

Representasi Konsep Patet dalam Tradisi Garap Gamelan Bali

I Ketut Ardana¹

Prodi Seni, Program Pascasarjana, Institut Seni Indonesia Yogyakarta

ABSTRACT

The Representation of Patet Concept in the Working Tradition of the Balinese Gamelan.

Patet is an actual problem because it has diversity in the working tradition of the Balinese gamelan. Unfortunately, this diversity is not published and formulated comprehensively into a theory that can explain the patet of the Balinese gamelan. One of the unique *patet* works raised in this study is the representation of *patet* in Gamelan Gong Suling. This gamelan is one of the gamelans that does not exist in society. It has flexibility in the concept of gamelan works, especially the problem of *patet*, which is different from other Balinese gamelan. Therefore, the formulation of the situation in this study is implementing the *patet* in Gamelan Gong Suling. The research methodology is based on the descriptive analysis method through *garap* theory. There are two main analysis aspects concerning the work of Gamelan Gong Suling: (1) the *tungguhan* (instrumens) grouping, and (2) the musical conception. As for the instrumentation, Gamelan Gong Suling is composed of Balinese flutes, kendang, cengceng ricik, kajar, klenang, and gong pulu. Regarding the function of the instruments, Balinese flutes play the melody (*bantang gending*, *bon gending*, *payasan gending*), kendang plays the *payasan gending*, cengceng ricik plays the *pengramen*, and gong pulu plays the *pesu mulih*. The musical concept of Gamelan Gong Suling concerns: *garap* material, *prabot garap* or *piranti garap*, and *penentu garap*. Regarding the works, Gamelan Gong Suling has a fundamental melody called *Bantang Gending*; for what concerns to *Piranti Garap*, Gamelan Gong Suling has five *tetekep*: *tetekep deng*, *dang*, *dong*, *dung*, and *ding*; as for what regards as *Penentu Garap*, there are four *garap* styles in Gamelan Gong Suling: *garap tabuh petegak*, *garap prosesi*, *garap kreasi*, and *garap dolanan*.

Keywords: form; patet; garap; gamelan

ABSTRAK

Patet merupakan salah satu persoalan penting karena memiliki keberagaman dalam tradisi garap pada setiap gamelan Bali. Sayangnya, keberagaman tersebut tidak terpublikasi dan terumsukan secara komprehensif menjadi sebuah teori yang dapat menjelaskan patet gamelan Bali. Salah satu garap patet yang unik, yang diangkat dalam penelitian ini adalah implementasi patet dalam Gamelan Gong Suling. Gamelan ini merupakan salah satu gamelan yang tidak eksis di masyarakat, namun sesungguhnya memiliki fleksibilitas dalam konsep penggarapan terutama persoalan patet yang berbeda dengan gamelan Bali lainnya. Oleh sebab itu, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana implementasi patet dalam Gamelan Gong Suling. Metode penelitian didasarkan pada metode analisis deskriptif melalui teori garap. Ada dua aspek analisis utama tentang garap Gamelan Gong Suling: (1) pengelompokan *tungguhan* (instrumen), dan (2) konsepsi musik. Sedangkan untuk instrumennya, Gamelan Gong Suling terdiri dari seruling Bali, kendang, cengceng ricik, kajar, klenang, dan gong pulu. Mengenai fungsi alat musiknya, seruling Bali memainkan melodi (*bantang gending*, *bon gending*, *payasan gending*), kendang memainkan *payasan gending*, *cengceng ricik* memainkan *pengramen*, dan gong pulu memainkan *pesu mulih*. Konsep musik Gamelan Gong Suling menyangkut: materi garap, prabot garap atau piranti garap, dan penentu garap. Mengenai materi garap, Gamelan Gong Suling memiliki nada dasar yang disebut *Bantang Gending*; mengenai *Piranti Garap*, Gamelan Gong Suling memiliki lima *tetekep*: *tetekep deng*, *dang*, *dong*, *dung* dan *ding*; Adapun tentang *Penentu Garap*, terdapat empat ragam garap dalam Gamelan Gong Suling: *garap tabuh petegak*, *garap prosesi*, *garap kreasi*, dan *garap dolanan*.

Kata kunci: bentuk; patet; garap; gamelan

¹ Alamat korespondensi: Program Studi Seni, Program Pascasarjana, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Jalan Suryodiningratan No.8, Yogyakarta. E-mail: hottami.tut@gmail.com; HP: 081805612373.

Pendahuluan

Gamelan Bali sangat beranekaragam bentuk dan fungsi sehingga semuanya memiliki karakteristik berbeda-beda antara yang satu dengan lainnya. Salah satu yang paling khas dari karakteristik gamelan Bali adalah Gong Suling. Gong Suling ialah perangkat atau *barungan* gamelan Bali yang diklasifikasi ke dalam gamelan golongan baru. Gamelan Gong Suling didominasi oleh *tunggahan* (instrumen) suling yang dibantu oleh beberapa *tunggahan* lainnya, antara lain: sepasang kendang *krumpungan* dan kempur (Dibia, 1999). Karakteristik gamelan gong suling agak berbeda dengan gamelan Bali lainnya meskipun pada hakekatnya, Gamelan Gong Suling memainkan gending-gending *samara pagulingan* dan *kekebyaran*. Namun demikian, hasil sajiannya memiliki perbedaan karakteristik. Pada umumnya Gamelan Bali mempunyai karakter kuat, yang paling menonjol adalah ritme musik yang cepat (Widhyatama, 2012), tetapi gamelan Gong Suling berkarakter lebih lembut, tenang, dan mengalun. Hal ini mungkin disebabkan oleh *tunggahan-tunggahan barungan* Gamelan Gong Suling yang memiliki perbedaan karakteristik dengan *tunggahan-tunggahan* Gamelan Gong Kebyar dan Gamelan Semara Pagulingan. Oleh karena itu, gamelan ini memiliki ciri khusus dan sistem garap tersendiri.

Jumlah reportoar *kekebyaran* yang dapat dimainkan oleh *barungan* gamelan ini sangat terbatas, sehingga perkembangannya tidak signifikan. Secara kuantitas, kelompok-kelompok kesenian yang konsen terhadap penggarapan Gamelan Gong Suling tidak banyak. Seperti misalnya di Kota Denpasar, Kec. Denpasar Timur menunjukkan bahwa hanya 1 kelompok yang eksis dari 2 kelompok yang ada di daerah tersebut. Fenomena ini berbanding terbalik dengan persebaran Gamelan Gong Kebyar. Padahal, Gamelan Gong Suling memiliki fleksibilitas dalam konsep penggarapannya. Di sisi lain, keberlanjutan sebuah musik tradisional sangat penting. Keberlanjutan ini merupakan bagian yang terintegrasi dari berbagai macam elemen transmisi, salah satunya lewat eksistensi musik tersebut di masyarakat (Irawati, 2019). Eksistensi

musik sangat tergantung dari pelaku, masyarakat, konten karya dan tujuan karya dibuat. Pelaku harus berupaya berkreasi agar gamelan selalu memiliki esensi kebermanfaatannya dalam masyarakat. Hal ini bukanlah sesuatu yang mustahil karena sesungguhnya Gamelan Gong Suling dapat digarap lebih fleksibel dan mengikuti selera masa kini, akan tetapi karena terbatasnya jumlah persebaran Gamelan Gong Suling di masyarakat, maka tidak banyak para seniman memilih gamelan ini sebagai media ungkap dalam garapan baru mereka. Fenomena ini yang menyebabkan Gamelan Gong Suling kurang dikenal dan tidak berkembang di masyarakat.

Selain karakteristik gending-gending Gong Suling, persoalan aplikasi patet juga berbeda dengan gamelan lainnya. Patet sebagai daya untuk mengembangkan model musikalitas memiliki ciri khusus. Penerapan patet dalam gamelan Gong Suling juga memiliki konsep tersendiri yang berbeda dengan gamelan lainnya, baik secara istilah penyebutannya, maupun praktikalnya. Perbedaan-perbedaan ini sesungguhnya kekayaan pengetahuan tentang gamelan Bali yang belum terumuskan secara teoritik. Oleh sebab itu, penting untuk melakukan pemetaan terhadap beragam konsep patet yang tersebar dalam gamelan Bali. Salah satu objek tersebut adalah persoalan patet dan aplikasinya terhadap gending-gending Gamelan Gong Suling. Konsep patet, bentuk, patet, dan fungsi patet adalah sebuah fenomena yang memperkaya pengetahuan secara teoritik. Fenomena bentuk dan patet merupakan sesuatu yang sangat mendasar dalam fenomena pengembangan karawitan. Oleh karena itu, persoalan-persoalan pertama yang hendak dirumuskan dalam tulisan ini adalah 1) Bagaimana bentuk *tunggahan* Gamelan Gong Suling; dan 2) Bagaimana penerapan patet dalam Gamelan Gong Suling.

Metode Penelitian

Topik ini merupakan sebuah penelitian kualitatif yang menggunakan pendekatan karawitanologis sebagai cara untuk menyimpulkan data-data penelitian. Penelitian menggunakan dua model analisis yaitu, analisis berdasarkan atas

data-data *tangible*, dan *intangible*. Pertama, data *tangible* menyangkut, bentuk instrumen (yang dalam tulisan ini disebut *tungguban*). Data-data ini diuraikan untuk mengetahui hubungan bentuk dengan konsep patet yang terdapat dalam fenomena gamelan. Kedua, data-data *intangible* yang menyangkut tentang konsep patet – bagian dari garap – yang berperan penting dalam melahirkan model-model pola musikal, yang memiliki karakteristik tertentu dalam sebuah komposisi. Peranan ini berelasi terhadap lahirnya sebuah ciri khas gamelan sebagai pembeda dengan gamelan lainnya.

