



KUMBANG ATARUNG

Tesis

**Pertanggungjawaban Penciptaan Karya Seni
untuk memenuhi sebagian persyaratan
dalam mencapai derajat Sarjana S-2
Program Studi Penciptaan Seni
Minat Utama Seni Musik**

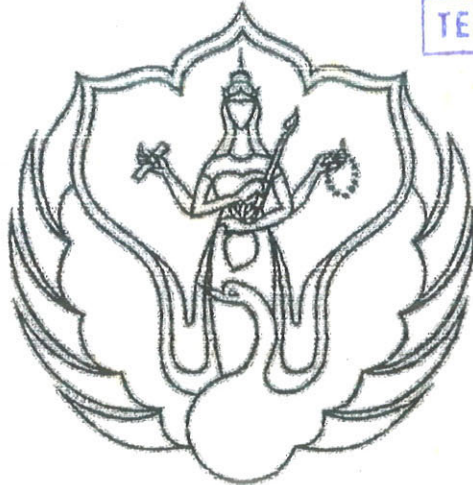
Diajukan oleh

**I Ketut Garwa
NIM: 048/MS-mn/01**

Kepada

**PROGRAM PASCASARJANA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2003**

UPT PERPUSTAKAAN	ISI YOGYAKARTA
INV.	105/FSP/PC.5104
KLAS	709-1 : Kew
TERIMA	21 Jan 04
	TTD. <i>[Signature]</i>



KUMBANG ATARUNG

Tesis

Pertanggungjawaban Penciptaan Karya Seni
untuk memenuhi sebagian persyaratan
dalam mencapai derajat Sarjana S-2
Program Studi Penciptaan Seni
Minat Utama Seni Musik



Diajukan oleh

I Ketut Garwa
NIM: 048/MS-mn/01

Kepada

**PROGRAM PASCASARJANA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2003**

Tesis

Pertanggungjawaban
Karya Seni Tugas Akhir

KUMBANG ATARUNG

Diajukan oleh

I Ketut Garwa
NIM: 048/MS-mn/01

Telah dipertahankan pada tanggal 09-08-2003
di depan Dewan Penguji

yang terdiri atas

Pembimbing I..... (Dr. I Wayan Rai S., M.A.)

Pembimbing II..... (I Wayan Senen, S.S.T, M. Hum.)

Cognate..... (Drs. Sumaryono, M.A.)

Sekretaris Dewan Penguji..... (Drs. Subroto Sm., M.Hum)

Ketua Dewan Penguji..... (Dr. M. Dwi Marianto.)

Tesis Pertanggungjawaban Karya Seni Tugas Akhir ini
Telah diterima sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar Magister



Yogyakarta, 27 AUG 2003
Direktur Pascasarjana
Institut Seni Indonesia Yogyakarta,

Dr. M. Dwi Marianto
NIP: 131285252

PRAKATA

Sembah dan puji syukur dipanjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa atas berkah dan rahmat-Nya sehingga penciptaan karya seni komposisi karawitan tradisional kontemporer *Kumbang Atarung* dapat terselesaikan. Karya ini untuk memenuhi sebagian persyaratan mencapai derajat S-2 Program Studi Penciptaan Seni Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Minat Utama Musik Nusantara. Selama proses penciptaan karya ini, banyak bantuan diperoleh dari berbagai pihak baik berupa material maupun spiritual. Oleh karena itu di dalam kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya atas segala bimbingan demi terwujudnya karya ini terutama kepada yang terhormat:

1. Bapak Dr. I Wayan Rai S., M.A. selaku pembimbing I yang telah banyak memberikan masukan dan bimbingan selama proses penyelesaian tugas akhir ini.
2. Bapak I Wayan Senen, S.S.T, M Hum. selaku pembimbing II yang telah banyak memberi bimbingan dan dorongan dalam proses karya tugas akhir ini.
3. Bapak Dr. M. Dwi Marianto selaku Direktur Program Pascasarjana Penciptaan Seni Institut Seni Indonesia Yogyakarta yang telah memberi pengarahan dan bimbingan dalam penyelesaian tugas akhir ini.
4. Bapak Drs. Subroto Sm., M.Hum. selaku dosen wali yang telah banyak memberikan bimbingan selama menempuh studi di Program Pasca-sarjana Penciptaan Seni Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

5. Bapak I Nengah Arnawa selaku Bupati Kabupaten Bangli yang telah memberikan bantuan dan dorongan untuk kelancaran studi.
6. Kedua orang tua, istri tercinta Ni Ketut Riani beserta anakku Nanda Virgyan Yustianti dan Renanda Satria Putratama yang mendorong dan membantu kelancaran studi.
7. Rekan-rekan pengrawit yang telah meluangkan waktu selama proses dari awal sampai akhir penciptaan karya ini.
8. Teman-teman staf produksi dan semua pihak yang tidak dapat pencipta sebutkan satu persatu yang telah membantu terwujudnya penciptaan karya ini.

Di samping itu ucapan terima kasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya disampaikan pula kepada lembaga STSI Denpasar (ISI Denpasar), atas bantuan fasilitas, baik media gamelan maupun tempat yang digunakan selama proses penciptaan karya ini.

Meskipun di dalam penggarapan telah dilakukan secara maksimal baik tenaga dan pikiran, penulis menyadari bahwa karya ini masih jauh dari sempurna. Untuk itu segala tegur sapa dari mana datangnya akan diterima dengan senang hati demi kemajuan berkarya di masa mendatang.

