

**PUBLIKASI ILMIAH**  
**PENGEMBANGAN *KOTEKAN* SEBAGAI EKSPERIMEN *MATRA***  
**INKONVENSIONAL DALAM KARYA “*HIDDEN MATRA*”**



**PERTANGGUNGJAWABAN TERTULIS**  
**PENCIPTAAN SENI**

Untuk memenuhi persyaratan mencapai derajat magister  
dalam bidang seni, minat utama Penciptaan Seni Musik Nusantara

**Ida Bagus Hery Yoga Permadi**  
**NIM 1821126411**

**PROGRAM PENCIPTAAN DAN PENGAJIAN SENI**  
**PASCASARJANA INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**  
**2022**

# PENGEMBANGAN *KOTEKAN* SEBAGAI EKSPERIMEN *MATRA* INKONVENSIONAL DALAM KARYA “*HIDDEN MATRA*”

**Ida Bagus Hery Yoga Permadi**

Penciptaan Musik Nusantara  
Program Pascasarjana Institut Seni Indonesia Yogyakarta  
[idabagusheryyoga@gmail.com](mailto:idabagusheryyoga@gmail.com)

## ABSTRAK

Perubahan dalam perkembangan kesenian pada gamelan Bali khususnya *karawitan* memberikan pengaruh besar setelah pengaruh *kekebyaran* dalam wilayah teknis seperti *kotekan*. Keberadaan *kebyar* yang pada awal kemunculannya memberikan nuansa baru terhadap karya *karawitan* instrumental, kini juga telah merambat sebagai iringan tari. Ornamentasi (*kotekan*) dan improvisasi pola *kekebyaran* melekat sebagai dasar perkembangan *karawitan* kini. Bentuk musikal dari *kekebyaran* menjadikan komponis terikat dengan hal tersebut dalam pengkaryaan. Melalui tinjauan literatur ditemukan peluang bahwa *kotekan* yang mengandung unsur ritme berpotensi lebih untuk menghasilkan suatu *matra* (ketukan yang terorganisasi berdasarkan *meter*). Penyikapan *matra* melalui pengembangan *kotekan* dalam bentuk eksperimen bertujuan untuk mencari tendensi *matra* yang terjadi bersifat inkonvensional.

Penelitian ini menerapkan eksperimentasi dan sintesis sebagai acuan dalam landasan teoritis diantaranya *kotekan* (memiliki ragam ritme bersifat *interlock*), *polyrhythm* (ritme yang memiliki perbandingan jumlah pukulan), dan *matra* yang berhubungan dengan rambat pergerakan ritme *kotekan* secara konvensional.

Metode yang digunakan dalam eksperimen *matra* melalui pengembangan *kotekan* yaitu kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Penelitian penciptaan ini terdiri dari 3 komponen yaitu 1) pengumpulan data, 2) proses penciptaan (eksplorasi dan eksperimen) dan 3) evaluasi.

Hasil penelitian adalah berupa contoh karya mengenai pemanfaatan *kotekan* sebagai pembentuk *matra* berjudul “*Hidden Matra*”. Melalui proses penelitian penciptaan ini dapat disimpulkan bahwa hasil eksperimen menunjukkan *matra* secara inkonvensional, yang terbentuk berdasarkan ritme, sintesis *gagebug* (material penciptaan berupa aksentuasi) dengan *polyrhythm*.

**Kata Kunci:** *Kotekan, Matra, Gagebug, Polyrythm, Karawitan Bali.*

## **ABSTRACT**

*Changes in the development of art in Balinese gamelan, especially karawitan, had a major influence after the influence of kekebyan in technical areas such as kotekan. The existence of kebyar, which at the beginning of its appearance gave a new nuance to instrumental musical works, has now also spread as a dance accompaniment. Ornamentation (kotekan) and improvisation of kebyaran patterns are inherent as the basis for the development of today's karawitan. The musical form of kekebyaran makes the composer bound to it in his creation. Through a literature review, there is an opportunity that kotekan which contains elements of rhythm has more potential to produce a matra (beats organized by meters). The attitude of the dimension through the development of kotekan in the form of an experiment aims to find out the tendency of the matra that occurs to be unconventional.*

*This study applies experimentation and synthesis as a reference in the theoretical basis, including kotekan (having a variety of interlock rhythms), polyrhythm (rhythm that has a ratio of the number of strokes), and dimensions related to the propagation of conventional kotekan rhythmic movements.*

*The method used in the dimension experiment is through the development of kotekan, namely qualitative with a case study approach. This creation research consists of 3 components, namely 1) data collection, 2) creation process (exploration and experimentation) and 3) evaluation.*

*The result of the research is an example of a work on the use of kotekan as a matrix maker entitled "Hidden Matra". Through this creation research process, it can be concluded that the experimental results show an unconventional dimension, which is formed based on rhythm, the synthesis of gagebug (creation material in the form of accentuation) with polyrhythm.*

**Keywords:** *Kotekan, Matra, Gagebug, Polyrhythm, Balinese Karawitan.*

## **PENDAHULUAN**

Dunia kesenian tidak saja menuntut kita arif dalam suatu perubahan, tetapi juga berperan aktif dalam perubahan zaman. Suatu perubahan tidaklah harus bersifat kontras, tetapi dengan adanya pengembangan hal tersebut telah menjadi suatu perubahan. Perkembangan merupakan jalur utama untuk suatu perubahan seperti halnya perubahan dalam kesenian Bali khususnya *karawitan*. Bali mempunyai 40 jenis *gamelan* yang memiliki karakter dan fungsinya masing-masing (Sukerta: 2010). Jika dilihat dari perkembangan *karawitan* Bali, salah satu *barungan gamelan* yaitu *gong*

*kebyar* sangat memberi pengaruh besar dalam wilayah teknis seperti *kotekan* (Rismandika: 2018). Dari sekian banyak jenis *gamelan* dan teknik yang ada dalam *karawitan* Bali, teknik *kotekan* merupakan karakter dari *gong kebyar* sekaligus sebagai simbol untuk mengidentikkan musik *karawitan* Bali secara teknik.