Analisis didukung dengan beberapa sampel-sampel gending yang terbagi menjadi dua: kelompok gending tradisional dan kelompok gending kreasi baru. Analisis komposisi dengan kedua sampel tersebut juga didukung dengan pendekatan kontekstual sebagai penunjang karena setiap komposisi terikat dengan konteks ketika komposisi itu dibuat atau diciptakan. Oleh sebab itu, selain berkaitan dengan analisis primer tentang karawitanologi maka analisis sekunder tentang etnomusikologi juga menjadi bagian penting sebagai analisis.

Pendekatan karawitanologis didukung dengan menggunakan teori garap yang dikemukakan oleh Rahayu Supanggah, adapun dikatakan bahwa:

“garap adalah sebuah sistem. Garap melibatkan beberapa unsur yang saling terkait dan membantu. “Unsur-unsur garap, antara lain: materi garap, penggarap, sarana garap, prabot atau piranti garap, penentu garap, pertimbangan garap”. Materi garap merupakan bahan garap yang biasa disebut *balungan* (dalam karawitan Jawa). Materi garap menjadi dasar para seniman dalam menafsirkan sebuah garap musikal. Penggarap adalah orang yang memainkan garap pada sebuah sajian karawitan. Penggarap juga sangat menentukan kualitas garap yang dihasilkan. Sarana garap adalah alat (fisik) yang digunakan oleh *pengrawit*, termasuk vokalis, sebagai media untuk menyampaikan gagasan, ide musikal atau mengekspresikan diri, perasaan, pesan mereka terhadap penonton atau kepada siapa saja, termasuk kepada diri atau lingkungan sendiri. Prabot garap atau bisa juga disebut

dengan *piranti* garap atau *tool* adalah perangkat lunak atau sesuatu yang sifatnya imajiner yang ada dalam benak si pemain baik itu berwujud gagasan atau sebenarnya sudah ada vokabuler garap yang terbentuk oleh tradisi atau kebiasaan para *pengrawit* yang sudah ada sejak kurun waktu yang tidak bisa dikatakan secara pasti”. Penentu garap sangat terkait dengan masyarakat sebagai otoritas pengguna karawitan yang ada hubungannya dengan fungsi sosial, fungsi hubungan atau layanan seni yang melahirkan sebuah pilihan garap di antaranya apakah garap *klenengan*, garap wayangan, garap tari, garap *langendrian*, ketoprak, wayang orang, dan tayub. Semuanya memiliki karakter garap yang berbeda-beda sehingga aspek ini yang menjadi penentu lahirnya sebuah garap dalam karawitan Jawa. Pertimbangan garap merupakan salah satu aspek yang melahirkan garap. Konsep pertimbangan garap hampir sama dengan penentu garap namun lebih bersifat asidental dan *fakultatif*” (Supanggah, 2009).

Hasil dan Pembahasan

Bentuk dan Fungsi *Tungguban* Gamelan Gong Suling

Bentuk dalam konteks karawitan berarti berbicara mengenai sesuatu yang dilihat (*tangibel*) dan didengar (*intangibel*). Secara konseptual bentuk adalah apa yang nampak sehingga dapat dipersepsi, diidentifikasi kasi, kemudian dibedakan dengan yang lain (Sugiarta, 2015). *Tungguban* merupakan sebuah istilah dalam gamelan Bali untuk menyebut *ricikan* (Jawa) atau instrumen (musik barat). Istilah ini digunakan oleh seniman (masyarakat) untuk menyebut alat musik gamelan yang mereka miliki. Namun demikian, tidak semua daerah atau masyarakat menggunakan istilah ini. Ada juga yang menggunakan istilah instrumen atau langsung menyebut nama dari *tungguban* tersebut. Meskipun demikian, dalam penelitian ini menggunakan istilah *tungguban* untuk menyebut instrumenasi yang terdapat dalam *Barungan* Gamelan Gong Suling.

Gamelan Gong Suling memiliki beberapa *tungguban* yang bentuk dan fungsinya berbeda-

beda. *Tunggahan* yang terdapat pada Gamelan Gong Suling hampir sama dengan *tunggahan* yang terdapat pada gamelan Bali lainnya. Secara umum, *tunggahan-tunggahan* yang terdapat pada Gamelan Gong Suling adalah suling, kendang, *klenang*, *gong pulu*, *kajar*, dan *cengceng ricik*, tetapi ada beberapa group yang tidak memakai *kajar* dan *klenang*. Besar dugaan hal ini disebabkan oleh minimalisasi dan menggunakan *tunggahan* yang penting-penting saja. Berdasarkan hal tersebut, maka penjelasan tentang *tunggahan* di bawah ini menyangkut tentang *tunggahan* yang pokok-pokok saja.

Kendang

Kendang ialah instrumen (*ricikan*) musik membranofon yang bentuknya bulat panjang dan memakai lubang *pakelit* (Bandem dalam Pryatna et al., 2019). Lubang ini berfungsi mengatur tinggi rendahnya sebuah suara kendang agar memiliki suara yang bagus. Ukuran kendang dalam tradisi gamelan Bali berbeda-beda antara jenis kendang yang satu dengan lainnya. Kendang yang terdapat pada Gamelan Gong Suling memiliki ukuran yang kecil dibandingkan dengan kendang Bali lainnya. Jenis kendang ini disebut dengan kendang *krumpungan*. Istilah *krumpungan* diambil dari salah satu jenis suara yang dikeluarkan oleh kendang tersebut, yaitu suara *pung* – suara dominan dari kendang *krumpungan*. Kendang ini terdiri dari 1 pasang yang disebut dengan kendang *lanang* dan kendang *wadon*. Keduanya merupakan jenis

kendang *palegongan*. Kendang jenis ini mula-mula terdapat pada gamelan *palegongan* dan biasa untuk mengiringi Tari *Legong*. Semakin hari semakin berkembang keinginan para seniman untuk memperbaharui karya seninya sehingga kendang *palegongan* juga digunakan pada perangkat gamelan lainnya termasuk Gong Suling. Perkembangan ini semata-mata untuk memenuhi hasrat seniman dalam memenuhi selera musikal yang *up to date* (terbaru).

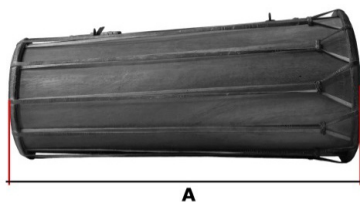
Kendang *palegongan* terbuat dari kulit sebagai sumber bunyi dan kayu sebagai resonator bunyi. Kulit terletak pada dua sisi, yaitu pada sisi kanan dan sisi kiri. Masing-masing sisi berbentuk bulat dan memiliki ukuran yang berbeda-beda. Sisi kanan lebih lebar daripada sisi kiri. Rata-rata ukuran diameter pada sisi kanan adalah 26 cm, sedangkan sisi kiri 20 cm. Perbedaan ukuran kedua sisi ini bertujuan untuk membedakan karakteristik bunyi.

Berdasarkan perbedaan karakter bunyi di atas, kendang *krumpungan* memiliki beberapa karakter suara, yaitu: *de*, *pung*, *ke*, *tong*, *ka*, *pak*, *teng*, dan *tut*. Karakter tersebut dihasilkan dari teknik yang berbeda-beda dan dari 2 jenis kendang (kendang *lanang* dan *wadon*). Berikut ini teknik untuk membunyikan karakter suara dari kendang *krumpungan wadon*.

Gambar 4 dan 5 merupakan teknik membunyikan kendang *wadon* pada area sisi kanan. Karakter suara yang dihasilkan adalah *de*, *ke*. Suara *de* dihasilkan dari cara memukul pinggir kendang secara kuat oleh tangan kanan. Biasanya seorang pengendang juga harus membiasakan tangan memukul pada area tersebut (unsur kebiasaan).



Gambar 1: Sisi kiri.



Gambar 2: *Pelawah* kendang.



Gambar 3: Sisi kanan.

Keterangan: Daftar ukuran kendang dalam satuan millimeter, sesuai dengan urutan huruf yang ditunjukkan pada Gambar 1, 2, dan 3.

| | <i>Wadon</i> | <i>Lanang</i> | Penjelasan Ukuran yang Dimaksudkan |
|---|--------------|---------------|---|
| A | nnn | 575 | Panjangnya <i>bantang</i> (resonator) kendang antara kedua permukaan kulit. |
| B | nnn | nnn | Diameter kulit yang menghasilkan bunyi pada permukaan kanan. |
| C | nnn | 270 | Diameter lengkap kulit permukaan kanan, termasuk lipatan pinggir. |
| D | nnn | nnn | Diameter kulit yang menghasilkan bunyi pada permukaan kiri. |
| E | nnn | 215 | Diameter lengkap kulit permukaan kiri, termasuk lipatan pinggir. |

Teknik menghasilkan suara *de* berbeda dengan teknik menghasilkan suara *ke*. Untuk menghasilkan suara *ke*, area yang dipukul adalah pada bagian tengah kulit kendang dengan menggunakan 3 atau 4 jari tangan saja. Kekuatan yang digunakan untuk menghasilkan suara ini adalah sedang (hampir halus).

Pada area sisi kiri, terdapat 2 teknik yang juga dapat menghasilkan 2 karakter suara, yaitu: *tong* dan *ka*. Gambar 6 dan 7 merupakan teknik membunyikan kendang *wadon* pada area sisi kiri.

Cara untuk membunyikan karakter suara *tong* dan *ka* pada area sisi kiri kendang *wadon* harus dimainkan secara bersamaan dengan teknik area sisi kanan. Karakter suara *tong* dihasilkan dari teknik seperti yang terdapat pada gambar nomor 6 dengan gambar nomor 5. Begitu juga dengan karakter suara *pak*, suara ini dihasilkan dari teknik yang terdapat pada gambar nomor 7 dengan gambar nomor 5. Teknik pukul untuk menghasilkan suara *tong* dapat menggunakan 3 atau 2 jari. Hal ini tergantung dari kebiasaan dari *pengendang*. Antara 2 dan 3 jari sama-sama harus dipukul dengan tenaga yang kuat. Kekuatan tenaga terletak pada jari *pengendang*. Begitu juga dengan teknik memukul untuk menghasilkan suara *pak* dapat dilakukan dengan menggunakan 4 jari atau hanya 3 jari saja (minus telunjuk).

