

# Mapalalian

Agus Kastama Putra<sup>1</sup>

Program Penciptaan Seni Musik, Program Pasca Sarjana Institut Seni Indonesia Surakarta

## ABSTRAK

Komposisi "Mapalalian" merupakan representasi dari sebuah aktifitas permainan anak-anak di Bali yaitu *Medul-dulan*. Di balik kesederhanaan permainan *Medul-dulan* terkandung nilai-nilai seperti belajar untuk menghormati sesama teman, bersifat sportif dan saling tenggang rasa. Di samping itu dalam permainan *Medul-dulan* terdapat pula suasana kegembiraan, kelincahan, riang, gembira, senang, bersembunyi, serta berlarian. Hal-hal tersebut dicoba diolah melalui proses musikalisasi menjadi suatu bentuk komposisi musik etnis. Beberapa tahap yang dilalui dalam pembuatan komposisi ini ialah eksplorasi, improvisasi, pembentukan, serta evaluasi. Instrumen yang dipilih sebagai media ungkap dalam komposisi ini adalah instrumen yang diambil dari Gong Kebyar, kendang Banyuwangi, suling Gambuh, *Ongek-ongekan*. Instrumen-instrumen tersebut dipilih karena memiliki karakter suara yang sesuai dengan ide garapan dalam komposisi ini.

Kata Kunci: mapalalian, medul-medulan, komposisi musik.

## ABSTRACT

**"Mapalalian" Composition.** This composition represents a children's play activity in Bali called *Medul-dulan*. Behind its simplicity *Medul-dulan* game contains values such as learning to respect peers, sportsmanship and mutual tolerance. In addition, *Medul-dulan* game also presents the atmosphere of excitement, agility, cheerful, happiness, hiding and running. Those things were tried to be processed through the music and resulted in a form of ethnic musical composition. Some of the stages traversed in making this composition were exploration, improvisation, creation, and evaluation. The instruments selected as the showing media in this composition were partly taken from Gong Kebyar, Banyuwangi drums, Gambuh flute, and *Ongek-ongekan*. These instruments were selected due to their voice character which fit the idea of this composition.

Keywords: mapalalian, medul-medulan, musical composition, Balinese music

## Pendahuluan

*Mapalalian* diambil menjadi sebuah judul garapan yang menginterpretasi bagaimana suasana anak-anak dalam bermain *Medul-dulan* dan dengan tujuan mengingatkan kembali kepada masyarakat umum bahwa dalam sebuah permainan sederhana terkandung nilai-nilai yang mendidik serta berperan besar dalam mendidik karakter bangsa yang menjadi tempat tumbuh dan berkembangnya anak-anak bangsa tersebut. *Mapalalian* diambil dari bahasa Bali yang berarti bermain (Warna, 1978: 326). Dalam karya ini kata bermain yang dimaksud adalah bermain dalam suatu kesatuan rasa, dalam mengolah suara yang bersumber dari instrumen-instrumen etnik yang dicoba digarap kembali serta dikolaborasikan antara instrumen dari salah satu etnik dengan etnik yang lainnya. Penggabungan ini diharapkan menghasilkan suatu bentuk komposisi musik etnik yang baru, baik dalam penggabungan instrumen, teknik memainkan, serta pengolahan

dalam nada-nada yang terdapat dalam instrumen tersebut.

Berbicara tentang pemilihan instrumen, dalam garapan karya yang berjudul *Mapalalian* ini, instrumen yang dipakai adalah gabungan dari beberapa macam instrumen dalam ansambel musik etnik yang ada di Indonesia. Adapun instrumen-instrumennya adalah *gangsang*, *kantilan*, *jablag*, *gong*, *kempur*, *kemong*, *kajar*, *suling*, *ceng-ceng ricik* (instrumen yang diambil dari ansambel Gong Kebyar), *suling gambuh*, kendang Banyuwangi, serta *ongek-ongekan*. Adapun alasan penyaji dalam memilih instrumen ini dikarenakan ansambel Gong Kebyar tersebut memiliki karakter yang dapat menumbuhkan suasana kegembiraan, kelincahan, dan riang gembira yang ingin diungkapkan dalam karya ini. Alasan lain karena penyaji ingin berkreasi kembali dalam mengolah pola-pola musik yang ada dalam instrumen yang digunakan sebagai bahan ungkap penyajian musik *Mapalalian*. Instrumen *ongek-*

1 Alamat Korespondensi: Program Pascasarjana ISI Surakarta. Jalan Ki hajar Dewantara, No. 19 Ketingan, Jebres Surakarta. E-mail: jack39182@yahoo.com; HP. 0818 641 218.

*ongekan* dihadirkan karena kesesuaiannya dengan tema garapan. Karakter suara dan kebiasaan yang melekat pada instrumen *ongek-ongekan* bagi penyaji dirasakan sangat cocok untuk membangun karakter permainan yang diusung dalam garapan *Mapalalian*. Tidak ketinggalan kendang Banyuwangi dihadirkan, karena penyaji melihat karakter suara yang dapat dimainkan oleh kendang ini sangatlah dinamis serta dapat menyatu dengan olahan melodi-melodi dari Gong Kebyar. Kendang Banyuwangi juga dirasakan penyaji dapat mendukung suasana-suasana yang hendak dihadirkan dalam karya *Mapalalian* ini.

### Proses Penciptaan

Langkah-langkah yang digunakan dalam penggarapan karya ini mengikuti saran Dwi Marianto (2006: 11) yaitu dengan eksplorasi, improvisasi, pembentukan, dan evaluasi.

### Eksplorasi

Proses eksplorasi karya diawali dari pengamatan pada suasana anak-anak dalam bermain *Medul-dulan*. Kegirangan anak-anak kecil ketika bertemu dengan teman-temannya, keasyikan mereka ketika bermain *Medul-dulan*, kejujuran berteman, kesederhanaan dalam permainannya, kepolosan serta perilaku apa adanya terhadap teman-teman mereka menjadi sumber penciptaan.

Eksplorasi musikal dilakukan dengan jalan selalu mencoba mewujudkan suasana-suasana yang diharapkan seperti dipaparkan di atas dengan mencoba-coba memainkan gamelan dan seruling dengan kebebasan berekspresi. Setiap mengikuti selalu dilakukan perekaman, baik menggunakan perekam yang terdapat pada HP ataupun Mp4. Kegiatan ini dilakukan dengan tujuan agar kreativitas yang dilakukan dapat dipilih kembali yang kemudian ditata ulang sehingga sesuai dengan suasana-suasana yang hendak diwujudkan dalam karya *Mapalalian* ini. Kegiatan eksplorasi musikal dilakukan karena keinginan penyaji melatih keterampilan serta dalam rangka mencari jati diri dalam keorisinalitasan karya yang digarap pada kesempatan ini.

### Improvisasi

Improvisasi merupakan tahap dimana seseorang telah mulai mencoba, mencari berbagai

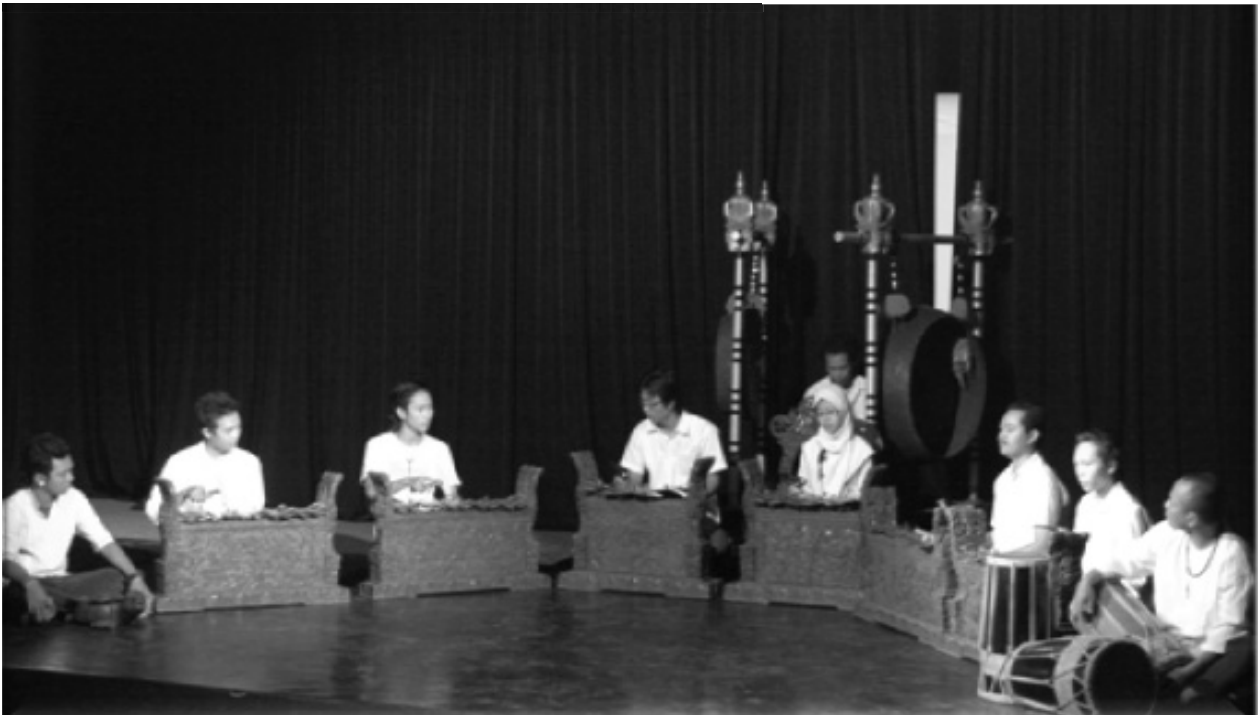


Gambar 1. Proses latihan  
(Foto: Agus Kastama Putra, 2011)

