

DINAMIKA RUANG *TRI MANDALA* DALAM INTERPRETASI *ANGKEP-ANGKEPAN*



Program Studi Seni Program Doktor
Minat Studi Penciptaan Seni
Minat Utama Seni Pertunjukan
Program Pascasarjana Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Oleh
I Ketut Ardana
1830120511

**PROGRAM PASCASARJANA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2023**

DINAMIKA RUANG *TRI MANDALA* DALAM INTERPRETASI *ANGKEP-ANGKEPAN*



DISERTASI

Program Studi Seni Program Doktor
Minat Studi Penciptaan Seni
Minat Utama Seni Pertunjukan
Program Pascasarjana Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Oleh

I Ketut Ardana





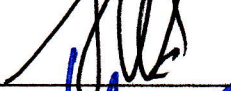
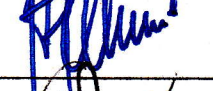


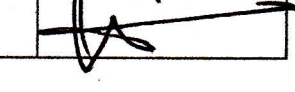
1830120511

Promotor: Prof. Dr. Djohan, M.Si
Ko-Promotor: Dr. G.R. Lono Lastoro Simatupang, M.A.

**PROGRAM PASCASARJANA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2023**

HALAMAN PENGESAHAN

Disertasi ini telah dipertanggungjawabkan di hadapan Dewan Penguji pada Ujian Doktor Terbuka yang dilaksanakan pada hari/tanggal: Jum'at, 06 Oktober 2023 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Status	Nama	Tanda Tangan
Ketua	1. Dr. Fortunata Tyasrinestu, M.Si	
Anggota	2. Prof. Dr. Djohan, M.Si.	
Anggota	3. Dr. G.R. Lono Lastoro Simatupang. M.A.	
Anggota	4. Prof. Dr. I Wayan Dana, S.S.T., M.Hum.	
Anggota	5. Dr. St. Sunardi	
Anggota	6. Dr. I Nyoman Sukerna. S.Kar., M.Hum.	
Anggota	7. Dr. Royke B. Koapaha, M.Sn.	
Anggota	8. Prof. Dr. Pande Made Sukerta, S.Kar., M.Si.	
Anggota	9. Dr. A. A. K. Suryahadi, M.Ed., CA.	

Direktur, 07 NOV 2023

 Dr. Fortunata Tyasrinestu, M.Si
 NIP. 197210232002122001

HALAMAN PERSEMBAHAN

Tulisan disertasi yang berjudul *Dinamika Ruang Tri mandala* dalam Interpretasi *Angkep-angkepan* dipersembahkan kepada:

Bapakku I Made Kenul (Alm)

Ibuku Ni Ketut Bunter

Istri (Warananingtyas Palupi) dan anak-anakku (Ni Wayan Aryansvari Mahottami
& I Made Aryasatya Janardana)

Keluarga besar Belong, Kehen City

Promotor dan Ko-Promotor

Pascasarjana ISI Yogyakarta

Warga Banjar Kehen



HALAMAN PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa Disertasi yang ditulis dan karya seni yang diciptakan belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar akademik di suatu perguruan tinggi manapun, dan belum pernah dipublikasikan. Disertasi sebagai pertanggungjawaban verbal dari sebuah karya seni merupakan hasil penelitian dan penciptaan yang didukung berbagai referensi, dan sepanjang pengetahuan saya, tidak terdapat pendapat yang ditulis, atau diterbitkan orang lain, kecuali secara tertulis dirujuk dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka. Saya bertanggungjawab atas orisinalitas Disertasi maupun karya seni tersebut, dan saya bersedia menerima sanksi apabila di kemudian hari ditemukan hal-hal yang tidak sesuai dengan isi pernyataan ini.



Yogyakarta, 22 September 2023
Peneliti,



I Ketut Ardana
NIM.1830120511

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menciptakan model *angkep-angkepan* sebagai fenomena harmoni dalam karawitan. Penciptaan *angkep-angkepan* ini dilatar belakangi dari pengalaman psikologis yang mampu merasakan harmoni ketika berada pada ruang-ruang *tri mandala*, sebaliknya mendapatkan kekerasan simbolik selama menjadi seorang komposer. Kekerasan simbolik terjadi karena komposisi yang tercipta sebelumnya tidak mampu menunjukkan adanya kompleksitas harmoni, kreatif, dan inovatif. Ketidakmampuan ini disebabkan oleh kelemahan sistem *angkep-angkepan* dimensi dua gamelan Bali, sebuah sistem yang tidak dapat menghadirkan sensasi keharmonisan secara multidimensional (dimensi tiga). Oleh sebab itu, perlu dilakukan deteritorialisasi dari *tri mandala* ke dalam interpretasi *angkep-angkepan*.

Proses interpretasi ini menggunakan pendekatan Deluzian tentang deteritorialisasi, reteritorialisasi, *smooth space*, dan *striated space* sebagai alat analisa untuk mentransformasi *tri mandala* menjadi *angkep-angkepan* gamelan Bali. Oleh sebab itu, *research led practise*, *practise led research* dijadikan metode penelitian untuk menghasilkan konsep/sistem *angkep-angkepan* dan produk berupa komposisi karawitan. Metode ini bersifat bolak-balik, artinya sebelum praktik, terlebih dahulu dilakukan penelitian, kemudian dilanjutkan praktik, setelahnya dilakukan sebuah penelitian kembali terhadap hasil praktik yang telah dilakukan.