Yogyakarta, Agustus 2003

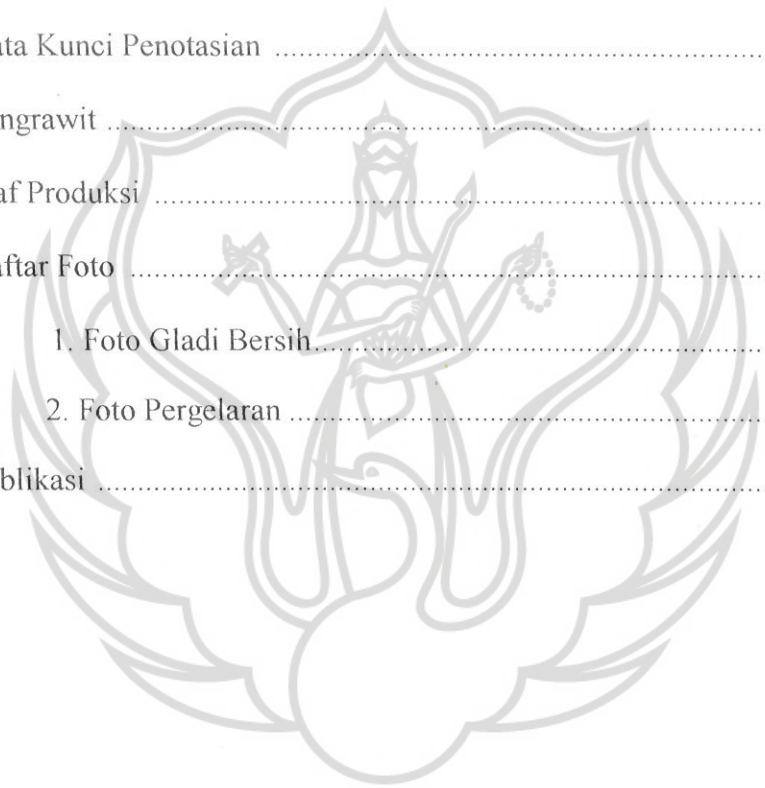
Penulis
I Ketut Garwa

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	i
PENGESAHAN PEMBIMBING.....	ii
PRAKATA	iii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR SINGKATAN.....	viii
DAFTAR TANDA	ix
ABSTRAK	x
ABSTRACT.....	xi
 Bab I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Penciptaan	1
B. Tujuan Penciptaan	9
C. Kajian Sumber Penciptaan.....	9
D. Landasan Penciptaan	12
 Bab II METODE/PROSES PENCIPTAAN	16
A. Eksplorasi	17
1. Pengamatan terhadap Kumbang <i>Tamulilingan</i>	18
2. Pengamatan terhadap Instrumen	19
3. Pengamatan terhadap Pengrawit	21
B. Improvisasi.....	23
1. Campuran.....	23
2. Repitisi.....	24

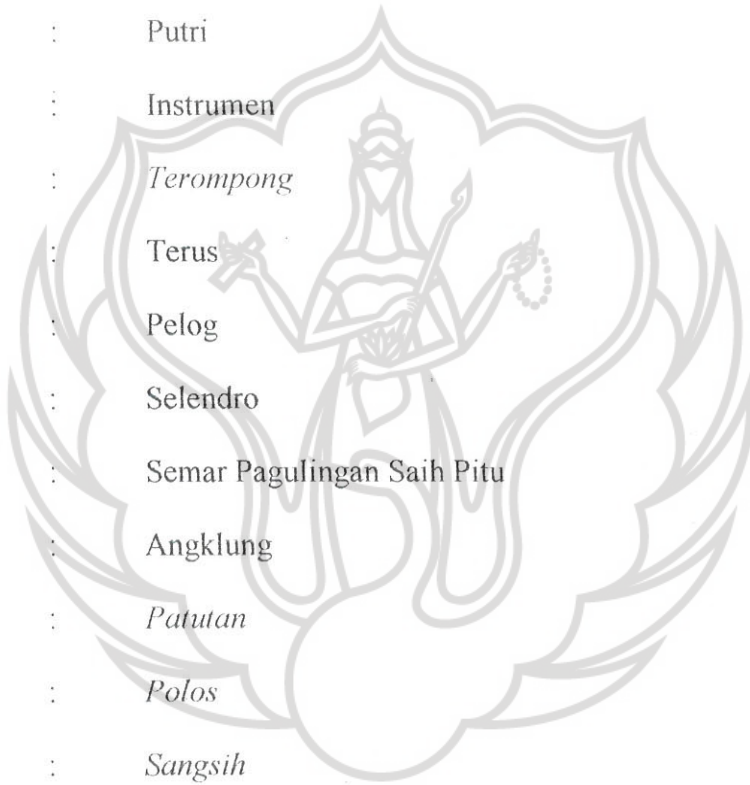
3. Elisi	25
4. Augmentasi	26
5. Imitasi	26
C. Komposisi	27
Bab III KONSEP GARAPAN KOMPOSISI KUMBANG ATARUNG..	31
A. Bentuk Gending	32
B. Garapan Instrumen.....	41
1. Semar Pagulingan	42
2. Angklung	44
3. Angklung Kocok	46
4. Suling.....	47
C. Garap Vokal	48
D. Dinamika	49
E. Media	50
1. Instrumen	50
2. Penataan Instrumen	51
3. Tata Panggung.....	53
4. Tata Lampu.....	54
5. Tata Suara	54
6. Kostum	55
7. Trap	55
Bab IV POLA PENYAJIAN.....	57
A. Garap Penyajian	57
B. Notasi Komposisi <i>Kumbang Atarung</i>	62

