

DESKRIPSI KARYA

IRINGAN DRAMATARI

WADANTARA



Oleh:

I Gede Mawan, S.Sn., M.Si
Saptono, S.Sen., M.Si

FAKULTAS SENI PERTUNJUKAN
INSTITUT SENI INDONESIA DENPASAR
DENPASAR 2020

Lahirnya berbagai bentuk seni pertunjukan dalam masyarakat Bali tidak dapat dipungkiri bahwa perkembangan kesenian di masyarakat sangat pesat. Hal ini dapat dibuktikan bahwa masyarakat sangat antusias dalam menciptakan karya-karya yang bernuansa baru, baik dalam karya karawitan, tari, teater, pedalangan, dan karya-karya lainnya. Lahirnya karya-karya ini tidak terlepas dari banyaknya iven-iven atau kegiatan-kegiatan yang memerlukan lahirnya karya-karya baru ini. Hal ini diperlukan guna memeriahkan dan memberikan nuansa baru dalam kancah penciptaan dan perkembangan kesenian Bali di masyarakat.

Berbagai jenis gamelan yang ada di Bali bisa dipakai sebagai media ungkap dalam berkarya dan menciptakan kreasi baru. Yang paling lumrah kita lihat di masyarakat adalah gamelan Gong Kebyar, Semar Pagulingan, Gong Gede, dan lain sebagainya. Dalam penciptaan ini penata mencoba mengembangkan dan menciptakan hal baru dengan mengacu pada penciptaan-penciptaan terdahulu. Hal ini dilakukan agar ciptaan-ciptaan baru ini tidak lepas kontrol dari tradisi yang telah ada. Pengembangan dilakukan terletak pada ide, konsep garap, struktur, komposisi, pengolahan melodi dan ornamentasi pada bagian-bagian gendingnya.

Pemilihan media ungkap dalam penciptaan karya karawitan perlu diperhitungkan secara matang dengan mempertimbangkan berbagai aspek dari segi karakteristik, mood, dan efek bunyi yang dihasilkan. Hal ini dilakukan demi terwujudnya keterpaduan dengan ide dan ketepatan suasana musikal yang diharapkan. Media ungkap yang digunakan dalam karya karawitan ini adalah seperangkat barungan gamelan Gong Kebyar dengan alasan mendapatkan nuansa dan karakter karya yang khas dan dinamis dari gamelan tersebut. Instrumen-instrumen dalam gamelan gong kebyar yang digunakan adalah: Ugal, gangsa,

kantilan, Jublag, reong, kempur, jegogan, gong, kajar, cengceng, kendang, dan talempong (musik minang).

Hasil penciptaan ini diharapkan dapat bermanfaat terhadap pengembangan wawasan metode penciptaan dibidang seni pertunjukan dan mampu memberi motivasi dalam menindaklanjuti kajian ilmiah untuk meningkatkan kualitas penciptaan bagi kepentingan lembaga, khususnya bagi ISI Denpasar.

Dalam konteks pengembangan ilmu, hasil penciptaan karya Wadantara ini diharapkan dapat memberikan sumbangan terhadap pengembangan secara akademik terutama pada mata kuliah komposisi karawitan dan praktek karawitan tentang beragam motif dan teknik pukulan dalam gamelan Gong Kebyar. Hal lain yang diharapkan hasil penciptaan ini adalah sebagai upaya menumbuhkan budaya kritis-analisis terhadap munculnya fenomena baru termasuk unsur-unsur perubahan dalam seni pertunjukan Bali yang sarat dengan ide-ide pembaharuan. Manfaat praktis diharapkan dapat menambah pengalaman dan pengetahuan tentang penciptaan karya seni, terutama penciptaan seni karawitan daerah Bali. Sedangkan secara teoritis karya karawitan ini diharapkan dapat bermanfaat terhadap:

- 1) Semangat penciptaan seni karawitan di kalangan para komposer dan mahasiswa Institut Seni Indonesia Denpasar.
- 2) Khasanah cipta seni yang bersumber dari nilai-nilai seni etnik daerah Bali yang memakai media ungkap gamelan gong Kebyar.
- 3) Apresiasi terhadap dunia seni yang bukan hanya bersifat hiburan atau tontonan semata, tetapi juga memiliki manfaat spiritual bagi pembentukan manusia Indonesia seutuhnya.

Karya Musik Wadantara ini diformat sedemikian rupa dengan mengacu pada konsep yang telah disodorkan oleh koreografernya, sehingga memerlukan kerjasama yang baik, sehingga garapan ini bisa tewujud dengan sempurna. Struktur musik/iringannya menyesuaikan dengan adegan yang telah disusun dan disepakati sebelumnya.