Penciptaan *angkep-angkepan* berupa sistem dan komposisi baru karawitan ini menghasilkan tiga temuan yang sekaligus menjadi jawaban dari pertanyaan penelitian, yaitu: (1) konsekuensi teknis dari penciptaan sistem *angkep-angkepan* dimensi tiga *tri mandala* terhadap sistem laras dan teknik permainan gamelan Bali adalah terbentuknya tangga nada baru berupa laras gamelan yang bukan pelog dan bukan pula slendro; tiga *pitch* yang disebut dengan *pengumbang-penyelah-pengisep* sebagai unsur pembentuk *angkep-angkepan*; teknik baru yaitu *polos*, *penyelah*, dan *sangsih* sebagai salah satu formulasi dari sistem tersebut; (2) Bagaimana model realisasi penciptaan *angkep-angkepan* dimensi tiga *tri mandala* dalam relasinya terhadap kebaruan estetika gamelan Bali adalah melalui penciptaan ragam pola musikal yang berlandaskan pada dimensi tiga melahirkan estetika baru yang berbasis pada pola tiga; (3) mengapa *tri mandala* menjadi landasan pada pengembangan sistem *angkep-angkepan* karena dimensi tiga yang menjadi keberagaman konsepsi dasar *tri mandala* adalah sebuah spirit/kekuatan untuk membangun harmoni dalam kasus gamelan Bali, yang mana dimensi ini melebihi dari dimensi-dimensi lainnya.

Kata kunci: *angkep-angkepan*, dinamika, gamelan Bali, ruang, *tri mandala*

ABSTRACT

This study aims to create a model of angkep-angkepan as a phenomenon of harmony in karawitan. The creation of angkep-angkepan was motivated by psychological experiences that could feel harmony in tri mandala spaces; on the contrary, he received symbolic violence while a composer. Symbolic violence occurs because previously created compositions cannot show the complexity of harmony, creativity, and innovation. This inability is caused by the weakness of the Balinese gamelan two-dimensional angkepan system, which cannot bring the sensation to harmony in a multidimensional (three-dimensional) manner. Therefore, it is necessary to deterritorialize the tri mandala into the interpretation of angkep-angkepan.

This interpretation process uses the Deluzian approach of deterritorialization, reterritorialization, smooth space, and striated space as an analytical tool to transform the tri mandala into angkep-angkepan of Balinese gamelan. Therefore, research-led-practice and practice-led research produce the concept/system of angkep-angkepan and products in karawitan composition. This method is back and forth, meaning that before practice, research is first carried out, then continued practice, after which research is carried out again on the results of the practice that has been done.

The creation of angkep-angkepan in the form of a new karawitan system and composition resulted in three findings that are also the answer to research questions, namely: (1) the technical consequences of the creation of the three-dimensional angkep-angkepan tri mandala system on the barrel system and Balinese gamelan game techniques are the formation of a new scale in the form of a gamelan barrel that is neither pelog nor slendro; three pitches called collectors-suckers as the forming element of angkep-angkepan; new techniques of plain, selah, and sangsih as one of the formulations of the system; (2) How the realization model of the creation of three-dimensional angkep-angkepan tri mandala in relation to the aesthetic novelty of Balinese gamelan is through the creation of a variety of musical patterns based on the third dimension giving birth to a new aesthetic based on the three patterns; (3) Why tri mandala became the foundation for the development of the angkep-angkepan system because the three dimensions that are the diversity of the fundamental conceptions of tri mandala are a spirit / power to build harmony in the case of Balinese gamelan, which this dimension exceeds other dimensions.

Keywords. angkep-angkepan, dynamics, Balinese gamelan, ruang, tri mandala

KATA PENGANTAR

Penelitian ini merupakan sebuah relasi seni antara arsitektur (ruang visual) dengan karawitan (ruang bunyi). Meskipun berbeda, keduanya beririsan dengan ruang. Ruang dalam arsitektur dapat berarti *space* atau tempat, sedangkan dalam karawitan dapat berarti *pitch*. Oleh sebab itu, ruang sebagai irisan dari keduanya ini memiliki relasi satu dengan lainnya yang saling memengaruhi, sehingga terjadi perubahan *pitch* dalam gamelan Bali.

Sebelum menemukan perubahan *pitch* di atas, terlebih dahulu dilakukan proses penelitian sehari-hari yang telah dilakukan dengan prosedur yang benar, akhirnya dapat diselesaikan pada waktunya. Puji Syukur dipanjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena berkat dan karuniaNya penelitian ini dapat diselesaikan dengan semestinya. Penelitian ini merupakan sebuah upaya untuk menjawab persoalan-persoalan *angkep-angkepan* yang menjadi kelemahan selama ini. Dengan adanya sebuah sistemisasi baru tentang *angkep-angkepan* ini, diharapkan dapat memberikan dorongan, kekuatan, dan imajinasi-imajinasi baru kepada setiap seniman untuk dimanfaatkan menjadi sebuah olahan bunyi-bunyian yang inovatif. Beberapa tantangan dan hambatan selama penelitian ini dapat dilalui dengan baik, seperti misalnya: tantangan teoretis, biaya, tempat penelitian, praktik-praktik komposisi. Oleh sebab itu, terima kasih diucapkan kepada: Rektor ISI Yogyakarta yang telah memfasilitasi ruang, media lainnya selama penelitian; Direktur Pascasarjana ISI Yogyakarta; Ketua Program Studi Doktor Seni yang juga telah memfasilitasi tempat, diskusi dalam melakukan penelitian; Promotor dan Ko-

Promotor yang telah memberikan bimbingan, pengetahuan, dan koreksi-koreksi tulisan, mengajak diskusi siang-malam; penguji ahli yang juga memberikan masukan dan koreksi-koreksinya; para narasumber yang telah bersedia diwawancarai dengan berbagai informasi-informasi barunya mengenai *tri mandala* dan *angkep-angkepan*; staf pengajar di Pascasarjana ISI Yogyakarta; teman-teman satu angkatan, dan semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu-persatu. Akhirnya, semoga tulisan Disertasi ini dapat dimanfaatkan dan diberdayakan untuk kepentingan kesenian, pendidikan, dan pengembangan ilmu pengetahuan.