Teknik membunyikan kendang *wadon* juga terdapat pada kendang *lanang*. Pada sisi kanan kendang *lanang*, terdapat 3 posisi tangan yang dapat menghasilkan 3 karakter suara, yaitu: *tut*, *ke*, dan *pung*. Gambar 8, 9, dan 10 adalah posisi tangan pada sisi kanan kendang *lanang*.

Suara *tut* dihasilkan dari gerakan tangan yang memukul pinggir kendang dengan jari jempol. Jempol digerakan dengan menggunakan kekuatan yang berpusat pada bagian bawah

jempol. Suara *ke* dihasilkan dari gerakan tangan yang memukul bagian tengah kulit kendang. Cara ini sama dengan cara menghasilkan suara *ke* pada kendang *wadon*, sedangkan suara *pung* dihasilkan dari gerakan tangan yang memukul bagian tengah kendang dengan menggunakan jari jempol dan kelingking ditempel ke kulit kendang. Teknik ini sesungguhnya merupakan gerakan tangan untuk menghasilkan suara *pung* yang terdapat pada sisi kiri kendang *lanang*. Oleh karena itu, Gambar 11, 12, dan 13 adalah gerakan tangan sisi kiri kendang *lanang* yang dapat menghasilkan 3 karakter suara, yaitu: *pung*, *teng*, dan *pak*.

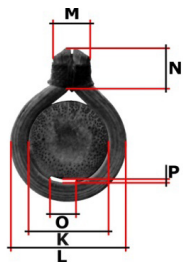
Karakter suara *pung* dihasilkan dari teknik atau gerakan tangan seperti gambar 11 dan dilakukan secara bersamaan dengan gerakan tangan seperti gambar 10 (sisi kanan). Gerakan tangan untuk menghasilkan suara *pung* dilakukan dengan menggunakan kekuatan yang terletak pada jari telunjuk dan kelingking. Area kendang yang dipukul adalah pinggir kendang. Selain *pung*, suara *teng* dan *pak* dihasilkan dari teknik gerakan tangan memukul yang dilakukan secara bersamaan dengan teknik yang terdapat pada sisi kanan kendang *lanang*. Teknik-teknik tersebut adalah suara *teng*, dihasilkan dari gerakan tangan seperti pada gambar 12 (sisi kiri) dengan gambar 9 (sisi kanan), sedangkan suara *pak* dihasilkan dari teknik gerakan tangan seperti pada gambar 13 (sisi kiri) dengan 9 (sisi kanan). Teknik untuk menghasilkan suara *teng* dapat dilakukan dengan menggunakan 3 atau 2 jari yang pusat kekuatannya berada pada ujung jari. Begitu juga untuk menghasilkan suara *pak*. Teknik gerakan tangan dapat menggunakan dengan 4 jari atau 3 jari saja. Jika teknik-teknik tersebut dilakukan dengan cara yang benar, maka akan menghasilkan suara yang bagus dan jernih.

Gambar 4: *De*Gambar 5: *Ke*Gambar 6: *Tong*Gambar 7: *Ka*Gambar 8: *Tut*Gambar 9: *Ke*Gambar 10: *Pung*Gambar 11: *Pung*Gambar 12: *Teng*Gambar 13: *Pak*

Kendang dalam Gamelan Gong Suling adalah sebuah *tungguhan* yang berfungsi untuk memainkan pola-pola *pepayasan* pada sebuah komposisi. *Pepayasan* berasal dari kata “payas” yang berarti “hias”. Arti ini menunjukkan bahwa *tungguhan* kendang membuat suatu hiasan-hiasan dalam pola musikal. Hiasan-hiasan didasarkan pada bentuk lagu atau gending komposisi.

Suling

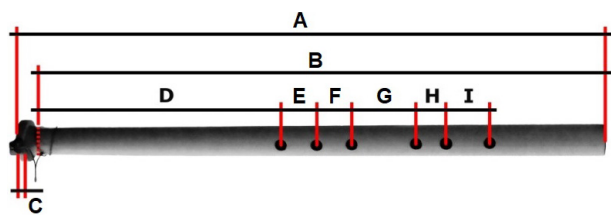
Suling merupakan *tungguhan* utama yang terdapat pada Gamelan Gong Suling. Oleh karena itu, perangkat ini disebut sebagai Gamelan Gong Suling. Secara organologi, suling Bali terbuat dari bambu yang sumber bunyinya berasal dari *song pemanis* dan beberapa lubang yang membentuk nada-nada suling. Jenis *tungguhan* yang sumber bunyinya terbuat dari bamboo adalah jegog undir, celuluk, suwir, kancil, dan barangan, *tungguhan* granting, guntang, suling, *tungguhan* rindik (Sukerta, 2012).



Gambar 14: Pandangan *song pemanis*



Gambar 15: Pandangan sisi tiupan



Gambar 16: Pandangan lubang nada-nada.

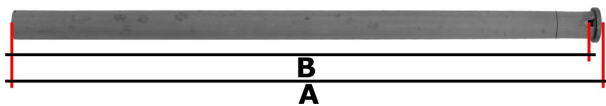
Keterangan: Daftar ukuran-ukuran suling dalam satuan millimeter, berikut huruf pada Gambar 14, 15 dan 16.

| | <i>Penyalah</i> | <i>Jegog</i> | Penjelasan Tentang Ukuran yang Dimaksudkan |
|---|-----------------|--------------|--|
| A | 399 | 732 | Panjangnya seluruh bumbung suling. |
| B | 385 | 715 | Jarak bumbung resonator, yakni dari sisi <i>song pemanis</i> sampai ujung bumbung terbuka. |
| C | 6 | 6 | Tebalnya “gelang” yang mengarahkan <i>ngupin</i> (tiupan) ke <i>song pemanis</i> . |
| D | 171 | 313 | Jarak antara sisi <i>song pemanis</i> dan lubang nada pertama, yakni yang paling dekat. |
| E | 24 | 42 | Jarak antara lubang nada pertama dan lubang nada kedua, dihitung dari <i>song pemanis</i> . |
| F | 24 | 43 | Jarak antara lubang nada kedua dan lubang nada ketiga, dihitung dari <i>song pemanis</i> . |
| G | 43 | 82 | Jarak antara lubang nada ketiga dan lubang nada keempat, dihitung dari <i>song pemanis</i> . |
| H | 20 | 36 | Jarak antara lubang nada keempat dan lubang nada kelima, dihitung dari <i>song pemanis</i> . |
| I | 24 | 40 | Jarak antara lubang nada kelima dan lubang nada keenam, dihitung dari <i>song pemanis</i> . |
| K | 22 | 36 | Diameter luar bumbung suling. |
| L | 30 | 45 | Diameter luar “gelang” yang mengarahkan <i>ngupin</i> (tiupan) ke <i>song pemanis</i> . |
| M | 10 | 10 | Tebalnya lipatan “gelang” yang mengarahkan <i>ngupin</i> (tiupan) ke <i>song pemanis</i> . |
| N | 7 | 17 | Panjangnya lipatan “gelang” yang mengarahkan <i>ngupin</i> (tiupan) ke <i>song pemanis</i> . |
| O | 6 | 6 | Lebar <i>song pemanis</i> pada sisi <i>ngupin</i> . |
| P | 1 | 2 | Tebalnya <i>song pemanis</i> pada sisi <i>ngupin</i> . |
| Q | 6 | 8 | Lebar <i>song pemanis</i> sesudahnya “gelang” yang mengarahkan <i>ngupin</i> (tiupan). |
| R | 8 | 11 | Jaraknya <i>song pemanis</i> sesudahnya “gelang” yang mengarahkan <i>ngupin</i> (tiupan). |

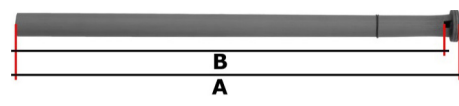
berbeda. Perbedaan ini sebagai implementasi konsep *ngumbang* dan *ngisep* – sebuah konsep khas pada gamelan Bali. Kedua bilah didudukkan pada *sarad* (*rancangan*- Jawa) yang terbuat dari kayu. Sarad berbentuk kotak dan pada sisi luarnya diukir khas *style* Bali. Gambar 19 dan 20 adalah gambar gong *pulu*.

Cengceng Ricik

Tunggahan ceng-ceng ricik berbentuk bulat kecil berjumlah 5 buah sebagai badan *tunggahan* dan 2 buah sebagai alat pukulnya. Badan *tunggahan* ini disanggah oleh *pelawah tunggahan* yang berbentuk kura-kura. Di atas *pungkuh* pelawah ditempatkan bulatan *tunggahan* dengan komposisi 4 berbentuk persegi empat dan 1 bulatan ditempatkan di tengah-tengah di antara ke 4 bulatan.



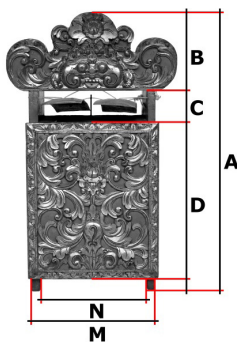
Gambar 17: Suling *jegog* (pandangan song pemanis).



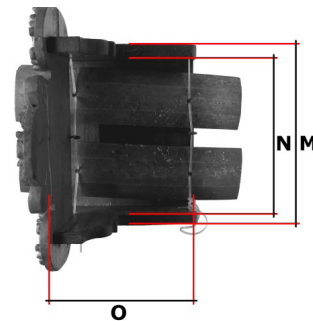
Gambar 18: Suling *penyalah* (pandangan song pemanis).