kemungkinan dari ide-ide dan konsep-konsep yang telah ternyata dalam tahap eksplorasi. Dalam tahap ini dicoba berbagai kemungkinan berkaitan dengan penggunaan instrumen dan pertimbangan pola garap yang dapat digunakan sebagai pengungkap suasana-suasana yang terjadi pada saat permainan *Medul-dulan* tersebut berlangsung. Suasana riang akan diungkapkan dengan instrumen Gong Kebyar yang dipadukan dengan pola-pola *kendangan* Banyuwangi. Suasana keasyikan bermain *Medul-dulan* diungkapkan lewat permainan kendang Banyuwangi, yang kemudian dipadukan dengan melodi dari Gong Kebyar yang digarap dengan teknik *ngintil*, dan *imbal* serta suasana ketenangan diwujudkan lewat permainan melodi dari *jublag*, yang diisi oleh permainan *gangsra* serta ditambah pengolahan dari melodi suling Bali, diharapkan dapat menghasilkan suasana yang sesuai dengan keadaan ketenangan serta kedamaian yang diinterpretasikan dalam karya *Mapalalian* ini.

### Pembentukan

Perwujudan karya *Mapalalian* menggunakan beberapa teknik di antaranya menggunakan teknik pengembangan motif seperti yang diungkapkan Prier yaitu teknik sekuen, augmentasi, diminusi, inversi, dan repetisi. Teknik-teknik ini digunakan dengan harapan untuk mewujudkan komposisi yang memiliki nuansa yang baru, baik dari segi pengolahan kalimat musik, harmoni maupun aspek musik lainnya.



Gambar 2. Proses seleksi karya Tugas Akhir (Foto: Giar Gardan, 2011)

## Evaluasi

Evaluasi adalah sebuah penyempurnaan kembali terhadap karya yang telah terbentuk. Dimana kita akan melihat kembali secara kritis, melihat kekurangan dan kelebihan, dan menguji apakah ide, konsep, dan bahasa aktualnya sudah sinkron atau belum. Penyempurnaan karya *Mapalialian* akan selalu dilakukan disetiap latihan guna mendapatkan hasil yang maksimal. Penyempurnaan karya *Mapalialian* dilakukan dengan cara musyawarah dan mendengarkan masukan-masukan dari pemain serta pengamat. Pengevaluasian juga dilakukan oleh penyaji dengan jalan melakukan rekaman dengan Mp4 ataupun HP sehingga dapat dilakukan sebuah evaluasi yang berulang-ulang. Pembentukan sebuah karya bagi seorang penyaji memang tidak selalu berjalan mulus, ada banyak faktor yang dapat menghambat pembentukan sebuah karya musik. Dari ketidak sesuaian antara bangunan musik dengan suasana yang diharapkan, ketidak sesuaian pemilihan instrumen dalam mengisi bagian-bagian musik yang dibentuk, ketidak sesuaian pola-pola yang dimainkan serta ketidak sesuaian faktor lainnya dalam pembentukan sebuah karya, maka dari itulah pengevaluasian karya sangatlah penting dilakukan guna tercapainya kesempurnaan dalam sebuah karya seni.

## Pembahasan Penyajian Musikal

Bentuk garapan musik *Mapalialian* mengambil bentuk musik instrumental, yaitu musik yang dimainkan hanya menggunakan alat musik saja. Pengambilan bentuk musik ini didasari karena keinginan untuk mencoba bereksplorasi dalam instrumen-instrumen yang dipilih sebagai media ungkap. Penyajian garapan dibagi dalam tiga bagian yaitu bagian awal, bagian tengah, dan bagian akhir atau *ending*.

### 1. Bagian awal

Bagian awal dari garapan *Mapalialian* ini dibagi menjadi 4 bagian, yaitu bagian pertama, bagian kedua, bagian ketiga, serta bagian keempat. Bagian pertama, memusikalisasi suasana anak-anak ketika baru bertemu dengan teman-temannya. Bagian kedua, memusikalisasi ketenangan desa. Bagian ketiga, proses memusikalisasi ketika anak-anak berpendapat antara anak satu dengan anak lainnya, dan bagian keempat ialah menggambarkan atau memusikalisasi ketika anak-anak mempersiapkan permainan mereka.

#### a. Bagian 1

Adapun pola yang disajikan pada bagian awal ialah sebagai berikut.

HA... ⑥

J&G [ . . . 1 . . . 2

K [ tt tt tt B tt tt tt B

. . . 56 13 .5 6 ⑥

tt tt tt Bt tt .p B B

. . . 1 . . . 2

tt tt tt B tt tt tt B

. . . 36 .6 . . 663 ]

tt tt tt Bp .p . . BBp ]

G1 [ .35 .23 335 ⑥63 .35 .23 3 3 212

G2 [ 23. .2.5 .2.5 663 23. .2.5 .2.5 656

J [ . 5 . . 6 . 5 . . 2

K [ .PB .t tt BBp .PB .t tt BBp

.32 .1 2 3 2 1 2 3 5 6 3 5 ⑥63 ]

.16 .5 6 1 6 5 6 1 5 6 1 5 663 ]

. 2 . . 2 . 5 . 6 ]

.PB .p Bp Bp BB PB Pp BBp ]

Pola-pola yang disajikan di atas merupakan pola-pola yang hadir melalui proses musikalisasi suasana anak-anak ketika baru bertemu dengan teman sepermainan mereka. Pola tersebut disajikan menggunakan pola *kekebyaran* (semua instrumen memainkan melodi ataupun ritmis yang sama di dalam kesatuan waktu). Tujuan menyajikan pola *kekebyaran* ialah dengan maksud sebagai pembuka dalam garapan musik *Mapalalian* ini.

|| 11 22 55 33 11 22 33 22 11 22 33 22 55 66 11 ⑥6 ||

Potongan melodi tersebut dimainkan menggunakan teknik *ngintil* yaitu suatu pola seperti kejar-kejaran, pola *ngintil* ini dipilih ialah untuk memusikalisasi anak-anak di saat mereka berlarian. Proses musikalisasi tersebut juga didukung oleh ritmis kendang Banyuwangi, kendang Bali, serta pukulan *ceng-ceng ricik* yang bertujuan untuk menghadirkan suasana anak-anak yang sedang berlarian.

[ 6 3 6 3 6 3 6 3 6 3 6 3 6 3 ⑥ 3 ]

[ .2.5 .2.5 .2.5 .2.5 .2.5 .2.5 .2.5 .2.5 ]

Melodi di atas merupakan melodi yang dimainkan menggunakan teknik *nyogcag*, penyajian melodi ini bertujuan menguatkan proses musikalisasi suasana anak-anak yang saling kejar-kejaran ketika akan melakukan permainan. Penyajian ketiga melodi di atas selain sebagai proses musikalisasi anak-anak ketika memulai permainan, juga dimaksudkan sebagai introduksi karya *Mapalalian* ini. Pola permainan *gong* dan *kempur* dibuat ke dalam pola tabuhan lancar Jawa, tujuannya ialah mengembangkan pola-pola *gongan* yang dapat dimainkan oleh gong pada gamelan Gong Kebyar dan juga untuk menampilkan suasana *gongan* Jawa dalam garapan ini walaupun hanya sekilas saja.

b. Bagian 2

|| . . . 3 . 1 . 2 . . . 3 . 1 . ⑥ ||

Kehadiran melodi ini dilatarbelakangi oleh proses musikalisasi suasana keheningan sebuah desa yang merupakan tempat bermainnya anak-anak tersebut. Rasa hening, nyaman, serta damainya pedesaan yang dibayangkan penyaji itulah dimusikalisasi melalui potongan melodi tersebut. Pengolahan melodi pada bagian ini dilakukan menggunakan teknik isian. Isian-isian yang dimaksud ialah menggunakan pola *imbal gangsa*, isian suling Bali, serta tidak ketinggalan oleh kendang Banyuwangi, *gong*, *kenong*, serta *ceng-ceng ricik*. Pengolahan juga dilakukan dalam tempo permainan, yaitu menggunakan tempo permainan yang lebih pelan dari tempo permainan sebelumnya dengan tujuan menghadirkan suasana ketenangan pedesaan yang diinginkan.