Yogyakarta, 22 September 2023

Peneliti



DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iv
HALAMAN PERNYATAAN.....	v
ABSTRAK	vi
<i>ABSTRACT</i>	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR BAGAN.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
GLOSARIUM	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Ide Penciptaan.....	1
B. Arti Pentingnya Topik Penelitian.....	10
C. Rumusan Masalah.....	11
D. Tujuan dan Manfaat Penelitian Penciptaan	12
1. Tujuan	12
2. Manfaat	12
BAB II KAJIAN SUMBER	13
A. Tinjauan Pustaka	13
1. Konsep dan Interpretasi	13
2. <i>Tri Mandala</i>	18
3. Harmoni atau <i>Angkep-angkepan</i>	21
4. Gamelan Bali.....	42
B. Tinjauan Karya.....	48
C. Landasan Teori.....	60
D. Estimasi Karya	67
BAB III METODE PENELITIAN	70

A. Pra-Konseptual.....	72
B. Konseptualisasi Sistem <i>Angkep-angkepan</i>	77
C. Praktikal.....	78
D. Refleksi Teori dan Karya Seni	79
E. Penyajian Hasil Penelitian Penciptaan	80
BAB IV PROSES PENCIPTAAN	82
A. Proses Mengkaji.....	83
1. Kajian <i>Tri Mandala</i>	83
2. <i>Tri Mandala</i> dan Keseimbangan Ruang	97
3. <i>Tri Mandala</i> sebagai Spirit Keharmonisan	98
B. Proses Virtualisasi	100
C. Proses Aktualisasi.....	103
BAB V HASIL PENELITIAN.....	118
A. Gamelan " <i>Triangkep</i> "	118
1. Sistem <i>Angkep-angkepan</i> Gamelan <i>Triangkep</i>	121
2. <i>Triangkep</i> sebagai medan potensi	124
B. Komposisi <i>The Spirit of Angkep-angkepan</i>	125
1. <i>The Spirit of Angkep-angkepan</i> (SOA) I.....	126
2. <i>The Spirit of Angkep-angkepan</i> (SOA) II.....	127
3. <i>The Spirit of Angkep-angkepan</i> (SOA) III.....	129
BAB VI ANALISIS, SINTESIS, DAN PEMBAHASAN.....	131
A. Analisis	131
B. Sintesis.....	151
1. Dinamika Sistem <i>Angkep-angkepan</i> sebagai Ruang terbuka.....	151
2. Strategi mengkotak-kotakan <i>angkepan</i>	156
C. Pembahasan.....	164
1. Makna Baru <i>Angkep-angkepan</i>	164
2. Pola Tiga sebagai Estetika Baru	171
BAB VII KESIMPULAN	188
A. Kesimpulan	188
B. Saran	189
DAFTAR PUSTAKA	191
LAMPIRAN	195

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Sistem <i>angkep-angkepan</i> gamelan Bali dikutip dari buku tetabuhan I, Pande Made Sukerta	23
Tabel 2. Daftar narasumber penelitian	75
Tabel 3. Frekuensi nada-nada <i>angkep</i> tengah	122
Tabel 4. Urutan potensial nada-nada pelog yang terdapat dalam gamelan <i>triangkep</i>	124
Tabel 5. Motif musikal, waktu, teknik, sifat <i>angkepan</i> , dan ruang <i>angkepan</i> komposisi SOA I	127
Tabel 6. Motif musikal, time, teknik, sifat <i>angkepan</i> , dan ruang <i>angkepan</i> komposisi SOA II	129
Tabel 7. Motif musikal, time, teknik, sifat <i>angkepan</i> , dan ruang <i>angkepan</i> komposisi SOA III	130
Tabel 8. Model analisis teritorialisasi dan detritorialisasi Deleuze	133
Tabel 9. Ukuran jarak interval gamelan <i>triangkep</i>	153
Tabel 10. Selisih jarak antar-bilah dari masing-masing nada gamelan <i>triangkep</i>	154
Tabel 11. Frekuensi nada-nada laras pelog gamelan <i>kebyar</i>	154
Tabel 12. Bilah instrumen, ukuran frekuensi, nada-nada, dan simbol warnanya .	161
Tabel 13. Sistem <i>pengumbang-pengisep</i> pada laras pelog 7 nada	169
Tabel 15. Sistem <i>pengumbang-pengisep</i> pada laras pelog 5 nada	169
Tabel 16. Konsep pola tiga dalam kehidupan masyarakat	186

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. The Divine Monochord Robert Fludd dikutip dari Gouk, “The role of harmonics in the scientific revolution” hal 230.....	36
Gambar 2. Planetary scales, Johannes Kepler, dikutip dari Gouk, “The role of harmonics in the scientific revolution” hal 235.....	37
Gambar 3. Empat karya lukis Fadjar Sidik tentang dinamika ruang dan harmoni	57
Gambar 4. Empat karya lukis Dewa Mustika yang bertema ruang dan harmoni.	58
Gambar 5. Model skema kerja penelitian kreativitas seni dan proses penelitian: we siklik berulang dari <i>practise-led reaserch</i> dan <i>reaserch-led practise</i> yang disunting dari Smith dan Dean dalam buku yang berjudul <i>Practise-led Reaserch and Reasecrh-Led Practise in the Creative Arts</i>	71
Gambar 6. Proses penciptaan seni	82
Gambar 7. Ukuran untuk mengisi ruang <i>tri mandala</i> diambil dari I Putu Suharta dkk	90
Gambar 8. Penampakan Pura Kahyangan Sala dari atas. Foto dokumentasi oleh Dudik.....	89
Gambar 9. Penampakan Pura Dalem Kesiman dari atas. Foto dokumentasi oleh Dudik.....	89
Gambar 10. Denah Pura Dalem Kesiman dengan tata jarak proporsi. Oleh I Komang Donalt Sudiarta.....	98
Gambar 11. Konsep bentuk gamelan yang diberi nama <i>triangkep</i>	101
Gambar 12. Notasi kepatihan komposisi <i>Spirit of Angkep-angkepan I</i>	107
Gambar 13. Notasi FL komposisi SOA I motif 1	108
Gambar 14. Tiga model <i>angkep-angkepan</i> vertikal A,B,C dalam komposisi SOA I	109
Gambar 15. Notasi FL model <i>angkepan tri mandala</i> vertikal dan horisontal pada motif 3 komposisi SOA I	110
Gambar 16. Notasi FL komposisi SOA I, motif 4, model <i>angkepan tri mandala</i> vertikal dan horisontal.....	112
Gambar 17. Notasi kepatihan komposisi <i>Spirit of Angkep-angkepan II</i>	114
Gambar 18. Notasi kepatihan komposisi <i>Spirit of Angkep-angkepan II</i>	115
Gambar 19. Notasi FL komposisi SOA II, motif 1, model <i>angkepan tri mandala</i> slastikal.....	116
Gambar 20. Notasi FL komposisi SOA II, motif 1, model <i>angkepan tri mandala</i> slastikal.....	116

