

Resital

ISSN: 2085-9910

JURNAL SENI PERTUNJUKAN



Volume 14 No. 2 - Desember 2013

Journal of Performing Arts

Resital

JURNAL SENI PERTUNJUKAN
Volume 14 No. 2 - Desember 2013

ISSN: 2085-9910 (Cetak)

ISSN: 2338-6770 (Online)

Terbit dua kali setahun, bulan Juni dan Desember

PENERBIT

Fakultas Seni Pertunjukan
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

PEMIMPIN UMUM/PENANGGUNG JAWAB

Bambang Pujasworo

SIDANG PENYUNTING

Penyunting Penyelia
Yudiaryani

Penyunting Pelaksana

St. Hanggar Budi Prasetya

Anggota Penyunting

Fortunata Tyas Rinestu

Catur Wibono

Eli Irawati

Asep Saepudin

Sri Hastuti

Umilia Rokhani

Prima Dona Hapsari

TATA USAHA

Sumardi

PERANCANG GRAFIS

Teguh Prastowo

FOTO SAMPUL

Philipus Maliobowo

PERCETAKAN

Percetakan Galangpress

Jln. Mawar Tengah No. 72 Baciro Yogyakarta 55225

Tlp. 0274-554985, 554986 Fax. 0274-556086

e-mail: percetakan@galangpress.com



Alamat Redaksi/Tata Usaha

Fakultas Seni Pertunjukan, Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Jl. Parangtritis KM. 6,5 Sewon, Yogyakarta.

Tlp/Fax: 0274-384108, 375380

e-mail: jurnalresital@yahoo.com | www.journal.isi.ac.id

Pengaruh Gamelan terhadap Baleganjur Semaradana

I Ketut Ardana*

Jurusan Karawitan, Fakultas Seni Pertunjukan
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan: 1) mengetahui pengaruh Gamelan Semaradana terhadap bentuk Gamelan Balaganjur; 2) mengetahui perkembangan Gamelan Balaganjur dewasa ini; 3) mengetahui perubahan yang terjadi pada karakter Gamelan Balaganjur; dan 4) mengetahui bentuk-bentuk gending Balaganjur Semaradana. Ada 2 hal yang paling mendasar pengaruh Gamelan Semaradana terhadap Gamelan Balaganjur, antara lain: pertama, penggunaan terminologi semaradana dalam Balaganjur Semaradana; dan kedua, perubahan bentuk fisik dan karakter musikal Gamelan Balaganjur. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan menggunakan metode komparatif diakronik dan sinkronik yang bertujuan untuk mengetahui perubahan dan perkembangan balaganjur yang dipengaruhi oleh Gamelan Semaradana.

Kata kunci: gamelan Bali, balaganjur, semaradana.

ABSTRACT

The Influence of Semaradana Game/an towards Semaradana Balaganjur Game/an. This article was aimed to: 1) know the influence of Semaradana Game/an towards the Balaganjur Game/an; 2) know the development of Balaganjur Game/an today; 3) know the changes of musical character in Semaradana Balaganjur Game/an, and 4) know the forms of Semaradana Balaganjur Game/an. There are two basic things about the influence of Semaradana Game/an towards Semaradana Balaganjur Game/an: first, the semaradana terminology that is used for the name of Semaradana Balaganjur Game/an; second, the physical form and changes of musical character of Balaganjur Game/an. This research was a qualitative research used diachronic and synchronic comparative methods and was aimed to find out the changes and developments of balaganjur that were influenced by Semaradana Game/an.

Keywords: Balinese game/an, balaganjur, semaradana.

Pendahuluan

Balaganjur merupakan salah satu gamelan yang bersifat energik, lincah, dan keras. Gamelan Balaganjur biasa digunakan untuk mengiringi upacara prosesi adat Bali seperti upacara *melasti*, *melancaran*, dan sejenisnya. Namun pada perkembangannya kini, Gamelan Balaganjur juga digunakan untuk acara-acara karnaval, lomba balaganjur, lomba desa adat, dll. Dalam konteks karnaval dan lomba disajikan gending-gending garapan, lebih memiliki varian bentuk musikal yang beragam. Hal ini sangat berbeda dengan kepentingan upacara *melasti*.

Peran penting Gamelan Semaradana dalam proses perkembangan Gamelan Balaganjur sangat besar. Inspirasi-inspirasi musikal dari Gamelan Semaradana mendorong lahirnya karya-karya baru yang lebih inovatif dalam *genre* Gamelan Balaganjur. Cara musikal, tradisi Gamelan Balaganjur sangat sederhana. Hal ini bisa dilihat

dari pola melodi, ritme, dan dinamika. Namun, dengan berkembangnya sikap idealisme maka para seniman berusaha mencari celah-celah kreatif untuk menggarap Gamelan Balaganjur. Satu hal yang sangat tampak jelas adalah pengaruh kreativitas Gamelan Semaradana terhadap *genre* Gamelan Balaganjur.

Memadukan Gamelan Semaradana dan Gamelan Balaganjur adalah sebuah ide untuk menginovasikan Gamelan Balaganjur. Hasil perpaduan ini dimanfaatkan oleh para seniman muda untuk mengungkapkan ide-ide musikalnya yang sarat kreativitas. Peluang seniman untuk berkreativitas sangat tinggi, karena ada perubahan yang signifikan dalam Gamelan Balaganjur. Perubahan ini jelas sangat menguntungkan para seniman pencipta. Menciptakan gending-gending baru dan mentransformasi ide-ide kreasi dan inovasi terbuka lebar.

*Alamat korespondensi: Prodi Karawitan ISI Yogyakarta, Jalan Parangriris KM 6,5 Sewon, Yogyakarta 55001. E-mail: ardana_ioak@yahoo.co.id

Beberapa tahun belakangan ini proses perkembangan Gamelan Balaganjur sangat pesat. Bahkan elemen-elemen musikal dan non musikal yang ada di dalam Gamelan Samaradana juga ditransformasi ke dalam Gamelan Balaganjur. Oleh karena itu, Gamelan Balaganjur menjadi lebih kaya kreativitas. Oleh masyarakat, hasil perpaduan antara Gamelan Balaganjur dan Gamelan Samaradana disebut Gamelan Balaganjur Samaradana.

Perpaduan 2 gamelan yang berbeda juga melatar belakangi lahirnya *genre* Gamelan Samaradana. Pada tahun 1984 seorang kreator gamelan Bali membuat Gamelan Samaradana. Sosok I Wayan Berata sebagai seorang kreator terinspirasi dari Gamelan Semar Pagulingan dan Gong Kebyar. Teknis pembuatan gamelan ini merupakan penggabungan laras pelog tujuh nada Gamelan Semar Pagulingan dengan laras pelog 5 nada Gamelan Gong Kebyar. Penggabungan kedua gamelan di atas menghasilkan sebuah *barungan* gamelan yang memiliki laras pelog tujuh nada. Namun karakter pelog tujuh nada Gamelan Semar Pagulingan dengan tujuh nada Gamelan Samaradana sangat berbeda. Gamelan Samaradana semakin berkembang di kalangan masyarakat Bali. Bentuk fisik seperti bentuk *pelawah*, *adeg-adeg* sama persis dengan Gamelan Gong Kebyar. Hasilnya adalah Gamelan Samaradana lebih variatif daripada Gamelan Semar Pagulingan dan Gong Kebyar, bisa menyajikan gending-gending Semar Pagulingan dan bisa menyajikan gending-gending *kekebyaran* atau Gong Kebyar. Sebagai sebuah gamelan baru, Gamelan Samaradana memberikan pengayaan tafsir garap bagi para seniman yang ingin berkreativitas seni. Tentu saja hal ini sangat menguntungkan seniman khususnya seniman muda.