Bab V	KESIMPULAN.....	77
	SUMBER ACUAN	79
	A. Pustaka	79
	B. Diskografi	80
	LAMPIRAN.....	81
	A. Terjemahan Lirik Lagu	82
	B. Kata Kunci Penotasian	85
	C. Pengrawit	87
	D. Staf Produksi	88
	E. Daftar Foto	89
	1. Foto Gladi Bersih.....	89
	2. Foto Pergelaran	90
	F. Publikasi	91



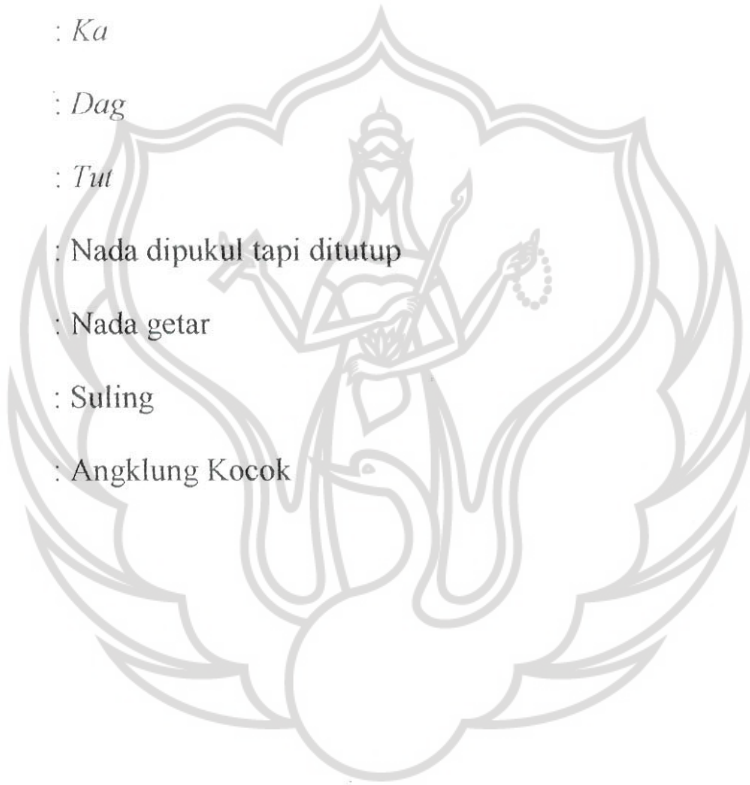
DAFTAR SINGKATAN

Gs.	:	<i>Gangsa</i>
Jb.	:	<i>Jublag</i>
Jg.	:	<i>Jegogan</i>
Vok.	:	Vokal
Pa.	:	Putra
Pi.	:	Putri
Inst.	:	Instrumen
Trp.	:	<i>Terompong</i>
Trs.	:	Terus
Pl.	:	Pelog
Sl.	:	Selendro
SPSP.	:	Semar Pagulingan Saih Pitu
Ang.	:	Angklung
Pt.	:	<i>Patutan</i>
Ps.	:	<i>Polos</i>
Sh.	:	<i>Sangsih</i>
Slng.	:	Suling
Kc.	:	Kocok



DAFTAR TANDA

^	: <i>Jegogan</i>
(.)	: Gong
[...]	: Pengulangan
t	: <i>Teng</i>
p	: <i>Pak</i>
k	: <i>Ka</i>
o	: <i>Dag</i>
^	: <i>Tut</i>
4	: Nada dipukul tapi ditutup
~	: Nada getar
↑	: Suling
⌋	: Angklung Kocok



ABSTRAK

Karawitan Bali sebagai salah satu bagian dari seni pertunjukan dari waktu ke waktu mengalami perubahan dan pembaharuan. Karya-karya yang telah ada dapat beradaptasi dan menimbulkan interaksi positif sejalan dengan perkembangan tatanan kehidupan masyarakatnya. Sesuai dengan hal tersebut penulis menciptakan sebuah karya musik yang diberi judul *Kumbang Atarung*.

Penciptaan komposisi *Kumbang Atarung* termotivasi oleh rangsang visual dan auditif terhadap kumbang *tamulilingan* yang dipadukan dengan teknik “gagebug” gamelan Bali *gender pewayangan* dan gamelan *Angklung*. Komposisi ini digarap dengan menggunakan proses penggarapan yang meliputi tiga tahapan, yaitu tahap penjajagan (eksplorasi), tahap percobaan (improvisasi), dan tahap pembentukan (*forming*).

Tema yang diangkat adalah peperangan. Sebagai media ungkap adalah gamelan Semar pagulingan Saih Pitu, Angklung Kocok, kendang, dan beberapa buah suling. Selain itu garapan ini menggunakan vokal sehingga komposisi *Kumbang Atarung* merupakan garapan vokal instrumental. Ide-ide yang tertuang merupakan realisasi konkrit dari imajinasi secara subjektif terhadap tema dan judul yang membingkainya. Komposisi ini merupakan komposisi karawitan tradisional kontemporer dengan pendekatan garap melodis, yang secara musikalitas dalam penyajiannya pengrawit cenderung berpindah-pindah dari satu instrumen ke instrumen lainnya.

ABSTRACT

As part of Balinese performing art, Balinese traditional music has always been developing and changing from time to time. Traditional pieces of musical compositions have been able to adapt and interact themselves positively with the social development of the community. Accordingly, I create a piece of musical composition entitled *Kumbang Atarung*.

The creation of this *Kumbang Atarung* music composition has audio-visually been motivated and inspired by the life of bubble bees known in the Balinese language as *kumbang tamulilingan*. The inspiration was then manifested into a new created piece of Balinese music through the playing technique of *Gamelan Gender Wayang* and *gamelan Angklung*. The process of this creation follows the three improving phases of exploration, improvisation, and forming.