Gambar 21. Notasi FL komposisi SOA III, motif 1, model <i>angkepan tri mandala</i> dari instrumen gong, <i>kempur</i> , <i>kentong</i> , <i>kajar</i> , dan <i>gangsa</i>	117
Gambar 22. Jenis-jenis instrumen gamelan <i>triangkep</i> dari berbagai posisi.....	120
Gambar 23. Bentuk instrumentasin gamelan <i>triangkep</i>	121
Gambar 24. Proses pelarasan dalam menentukan nada-nada gamelan <i>triangkep</i>	123
Gambar 25. Notasi grafik komposisi SOA I, motif 1, model <i>angkepan</i> vertikal	143
Gambar 26. Notasi grafik komposisi SOA I, motif 2 model <i>angkepan</i> vertikal dan horisontal.....	144
Gambar 27. Notasi grafik komposisi SOA I, motif 3, model <i>angkepan tri mandala</i> vertikal dan horisontal.....	145
Gambar 28. Notasi FL komposisi SOA I, motif 4, model <i>angkepan tri mandala</i> vertikal dan horisontal.....	146
Gambar 29. Notasi FL komposisi SOA I, motif 4b, model <i>angkepan tri mandala</i> vertikal dan horisontal.....	147
Gambar 30. Notasi FL, komposisi SOA II, motif 1, model <i>angkepan</i> slastikal..	148
Gambar 31. Notasi grafik komposisi SOA III, motif 1, model <i>angkepan tri mandala</i> dari instrumen gong, <i>kempur</i> , <i>kentong</i> , <i>kajar</i> , dan <i>gangsa</i>	150
Gambar 32. Notasi Grafik model motif 3 komposisi SOA I yang dimainkan dengan teknik <i>neliti</i>	157
Gambar 33. Notasi grafik komposisi SOA II, motif 1 yang dimainkan dengan teknik <i>kebyar</i>	160
Gambar 34. Notasi grafik komposisi SOA III, motif 5 dimainkan dengan teknik <i>kotekan</i>	162
Gambar 35. Notasi grafik teknik permainan <i>kotekan</i> yang dibagi menjadi tiga (sub melodi) dari masing-masing instrumen <i>gangsa</i> seperti <i>polos</i> , <i>penyelah</i> , <i>sangsih</i>	163
Gambar 36. Model Triad Plato	179
Gambar 37. Kubus yang terdapat segitiga sebagai kekuatan dalam kubus.....	183
Gambar 38. Dua model klakat dan saka guru yang di dalamnya ada segitiga sebagai kekuatan.....	184

DAFTAR BAGAN

Bagan 1. Konsep implementasi <i>kotekan</i> pada gamelan Bali. Diambil dari buku <i>Kotekan dalam Musik dan Kehidupan Bali</i>	47
Bagan 2. Kerangka berpikir penelitian	67
Bagan 3. Kerangka penciptaan sistem <i>angkep-angkepan</i> dan komposisi <i>Spirit of Angkep-angkepan</i>	81



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Komposisi <i>The Spirit Of Angkep-angkepan I</i>	195
Lampiran 2. Komposisi <i>The Spirit Of Angkep-angkepan II</i>	199
Lampiran 3. Komposisi <i>The Spirit Of Angkep-angkepan III</i>	206
Lampiran 4. Foto-foto.....	211
Lampiran 5. Daftar Narasumber.....	221



GLOSARIUM

A. Daftar Istilah	228
B. Daftar Lambang dan Singkatan 2	232



BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Ide Penciptaan

Masyarakat Bali merujuk pada tatanan sistem keharmonisan dalam melakukan aktivitas sehari-hari mereka. Sistem keharmonisan ini dituangkan dalam norma-norma, adat-istiadat, yang secara sistematis diatur oleh lembaga adat¹. Hidup harmonis bertujuan untuk mencapai kedamaian dalam masyarakat. Cara hidup harmonis di antara masyarakat tertuang dalam berbagai ajaran agama Hindu, seperti misalnya: (1) ajaran *tri hita karana* – sebuah konsep yang mengatur masyarakat tentang tata cara hidup harmonis antara manusia dengan Tuhan (*pahrayangan*), manusia dengan manusia (*pawongan*), dan manusia dengan lingkungan (*palemahan*); (2) *tri murti*– penyatuan berbagai aliran keagamaan Hindu seperti aliran Brahma, Wisnu, dan Siwa; (3) *tri mandala* – konsep tata ruang, terdiri atas ruang *jabe sisi*, *jabe tengah*, dan *jeroan*. Konsep-konsep keharmonisan itu merupakan satu-kesatuan yang berdimensi tiga².