Secara esensial, *kotekan* merupakan ornamentasi dalam wujud jalinan ritme atau nada-nada yang harmonis, saling mengisi dan saling berkaitan yang diciptakan untuk memperkaya suatu melodi (Dibia: 2017). *Kotekan* mempunyai 14 jenis yang hampir memiliki perbedaan satu dengan yang lainnya. Mapannya pola *kotekan* tersebut, menjadikan *karawitan* Bali menjadi khas setelah adanya pengaruh *kekebyaran*. Pola atau teknik *kotekan* yang khas ini sebagai pengait, pembentuk keutuhan karya secara musikal. Berbicara masalah keutuhan musikal, kiranya ada satu hal yang sangat penting dari unsur musikal *karawitan* Bali yaitu *matra*.

Pola *kotekan* berkaitan dengan *matra-matra* pada *gending karawitan* Bali. Secara sederhana, *matra* merupakan pengelompokan ketukan-ketukan dasar yang tetap dari suatu lagu. *Matra* yang ada pada *gending-gending karawitan* Bali bersifat konvensional. Umumnya, *matra-matra* pada *gending karawitan* Bali memiliki sifat yang *ajeg* (tetap). Konvensional yang penulis maksud ialah ketukan, ukuran, yang masih bersifat konvensi seperti delapan ketukan, dengan pukulan *gong* pada ketukan ke empat dan ke delapan, pukulan *kempul* pada ketukan kelima dan ketujuh, dan pukulan *kempli* pada ketukan genap yaitu ketukan kedua, empat, enam, dan ketukan ke delapan dalam konteks *gegilakan*. Jika dikaitkan dengan istilah musik barat, *matra* pada *karawitan* Bali umumnya tergolong regular.

Banyaknya *barungan* yang memiliki fungsinya masing-masing dalam *karawitan* Bali setelah mendapat pengaruh *kekebyaran*, menjadikan *karawitan* Bali kaya akan pola-pola yang bersifat ornamen, tetapi miskin dalam wilayah frame musikal yaitu *matra*. Kerap terjadi dalam proses kreatif yang penulis ikuti maupun amati dilapangan terkait karya *karawitan* dari komponis selalu mengedepankan aspek

ornamentasi dalam karyanya. Bali terkenal dengan *gending* pada gamelan gong *kebyar* yang disebut dengan *tabuh* kreasi, serta memiliki ornamen-ornamen yang tergolong *bungah* atau meriah. Tingkat keunikan dalam *tabuh* kreasi ini hanya terletak pada eksekusi ornamen *kotekan* yang sangat atraktif, namun secara aspek musikal makro yaitu bentuk masih mengadopsi gaya-gaya *tetabuhan* sebelumnya seperti *tabuh lelambatan* yang tergolong minim pengolahan *matra*. Fenomena ini penulis temukan selama mempelajari *karawitan* Bali dalam pendidikan formal maupun informal. Minimnya penelitian tentang pola *kotekan* dan *matra* secara spesifik setelah pengaruh *kebyar* menurut penulis merupakan faktor utama terjadinya fenomena tersebut.

Eksperimen dalam pencarian dan penyikapan *matra* yang sifatnya tidak sesuai konvensi juga masih jarang dilakukan. Walaupun ada, pencarian atau penemuan *matra* tersebut menurut penulis mengandung unsur tidak sengaja dan tidak terkonsep dengan jelas. Pengamatan penulis di lapangan menunjukkan bahwa komponis *karawitan* Bali dalam pencarian kebaruannya terjebak pada penerapan kemapanan pola-pola *kotekan* yang telah tersedia, serta proses kreatif komponis *karawitan* Bali dalam pembentukan karya masih menerapkan aturan-aturan yang telah ada. Eksperimen *matra* melalui pengembangan *kotekan* kiranya sangat penting, dan bertujuan untuk memperkuat bentuk musikal yang lebih variatif dalam *karawitan* Bali khususnya dalam perspektif komposisi.

Berpijak dari fenomena tersebut penulis akan mengembangkan teknik-teknik *kotekan* dalam *karawitan* Bali sebagai bentuk eksperimen dalam upaya penyikapan *matra* secara inkonvensional. Tahap eksperimentasi ini mengarah kepada penemuan suatu *matra* inkonvensional melalui pengembangan *kotekan* yang memiliki ragam ritme. Pengembangan dalam bentuk eksperimen ini tentu saja harus mempunyai landasan pengembangan yang tepat. Penulis menggunakan konsep dari *prakempa* yaitu *gagebug* dan konsep *polyrhythm* dimana kedua hal tersebut kiranya memiliki peluang besar dalam pengembangan pola ritme dan melodi pada *kotekan*. *Polyrhythm* merupakan dua jalinan ritme atau lebih dalam suatu sukat. Hasil dari jalinan ritme ini

menimbulkan perhitungan durasi yang beragam sehingga memungkinkan untuk menggunakan konsep *polyrhythm* ini sebagai landasan dalam pengembangan *kotekan* yang memiliki ragam ritme dalam eksperimen pembentukan *matra*.

