

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1 *Latar Belakang*

Kehidupan Seni Budaya Bali pada mulanya hanya diabdikan demi keagungan Agama dan dinikmati oleh masyarakat Bali sendiri, terutama seni Tari dan Karawitannya. Seni Karawitan ini diwujudkan dengan berbagai jenis gamelan, salah satunya adalah gamelan Gong Kebyar yaitu perangkat gamelan yang dipakai untuk mengiringi tari Kebyar dan merupakan musik ciptaan baru.

Dalam penggarapan karya ini, penulis mendapatkan ide dari pengalaman atau perjalanan hidup, terutama dalam menempuh pendidikan baik formal maupun non formal. Berkecimpung dalam dunia pendidikan merupakan perjuangan yang sangat berat bagi penulis, terutama untuk mendapatkan pendidikan kesenian khususnya seni Karawitan. Penulis mulai mengenyam pendidikan Sekolah Dasar pada tahun 1959. Pada saat itu beban hidup begitu berat sehingga di samping bersekolah, penulis juga bekerja untuk membiayai pendidikan dan kehidupan. Namun semua kerja keras itu terobati ketika di KOKAR - BALI penulis untuk pertama kalinya melawat ke luar negeri (Jerman), suatu kebahagiaan yang tidak terkira bagi penulis. Akhirnya setelah melampaui pendidikan yang semestinya, walaupun dengan perjuangan yang berat, hasrat dan keinginan penulis untuk dapat mengenyam pendidikan di STSI Denpasar tercinta ini, kini menjadi kenyataan kendatipun pada usia menjelang senja.

Berdasarkan pengalaman tersebut di atas, maka penulis mewujudkannya ke dalam bentuk Karya Seni Musik Kreasi Baru yang diberi judul “*Prārthana Māsa*”, karena judul ini sesuai dengan pengalaman hidup penulis tersebut di atas. “*Prārthana Māsa*” yang bertemakan perjuangan/perjalanan hidup, berasal dari bahasa Jawa - Kuno yang terdiri dari dua kata yaitu *Prārthana* artinya doa, permohonan, pengharapan, permintaan, keinginan, tuntutan, janji, kesanggupan, meminta, berjanji dan kata *Māsa* berarti kurun waktu (Mardiwarsito, 1981 : 347 - 434). Dengan demikian *Prārthana Māsa* mengandung maksud bahwa hidup ini harus diperjuangkan dan disertai doa agar menjadi lebih baik dan sempurna.

Untuk mewujudkan secara nyata ide-ide yang tertuang dalam *Prārthana Māsa* penulis menggunakan gamelan Gong Kebyar sebagai media, mengingat berbagai kelebihan yang dimiliki gamelan ini. Gong Kebyar, sebuah ensambel besar, adalah barungan baru. Sesuai dengan nama yang diberikan kepada gamelan ini, kebyar, mempunyai makna cepat, tiba-tiba dan keras, sehingga gamelan ini menghasilkan musik yang keras dan dinamis. Secara penyusunan instrumental dan teknik permainan, Gong Kebyar merupakan perpaduan antara Gender Wayang, Gambang, Gong Gede dan Pelegongan. Rasa-rasa musikal maupun pola pukulan instrumen Gong Kebyar adakalanya terasa Gender Wayang yang lincah, Gong Gede yang kokoh atau Pelegongan yang melodis. Pola *gagineman* Gender Wayang, pola *gagambangan* dan *keklenyongan* Gong Gede, yang muncul dalam berbagai tabuh Gong Kebyar, baik *lelambatan* maupun kreasi (Dibia, 1993 : 60).

Instrumennya yang cukup banyak dan bervariasi merupakan salah satu kelebihan Gong Kebyar bila dibandingkan dengan instrumen lainnya. Gamelan Gong Kebyar adalah barungan gamelan yang berlaras pelog lima nada dengan instrumentasinya yang akan dibahas pada bab berikutnya. Ditinjau dari segi teknik permainannya, Gong Kebyar mempunyai teknik permainan yang lincah, dinamis dan relatif lebih mudah.