Sistem keharmonisan ini ternyata tidak sepenuhnya berfungsi baik di masyarakat. Ruang-ruang perdebatan hingga melahirkan aksi kekerasan masih sering terjadi, seperti misalnya perdebatan berbagai aliran keagamaan antara Siwa

¹Salah satu lembaga adat yang menerapkan ini adalah Banjar Kejen Kesiman Petilan, Denpasar, Bali. Konsep ini dituangkan dalam *awig-awig*. *Awig-awig* adalah norma-norma atau aturan hukum lokal yang dijadikan rujukan untuk menjalankan kehidupan beragama, bersosial, berlingkungan. Banjar Kejen adalah tempat peneliti lahir, besar, dan beraktivitas.

²Dimensi tiga adalah sebuah konsep filosofis ajaran Hindu yang berkaitan dengan keseimbangan/keharmonisan hidup melalui tiga unsur.

Sidanta (aliran Siwa Hindu Bali) dengan Hari Krisna (Aliran Wisnu) dan terkadang berujung kekerasan. Begitu pula kesadaran membina hubungan harmonis antara manusia dengan manusia juga masih kurang. Terjadinya aksi-aksi kekerasan seperti pertikaian antar desa adat yang memperebutkan pura, *seme* (kuburan) adalah bukti lemahnya penerapan sistem tersebut. Tawuran antar anak remaja, dewasa, dan bahkan orang tua selalu menciptakan situasi keras dan hilangnya rasa persaudaraan di antara sebagian masyarakat yang berkonflik, sehingga kekerasan selalu memunculkan situasi ketidakharmonisan/disharmoni.

Peristiwa tawuran, aksi kekerasan, dan “perang” antar kampung juga pernah peneliti alami di masa lalu. Kekerasan ini berakibat trauma hingga sekarang. Hingga kini, aksi kekerasan dalam bentuk “perang” – peristiwa berdarah antar kampung ini – mengakibatkan dendam, ketakutan, dan bahkan kengerian yang masih membekas. Saat ini, jika terdengar berita tentang kekerasan, pengalaman itu dengan serta merta muncul, kemudian timbul rasa ketakutan akan terulang lagi. Secara pribadi, pengalaman ini selalu menghadirkan ketidaknyamanan, bahkan hilangnya makna hidup, karena tidak dapat menciptakan hidup damai di antara masyarakat, padahal sesungguhnya kita telah diwarisi konsep-konsep keharmonisan.

Ketakutan, kengerian, bahkan kadangkala ketidaknyaman tubuh dan jiwa yang disebabkan oleh ingatan akan pengalaman masa lalu tumbuh menjadi satu kekacauan/khaos. Namun demikian, ketika tubuh berada pada ruang spasial pura yang terkonsepsi *tri mandala*, kekacauan diri terdistorsi, seolah-olah ‘hidup tetap menjadi hidup’. Melalui *tri mandala*, peneliti menemukan satu situasi kenyamanan

dan keindahan yang dapat meredakan ingatan-ingatan aksi kekerasan masa lalu. Oleh sebab itu, peneliti mencoba untuk menghadirkan kembali kenyamanan dan keindahan tersebut ke dalam komposisi karawitan. Kenyamanan dan keindahan ini merupakan kebutuhan tubuh untuk merasakan keharmonisan. Melalui komposisi karawitan, keharmonisan yang tertahan dalam tubuh dan hati juga dapat dihadirkan kembali. Penghadiran ini tentang kebutuhan tubuh dalam mencapai keharmonisan.

Tri mandala merupakan sebuah konsep filosofi dimensi tiga yang menjadi rujukan untuk membangun pura (tempat ibadah umat Hindu) oleh para arsitek, meskipun ada juga yang menggunakan konsep *dwi mandala* (dimensi dua), akan tetapi konsep ini dipakai karena keterbatasan ruang atau lahan (Duana, wawancara: 2019). Bagi peneliti, *tri mandala* lebih memberikan sensasi keindahan. Sensasi itu berupa pengalaman batin yang teramat sakral. Berhadapan dengan ketiga ruang: *jabe sisi*, *jabe tengah*, dan *jeroan*, betul-betul mampu membangkitkan suasana hati yang paling religius, sunyi, dan ritus. Bahkan, suasana ini dapat menghadirkan keharmonisan. Walaupun ketiga ruang pura ini memiliki fungsi praktis yang berbeda, akan tetapi jika memasuki *jabe sisi*, kemudian melintasi *jabe tengah*, dan akhirnya sampai pada *jeroan* akan terasa kesakaralan “ruang *jeroan*” – sebuah ruang yang biasa digunakan khusus meditasi. Bukti bahwa sensasi keharmonisan bagian dari sesuatu yang indah adalah keinginan peneliti hadir kembali di tempat-tempat pura yang menggunakan konsep *tri mandala*. Hal ini sesuai dengan yang dikatakan Kant bahwa cara kita melihat seseorang terstimulasi dan menangkap sensasi dari keindahan adalah selalu ingin datang kembali kepada objek yang dilihatnya atau dialaminya (Schellekens, 2012).

Selain mengenai tata ruang pura, konsep *tri mandala* juga dipergunakan sebagai simbol-simbol penting kepercayaan Hindu seperti misalnya: gunung – simbol dunia tempat para dewa; daratan – simbol dunia tempat manusia; dan lautan – simbol dunia tempat para *butakala*. *Tri mandala* juga menginspirasi lahirnya klasifikasi jenis tarian tradisional Bali yang disebut dengan *triwali*, yaitu: tari *wali* (ruang sakral), tari *bebali* (ruang tengah), dan tari *balih-balihan* (ruang *jabe sisi*) (Bandem & Boer, 2004). Fenomena *triwali* memberi gambaran bahwa *tri mandala* merupakan tatanan filosofi yang dapat dijadikan rujukan tarian. Dapat diartikan, ketika berbicara mengenai *tri mandala*, tidak hanya berkaitan dengan tata ruang pura saja, akan tetapi berkaitan dengan beragam fenomena seni lainnya.

