

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Seni pertunjukan merupakan sebuah penyajian bentuk karya seni dengan cara dipertontonkan. Seni pertunjukan terdiri dari dua suku kata yaitu seni dan pertunjukan, menurut The Liang Gie seni adalah segenap kegiatan budi pikiran seorang seniman yang secara mahir menciptakan suatu karya sebagai pengungkapan perasaan manusia.¹ Sedangkan pertunjukan sama dengan pementasan atau dipertontonkan, jadi seni pertunjukan adalah sebuah bentuk penyajian karya seni yang ditampilkan dengan cara dipentaskan atau dipertunjukkan, seperti drama, tari, teater, dan musik.

Seni pertunjukan tradisional dan klasik pada masyarakat Bali merupakan pangkal dari perkembangan seni pertunjukan yang bersifat baru pada jaman sekarang, misalkan seni pertunjukan Gambuh. Seni pertunjukan Gambuh merupakan bentuk kesenian yang berunsur total teater. Seni pertunjukan Gambuh merupakan seni istana, yang pada jaman kerajaan-kerajaan Bali terdahulu dipentaskan pada lingkungan istana. Perubahan sistem dari kerajaan menjadi pemerintahan secara tidak langsung mengalihkan fungsi Gambuh dari seni istana menjadi seni yang berkembang pada masyarakat. Pertunjukan dramatari Gambuh diiringi dengan Gamelan Gambuh.

Gamelan ialah kesatuan instrumental dalam karawitan yang dipergunakan untuk menabuh. Keanekaragaman Gamelan Bali merupakan hal yang patut dijaga dan dilestarikan, serta dapat memberikan ciri khas terhadap seni dan budaya bagi pulau Bali. Jenis gamelan (karawitan

¹ The Liang Gie, *Filsafat Seni Sebuah Pengantar*, Yogyakarta, Pusat Belajar Ilmu Berguna, 1996, p. 18.

instrumental) di Bali cukup banyak dan tiap kesatuannya memiliki persoalan yang mengkhusus lagi. I Nyoman Rembang (almarhum) dalam seminar Gambuh Bali tahun 1973 di Denpasar, mengemukakan bahwa dugaan sementara perkembangan Gamelan Bali dikelompokkan menjadi tiga, yaitu:

Gamelan golongan tua, di sini dimaksudkan *barungan* gamelan yang sudah berkembang dengan baik dan pesat sebelum abad X Masehi, yang perkembangannya sebelum jaman Majapahit. Pada abad ini sudah terjadi perkembangan gamelan yang jumlah *barungannya* masih didominasi oleh *barungan* kecil dan menengah, dengan pemain gamelan (*penabuh*) antara 5 sampai 15 orang.

Gamelan golongan madya adalah gamelan yang diperkirakan sudah lahir dan berkembang sesudah abad X. Kelahiran gamelan pada abad ini ditandai dengan masuknya instrumen kendang pada masing-masing *barungan*, intinya kendang pada jaman ini sudah mempunyai fungsi yang kuat dalam masing-masing *barungan* gamelan, yaitu sebagai pemurba irama dalam suatu lagu. Tidak hanya sebagai pengiring dan penghias sebuah lagu. Kelahiran gamelan pada jaman ini telah mengalami perkembangan dari sebelumnya, dimana *barungan* gamelan yang lahir pada jaman ini merupakan gamelan tergolong *barungan* sedang dan *barungan* besar. Dimainkan dengan penabuh antara 16 sampai 25 orang penabuh dan 25 ke atas.

Gamelan golongan baru adalah gamelan yang sudah lahir dan berkembang sejak awal abad XX. Pada awal abad XX lahir beberapa *barungan* gamelan yang tergolong sedang dan besar, yang secara historis sebagai ciptaan yang lebih baru dibandingkan gamelan lainnya. Perkembangan gamelan pada jaman ini tidak mempunyai hubungan langsung dengan budaya kerajaan. Contohnya Gong kebyar²

² I Nyoman Rembang, "Gamelan Gambuh dan Gamelan Lainnya di Bali", Majelis Pertimbangan dan Pembinaan Kebudayaan provinsi Bali, Denpasar, 1973, p.4.