Keterangan: Daftar ukuran suling dalam satuan millimeter, berikut huruf pada Gambar 17 dan 18.

| | <i>Penyalah</i> | <i>Jegog</i> | Penjelasan Tentang Ukuran yang Dimaksudkan |
|---|-----------------|--------------|--|
| A | 399 | 732 | Panjangnya seluruh bumbung suling. |
| B | 385 | 715 | Jarak bumbung resonator, yakni dari sisi <i>song pemanis</i> sampai ujung bumbung terbuka. |



Gambar 19: Gong *pulu* (pandangan depan).



Gambar 20: Gong *pulu* (pandangan atas).

Keterangan: Daftar ukuran gong *pulu* dalam satuan millimeter, berikut huruf pada Gambar 19 dan 20.

| Ukuran | | Penjelasan Tentang Ukuran yang Dimaksudkan |
|--------|-----|--|
| A | 320 | Tingginya dari dasar bawah sampai ujung paling atas hiasan <i>bantang tunggahan</i> gong <i>pulu</i> . |
| B | 230 | Tingginya hiasan atas <i>bantang tunggahan</i> gong <i>pulu</i> . |
| C | 82 | Tingginya antar hiasan atas dan kotak resonator <i>bantang tunggahan</i> gong <i>pulu</i> . |
| D | 105 | Tingginya kotak resonator <i>bantang tunggahan</i> gong <i>pulu</i> . |
| M | 100 | Jarak lebar antara ke dua belah luar kayu kotak resonator <i>bantang tunggahan</i> gong <i>pulu</i> . |
| N | 110 | Jarak lebar antara ke dua belah dalam kayu kotak resonator <i>bantang tunggahan</i> gong <i>pulu</i> . |
| O | 92 | Panjangnya kotak resonator <i>bantang tunggahan</i> gong <i>pulu</i> . |

(Supanggah, 2009: 7). Sesungguhnya persoalan materi garap dalam proses penggarapan sangat erat kaitannya dengan tradisi karawitan Jawa. Namun demikian, konsep penggarapan melalui materi garap juga dilakukan oleh seniman pada proses penggarapan karawitan Bali, salah satunya adalah menggarap Gamelan Gong Suling. Materi garap atau yang lazim disebut *balungan* disebut dengan *bantang gending* dalam istilah karawitan Bali.

Bantang gending merupakan sebuah gending pokok yang terdapat pada gending-gending karawitan Bali. Dalam penggarapan sebuah gending Gamelan Gong Suling, *bantang gending* dimainkan oleh *tunggahan* suling. Namun demikian, tidak selalu *bantang gending* dimainkan terutama pada model-model penggarapan tertentu, seperti misalnya pada penggarapan karya-karya komposisi kreasi. Pada persoalan ini, *bantang gending* sebagai inspirasi lahirnya pola-pola penggarapan *bon gending* dan *pepayasan gending*. Oleh karena itu, *bantang gending* hanyalah sebuah imajinasi yang dimiliki oleh si pencipta dan pengrawit dalam

membuat sebuah penggarapan. Hal ini terdapat pada studi kasus gending *Muda Langen* dibawah ini:

• 7 • 0 • 7 • 0 • 0 • 3 • 7 • 0

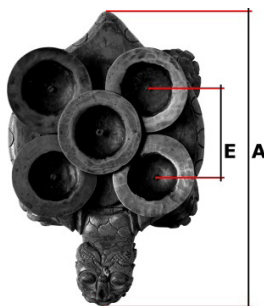
Notasi 1: *Bantang gending Muda Langen*.

Notasi di atas adalah *bantang gending* dari gending yang berjudul *Muda Langen*. Pada praktiknya, *Bantang gending* di atas tidaklah dimainkan oleh suling. Akan tetapi hanya sebatas alam imajiner si pencipta. Alam imajiner ini mempunyai pengaruh besar terhadap lahirnya pola penggarapan *bon gending* atau *pepayasan*, entah itu dimainkan atau hanya dalam alam imajiner si pencipta saja. Di bawah ini salah satu hasil dari pengembangan *bantang gending* menjadi *bon gending*:

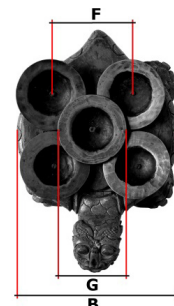
0 3 7 0 0 3 7 0 0 7 0 0 7 0 0 7 0 0 7 0

Notasi 2: *Bon gending Muda Langen*.

Ini adalah salah satu pengembangan yang dimungkinkan untuk digarap. Pengembangan



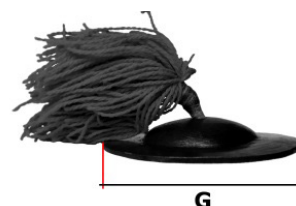
Gambar 21: Ukuran panjangnya *pelawah tunggahan*.



Gambar 22: Ukuran lebarnya *tunggahan*.



Gambar 23: Ukuran tingginya *tunggahan*.



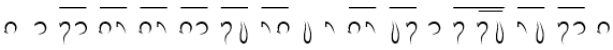
Gambar 24: Diameter bulatan *tabuh*.

Keterangan: Daftar ukuran *cengceng ricik* dalam satuan millimeter, berikut huruf pada Gambar 21, 22, 23, dan 24.

| Ukuran | Penjelasan Tentang Ukuran yang Dimaksudkan |
|--------|---|
| A | 320 Panjangnya <i>bantang</i> kayu <i>tunggahan</i> berbentuk kura-kura. |
| B | 230 Lebarnya <i>bantang</i> kayu <i>tunggahan</i> berbentuk kura-kura. |
| C | 82 Tingginya <i>bantang</i> kayu <i>tunggahan</i> berbentuk kura-kura. |
| D | 105 Tingginya dari dasar bawah sampai permukaan atas bulatan <i>tunggahan ceng-ceng ricik</i> . |
| E | 100 Jarak panjang antar bulatan-bulatan <i>tunggahan ceng-ceng ricik</i> . |
| F | 110 Jarak lebar antar bulatan-bulatan <i>tunggahan ceng-ceng ricik</i> . |
| G | 92 Diamater bulatan <i>tunggahan</i> dan <i>tabuh ceng-ceng ricik</i> . |

ini merupakan kelipatan 4 dari ruang-ruang kosong dari *bantang* gending, yang artinya adalah *bantang* gending menggunakan nada dengan nilai 1/2 dan dibuat sebuah pola pengembangan yang menggunakan nada-nada dengan nilai 1/4 dan 1/8. Orientasi *selehnya* adalah setiap nada akhir pada setiap gatra. Garap di atas dimainkan oleh *tungguhan* suling.

Sebagai alternatif garapan yang lain dengan nada *bantang gending* yang sama adalah sebagai berikut:



 Notasi 3: Pengembangan *bantang gending bon gending Muda Langen*.

Jika dibandingkan dengan pilihan garap pada Contoh 1, maka garap *bon gending* di atas lebih kompleks. Perbedaan garapnya terletak pada nada-nada garap bagian gatra ke 2 dan ke 4. Seluruh nada pada gatra ke 2 menggunakan nada 1/8 dan ketukan ke 2 gatra ke 4 menggunakan nada 1/16. Hal ini menunjukkan bahwa pilihan garap contoh ini lebih kompleks. Kompleksitas itu terlihat pada penggunaan nilai nada. Pada gatra terakhir ketukan ke 2 digunakan nada 1/16.

Unsur yang kedua dalam penggarapan Gamelan Gong Suling adalah menggunakan *prabot* garap atau *piranti* garap. *Prabot* garap atau bisa juga disebut dengan *piranti* garap atau *tool* adalah perangkat lunak atau sesuatu yang sifatnya imajiner yang ada dalam benak si pemain baik itu berwujud gagasan atau sebenarnya sudah ada vokabuler garap yang terbentuk oleh tradisi atau kebiasaan para *pengrawit* yang sudah ada sejak kurun waktu yang tidak bisa dikatakan secara pasti (Supangah, 2009). *Prabot* garap ini biasanya adalah sebuah sistem garap yang berkaitan laras, patet. Oleh karena itu, proses penggarapan Gamelan Gong Suling juga sangat ditentukan oleh penggunaan laras dan patet. Sebelum berbicara mengenai garap laras dan patet pada Gamelan Gong Suling, terlebih dahulu dijelaskan konsep patet atau *patutan* yang terdapat pada Gong Suling. *Patutan* atau patet ini berbeda pada konsep patet pada gamelan Bali lainnya.

Pengertian dan Konsep Patet pada Gamelan Gong Suling

Garap Gamelan Gong Suling mengacu pada konsep patet yang terdapat pada gamelan tersebut yaitu *tungguhan* suling. Konsep patet memiliki pengertian yang berbeda-beda dalam beberapa seni tradisi. *Phatet* berperan sebagai pembagian babak pada tradisi pertunjukan wayang, di dalam *pathet* terdapat beberapa sub-adegan yang menjadi bagian dari *pathet*. *Pathet* dengan demikian merupakan representasi struktur pertunjukan wayang yang di dalamnya terbagi lagi ke dalam beberapa substruktur, antara lain dalam bentuk *jejer*, adegan, dan perang (Wikandaru & Sayuti, 2019). Pengertian *phatet* tersebut berbeda dengan gamelan. *Phatet* dalam tradisi gamelan Jawa yang disebutkan oleh Hastanto bahwa ia sebenarnya adalah urusan rasa musikal yaitu *seleh*. *Seleh* adalah rasa berhenti dalam sebuah kalimat lagu baik itu berhenti sementara maupun berhenti yang berarti selesai (Hastanto, 2009). Pengertian-pengertian *pathet* tersebut agak berbeda dengan konsep aplikasi *pathet* dalam tradisi karawitan Bali. *Pathet* juga sangat terikat dengan laras. *Pathet* dan laras memiliki ikatan yang tidak bisa dipisahkan (Dayatami, 2019), baik pada tradisi gamelan Jawa maupun Bali.