Salah satu seniman muda yang sangat tertarik dengan keberadaan Gamelan Samaradana adalah I Ketut Suandita. Ia beberapa kali sudah menciptakan karya-karya seni karawitan dengan menggunakan Gamelan Samaradana. Salah satu karyanya yang monumental berjudul *Maha Yuga*, sebuah karya baru yang menginspirasi seniman-seniman muda lainnya untuk berkarya karawitan dengan menggunakan Gamelan Samaradana. Intensitas tinggi dan ketertarikan terhadap gamelan ini membuat dia berpikir untuk memadukan Gamelan Samaradana dengan

Gamelan Balaganjur. Hasil dari gending-gending terbarunya yang menggunakan media Gamelan Balaganjur Samaradana menjadi *icon* gending *baleganjuran* di kalangan masyarakat seni di Bali.

Munculnya Gamelan Gong Kebyar juga diduga kuat merupakan perpaduan antara Gamelan Palegongan dan Bebarongan. Kedua gamelan ini sama-sama memiliki lima bilah dan lima nada, kemudian digabung menjadi satu sehingga lahirlah Gong Kebyar yang memiliki sepuluh bilah dan lima nada. Karakternya yang "*ngebyar*" membuat gamelan ini cepat berkembang di masyarakat Bali. Secara teknik permainan ada kesamaan dengan teknik permainan Gamelan Bebarongan dan Palegongan. Kini, sebagian *sekehe gong* di Bali menggunakan Gong Kebyar untuk memainkan gending-gending bebarongan dan palegongan.

Selain itu, secara historis saling mempengaruhi antara gamelan satu dengan gamelan yang lainnya sering terjadi dalam karawitan Bali. Dulu, sekitar abad ke- XVI Masehi proses lahirnya *genre-gamelan* baru ketika itu seperti Gamelan Bebarongan, Gamelan Palegongan, Gamelan Semar Pagulingan, dan Gamelan Jaged Pingitan sangat dipengaruhi oleh Gamelan Pegambuhan (Sugiarta, 2008: 148). Gamelan Gambuh menjadi inspirasi munculnya ke empat gamelan di atas. Hal ini sangat terlihat dari lagu-lagu yang dimainkan, model-model pola lagu, dan bentuknya.

Pelbagai uraian di atas nampak jelas adanya proses saling mempengaruhi antara gamelan satu dengan gamelan lainnya. Perihal pengaruh Gamelan Gambuh terhadap Gamelan Semar Pagulingan, Gamelan Palegongan, Gamelan Bebarongan, dan Gamelan Jaged Pingitan sudah diteliti oleh beberapa seniman. Hasil penelitian ini sangat besar manfaatnya pada perkembangan karawitan Bali. Dengan demikian, penelitian tentang Pengaruh Gamelan Samaradana Terhadap Gamelan Balaganjur Samaradana sekiranya sangat penting untuk diteliti lebih lanjut. Selain itu, belum pernah ada penelitian tentang Gamelan Balaganjur Samaradana sebagai sebuah varian baru Gamelan Balaganjur. Masalah yang diajukan dalam penelitian ini adalah: 1) Bagaimanakah pengaruh Gamelan Samaradana terhadap bentuk Gamelan Balaganjur?; 2) Bagaimanakah pengaruh Gamelan Samaradana terhadap penamaan dalam Gamelan Balaganjur; 3) Bagaimanakah pengaruh

Gamelan Semaradana terhadap perubahan karakter musikal Gamelan Balaganjur?.

Pertanyaan-pertanyaan di atas dibahas dengan menggunakan metode komparatif diakronik dan komparatif sinkronik. Oleh karena itu, dalam sub pembahasannya diuraikan tentang pengertian, bentuk, karakter musikal Gamelan Balaganjur *saih pat* dan Gamelan Semaradana. Uraian ini akan memperlihatkan pengaruh Gamelan Semaradana terhadap Gamelan Balaganjur yang kemudian disebut sebagai Balaganjur Semaradana.

Karakter Musikal Balaganjur *Saih Pat*

Gamelan Balaganjur atau yang juga sering disebut Gamelan Bleganjur adalah salah satu bentuk kesenian musik yang berkembang dan digunakan oleh masyarakat Bali sebagai sarana untuk mengmngl upacara-upacara prosesi. Pengertian ini juga didukung oleh arti kata balaganjur tersebut. Secara harfiah istilah balaganjur terdiri dari 2 kata, yaitu: *bala* dan *ganjur*. *Bala* berarti sekelompok orang dan *ganjur* berarti tombak (Dita, 2007:55). Dengan demikian balaganjur berarti sekelompok orang yang sedang membawa senjata tombak. Tombak merupakan alat untuk berperang di masa lampau yang lazim digunakan oleh masyarakat dalam mempertahankan diri dari serangan musuh. Dalam konteks Gamelan Balaganjur, sangat jelas bahwa yang dimaksud dengan *bala* adalah pengrawitnya sedangkan senjata tombak dalam pemahaman tersebut adalah alat-alat yang dimainkan, yaitu seluruh perangkat Gamelan Balaganjur. Oleh karena itu, Gamelan Balaganjur digunakan oleh masyarakat sebagai salah satu alat perang untuk membentengi diri dari sifat-sifat jahat melalui sebuah upacara-upacara prosesi keagamaan. Esensi pengertian balaganjur juga sangat tepat dengan karakter gending-gending balaganjur yang bersifat keras, cepat, energik sehingga Gamelan Balaganjur dikatakan oleh banyak pengamat seni sebagai gamelannya anak muda.

Gamelan Balaganjur terdiri dari beberapa instrumen yang terbuat dari perunggu dan kulit. Instrumen perunggu dibuat berbentuk pencon dan dimainkan dengan cara dipukul, yaitu: satu orang pengrawit memegang satu pencon, sedangkan yang terbuat dari kulit berbentuk kendang dan batangan yang dimainkan dengan cara dipukul. Instrumentasi Gamelan Balaganjur dikelompokkan

menjadi 3 bagian, yaitu: kelompok melodis, kelompok ritmis, dan kelompok kolotomis. Pertama, instrumentasi yang termasuk kelompok melodis, antara lain: instrumen ponggang dan riong. Kedua, instrumentasi kelompok ritmis adalah instrumen kendang dan ceng-ceng kopyak. Ketiga, instrumen kolotomis yaitu: sepasang gong (lanang wadon), sebuah kempur, kempli, dan sebuah bebende.

Ponggang merupakan instrumen pencon yang memiliki dua nada, nada 7 (*dung*) dan nada I (*dang*). Ponggang dimainkan oleh 2 orang. Keduanya dimainkan secara berurutan dengan membentuk pola sederhana. Pola tersebut diulang-ulang sesuai dengan kebutuhan musikal. Pola musikal Ponggang membentuk sebuah jalinan melodi sederhana sebagai sumber garap instrumen reong. Bentuk melodinya adalah I . 7 1 7 1 . 7 1. Nada I (*dang*) sebagai tonika dan nada 7 (*dung*) sebagai dominan.