Dimensi tiga dalam konsep *tri mandala* berkorelasi terhadap model bentuk, fungsi, dan tatanan sebuah bangunan, baik bangunan pura, rumah, maupun ruang-ruang publik lainnya. *Tri mandala* yang dituangkan menjadi tiga ruang spasial pura memiliki fungsi yang beragam. Semua fungsi itu merupakan potret perjalanan hidup untuk mendapatkan “kesujatian”. Secara tradisi, ruang *jabe sisi* dimanfaatkan oleh masyarakat untuk melakukan kegiatan-kegiatan persiapan upacara keagamaan. *Jabe sisi* ini juga dilakukan aktivitas *tajen* (adu jago) dalam setiap upacara keagamaan. Kegiatan ini sebagai simbol untuk mengharmoniskan alam bawah (alam *bhur*). Tradisi pemanfaatan ruang ini menjadi wacana yang selalu diperdebatkan oleh berbagai kalangan. Sebagian pemanfaatan untuk *tajen* dianggap cerminan laku-hidup yang harus terjalani dan terlalui, dan sebagian lagi menganggap hal yang melanggar kaidah keagamaan Hindu (Wiana, 2004). Kemudian, tidak jarang terjadi kekerasan wacana mengenai peran dan fungsi ruang.

Perbedaan makna dalam memahami ruang *tri mandala* hanya sebatas retorika untuk mencari pembenaran melalui perseptif masing-masing. Beruntung, perbedaan itu tidak menyebabkan aksi-aksi kekerasan secara fisik di kalangan masyarakat. Bukti ini menunjukkan bahwa *tri mandala*, baik secara fungsi, makna, maupun simbol dapat sinergi untuk menggambarkan berbagai fenomena perbedaan yang harus dilihat secara multidimensional atau berbagai sudut pandang, tidak dapat dilihat secara tunggal. Oleh sebab itu, pengejawantahan *tri mandala* ke dalam interpretasi sistem gamelan Bali dan komposisi karawitan adalah sebagai jalan memahami perbedaan untuk mencapai keharmonisan.

Khaos tidak hanya teralami secara sosial saja, melainkan juga kekerasan simbolik yang berkaitan dengan penciptaan dalam berbagai komposisi karawitan. Kekerasan simbolik yang dimaksud adalah sebuah ejekan dari *penabuh* (pemain gamelan) ke komposer karena kekakuan dan keterbatasan ide-ide kreatif dalam komposisi yang pernah diciptakan dan disajikan. Kekerasan ini teralami pada *event-event* kesenian seperti Festival Gong Kebyar. Kekerasan ini juga yang menginspirasi peneliti untuk mewujudkan model musikalitas yang kompleks secara harmonik – dalam penelitian ini disebut *angkep-angkepan*³, bertujuan untuk menghilangkan ‘kekakuan musikal’ dan menghasilkan kebaruan komposisi.

³*Angkep-angkepan* merupakan satu istilah dalam gamelan Bali yang secara konseptual digunakan untuk menyebut perpaduan tinggi rendahnya nada pada setiap masing-masing instrumen gamelan. Dalam penelitian ini, istilah *angkep-angkepan* digunakan untuk menunjukkan sistem harmoni atau keharmonisan dalam gamelan Bali. *Angkep-angkepan* memiliki kata dasar *angkep* yang berarti gabung. Oleh sebab itu, istilah ini relevan dan tepat untuk menunjukkan penggabungan nada-nada dalam satu sistem gamelan Bali. Kemudian, makna harmoni pada gamelan Bali akan direpresentasi dengan istilah *angkep-angkepan* pada sub-sub berikut dari tulisan ini.

‘Kekakuan musikal’ terjadi karena sumber daya seni/sistem gamelan yang sangat terbatas.

Gamelan Bali yang berkembang saat ini memang tidak dimungkinkan untuk dikreasi dengan bebas karena menggunakan sistem dimensi dua⁴, terwujud pada model pelarasan (*ngumbang-ngisep*), teknik permainan (*polos-sangsih*), dan teknik membentuk melodi (teknik *ngembat*⁵, *ngempat*⁶, dan *nelu*⁷). Sistem ini sangat membatasi komposer dalam mengembangkan model *angkep-angkepan*. Wajar, *angkep-angkepan* yang menjadi konsen peneliti selama ini dalam berkomposisi belum menunjukkan suatu kreasi yang dapat memenuhi kebutuhan tubuh, yaitu kompleksitas harmonik sebagai wujud kebaruan. Eksplorasi komposisi lebih banyak berorientasi pada teknik dan visualisasi.

Penguasaan teknik yang merupakan unsur kerumitan, ternyata juga menjadi orientasi sebagian besar para komposer komposisi karawitan di Bali. Ini terlihat dari persebaran karya-karya karawitan Bali terutama pada karya *kekebyaran* (kerumitan ini terdapat pada sebagian besar karya-karya *gong kebyar* saat ini, baik pada ajang festival kesenian Bali maupun dalam pentas *mebarung*). Faktor kerumitan ini berefek pada asumsi yang menganggap bahwa ciri-ciri gending

⁴Dimensi dua adalah sebuah konsep filosofis ajaran Hindu yang berkaitan dengan keseimbangan hidup, yang didapat melalui dua unsur, seperti misalnya: siang-malam, baik-buruk, hitam-putih, dan seterusnya.

⁵*Ngembat* merupakan teknik permainan perpaduan nada yang diwujudkan melalui dua nada berbeda yaitu nada rendah dan nada tinggi.

⁶*Ngempat* merupakan teknik permainan yang diwujudkan melalui dua perpaduan nada yaitu antara nada dasar dan nada keempat. Contoh, nada *ding* akan selalu dimainkan secara bersamaan dengan nada *dung*.