Isian pola *imbal gangsa* adalah sebagai berikut.

|| 16 .1 6 16 .1 6 61 .6 1 61 .6 1 61 .6 .1 ⑥ ||

|| .3 2 32 .3 2 32 3 23 .2 3 23 .2 3 23 .3 32 ||

Permainan *gangsang* seperti di atas merupakan pola *ubit-ubitan* (karawitan Bali) atau *imbal-imbalan* dalam karawitan Jawa. Pola *imbalan-imbalan gangsang* ini mengikuti tempo yang dimainkan oleh *balungan gending* (*jublag* sebagai pemegang melodi pokok). Permainan suling Bali

disajikan menggunakan teknik *circle* (*ngunjar angkiban*), yaitu teknik meniup suling tanpa nafas terputus. Penyajian permainan dilakukan mengikuti melodi yang disajikan oleh *jublrag*. Pada bagian ini, melodi juga diisi oleh permainan kendang Banyuwangi dengan memainkan pola-pola *kendangan Jawa* yang diimitasi ke dalam kendang Banyuwangi. Tujuan pengimitasian ini adalah mencoba menghadirkan suasana *kendang batangan Jawa* melalui kendang Banyuwangi. Harapannya ialah menghasilkan suasana yang mendukung garapan *Mapalialian*, yaitu suasana penggabungan nuansa gamelan Bali dengan gamelan Jawa.

c. Bagian 3

Bagian ini merupakan proses musikalisasi anak-anak dikala membuat sebuah kesepakatan pada saat bermain. Proses musikalisasi yang dimaksud ialah ketika setiap anak mengeluarkan pendapatnya masing-masing, saling sahut-menyahut antara anak yang satu dengan anak yang lain. Suasana ini disajikan oleh penyaji melalui permainan solo masing-masing instrumen yang digunakan dalam penyajian karya kali ini. Penyajian solo instrumen ini juga bertujuan agar setiap instrumen dapat leluasa diolah sehingga dapat menghasilkan warna baru di dalam penggarapan instrumen tersebut. Tetap menggunakan pola tradisi namun dalam bentuk dan wujud serta pengolahan yang berbeda itulah yang menjadi ide dalam bagian ini.

Permainan kelompok *gangsra* adalah sebagai berikut.

G1 [ 661 .612 .1.3 .     ◇     661 .612 .1.3 .     ◇  
 G2 [ 3 3 23.2 3 2 5     ◇     3 3 23.2 3 2 5     ◇  
 |.12 5.1 2 5 .12 5     ◇     . 5 5 3 3 2 2 1 1  
 .523 .5 23. .523 .     ◇     .6.3 .2.5 .1.3 .6.2 .  
 .12 5.1 2 5 .12 5     . 5 5 3 3 2 2 1 1 6 6 ◇  
 .523 .5 23. .523 .     .6.3 .2.5 .1.3 .6.2 .5.1 . ◇  
 . 3 6 2 6     ◇     . 3 6 2 6     ◇  
 .2.5 .1.1 .     ◇     .2.5 .1.1 .     ◇  
 . 3 6 .2 6 .3 6 .2 6 .3 6 2 6 3 6 2 6 6 ◇  
 .2.5 . 1.1 . .2.5 . 1.1 . .2.5 .1.1 .2.5 .1.1 . ◇  
 . 3 6 5 1 6 2 1 3 2 5     ◇     . 5 5 3 3 2 2 1 1 ◇  
 .2.5 .3.6 .5.1 .6.2 .1.3 .     ◇     .6.3 .2.5 .1.3 .6.2. ◇  
 .12 5.1 2 5 .12 5     . 5 5 3 3 2 2 1 1 6 6 ◇  
 .523 .5 23. .523 .     .6.3 .2.5 .1.3 .6.2 .5.1 . ◇

Pola *imbal-imbalan gangsra* ini disajikan karena penyaji ingin menyajikan suasana gamelan Bali. Pengolahan *imbal-imbalan gangsra* tersebut menggunakan beberapa teknik pengembangan melodi di antaranya teknik sekuen, penyempitan serta pengulangan melodi. Adapun penjelasan mengenai teknik-teknik yang dimaksud adalah sebagai berikut.

- Sekuen naik (permainan nada yang dimainkan dari nada rendah ke nada tinggi)

.235 6356 1561 2612 3123 5

- Sekuen turun (permainan nada yang dimainkan dari nada tinggi ke nada rendah)

.235 3123 2612 1561 6

- Penyempitan

.235 6 .121 6 .235 6 .121 6 → .235 6121 6235 6121 6

- Pengulangan

661 2612 3123 5 ◇ 661 2612 3123 5

1 3 1 3 6 3 1 3 ◇ 1 3 1 3 6 3 1 3 ◇

2 5 2 5 2 5 2 5 ◇ 6 5 3 2 1

Pola di atas dimainkan oleh *jublrag*, pengolahan melodi ini menggunakan teknik pengulangan. Melodi ini terwujud ( 13136313 ) ketika penyaji

melakukan eksplorasi dengan instrumen *gangsaa*, kemudian penyaji secara tidak sengaja menemukan melodi seperti di atas sebagai lanjutan pola *gangsaa* di awal. Potongan melodi tersebut juga dirasa sesuai dengan karakter yang diinginkan ketika penyajian bagian ini. Pola 2 5 yang diulang merupakan potongan melodi yang biasanya ada dalam Gender Wayang, namun oleh penyaji potongan tersebut tidak ditampilkan secara utuh tetapi diolah kembali dengan pengurangan nada, serta ditambahkan melodi 6 5 3 2 1 sehingga terkesan mengakhiri sebuah kalimat.

BB	.P	P	BB	.P	P	B	P	t	◇
BB	.P	P	BB	.P	P	t	P	B	◇
BB	.P	P	tt	.P	P	BB	B		
BB	.P	P	tt	.P	P	BB	P		
PP	t	BB	t	PP	t	BB	t		
BB	B	PP	B	BB	B	PP	B	B	P B d }

Merupakan permainan kendang Banyuwangi yang disajikan dengan maksud menampilkan karakter kekhasan dari pola-pola kendangan tersebut. Notasi di atas merupakan notasi pokok saja, penyaji memberikan keleluasaan kepada pemain untuk mengembangkan pola permainannya, dengan harapan pemain pendukung merasa nyaman dengan permainan yang ditampilkan.

.....

⊕ .. . . . ⊖ .. . . . ⊕ .. . . . ⊖ .. . . .

⊖ .. . . . ⊖ .. . . . ⊖ .. . . .

Solo gong, dihadirkan sebagai salah satu bentuk ide dimana penyaji mempunyai pemikiran untuk mengolah gong sebagai sebuah instrumen yang sejajar dengan instrumen lainnya. Sering kita mendengar istilah solo kendang, solo *gangsaa* (permainan khusus *gangsaa*), solo *riiong* dan solo-solo lainnya, namun sangat jarang kita mendengarkan solo gong. Berdasarkan pemikiran inilah penyaji menampilkan solo gong di dalam karya ini. Alasan lain dihadapkannya solo gong dalam garapan ini adalah kesesuaiannya dengan konsep yang diacu, yaitu setiap kelompok instrumen dianalogikan sebagai perseorangan atau

anak ketika menyampaikan sebuah pendapatnya di dalam sebuah permainan.

|| .. ) ) ) ) . . . . ) ) . . . . ) ) . . ) ) . . . . ) ||

Seperti halnya solo gong, permainan *ceng-ceng ricik* yang ditampilkan mempunyai spirit yang sama dengan hal tersebut. Permainan *ceng-ceng ricik* di samping dapat memberikan warna lain di dalam pengolahan instrumennya, juga memberikan warna lain dalam garapan *Mapalalian*. Penyaji memberikan keleluasaan kepada pemain untuk mengolah pola yang diberikan agar pemain instrumen dapat mengekspresikan kegairahan dalam permainannya.

|| 1 3 1 3 6 3 1 3 || || 661 .612 .1.3 . ◇ ||

|| 3 3 23.2 3 2 5 ◇ ||

6 5 3 2 ⊕

Bagian ini merupakan pengulangan dari melodi sebelumnya yaitu melodi dari *jublag* dan *gangsaa* untuk menegaskan arah pengolahan melodi menuju bagian terakhir di bagian awal garapan ini. Bagian yang dimaksud ialah 6 5 3 2 1 yang dimainkan secara bersama-sama. Instrumen melodis memainkan melodi yang sama, instrumen ritmis serta kolotomis melakukannya dengan memainkan pola ritme menyesuaikan dengan melodi tersebut. Hal ini disajikan dengan maksud menyampaikan proses musikalisasi atas sebuah kesepakatan.

d. Bagian 4

Bagian empat merupakan proses musikalisasi ketika anak-anak memulai kegiatan permainan mereka. Diawali oleh sebuah melodi dari *jublag*, yang kemudian dihias oleh instrumen-instrumen yang digunakan dalam karya ini. *Jublag* dalam bagian ini difungsikan sebagai pemegang melodi pokok (*balungan lagu*).

|| .3 .3 .3 5 .6 .6 .6 2 .1 .1 .1 3 .5 .5 .5 ⊕ ||

Pola melodi di atas merupakan pola melodi yang terwujud melalui proses musikalisasi anak-anak ketika akan mempersiapkan permainan, ada anak yang mempersiapkan arena bermain, ada yang mencari perlengkapan permainan dan ada pula yang asyik bercanda gurau dengan teman-temannya. Melodi ini kemudian diolah menggunakan teknik isian oleh kelompok *gangsaa*

dengan dua model isian, yang pertama ialah isian berupa *ubit-ubitan* kemudian isian berupa permainan *nyogcag*.