Reong merupakan instrumen pencon yang memiliki empat nada, yaitu: 4 (*dong*) 5 (*deng*) 7 (*dung*) I (*dang*). Dalam konteks gending klasik – gending belum digarap kreasi – reong digarap berdasarkan pola melodi ponggang. Bentuk pengembangannya juga sederhana. Pola-pola reong dibatasi oleh ponggang yang terdiri dari 8 ketukan dalam satu *gongan*. Pola melodi reong biasanya dimainkan oleh empat orang pengrawit (*penabuh*). Dengan demikian, satu pencon dimainkan oleh satu orang (Tabel 1)

Ponggang	1 7 1 7	1 7 1
Reong	47457454754757457	4754757457454754

Tabel 1. Pola permainan Ponggang dan Reong

Karakter musikal merupakan fenomena musikal yang terelasi dari sebuah permainan melodi, ritme, dan dinamika yang tergarap, terstruktur, dan terpola dengan kiat-kiat tertentu, menggunakan model atau gaya tertentu, sehingga menghasilkan sebuah rasa tertentu pula. Oleh karena itu, cara untuk mengidentifikasi karakter musikal Gamelan Balaganjur adalah melalui beberapa analisis musikal, antara lain: a) analisis tentang sistem tangga nada yang digunakan; dan

b) analisis struktur gending. Tangga nada dalam Gamelan Balaganjur identik dengan laras gamelan.

Laras merupakan sistem pengaturan frekuensi clan interval nada-nada (Hastanto, 2009:23). Frekuensi clan interval nada-nada yang telah diatur jarak pan tinggi rendahnya menghasilkan karakter musikal sehingga antara laras yang satu dengan yang lainnya memiliki karakter yang berbeda. Hal ini disebabkan oleh frekuensi jarak nada yang berbeda pada laras-laras tersebut. Ada dua laras yang dikenal dalam budaya musik tradisional khususnya di Jawa dan Bali, yaitu laras pelog dan laras slendro. Laras pelog mempunyai jarak nada yang berbeda antara nada yang satu dengan nada-nada yang lainnya, sedangkan laras slendro jarak nada-nadanya hampir sama. Pada umumnya di Bali dikenal dua jenis laras pelog, yang menggunakan lima nada disebut laras pelog pancanada (*saih lima*) dan laras pelog saptanada (*saih pitu*) menggunakan tujuh nada. Demikian pula dalam laras slendro, ada yang menggunakan empat nada dan lima nada. Namun, bila mengacu pada pengertian laras yang disampaikan oleh Hastanto maka di Bali ada empat jenis laras pelog, yaitu *saih lima*, *saih pitu*, *saih empat*, dan *saih nem*. Pengertian *saih pat* dan *saih nem* adalah laras pelog yang menggunakan empat nada dan enam nada. Oleh karena Gamelan Balaganjur menggunakan empat nada maka disebut sebagai laras pelog empat nada atau *saih pat*. Dengan demikian istilah yang digunakan dalam tulisan ini untuk menyebut Gamelan Balaganjur adalah Gamelan Balaganjur *Saih Pat*. Istilah ini digunakan untuk membedakan antara Gamelan Balaganjur *Saih Pat* dengan Gamelan Balaganjur Samaradana.

Pada umumnya di Bali terdapat dua istilah yang digunakan untuk mengklasifikasikan gending-gending *balaganjuran*, yaitu: gending-gending keputra dan gending-gending kreasi. Gending-gending keputra menunjuk kepada bemuk gending yang biasa digunakan jaman dulu untuk upacara-upacara keagamaan sedangkan gending-gending kreasi merupakan gending-gending garapan barn yang biasanya digarap untuk kepemimpinan lomba atau festival. Namun pada perkembangannya, banyak juga *sekehe-sekeh gong* (sanggar musik) menggunakan gending-gending garapan barn untuk mengiringi upacara ritual atau keagamaan. Secara umum, bila keduanya dikaji berdasarkan struktur maka ada kesamaan bemuk, yaitu:

ada bagian *kawitan* (mulai), ada bagian tengah (utama), ada bagian *pejalan* atau *pengadeng*, dan ada bagian akhir. Istilah yang digunakan untuk menyebutkan masing-masing bagian berbeda-beda namun esensinya sama. Pada bentuk gending-gending keputra, istilah yang digunakan adalah *kawitan* (mulai), *gegilakan* (bagian utama), *pengawak* (*Jengadeng*), dan *penyuwud* (bagian akhir), sedangkan istilah yang digunakan dalam gending-gending kreasi adalah *kawitan* (mulai), gending panggung (bagian utama), gending *pejalan*, dan *penyuwud* (bagian akhir).

Karakter Musikal Gamelan Samaradana

Gamelan Samaradana adalah salah satu gamelan barn ciptaan I Wayan Beratha tahun 1984, merupakan perpaduan dari Gong Kebyar dan Semar Pagulingan bila dilihat dari bentuk instrumen dan wilayah nadanya (Arsana, 2005: 11). Oleh karena embrionya Gong Kebyar dan Semar Pagulingan maka Gamelan Samaradana bisa memainkan gending-gending *kekebyaran* dan gending-gending Semar Pagulingan. Secara khusus reponar gending-gending Samaradana belum banyak dikenal oleh kalangan masyarakat luas. Hal itu disebabkan oleh kurangnya publikasi melalui pentas secara intensif. Namun demikian, di kalangan seniman sekolahan sudah mulai populer. Bahkan Gamelan Samaradana banyak melahirkan karya-karya barn. Oleh karena itu, karya-karya barn yang diproduksi oleh seniman-seniman muda sekolahan menjadikan Gamelan Samaradana berbeda dengan Gamelan Gong Kebyar terutama karakteristik musikalnya. Di bawah ini 2 hal yang berkaitan dengan Gamelan Samaradana yaitu instrumen dan karakter musikal. Dalam konteks musikal, laras dan struktur dapat membekuk sebuah karakter musikal.

Bemuk instrumentasi (*tungguhan*) Gamelan Samaradana dianalisis dengan meminjam konsep pengelompokan instrumen Gong Kebyar yang diuraikan oleh Pande Made Sukerta. Dalam bukunya yang berjudul *Gong Kebyar Buleleng: Perubahan dan Keberlanjutan Tradisi Gong Kebyar* disebutkan ada enam kelompok *tungguhan*, yaitu: kelompok *tungguhan bantang gending*, *penandan*, *pepayasan*, *pesu mulih*, *pemanis*, dan *pengramen* (Sukerta, 2009:151). Konsep ini sangat relevan karena Gong Kebyar adalah salah satu embrio Gamelan Samaradana. Bila dilihat dari bemuk

instrumen clan fungsinya, Gamelan Semaradana terdiri dari instrumen *bantang gending, penandan, pepayasan, pesu mulih, pemanis, clan pengramen.*