The theme of this composition is fighting or war. The implementation of this theme is expressed through gamelan Semar Pagulingan Saih Pitu, Angklung, Angklung Kocok, kendangs, and some Balinese bamboo flutes or sulings. In addition, this creation also employs vocal arts, so that this *Kumbang Atarung* is a vocal-instrumental composition. The idea reflected in the composition is a concrete realization of the composer's subjective interpretation and imagination regarding the theme and the name of the composition itself. This composition is a product of contemporary neo-tradition with a melodies approach. In the presentation the performers tend to move from one instrument to the others.



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Karawitan Bali merupakan salah satu cabang seni pertunjukan dengan cakupan yang sangat luas meliputi karawitan vokal, karawitan instrumental dan karawitan vokal instrumental. Berbagai jenis gamelan yang merupakan bagian dari karawitan Bali bersifat konvensional (sangat diikat oleh aturan-aturan dalam komposisinya) dan kontekstual sebab berkaitan erat dengan tradisi masyarakat yang beragama Hindu, sehingga bersifat kreatif, dinamis dan komunikatif.

Kesadaran pandangan ini diyakini sangat penting karena justru perangkat-perangkat gamelan yang ada dapat beradaptasi dan berinteraksi sesuai perkembangan masyarakatnya. Proses perkembangan yang berkesinambungan tetap menjadi sasaran utama, sehingga tidak muncul anggapan bahwa gamelan sebagai salah satu musik tradisi lebih dianggap sebagai sesuatu yang tidak berubah (sirkuler bahkan “bulat” dan tanpa dimensi perjalanan waktu). Suatu yang lebih statis dengan nilai-nilai mutlak dan bahkan tidak mengherankan seniman-seniman yang ingin mengembangkan suatu jenis musik tradisi sering dituduh “merusak nilai-nilai tradisional”.¹

Berbagai anggapan muncul ketika pengembangan musik tradisi terjadi. Pro dan kontra selalu ada, wacana akan berkembang dan sangat memerlukan solusi

¹ Dieter Mack, *Musik Kontemporer & Persoalan Interkultural*, Arti Line, Bandung, 2001, p. 34.

pemecahan sebagai antisipasi dampak yang ditimbulkannya. Untuk itu diperlukan pemikiran dan pemahaman tentang cara pandang dan pengkajian yang mendalam terhadap obyek yang dipersoalkan. Langkah-langkah penanggulangan tidak mudah. Salah satunya adalah dengan memanfaatkan elemen-elemen tradisi ke dalam bentuk kemasan seni yang bersifat lebih baru. Dengan akar dan warna tradisi nampaknya telah menjadi model yang diikuti oleh banyak seniman modern di berbagai belahan dunia (Livet 1978 : Brockett 1987).² Nampaknya bentuk-bentuk seperti inilah yang akan dituju para seniman masa kini dan untuk beberapa waktu di masa mendatang.

Menunjuk kepada keadaan tersebut di atas, perubahan-perubahan musik tradisi akan terjadi sejalan dengan perkembangan jaman globalisasi yang tampaknya sesuai dengan dinamika perubahan dalam masyarakatnya. Perubahan-perubahan itu terjadi melalui proses yang disebut proses transformasi yaitu terjadinya perubahan bentuk, penampilan situasi dan karakter.³

Pandangan-pandangan tersebut dapat membuka kreativitas penulis untuk melihat secara jelas, mempertimbangkan dan mengidentifikasi beberapa gamelan Bali yang ada. Dengan memanfaatkan elemen-elemen tradisi dalam pengolahannya serta melalui proses transformasi akan diciptakan sebuah komposisi karawitan “tradisional-kontemporer”.

² I Wayan Dibia, “Pemanfaatan Elemen-elemen Tradisi ke dalam Seni Pertunjukan Kontemporer”, Makalah Seminar Sehari Seni Pertunjukan Kontemporer, STSI Denpasar, 21 Oktober 1993, p. 6.

³ I Made Bandem, *Etnologi Tari Bali*, Kanisius, Denpasar 1996, p. 24.

Konteks tradisional dapat dilihat dari dua sisi. Pertama: media ungkap adalah gamelan dengan sistem laras pelog dan selendro dengan mempergunakan instrumen campuran (tidak berupa perangkat utuh). Pemilihan instrumen dilakukan berdasarkan beberapa pertimbangan antara lain: efek bunyi yang dihasilkan, nuansa dan karakter nada, serta kemampuan penata mengolah media sebagai obyek. Kedua: Struktur komposisi secara keseluruhan dibentuk oleh tiga struktur pola pokok lagu yaitu pola bentuk lagu awal, tengah dan akhir. Ketiga pola pokok ini akan ditambah beberapa sub-sub pola pengembangan dari pola pokok. Teknik yang diterapkan masih memakai teknik-teknik gamelan Bali seperti *kotekan*, *ubit-ubitan*, *kakebyaran*, *laluangan* dan lain-lain..

Konsep kontemporer yang ingin dicapai adalah tontonan yang mengandung arti, misi gebrakan bahkan cukup percobaan untuk membebaskan diri dari kungkungan yang dihadapi, tergantung *desa*, *kala*, *patra* (tempat, waktu dan kondisi). Usaha mengaktualisasikan agar sinkron dan menyuarakan jamannya agar kontekstual dengan teksnya akan ditempuh dengan berbagai variasi bentuk. Bentuk dimaksud lebih eksperimental, yang merupakan usaha-usaha untuk pencarian-pencarian idiom dan bahasa musikal yang baru/segar dari sebelumnya, karena kemasan semangat orientasi maupun saat dan tempat akan sangat memungkinkan bersentuhan dengan penonton masa kini yang kehadiran pertunjukannya akan lebih mencerminkan cita rasa pembebasan.