Gong kebyar merupakan *barungan* gamelan yang mendapatkan perhatian dari masyarakat umum. Gong Kebyar dapat memainkan dan mentransformasikan *gending-gending* dari *barungan* yang lain ke dalam Gong Kebyar. Selain itu dengan karakter Gong Kebyar yang dinamis dan dapat menyesuaikan dengan berbagai karakter, mengakibatkan Gong Kebyar semakin mendapat perhatian di masyarakat. Sejalan dengan perkembangan jaman, banyak lagi lahir gamelan-gamelan baru dalam karawitan Bali, seperti: Gamelan Semarandhana, Gamelan Manikasanti, Gamelan Salukat dan yang lainnya, yang masih mengambil ide dan karakter-karakter tertentu dari gamelan yang telah ada. Gamelan tersebut merupakan suatu perkembangan yang sangat bagus bagi dunia karawitan, khususnya di Bali. Keanekaragaman Gamelan Bali dapat memberikan dan menghasilkan bermacam- macam *gending-gending* klasik (lagu-lagu tradisi) yang kental dengan hukum atau *jajar pageh*, serta ide-ide baru bagi para seniman didalam penggarapan karya-karya kreasi dan inovasi baru.

Sejalan dengan kemunculan gamelan-gamelan baru dalam karawitan Bali, sangat bertolak belakang dengan gamelan golongan tua serta madya, misalnya Gamelan Gambuh. Gamelan Gambuh merupakan gamelan golongan madya yang eksis di jaman kerajaan-kerajaan di Bali, yang dipergunakan untuk mengiringi Drama Tari Gambuh. Gamelan Gambuh atau yang disebut juga dengan Gamelan *Meladprana* tergolong pada gamelan golongan madya, dimana dalam perangkat Gamelan Gambuh dapat dijumpai instrument kendang, yang kemunculannya setelah abad X dalam karawitan Bali.³

Lahirnya Gamelan Gambuh diperkirakan sejalan dengan lahirnya Drama Tari Gambuh. Hal tersebut dapat dilihat dari nama *barungan* yang dipakai mengiringi Tarian Gambuh, yang memakai nama *Pegambuhan*, dimana asal katanya adalah *gambuh* yang artinya tariannya,

³ I Gede Arya Sugiarta, *Gamelan Pegambuhan "Tambang Emas" Karawitan Bali*, Katalog Dalam Terbitan, Denpasar, 2008, p.3.

sedangkan awalan *pe* dan akhiran *an* yang menunjukkan iringan dari Tarian Gambuh⁴. Belum ada yang mengetahui secara pasti kapan sebetulnya kesenian Gambuh muncul di Bali. Banyak pendapat-pendapat para peneliti tentang kelahiran Drama Tari Gambuh. Menurut I Ketut Rinda dan R. Moerdowo, Gambuh di Bali lahir pada tahun 929 Caka atau 1007 Masehi.⁵ Sejarah tentang Gambuh terdapat dalam “lontar Candrasangkala” yang menyebutkan sebagai berikut :

Sri Udayana suka angetoning wong jawa angigel, ike marmane kinwang para aryeng Bali anunggalaken ring sesolahan jawi, ya te nimitani ring Bali ana Gambuh. Ing keraton Bali katekeng mangke ana bale Pegambuhan... .

Artinya: Sri Udayana suka menonton orang jawa menari, oleh karena itu ia memerintahkan para kesatria di Bali untuk mempersatukan (tari-tari Bali) dengan tarian Jawa, itulah yang menyebabkan di Bali sekarang ada Gambuh, di *puri-puri* sampai sekarang ada *bale Pegambuhan*⁶.