Laras yang digunakan oleh Gamelan Sem radana adalah laras pelog tujuh nada atau saptanada (*saih pitu*). Laras pelog sapta nada menghasilkan beberapa jenis *patutan* – di Jawa disebut *pathet* – di dalamnya, yaitu: *patutan selisir, sundaren, tembung, baro, pengenter ageng, pengenter a/it, clan lebeng.* Semuanya memiliki wilayah nada yang berbeda dalam satu *gembyangan* sehingga mempunyai karakteristik- yang berbeda. Menurut Hastanto *pathet* sebenarnya adalah urusan rasa musikal yaitu rasa *seleh* (Hastanto, 2009:112).. Rasa *seleh* adalah rasa berhenti dalam sebuah kalimat lagu baik itu berhenti sementara maupun berhenti yang berarti selesai (Hastanto, 2009:112).. Konsep *pathet* dalam gamelan ageng sangat kuat. *Pathet* terbagi menjadi tiga. Permainan sebuah *pathet* dalam karawitan Jawa sangat tergantung dari nada-nada yang digunakan kemudian pada akhir *seleh* memiliki nada-nada tertentu untuk jatuhnya pukulan gong. Misalnya, pada *pathet manyura* pada umumnya menggunakan *seleh* nada 6, 2, 3 sebagai jatuhnya pukulan gong (Hastanto, 2009:100). Dari urai tersebut adaseikit perbedaan dengan pemahaman *patutan* di Bali secara aplikasi garapnya. *Patutan* merupakan sebuah upaya garap yang dilakukan oleh seorang pengarang dengan menggunakan wilayah nada atau urutan-nada-nada tertentu. Pada aplikasinya tidak mempertimbangkan *seleh*. Sebagai contoh adalah dalam *patutan selisir* – di Jawa *pathet lima* – tidak hams tonika pada nada 5 ma atau 7 (*dung*). Dengan demikian, seorang kreator Gamelan Semaradana memiliki ruang kreatif yang sangat luas untuk menggarap sebuah bentuk melodi dengan memanfaatkan fenomena *patutan*.

Reportoar-reportoar Gamelan Semaradana memiliki bentuk yang relatif sama dengan reportoar-reportoar *kekebyaran*. Oleh karena

Gamelan Semaradana					
Nada-nada Gamelan Semaradana	3	4	6	7	2
<i>Patutan Se'isir</i>		4			
<i>Patutan tembung</i>		4		7	
<i>Panuan sundaren</i>				7	
<i>Patutan baro</i>				7	
<i>Patutan pengemer ageng</i>				7	
<i>Patutan pengenter a/it</i>					
<i>Patutan lebeng</i>				7	

Tabel 2. Sistem *patutan* Gamelan Semaradana

reportoarnya merupakan garapan barn maka strukturnya adalah menyerupai gending-gending kreasi barn dalam Gong Kebyar. Pola-pola yang digunakan juga merupakan adopsi dari pola-pola *kekebyaran*. Banyak pola-pola *kekebyaran* yang menjadi pilihan dalam garapan, misalnya pola *kebyar* dan pola *legod bawa*. Pola *kebyar* adalah bentuk permainan yang tidak konstan clan ajeg, pola yang tidak bisa dihitung dengan pasti jumlah ketukannya karena cara permainannya adalah berdasarkan intuisi dari *penabuh* (pengrawit). Dengan demikian, pola *kebyar* tidak terikat dengan tempo yang ajeg melainkan sangat tergantung dari rasa *penabuhnya*. Pola *kebyar* dalam Gamelan Semaradana juga memiliki esensi yang sama dengan *kebyar* pada Gong Kebyar. Hal yang membedakannya adalah penggunaan nada-nada yang lebih variatif Gamelan Semaradana menyediakan nada-nada yang lebih banyak daripada gong Kebyar. Oleh karena itu, bentuk pola *kebyar* dapat memanfaatkan ketersediaan *patutan* yang ada dalam Gamelan Semaradana sehingga pola-pola *kebyar* bisa menggunakan sistem modulasi, yaitu: pola *kebyar* dimainkan secara-berulang-ulang namun menggunakan *patutan* yang berbeda-beda. Fenomena ml termasuk barn dalam sistem *kekebyaran*.

Selain pola *kebyar* juga menggunakan pola *legod bawa*. Pola ini cenderung untuk musik tari, sebuah garapan yang bertujuan untuk mengiringi tari. *Legod bawa* sudah mempunyai aturan yang kuat yaitu diukur dari bentuk melodi, permainan kendang, clan permainan gong. Ketiganya merupakan embrio yang mengikat pola *legod bawa*.

Pola-pola permainan *kebyar* clan *legod bawa* mempunyai dampak terhadap bentuk, terutama pada struktur reportoar-reportoar Gamelan Semaradana. Secara umum, struktur reportoar Gamelan Semaradana terdiri dari *kawitan, pengawak, pengecet, clan penyuwud* – struktur ini diteliti pada gending-gending khusus atau ciptaan baru Gamelan Semaradana. Pengertian *kawitan* dalam struktur di atas sama dengan pengertian *kawitan* pada Gamelan Balaganjur *Saih Pat*. Namun yang membedakan -adalah bentuk *kawitannya* lebih panjang clan lebih variatif Ada ruang masing-masing instrumen diolah untuk ditonjolkan. Bagian berikunya adalah *pengawak*, yaitu bagian tengah yang memanfaatkan seluruh instrumen

umuk diolah, mulai adanya organisasi musikal secara terukur dan teratur. *Pengecet* merupakan bagian ketiga gending. Bemuk *pengecet* ada dua jenis: pertama, merupakan pemadatan dari *pengawak* dan kedua, berdiri sendiri secara melodi namun lebih pendek kalimat lagunya daripada *pengawak* (bentuk *pengecet* diteliti dari gending-gending kreasi barn gamelan Samaradana). Bagian terakhir adalah *penyuwud*, yaitu sebuah peristiwa musikal yang memberikan tanda-tanda untuk mengakhiri gending.

Gamelan Balaganjur Samaradana

Perkembangan Gamelan Balaganjur *Saih Pat* cukup signifikan. Terbukti, hampir di setiap daerah, sekolah, dan *banjar* mempunyai Gamelan Balaganjur. Bahkan, secara fisik Gamelan Balaganjur mengalami perubahan yang luar biasa. Hal itu sebagai indikasi keterbukaan balaganjur umuk diolah, direkayasa, dibemuk sesuai dengan kebutuhan jaman dan emosional kreativitas yang imelektual dan tinggi. Oleh karena itu, perubahan fisik yang terjadi pada Gamelan Balaganjur *Saih Pat* memberi peluang kepada seniman umuk berkreasi dengan inovatif. Perubahan gamelan balaganjur secara fisik sangat besar dipengaruhi oleh Gamelan Samaradana. Oleh karenanya disebut Gamelan Balaganjur Samaradana.

Embrio Gamelan Balaganjur Samaradana adalah Gamelan Balaganjur. Sebelum tahun 1997, *sekehe* Gong Remaja Kencana Wiguna Banjar Kehen memainkan gending-gending *balaganjuran* dengan menggunakan gamelan balaganjur *saihpate*. Potensi kesenian yang dimiliki oleh *Sekehe* Gong Kencana Wiguna pada saat itu adalah gamelan balaganjur *saih pat* dan gamelan gong kebyar saja sehingga gending-gending yang disajikan dalam berbagai acara kesenian adalah gending-gending *balaganjuran saih pat* dan *kekebyaran*. Khusus pada penyajian gending-gending *balaganjuran saih pat* biasanya difungsikan umuk acara karnaval dan ritual. Ketika itu, sering mengiringi upacara *melasti* dan upacara *ngileh jenukan* – rangkaian upacara *mekarya* agung. Setiap kali perjalanan jauh maka gending menjadi monoton. Wilayah garap Balaganjur *saih pat* memang terbatas. Karakteristik yang sangat energik juga menyebabkan sering kali para pengrawit sangat kelelahan. Wilayah kreativitas sangat terbatas. Garap lebih banyak berorientasi pada pola ritmik *tungguhan* cengceng kopyak. Dengan demikian,

gending-gending Balaganjur cenderung sangat cepat dan keras. Dari fenomena ini, maka seorang komposer I Ketut Suandita mempunyai ide umuk mengembangkan balaganjur *saih pat* menjadi Balaganjur Samaradana. Menurut Suandita, tujuan utama umuk mengembangkan balaganjur *saih pat* menjadi Balaganjur Samaradana adalah umuk lebih leluasa menggarap gending-gending *balaganjuran* terutama dari aspek melodi gending (Suandita, Wawancara tahun 2011).