$$\begin{array}{|l} \hline \cdot 21 \quad 12.2 \quad 123 \quad 553 \quad \cdot 35 \quad 53.3 \quad 553 \quad 223 \\ \hline 365 \quad 5636 \quad 561 \quad 556 \quad 265 \quad 5626 \quad 551 \quad 661 \\ \hline \cdot 32 \quad 23.3 \quad 212 \quad 332 \quad \cdot 23 \quad 32.2 \quad 332 \quad \textcircled{1}12 \\ \hline 516 \quad 6151 \quad 656 \quad 116 \quad 561 \quad 1656 \quad 116 \quad \textcircled{5}56 \\ \hline \end{array}$$

Model *ubit-ubitan* dimainkan empat kali dengan ketentuan dua kali pengulangan pada bagian pertama dimainkan secara lirih dan dua kali selanjutnya keras, namun ketika akan gong permainan dihentikan sementara. Penghentian sejenak dimaksudkan untuk memberikan sedikit sentuhan berbeda dalam hal pengolahan melodi karya ini, tujuannya agar tidak terkesan datar. Model *ubit-ubitan* di atas dipilih karena dirasa cocok untuk membangun suasana anak-anak tatkala akan melakukan permainan. Pengulangan di bagian berikutnya untuk menampilkan perbedaan dengan pola sebelumnya, penyaji mengolahnya dengan menambahkan pola kendang *kekrumpungan* yang ada di daerah Bali. Pada bagian pengulangan, kendang Banyuwangi tetap memainkan motif-motif *kendangannya*. Sehingga dengan kesengajaan tersebut, penyaji merasakan adanya perpaduan nuansa *kendangan Banyuwangi* dengan *kendangan kekrumpungan* dalam pola kendangan pada bagian ini.

$$\begin{array}{|l} \hline 13 \quad 13 \quad 12 \quad 52 \quad 52 \quad 52 \quad 55 \quad 25 \\ \hline \cdot 5.2 \quad \cdot 5.2 \quad \cdot 1.3 \quad \cdot 1.3 \quad \cdot 1.3 \quad \cdot 1.3 \quad \cdot 6.3 \quad \cdot 6.3 \\ \hline 25 \quad 25 \quad 21 \quad 31 \quad 31 \quad 31 \quad 33 \quad \textcircled{1}3 \\ \hline \cdot 6.3 \quad \cdot 6.3 \quad \cdot 6.2 \quad \cdot 6.2 \quad \cdot 6.2 \quad \cdot 6.2 \quad \cdot 5.2 \quad \cdot 5.2 \\ \hline \end{array}$$

Kelincahan dan kegembiraan, suasana itulah yang menjadi inspirasi ketika mewujudkan pengolahan pola ini. Teknik yang digunakan ialah teknik *nyogcag* dalam gamelan Gong Kebyar. Dari segi pengolahan melodi bagian ini merupakan isian dari pola melodi pokok (melodi *jublaj*). Pengolahan juga disesuaikan dengan nada-nada pokok (nada pada ketukan berat di melodi utama).

## 2. Bagian Tengah

Bagian ini dimulai dengan membagi perseorangan ke dalam tugasnya di dalam permainan *Medul-dulan*. Kemudian dilanjutkan ke bagian selanjutnya, yaitu proses musikalisasi anak-anak yang sedang bermain. Permainan yang menjadi fokus dalam bagian ini ialah ketika anak-anak memulai mencari tempat persembunyian dan sedang bersembunyi. Proses musikalisasi selanjutnya ialah suasana bermain. Proses garap suasana ini dihadirkan melalui permainan instrumen *ongek-ongekan*.

### a. Bagian 1

Merupakan melodi yang terwujud melalui proses musikalisasi anak-anak ketika memulai permainan. Ketika anak-anak berkumpul dan memulai permainan dengan bernyanyi dan melakukan kegiatan *Hompimpa* untuk membagi pemain ke dalam tugasnya masing-masing.

$$\begin{array}{|l} \hline \cdot \quad \cdot 3 \quad 21 \quad \textcircled{6} \\ \hline 16 \quad 5 \quad 1 \quad 6.6 \quad 56 \quad 16 \quad 51 \quad 6.6 \quad 56 \quad 16 \quad 5 \quad 23 \quad \cdot 5 \quad \cdot 6 \quad \cdot \quad \textcircled{6} \\ \hline 16 \quad 5 \quad 1 \quad 6.6 \quad 56 \quad 16 \quad 51 \quad 6.6 \quad 56 \quad 16 \quad 5 \quad 32 \quad \cdot 1 \quad \cdot 6 \quad \cdot \quad \textcircled{6} \\ \hline 16 \quad 55 \quad 6 \quad 6 \quad 16 \quad 52 \quad 6 \quad 6 \quad 16 \quad 55 \quad 6 \quad 6 \quad 16 \quad 52 \quad 6 \quad \textcircled{3} \\ \hline 6 \quad \cdot 2 \quad 6 \quad \cdot 3 \quad 6 \quad \cdot 2 \quad 6 \quad \textcircled{6} \\ \hline 16 \quad 5 \quad 1 \quad 6.6 \quad 56 \quad 16 \quad 51 \quad 6.6 \quad 56 \quad 16 \quad 5 \quad \textcircled{2}3 \\ \hline \cdot 6 \quad \cdot 1 \quad \cdot 3 \quad \cdot 1 \quad 23 \quad 21 \quad 65 \quad \textcircled{6} \quad 0 \quad 0 \quad 0 \quad \textcircled{6} \\ \hline \end{array}$$

Melodi di atas disajikan dua kali, namun sebelum masuk pengulangan ditambahkan vokal *aselole* (permainan kata yang sering diungkapkan oleh anak muda, sebagai ungkapan tak berarti yang sering dimunculkan dalam pementasan dangdut seperti dalam lagu Iwak Peyek Trio Macan). Pemberian sentuhan vokal di sini dimaksudkan untuk membuang rasa *nervous* dan juga dimaksudkan untuk menarik kembali perhatian penonton.

*Hompimpa* yang dihadirkan di sini ialah *Hompimpa* yang biasanya dilakukan oleh masyarakat Bali. *Hompimpa* di Bali biasanya disebut dengan *Pang Pilalong* (kebiasaan keseharian anak-anak Bali menyebut kegiatan *Hompimpa*). *Hompimpa* dihadirkan dalam karya ini tidak semata-mata mengambil dan ditampilkan apa adanya, namun terlebih dahulu

diolah sehingga menghasilkan suasana *Hompimpa* yang berbeda dengan yang sebenarnya. Adapun pengolahan-pengolahan lagu tersebut ialah dengan teknik isian, pengulangan, serta penyempitan di bagian pengolahannya. *Hompimpa* dihadirkan dalam karya ini, dikarenakan kecocokannya dengan tema yang diusung dalam garapan ini.

Adapun lagu yang diolah sebagai sumber pada bagian ini ialah sebagai berikut:

6 1 6 5 1 6 .6 5 6 1 6 5 1 6

Pang pi la long gi pang a nak ce rik ba kat kam plang

656 || .65 656 .65 656 .65 656 .65 656

12 || 121 .12 121 .12 121 .12 121 .12

.65 656 .65 2 3 . 5 . 6 . 656

121 .12 121 6 1 . 2 . 3 . 12

.65 656 .65 656 .65 656 .65 656

121 .12 121 .12 121 .12 121 .12

.65 656 .65 3 2 . 1 . 6 . 656

121 .12 121 1 6 . 5 . 3 . 12

.65 6 5 6 656 .65 6 2 6 656

---

121 6 1 3 .12 121 . 6 3 12

.65 6 5 6 656 .65 6 2 6 . 3

121 6 1 3 .12 121 . 6 3 .2.5

6 . 2 6 . 3 6 . 2 6 656

. 3.1 . 2.5 . 3.1 . 12

.65 656 .65 656 .65 656 .65 656

121 .12 121 .12 121 .12 121 .12

.65 656 .65 2 3 . 6 . 1 . 3 . 1

121 .12 121 6 1 . 3 . 5 . 6 . 5

2 3 2 1 6 5 6 roll

6 1 6 5 3 2 3 roll

Bagian di atas merupakan pengolahan lagu *Pang Pilalong*. *Pang Pilalong* inilah yang dijadikan ide yang kemudian digarap menggunakan motif-motif *kotekan* (*imbal-imbalan*). Isian dari lagu *Pang Pilalong* juga dimaksudkan untuk menambah suasana semangat dan kegembiraan anak-anak pada saat bermain. Suasana *kotekan* ini juga dapat menambah kentalnya suasana pengolahan gamelan Bali. Dengan dimunculkannya pengolahan *kotekan* yang disertai penekanan motif oleh ritmis kendang Banyuwangi, suasana perpaduan nuansa dua etnis ini dapat diwujudkan dan dirasa penyaji dapat pula dinikmati oleh penikmat nantinya.

b. Bagian 2

Proses musikalisasi anak-anak dalam mencari tempat persembunyian (anak-anak yang berlarian, bersembunyi dengan cepat saling berebut tempat bersembunyi) itulah dijadikan ide untuk ditampilkan dalam bagian ini. Proses musikalisasi tersebut disajikan lewat melodi sebagai berikut.