Pathet dalam tradisi karawitan Bali juga sering disebut dengan istilah *patutan*. Aplikasi *patutan* ini hanya terdapat pada gamelan Bali yang menggunakan konsep nada *saih pitu*¹. Konsep gamelan *saih pitu* menghasilkan *patutan/patet*: *selisir*, *tembung*, *sundaren*, *baro*, *pengeter ageng*, *pengenter alit*, dan *patutan lebeng* (Ardana, 2013). Jumlah ini berbeda dengan tradisi *phatet* dalam karawitan Jawa dan Sunda. Patet dalam tradisi Sunda berjumlah lima, yaitu Patet *Nem*, *Loloran*, *Manyuro*, *Sanga*, dan *Singgul* (Saepudin, 2015), sedangkan jumlah *pathet* pada laras pelog tradisi gamelan Jawa adalah *phatet nem*, *lima*, *manyura*.

Patutan merupakan sebuah upaya garap yang dilakukan oleh seorang penggarap dengan menggunakan wilayah nada atau urutan nada-nada

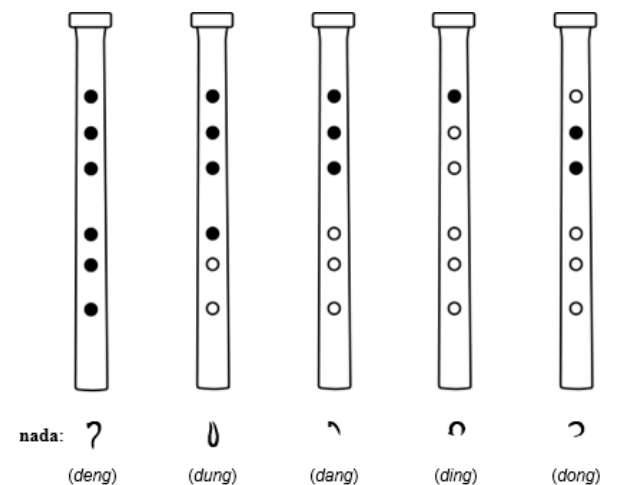
¹ *Saih pitu* merupakan sebuah istilah untuk menyebut nada-nada gamelan yang terdiri dari tujuh nada, yaitu: *ding*, *dong*, *deng*, *deung*, *dung*, *dang*, *daeng*.

tertentu (Ardana, 2013). Selain menyebut patet, istilah *patutan* juga digunakan untuk menyebut laras. *Patutan* yang berarti laras terdapat pada pernyataan Donder. Ia mengatakan bahwa sepuluh macam bunyi yang menjadi dasar nada gamelan Bali dikelompokkan ke dalam *patutan*/laras yaitu *patutan pelog* dan *slendro* (Donder dalam Arsana et al., 2015). Berdasarkan atas pernyataan tersebut maka *patutan* dapat dimaknai sebagai laras. Dengan demikian, istilah *patutan* dapat dimaknai sebagai patet ataupun laras gamelan. Fleksibilitas pemaknaan tersebut sebagai indikasi bahwa penyebutan konsep patet pada gamelan Bali sangat beranekaragam (*multiterm*).

Penyebutan istilah patet pada praktik gamelan gong suling juga berbeda dengan istilah patet pada gamelan Bali lainnya. Suling memiliki garap patet yang disebut dengan *tetekep* atau lazim disebut dengan *tekep*. *Tetekep* atau *tekep* pada suling terdapat dua jenis yaitu: 1) mengacu pada laras pelog, dan 2) mengacu laras slendro. Berikut di bawah ini dijelaskan konsep patet-patet tersebut.

Konsep Patet dalam Laras Pelog

Tetekep yang mengacu pada laras pelog terdapat 3, yaitu: *tekep deng*, *tetekep dang*, dan *tetekep dong*. *Tetekep deng* memiliki nada dasar *deng*. Nada dasar diambil dari suara yang jika semua lubang suling ditutup akan mengeluarkan suara nada *deng*. Nada *deng* ini mengacu pada larasan gamelan yang ada,

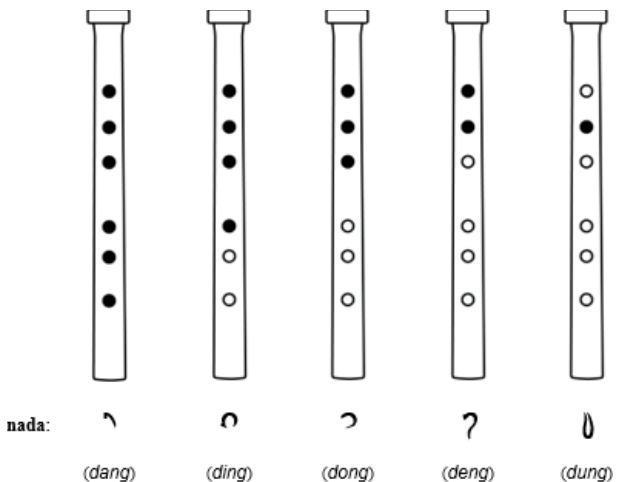


Gambar 25: *Tetekep Deng*, laras Pelog.

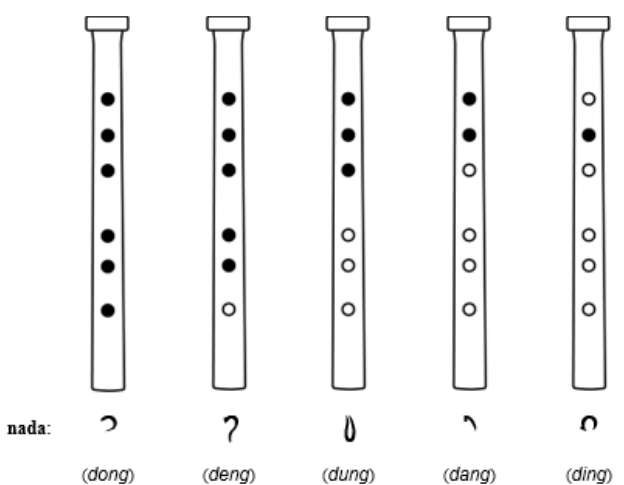
Keterangan: ○ - lubang suling yang tidak ditutup jari tangan
● - lubang suling yang ditutup jari tangan

seperti misalnya: gamelan Gong Kebyar, gamelan gong Samara Pagulingan, gamelan Gong Gede, dan gamelan lainnya. Gambar 25 adalah posisi tutupan suling pada *tetekep deng*.

Tetekep dang memiliki nada dasar *dang*. Nada dasar *dang* dibunyikan dengan meniup suling yang semua lubangnya ditutup. Urutan nada-nada *tetekep dang* adalah *dang, ding, dong, deng, dung, dang, ding, dong, deng, dung*. Pada praktiknya *tetekep dang* digunakan apabila garapan semua gending tidak dapat menggunakan *tetekep deng*. Pada praktik Gamelan Gong Suling, *tetekep dang* digarap sesuai dengan konsep ataupun karakteristik yang diinginkan oleh si penata atau komposernya. Gambar 26 adalah urutan nada yang terdapat pada *tetekep dang*.



Gambar 26: *Tetekep Dang*, laras Pelog.



Gambar 27: *Tetekep Dong*, laras Pelog.

Tetekep dong memiliki nada dasar *dong*. Nada dasar *dong* dibunyikan apabila meniup suling yang semua lubangnya ditutup. Urutan nada-nada *tetekep dong* adalah *dong, deng, dung, dang, ding, dong, deng, dung, dang*. *Tetekep dong* memiliki karakter melodi seperti slendro. Hal ini disebabkan oleh jarak nada antara *deng* dengan *dung* sangat dekat. Meskipun *tetekep* ini memiliki karakteristik laras slendro, akan tetapi dalam berbagai kasus penggarapan, *tetekep* ini tetap digunakan untuk menggarapa gending-gending yang berlaras pelog. Ketika *tetekep dong* dimainkan untuk mengiringi gending-gending *kekebyaran* kesan yang muncul lebih kuat pada karakter laras pelog karena karakter tersebut kemungkinan besar dipengaruhi oleh laras pelog yang terdapat pada gamelan gong kebyar. Sebaliknya, jika *tetekep dong* digarap pada gending-gending Gamelan Gong Suling, kesan yang muncul adalah lebih bernuansa laras slendro. Gambar 27 adalah konsep tutupan *tetekep dong* laras pelog.

Konsep Patet dalam Laras Slendro

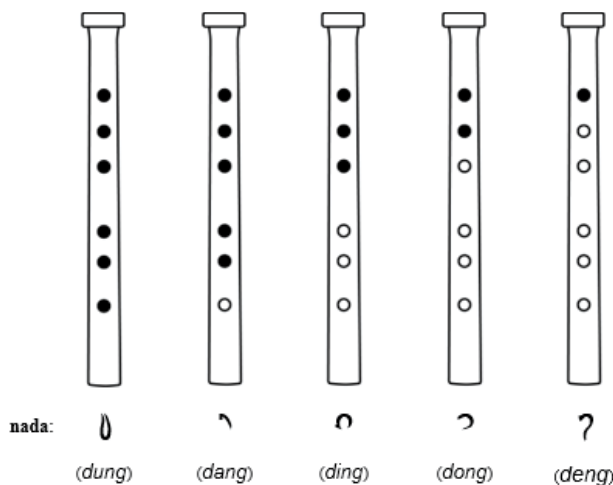
Konsep patet *tungguhan* suling pada laras slendro ada 2 model, yaitu disebut dengan *tetekep dung* dan *tetekep ding*. Istilah ini tidak lazim pada kalangan umum. Namun demikian jika merujuk pada suara nada dasar, maka jenis patet yang terdapat pada laras slendro adalah *tetekep dung* dan *ding*. *Tetekep dung* merupakan sebuah *tetekep* yang jika dimainkan dengan cara semua lubang suling ditutup

maka bersuara nada *dung*. Urutan nada-nada *tetekep dung* adalah *dung, dang, ding, dong, deng, dung, dang, ding, dung*. *Tetekep* ini, jarang dipakai pada pola permainan suling jika dalam konteks mengiringi Gong Kebyar, Samara Pagulingan, dan sejenisnya, tetapi *tetekep* ini sering dipakai jika *tungguhan* suling berdiri sendiri sebagai *tungguhan* yang merdeka. Artinya bukan sebuah *tungguhan* yang berfungsi sebagai pemanis, melainkan sebuah *tungguhan* yang menjadi idiom pokok dalam melantunkan melodi dari semua komposisi yang ditata oleh komposer. Gambar 28 adalah posisi tutupan pada lubang suling *tetekep dung*.