Sosok Suandita yang memiliki sikap idealisme dalam berkesenian sangat menyadari bahwa umuk mewujudkan ide tersebut bukanlah hal mudah karena dibutuhkan gamelan barn, yaitu gamelan balaganjur yang nada-nadanya menyerupai gamelan samaradana. Atas dasar tersebut, pengembangan gamelan balaganjur dilakukan melalui penambahan *tungguhan* reong yang semula berjumlah 4 pencon menjadi 9 pencon pada tahun 1997. Satu pencon dari 9 pencon yaitu pencon yang bernada 6 (*deung*) merupakan salah satu pencon yang memiliki peranan penting dalam menentukan gamelan balaganjur *saih pat* menjadi Balaganjur Samaradana. Oleh karena itu, seorang pande gamelan Bali yang bernama Pak Warsa kemudian membuat pencon yang bernada 6 (*deung*) atas pesanan dari I Ketut Suandita, sedangkan 4 pencon lainnya diambil dari reong gamelan gong kebyar. Proses pembuatan nada 6 (*deung*) hams menyertakan 1 nada atas dan satu nada bawah dari nada 6 (*deung*). Perbandingan dilakukan untuk mendapatkan kualitas dan pelarasan yang baik. Pembuatannya membutuhkan waktu sekitar 1 minggu. Hasilnya cukup memuaskan baik secara kualitas suara maupun tinggi rendah nadanya.

Pada tahun 1997, I Ketut Suandita menggarap gending Balaganjur Samaradana pertama. Gending ini berdurasi lebih kurang 10 menit. Namun pada aplikasi di lapangan pelepasan maupun penyempitan waktu sangat dimungkinkan karena secara musikal sengaja dibuat repetisi yang bisa lebih dari 3 kali. Tujuan penciptaan karya ini memang secara khusus umuk kepentingan perjalanan jauh baik umuk iringan ritual maupun pementasan karnaval.

Pada tahun 2001 terjadi proses pembaharuan gending. Ketika itu, ada tawaran umuk rekaman Bali Record, maka ada inisiatif umuk meninjau kembali gending Balaganjur Samaradana.

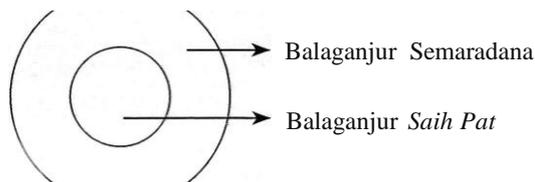


Diagram Embrio Gamelan Baleganjur Semarangana

Akibanya, dilakukan satu pembaharuan dengan memberikan sentuhan kreativitas yang mengutamakan kerumitan, tempo cepat, dan keras. Dengan pertimbangan itu, maka ge ding lebih berdinamika. Keahlian Suandita dalam menciptakan gending balaganjur semaradana menjadi trend baru di kalangan masyarakat pada tahun tersebut.

Diagram di atas menjelaskan bahwa adanya perubahan bentuk Gamelan Balaganjur. Pada garis panah yang menunjukkan Balaganjur *Saih Pat*, Balaganjur masih belum berkembang secara fisik. Itu artinya, jumlah instrumentasi lebih kecil dan lebih sederhana dari Balaganjur Semarangana, sedangkan pada garis panah Balaganjur Semarangana, gamelan sudah mengalami perkembangan secara instrumentasi dan musikal. Hal ini dapat dibuktikan melalui adanya penambahan instrumen pada Balaganjur Semarangana.

Pengaruh Gamelan Semarangana terhadap Penamaan Balaganjur Semarangana

Istilah *semaradana* dalam Balaganjur Semarangana adalah sebuah istilah untuk memperkuat indikator perkembangan Gamelan Balaganjur yang dipengaruhi oleh Gamelan Semarangana, sekaligus untuk membedakan *genre* Gamelan Balaganjur Semarangana dengan Gamelan Balaganjur *Saih Pat*. Istilah *semaradana* berasal dari *semaradahana* (*samara* = *asmara*, *dahana* = *api*), sebuah istilah Jawa Kuna yang biasa untuk menyebut nama sebuah kekawin yang mengisahkan Batara Kamajaya atau Sanghyang Semara terbakar oleh api Batara Siwa karena Kamajaya telah menggoda Siwa dengan panah *pancawisaya* (Arsana, 2005:11). Pada mulanya istilah *semaradana* digunakan untuk merepleksikan karakter musikal Gamelan Semarangana yang sangat enerjik, berkobar-kobar, lincah, lembut, maskulin, feminine, muda, penuh semangat ambisius, halus, keras, dan bagaikan api asmara yang membara (Senen, 1994:20-21). Oleh karena

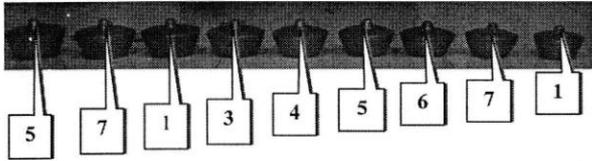
Balaganjur Semarangana sangat besar dipengaruhi oleh Gamelan Semarangana maka istilah ini juga digunakan dalam Balaganjur Semarangana. Secara karakter musikal, istilah ini juga sangat tepat untuk mengindikasikan sifat-sifat musikal Gamelan Balaganjur Semarangana, yaitu: enerjik, lincah, lembut, maskulin, feminin, muda, halus, penuh semangat, keras, dan bagaikan api asmara. Karakter di atas agak berbeda dengan sifat-sifat musikal yang ada dalam Gamelan Balaganjur *Saih Pat*, yaitu: keras, lincah, ambisius, berkobar-kobar, muda, dan enerjik. Dengan demikian, karakter musikal Gamelan Balaganjur Semarangana lebih rumit dari pada Gamelan Balaganjur *Saih Pat*.

Pengaruh Gamelan Semarangana Terhadap Bentuk Gamelan Balaganjur

Bentuk adalah "bangun gambaran, rupa atau wujud, sistem atau susunan, serta wujud yang ditampilkan" (Sukerta, 2009: 149). Kajian bentuk dalam sub ini berorientasi pada perubahan instrumentasi yang ada pada Gamelan Balaganjur Semarangana. Dengan demikian, bentuk dikaji berdasarkan aspek fisik. Di bawah ini Gamelan Balaganjur Semarangana dilihat dari bentuk dan fungsi *tungguhan* dalam organisasi musikal.