⁷*Nelu* merupakan teknik permainan yang diwujudkan melalui dua perpaduan nada yaitu antara nada dasar dengan nada ketiga. Contoh, jika nada dasar adalah nada *ding* maka akan selalu dimainkan secara bersamaan dengan nada *deng*.

karawitan Bali yang khas adalah cepat dan rumit⁸. Asumsi ini memang ada benarnya karena karya-karya yang populer dari karawitan Bali di luar Bali adalah *kekebyaran*. Karya populer ini biasanya rumit dan bertempo cepat. Akan tetapi, banyak karya-karya selain *kekebyaran* dan bertipikal tidak rumit juga merupakan karya karawitan Bali yang khas, karena kekhasan tersebut sesungguhnya terletak pada sistem *angkep-angkepan* yang terwujud dalam teknik permainan.⁹ Sayangnya, begitu banyak persebaran karya-karya yang memanfaatkan model *angkep-angkepan* ini justru menjadikan karya tersebut biasa-biasa saja dan cenderung terkesan sama. Besar dugaan peneliti hal ini disebabkan oleh sistem *angkep-angkepan* dimensi dua yang menjadi rujukan dalam gamelan Bali.

Bagi peneliti, sistem *angkep-angkepan* yang terlandasi dari dimensi dua memiliki kekurangan. Kekurangannya terletak pada jumlah perpaduan nada yang dimainkan secara bersamaan untuk membentuk keharmonisan. Semakin sedikit jumlah nada dipadukan maka semakin ringan¹⁰ kesan keharmonisan yang dihasilkan, begitu juga sebaliknya, semakin banyak nada dipadukan secara bersamaan, maka semakin berat¹¹ kesan keharmonisan yang dihasilkan oleh perpaduan tersebut, sehingga dalam beberapa komposisi yang telah peneliti ciptakan terkesan mirip/sama dan mengulang. Kemiripan dan pengulangan ini akibat dari potensi teknik dan perpaduan nada-nada yang dimungkinkan dalam

⁸Pernyataan ini peneliti alami dan dengarkan dalam beberapa diskusi selama 14 tahun tinggal di Yogyakarta.

⁹ Hampir semua reportoar gamelan Bali menggunakan sistem ini.

¹⁰*Angkep-angkepan* ringan yang peneliti maksud adalah perpaduan nada-nada yang mudah untuk dikenali dalam harmoni.

¹¹*Angkep-angkepan* berat yang peneliti maksud adalah perpaduan nada-nada yang sulit untuk dikenali dalam permainan harmoni.

mengolah pola-pola musikal sangat terbatas, cenderung hanya terjadi pengulangan saja dari motif-motif yang sudah ada sebelumnya. Akan tetapi jika dilakukan sebuah eksplorasi yang sporadis maka tidak tepat dan sesuai dengan karakteristik dari gamelan yang ada saat ini (entah itu *gong kebyar*, *semar pagulingan*, atau gamelan Bali lainnya). Kekurangan sistem dimensi dua ini menjadi faktor kelemahan gamelan Bali dalam menyediakan ruang-ruang kreativitas sehingga menjadi masalah bagi peneliti karena tidak dapat melakukan eksplorasi penciptaan komposisi karawitan secara leluasa, apalagi dapat menghadirkan kesan harmonis yang relevan dengan *tri mandala*. Logika ini yang menginspirasi peneliti untuk melakukan pencarian kembali tentang ketersediaan nada-nada pada gamelan Bali.

Sesungguhnya, masalah kelemahan sistem *angkep-angkepan* ini juga dialami oleh beberapa komposer-komposer lainnya dalam melakukan penciptaan karyanya. Hal ini dibuktikan oleh beberapa komposer merancang dan membuat alternatif penciptaan dengan melakukan kreativitas melalui pembaharuan gamelan. Tentu saja, bukan pembaharuan gamelan yang menjadi orientasi penciptaan tetapi dengan pembaharuan gamelan, komposer lebih leluasa untuk mewujudkan karya inovasi mereka. Fenomena model kreativitas seperti itu menunjukkan betapa setiap komposer memiliki kreativitas tersendiri dalam melakukan pengembangan karyanya sendiri. Dalam konteks ini, peneliti juga memerlukan sistem baru agar leluasa melakukan eksplorasi penciptaan, terutama terkait dengan pengembangan sistem *angkep-angkepan* gamelan Bali.

Fenomena di atas menunjukkan bahwa *angkep-angkepan* merupakan sesuatu yang problematik. Di satu sisi, peneliti membutuhkan kreativitas harmoni dalam

berkesenian, sedangkan di sisi lain, sistem *angkep-angkepan* dimensi dua tidak dapat dipaksakan untuk mewujudkan kreativitas tersebut. Padahal, jika merujuk pada perkembangan komposisi dalam musik barat, terutama dalam konteks ilmu harmoni, sangat berkembang pesat. Oleh sebab itu, pengembangan sistem *angkep-angkepan* sangat dibutuhkan untuk menunjang kreativitas bagi setiap komposisi. Sistem *angkep-angkepan* gamelan Bali yang berdimensi dua dimungkinkan untuk dikembangkan menjadi berdimensi tiga.

Dimensi tiga yang melandasi *angkep-angkepan* tentu saja dimungkinkan akan lebih variatif seperti halnya ketika peneliti merasa akor sangatlah komplis sebagai sebuah unsur musikal dalam musik. Pengalaman mengenai konsep akor yang peneliti terapkan dalam beberapa karya seni karawitan juga memengaruhi cara pandang terhadap sistem *angkep-angkepan* dimensi tiga ini. Oleh sebab itu, besar dugaan bahwa *angkep-angkepan* dimensi tiga akan memberikan ruang yang leluasa terhadap eksplorasi penciptaan karawitan. Berdasarkan asumsi ini, sensasi harmonis dapat ditangkap dan dihadirkan dalam setiap komposisi melalui sistem dimensi tiga *angkep-angkepan*.