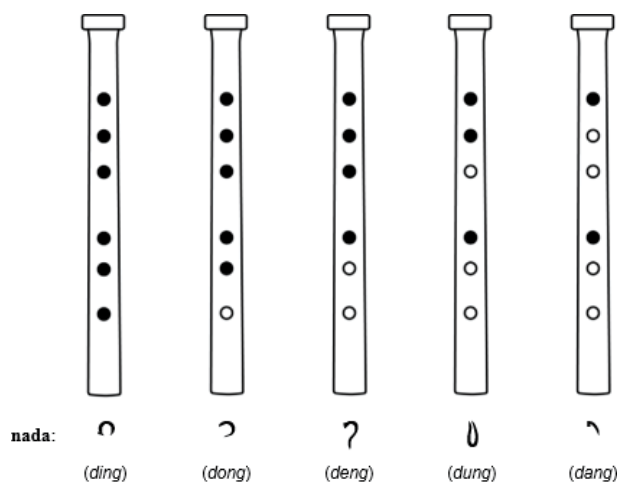
Tetekep ding sama seperti *tetekep dung*, yaitu jarang dimainkan pada gamelan gending-gending konvensional pada umumnya. Berdasarkan perkembangan komposisi, terutama pada perangkat Gamelan Gong Suling, *tetekep* ini semakin berkembang dan menjadi pilihan seniman untuk patet pada karya mereka. Kesan patet *ding* lebih dekat ke slendro Jawa. Namun demikian patet ini dipilih pada komposisi baru seniman Bali terutama seniman yang muda-muda. Gambar 29 adalah gambar dan konsep tutupan *tetekep ding* pada Gamelan Gong Suling.

Patet dalam Penggarapan Gamelan Gong Suling

Berdasarkan penjelasan pengertian *tetekep* pada sub di atas, maka konsep patet yang



Gambar 28: *Tetekep Dung*, laras Slendro.



Gambar 29: *Tetekep Ding*, laras Slendro.

Keterangan: ○ - lubang suling yang tidak ditutup jari tangan
 ● - lubang suling yang ditutup jari tangan

digunakan dalam garap gending-gending Gong Suling adalah *tetekep deng, dang, dong, dung, dan ding*. Penggunaan patet pada penggarapan gending-gending Gong Suling ditentukan oleh selera dari si penciptanya. Penggunaannya juga menyesuaikan dengan *event*, tujuan atau orientasi penggarapan. Pada umumnya *tetekep* yang digunakan adalah *tetekep deng*, namun pada perkembangannya, seniman lebih banyak memilih laras slendro pada karya-karya barunya. Laras ini terimplementasi ke dalam pola-pola musikal karya mereka. *Tetekep dung* dan *ding* memberikan kesan yang lebih inovatif dari *tetekep* lainnya. Hal ini disebabkan oleh *tunggahan* suling yang lebih mandiri secara musikal jika dibandingkan peran suling dalam gending-gending *kekebyaran*. Pada umumnya *tunggahan* suling biasa digunakan untuk mengiringi reportoar yang dimainkan oleh perangkat gamelan yang berlaras pelog yaitu: gamelan Gong Kebyar, Samara Pagulingan, Semaradana. Oleh karena itu, *tetekep deng, dang, dan dong* sangat biasa didengarkan pada reportoar-reportoar pada gamelan tersebut. Apabila suling berdiri sendiri sebagai sebuah perangkat mandiri maka seniman melakukan pencarian dengan menggunakan *tetekep dung* dan *ding* yang tidak biasa digunakan pada reportoar-reportoar gamelan Gong Kebyar, Samara Pagulingan, dan Semaradana sehingga sangat wajar jika nuansa atau kesan yang dapat didengar oleh penikmat adalah kebaruan.

Jenis-jenis Penggarapan Gamelan Gong Suling

Jenis-jenis penggarapan Gamelan Gong Suling ini disebabkan oleh unsur yang ketiga yaitu penentu garap. Penentu garap sangat terkait dengan masyarakat sebagai otoritas pengguna karawitan yang ada hubungannya dengan fungsi sosial, fungsi hubungan atau layanan seni yang melahirkan sebuah pilihan garap di antaranya apakah garap *klenengan*, garap wayangan, garap tari, garap *langendrian*, ketoprak, wayang orang, dan tayub (Supanggah, 2009). Warsana mengatakan bahwa unsur musikal telah disediakan secara alami disekitar kehidupan sehari-hari. Realitas kehidupan sehari-hari seperti keluarga, lingkungan, masa kecil, fenomena alam, bencana, sosial, budaya, politik, atau fenomena

musikal merupakan inspirasi dalam menciptakan karya musik (Warsana, 2012). Semuanya memiliki karakter garap yang berbeda-beda sehingga aspek ini yang menjadi penentu lahirnya sebuah garap dalam karawitan Jawa maupun komposisi baru. Ketersediaan pilihan-pilihan pola musikal tersebut di atas di kompilasi menjadi tiga dalam konsep pesan penciptaan: pesan artistic, pesan alam, dan pesan social (Ardana, 2012). Pesan ini juga sangat mempengaruhi proses penggarapan secara kontekstual.

Fungsi sosial yang menjadi penentu garap pada jenis-jenis penggarapan gamelan Jawa juga terjadi pada gamelan Gong Suling. Penggarapan Gamelan Gong Suling dari unsur penentu garap juga dipengaruhi oleh fungsi sosial tersebut. Oleh karena itu, penggarapan gong suling bersifat situasional: untuk apa dan oleh siapa apa gamelan tersebut digunakan. Berdasarkan atas penentu garap, maka berbagai konsep garap Gamelan Gong Suling yang berkembang saat ini adalah sebagai berikut:

1. Garap *Tabuh Petegak*

Tabuh petegak merupakan sebuah gending yang digunakan untuk mengawali acara tertentu, seperti misalnya: mengiringi upacara ritual, mengiringi acara-acara seremonial pemerintahan, mengiringi acara-acara resepsi pernikahan, dan mengiringi acara permentasan tari. Keempat acara ini biasanya memberikan ruang kepada kelompok gamelan memainkan gending-gending khusus untuk mengawali sebuah acara. Biasanya gending *petegak* digarap singkat dan sederhana.

Secara etimologi, *petegak* memiliki kata dasar “negak” yang artinya “duduk”. *Negak* dalam pengertian ini menunjukkan awalan yang mengibaratkan peserta sebuah acara tertentu sedang duduk santai sambil mendengarkan hiburan dari alunan musikal yang dimainkan oleh gamelan. Garap *tabuh petegak* dapat berupa gending-gending baru maupun gending-gending lama yang diadopsi dari perangkat gamelan lainnya seperti misalnya: gending-gending Samara Pagulingan, Gong Gede, dan Pengambuhan. Di Peliatan, Ubud, kelompok Sekaa Gong Suling Kumara Kawi Jaya Swara Br. Kalah Desa Peliatan, Ubud memainkan

gending *Sekar Eled* sebagai *tabuh petegak* dalam prosesi upacara *piodalan*. Gending *Sekar Eled* merupakan sebuah lagu yang dihasilkan dari gamelan Samara Pagulingan. Gending ini dikonversi ke dalam Gamelan Gong Suling. Secara konseptual, tentu ada perbedaan garap antara gending yang biasanya dimainkan oleh Gamelan Semara Pagulingan dengan Gamelan Gong Suling. Penggarapan gending *Sekar Eled* pada gamelan Samara Pagulingan terdiri dari *bantang gending*, *bon gending*, *pepayasan*, *pengramen*, dan *pemanis*, sedangkan dalam penggarapan dalam Gong Suling tidak semua fungsi musikal tersebut dapat diaplikasikan. Oleh karena itu, karakter penggarapan pada Gamelan Gong Suling lebih sederhana.

Konsep garap *tabuh petegak* pada beberapa gending digarap berbeda-beda, tergantung dari bentuk komposisinya. Garap gending *petegak* untuk gending *Sekar Eled* itu terdiri dari: *bantang gending* dimainkan oleh suling gede (suling jegog), *bon gending* yang dimainkan oleh Suling gede (suling penyalah); *pepayasan* dimainkan oleh suling cenik (suling pemetit) dan kendang; *pengramen* dimainkan oleh *cengceng ricik*, *pesu mulih* dimainkan oleh *klenang*, dan *gong pulu*. Penjelasan lebih rinci tentang konsep fungsi *tungguhan* dalam gending *Sekar Eled* dijelaskan pada sub bab berikutnya.

2. Garap *Tabuh* Prosesi

Garap *Tabuh* prosesi yang dimaksud adalah sebuah komposisi Gamelan Gong Suling yang dipergunakan untuk mengiringi upacara ritual. Gamelan Gong Suling digunakan untuk mengiringi beberapa upacara ritual prosesi seperti misalnya: upacara prosesi (*kirab*), upacara *melasti*, dan upacara *ngileh jenukan*.

Upacara prosesi merupakan sebuah proses upacara ritual yang dilakukan oleh umat Hindu pada setiap enam bulan Bali atau 1 tahun sekali. Upacara ini biasanya hadir pada awal upacara *piodalan*. Bentuk upacara ini adalah berupa arak-arakan dan iring-iringan dari *balai banjar* ke tempat upacara yaitu *pura*. Upacara ini juga terkadang dimulai dari tempat upacara (*pura*) menuju ke sendang, sungai, beji (tempat sumber air). Pada proses ini, Gamelan Gong

Suling digunakan untuk mengiringi upacara arak-arakan tersebut. Konsep garap Gamelan Gong Suling dalam konteks ini biasanya lebih mengutamakan sebuah garapan yang bertempo pelan dan repetitive (pengulangan berkali-kali). Garap tempo pelan ada kaitannya dengan upacara prosesi atau arak-arakan yang dilakukan oleh umat *pengempon* dalam pelaksanaan upacara prosesi. Tempo pelan dapat menstabilkan proses prosesi, hemat energi, dan relevan dengan prosesi.