16 51 .6 .1 .6 5 1 6 16 53 .3 .2 .2 1 5 6

Pola di atas dimainkan oleh *jublag* sebagai *balungan lagu*, dimaksudkan untuk menambah nuansa anak-anak yang sedang bermain, penyaji mengolah pola di atas menggunakan teknik isian. Pengolahan tersebut ialah sebagai berikut.

3 || 33.2 .2.2 1 5 6 3 33.2 .2.2 1 5 6 3

33.2 .2.2 1 6666 665 .6.3 .56 3

23 || .16 3212 .561 611 653 52.3 .561 656

.53 653 1235 333 .22 11.5 6131 623

56 || 1.3 212 .565 365 3.5 653 .212 335

616 2121 665 612 353 653 5612 356

Melodi di atas merupakan melodi yang diwujudkan dengan spirit menghadirkan nuansa musik populer dalam pengolahan musik tradisi. Pengolahan melodi tersebut dilakukan dengan teknik barat, yaitu dengan isian-isian dan pengimitasian (menirukan motif yang sama namun dalam wilayah yang berbeda). Isian-isian di sini digarap menyesuaikan dengan ketukan berat dalam lagu pokok. Selain menggunakan teknik isian penyaji juga mencoba menghadirkan pola-



pola harmoni dalam pengolahan melodi utama di bagian ini. Pengolahan harmoni dalam hal ini dihadirkan dengan *menabuh* nada *ji, nem, dan lu*, secara bersama-sama dengan motif pengolahan yang telah disesuaikan dengan melodi utama.

Adapun penotasian harmoni yang dimaksud tersebut ialah sebagai berikut.

0 3	[ 33.2 .2.2 1 5 6 3	33.2 .2.2 1 5 6 3	}
	33.2 .2.2 1 6666	665 .6.3 .56 0 6	
	66.5 .5.5 3 1 2 6	66.5 .5.5 3 1 2 6	
0 1	66.5 .5.5 3 2222	221 .2.6 .12 0 1	}
	11.6 .6.6 5 2 3 1	11.6 .6.6 5 2 3 1	
	11.6 .6.6 5 3333	332 .3.1 .23 0 1	
0 1	11.1 .1.1 1 1 1 1	11.1 .1.1 1 1 1 1	}
	11.1 .1.1 1 1111	111 .1.1 .11 0 2 3	
	33.3 .3.3 3 3 3 3	33.3 .3.3 3 3 3 3	
0 3	33.3 .3.3 3 3333	333 .3.3 .33 0 5 6	}
	66.6 .6.6 6 6 6 6	66.6 .6.6 6 6 6 6	
	66.6 .6.6 6 6666	666 .6.6 .66 0 2 3	

Bagian yang ditandai } disajikan secara bersama-sama oleh instrumen *gangsaa*, hal tersebut dimaksudkan menyajikan harmoni dalam pengolahan instrumen Gong Kebyar. Selain menghadirkan suasana musik barat, penyaji juga mencoba berkarya kedalam teknik-teknik barat. Harmoni di sini bukan merupakan harmoni fasih (*do, mi, sol*), namun harmoni yang terbentuk melalui pengolahan nada-nada pentatonis, hal ini dilakukan karena penyaji ingin mencoba dan menghadirkan nuansa harmoni yang berbeda.

Setelah menampilkan teknik harmoni pentatonis, sajian dilanjutkan ke dalam isian yang dicoba digabungkan antara isian pola satu dan isian pola dua. Di bagian ini juga penyaji berharap terdapat sebuah keunikan setelah penyajian ini. Karena penyaji dengan sengaja membuat permainan yang berbeda antara pola satu dan pola dua, namun yang menjadi kuncinya adalah setiap ketukan berat dibuatkan nada *kempyung* sebagai tanda. Penyaji menghadirkan pola ini berdasarkan atas kecocokan pola-pola ini dengan

proses musikalisasi anak-anak yang berlarian mencari tempat persembunyian masing-masing.

Adapun penotasian pola tersebut adalah sebagai berikut.

Pola satu

Pola satu	.16 3212 .561 611	653 52.3 .561 656	}
	.53 653 1235 333	.22 11.5 6131 0 2 3	
Pola dua	1.3 212 .565 365	3.5 653 .212 335	}
	616 2121 665 612	353 653 5612 0 5 6	

c. Bagian 3

Bagian ini merupakan bagian yang ide awalnya bersumber atas proses musikalisasi anak-anak yang sedang bersembunyi ketika melakukan permainan *Medul-dulan*. Sunyi, bermain, berlari dengan cepat, mencari, itulah yang menjadi inspirasi dalam pewujudan pola permainan gong serta isian-isiannya. Gong pada bagian ini difungsikan sebagai *bantang gending* (kerangka lagu), sama halnya seperti *jublag* pada bagian sebelumnya. Hal ini dilakukan untuk menampilkan fungsi satu kelompok instrumen (*gong, kempul, kenong, dan kajar*) sama kuat peranannya seperti instrumen-instrumen lainnya di dalam gamelan Gong Kebyar pada umumnya. Pola permainan gong yang dimaksud adalah sebagai berikut.

|| . . . . . 0 . . . . . 0 ||

Adapun isian-isian dari pola gong di atas ialah diisi juga oleh permainan *suling gambuh, gangsaa*, serta *jublag*. Dalam garapan *Mapalalian* ini, *suling gambuh* dihadirkan dikarenakan karakter suara yang dimiliki *suling gambuh* dirasakan cocok untuk membangun suasana yang diinginkan dengan tujuan menguatkan suasana anak-anak yang sedang bersembunyi. *Suling gambuh* dihadirkan dalam karya ini juga dimaksudkan sebagai sebuah tawaran atau sebuah inovasi untuk memperkaya nuansa-nuansa musik yang dapat dipadukan dengan ansambel Gong Kebyar pada umumnya. *Suling gambuh* pada bagian ini dimainkan terus-menerus sebagai latar

belakang musik, di sini permainan *suling gambuh* dimainkan dengan nuansa Bali, dan nuansa *saluang* (Minang).

$$\left\| \begin{array}{l} 6 \ 1 \ 6 \ 1 \ 1 \ 5 \ 6 \ 1 \ 5 \ 6 \ \diamond \ 6 \ 1 \ 6 \ 1 \ 1 \ 5 \ 6 \ 1 \ 5 \ 6 \\ 3 \ 5 \ 3 \ 5 \ 5 \ 2 \ 3 \ 5 \ 2 \ 3 \ \diamond \ 3 \ 5 \ 3 \ 5 \ 5 \ 2 \ 3 \ 5 \ 2 \ 3 \end{array} \right\|$$

Bagian ini merupakan isian dari pola gong yang dimainkan oleh *jublag*. Melodi *jublag* ini merupakan melodi yang diolah dari guru lagu dalam *Pupuh Sinom*. Pengambilan guru lagu ialah dimaksudkan untuk menambah suasana dalam karya ini. Dipilihnya guru lagu dari *Pupuh Sinom*, dikarenakan keinginan untuk mengingat kembali bahwa di dalam karya-karya yang telah ada terdapat banyak sekali bahan-bahan yang dapat diolah kembali. Selain itu dalam *Pupuh Sinom* apabila dilagukan dengan utuh, dan dengan syair yang mendukung, *Pupuh Sinom* biasanya bernuansa memberi nasehat. Dari spirit inilah penyaji memutuskan memilih guru lagu dari *Pupuh Sinom* ditampilkan karena sesuai dengan pesan yang ingin disampaikan lewat karya ini, yaitu dalam sebuah permainan selalu ada nasehat dan pesan yang tersimpan di dalamnya.

Isian a

$$\left\| \begin{array}{l} \overline{11} \ \overline{11} \ \overline{11} \ \overline{56} \quad \overline{35} \ \overline{23} \ \overline{12} \ \overline{61} \quad \overline{56} \ \overline{35} \ 2 \ . \\ \underline{\underline{22}} \ \underline{\underline{22}} \ \underline{\underline{22}} \ \underline{\underline{53}} \quad \overline{65} \ \overline{16} \ \overline{21} \ \overline{32} \quad \overline{53} \ \overline{65} \ \overline{1h} \ h \end{array} \right\|$$

Isian b

$$\begin{array}{l} \text{G1} \ \left\| \overline{3 \ 3} \ \overline{3 \ 1} \ \overline{3 \ 3} \ \overline{3 \ 1} \quad \overline{3 \ 3} \ \overline{3 \ 1} \ \overline{3 \ 1} \ \overline{3 \ 1} \right\| \\ \text{G2} \ \left\| \overline{.5.2} \ \overline{.6.2} \ \overline{.5.2} \ \overline{.6.2} \quad \overline{.6.2} \ \overline{.6.2} \ \overline{.6.2} \ \overline{.6.2} \right\| \\ \left\| \overline{3 \ 3} \ \overline{3 \ 1} \ \overline{3 \ 3} \ \overline{3 \ 1} \quad \overline{3 \ 3} \ \overline{3 \ 1} \ \overline{3 \ 1} \ \overline{3 \ 1} \ 6 \right\| \\ \left\| \overline{.5.2} \ \overline{.6.2} \ \overline{.5.2} \ \overline{.6.2} \quad \overline{.6.2} \ \overline{.6.2} \ \overline{.6.2} \ \overline{.6.2} \ 3 \right\| \end{array}$$