Karya seni sebagai representasi estetis pencipta dibentuk melalui proses dalam otak manusia. A. Moles dalam karya tulisnya (1966) berjudul "Information Theory and Estetic Perseption" dikutip oleh The Liang Gei menyatakan bahwa :

Percobaan-percobaan banyak dilakukan menunjukkan bahwa proses di dalam otak manusia dipengaruhi oleh sifat-sifat struktural dari pola-pola perangsang seperti misalnya sesuatu yang baru, yang rumit dan yang mengagetkan, sifat-sifat yang merangsang itu dapat dipandang sebagai unsur-unsur dari bentuk atau struktur seni.⁴

Pendapat ini menandakan suatu proses kejiwaan yang mengalir melalui pola pikir idesional yang secara psikologis bersangkutan paut dengan proses apresiasi seni dan dorongan batin dalam menciptakan suatu karya. Dorongan itu mencakup semua dinamika yang terakumulasi berupa angan-angan terbentang tanpa batas dalam pribadi seniman.

Uraian di atas merupakan rangsang internal, sedangkan secara eksternal pada dasarnya dinyatakan di luar seniman itu sendiri. Kondisi sosial, situasi politik, warna dan lain-lain baik diamati secara audio, visual dan musikal dapat menjadi rangsangan untuk menciptakan suatu karya.

Penciptaan karya karawitan ini termotivasi dari rangsang visual dan audio yang secara langsung melihat dan mendengar gerak gerik serta suara kumbang “tamulilingan” yang sedang berkelahi. Sesuai dengan pengamatan yang dilakukan pada tanggal 12 April 2003 di Pura Penataran Mas Megelung, Bebalang Bangli jam 15.00 Wita. Habitat tamulilingan banyak terdapat di dalam kayu-kayu bangunan (*los*) pura dengan arsitektur gaya Bali. Dalam kayu-kayu itulah mereka membikin lubang-lubang kecil sebesar diameter lubang bor. Kayunyapun tidak sembarang kayu mau ditempati. Hanya kayu “belalu” yang masih basah dan dalam keadaan bangunan baru, menjadi tempat kehidupannya. Itupun tidak terlalu lama tergantung situasi dan kondisi bangunan, suhu dan cuaca.

⁴ The Liang Gei, *Garis Besar Estetik (Filsafat Keindahan)*, Yogyakarta, 1976, p. 26.

Suaranya sangat keras apabila sedang terbang dan masuk dalam kubangannya. *Angereng* sahut menyahut di antara bangunan-bangunan, datang dan pergi silih berganti. Pada saat perkelahian terjadi, bergulat dengan garangnya sampai jatuh ke tanah. Penata berasumsi perkelahian yang terjadi kemungkinan disebabkan oleh beberapa faktor. Mungkin karena berebut pasangan, memperebutkan tempat, terganggu oleh kumbang yang lain dan masih banyak menjadi pertanyaan atas terjadinya perkelahian tersebut. Di samping itu juga penata pernah menonjok kubangannya yang masih ditempatinya. Suara yang muncul sangat dasyat yang menimbulkan warna suara berbeda.

Berdasarkan pengamatan peristiwa yang terjadi, munculah sebuah ide untuk mentransformasikan ke dalam bentuk garapan musik karawitan tradisional kontemporer yang berjudul “Kumbang Atarung”. Secara etimologi kumbang berarti sejenis serangga, dan *atarung* berarti pertarungan, perkelahian, atau pergulatan. Jadi *kumbang atarung* bisa berarti suatu perkelahian dua ekor kumbang.

Istilah *kumbang atarung* juga terdapat dalam buku *Prakempa Sebuah Lontar Gamelan Bali*, oleh I Made Bandem. Di situ dinyatakan bahwa *kumbang atarung* merupakan salah satu teknik (*gagebug*) permainan gamelan Bali yaitu gamelan Gender Pewayangan dan gamelan Angklung.⁵ Lebih lanjut dikatakan bahwa *gagebug* merupakan suatu hal yang pokok dalam gambelan Bali. *Gagebug* atau teknik bukan saja sekedar ketrampilan memukul atau menutup bilahan

⁵ I Made Bandem, *Prakempa Sebuah Lontar Gambelan Bali*, Akademi Seni Tari Indonesia Denpasar, Denpasar, 1986, p. 27.

gamelan, tetapi. mempunyai konotasi yang lebih dalam dari pada itu. *Gagebug* mempunyai kaitan erat dengan orkestrasi bahwa setiap instrumen mempunyai *gagebug* tersendiri dan mengandung aspek “physical behavior” dari instrumen tersebut. Sifat fisik dari instrumen-instrumen yang terdapat dalam gembelan dapat memberikan keindahan masing-masing pada penikmatnya.⁶

Makna yang dikandung dalam judul apabila dipadukan antara kedua rangsang penciptaan komposisi ini yang meliputi kehidupan kumbang *tamulilingan* dengan konsep tabuhan yang diterapkan dapat berarti bagaimana menggambarkan situasi pertarungan yang terjadi bila divisualisasikan dalam musik baik menyangkut teknik, jalinan melodi, bentuk lagu, penyajian maupun unsur-unsur musikal lainnya sebagai pembentuk keseluruhan.

Secara penyajiannya, sebagian besar perangkat-perangkat gamelan Bali yang ada dimainkan secara berkelompok tanpa perubahan posisi pemain dalam satu repertoar. Gending-gending yang dibawakan telah memiliki aturan tersendiri pada setiap perangkatnya yang sangat konvensional.