Garap gending dalam upacara prosesi juga bermacam-macam. Konsep garapan dengan bentuk sederhana lebih mendominasi gending-gending tersebut. Secara kontekstual, gending-gending Gamelan Gong Suling digunakan sebagai sarana untuk menunjukkan meriahnya sebuah upacara prosesi. Di samping itu, upacara prosesi juga menjadi semakin estetis. Sebagai salah satu contoh gending untuk mengiringi upacara prosesi adalah gending *Muda Langen*.

3. Garap Kreasi

Garap kreasi merupakan salah satu upaya kreatif seniman Bali dalam menciptakan kebaruan pada sebuah genre kesenian. Aspek yang tidak kalah penting yang menjadi bagian dari kerja kompositoris pada Garap Kreasi Gamelan Gong Suling ini adalah dimensi performativitasnya. Hubungan yang terintegrasi antara gestur, bunyi, dan energi dalam suatu pertunjukan musik:

The actual playing of the instrumen, the instrumenal practice, has become the compositional material. The musician's actions, specific performance parameters and bodily movements are notated. Instrumenal practice is in this way woven into the score through its notation, so that the score cannot be seen as separate from the instrumenal practice. In other words, the score cannot be fully understood without being performed. This can be seen as an extreme idiomatic approach, beyond instrumenal idiomatic virtuosity, extended to encompass the specific instrumen and musician's actions in the moment of performance (Orning, 2017).

Daya kreativitas ini juga dilakukan oleh seniman dalam menggarap gending-gending Gamelan Gong Suling. Dasar pertimbangan lahirnya sebuah garap kreasi inovasi adalah even-even budaya yang berkaitan dengan kontes atau pertarungan 2 kelompok seni atau lebih dalam rangka memperlihatkan kemampuan keterampilan olah seni yang paling terbaik, baik secara teknik permainan maupun secara estetika komposisi. Sebagaimana disebutkan oleh Small bahwa keberadaan musik bisa dilihat melalui proses penyusunan komposisi, lewat mendengarkan, dengan cara latihan, termasuk juga musik yang direkam, melalui tarian, bahkan kegiatan bersenandung di dalam kamar mandi. Ini semua mencakup seluruh partisipasi yang berkenaan dengan pertunjukan musik, apakah partisipasi dilakukan secara aktif atau pasif, apakah orang suka dengan cara itu atau tidak, apakah menarik atau membosankan, konstruktif atau destruktif, simpatetik atau antipatetik (Small, 2011). Konstruktivitas penyusunan komposisi, mendengarkan, cara latihan berelasi terhadap kualitas yang berhubungan erat dengan kreasi inovasi dalam proses pertimbangan garap gamelan Gong Suling. Dasar pertimbangan lainnya adalah even festival-festival kesenian yang juga mempengaruhi garapan Gamelan Gong Suling. Pada sajian komposisi untuk keperluan kontes, karya-karya yang ditonjolkan adalah sebuah karya kreasi inovasi. Kreasi diciptakan melalui berbagai cara, antara lain: 1) garap kolaborasi, 2) garap bentuk bebas, 3) garap kontemporer. Secara kolaboratif, musikalitas Gamelan Gong Suling dipadukan dengan idiom-idiom vokal, seperti misalnya *sekar alit*, *sekar madya*, dan *sekar ageng*. Idiom-idiom ini bahkan menjadi presentasi musikal yang utama dalam penggarapan. Terkadang vokal menjadi pola musikal yang lebih diutamakan daripada intrumentalia (*tunggahan*).

Garap bentuk bebas memiliki pengertian menggarap pola-pola musikal yang tidak mengacu pada bentuk tradisi yang sudah ada, seperti misalnya garap bentuk *kale*, *bapang*, *tabuh telu*, *legod bawa*, *tabuh pisan*, *tabuh pat*, *tabuh nem*, *tabuh kutus*, dan *gilak*. Penggarapan bentuk bebas juga tidak menggunakan konsep *tunggahan*

sesuai dengan fungsinya secara tradisional. Terdapat lintas fungsi pada *tunggahan* seperti misalnya suling gede (jegog) yang seharusnya berfungsi sebagai *bantang gending langah* digarap dengan memainkan *pepayasan*, begitu juga sebaliknya. Hal ini upaya kreatif yang biasa dilakukan oleh seniman. Metode atau cara-cara seperti ini dapat melahirkan karya-karya kreasi baru yang lebih bernuansa kekinian. Bahkan konsep fungsi *tunggahan* juga tidak digunakan dalam konsep penggarapan. Berikut ini salah satu contoh karya yang tergolong ke dalam kreasi pada kasus penggarapan Gamelan Gong Suling Kelompok Gita Samara, Peliatan, Ubud.

4. Garap Dolanan

Garap dolanan adalah sebuah pilihan garap, lebih berorientasi mengiringi permainan anak-anak yang digarap khusus sebagai tari dolanan. Tari dolanan ini ada unsur drama, permainan, dan tarinya. Oleh karena itu, unsur garap yang terdapat dalam Gong Suling adalah didominasi bentuk-bentuk gending yang sudah ada seperti misalnya *batel*, *bapang*, *legod bawa*. Dalam mengiringi tari dolanan, Gamelan Gong Suling memperkuat karakter cerita, dan beberapa gerak-gerak permainan pada setiap adegan tari dolanan. Lebih banyak didominasi oleh garap kendang sebagai pola musikal yang memperkuat adegan-adegan yang terdapat pada dolanan.

Konsep Garap Suling Gamelan Gong Suling

Pada praktiknya, konsep garap suling mengacu pada *tetekep* yang digunakan dalam penggarapan. Sesuai dengan uraian sub bab sebelumnya, *tetekep* pada Gamelan Gong Suling terdapat 3 *tetekep* laras pelog dan 2 *tetekep* laras slendro. Oleh karena itu, terlebih dahulu dalam sub ini akan diuraikan kembali model *tetekep* suling dalam bentuk tabel agar lebih mudah dipahami dalam melihat analisis garap sulingan (lihat Tabel 1).

Tunggahan suling bertugas untuk memainkan melodi pada setiap gending. Pola musikal yang dapat dikategorikan melodi dalam penggarapan Gamelan Gong Suling adalah *bantang gending* (*main melodi*), *bon gending*, dan *pepayasan* atau *payasan gending* (ornamentasi melodi). Pada Gamelan

Gong Suling, *bantang gending*, *bon gending*, dan *pepayasan* (lihat Sukerta, 2009) merupakan unsur-unsur penting dalam jalinan pola-pola musikal. Ketiganya dimainkan oleh *tunggahan suling*.

Konsep *sulingan* dibuat berdasarkan 3 pola, yaitu: 1) pola *bantang gending*, dan 2) pola *bon gending*, dan pola *pepayasan*. Pola *bantang gending* dimainkan oleh suling *gede* (*suling jegog* dan *calung*). Ciri khas *bantang gending* adalah jalinan nada-nada yang dibuat ataupun dirancang dengan menggunakan nilai nada 2 atau 4. Dari berbagai model garap *bantang gending*, Sekar Eled merupakan salah satu *gending* yang menggunakan nilai 4 dalam nada-nada *bantang gending*. Berikut dibawah ini contoh *bantang gending* yang terdapat pada *gending Sekar Eled*:

Diagram showing musical notation for *Bintang Gending* on *Gending Sekar Eled*. It consists of 8 horizontal lines of notation. Each line contains a sequence of symbols: dots, circles, and various symbols with horizontal bars above them, representing rhythmic patterns.

Notasi 4: *Bintang gending* pada *Gending Sekar Eled*.

Bintang gending di atas menggunakan *tetekep deng*, terdiri dari 8 baris, dan masing-masing baris

Tabel 1: *Tetekep suling* pada Gamelan Gong Suling.

| Tutupan Suling | Tekep ? (Deng) | Tekep ^ (Dang) | Tekep o (Dong) | Tekep u (Dung) | Tekep o (Ding) |
|----------------|-------------------|-------------------|-------------------|-------------------|-------------------|
| | ? | ^ | o | u | o |
| | - | - | ? | ^ | o |
| | u | o | - | - | ? |
| | - | - | - | - | u |
| | ^ | o | u | o | - |
| | o | - | - | - | ^ |
| | o | ? | - | - | - |
| | - | - | ^ | o | - |
| | - | u | o | - | - |
| | - | - | - | ? | - |

terdapat 4 gatra, 16 ketukan. Dengan demikian, *Sekar Eled* menggunakan birama 4/4. Jenis *bintang gending* di atas adalah *bintang gending sedeng*. *Bintang gending* di atas dimainkan oleh *tunggahan suling gede* (*suling jegog*) dan pola tersebut dijadikan pijakan dalam penggarapan *bon gending* yang dimainkan oleh *tunggahan suling gede* (*penyalah*).

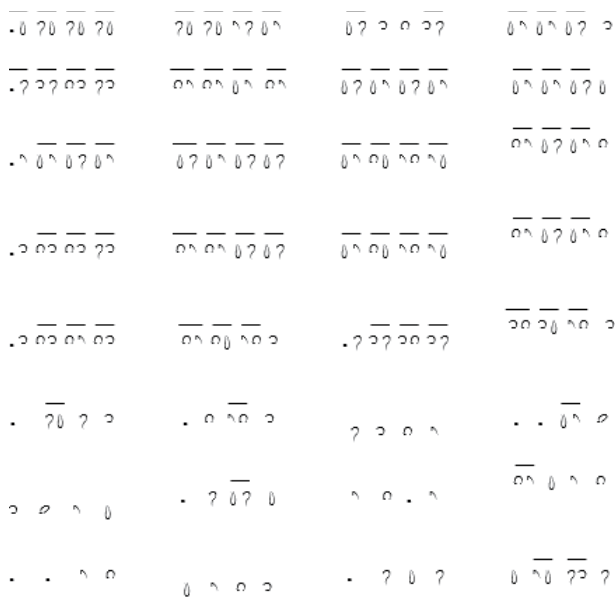
Berikut di bawah ini *bon gending* dari *Sekar Eled*.