Isian a dan b diatas merupakan isian dari instrumen *gangsaa*, yang diolah menggunakan teknik *nyogcag*. Isian dari *gangsaa* ini didapat melalui proses musikalisasi ketika anak-anak yang sedang bersembunyi, kemudian berlari dengan

cepat berpindah tempat persembunyiannya. Pengolahan bagian *gangsaa* tersebut dilakukan menggunakan teknik *sekuens naik* (dari nada *ro* rendah ke nada *ji* tinggi), dan *sekuens turun* (dari nada *ji* tinggi ke nada *ro* rendah), pengolahan di sini juga dimaksudkan untuk menunjukkan bahwa di dalam permainan yang sederhana sekali pun selalu terdapat keseimbangan yang membimbing anak menjadi lebih dewasa dan memiliki karakternya masing-masing. Kaitannya dengan karya ini ialah walaupun hanya sekedar permainan, namun di balik permainan tersebut terkandung banyak sekali makna-makna yang tersembunyi, dan makna tersebut akan sangat jelas apabila dikupas secara lebih mendalam.

$$\left\| 6 \ 5 \ 7 \ 6 \ 1 \ 7 \ 3 \ 1 \ \diamond \ 6 \ 5 \ 7 \ 6 \ 1 \ 7 \ 3 \ 1 \right\|$$

Pola di atas disajikan oleh suling Gong Kebyar yang dimainkan dengan menggunakan teknik *circle* (*ngunjar angkihan* atau meniup seruling tanpa nafas yang terputus), pengolahan seruling ini menggunakan teknik sekuens, tujuannya ialah memperkuat karakter suasana anak-anak ketika bersembunyi. Dalam permainan seruling di Bali, terdapat istilah *tetekep* (tutupan suling). Namun dalam penyajian suling kali ini, istilah tersebut ditiadakan. Suling pada bagian ini, diolah menggunakan teknik olah rasa, yaitu keindahan berjalannya melodi dan kecocokan dengan nuansa yang diinginkan.

d. Bagian 4

$$\begin{array}{l} 1 \ \left\| \cdot \ \phi \ 0 \ \phi \ . \ \phi \ 0 \ \phi \ . \ \phi \ 0 \ \phi \ . \ \phi \ 0 \ \phi \right\| \\ 2 \ \left\| \cdot \ \phi \ \phi \ \phi \ . \ \phi \ \phi \ \phi \ . \ \phi \ \phi \ \phi \ . \ \phi \ \phi \ \phi \right\| \\ 3 \ \left\| \cdot \ \phi \ \phi \ \phi \ \phi \ \phi \ \phi \ \phi \ . \ \phi \ \phi \ \phi \ \phi \ \phi \ \phi \right\| \\ 4 \ \left\| \cdot \ \overline{\phi\phi} \ . \ \overline{\phi\phi} \ . \ \overline{\phi\phi} \ \overline{\phi\phi} \ . \ \overline{\phi\phi} \ . \ \overline{\phi\phi} \ . \ \overline{\phi\phi} \ \overline{\phi\phi} \right\| \\ 5 \ \left\| \cdot \ \overline{\phi\phi} \ . \ \phi \ . \ \overline{\phi\phi} \ . \ \phi \ . \ \overline{\phi\phi} \ . \ \phi \ . \ \overline{\phi\phi} \ . \ \phi \right\| \\ 6 \ \left\| \phi \ \overline{\phi\phi} \ \overline{\phi\phi} \ \phi \ \overline{\phi\phi} \ \overline{\phi\phi} \ \phi \ \overline{\phi\phi} \ \overline{\phi\phi} \ \phi \ \overline{\phi\phi} \ \overline{\phi\phi} \right\| \\ 7 \ \left\| \overline{\phi\phi} \ \phi \ \phi \ \overline{\phi\phi} \ \overline{\phi\phi} \ \phi \ \phi \ \overline{\phi\phi} \ \overline{\phi\phi} \ \phi \ \phi \ \overline{\phi\phi} \ \overline{\phi\phi} \right\| \\ 8 \ \left\| \cdot \ \phi \ \phi \ \overline{\phi\phi} \ . \ \phi \ \phi \ \overline{\phi\phi} \ . \ \phi \ \phi \ \overline{\phi\phi} \ . \ \phi \ \phi \ \overline{\phi\phi} \ . \ \phi \ \phi \ \overline{\phi\phi} \right\| \\ 9 \ \left\| \phi \ \overline{\phi\phi} \ \overline{\phi\phi} \ . \ \phi \ \overline{\phi\phi} \ \overline{\phi\phi} \ . \ \phi \ \overline{\phi\phi} \ \overline{\phi\phi} \ . \ \phi \ \overline{\phi\phi} \ \overline{\phi\phi} \ . \right\| \end{array}$$

Pola di atas merupakan permainan yang dimainkan oleh *ongek-ongekan*, dimana peng-

garapan *ongek-ongekan* dilakukan menggunakan teknik *imitasi* (menggambil dan menirukan suatu pola instrumen yang kemudian ditirukan pada instrumen lainnya). Pada permainan *ongek-ongekan* ini, diimitasi berbagai ritmis ataupun melodisederhana yang ada di beberapa permainan tradisi, seperti Jawa diambil motif *kemanak*, dari Jawa Barat atau Betawi diambil motif *kecrek*, dari Bali diambil motif *ceng-ceng kopyak*, serta motif *riong*, dan *bende*, tidak ketinggalan motif dari *jimbe* dan motif *cak* dalam musik keroncong juga dipadukan dalam permainan *ongek-ongekan* ini. Tujuan mengambil beberapa unsur melodis ataupun ritmis di sini ialah dengan maksud mencoba menggabungkan dan menciptakan suasana yang baru dalam penggabungan beberapa unsur tersebut.

Melalui penggarapan musik ini, penyaji mencoba mengeksplorasi alat-alat di luar instrumen yang biasa digunakan dalam bermusik. Penyaji mengolah *ongek-ongekan* ini di samping dengan tujuan memunculkan permainan anak, juga bermaksud mengembangkan diri dalam mengolah dan mencoba memadukan hasil olahan tersebut kedalam instrumen-instrumen yang telah berada dalam sebuah kemapanan (Gong Kebyar).

### 3. Bagian akhir

Merupakan bagian dari perwujudan melalui proses musikalisasi atas suasana anak-anak yang menyelesaikan permainannya. Suasana anak-anak yang berjalan membersihkan arena permainan, kelincahan anak-anak yang masih terbawa dengan suasana permainan sehingga masih ada yang berlari kejar-kejaran, sampai proses musikalisasi anak-anak yang kembali pulang ke rumahnya masing-masing. Tidak ketinggalan proses musikalisasi atas pendalaman sebuah permainan, yaitu penyaji menemukan sebuah konsep keseimbangan, serta pendidikan di dalam sebuah permainan tersebut.

Diawali dengan menghadirkan nuansa pukulan kolotomis Batak yang diimitasi ke dalam instrumen-instrumen yang digunakan.

K		$\bar{.p}$	$\bar{t}p$	$\bar{.p}$	$\bar{d}p$	$\bar{.p}$	$\bar{t}p$	$\bar{.p}$	$\bar{B}p$	
GPN		$\bar{.o}$	$\bar{.o}$	$\bar{.o}$	$\bar{.o}$	$\bar{.o}$	$\bar{.o}$	$\bar{.o}$	$\bar{O}$	
J,G1&G2		$\bar{.1}$	$\bar{3}1$	$\bar{.1}$	$\bar{5}1$	$\bar{.1}$	$\bar{3}1$	$\bar{.1}$	$\bar{6}1$	

Pola ini ditampilkan karena dirasakan sangat cocok untuk memusikalisasi karakter anak-anak ketika berjalan menuju suatu kegiatan. Dalam karya ini yang dimaksudkan ialah ketika anak-anak berjalan mengakhiri permainannya dan merapikan tempat bermain mereka.

	6	$\bar{1}$	2	$\bar{3}$	2	$\bar{1}$	6	⑤	6	$\bar{1}$	2	$\bar{3}$	2	$\bar{1}$	3	②
	3	$\bar{5}$	6	$\bar{1}$	6	$\bar{5}$	3	②	3	$\bar{5}$	6	$\bar{1}$	6	$\bar{5}$	3	⑤

Melodi di atas merupakan melodi yang diambil dari pola-pola bass dalam musik *Rock n Roll*, yaitu mengambil spirit dari permainan musik-musik populer di zaman ini yang kemudian diproses dan dikembangkan serta diolah ke dalam instrumen etnik. Tujuannya ialah mengembangkan model-model musik populer ke dalam musik etnis yang telah adiluhung. Kaitannya dengan karya *Mapalialian* ini ialah karena pola ini dirasakan cocok untuk memusikalisasi anak-anak tatkala berlarian. Untuk menampilkan suasana yang diharapkan maka melodi di atas terlebih dahulu diolah dengan teknik *ngintil*, serta ditambahkan ritmis dari kendang serta *cengceng ricik* yang digunakan dalam menyajikan karya *Mapalialian* kali ini.