Sebagai realisasi karya ini akan diminimalkan personal dan diadakan perubahan-perubahan posisi pemain dalam penyajiannya. Bentuk-bentuk gending yang dikomposisikan tidak terikat oleh aturan-aturan atau *pakem-pakem* tradisional seperti pola *pengawit*, *pengawak*, *pengecet*.

Mengacu pada makna judul di atas, komposisi *Kumbang Atarung* ini bertemakan “peperangan”. Tema ini lebih memberikan keleluasaan (kebebasan) bagi penulis untuk menafsirkan perkelahian dua ekor kumbang yang menjadi

⁶ *Ibid.*, pp. 69-71.

fokus penggarapan. Perkelahian dimaksud tanpa adanya aturan-aturan yang mengikat dan lebih menonjolkan kebebasan menyangkut tempat, waktu, dan kondisi. Dalam sebuah garapan kebebasan ini tercermin dalam pemilihan alat. Dengan media yang sebagian besar instrumen bermelodi (*melodic instruments*) dapat divariasikan untuk menentukan warna suara yang berubah, baik perpaduan antara instrumen berbeda maupun dapat diterapkan fungsi *patutan* dalam instrumen Semar Pagulingan. Kebebasan berekspresi lebih dominan akan diterapkan, karena menurut penata media ungkap dapat menampung ide-ide yang berkembang secara kekinian dalam bingkai tradisional kontemporer.

Berdasarkan pengetahuan penata, komposisi karawitan ini belum pernah digarap. Dengan medium campuran dan kebebasan mengekspresikan alat untuk mendapatkan bentuk baru sangat dijamin bahwa keaslian komposisi dapat dipertanggungjawabkan.

Sebagai komposisi baru, tentunya gagasan yang muncul juga mencerminkan kemurnian dalam mengolah medium yang dipergunakan. Gamelan campuran sebagai media ungkap tidak dimainkan seterusnya sesuai fungsi alat secara konvensional, tetapi telah dimodifikasi secara inovatif untuk menampung gagasan-gagasan yang berkembang.

Karya komposisi ini mempergunakan media gamelan Bali yaitu gamelan Semar Pagulingan Saih Pitu, Angklung Empat Nada, Suling Bali, empat buah instrumen kendang Bali dan instrumen Angklung Kocok. Dipilihnya gamelan dan instrumen-instrumen tersebut sebagai media ekspresi karena pencipta merasa lebih akrab dengan instrumen-instrumen ini serta pendekatan garap melodi akan

lebih mendukung instrumen yang disediakan untuk mewadahi ide-ide penciptaanya.

Selain mempergunakan media gamelan, untuk memperjelas batasan judul dalam uraiannya dapat diungkapkan melalui alunan vokal *gerong* maupun vokal penabuh yang ditata khusus untuk menggaris bawahi lagu-lagu dalam komposisinya. Penataan vokal diwujudkan melalui alunan vokal solo maupun vokal bersama dengan sistem *tembang* baik secara *pacapariring* maupun *ngawilet*

Dengan membuat komposisi karawitan tradisional kontemporer yang berjudul *Kumbang Atarung* yang menggunakan gamelan campuran dengan ideum baru serta memandang bahwa *pakem* serta konvensi-konvensi tidak lagi dijadikan pedoman yang mengikat namun hal tersebut hanya dijadikan sumber inspirasi maka setidaknya komposisi akan bermanfaat bagi :

- 1) Pribadi pencipta: akan memberikan pengalaman baru dalam penggarapan instrumen campuran, dengan konsep kebebasan baik menyangkut mencari alternatif-alternatif baru dalam gamelan, alih fungsi instrumen, pengembangan teknik pada instrumen serta memadukannya dengan instrumen Angklung Kocok.

- 2) Masyarakat: dengan terwujudnya komposisi karawitan ini maka masyarakat akan dapat menikmati (mengetahui) nuansa baru dari media campuran gamelan Bali dan masih bisa dicari alternatifnya untuk menambah repertoar komposisi karawitan yang sudah ada sebelumnya.

B. Tujuan Penciptaan

Beberapa tujuan yang hendak dicapai dari komposisi ini antara lain :

- a. Dengan pembuktian sentuhan kreatif akan dibentuk *balance*, kontras, harmoni, dinamika dan lain-lain dengan menerapkan konsep pengembangan melodi sebagai pembentuk keseluruhan.
- b. Penata ingin mengaplikasikan konsep kebebasan berekspresi dalam olah komposisi baik menyangkut *gagabug* maupun menafsirkan kebebasan perkelahian dua ekor kumbang ke dalam bentuk garapan musik.
- c. Dengan penonjolan permainan melodi, dapat memberikan kesan mengalir dan sejuk sehingga kalimat-kalimat lagu yang dibentuk akan lebih jelas.
- d. Dari elemen musik, penggarapan dinamika akan lebih dikembangkan karena dengan pengolahan dinamika akan dapat memberikan kesan yang seimbang dalam sebuah penggarapan musik

C. Kajian Sumber Penciptaan

Dalam penciptaan karya komposisi karawitan ini, digunakan beberapa sumber data penciptaan yaitu sumber tertulis, sumber lisan dan sumber diskografi (auditif). Dengan memadukan ketiga sumber ini dapat saling dilengkapi sehingga mendapatkan sumber data yang valid.

Sumber tertulis adalah untuk menentukan kerangka teori dan kerangka konsep sebagai dasar pijakan dalam membentuk dan menciptakan suatu karya. Sesuai dengan penciptaan karya ini maka ditinjaulah buku-buku yang mengungkap berbagai pendapat dan mendukung terciptanya suatu garapan.