Istilah Gamelan Pegambuhan mulai diketemukan dalam Lontar Prakempa dan Aji Gurnita, dimana dalam lontar tersebut memuat sebuah bab yang disebut dengan Catur Muni-muni, yang menyebut tentang fungsi dan instrumentasi Gamelan Gambuh, yang isinya:

Kunang gagamelan simladprana ika gendingnya pagambuhan. Kunang bebarangnya kempul sanunggal pelog sinarengan dening pasawur selendro, rebab sawiji, sawurnya angumbang.. Lwiring hahambelan iki pinalu ring ajeng ingangge ritatkala sangnata asasungguh ri wadwannire, mwang ring para wiku, ritanda mantri sumantri adipati, mwang tanda rakryan.. Kunang ikang wwang angigel pinilih rupanya kang anom apekik, anom ayu, pada wustameng tataning papajaran...⁷

Tulisan diatas dapat memberikan gambaran tentang Gamelan Gambuh. Bahwa kemunculannya sangat erat kaitannya dengan Drama Tari Gambuh, sehingga perkembangannya tidak bisa terlepas dari awal mula perkembangan Drama Tari Gambuh.

⁴ *Ibid*, p. 20.

⁵ Ketut Rota, ” Persoalan Mula Pertama Adanya Gambuh Di Bali”, Akademi Seni Tari Indonesia, Denpasar, 1982, p.2

⁶ *Op Cit*

⁷ I Made Bandem, *Prakempa Sebuah Lontar Gamelan Bali*, Denpasar: Sekolah Tinggi Seni Indonesia Denpasar, 1986, p.94.

Gambuh adalah sumber dari pada pertunjukan kesenian klasik di Bali. Di dalam Lontar Prakempa Gamelan Gambuh dianggap sebagai sumber dari beberapa Gamelan yang ada di Bali. Serta banyak mengilhami *gending-gending* yang dipergunakan pada gamelan-gamelan yang lainnya, seperti: Gamelan Semar Pegulingan (*Semar aturu*), Pelegongan (*Semar petangian*), Bebarongan (*Semar pendirian*), Joged pingitan (*Semar palinggihan*), serta gamelan yang lainnya.⁸ Sekarang ini Gamelan Pegambuhan juga banyak memberikan inspirasi terhadap gamelan-gamelan baru, seperti Gamelan Semarandhana. Gamelan Semarandhana merupakan penggabungan dari Gamelan Gong Keyar (*pelog 5 nada*) dan Semar Pagulingan (*pelog 7 nada*). Semar Pagulingan merupakan gamelan yang sejaman dengan Pegambuhan dan mendapatkan pengaruh yang besar pula dari Gamelan Gambuh. Secara tidak langsung Gamelan Gambuh dapat membrikan pengaruh terhadap terbentuknya Gamelan Semarandhana.

Sebagai kesenian klasik, Gambuh dewasa ini mengalami kendala terhadap perkembangannya. Gambuh saat ini kurang begitu digandrungi oleh generasi-generasi muda. Mereka cenderung menyukai kesenian yang sifatnya baru dan sesuai dengan karakter dan jiwa emosionalnya, seperti kekebyaran yang sifatnya lebih enerjik dan dinamis. Menurut I Gede Arya Sugiarta dalam bukunya yang berjudul *Gamelan Pegambuhan Tambang Emas Karawitan Bali*, dikemukakan di Bali masih terdapat 13 *sekaa* Gambuh, namun yang aktif melakukan pementasan hanyalah lima *sekaa*, yaitu Gambuh Batuan, Gambuh Pedungan, Gambuh Tumbak Bayuh, Gambuh Karang Gede Nusa Penida, dan Gambuh ISI Denpasar.⁹

Tidak hanya di sana terdapat Gambuh yang masih aktif melakukan pementasan. Diperkirakan di daerah lain masih terdapat kesenian-kesenian Gambuh yang belum diketahui

⁸ I Made Bandem, *Prakempa Sebuah Lontar Gamelan Bali*, Denpasar: Sekolah Tinggi Seni Indonesia Denpasar, 1986 p.81.

⁹ I Gede Arya Sugiarta, *Gamelan Pegambuhan "Tambang Emas" Karawitan Bali*, Katalog Dalam Terbitan, Denpasar, 2008 , p.42.

keberadaannya, serta belum mengalami perkembangan yang signifikan. Misalnya Gambuh yang terdapat di Desa Kedisan, Kecamatan Tegalalang, Kabupaten Gianyar. Di sana masih terdapat seni pertunjukan Gambuh, namun pementasannya hanya dalam konteks *ngayah*, pada setiap kegiatan upacara-upacara keagamaan dalam wilayah Kedisan dan sekitarnya. Sebuah kebanggaan bagi masyarakat Kedisan bisa melestarikan kesenian Gambuh di tengah-tengah surutnya kesenian Gambuh dalam masyarakat Bali.