Munculnya pola tersebut juga disebabkan keinginan untuk mencoba bereksplorasi mengolah motif-motif musik barat ke dalam suasana Gong Kebyar. Hal ini juga diharapkan dapat menjawab sebuah tantangan yang sering kali muncul dalam masyarakat yaitu kenapa pola-pola yang ada dalam tradisi kita selalu diambil dan diolah dalam musik-musik barat, dan dilontarkan atau dimunculkan kembali dalam bentuk lain yang seringkali membuat kita sedikit terperangah oleh hal tersebut. Pada garapan *Mapalialian* kali ini, ada keinginan membalik hal tersebut, dimana dengan mengambil materi dari musik-musik populer yang dengan sengaja dimasukkan rohnya ke dalam musik etnis.

Pengembangan motif ini dilakukan dengan langkah imitasi dan dikembangkan dengan pola

permainan *ngintil* oleh instrumen *gangs* dan *jublag*. Pengembangan juga dilakukan dengan menambah pukulan ritmis dari pukulan kendang Banyuwangi yang disertai pula oleh pukulan dari *gong*, *kempur*, *kenong*, serta *kajar* dan *ceng-ceng ricik*. Kegiatan eksplorasi yang dilakukan pada bagian ini diharapkan menghasilkan sebuah bentuk ataupun suasana baru dalam pengolahan nada-nada yang ada pada Gong Kebyar.

Setelah pemikiran tersebut direalisasikan ke dalam gamelan Gong Kebyar, ternyata hasilnya ialah sebuah bentuk yang dirasa bukan bentuk musik barat *Rock n Roll*, namun yang terjadi adalah *Rock n Roll* pentatonis etnik. Kenapa demikian, hal itu dikarenakan pembentukan musik ini tidak menggunakan nada-nada diatonis dimana dalam karya ini pembentukannya diwujudkan melalui nada-nada pentatonis *pelog* Gong Kebyar. Nuansa *Rock n Roll* semakin terasa ketika permainan kendang ditambahkan dalam garapan.

Adapun penotasian dari pemikiran tersebut ialah sebagai berikut.

$$\begin{array}{l}
 \textcircled{5} \parallel 6 \overset{\sim}{1} 2 \overset{\sim}{3} \quad 2 \overset{\sim}{1} 6 \textcircled{5} \\
 6 \overset{\sim}{1} 2 \overset{\sim}{3} \quad 2 \overset{\sim}{1} 3 \textcircled{2} \\
 3 \overset{\sim}{5} 6 \overset{\sim}{1} \quad 6 \overset{\sim}{5} 3 \textcircled{2} \\
 3 \overset{\sim}{5} 6 \overset{\sim}{1} \quad 6 \overset{\sim}{5} 3 \textcircled{5} \parallel \\
 . . . . \quad t \overline{\overline{B}} B \overline{\overline{B}} t \textcircled{1} \textcircled{1} \\
 \parallel \overline{\overline{B}} t \overline{\overline{B}} t \overline{\overline{B}} t \overline{\overline{B}} t \quad \overline{\overline{B}} t \overline{\overline{B}} t \overline{\overline{B}} t \overline{\overline{B}} t \parallel \\
 \textcircled{5} \parallel \overline{\overline{66}} \overline{\overline{11}} \overline{\overline{22}} \overline{\overline{33}} \quad \overline{\overline{22}} \overline{\overline{11}} \overline{\overline{66}} \textcircled{5} \\
 \overline{\overline{66}} \overline{\overline{11}} \overline{\overline{22}} \overline{\overline{33}} \quad \overline{\overline{22}} \overline{\overline{11}} \overline{\overline{33}} \textcircled{2} \\
 \overline{\overline{33}} \overline{\overline{55}} \overline{\overline{66}} \overline{\overline{11}} \quad \overline{\overline{66}} \overline{\overline{55}} \overline{\overline{33}} \textcircled{2} \\
 \overline{\overline{33}} \overline{\overline{55}} \overline{\overline{66}} \overline{\overline{11}} \quad \overline{\overline{66}} \overline{\overline{55}} \overline{\overline{33}} \textcircled{5} \parallel
 \end{array}$$

Kaitannya dengan tema, penyaji memilih pola ini dikarenakan keinginan untuk memusikalisasi suasana anak-anak ketika berlarian saat menyelesaikan sebuah permainan itu. Perasaan kegembiraan dan keriangannya anak-anak tersebut

diolah dalam proses musikalisasi yang diwujudkan dalam pola diatas.

$$\begin{array}{l}
 \textcircled{1} \parallel \overline{\overline{23}} \overline{\overline{56}} 1 \quad \overline{\overline{16}} \overline{\overline{53}} 2 \\
 \overline{\overline{35}} \overline{\overline{61}} 2 \quad \overline{\overline{65}} \overline{\overline{32}} 1 \\
 \overline{\overline{23}} \overline{\overline{56}} 1 \quad \overline{\overline{16}} \overline{\overline{53}} 2 \\
 \overline{\overline{16}} \overline{\overline{53}} 2 \quad \overline{\overline{23}} \overline{\overline{56}} 1 \textcircled{1} \textcircled{1} \\
 . 6 1 \quad . 3 2 \\
 . 1 2 \quad . 2 1 \\
 . 6 1 \quad . 3 2 \\
 . 1 2 \quad . 2 1 \\
 \parallel \overline{\overline{23}} \overline{\overline{56}} 1 \quad \overline{\overline{16}} \overline{\overline{53}} 2 \\
 \overline{\overline{35}} \overline{\overline{61}} 2 \quad \overline{\overline{65}} \overline{\overline{32}} 1 \\
 \overline{\overline{23}} \overline{\overline{56}} 1 \quad \overline{\overline{16}} \overline{\overline{53}} 2 \\
 \overline{\overline{16}} \overline{\overline{53}} 2 \quad \overline{\overline{23}} \overline{\overline{56}} 1 \parallel \\
 \textcircled{1} \parallel \overline{\overline{56}} 1 \overline{\overline{53}} \overset{\sim}{2} \quad \overline{\overline{.5}} \overline{\overline{61}} \overline{\overline{53}} \overset{\sim}{2} \\
 \overline{\overline{.5}} \overline{\overline{61}} \overline{\overline{53}} \overset{\sim}{2} \quad \overline{\overline{.1}} \overset{\sim}{2} \overline{\overline{.2}} \textcircled{1} \textcircled{1} \textcircled{1} \textcircled{1}
 \end{array}$$

Dasar pada bagian ini ialah mencoba mewujudkan keseimbangan sebuah permainan anak dalam nada-nada gamelan. Keseimbangan tersebut diungkapkan lewat pukulan nada-nada secara berulang dengan pola melodi dan ritme yang sama. Apabila jumlah pukulan dari nada rendah memukul lima nada, maka dari nada tinggi juga memukul dengan lima nada. Permainan dalam bagian ini diungkapkan lewat permainan wilayah nada yaitu permainan dari nada terendah sampai nada tertinggi dalam *gangs* dalam gamelan Gong Kebyar.

Ditinjau dari segi birama, bagian ini menggunakan birama  $\frac{3}{4}$  (tiga per empat) yang jarang digunakan dalam pengolahan Gong Kebyar klasik. Penggunaan birama  $\frac{3}{4}$  (tiga per empat) juga dikarenakan keinginan penyaji menggarap gradasi sajian musik sehingga tidak terjadi *monotone* dalam

karya yang nantinya menyebabkan penonton menjadi kurang mengapresiasi atau menyimak karya yang disajikan. Birama  $\frac{3}{4}$  (tiga per empat) juga dirasa dapat mewakili suasana keasyikan anak-anak dalam melakukan sebuah permainan. Keasyikan yang dimaksud yaitu ketika anak-anak berjingkrak, berjoget, dan bermain bersama teman-temannya.

|| 1 .1̄ . 1 . . 1̄1 1 1 . 1̄ . 1 . . 1̄1 1 ① ||

Merupakan penghubung antara bagian  $\frac{3}{4}$  (tiga per empat) ke dalam  $\frac{2}{4}$  (dua per empat). Pemilihan pola ini juga dikarenakan keinginan untuk mencoba bereksplorasi ke dalam 1 nada saja, seperti halnya *kale* (permainan dalam gamelan Bali yang hanya memainkan satu nada saja).

|| .3̄ .1̄ 23̄ 2 . .3̄ .5̄ 32̄ 1 ||

Seperti halnya dengan pengimitasian pola *Rock n Roll*, pada bagian ini motif yang diimitasi ialah motif dari pola musik *regge*. Bagi penyaji, pola ini sangat menggelitik untuk diolah ke dalam garapan Gong Kebyar. Pengolahan dalam bagian ini diwujudkan menggunakan teknik *imbal-imbalan gangsa* Gong Kebyar sebagai isian dari melodi pokok (melodi *Jublag*). *Imbal-imbalan* dimunculkan kembali guna memperkuat nuansa Bali dalam garapan ini. Kendang Banyuwangi, *ceng-ceng ricik*, serta gong dimainkan menyesuaikan dengan pola melodi dan juga aba-aba yang diberikan oleh kendang Banyuwangi. Beranjak pada suasana yang ingin diwujudkan dalam bagian ini ialah suasana ketika anak-anak menyudahi permainan mereka, serta bergegas pulang guna melanjutkan kegiatan keseharian mereka. Nuansa yang dibangun oleh pola ini merupakan nuansa yang dirasa cocok sebagai *ending* dari garapan *Mapalialian*.