Adapun beberapa sumber penting yang menjadi landasan dalam garapan ini antara lain:

Kumbang Atarung sebagai judul karya ini bersumber dari sebuah buku “Prakempa Sebuah Lontar Gamelan Bali” oleh I Made Bandem. Dalam buku ini dijelaskan bahwa *kumbang atarung* merupakan suatu nama teknik (*gagebug*) dalam gamelan Bali yaitu dalam Gender Pewayangan dan gamelan Angklung Klentangan. Nama *gagebug* inilah yang memberikan inspirasi bagi penulis untuk memilih alat Angklung, Semar Pagulingan Saih Pitu, Angklung Kocok, kendang dan beberapa buah suling dalam mentransformasikan sebuah ide ke dalam wujud garapan

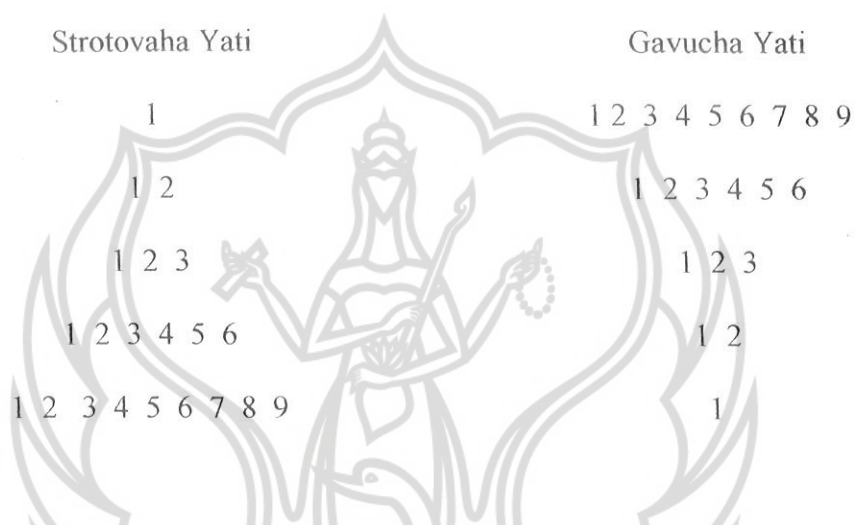
Proses penciptaan yang dilakukan dalam karya ini mempergunakan proses penciptaan Wayan Beratha baik secara visual maupun auditif, cepat tanggap beradaptasi terhadap lingkungan sosial serta banyak garapannya bersumber dari gending-gending yang telah ada. Konsep *kalangenan* (keindahan) yang meliputi keutuhan, penonjolan dan keseimbangan banyak melandasi pikiran Berata dalam memproses ciptaannya. Keseimbangan merupakan prinsip *kalangenan* sangat penting bagi Beratha karena dengan hadirnya keseimbangan antara komposisi gending, kualitas gamelan dan kemampuan penabuh dapat dicapai penyajian gending yang berbobot yaitu padat, *tekis incep*, *gilik*, *urip* dan *ngalangenin*.⁷

Secara struktur komposisi penyesuaian dan laras, sehingga jelajah nada di ketahui dan mengingat dengan sadar akan mempergunakan media alat campuran

⁷ I Wayan Senen, *Wayan Beratha Pembaharu Gamelan Kebyar Bali*, Tarawang Press, Yogyakarta, 2002, p. 126.

dengan standar nada yang berbeda-beda, maka konsep-konsep keselarasan, harmoni dan disharmoni akan lebih dipertimbangkan. Dari segi pengembangan ritme, penulis memasukkan dua jenis ritme atau *Yati* (India), yaitu *Gavucha Yati* (ekor kerbau) dan *Strotovaha Yati* yang artinya berbentuk sungai.⁸

Contoh :



Dari segi konsep penciptaannya garapan ini mempergunakan proses penciptaan yang dilakukan oleh I Nyoman Windha ketika menciptakan karya kontemporer “Catur Yuga” yang lebih mengutamakan melodi sebagai bagian utama. Konsep garapan yang dipakai dengan memanfaatkan teknik, serta mengubah dan memperluas fungsi tradisional alat-alat gamelan. Esensi Bali tetap ada, namun dari setiap alat dihasilkan dimensi baru seperti fungsi *reyong* digunakan oleh *terompong*, cara memainkan *jegogan* hampir di balik, terdapat unit-unit gongan yang tidak teratur (bukan 2, 4, 8 saja).⁹

⁸ I Wayan Rai, *Gong Antologi Pemikiran*, Seni Budaya, Bali Mangsi Press, Denpasar, 2001, pp. 6-7.

⁹ Dieter Mack, *Op. cit.*, pp. 141-152.

Selain yang sudah disebutkan di atas, untuk pengembangan musikalnya, secara audio pencipta mendapatkan inspirasi ketika perkuliahan I Wayan Rai S., dalam kelas mata kuliah Studio III dengan mendengarkan karya-karya komposisi Steve Reich, Terry Riley dan Lou Horison. Dalam kelas ini dibahas musik minimalis. Dari karya-karya inilah penulis terinspirasi untuk dapat meminimalkan personal dalam penggarapan musik, karena disadari penulis sebagai orang Bali telah menjadi kebiasaan bermain gamelan dengan jumlah relatif banyak antara 15 orang sampai 45 orang.