Diagram showing musical notation for *Bon Gending* on *Gending Sekar Eled*. It consists of 8 horizontal lines of notation, similar to the *Bintang Gending* notation but with different rhythmic patterns and symbols.

Notasi 5: *Bon gending* pada *Gending Sekar Eled*.

Notasi *bon gending* di atas merupakan sebuah penggarapan *tunggahan suling* (*suling penyalah*) yang tafsir garapnya berpijak dari *bintang gending*. Pola garapnya menggunakan wilayah nada *tetekep deng*. Penggarapannya berorientasi *seleh* nada yang terdapat pada akhir gatra. Alur nada *bon gending* menggunakan nilai nada 1/4 dan 1/8. Percampuran nilai 1/4 dan 1/8 merupakan pilihan-pilihan garap yang bertujuan untuk variasi *bon gending*. Namun demikian, nilai 1/8 hanya sebagian kecil dari keseluruhan garap.

Bon gending di atas merupakan dasar pijakan dalam menafsir garap *pepayasan* yang dimainkan oleh *tunggahan suling cenik*. Tafsiran ini lebih kompleks atau rumit. Berikut di bawah ini merupakan pola *pepayasan* dari *gending Sekar Eled* yang dimainkan oleh *suling cenik*.



Notasi 6: *Pepayasan* pada *Gending Sekar Eled*.

Garap *pepayasan* menggunakan nilai nada $1/8$. Nilai nada ini merupakan kelipatan dari nilai nada-nada *bon gending*. Garap *seleh* berorinetasi pada nada terakhir tiap-tiap baris. Konsep garap *pepayasan* pada nada terakhir tiap-tiap gatra adalah menggunakan sistem *mesik* (*siliran*), *telu* (*gembyung*), dan *ngempat* (*kempyung*). Sistem ini adalah untuk membuat variasi atau hiasan-hiasan agar kesan melodi atau *payasan gending* lebih dinamis maupun harmonis.

Kesimpulan

Gamelan Gong Suling merupakan sebuah perangkat gamelan baru yang menggunakan *tunggahan* suling – sebagai *tunggahan* utama – untuk mengimplementasikan pola-pola musikal. *Tunggahan* suling berperan penting dalam membedakan gamelan gong suling dengan lainnya khususnya pada persoalan konsep patet, akhirnya gong Suling memiliki karakteristik dan suatu perangkat gamelan yang khas. Konsep patet yang terapkan ke dalam beberapa komposisi baik mengacu pada bentuk-bentuk gending tradisional maupun kreasi baru pada akhirnya juga memiliki ciri tersendiri. Ciri-ciri itu antara lain: 1) komposisi tradisional berpengaruh pada model penggarapan *kendangan*; 2) jenis garap kreasi mempengaruhi model-model pola musikal yang lebih inovatif. Inovasi ini lebih banyak ditunjukkan pada penggarapan *tunggahan* suling.

Gending-gending Gamelan Gong Suling memiliki aneka ragam jenis penggarapan, antara lain: gending *petegak*, gending *prosesi*, gending kreasi, dan gending dolanan. Semua jenis gending memiliki ciri dan model garap yang berbeda. Perbedaan ini lahir dari konsep penggarapan yang sangat tergantung dari situasi dan kondisi (penentu garap). Perbedaan pertama adalah garap tempo dari masing-masing jenis garapan. Perbedaan kedua adalah bentuk garapan, baik secara fungsi *tunggahan* maupun garap patet. Perbedaan ketiga adalah orientasi penggarapan yang berbasis pada *tunggahan*. Setiap jenis penggarapan memiliki orientasi penggarapan yang menonjolkan garap *tunggahan* tertentu. Hal ini bertujuan untuk menyelaraskan jenis penggarapan dengan fenomena budaya yang ada dibalik penggarapan.

Kepustakaan

- Ardana, I. K. (2011). Gending Gesuri Karya I Wayan Beratha : Sebuah Lelambatan Kreasi Tradisional. *Mudra: Jurnal Seni Budaya*, 26(2), 114–125. <http://repo.isi-dps.ac.id/1680/1/942-3433-1-PB.pdf>
- Ardana, I. K. (2012). Sekala Niskala : Realitas Kehidupan Dalam Dimensi Rwa Bhineda. *Dewa Ruci: Jurnal Pengkajian Dan Penciptaan Seni*, 8(1), 139–156. <https://jurnal.isi-ska.ac.id/index.php/dewaruci>
- Ardana, I. K. (2013). Pengaruh Gamelan Terhadap Baleganjur Semarangana. *Resital: Jurnal Seni Pertunjukan*, 14(2), 141–152. [http://digilib.isi.ac.id/3068/1/Pengaruh Gamelan Terhadap Baleganjur Semarangana- I Ketut Ardana. pdf](http://digilib.isi.ac.id/3068/1/Pengaruh%20Gamelan%20Terhadap%20Baleganjur%20Semarangana-%20I%20Ketut%20Ardana.pdf)
- Arsana, I. N. C., Lono L. Simatupang, G. R., Soedarsono, R. M., & Dibia, I. W. (2015). Kosmologis Tetabuhan dalam Upacara Ngaben. *Resital: Jurnal Seni Pertunjukan*, 15(2), 107–125. <https://doi.org/10.24821/resital.v15i2.846>
- Dayatami, T. (2019). Selonding Jurnal Etnomusikologi Vol. 15, No. 2: September 2019. *Selonding: Jurnal Etnomusikologi*, 15(2), 111–123. <http://journal.isi.ac.id/index.php/selonding/article/viewFile/3930/1755>

- Dibia, I. W. (1999). *Selayang Pandang Seni Pertunjukan Bali*. Jakarta: Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia.
- Eagleton, B., Ford, N., Nuhn, R., & Moore, A. (2001). Composition systems requirements for creativity: what research methodology. *Workshop on Current, March 2016*. http://scholar.google.co.uk/scholar?start=50&q=author:Nigel+author:Ford&hl=en&as_sdt=2000#7
- Hastanto, S. (2009). *Konsep Phatet dalam Tradisi Jawa*. Surakarta: Program Pascasarjana bekerjasama dengan ISI Press Surakarta.
- Irawati, E. (2019). Transmission of kélèntangan musik among the Dayak Bènuaq of East Kalimantan in Indonesia. *Malaysian Journal of Musik*, 8, 108–121. <https://doi.org/10.37134/mjm.vol8.7.2019>
- Orning, T. (2017). Musik as performance – gestures, sound and energy. *Journal for Research in Arts and Sports Education*, 1(0), 79–94. <https://doi.org/10.23865/jased.v1.946>
- Pryatna, I. P. D., Sugiarta, I. G. A., & Arsiniwati, N. M. (2019). Metode mengajar Kendang Tunggal I Ketut Widiarta. *Kajian Seni*, 06(01), 25–37. <https://doi.org/10.22146/jksks.51868>
- Saepudin, A. (2015). Laras, Surupan,. *Resital: Jurnal Seni Pertunjukan ISI Yogyakarta*, 16(1), 52–64. <http://journal.isi.ac.id/index.php/resital/article/download/1274/216>
- Small, C. (2011). *Musicking: The Meanings of Performing and Listening*. UK: Wesleyan University Press.
- Sugiarta, I. G. A. (2015). Bentuk dan Konsep Estetik Musik Tradisional Bali. *Panggung*, 23(1), 46–60. <https://jurnal.isbi.ac.id/index.php/panggung/article/view/14/18>
- Sukerta, P. M. (2009). *Sukerta, Pande Made, (2009). Gong Kebyar Buleleng: Perubahan dan Keberlanjutan Tradisi Gong Kebyar*. Surakarta: Program Pascasarjana bekerjasama dengan ISI Press Surakarta.
- Sukerta, P. M. (2012). Estetika Karawitan Bali. *Dewa Ruci: Jurnal Pengkajian Dan Penciptaan Seni*, 7(3), 504–523. <http://repository.isi-ska.ac.id/id/eprint/1249>
- Supanggah, R. (2009). *Bothekan Karawitan II: Garap*. Surakarta: Program Pascasarjana bekerjasama dengan ISI Press Surakarta.
- Vasquez, J. C., Tahiroglu, K., & Kildal, J. (2017). Idiomatic Composition Practices for New Musikal Instrumens: Context, Background and Current Applications. *NIME – The International Conference on New Interfaces for Musikal Expression*, ii, 174–179. http://www.nime.org/proceedings/2017/nime2017_paper0033.pdf
- Warsana. (2012). Tumpang Tindih: Sebuah Komposisi Musik dalam Interpretasi Personal. *Resital: Jurnal Seni Pertunjukan*, 13(1), 74–94. <http://journal.isi.ac.id/index.php/resital/article/view/515/109>
- Widhyatama, S. (2012). Pola Imbal Gamelan Bali Dalam Kelompok Musik Perkusi Cooperland Di Kota Semarang. *Jurnal Seni Musik*, 1(1), 59–67. <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/sjm>
- Wikandaru, R., & Sayuti, S. A. (2019). Ontologi Pathet: Kajian Kritis Terhadap Pathet sebagai Representasi Norma Ontologis Transendental dalam Pergelaran Wayang. *Ontologi Pathet: Kajian Kritis Terhadap Pathet Sebagai Representasi Norma Ontologis Transendental Dalam Pergelaran Wayang*, 29(2), 244–274. <https://doi.org/10.22146/jf.48784>