

Wujud Garapan Baladhika

Kiriman: Agus Ary Andhika, Mahasiswa PS Seni Karawitan ISI Denpasar

Wujud adalah aspek dari karya seni yang menyangkut baik keseluruhan dari karya seni itu maupun peranan dari masing-masing bagian dalam keseluruhan itu. Dalam komposisi Baladhika ini, ada beberapa hal yang mendukung terwujudnya karya seni ini, mulai dari dorongan dari dalam diri, pengalaman pendidikan serta lingkungan. Komposisi “Baladhika” adalah sebuah karya seni instrumentalia yang dapat dijelaskan sebagai berikut :

Deskripsi Garapan

Garapan ini merupakan sebuah bentuk penyajian komposisi musik yang lahir dari sejarah peperangan puputan Badung dengan media ungkap gamelan Baleganjur lima nada. Pagelaran karya seni “Baladhika” disajikan di *stage* Natya Mandala ISI Denpasar yang berbentuk *prosenium*, serta perlengkapan *sound system* dan tata lampu modern. Penyajian karya seni “Baladhika” ini, didesain dalam bentuk sebuah konser musik yang ditunjang dengan *teknologi pencahayaan (lighting)* dengan durasi penyajiannya sekitar 11 menit.

Struktur Garapan

Dilihat dari segi struktur, garapan ini dibagi menjadi beberapa bagian, yaitu:

- 1 Bagian pertama dari garapan ini dimulai dengan permainan bersama dengan motif *kekebyaran*. Kemudian dilanjutkan dengan *gegulet* pukulan kendang yang dipadukan dengan permainan reyong. Setelah ini kembali permainan dimainkan secara bersamaan dengan motif *leluangan*, dan dilanjutkan dengan permainan reyong sampai jatuhnya pukulan gong. Kemudian kembali dilanjutkan dengan motif *kekebyaran*, setelah motif kekebyaran tempo menurun (lambat) yang diisi dengan permainan *ceng-ceng* yang silih berganti dengan permainan *reyong*. Kemudian permainan kembali secara bersamaan dengan tempo yang sedang sampai jatuhnya pukulan *gong*. Setelah itu dilanjutkan dengan motif *gegulet jejagulan*. Setelah itu dilanjutkan ke bagian peralihan yang bermain secara bersamaan dengan tempo sedang.
- 2 Di bagian ke dua ini mengangkat suasana tegang atau konflik antara Raja Badung dan pasukannya dengan pihak Belanda yang diawali oleh instrumen kendang dan rebana dilanjutkan dengan kendang *belik* yang bersamaan turunnya dengan pukulan gong ketukan ganjil. Kemudian dilanjutkan dengan aksent *ceng-ceng kopyak* dan *rebana* dengan tempo menurun (lambat). Setelah itu kembali dilanjutkan dengan permainan kendang *belik* dengan tempo cepat dan dilanjutkan ke pengawak. Setelah pengawak dilanjutkan ke motif “*body rythm*” dan permainan *Rebana*, serta *kendang belik* yang silih berganti dengan pukulan *gong*. Motif “*body rythm*” yang dimaksud disini adalah permainan tangan yang dipukul ke bagian tubuh seperti dada, paha, dan kaki yang dihentakan ke lantai. tangan, dada, paha dan kaki dengan motif pukulan kendang. Permainan rampak pada bagian ini menggambarkan suasana penyusunan strategi perang.
- 3 Bagian ketiga mendeskripsikan nuansa peperangan antara laskar Badung dengan pasukan Belanda yang berperang sampai titik darah penghabisan (*Puputan*). Nuansa ini diungkapkan dengan permainan tempo cepat, yang diawali dengan vokal yang bersamaan dengan *sunngu* kemudian tempo semakin cepat untuk mencari kebyar yang menggambarkan suasana akan mulainya peperangan. Dengan dinamika dan teknik pukulan permainan jalinan melodi atau *reyong* yang kontras dengan pukulan gong ganjil silih berganti dengan permainan *gong bheri*. Dimana pada saat suasana peperangan tersebut dihiasi dengan aksent-aksent *ceng-ceng*, *kendang belik*, *rebana* dan

kendang dengan motif pukulan *gegulet*. Yang akan nantinya mengangkat suasana peperangan yang sengit sesuai dengan apa yang penata diinginkan.