Istilah *tungguhan* mempunyai pengertian instrumen. Oleh karena istilah *tungguhan* sering digunakan untuk menyebutkan instrumen Balaganjur Semarangana oleh para senimannya maka dalam penelitian ini menggunakan istilah tersebut untuk instrumentasi. Jenis-jenis *tungguhan* yang ada dalam Gamelan Balaganjur Semarangana dikelompokkan berdasarkan fungsi dan peran musikal menjadi lima, antara lain: 1) kelompok gending; 2) kelompok *pepayasan*; 3) kelompok *pemanis*; 4) kelompok *pesu mulih*; dan 5) kelompok *penandan*. Pengelompokan ini meminjam istilah yang digunakan dalam pengelompokan instrumen gamelan gong kebyar (Sukerta, 2009:151-192). Pertama, kelompok gending adalah *tungguhan* yang memainkan gending. *Tungguhan* yang berfungsi memainkan gending adalah *tungguhan* reong. *Tungguhan* reong adalah instrumen pencon yang memiliki sembilan nada yaitu: 5 (*deng*), 7 (*dung*), 1 (*dang*), 3 (*ding*), 4 (*dong*), 5 (*deng*), 6 (*deung*), 7 (*dung*), 1 (*dang*). Reong 5 (*deng*), 7 (*dung*), dan 1 (*dang*) rendah pada waktu tertentu atau model garap tertentu dimainkan ala ponggang. Permainan ala ponggang merupakan bagian dari sebuah kerangka

kecil clalam lagu atau gencling. Dengan clemikian *tungguhan* reong bisa berfungsi memainkan kerangka lagu clan bisa berfungsi memainkan gencling melalui garap melocli.



Gambar 1. *Tungguhan* Reong

Poto: I Ketut Arclana, 25 Oktober 2011

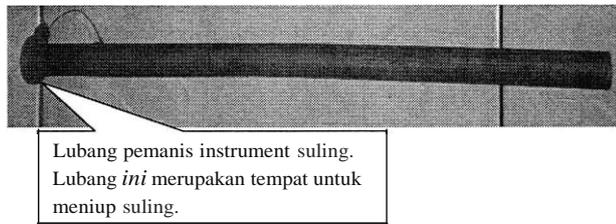
Keclua, *kelompokpepayasan* merupakan sebuah garap yang memberikan variasi pada gencling. Variasi climainkan oleh *tungguhan* cengceng kopyak. Bentuk variasinya berupa *kekilitan* yang hentakan-hentakan atau pola ritmiknya bertujuan untuk menyemarakkan clan memberi kesan energik pacla setiap gencling. Cengceng kopyak berjumlah sepuluh pasang. Kesepuluh tersebut clibagi menjacli lima pola, yaitu: *cak satu* 3 orang, *cak dua* 2 orang, *cak telu* 2 orang, clan *cak nem* 3 orang. Semuanya terintegrasi sebagai sebuah pola *kekilitan*. Bentuk ini harus tegas dan jelas karena bagian clari estetika *balaganjuran*.

Ketiga, kelompok *pemanis* berfungsi untuk memberikan kesan yang lebih "manis" pacla gencling. *Tungguhan* suling memiliki tugas untuk memberikan kesan "manis". Jumlah suling clalam Gamelan Balaganjur Semaraclana kurang lebih 7-10 buah. Semuanya aclalah suling clengan ukuran menengah, kira-kira 15 cm. Suling memainkan melocli gencling. Pacla bagian tertentu suling bermain sesuai clengan melocli reong. Tetapi, jika reong memainkan ben tuk *kotekan* maka suling menentukan melocli berclasarkan tafsir clari garap *kotekan* reong.



Gambar 2. *Tungguhan* Cengceng Kopyak.

Foto: I Ketut Arclana, 25 Oktober 2011

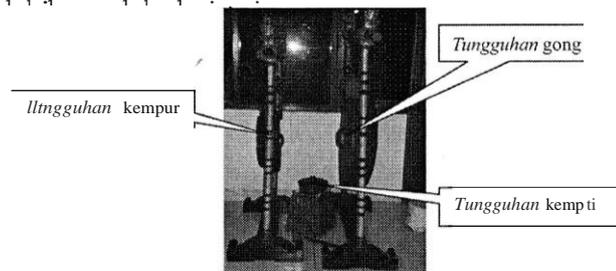


Gambar 3. *Tungguhan* Suling

Poto: I Ketut Arclana, 25 Oktober 2011

Keempat, kelompok *pesu mulih* aclalah *tungguhan* yang berfungsi untuk menentukan baris, memberikan tekanan berat atau tonika. Kata *pesu* clalam bahasa Bali berarti keluar seclangkan kata *mulih* berarti pulang. Istilah *pesu* cligunakan untuk mengungkapkan kalimat lagu yang mempunyai rasa tekanan ringan, clan *mulih* cligunakan untuk tekanan berat (Sukerta , 2009: 178). Dengan clemikian, yang termasuk kelompok *pesu mulih* aclalah: kempul, kempli, clan gong.

Kelima, kelompok *penandan* berfungsi untuk memainkan tempo gencling. *Tungguhan* yang memainkan tempo sekaligus memimpin jalannya gencling, aclalah: kenclang, kajar, kempli, clan bebencle. Kenclang sebagai komanclo selalu memberikan aba-aba kapan mulai clan kapan selesai. Aba-aba tersebut berupa permainan musikal yang terbentuk clari pola-pola *geguletan* atau yang lainnya. Kajar memainkan tempo clengan ajeg clan sangat berperan penting terhaclap lancarnya permainan gencling secara keseluruhan. Jika kajar ticlak tepat memainkan tempo, maka gencling akan salah. Kempli bermain mengisi ruas-ruas gencling. Kempli berpasangan clengan *tungguhan* kempul clan gong. Dengan clemikian, satu kalimat lagu clalam gencling *gilak Balaganjuran*, kempli hanya bermain 4 kali pukul. Bentuk instrumen kempli sama clengan kajar, namun suara kempli



Gambar 4. *Tungguhan*, Kempli, Kempur, Gong

Foto: I Ketut Arclana, 25 Oktober 2011

Perubahan bentuk Gamelan Balaganjur yang disebabkan oleh pengaruh Gamelan Semaradana menjadi sesuatu yang sangat khas, yaitu lebih kay lebih berkembang, dan lebih fleksibel. Oleh karena itu, antara Gamelan Balaganjur *Saih Pat* dengan Balaganjur Semaradana mempunyai bentuk yang berbeda secara fisik dan musikal akibat pengaruh dari Gamelan Semaradana.

Perbedaan Balaganjur Semaradana dengan Balaganjur *Saih Pat*

Cara un tuk mengetah ui perbedaan Gamelan Balaganjur dengan Balaganjur Semaradana adalah meninjau dari aspek *tungguhan* dan aspek musikal. *Tungguhan* yang ada pada Balaganjur Semaradana mengalami perkembangan jumlah. Tentu, selain penambahan nada-nada baru dalam Balaganjur juga ada penambahan *tungguhan* baru yang sebelumnya tidak ada dalam Balaganjur *saih pat*. Bagan di bawah ini menguraikan perbedaan jumlah *tungguhan* antara Balaganjur dengan Balaganjur Semaradana. Oleh karena itu, *tungguhan* yang membedakan kedua jenis balaganjur adalah reong, ponggang, dan suling.