## LANDASAN TEORI

### 1. *Kotekan*

*Kotekan* memiliki 14 motif yang memiliki perbedaan pola ritme satu dengan yang lainnya yaitu *kotekan bebaru*, *aling-aling*, *kabelit*, *kabelet*, *kabelet ngecog*, *oles-olesan*, *kotekan nyendok*, *nyalimput*, *nyalimpet*, *gagelut*, *gagulet*, *tulak wali*, *aling-aling cungh temisi*, dan *kotekan gagejer* (Bandem: 2013). Sistem kerja *kotekan* dapat dilihat pada gambar berikut.

<i>Balungan</i>	o				o				o				o				
<i>K. Polos</i>	o		o	o	o	o	o	o	o	o	o	o	o	o	o	o	o
<i>K. Sangsih</i>	o	o	o	o	o	o	o	o	o	o	o	o	o	o	o	o	o
<i>Beat</i>	o				o				o				o				

*Kotekan* dilihat dari ketentuan melodi awal dimana pemilihan nada yang digunakan dalam memperkaya melodi pokok harus saling berkaitan, atau mendekati nada dari melodi pokok karena *kotekan* sebagai jembatan dalam setiap pukulan-pukulan melodi pokok. Ritme pada *kotekan* dibagi menjadi dua atau lebih sehingga menghasilkan jalinan nada yang rapat. Lebih jelasnya menggunakan sistem *on-beat* dan *off-beat*. Jarak antara pukulan *balungan* sebagai penentu, patokan, dan batas dari pergerakan suatu *kotekan*.

Struktur *kotekan* dibagi menjadi 2 yaitu *kotekan* dua dan *kotekan* tiga. Pembahasan terhadap *kotekan* dua dan tiga hanya terletak pada jalinan nada-nada atau ritme yang lahir dari interaksi atau pola yang berbeda seperti menggunakan dua pola dan tiga pola. Dalam struktur *kotekan* tersebut terdapat juga teknik untuk memainkan

*kotekan* yaitu cara memukul untuk menghasilkan bunyi guna menimbulkan suatu *interlock*. Selain itu pola juga sangat penting dalam *kotekan*, pola yang dimaksud adalah rancangan atau desain yang telah ditentukan oleh materialnya seperti nada-nada yang telah ditentukan. *Kotekan* dua dan tiga ini bertitik berat pada banyaknya suatu pola pembentuk suatu *interlock*. Seperti *kotekan* dua memiliki 2 pola yang berbeda semisal pada jalinan *kendang polos* dan *sangsih* yang memiliki perbedaan warna suara. Begitu juga *kotekan* tiga hampir sama dengan *kotekan* dua hanya saja ada satu pola lagi yang disebut dengan teknik *kotekan sanglot* (Dibia: 2017).

## 2. *Polyrhythm*

*Polyrhythm* terdiri dari superposisi dua atau lebih figur berirama, masing-masing diartikulasikan sedemikian rupa sehingga konfigurasi konstituennya (sebagaimana ditentukan oleh aksentuasi, perubahan warna nada, atau durasi bergantian) akan menyatu dengan figur yang tersisa, dan menciptakan efek jalinan abadi. Semua angka memiliki unit referensi temporal umum, pulsasi, dan periode mereka, meskipun berbeda dalam panjang, namun tetap dalam rasio sederhana, seperti 1:2, 1:3, 2:3, 3:4, dan sebagainya (Arom: 2004). Sederhananya penggunaan simultan dari dua atau lebih ritme, yang tidak langsung dianggap berasal dari satu sama lain, atau sebagai manifestasi sederhana dari meteran yang sama. Konflik ritmis dapat menjadi dasar dari seluruh irama musik, atau gangguan sesaat. *Polyrhythm* dapat dibedakan dari ritme irasional, yang dapat terjadi dalam konteks satu bagian.

*Polyrhythm* membutuhkan setidaknya dua ritme untuk dimainkan secara bersamaan, salah satunya adalah ritme irasional. Bersamaan dalam konteks ini berarti dalam siklus ritmis yang sama. Sifat ritme berhubungan dengan karakter sebuah komposisi. Meninjau lagi terkait ritme, Katie Overy (2012) dalam *Musical Rhythm for Linguists* menunjukkan bahwa ritme berhubungan dengan karakter sebuah komposisi terkait temporal dari masing-masing not dan kelompok not terlibat dalam membentuk persepsi ritme. Namun, ritme tidak bisa tampak begitu saja dalam sebuah komposisi.

Daniel Cameron dan Jessica Grahn (2020) dalam *Perception of Rhythm* menunjukkan bahwa pengetahuan dan keterampilan musikal, pengalaman budaya, dan proses kognitif audiens dalam konteks musik mempengaruhi audiens atau pendengar untuk merasakan ritme itu sendiri, tentunya akan ada perbedaan persepsi dari pendengar atau audiens.

Samuel NG (2012) dalam *Rhythm as Musical Form in Classical Instrumental Music* juga menjelaskan bahwa Interaksi ritme, *meter*, dan *hypermeter* dalam struktur *frase* menjadi factor utama dalam memahami bentuk nada. Ritme memberikan dasar yang menjanjikan untuk konstruksi norma-norma gaya, pembentukan jenis, diferensiasi antara tingkat pilihan komposisi, dan penciptaan deformasi melalui peregangan atau bahkan menolak prosedur normatif. Keputusan analisis tentang *polyrhythm* menyediakan sumber yang kaya inspirasi untuk interpretasi lebih lanjut mengenai struktur, praktik komposisi, gaya dan eksperimen dari karya.