Seni pertunjukan Gambuh yang ada di Desa Kedisan merupakan organisasi yang anggotanya rata-rata orang tua (dengan umur 50-an). Kurangnya minat generasi muda dan masyarakat di sana untuk menggeluti kesenian ini mengakibatkan perkembangannya mengalami suatu hal yang kurang menggemblirakan. Hal tersebut dikarenakan para penari dan penabuh Gambuh Kedisan sudah berumur tua, dan generasi muda di Desa Kedisan sangat sedikit yang mau mempelajari kesenian Gambuh sebagai pelestariannya. Seni pertunjukan Gambuh di Desa Kedisan mengalami fenomena seperti seni pertunjukan Gambuh yang ada di daerah lainnya, khususnya di Bali. Oleh karena itu ada upaya dari peneliti untuk menggali dan melestarikan kesenian Gambuh tersebut.

Organisasi Gambuh yang terdapat di Desa Kedisan merupakan kesenian yang sebgaiian kecil masih hidup di Kabupaten Gianyar dan Bali pada umumnya. Keberadaannya sekarang tidak begitu membahagiakan seperti jaman kerajaan-kerajaan terdahulu. Gambuh tersebut kurang mendapat perhatian yang lebih dari generasi penerus. Sulitnya memainkan instrument-instrumen dalam Gamelan Gambuh seperti *suling*, mengakibatkan sedikit orang yang mau menggeluti kesenian tersebut.

Eksistensi Gambuh di Desa Kedisan hanya tergantung pada *sekaa* Gambuh tersebut. Tanpa adanya perhatian khusus dari pemerintah guna pelestariannya. Melihat keberadaan

kesenian Gambuh tersebut, penulis tertarik untuk meneliti kesenian tersebut, karena satu-satunya kesenian Gambuh yang tergolong tua dan langka masih ada di Kecamatan Tegalalang. Sebagai kesenian yang tergolong klasik dan langka tentu ada banyak hal yang dapat digali dari seni pertunjukan tersebut. Penelitian ini akan difokuskan pada iringannya (Gamelan Gambuh), dan juga menyinggung masalah tariannya, karena antara tarian dan Gamelan Gambuh sangat erat kaitannya, baik dari kemunculannya dan konteks pertunjukannya.

Secara substansi yang mendasari penulis untuk meneliti Gamelan Pegambuhan yang ada di Desa Kedisan, adalah (1) kesenian Gambuh kini keberadaannya semakin langka, mengakibatkan semakin jarang pula terdapat pertunjukan Gambuh. (2) Sebagai kesenian yang hampir punah, masyarakat di Desa Kedisan masih bisa memelihara kesenian tersebut dari jaman dulu hingga sekarang. Disamping itu penulis juga ingin menggali dan mengetahui hal-hal yang menunjang terhadap keberadaan kesenian Gambuh di Desa Kedisan, baik dari kesenian itu sendiri maupun pendukung masyarakatnya. (3) dari segi estetika kesenian Gambuh memiliki nilai keindahan yang tinggi yakni mencakup beberapa unsur di dalam pertunjukan tersebut.

Berdasarkan hal tersebut penulis tertarik untuk mengangkat kesenian yang langka ini sebagai obyek penelitian, dengan mengambil tiga sisi permasalahan antara lain: eksistensi, musikalitas dan cerita, serta fungsi.

