final gender *pemade* 1 yaitu nada *ndeng*. Dari nada *ndeng* tersebut diterapkan sistem *ngempyung* yaitu nada *nding* yang dimainkan oleh gender *pemade* 2. Demikian juga dengan nada final dari gender *barangan* 1 dengan nada *ndung* dan gender *barangan* 2 yang memainkan nada *ndong* sebagai nada final. Seperti halnya pola pukulan tangan kiri, pola pukulan tangan kanan menggunakan sistem *ngempyung* juga. Nada yang dipadukan ialah antara nada *ndeng* dan *nding* dengan nada *nding* dan *ndung*. Semua pola pukulan tangan kanan dan pola pukulan tangan kiri sudah terbentuk yang kemudian dibuatkan dinamika keras yang diulang 4 kali dan kembali lirih. Setelah adanya dinamika keras tersebut, diberi aksens pada setiap pola pukulan tangan kiri dari masing-masing pemain sehingga akan terbentuk aksens yang menyerupai melodi seperti: 5 || 7 . 7 . 7 . 7 5 ||

Aksens tersebut merupakan akhir dari bagian 1 pada komposisi ini. Selanjutnya transisi menuju ke bagian kedua, semua instrumen memainkan pola yang sama yang berakar dari salah satu pola perkusi yaitu *fill-in*. Di dalam buku *Kamus Musik*, *fill-in* adalah petunjuk atau perintah *fill-in* lazim dalam notasi drum pengiring lagu, biasanya sebagai petunjuk peralihan frase atau kalimat lagu (Banoe, 2003: 145).

Bagian Kedua, penonjolan permainan *metric* (ukuran) dengan pengolahan divisi dan subdivisi. Ada 2 pola yang terdapat pada bagian kedua ini, yaitu pola A memainkan divisi 7 dan subdivisi 7. Kemudian dilanjutkan dengan sistem *canon* memukul nada yang berjarak 4 nada secara bersama-sama. *Canon* adalah komposisi kontrapung yang dimainkan secara bersahut-sahutan (Banoe, 2003: 71). Progresif pukulannya dari nada *ndong* rendah sampai dengan *nding* rendah. Setelah sistem *canon* tersebut dilanjutkan dengan perpaduan antara divisi 3 dan subdivisi 6. Setelah itu dilanjutkan dengan permainan gender *pemade* 1 dan *pemade* 2 yang memainkan divisi 2 dan gender *barangan* 1 dan *barangan* 2 memainkan divisi 3. Selanjutnya dimainkan divisi 2 dan divisi 4 yang mana divisi 2 dimainkan oleh kedua pemain gender *barangan* dan divisi 4 dimainkan oleh kedua pemain gender *pemade*. Pola A pada bagian kedua ini diulang 2 kali dengan sistem yang sama.

Pola B pada bagian kedua, penata menerapkan *rhythmic displacement* yaitu membuat aksentuasi pada satu nada daripada nada yang lainnya dan mengganti posisi aksentuasi nada tersebut ketika mengulang permainan. Untuk membuat aksentuasi tersebut, pada pola B penata menerapkan teknik menutup dan membuka pukulan. Dari aksentuasi yang dimainkan akan menimbulkan divisi 3 dan divisi 5 dengan progresif pukulannya dari nada *nding* tinggi sampai dengan *ndong* rendah namun memakai sistem *ngempyung* ke nada yang lebih rendah (memukul nada yang berseling dua nada). Pola B pada bagian kedua diulang dua kali namun pada pengulangannya sistem *canon* dan teknik menutup dan membuka pukulan masih tetap berlaku. Hanya divisi yang akan ditonjolkan berbeda dari yang pertama yaitu divisi 5 ke divisi 3. Letak perbedaan pengulangan pada pola B terdapat pada posisi antara divisi 3 dan divisi 5 yang berganti *timing*nya. Akhir pola B memainkan divisi 5 yang secara perlahan intensitas pukulan dari semua pemain grafiknya menurun. Dari pukulan keras, sedang, lirih, dan disusul dengan pola transisi menuju ke bagian ketiga. Pola transisi ini merupakan penonjolan skill bermain instrumen dari penata dengan kelincahan pukulan yang berbeda dari pemain lainnya. Ketiga pemain lainnya berperan sebagai penjelas tempo dan ketukan dari pola permainan solo yang dilakukan oleh penata.