### 3. *Matra*

*Matra* merupakan ketukan-ketukan dasar yang tetap dari suatu lagu atau musik pada interval waktu yang sama, membentuk jenis-jenis birama (Clayton, Jakubowski & Eerola, 2019). Secara sederhana *matra* adalah pengelompokan ketukan-ketukan dasar yang tetap dari suatu lagu. Dalam musik populer, *matra* bisa disebut dengan *beat*. *Beat* berasal dari bahasa Inggris yang artinya ketukan. Jenis-jenis *matra* membentuk jenis-jenis birama seperti 2/4, 3/4, 4/4, 6/4, 3/8, 6/8, 9/8, dan 12/8. Dalam *karawitan* Bali, *matra* adalah suatu kalimat yang memiliki susunan, ukuran, serta penekanan pada suatu kalimat. Instrumen pemegang atau pengolah *matra* yaitu instrumen *gong*, *kempul*, *bende*, *kajar*, *kempli*, dan instrumen *kemong*. *Matra* jika dilihat dari perspektif musik barat yaitu *beat*, merupakan kumpulan *beat* yang berada pada suatu meter.

Menurut Kerman, J., Tomlinson, G., dan Kerman, V (2000: 7) dalam *Listen* mengungkapkan bahwa meter mengandung ketukan kuat sebagai ketukan pokok serta mengandung satu atau lebih ketukan lemah, yang bentuk pola meter dibatasi dengan



garis birama. Mendukung pendapat Kerman dan koleganya, Christ & Delone (1975) dalam *Introduction to Material and Structure of Music* menyebutkan bahwa tanda sukata terdiri dari angka-angka di mana penempatannya tersusun secara vertical. Garis birama mengandung jumlah ketukan, dimana angka pada bagian atas tanda birama menunjukkan jumlah ketukan, sedangkan angka pada bagian bawah menunjukkan besaran nilai. Christ & Delone (1975) juga menyebutkan bahwa ada beberapa istilah yang berkenaan dengan jenis *meter* yaitu *duple*, *triple*, dan *quadruple*. Selain itu terdapat istilah *simple* dan *compound* dalam *meter* dimana *simple meter* terdapat dua hitungan dalam setiap ketukan, sedangkan *compound* terdapat pola tiga hitungan dalam setiap ketukan.

Matthew Santa (2020) dalam *Hearing Rhythm and Meter* juga berpendapat bahwa meter adalah pola aksentuasi musik yang dibuat oleh dua lapisan terkoordinasi dari pulsa yang berjarak sama. Upaya dalam menetapkan meter sebagai realitas perseptual, harus memiliki kejelian untuk mendengar kedua lapisan ini. Berdasarkan landasan konsep teoris ini, penulis memahami bagaimana *matra* yang berpengaruh terhadap durasi, serta ketentuan pembentuk *meter* itu sendiri dalam perspektif konvensional.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Penulis menggunakan pendekatan studi kasus untuk mengupas topik penelitian mengenai teknik *kotekan* yang ada dalam *karawitan* Bali. Studi kasus merupakan pendekatan penelitian yang berfokus pada spesifikasi kasus terhadap suatu fenomena yang dianggap unik dalam suatu kejadian. Kasus dalam penelitian ini terkait bagaimana *kotekan* dapat mempengaruhi perkembangan *karawitan* Bali. Penelitian ini berupaya untuk memperoleh pemahaman terhadap suatu kasus yaitu *kotekan* dengan mencari data melalui wawancara kepada salah satu komponis Bali dan mencari

informasi yang relevan atau berkaitan dengan penelitian melalui sumber tertulis maupun digital seperti buku, artikel, dan sumber lainnya yang bersifat ilmiah.

Praktik seni kreatif dalam wilayah penelitian ini melibatkan beberapa gubahan sebagai suatu yang eksplisit dari kekhususan situasi karya yang dikerjakan, tujuannya untuk mentransformasikan persepsi dengan melihat pemahaman baru dalam menginterpretasikan objek material melalui kebijakan reflektif individu penulis. Pendalaman suatu kasus dilakukan melalui praktik pada sebuah fenomena yang ada akan menjadi sebuah eksplorasi dan analisis mendalam, yang dituangkan pada sebuah praktik karya dan teks ilmiah. Proses penelitian ini berdasarkan beberapa tahap yaitu: pengumpulan data dan proses penciptaan.

## HASIL

Hasil dari eksperimen ini adalah *matra* bersifat *irregular* yang tampak menjadi kesan utama akibat pengembangan *kotekan* berdasarkan konsep *gegebug* dan *polyrhythm* dalam suatu keutuhan karya. *Irregular* dalam perspektif *karawitan* Bali bisa disebut inkonvensional. Eksperimen melalui pengembangan *kotekan* ini dilakukan karena ada upaya untuk menemukan kemungkinan hal lain terkait intra musikal khususnya dalam *karawitan* Bali yaitu *matra*. Penulis memiliki pandangan lain mengenai *matra*, dimana sebuah *matra* juga patut dipertimbangkan dalam wilayah penciptaan karya *karawitan* Bali, agar hasil karya dalam *karawitan* Bali lebih variatif dari sudut pandang kompositoris.