Pengaruh Laras Gamelan Semaradana Terhadap Struktur dan Karakter Musikal Gamelan Balaganjur Semaradana

Perbedaan jumlah pen con *tungguhan* reong antara Balaganjur *Saih Pat* dengan Balaganjur Semaradana memiliki peran yang sangat signifikan terhadap perubahan karakter musikal Gamelan Balaganjur Semaradana. Karakter musikal muncul dari sebuah laras baru yang tersedia dalam Balaganjur Semaradana. Laras ini menyediakan wilayah garap yang sangat luas sehingga sikap-sikap kreatif dapat terakomodasi. Berkembangnya wilayah garap gending dalam Balaganjur ur Semaradana menghasilkan satu perubahan struktur gending dan karakteristik

Balaganjur		Balaganjur Semaradana	
<i>Tungguhan</i>	Jumlah	<i>Tungguhan</i>	Jumlah
Reong	4 pencon	Rcong	9 pencon
Ponggang	2 pencon	Ponggang	
Gong	2 pencon	Gong	2 pencon
Kempul	1 pencon	Kcmpul	1 pencon
Cengceng	10 pasang	Cengceng Kopyak	10 pasang
Kopyak			
Bebende	1 pencon	Bebende	1 pencon
Kajar	1 pencon	Kajar	1 pencon
Kempli	1 pencon	Kempli	1 pencon
Suling		Suling	7 - 8 buah

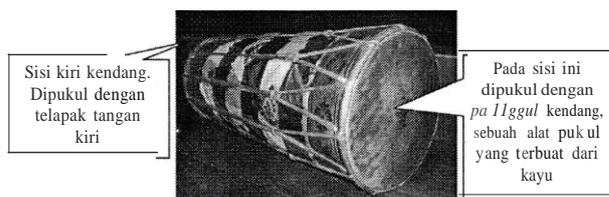
Tabel 3. Perbedaan *tungguhan* antara Balaganjur 4 nada dengan Balaganjur Semaradana

gending. Dengan demikian, terjadinya perubahan *tungguhan* menghasilkan satu bentuk perubahan terhadap karakter atau rasa musikal Balaganjur. Di bawah ini dibahas tentang laras dan struktur reportoar Gamelan Semaradana.

Gamelan Balaganjur Semaradana merupakan perangkat Balaganjur yang berlaras pelog enam nada. Laras pelog enam nada terdiri dari: nada 3 (ding), 4 (dong), 5 (deng), 6 (deung), 7 (dung), 1 (dang). Dalam laras pelog enam nada terdapat beberapa *patutan*, yaitu: *patutan selisir, tembung, baro, pengenter ageng, pengenter alit, clan lebeng. Patutan* atau *pathet* bagian dari fungsi nada yang disesuaikan dengan kebutuhan untuk pengolahan musikal. Setiap *patutan* di atas memiliki wilayah nada yang berbeda. Penggunaan *patutan* adalah sebagai metodologi penggarapan musikal yang bertujuan untuk memberi karakteristik pada lagu. Masing-masing *patutan* di atas memiliki karakter yang berbeda. Misalnya, *patutan selisir* berbeda karakternya dengan *patutan tembung*. Begitu juga *patutan-patutan* yang lainnya. *Patutan* juga biasanya menjadi penentu garap musikal. Oleh karena itu, keindahan *patutan* tergantung dari keberhasilan elarasan.

Nada-nada Gamelan	5	7	1	3	4	5	6	7	1
<i>patutan se/isir</i>	5	7		3	4	5		7	
<i>Patutan tembung</i>			7	3	4		6	7	
<i>Patutan baro</i>	5	7		3		5		6	
		7							
<i>Patutan pengenter ageng</i>			7	3	4		6	7	
<i>Patutan pengenter ct/it</i>	5				4	5	6		
<i>Patutan lebeng</i>	5	7		3	4	5		6	
		7							

Tabel 4. *Patutan* Gamelan Balaganjur Semaradana



Gambar 5. *Tungguhan* Kendang

Foto: I Ketut Ardana, 25 Oktober 2011

Secara harfiah struktur mempunyai arti susunan bagian-bagian. Pengertian struktur dalam konteks ini adalah susunan musikal yang terelasi antara bagian yang satu dengan bagian yang lain. Relasi tersebut berupa relasi musikal yang terintegrasi dari sebuah permainan melodi, ritme, tempo, dan dinamika. Unsur-unsur musik tergarap sesuai dengan strukturnya masing-masing. Pada sub bab ini analisis struktur dilakukan melalui pendekatan bagian per bagian yang ada dalam repertoire Balaganjur Samaradana.

Secara umum struktur musikal repertoire Balaganjur Samaradana terdiri dari: *kawitan*, bagian satu, bagian dua, dan *penyuwud*. *Kawitan* merupakan bagian awal yang difungsikan untuk introduksi lagu atau gending. Bagian satu merupakan bagian berikutnya yang terdiri dari: gending utama, *pengadeng* – sejenis *pengawak* pada setiap bagian yang menggunakan tempo pelan, gending utama, *pengadeng*, gending utama, *pengadeng*. Artinya pada bagian satu tergarap dua model musikal. Keduanya dibedakan berdasarkan wilayah garap dan tempo yang digunakan. Gending utama adalah sebuah bemuk yang cenderung menonjolkan masing-masing instrumen, yaitu: kendang, ceng-ceng kopyak, dan reong, sedangkan gending *Pengadeng* adalah sebuah bentuk yang mengutamakan organisasi musikal dan menggunakan tempo ajeg. Bagian satu dibuat repetisi untuk menunjukkan wilayah garapnya. Jumlah pengulangannya sangat fleksibel, tergantung dari *penabuhnya*. Misalnya, *pengandang* menentukan jumlah pengulangan sebanyak 1 kali atau lebih.

Bagian dua merupakan lanjutan dari bagian satu. Bagian dua juga terdiri dari beberapa elemen yaitu gending utama, *Pengadeng*, gending utama, *Pengadeng*, gending utama, *Pengadeng*. Ciri-ciri gending utama dan *Pengadeng* esensinya hampir sama dengan bagian satu. Hal yang membedakan hanyalah bemuk permainan melodi, ritme, dinamika. Pada bagian dua gending utama digarap dan diolah dengan mengutamakan penonjolan masing-masing instrumen. Bagian ini digunakan tempo yang sangat beragam. Kadang kala cepat kadang kala sedang atau pelan. Terjadinya tempo yang naik turun sebagai konsep dinamika. Tanda lainnya bagian dua adalah ada sebuah transisi berupa permainan melodi. Melodi ini sangat pendek. Jika diibaratkan dalam bahasa,

melodi tersebut menjadi kata sambung yang menghubungkan bagian satu dengan bagian dua.

Penyuwud merupakan bagian terakhir dari sebuah komposisi Balaganjur Samaradana. Tanda-tanda *penyuwud* adalah adanya tempo naik, semakin cepat yang dikomandoi oleh instrumen kendang. Pada bagian m1, terdapat olahan musikal yang terorganisasi sesuai dengan fungsi instrumennya. *Penyuwud* biasanya tidak ada pengulangan. Durasinya kurang lebih 1 menit. *Penyuwud* hanya sebagai sebuah tanda umuk mengakhiri gending.

Perbedaan Karakter Musikal Balaganjur *Saih Pat* dengan Balaganjur Samaradana

Di atas telah diuraikan struktur repertoire Balaganjur Samaradana. Dengan demikian, ada perubahan struktur pada Balaganjur dari *saih pat* ke Balaganjur Samaradana. Perubahan itu cukup signifikan sehingga struktur balaganjur sangat kompleks dan beragam. Perbedaan struktur menyebabkan juga terjadinya perbedaan karakter di antara keduanya (Tabel 5).