1.2 Rumusan Masalah

Di dalam meneliti sebuah karya seni perlu adanya pemikiran yang sistematis guna mendapatkan hasil penelitian yang terarah dan sesuai dengan substansi yang akan diteliti. Untuk menghindari penelitian dan pembahasan yang tidak terarah, penulis merujuk pada latar belakang di atas, serta dapat merumuskan tiga permasalahan yang akan digali dan diteliti, yang dianggap

penting serta menarik pada seni pertunjukan Gambuh di Desa Kedisan. Adapun permasalahan penelitian ini dapat di rumuskan sebagai berikut.:

1. Bagaimanakah eksistensi seni pertunjukan Gambuh di Desa Kedisan?
2. Bagaimanakah bentuk musikalitas dan cerita dari *sekaa* Gambuh di Desa Kedisan?
3. Apa fungsi seni pertunjukan Gambuh di Desa Kedisan?

1.3 Tujuan Penelitian

Merujuk pada rumusan masalah di atas sudah barang tentu ada tujuan yang ingin dicapai dari hasil penelitian ini, adapun tujuan tersebut sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui eksistensi seni pertunjukan Gambuh di Desa Kedisan.
2. Untuk mengetahui bentuk musikalitas dan cerita dari *sekaa* Gambuh di Desa Kedisan.
3. Untuk mengetahui fungsi dari seni pertunjukan Gambuh di Desa Kedisan.

1.4 Manfaat Hasil Penelitian

Tentunya dalam penelitian ini ada sebuah keinginan yang ingin dicapai oleh peneliti, serta dari hasil tersebut diharapkan dapat memberikan manfaat dan kegunaan yang positif, antara lain:

1. Adanya pengembangan ilmu pengetahuan serta wawasan bagi penulis didalam penyusunan karya tulis, di mana sebagai seniman akademis yang baru mengawali dengan mengambil program kajian seni karawitan. Dari penelitian ini diharapkan dapat belajar banyak tentang metode, teknik, sistematis penyusunan, serta penerapan metode-metode secara langsung di lapangan di dalam meneliti sebuah karya seni dan masyarakat pendukungnya. Selain itu

indikasi berikutnya yang diharapkan dalam penelitian ini adalah ingin mengetahui secara mendalam tentang keberadaan Gambuh tersebut sehingga keberadaannya sampai sekarang ini masih digeluti masyarakat Kedisan (*sekaa*), serta mengetahui fungsi, eksistensi dan musikalitas dari Gambuh tersebut.

- 2 Penelitian ini nantinya juga diharapkan dapat memberikan literatur tentang Gambuh terhadap Mahasiswa jurusan karawitan baik yang mengambil program penciptaan maupun yang mengambil program pengkajian sebagai studi komparatif dengan Gambuh yang terdapat di daerah lain. Diharapkan penelitian ini dapat memberikan referensi tambahan tentang kajian seni pertunjukan, yang dapat memberikan manfaat bagi semua pihak yang menaruh perhatian terhadap seni pertunjukan klasik seperti Gambuh.

1.5 Ruang Lingkup

Di dalam penelitian ini perlu adanya batasan-batasan yang harus dilakukan guna mempertajam penelitian, agar terarah dan tidak melebar. Batasan-batasan penelitian ini akan difokuskan kepada *sekaa* Gambuh yang ada di Desa Kedisan, dengan ruang lingkup kajian sebagai berikut :

1. Eksistensi

Pada bagian ini akan menitik beratkan sejarah Gambuh di Desa Kedisan, perkembangan dan perubahan pada seni pertunjukan Gambuh yang ada di Desa Kedisan.

2. Musikalitas dan cerita

Musikalitas dalam hal ini adalah akan difokuskan kepada Gamelan Pegambuhan. Akan mengambil beberapa aspek yang dianggap menarik dari Gamelan Gambuh yang

ada di Desa Kedisan, antara lain: instrumentasi, lagu (Gending), *tetekep*, tentunya dalam hal ini semua jenis lagu akan dicatat, akan tetapi hanya 2 jenis lagu yang akan dinotasikan, yaitu *petegak* dan iringan tari, serta cerita yang sering dimainkan oleh Gambuh tersebut.

3. Fungsi

Dalam hal ini peneliti akan menggali tentang fungsi dari seni pertunjukan Gambuh yang terdapat di Desa Kedisan. Baik dalam wilayah masyarakat tersebut maupun di luar Desa Kedisan, seperti fungsi upacara, hiburan, dan pariwisata.