*Matra* dalam *gending-gending* *karawitan* Bali pada umumnya bersifat tetap dalam *time beater* genap, atau sering disebut *matra* yang *regular* karena memiliki tekanan pada hitungan genap. Tetapi dalam hal ini penulis mengolahnya dengan cara yang berbeda atau secara inkonvensional melalui pengembangan *kotekan* berdasarkan *gagebug* dan *polyrhythm*. Terdapat 14 jenis *kotekan* dalam permainan gamelan Bali, namun dalam eksperimen yang telah penulis lakukan hanya menggunakan 2 jenis *kotekan* yaitu *kotekan Kabelit* dan *kotekan Kabelet Ngecog*.

Eksperimen dalam upaya menyikapi *matra* secara inkonvensional berdasarkan pola *kotekan* penulis implementasikan berdasarkan konsep *gagebug* dan perbandingan *polyrhythm*. Penggunaan konsep *gagebug* pada *Prakempa* (sebuah lontar gamelan Bali) dan teori *polyrhythm* pada musik barat dikarenakan penulis mendapatkan hasil yang sifatnya kredibel antara pengumpulan data pustaka dan wawancara, pengolahan *kotekan* berdasarkan *gagebug* dan *polyrhythm*, serta hasil dari eksperimen tersebut. Hasil dari eksperimen menunjukkan bahwa pengolahan *matra* melalui pengembangan pola *kotekan polos* dan *sangsih* berdasarkan perbandingan jumlah pukulan ritme pada *polyrhythm* sangat efektif untuk menimbulkan kesan *irregular*. Faktor pendukung yang menimbulkan kesan *irregular* pada *matra* juga dimaksimalkan melalui *gagebug*.

Eksperimen *matra* inkonvensional melalui upaya pengembangan *kotekan* berdasarkan *gagebug* dan *polyrhythm* memiliki beberapa prosedur yang jelas. Pertama, pemilihan pola ritme dari *kotekan* baik dari pola ritme *polos* dan *sangsih* yang setidaknya memiliki perbedaan pergerakan ritme. Kedua, menerapkan aksentuasi ke masing-masing pola ritme *kotekan* baik pukulan *polos* dan *sangsih* di setiap kali pengulangannya berdasarkan *gagebug*. Ketiga, menentukan *polyrhythm* yang memiliki perbandingan 4:5, 8:5, 3:2, dan 7:5. Keempat, merupakan penggabungan dari semua prosedur baik prosedur pertama, kedua, dan ketiga dalam bentuk eksperimen. Aspek yang perlu dipertimbangkan berdasarkan penggabungan beberapa prosedur yaitu bertujuan untuk mencapai kejelasan maksimal mengenai *matra* inkonvensional yang terjadi melalui pengembangan *kotekan* berdasarkan *gagebug* dan *polyrhythm*. Setelah melewati proses eksperimentasi dan refleksi secara berulang-ulang, maka ditetapkan *matra* inkonvensional yang terjadi melalui pengembangan *kotekan* direalisasikan ke dalam karya musik.

Hasil akhir penelitian ini sebagai bentuk konkrit dari keseluruhan proses yang berbentuk karya musik berjudul "*Hidden Matra*". Penggunaan instrumentasi pada karya ini menggunakan media ungkap *gender wayang* dan *gender rambat semara pagulingan*, dimana instrumen tersebut bisa sebagai media untuk menerapkan semua

ide yang penulis inginkan. Sejatinya, karya *Hidden Matra* hanya sebagai contoh dalam menerapkan *matra* secara inkonvensional jika dituangkan ke dalam bentuk karya musik. Jadi, pemilihan instrumentasi bisa saja dengan menggunakan instrumen yang berbeda sebagai media ungkap untuk merealisasikan karya. Akhirnya, penulis menemukan ruang potensial dari pengembangan *kotekan* berdasarkan *gagebug* dan *polyrhythm* sebagai upaya penyikapan *matra* secara inkonvensional dalam bentuk karya musik.

Aspek musikal yang terdapat pada karya *Hidden Matra* merujuk kepada unsur-unsur teknik dalam permainan. *Kotekan* yang kaya akan ritme merupakan teknik yang berada pada *karawitan* Bali, dimana teknik ini penulis gunakan sebagai material awal dalam penyikapan *matra*. *Kotekan* yang berlandaskan suatu ritme juga berkaitan dengan *polyrhythm* namun memiliki kinerja yang berbeda jika dihitung menggunakan durasi setiap pergerakannya. *Kotekan* memiliki pergerakan yang disesuaikan berdasarkan *time beater* tertentu dalam ketukan yang sama dalam satu birama, sedangkan perandingan pada *polyrhythm* memiliki perbedaan jumlah pukulan dalam 1 birama yang sering direalisasikan berdasarkan perbandingan jumlah pukulan ritme. Berdasarkan hal tersebut, penulis melakukan pengembangan ritme dari *kotekan* terpilih berdasarkan *polyrhythm* yang penulis terapkan menggunakan perbandingan ritme. Berikut penulis tampilkan dalam penggalan partitur dari karya.

The image shows a musical score snippet for 'Hidden Matra' consisting of four staves: G.R 1, G.W 1, G.W 2, and G.R 2. The score is written in treble clef with a key signature of two sharps (F# and C#). The dynamic marking is 'fff'. The first measure of each staff is circled in red, and a red bracket groups these four staves. The notation includes eighth notes, quarter notes, and rests, with some notes beamed together and marked with a '5' above them. The second and fourth measures of each staff also have red circles around specific notes.