Merujuk pada uraian latar belakang di atas, maka dapat dikelompokkan menjadi 2 masalah dalam penelitian ini, yaitu: (1) kelemahan sistem *angkep-angkepan* dimensi dua gamelan Bali saat ini adalah kurang memberikan kenikmatan sensasi harmonis, sehingga tidak dapat meredam khaos dari kekerasan simbolik yang peneliti alami; dan (2) sistem *angkep-angkepan* tidak memberikan keleluasan untuk berkreasi dalam mewujudkan komposisi yang lebih variatif. Berdasarkan masalah ini maka dinamika ruang *tri mandala* perlu dideteritorialisasi

ke dalam interpretasi sistem *angkep-angkepan* baru. Interpretasi ini dapat dimanfaatkan untuk mewujudkan kreativitas sesuai dengan perkembangan zaman serta mampu mengaplikasikan kerumitan-kerumitan yang menjadi pilihan-pilihan peneliti dalam menentukan baru dan tidaknya sebuah komposisi karawitan. Interpretasi ini adalah sebuah penciptaan harmoni berupa sistem *angkep-angkepan*. Berbagai uraian tersebut di atas menguatkan bahwa deteritorialisasi *tri mandala* ke dalam sistem *angkep-angkepan* gamelan Bali patut diteliti sehingga kebutuhan kompleksitas harmoni sebagai sumber sensasi dapat terwujud.

B. Arti Pentingnya Topik Penelitian

Berdasarkan masalah yang telah diuraikan pada latar belakang maka topik penelitian tentang Dinamika Ruang *Tri mandala* dalam Interpretasi *Angkep-angkepan* merupakan upaya pembacaan kembali konsep *tri mandala*, yang kemudian diaplikasikan ke dalam gamelan, serta diwujudkan dalam berbagai model-model komposisi karawitan. Pembacaan ini memiliki arti penting karena: (1) *angkep-angkepan* dimensi tiga ini patut diduga memiliki potensi untuk memperluas ruang dalam menghasilkan kompleksitas harmoni sehingga dapat melawan kekerasan simbolik dari pengalaman masa lalu. Dengan demikian, tubuh, jiwa, dan bahkan pikiran peneliti mendapatkan kenyamanan; (2) *angkep-angkepan* dapat mengartikulasikan model-model harmoni dalam musikalitas gamelan Bali; (3) upaya pengembangan gamelan Bali melalui perwujudan sistem baru sehingga dapat mewadahi kreativitas; dan (4) menjadi pengetahuan baru karawitan, yaitu sebuah teori yang dapat mewadahi fenomena harmoni dalam karawitan. Pengetahuan itu dapat disebut sebagai teori *angkep-angkepan*.

C. Rumusan Masalah

Seperti yang telah diuraikan dalam latar belakang masalah di atas, bahwa persoalan yang paling mendasar tentang *angkep-angkepan* gamelan Bali saat ini adalah kelemahan sistem yang mengacau pada dimensi dua sehingga peneliti tidak dapat secara leluasa berkreativitas agar menghasilkan karya kreatif dan baru, sedangkan di sisi lain, kebaruan menjadi salah satu tuntutan dalam setiap penciptaan sebagai cara untuk menghindari kekerasan simbolik pengalaman masa lalu yang mungkin saja bisa terjadi lagi. Hal ini merupakan satu problem yang perlu dibahas dan diteliti. Dialektika yang terjadi pada sisi praktis dan pengetahuan *angkep-angkepan* tersebut juga perlu ditinjau lebih lanjut agar mendapatkan pembenaran secara ilmu pengetahuan. Dugaan peneliti, ide untuk mengalihkan sistem *angkep-angkepan* dari dimensi dua ke tiga akan memiliki dampak terhadap konsep dan teknis.

Pertanyaan Penelitian :

1. Apa konsekuensi teknis dari penciptaan sistem *angkep-angkepan* dimensi tiga *tri mandala* terhadap sistem laras dan teknik permainan gamelan Bali;
2. Bagaimana model realisasi penciptaan *angkep-angkepan* dimensi tiga *tri mandala* dalam relasinya terhadap kebaruan estetika gamelan Bali?; dan
3. Mengapa konsep dimensi tiga *tri mandala* menjadi landasan pada pengembangan sistem *angkep-angkepan* gamelan Bali?

D. Tujuan dan Manfaat Penelitian Penciptaan

1. Tujuan

Tujuan dari penelitian penciptaan ini adalah:

- a. menemukan berbagai teknik permainan dan sistem pelarasan yang relevan pada sistem *angkep-angkepan* gamelan Bali yang berdimensi tiga, sekaligus untuk membongkar kemapanan sistem gamelan Bali saat ini;
- b. untuk membuat pendefinisian dan merumuskan estetika *tri mandala* dalam sistem *angkep-angkepan* sebagai bentuk pengembangan pengetahuan gamelan Bali;
- c. mengartikulasikan konsep *tri mandala* menjadi sebuah konsep karawitan yang dapat menjadi wadah untuk teori keharmonisan dalam karawitan dan gamelan Bali.

2. Manfaat

Manfaat penelitian penciptaan ini antara lain:

- a. sebagai bahan bacaan untuk memperjelas konsep *angkep-angkepan* dalam kedudukannya sebagai teori yang terkait dengan harmoni gamelan Bali;
- b. teori *angkep-angkepan* ini diharapkan dapat dipergunakan menjadi objek formal dalam mengkaji berbagai peristiwa dan/atau fenomena harmoni karawitan Bali;
- c. sebagai konsep dan media alternatif untuk penciptaan komposisi bagi seniman Bali pada umumnya; dan
- d. sebagai media informasi baru tentang konsep *tri mandala* – sebuah konsep filsafat yang dapat diaplikasikan dalam disiplin seni apapun.