Pada bagian ketiga, sistem permainannya menggunakan *panggul* yang bisa menghasilkan suara lembut. *Panggul* yang dipakai ialah *panggul* gender yang bentuknya konvensional namun dengan dilapisi busa dalam (motor). Penata menggunakan *panggul soft* karena ingin membuat pola-pola yang berbeda dan aneh serta mencari warna suara berbeda dari gamelan *Gender Wayang*. Pada bagian ini penata juga mencoba memadukan nada-nada yang menghasilkan perpaduan yg aneh didengar. Bagian ketiga terdiri dari tiga pola yaitu pola A, pola B, dan pola C. Adapun penjabaran dari ketiga pola tersebut ialah sebagai berikut.

Pola A memiliki tema ritme yaitu ritme pokok yang dimainkan oleh semua pemain namun dengan *timing* berbeda-beda. Sistem *canon* yang penata terapkan pada bagian ini, sehingga menghasilkan jalinan ritme yang menarik pada pola A. Permainan tempo dan perpaduan nada-nada non konvensional ditonjolkan dengan berakar dari satu tema ritme tersebut. Penata juga menerapkan sistem *unison* (dalam istilah musik barat) kalau di Jawa dikenal dengan istilah *rampak*, yaitu penata membuat pola yang menyatu dan pecah. *Unison* merupakan persamaan suara: cara bermain musik dengan satu suara bagi bermacam-macam atau sejumlah alat musik (Banoe, 2003: 426). Sebelum masuk ke pola B, ada pola yang dijadikan peralihan atau transisi dari pola A. Semua pemain memainkan pola yang sama dengan nada yang sama pula.

Pola B menonjolkan keseimbangan antara otak kiri dan otak kanan, antara permainan tangan kiri dan tangan kanan para pemain. Dimana permainan pukulan tangan kiri lebih kompleks dengan tangan kanan. Para pemain akan terasa seperti terangsang tangannya untuk merubah pola pukulan tangan kiri karena pola pukulan tangan kanan. Sistem *ngoncang* diterapkan penata pada pola ini untuk tangan kanan dengan pemberlakuan teknik pukulan polos dan sangsih juga. Para pemain akan merasakan pukulan *off beat* dan *on beat* pada pola B sehingga dibutuhkan keseimbangan dan konsentrasi yang penuh untuk menjaga pukulan tangan kiri dari masing-masing pemain. Memang terdengar sederhana namun menantang dan menarik bagi penata dan para pemain.

Perpaduan nada-nada non konvensional dilakukan, guna menghasilkan nada yang diinginkan. Perpaduan tersebut dijadikan sebagai transisi menuju ke pola selanjutnya. Dengan mengolah *reng* dari media ungkap dan perpaduan nada yang digunakan, menghasilkan musikalitas yang aneh dari permainan pada transisi ini.

Unison sudah banyak diterapkan penata pada pola dan transisi pada bagian ketiga, maka pada pola C penata mengaplikasikan pola permainan yang berbeda. Mengacu pada satu tempo yaitu tempo sedang, penata membuat 4 motif pukulan yang berbeda. Motif yang pertama ialah motif yang dijadikan sebagai landasan tempo oleh pemain lainnya. Motif kedua merupakan motif sederhana yang bertugas sebagai pembawa melodi. Motif ketiga dan motif keempat merupakan motif yang bertugas melakukan *interlocking* dengan pukulannya lebih rumit dari motif pertama dan motif kedua. Penata membagi

keempat motif tersebut kepada masing-masing pemain. Pemain *barangan* 1 memainkan motif kedua, pemain *barangan* 2 memainkan motif pertama, pemain *pemade* 1 memainkan motif pukulan yang ketiga dan *pemade* 2 memainkan motif pukulan keempat. Namun pembagian tersebut berlaku untuk satu siklus permainan pola, jadi ketika siklus permainan yang selanjutnya, pembagiannya akan berubah dengan cara menukar kepada pemain lainnya motif yang dimainkan sebelumnya.