Struktur musik/gending dramatari Wadantara ini terdiri dari beberapa bagian dan menyesuaikan dengan adegan tari yang dimainkan, yang tersusun sebagai berikut:

1. Babak 1 terdiri dari adegan prajurit, dayang-dayang, Gajah Mada, Tribuana Tungga Dewi, dan perjalanan pasukan Gajah Mada ke Bali menjemput Kebo Iwa. Gending-gending yang disusun pada adegan ini mempunyai nuansa Jawa. Dalam pola penggarapannya juga tidak terlepas dari pakem tradisi yang ada pada penciptaan gending-gending kekebyaran di Bali. Nuansa gending jawa dimasukkan dalam adegan ini untuk mendukung suasana kejawen terutama pada adegan prajurit, dayang-dayang dan Tribuana Tunggadwi.
2. Babak II terdiri dari adegan kerajaan Bedahulu di Bali dengan para rakyat dan patihnya. Dialog: menjalin persahabatan dengan mempertemukan Kebo Iwa dengan seorang gadis bernama Lemah Tulis di Majapahit. Raja bersuka cita, mengijinkan Kebo Iwa ke Majapahit. Gending-gending pada adegan ini lebih banyak dinominasi oleh adegan kekebyaran, leluangan yang menggambarkan keagungan raja Bedahulu dan para pepatihnya.
3. Babak III menceritakan adegan di kerajaan Majapahit yaitu pertemuan antara Gajah Mada, Tri Buana Tungga Dewi, dan Kebo Iwa. Peperangan antara Gajah Mada dengan Kebo Iwa yang diakhiri dengan kerelaan Kebo Iwa menyerahkan nyawanya demi nusantara. Gending-gending pada adegan ini terdiri dari pola-pola kekebyaran terutama pada adegan peperangan, roman, gegilakan, serta gending bernuansa nusantara terutama pada adegan terakhir ketika suasana meriah pada

penampilan tari nusantara, dan diakhiri dengan pola kekebyaran pada bagian ending.

Di samping menggunakan barungan gong kebyar, dalam garapan ini juga menggunakan musik komputer untuk mendukung suasana- suasana yang diinginkan dalam garapan ini. Musik komputer ini digabungkan pada adegan- adegan tertentu tanpa mengurangi esensi dari garapan ini.

Daftar Referensi.

- Aryasa, I W.M. 1976/1977. *Perkembangan Seni Karawitan Bali*, Denpasar. Proyek Sasana Budaya Bali.
- , 1983. *Pengetahuan Karawitan Bali*. Departemen Pendidikan Dan Kebudayaan, Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar Dan Menengah.
- Astita, I Nyoman. 1993. "Gamelan Gong Gede Sebuah Analisis Bentuk". *Jurnal Seni Budaya Mudra*, Edisi Khusus. Sekolah Tinggi Seni Indonesia Denpasar : STSI Press.
- Bandem. 1982. *Karawitan Bali*. Denpasar : Akademi Seni Tari Indonesia Denpasar.
- , 1986. *Prakempa Sebuah Lontar Gamelan Bali*. Denpasar : Akademi Seni Tari Indonesia.
- , 2000."Melacak Identitas Di Tengah Budaya Global", dalam *Jurnal Seni Pertunjukan Indonesia*. Bandung: Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia.
- Darmayasa, I Dewa Gede. 2010. "Gamelan Gambang Dalam Upacara Pengingsiran Ratu Pingit Di Desa Pakraman Pengotan Bangli (Kajian Teo Estetika)". *Tesis* (tidak diterbitkan). Program Pascasarjana Institut Hindu Dharma Negeri Denpasar.
- Dibia, I Wayan. 1999. *Selayang Pandang Seni Pertunjukkan Bali*. Bandung: Masyarakat Seni Pertunjukkan Indonesia.
- Djelantik, A.A.M.1999. "Memandang Pengalaman Bali", (Makalah disampaikan pada Sarasehan MSPI bulan September 1999 di Tirtagangga Karangasem, Bali).
- , 2008. *Estetika Sebuah Pengantar*. Jakarta : MSPI bekerjasama dengan Ford Foundation.
- Djohan. 2009. *Psikologi Musik*. Yogyakarta : Best Publisher.
- Sugiarta, I Gede Arya. 2008. *Gamelan Pegambuhan Tambang Emas Karawitan Bali*. Denpasar: Sari Kahyangan.