*Kotekan* merupakan teknik permainan pada *karawian* Bali yang terdiri dari 2 bagian. Pembagian tersebut memiliki unsur melodi dan ritme dari masing-masing teknik pukulan *polos* dan *sangsih*, sebagai memperkuat melodi pokok. Namun dalam hal ini, pengolahannya hanya menggunakan unsur ritme dari *kotekan*, baik dari pukulan *polos* dan *sangsih*. Penggalan partitur di atas merupakan bagian dari karya *Hidden Matra* dimana pada bar 17 penulis menerapkan ritme dari *kotekan kabelet ngecog* dengan menggunakan perbandingan 4:5. Penyajian atau penerapan *kotekan* dituangkan dalam rasio terpilih sehingga pergerakan ritme dari *kotekan* tersebut memiliki letak repetisi yang berbeda dari setiap *layer*. Kinerja dari *kotekan* pada umumnya memperkuat melodi pokok atau alur melodi. Tetapi dalam hal ini penulis menemukan aksentuasi kuat dalam setiap repetisi *kotekan* yang terletak pada ketukan lemah. Seperti instrumen *gender rambat 1*, melakukan pukulan berdasarkan nilai not 2 ketuk dan *gender wayang 1* menggunakan nilai not 2 ketuk *quintuplet* dengan perbandingan rasio 4:5 dalam 2 birama. Timbul durasi yang berbeda berdasarkan aksentuasi masing-masing instrumen dimana G.R 1 melakukan pengulangan pada bar ketiga sedangkan G.W 1 melakukan pengulangan pada akhir bar kedua.

Penulis menggunakan 4 *layer* ini bertujuan untuk menemukan durasi pengulangan yang berbeda berdasarkan keutuhan pergerakan ritme dari *kotekan kabelet ngecog*. Pada *layer 3* (G.W 2) dan *layer 4* (G.R 2) merupakan *kotekan kabelet ngecog* yang sesungguhnya, dimana pemilihan rasio 4:5 menggunakan nilai not 1 ketuk. Permainan G.W 2 pada *layer 3*, menerapkan pukulan *polos* dari *kotekan kabelet ngecog* menghasilkan pengulangan yang terjadi pada birama ke 5. Sedangkan permainan G.R 2 pada *layer 4* menerapkan pukulan *sangsih* dari *kotekan kabelet ngecog* menghasilkan pengulangan yang terjadi pada birama ke 4. Dari penggabungan tersebut penulis menemukan bahwa G.R 1 dan G.W 2 mempunyai letak pengulangan yang sama pada ketukan kuat, sedangkan G.W 1 dan G.R 2 memiliki letak pengulangan yang terjadi pada ketukan lemah. Dari keseluruhan bagian ini terdapat aksentuasi pada ketukan kuat dan lemah, lalu pergerakan masing-masing *layer* secara repetitif

menimbulkan pertemuan aksen secara serentak pada ketukan kuat saat 16 kali putaran birama 4/4.

Penulis juga mengembangkan *kotekan kabelit* dengan menggunakan rasio yang lebih kompleks. Hal ini bertujuan untuk memaksimalkan pengulangan pola ritme dari masing-masing instrumen untuk mendapatkan aksen yang lebih variatif. Penulis menggunakan perbandingan rasio pada penggalan karya *Hidden Matra* diantaranya rasio 3:2 dan 7:5 yang dimainkan secara bersamaan.

The image shows a musical score for four staves in 4/4 time. The first staff has a treble clef and a key signature of one sharp (F#). It features a complex rhythmic pattern with triplets and dynamic markings of *fff* and *f*. The second staff has a bass clef and a key signature of one sharp, with dynamic markings of *fff*. The third staff has a treble clef and a key signature of one sharp, with dynamic markings of *fff* and *f*. The fourth staff has a bass clef and a key signature of one sharp, with dynamic markings of *fff* and *f*. Red boxes highlight specific rhythmic patterns in the first, second, and fourth staves.

Kinerja *kotekan* pada bagian ini memiliki kesamaan dengan bagian sebelumnya namun, pada bagian ini penulis menggunakan jenis *kotekan* dan rasio yang berbeda dengan sebelumnya. Hasil dari proses ini juga menunjukkan bahwa pengulangan setiap pola *kotekan* memiliki durasi yang berbeda pada masing-masing *layer*. Pola *kotekan sangsih layer 2* menunjukkan bahwa terjadi aksen pada ketukan kuat dari setiap repetisinya, yang terdapat pada awal birama ke 37, 41, 45, 49, dan 53. Pola *kotekan polos layer pertama* memiliki pengulangan yang jatuh pada ketukan kuat (K) dan lemah (L), yang berada pada birama 37=K, 39=L, 42=L, 45=K, 47=L, 50=L, dan 53=K. Kedua *layer* tersebut akan melakukan beberapa kali repetisi, yang akan bertemu pada ketukan kuat dalam birama 37, 45, dan birama ke 53. *Layer* ke 3 dan *layer* ke 4 merupakan penerapan *kotekan kabelit polos* dan *sangsih* yang berjalan sesuai penetapan rasio 7:5. Pola *kotekan polos sangsih layer 3* dan 4 juga memiliki aksen dari repetisinya yang terdapat pada ketukan kuat dan lemah. *Kotekan kabelit polos* pada *layer 3* memiliki ketukan kuat dan lemah pada birama 37=K, 39=L, 41=L, 43=L, 46=L,

48=L, 50=L, dan 53=K. *Kotekan kabelit sangsing* pada *layer* 4 memiliki ketukan kuat dan lemah pada birama 37=K, 40=L, 43=L, 46=L, 49=L, dan 53=K.