Dalam karya musik *Sandaran Laju*, terdapat benang merah antara karya dengan konsep serta *center of interest* yang ingin disampaikan oleh komposer. Target dalam pembuatan sebuah karya musik merupakan suatu hal yang ada di benak penata untuk direalisasikan melalui media ungkap. Komposisi yang diterjemahkan melalui bahasa musikal disampaikan pada setiap bagian karya musik.

Namun pada komposisi musik eksperimental *Sandaran Laju*, *center of interest* berada pada bagian keempat. Mengolah unsur musik *timbre* dengan cara menempelkan antara 2 instrumen sehingga *bilang-bilah* pada kedua instrumen tersebut menempel. Dengan cara tersebut akan menghasilkan warna suara yang berbeda dari media ungkap jika instrumen dipukul. Instrumen yang ditempelkan adalah antara *pemade* 1 dengan *pemade* 2 dan *barangan* 1 dengan *barangan* 2. Warna suara yang dihasilkan dapat menghasilkan penafsiran yang berbeda bagi penikmatnya. Pemaknaan estetika yang ada pada komposisi *Sandaran Laju*, bukan hanya tentang melodi yang terkesan memanjakan telinga atau sering dikatakan sebagai melodi yang indah. Akan tetapi keindahan terletak pada relativitas pemaknaan personal dalam memaknai karya.

Pada bagian keempat dibagi juga kedalam 2 pola yaitu pola A yang mengolah sistem *canon* di dalamnya (menggunakan 2 *panggul*) dan pola B yang menerapkan sistem menarik pukulan tangan kanan dari nada yang paling tinggi menuju ke nada yang paling rendah pada tiap-tiap instrumen dan menarik pukulan dari nada paling rendah menuju ke nada yang paling tinggi (menggunakan 1 *panggul*). Sistem pada pola B dilakukan secara silih berganti oleh setiap pemain pada masing-masing pukulannya.

Musik eksperimental ini disajikan melalui rekaman video di gedung Natya Mandala, Institut Seni Indonesia Denpasar dilengkapi dengan *microphone* serta tata *lighting* guna mendapatkan hasil yang maksimal. Komposisi musik eksperimental *Sandaran Laju* didukung oleh 4 orang penabuh. Durasi penyajiannya kurang lebih 12 menit.



Gambar 2. Proses rekaman karya
Sumber : I Putu Purwangsa Nagara, 2020

KESIMPULAN

Komposisi musik *Sandaran Laju* merupakan karya musik eksperimental dengan target capaiannya adalah kreativitas personalitas dalam pencarian warna suara pada gamelan *Gender Wayang*. Struktur pada komposisi mempergunakan istilah bagian perbagian. Bagian pertama, kedua, ketiga, dan bagian keempat memaknai isi musikal sebagai pesan kreatif bagi regenerasi seni dalam alur kreativitas. Terinspirasi dari fenomena nyata dalam berkomposisi, pada saat perlombaan *Balaganjur* terdapat beberapa karya yang *dicompose* dengan cara “copot pasang”. Dari fenomena tersebut, penata ingin membuat satu karya tanpa adanya sistem “plagiatisme pola” di dalamnya. Komposisi musik ini dituangkan ke dalam media ungkap gamelan *Gender Wayang* dengan merujuk pada pencarian warna suara baru dan pengolahan unsur musikal