## Penyajian Non Musikal

### 1. Panggung

Panggung merupakan salah satu hal yang sangat berperan dalam kelancaran sebuah pementasan musik pada umumnya, maka dari itu panggung harus disiapkan agar pementasan musik itu dapat berlangsung dengan lancar.

Dengan mempertimbangkan hal-hal tersebut, maka dipilihlah *stage amphi theater* sebagai tempat pementasan musik ini.

Desain dari sebuah panggung pertunjukan juga memiliki peranan penting di dalam sebuah pementasan karya seni. Desain panggung yang tertata dengan baik, sedikit banyaknya pastilah memberikan gambaran ataupun penguat suasana dalam penampilan sebuah karya seni. Terkadang hanya dengan melihat *setting* panggung saja penikmat seni dapat mengira-ngira bagaimana pertunjukan seni yang ditampilkan di panggung tersebut. Penyaji memilih desain candi-candi yang bernuansa Bali sebagai latar belakang karya ini, hal ini dipilih kaitannya dengan garapan musik yang disajikan ialah memiliki karakter serta suasana Bali yang sangat kental. Dengan ditambahkannya properti seperti candi-candi ini dirasa sesuai dengan konsep garapan musik ini.

### 2. Penataan Instrumen

Penataan instrumen dalam penyajian karya *Mapalialian* ini, penyaji memilih bentuk V. Alasan memilih penataan instrumen seperti ini dikarenakan komunikasi antar pemain dapat berjalan dengan baik. Selain itu dari segi *visual* penataan seperti ini juga nampak indah apabila dipandang dan aksi serta ekspresi yang dihadirkan oleh setiap pendukung dapat dengan jelas disimak oleh para penikmat seni. Dari segi menyatunya suara, penataan seperti ini dirasa sangat tepat dalam penyajian garapan *Mapalialian*.

### 3. *Sound* dan *lighting*

*Sound* merupakan *point* pokok dalam kelancaran sebuah pementasan musik, maka dari itu *sound* harus benar-benar disiapkan dengan matang agar pementasan musik tersebut dapat berjalan dengan baik dan lancar. *Sound* yang dipakai dalam karya ini adalah *sound* yang dimiliki oleh kampus Institut Seni Indonesia Yogyakarta seperti *mic shure 58*, dan *shure 57*, *speaker beta* dan *speaker Maxi*, serta penanganan *sound* dilakukan oleh teknisi yang telah ahli dalam bidangnya.

Penataan *sound* dalam arena permainan juga memegang peranan penting, *balancenya* suara yang dihasilkan sangatlah dipengaruhi oleh hal tersebut. Perhatian terhadap *sound* ini memang membutuhkan perhatian khusus terlebih dalam pementasan karya *Mapalialian* menggunakan instrumen yang memiliki karakter suara yang

berbeda-beda. Seperti penataan *mic* untuk instrumen *gangsra*, *jublag*, *gong*, *kendang*, serta *suling* yang tempat dan pengaturannya wajib diperhatikan guna tercapainya *balance* suara yang diinginkan.

Tidak jauh berbeda dengan *sound*, *lighting* dalam penyajian musik *Mapalalian* juga memiliki peran guna tercapainya suasana-suasana yang diinginkan. Penanganan *lighting* dilakukan oleh *lighting man* yang telah memiliki keterampilan dalam hal tersebut. Adapun *lighting* yang dipergunakan ialah *spotlight*, dan beberapa lampu *general* lainnya.

#### 4. Rias dan Busana

Rias dalam penyajian musik *Mapalalian* tidak begitu dimunculkan karena penyaji ingin menampilkan hal-hal yang natural yang telah dimiliki oleh masing-masing karakter pendukung dalam karya ini. Rias yang ditampilkan menggunakan bedak ringan yang bertujuan untuk menghilangkan kesan wajah yang berminyak ketika tampil di atas panggung.

Busana yang dipergunakan dalam karya ini adalah busana *adat ringan* Bali. Busana yang dimaksud ialah *udeng*, *selendang*, *baju kemeja berwarna putih*, *kain (kamen dan saput)*, alasan diadakannya busana ini dikarenakan keinginan penyaji untuk memperkuat karakter Bali dalam garapan *Mapalalian*. Untuk menampilkan dan memperkuat suasana permainan anak-anak penyaji juga menggunakan busana berupa celana serta rok berwarna merah, yang merupakan pakaian seragam anak-anak sekolah dasar. Penampilan busana menggunakan celana pendek serta rok ini, ditampilkan di tengah-tengah penyajian karya, yaitu ketika penyaji menampilkan suasana anak-anak yang sedang bermain (*bermain ongek-ongekan*). Selain sebagai penguat karakter bermain, penyaji juga memiliki keinginan untuk mengubah suasana agar menjadi sedikit berbeda dengan suasana sebelumnya.

Menginjak pada ekspresi, dalam karya *Mapalalian* pemunculan ekspresi sangat dibutuhkan. Selain dikarenakan kebutuhan pementasan, ekspresi juga sangat dibutuhkan guna menghidupkan suasana, mendukung tema yang diangkat, serta memberi roh pada garapan *Mapalalian*.

#### 5. Instrumen

Instrumen merupakan *point* pokok dalam proses garapan musik kali ini. Instrumen yang dipilih penyaji untuk penyajian karya *Mapalalian* adalah instrumen yang berasal dari ansambel Gong Kebyar yaitu, *gangsra* 2 pasang, *jublag* 1 pasang, *kendang* 1 pasang, *cengceng ricik*, *gong*, *kempur*, dan *kajar*. Instrumen tersebut dipadukan dengan instrumen *kendang Banyuwangi*, *suling gambuh*, serta instrumen non gamelan seperti *ongek-ongekan*. Pemilihan instrumen tersebut dikarenakan keinginan penyaji dalam bereksplorasi dalam berbagai instrumen yang dipilih serta kesesuaian instrumen-instrumen tersebut untuk diolah sesuai karakter musik yang ingin disajikan dalam karya *Mapalalian*.

Instrumen Gong Kebyar dipilih dikarenakan karakter atau suasana yang dihasilkan oleh instrumen ini dapat menghasilkan suasana riang, gembira yang merupakan *point* pokok dalam garapan ini. Instrumen *kendang Banyuwangi* dipilih dikarenakan keinginan penyaji dalam menghasilkan perpaduan suasana Bali dan Banyuwangi. Instrumen non gamelan *Ongek-ongekan* dihadirkan dalam karya ini ialah bertujuan menampilkan karakter suasana dan proses kreativitas, bahwa musik dapat dibuat tidak hanya menggunakan instrumen-instrumen yang telah baku. Dari hal-hal kecil yang mungkin kurang diperhatikan musik juga dapat dibuat, namun perlu dicatat penggunaan instrumen-instrumen di luar alat musik yang konvensional itu wajib memiliki alasan serta kesesuaian dengan konsep yang diusung oleh garapan musik yang disajikan. *Ongek-ongekan* di dalam karya ini dimunculkan juga memiliki alasan untuk membangun suasana permainan anak-anak yang sesuai dengan konsep dalam garapan *Mapalalian* kali ini.

#### Penutup

*Mapalalian* merupakan karya yang ide awalnya bersumber dari visual, yaitu melihat anak-anak yang sedang asyik bermain. *Mapalalian* adalah garapan yang mengambil bentuk garapan baru. Dalam karya *Mapalalian* hal yang paling utama digarap serta dimusikalisasi ialah suasana permainan anak, yaitu *Medul-dulan*. Mengenai

pemilihan serta pengolahan instrumen, dalam garapan musik *Mapalalian* banyak melakukan perpaduan alat-alat musik serta perpaduan nuansa-nuansa dari musik-musik etnis yang ada di Indonesia. Tidak hanya etnis Indonesia, akan tetapi pola-pola musik populer pun turut dihadirkan dan digarap ke dalam garapan *Mapalalian*. Karya *Mapalalian* disajikan dalam konsep penyajian di arena *stage teater*, hal ini dikarenakan keinginan penyaji berada lebih dekat dengan penikmat seni, sehingga ide-ide yang hendak disampaikan kepada penikmat lebih mudah ditangkap dan dirasakan.

## Kepustakaan

- Marianto, Dwi M. 2006. "Metode Penciptaan Seni" dalam *Surya Seni: Jurnal Penciptaan Seni dan Pengakajian Seni*. Volume 2 Nomor 1 September 2006.
- Prier SJ, Karl-Edmund. 1996. *Ilmu Bentuk Musik*. Yogyakarta: Pusat Musik Liturgi.
- Warna, I Wayan. 1978. *Kamus Bali-Indonesia*. Denpasar: Dinas Pengajaran Propinsi Daerah Tingkat I Bali.
- Putra, Agus Kastama. 2011. *Mapalian*. Skripsi S1 Prodi Etnomusikologi, Fakultas Seni Pertunjukan, ISI Yogyakarta.