*Polyrhythm* yang terdiri dari dua atau lebih figur, masing-masing diartikulasikan sedemikian rupa sehingga konfigurasi konstituennya (ditentukan oleh aksentuasi, perubahan nada, atau durasi bergantian) akan menyatu dengan figur yang tersisa (Arom: 2004). Identifikasi ketukan kuat dan lemah yang ditimbulkan merupakan hasil dari pengembangan *kotekan* berdasarkan *polyrhythm*, dimana denyut ritme yang variatif dari perbandingan rasio tersebut menimbulkan perbedaan jumlah pukulan, dan durasi dari setiap repetisi yang memiliki aksentasi. Hal tersebut juga didukung oleh penerapan ketebalan nada berdasarkan *gagebug* pada setiap pengulangan ketukan ritme dari masing-masing *kotekan*. Pengembangan *kotekan* berdasarkan *polyrhythm* juga menghasilkan sinkopasi pada setiap pengulangan pola ritme *kotekan*.

Secara keseluruhan, hasil eksperimen yang penulis lakukan menunjukkan bahwa *kotekan* yang hanya sebagai ornamentasi bisa penulis upayakan berdasarkan kinerjanya. Kinerja *kotekan* yang penulis maksud ialah pergerakan ritme yang tidak sama, namun memiliki tujuan yang sama. Kesamaan tujuan ritme yang penulis maksud berdasarkan eksperimen yaitu pukulan ritme *kotekan* memiliki titik temu dalam ketukan kuat pada garis birama tertentu. *Matra* merupakan ketukan-ketukan dasar yang tetap dari suatu lagu atau musik pada interval waktu yang sama (Clayton, Jakubowski & Eerola, 2019). Secara konvensional, kejelasan *matra* memang sangat mudah diukur dan dirasakan secara auditif, namun akan sangat berbeda dengan *matra* yang tidak umum atau biasanya. Begitu juga dengan jarak duasi dari setiap *beat* memiliki jarak yang sama dalam *matra* pada umumnya. Namun, perkara inkonvensional merupakan kebalikan atau bertolak belakang dengan yang konvensional. *Matra* pada *karawitan* Bali terletak pada bagaimana penyusunan aksentuasi pada setiap repetisinya. Berdasarkan hal tersebut, *matra* inkonvensional yang penulis temukan yaitu tidak memiliki ukuran durasi yang sama dibandingkan dengan *matra* secara konvensional berdasarkan ketebalan nada sebagai aksentuasi dari setiap *layer*.

## PEMBAHASAN

*Matra* dalam penelitian ini merupakan masalah dari segala proses yang telah penulis lakukan, dimana *matra* sejatinya bisa sebagai aspek yang mendasar dalam pembentukan karya musik. *Karawitan* Bali tidak terlepas dari frame yang telah ada. Frame yang penulis maksud yaitu wadah atau patokan, yang lebih mengarah ke beberapa genre. Keberagaman ansambel gamelan Bali memiliki genre masing-masing di setiap ansambel, semisal *gamelan gong gede* untuk mempresentasikan *tabuh-tabuh lelabatan*.

Abad ke-20 merupakan puncak era dimana beberapa genre dapat dimainkan atau dipresentasikan menggunakan gamelan gong *kebyar*. Hal tersebut membawa udara segar untuk penggiat atau pelaku seni *karawitan* Bali dikarenakan semenjak kemunculan gamelan *kebyar* memberikan peluang yang luas dalam wilayah pengkaryaan. Sudirana juga berpendapat demikian, bahwa: *Era gong kebyar memberi peluang yang besar terhadap wilayah komposisi, euforia dari kekebyaran sangat sulit dikendalikan* (Wawancara dengan Sudirana di Ubud pada tanggal 25 November 2021, diijinkan untuk dikutip). Dari pengaruh *kekebyaran* tersebut, penulis menemukan adanya ketergantungan frame yang melekat dari beberapa karya terkini. Meskipun sering dibilang *bungah*, meriah, dinamis, berkarakter Bali, hal tersebut sejatinya belum memperkaya *karawitan* Bali dalam kualitas keutuhan karya yang kompleks.

Upaya pembentukan, pengolahan, dan penyikapan *matra* merupakan upaya untuk melebur ketergantungan frame tersebut. Pemanfaatan bekal *kotekan* yang mapan merupakan aspek pendukung dalam proses penyikapan *matra* secara inkonvensional, yang penulis kemas dalam bentuk karya. Pengolahan atau upaya penyikapan *matra* secara inkonvensional tentu saja memiliki dasar pijakan yang jelas, yaitu menggunakan konsep *polyrhythm* sebagai idiom pengembangan *kotekan* serta *gagebug* yang merujuk ke wilayah musikal.

*Matra* secara umum atau konvensional menurut Clayton, Jakubowski & Eerola: (2019) yaitu *matra* memiliki interval waktu yang sama dalam setiap ketukannya, namun dalam eksperimen yang penulis lakukan menunjukkan bahwa *matra* memiliki



perbedaan durasi dilihat dari setiap *layer*. Hal tersebut juga penulis maksimalkan berdasarkan *gagebug*, dimana hasil wawancara yang penulis lakukan menyebutkan bahwa ketegasan *matra* bisa dilakukan menggunakan aksentuasi. *Gagebug* mempunyai peran penting dalam mengupayakan kejelasan *matra* yang memiliki perbedaan durasi. Maka dari itu, penulis menemukan *matra* inkonvensional yang memiliki perbedaan dengan *matra* secara umum atau konvensional pada *karawitan* Bali.