lainnya. Komposisi musik ini berjudul *Sandaran Laju*. "Sandaran" berarti tempat untuk bersandar dan "Laju" berarti gerak. *Sandaran Laju* dalam karya musik bermakna menyandarkan atau "mengistirahatkan" pola estetika dari tradisi yang ada pada *Gender Wayang* dengan penawaran teknik pengolahan baru dengan menginterpretasikan olah musikal dengan mencari warna suara yang berbeda dari barungan *Gender Wayang*. Metode yang dipergunakan dalam penciptaan musik *Sandaran Laju* menggunakan metode penciptaan Alma M. Hawkins yakni Eksplorasi, Improvisasi, dan *Forming*, sebagai acuan analisa dari konsepsi atau rancang bangun menjadi karya seni musik yang utuh sesuai ide sentral karya.

DAFTAR SUMBER

- Arya Sugiarta (2012) *Kreatifitas Musik Bali Garapan Baru Perspektif Cultural Studies*. Denpasar: UPT Penerbitan ISI Denpasar.
- Banoe, P. (2003) *Kamus Musik*. Yogyakarta: Kanisius.
- Dibia, I. W. (2018) *Kembara Seni I Wayan Dibia: Sebuah Autobiografi*. Yogyakarta: Lintang Pustaka.
- Dibia, W. (1999) *Selayang Pandang Seni Pertunjukan Bali*. Pertama. Edited by Taufik Ranzhen. Yogyakarta: Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia.
- Firdaus, H. S. N. W. A. A. S. et al. (2019) 'Transformasi Musik Balaganjur Teruna Goak ke dalam Musik Jazz', *Panggung: Jurnal Seni Budaya*, 29(3), pp. 205–218. Available at: <https://jurnal.isbi.ac.id/index.php/panggung/article/view/1008>.
- Hardjana, S. (2011) *Corat-Coret Musik Kontemporer Dulu dan Kini*. Jakarta: Ford Foundation.
- I Made Agus Bayu Antara, I Komang Sudirga, H. S. et al. (2018) 'Cak Ganjur : Sebuah Komposisi Musik Vokal Gabungan Cak Dan Balaganjur', *Kalangwan*, 4(september), pp. 96–104. Available at: <https://jurnal.isi-dps.ac.id/index.php/kalangwan/article/view/495/291>.
- I Made Bayu Puser Bhumi and Hendra Santosa (2019) 'Pelatihan Gender Wayang Pada Generasi Muda Bali Untuk Melawan Dampak Negatif Kemajuan Teknologi', *KALANGWAN Jurnal Seni Pertunjukan*, 5(2), pp. 99–105.
- Piliang, Y. A. dan A. (2018) *Kecerdasan Semiotik : Melampui Dialektika dan Fenomena*. Yogyakarta: Cantrik Pustaka.
- Putu Paristha Prakasih, Hendra Santosa, I. G. Y. et al. (2018) 'Tirtha Campuhan: Karya Komposisi Baru dengan Media Gamelan Semar Pagulingan', *Resital: Jurnal Seni Pertunjukan*. Institut Seni Indonesia Yogyakarta, 19(3), pp. 113–121. doi: <https://doi.org/10.24821/resital.v19i3.2452>.
- Saptono, Haryanto, T. and Hendro, D. (2019) 'Grenng Sebuah Estetika Dalam Kerampakan Antara Gamelan dan Vokal', *KALANGWAN Jurnal Seni Pertunjukan*, 5(1), pp. 29–38.
- Sugiarta, I. G. A. (2002) 'Gamelan Bleganjur dari Ekspresi Lokal ke Global', *Bheri: Jurnal Ilmiah Musik Nusantara*, 1(1), pp. 1–14.
- Suryatini, I. W. S. N. K. (2013) *Proses Pembelajaran Gamelan Gender Wayang Bagi Mahasiswa Asing di ISI Denpasar*. Denpasar.
- Yudarta, I. G. (1994) *Gamelan Balaganjur Sebuah Musik Iringan Tari*. Denpasar.