- 4 Bagian ke empat ini merupakan ending dari garapan ini yang berisikan vokal dengan suasana semangat. Vokal ini dinyanyikan oleh pendukung sebagai *backing* vokal dan penata sendiri untuk vokal solonya. Setelah vokal permainan dimainkan secara bersamaan sekaligus mengangkat suasana musikalnya menuju ke klimaks yang menggambarkan semangat perang *puputan* yang diakhiri dengan jatuhnya pukulan gong.

Fungsi Instrumen

Dalam garapan ini, masing-masing instrumen mempunyai fungsi yang berbeda, dan tentunya disesuaikan dengan ide garapan untuk kepentingan musikalitas.

Adapun fungsi masing-masing instrumen adalah sebagai berikut :

1 *Reyong baleganjur pelog* lima nada.

Instrumen ini merupakan bagian dari gamelan baleganjur yang berfungsi sebagai :

- Alat untuk menghiasi melodi-melodi agar gending kedengannya lebih manis.
- Sebagai pembawa melodi pokok.

2 Satu pasang *kendang cedugan*

Kendang merupakan sebuah instrumen yang dikelompokkan kedalam golongan *membranophone*. Fungsi instrumen kendang dalam garapan ini adalah :

- Sebagai *pemurba* irama.
- Membuat *angsel-angsel*.
- Mengendalikan irama dan tempo suatu *gending*.

3 Delapan pasang *ceng-ceng kopyak* yang berfungsi sebagai :

- Pengisi irama.
- Sebagai penghubung.
- Membuat *angsel-angsel* dan variasi yang bersama-sama dengan *kendang dan reyong*.

4 Satu buah *kajar dan kempli*.

Kajar dan *kempli* adalah instrumen yang bermoncol yang ukurannya relatif sama tapi dimainkan dengan ketukan yang berbeda. Fungsi instrumen *kajar* dan *kempli* pada garapan ini adalah :

- Sebagai pemegang mat (ketukan).
- Menjaga tempo yang diinginkan.

5 Satu pasang *gong lanang wadon*

Gong merupakan instrumen bermoncol yang paling besar ukurannya dibandingkan dengan instrumen bermoncol lainnya, yang juga merupakan klasifikasi *idiophone*. Fungsi gong adalah :

- Untuk mengakhiri lagu atau *gending*.
- Untuk memperjelas dan menentukan jatuhnya tekanan-tekanan melodi sesuai dengan tujuan lagu itu sendiri.

6 Satu buah *kempur*

Kempur adalah instrumen bermoncol yang ukurannya lebih kecil dari gong, yang juga tergolong klasifikasi *idiophone*. Fungsi kempur adalah :

- Sebagai pendorong jatuhnya *gong*.
- Mematok ruas-ruas *gending*

7 Satu buah *bende*.

Bende adalah instrumen yang berbentuk seperti gong yang moncolnya sejajar dengan muka.

Fungsi *bende* adalah :

- Mengisi bagian kosong pada lagu yang dimainkan.
- 8 *Gong Bheri*. Fungsi *gong bheri* dalam garapan ini adalah :
- Mengisi aksen-aksen
 - Untuk mendukung suasana perang dalam garapan ini.
- 9 *Rebana*. Fungsi *rebana* dalam garapan ini adalah :
- Memperkaya *ritme*
 - Mendukung suasana garapan sesuai alur tema
- 10 *Sunggu*. Fungsi *Sunggu* di sini adalah:
- Sebagai tanda akan terjadinya peperangan
- 11 *Kendang Belek*. Fungsinya dalam garapan ini adalah :
- Mengisi aksen-aksen pada waktu terjadinya ketegangan dan peperangan