Perbedaan struktur gending yang terdapat dalam Balaganjur *Saih Pat* dengan Balaganjur Samaradana menyebabkan perbedaan karakter musikal keduanya. Perbedaan itu terletak pada dinamika, tempo, harmoni, olahan melodi, dan tangga nada. Semua saling punya relasi terjadinya perubahan karakter dari Balaganjur *Saih Pat* ke Balaganjur Samaradana. Jika wilayah permainan melodi lebih luas atau lebar maka akan berpengaruh terhadap dinamika dan jika adanya perubahan dinamika maka akan berpengaruh terhadap tempo.

	Struktur Gending		
	Balaganjur <i>Saih Pat</i>	Balaganjur Samaradana	
<i>Kawitan</i>	Kendang	<i>Kawitan</i>	Kendang & reong
<i>Gegilakan</i>	Semua <i>Tullgillhall</i>	<i>Pengadeng/pejalan</i>	Semua <i>Funguhan</i>
<i>Jagul</i>	Semua <i>tungguhan</i>	Gending utama	Semua <i>tungguhan</i>
<i>Pengadeng/pejalan</i>	Semua <i>Tungguhan</i>	<i>Pengadeng</i>	Semua <i>tungguhan</i>
<i>Penyuwud</i>	Semua <i>Tungguhan</i>	Gending utama	Semua <i>tungguhan</i>
		<i>Pengadeng</i>	Semua <i>tungguhan</i>
		Gending utama	Semua <i>tungguhan</i>
		<i>Pengadeng</i>	Semua <i>tungguhan</i>
		<i>Penyuwud</i>	Semua <i>tungguhan</i>

Tabel 5. Perbedaan struktur gending Balaganjur dengan Balaganjur Samaradana

Balaganjur <i>Saih Pat</i>		Karakter Musikal Balaganjur Semarangana	
Melodi	Pendek pendek/sederhana	Melodi	Panjang- panjang/variatif
Tempo	Cepat & pelan	Tempo	Pelan, sedang, dan cepat
Dinamika	Monoton	Dinamika	Naik turun

Tabel 6. Perbedaan karakter musikal Balaganjur dengan Balaganjur Semarangana

Penutup

Kosep perpaduan 2 *barungan* gamelan yang sering digunakan oleh para seniman untuk membuat *genre* baru juga dilakukan oleh I Ketut Suandita. Ide untuk menambah nada 6 (deung) dalam Balaganjur *Saih Pat* menjadi Balaganjur Semarangana adalah terinspirasi dari Gamelan Semarangana. Alasannya adalah karya-karya Gamelan Semarangana sangat variatif, fleksibel, konstruktif, dan inovatif. Wilayah garap sangat luas, sehingga seniman tidak merasa kekurangan ide musikal dalam proses penciptaannya. Dari alasan di atas sangat terlihat bahwa Balaganjur Semarangana dibuat untuk menampung kreativitas seniman agar lebih kaya garap. Idealisme penciptaan dapat dikedepankan. Kegelisahan dapat diaktualisasikan melalui karya-karya baru balaganjuran yang lebih variatif, konstruktif, dan inovatif.

Pengaruh Gamelan Semarangana terhadap Gamelan Balaganjur Semarangana juga terlihat dari sisi istilah yang digunakan. Istilah Semarangana dalam Balaganjur Semarangana adalah untuk menunjukkan adanya perubahan jumlah nada dan perubahan konsep *patutan* yang ada dalam balaganjur. Istilah ini juga untuk membedakan antara Gamelan Balaganjur *Saih Pat* dengan Balaganjur Semarangana. Perbedaan kedua gamelan tersebut sangat signifikan. Secara *tungguhan* dan secara karakter musikal juga sangat berbeda. Oleh karena itu, masyarakat dan seniman menilai bahwa Gamelan Balaganjur Semarangana merupakan sebuah bentuk baru dalam Gamelan Bali khususnya pada tataran Gamelan Balaganjur.

Perbedaan yang paling mencolok adalah proses kreatif yang ditawarkan oleh kedua gamelan balaganjur tersebut. Pada uraian di atas sangat terlihat jelas bahwa Balaganjur Semarangana menawarkan ruang lebih dari segi kualitas melodi, waktu, dan variasi dinamika sehingga karya seni yang dihasilkan lebih inovatif, kaya dengan garap, dan lebih fleksibel. Arti fleksibel adalah Balaganjur Semarangana dapat menghasilkan karya-karya yang

bersifat musik tari, gending-gending *lembatan*, ataupun gending-gending *kekebyaran*. Dengan demikian secara musikal ia memiliki multi fungsi. Dengan demikian, karakteristiknya juga multi karakter.

Balaganjur Semarangana disebut multi karakter karena dapat memainkan gending-gending yang tidak bersifat *balaganjuran* saja. Itu artinya, karakter *kebyar*, karakter musik tari, karakter gending-gending *lembatan*, bahkan karakter gending-gending Semar Pagulingan diakomodasi olehnya. Dapat diakomodasi karena wilayah nada-nada yang disebut *patutan* mem berikan ruang untuk itu. Oleh karena itu, Gamelan Balaganjur Semarangana adalah sebuah media kesenian yang berorientasi pada kebutuhan-kebutuhan musikal yang sangat beragam, baik musikal-musikal "klasik" maupun musikal-musikal masa kini.

Kepustakaan

- Arsana, Cau I Nyoman. 2005. "Fungsi Gamelan Semarangana dalam Kehidupan Masyarakat Bali Perantauan di Yogyakarta" [Laporan Penelitian]. Yogyakarta: Lembaga Penelitian Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
- Arya Sugiarrha, I Gede. 1996. "Balaganjur Sebuah Musik Prosesi Continuitas dan Perkembangannya" [Laporan Penelitian]. Denpasar: Proyek Operasi dan Perawatan Fasilitas STSI Denpasar.
- Danim, Sudarwan. 2002. *Menjadi Penelitian Kualitatif* Bandung: Pustaka Setia.
- Dita, I Kadek Wahyu. 2007. "Analisis Proses Kreatif Ketut Suandita Dalam Menggarap Kreasi Balaganjur" dalam *Bheri jurnal Ilmiah Musik Nusantara* Volume 6 No. 1 September.
- Hastanto, Sri. 2009. *Konsep Pathet dalam Karawitan Jawa*, Surakarta: Program Pascasarjana Bekerja sama dengan ISI Press Surakarta.
- Koentjaraningrat. 1990. *Sejarah Teori Antropologi II*. Jakarta: Universitas Indonesia Press.
- McPhee, Colin. 1996. *Musik in Bali: A Study in Form and Instrumental Organization in Balinese Orchestral Musik*. London: Yale University Press.
- Senen, I Wayan. 1994. "Semaradana, Sebuah Ensambel Gamelan Baru Karya I Wayan Beratha" [Laporan Penelitian]. Yogyakarta:

Lembaga Penelitian Institut Seni Indonesia
Yogyakarta.

Suharta, I Wayan. 2007. "Makna Baleganjur
dalam Aktivitas Sosial Masyarakat Bali"
dalam *Mudra, jurnal Seni Budaya*, Vol 20. No.
1 Januari.

Sukerta, Pande Made. 2009. *Gong Kebyar
Buleleng: Perubahan dan Keberlanjutan Tradisi
Gong Kebyar*. Surakarta: Program Pascasarjana
bekerja sama dengan ISI Press.