D. Landasan Penciptaan

Ada beberapa teori-teori dan konsep-konsep yang mampu memberikan pengertian, menggugah semangat serta membangun pola pikir penulis. Dalam perwujudannya komposisi karawitan tradisional kontemporer *Kumbang Atarung* ini mempergunakan beberapa landasan penciptaan antara lain:

Secara keseluruhan bentuk komposisi mempergunakan teori estetika yang menyatakan bahwa semua benda atau peristiwa kesenian mengandung tiga aspek yang mendasar yakni: 1) wujud atau rupa (*appearance*), 2) bobot atau isi (*substance*), 3) penampilan atau penyajian (*presentation*).¹⁰

¹⁰ A.A. Djelantik, *Pengantar Dasar Ilmu Estetika Jilid I Estetika Instrumental*, STSI Denpasar, Denpasar, 1990, p. 14.

Ketiga aspek di atas dapat diuraikan menjadi beberapa sub bahasan sebagai dasar teori penciptaan. Wujud memiliki dua unsur utama yaitu bentuk atau *form* dan struktur atau *structure*. Bobot semata-mata dilihat dalamnya meliputi apa yang dirasakan dan apa yang dihayati sedangkan dalam penampilan atau penyajian pada umumnya menyangkut bakat (*talent*), keterampilan (*skill*) dan sarana ("*medium*", "*vehicel*").

Dalam penggarapan reportoar penulis menggunakan konsep penggarapan I Nyoman Windha yang menyatakan bahwa: dalam penggarapannya sangat mengutamakan aspek melodi isian sebagai pembentuk secara keseluruhan, dan melodi balungan menjadi pemikiran selanjutnya. Konsep ini dapat dilihat dari beberapa karyanya yang khas seperti iringan tari *Sekar Jagat*, *Cendrawasih*, *Siwa Nataraja*, *Saraswati*, Kreasi tabuh *Wahyu Giri Swara*, *Gadung Kasturi*, *Santi Mantra* dan beberapa karya lainnya. Beranjak dari melodi yang mengalir tersebut, sangat berbeda-beda bentuknya dan ilustrasi gendingnya sangat variatif sehingga unit-unit gongan/rangkaian melodi seperti sedang melakukan *tembang*.¹¹

Secara proses penggarapan komposisi *Kumbang Atarung* dilandasi oleh metoda penciptaan yang dikemukakan oleh Alma M. Hawkins dalam bukunya "*Mencipta Lewat Tari*" terjemahan Y. Sumandiyo Hadi. Buku tersebut mengemukakan tentang tahapan kreatif dalam proses penciptaan yaitu tahap penjajakan (eksplorasi), tahap percobaan (improvisasi) dan tahap pembentukan (*forming*). Ketiga tahapan ini menjadi dasar pijakan untuk mencari, mengolah, dan

¹¹ Konsep ini didapatkan dalam proses belajar mengajar kelas mata kuliah Komposisi Karawitan di STSI Denpasar, ketika itu penulis menjadi asistennya.

mengembangkan ide garapan serta konsep yang melatar belakangi penciptaan karya.

Seni karawitan tradisi sebagai salah satu warisan budaya adiluhung yang sangat kita banggakan seharusnya dilestarikan dan dikembangkan. Langkah-langkah revitalisasi sangat penting dilakukan agar seni-seni karawitan yang telah mengalami kemandegan akibat dampak perkembangan jaman yang semakin maju dapat diangkat kembali kepermukaan sehingga dapat *ajeg* dan tidak mengalami kepunahan. Ada anggapan seni tradisi kurang mampu bersaing dalam dunia yang semakin global, akibatnya kurang diminati dan cenderung hanya mengakar pada aturan-aturan yang baku dan bahkan statis.

Menyikapi fenomena yang terjadi, dalam mewujudkan komposisi *Kumbang Atarung* dicoba memanfaatkan elemen-elemen tradisi Bali untuk diolah dan dikemas lebih segar dari sebelumnya. Orientasi karya menyangkut bentuk, nuansa, penyajian, dan karakter diharapkan dapat bersentuhan dengan penonton masa kini. Dengan landasan pemikiran di atas, perwujudan komposisi ini masih jauh dari harapan tetapi paling tidak dapat menggugah para penikmat untuk membangkitkan kembali nilai-nilai karawitan tradisi. Sentuhan kreatif dan pemanfaatan elemen-elemen tradisi masih tetap bisa diolah untuk mendapatkan kemungkinan-kemungkinan bentuk-bentuk baru.

Garapan komposisi *Kumbang Atarung* sebagai komposisi tradisional kontemporer juga dilandasi oleh budaya lingkungan. Pengolahan elemen-elemen tradisi dalam pembentukannya sangat mempertimbangkan kemampuan pengrawit dan di mana karya itu akan dipergelarkan. Melihat hal tersebut, penulis mencoba

untuk mentransformasikan ide garapan dengan tingkat kerumitan-kerumitan teknik yang lebih totalitas dan tetap menerapkan karakteristik dan ciri khas gamelan Bali.

Bagi penulis selain kemampuan teknik pengrawit, tempat pementasan menjadi hal yang sangat penting untuk dipertimbangkan. Yogyakarta sebagai tempat pertunjukan hendaknya kemasan garapan ditata berdasarkan lingkungan setempat. Ini berarti faktor penonton akan sangat besar peranannya dalam memberikan apresiasi terhadap karya yang dinikmati. Bagaimana garapan itu dapat berkomunikasi dengan *audiens* dan dapat membangun hubungan timbal balik yang positif. Untuk menyikapi keadaan inilah maka dalam garapan ini penulis mencoba untuk merealisasikan sebuah garapan dengan memasukkan motif dan kalimat-kalimat lagu maupun teknik yang dipadukan antara Jawa dan Bali. Motif lagu palaran penulis kolaborasi dengan isian vokal tunggal Bali dengan mengambil bentuk *pupuh* pangkur, dan juga permainan *trompong* digarap dengan mengadopsi teknik pukulan *bonang barung* dan *bonang penerus*.