*Hidden matra* sebagai penyikapan teknik dalam *karawitan* Bali memiliki tujuan untuk memperkuat dasar musikal yang selama ini dipengaruhi oleh beberapa genre. Kemapanan teknik *kotekan* dilihat dari unsur ritmenya setelah pengaruh *kekebyaran* memiliki peluang yang berpotensi untuk mengali kembali terkait *matra*. Tentunya, dari penemuan *matra* bersifat inkonvensional ini memberikan pemahaman bahwa idiom dari *karawitan* Bali masih bisa dijelajahi guna memberikan pengolahan *beat* untuk *kaawitan* Bali itu sendiri. Mengingat kembali bahwa, ide-ide musikal seperti *kotekan* telah digunakan dalam berbagai kebutuhan terkait penemuan teknik-teknik lain dalam musik barat. Pilihan atau opsi dalam menciptakan karya *karawitan* berdasarkan idiom *karawitan* seperti *kotekan* itu sendiri telah memberi temuan-temuan yang beragam dari pengembangannya. Hal tersebut bisa dilihat berdasarkan karya-karya komponis terdahulu yang sangat banyak mengembangkan *kotekan*. Penulis juga melakukan hal yang sama, namun sumbangsih dari temuan penulis mengarah ke wilayah *matra* yang selama ini jarang dilakukan.

Melalui proses penelitian penciptaan ini, penulis mendapati bahwa pengembangan *kotekan* sebagai upaya penyikapan *matra* dapat diolah berdasarkan aspek musikal pada musik barat yaitu *polyrhythm*. Keberagaman ritme yang ada pada *kotekan*, yang diolah penerapannya berdasarkan perbandingan ritme dalam *polyrhythm* menawarkan perbedaan durasi dari masing-masing pola *kotekan*. Hal tersebut juga didukung oleh aspek musikal yang ada pada *karawitan* Bali yaitu *gagebug*. Penerapan *gagebug* dalam hal ini menunjukkan hasil yang efektif berupa keberagaman sinkopasi. Hasil dari proses tersebut mengakibatkan *matra* yang biasanya diolah secara *regular* atau konvensional menjadi inkonvensional. Sehingga, permasalahan *matra* yang

kurang variatif akibat pemanfaatan *kotekan* dalam *karawitan* Bali bisa teratasi melalui sintesis dari aspek musikal musik barat (*polyrhythm*) dan *karawitan* Bali (*gagebug*).

## SIMPULAN

Aspek musikal yang dapat digunakan dalam pengembangan *kotekan* sebagai eksperimen *matra* inkonvensional adalah aspek musikal yang bersifat mikro yaitu ritme *kotekan*, *polyrhythm*, dan *gagebug* dalam *prakempa*. Melalui aspek-aspek musikal tersebut dapat dihasilkan *matra* yang bersifat inkonvensional, sehingga memungkinkan dapat digunakan untuk proses penciptaan *karawitan* Bali dalam ranah kebaruan. Strategi penciptaan dalam merealisasikan *matra* inkonvensional ke dalam karya musik melalui prosedur komposisi yaitu eksplorasi, eksperimen: pengembangan *kotekan*, sintesis: *gagebug* dalam *karawitan* Bali dengan *polyrhythm* dalam musik barat, yang bertujuan untuk mencapai kejelasan maksimal mengenai *matra* inkonvensional.

## REFERENSI

- Arom, Simha. (2004). *African Polyphony and Polyrhythm: Musical Structure and Methodology*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Bandem, I Made. (1986). *Prakempa Sebuah Lontar Gamelan Bali*. Denpasar: Akademi Seni Tari Indonesia Denpasar.
- \_\_\_\_\_. (2013). *Gamelan Bali di Atas Panggung Sejarah*. Denpasar: BP Stikom Bali.
- Cameron, D., & Grahn, J. (2020). Perception of Rhythm. In the Cambridge Companion to Rhythm (hal. 20–38).
- Christ, W., & Delone, R. (1975). *Introduction to Material and Structure of Music*. New Jersey: Prentice-Hall, Inc.
- Clayton, M., Jakubowski, K. & Eerola, T. (2019). “Interpersonal Entrainment in Indian Instrument Music Performance: Synchronization and Movement Coordination Relate to Tempo, Dynamics, Metrical and Cadential Structure”. *Musicae Scientiae*. Vol. 23, No. 3. pp. 304-331.
- Dibia, I Wayan. (2017). *Kotekan dalam Musik dan Kehidupan Bali*. Denpasar: Balimangsi Foundation.
- Kerman, J., Tomlinson, G., & Kerman, V. (2000). *Listen* (4<sup>th</sup> ed.). Boston: Bedford/St. Martin's.
- Overy, Katie. (2012). *Musical Rhythm for Linguists: A Response to Justin London*. 7 (1), 12-16.
- Rismandika, Kadek. (2018). “Popularitas Gamelan Gong Kebyar dalam Arena Pertunjukan Kekuasaan Gamelan Bali”. *Selonding*, Vol. 13, No. 13.

- Santa, Matthew. (2020). *Hearing Rhythm and Meter: Analyzing Metrical Consonance and Dissonance in Common-Practice Period Music*. New York: Routledge-Taylor & Francis Group.
- Samuel, NG. (2012). "Rhythm as Musical Form in Classical Instrumental Musik". *Music Theory Spectrum*. Vol. 34, No.1, pp. 51-77.
- Sukerta, Pande Made. (2010). *Tetabuhan Bali I*. Surakarta: ISI Press Solo.