Para seniman di Bali telah menggunakan gamelan Gong Kebyar sebagai media untuk mengungkapkan kreativitas dan rasa indah yang dimiliki dalam berbagai bentuk kreasi, iringan tari, Sendratari, Drama Gong, Arja dan seni pertunjukan lainnya. Di samping itu Gong Kebyar juga dipergunakan untuk mengiringi upacara adat Agama Hindu di Bali.

### **1.2 Rumusan Masalah**

Dari latar belakang tersebut di atas maka timbul suatu permasalahan sebagai berikut :

- \* Bagaimana mewujudkan ide-ide tentang pengalaman hidup penulis seperti terurai dalam latar belakang tersebut di atas kedalam sebuah garapan dengan judul "*Prārthana Māsa*" yang menggunakan Gong Kebyar sebagai medianya.
- \* Bagaimana mewujudkan komposisi musik yang artistik agar sesuai dengan judul dan tema yang akan dipaparkan.
- \* Mungkinkah kreasi "*Prārthana Māsa*" ini dapat menyampaikan pesan-pesan yang ada di dalamnya.

### 1.3 Tujuan Penggarapan

Adapun beberapa faktor yang mendorong penulis untuk mewujudkan garapan ini, antara lain :

- \* Untuk dapat mewujudkan ide-ide tentang pengalaman penulis ke dalam sebuah garapan dengan judul "*Prārthana Māsa*".
- \* Untuk mewujudkan musik yang artistik yang sesuai dengan judul dan tema yang akan dipaparkan.
- \* Untuk memperoleh cara-cara agar kreasi "*Prārthana Māsa*" ini dapat menyampaikan pesan-pesan yang ada di dalamnya.
- \* Disamping tujuan di atas juga untuk memenuhi syarat-syarat ujian S<sub>1</sub> pada Sekolah Tinggi Seni Indonesia (STSI) Denpasar.

### 1.4 Ruang Lingkup

Dalam garapan perlu adanya batasan-batasan tertentu, karena di dalam Karawitan khususnya Gong Kebyar terdapat berbagai variasi yang menimbulkan beraneka macam suasana. Di samping itu juga, untuk menghindari pembahasan ataupun penginterpretasian yang terlalu meluas terhadap karya seni ini, maka penulis membatasi pokok garapan ini sebagai berikut :

- \* Tabuh kreasi "*Prārthana Māsa*" ini berbentuk kreasi baru yaitu sebuah instrumentalia sebagai hasil kreativitas. Oleh karena musik ini berbentuk kreasi, maka penekanannya pada unsur musikal sebagai ungkapan rasa indah

penulis, namun masih berpijak pada pola-pola tradisi yang ada, seperti terlihat pada cara atau teknik memainkan instrumen itu sendiri.

- \* Dalam garapan ini pengembangan-pengembangan dilakukan dengan menambah vokal atau kidung atau tembang lainnya sesuai dengan pelukisan yang diinginkan.

## 1.5 *Kajian Sumber*

Untuk memberikan informasi yang lebih akurat harus menggunakan pedoman atau acuan yang nantinya dapat menuntun karya tersebut agar dapat dibuktikan kebenarannya. Dalam penulisan karya seni ini menggunakan beberapa sumber yaitu sumber tertulis dan sumber tak tertulis.

### 1.5.1 *Sumber Tertulis*

- \* *Ubit-Ubitan : Sebuah Teknik Permainan Gamelan Bali*, oleh Dr. I Made Bandem, MUDRA, Jurnal Seni Budaya, Sekolah Tinggi Seni Indonesia (STSI) Denpasar, STSI PRESS 1993. Dalam konteks permainan gamelan Bali, istilah ubit-ubitan dimaksudkan sebagai sebuah teknik permainan yang dihasilkan dari perpaduan sistem *on-beat* (polos) dan *off-beat* (sangsih). Pukulan *polos* dan *sangsih* jika dipadukan akan menimbulkan perpaduan bunyi yang dinamakan ubit-ubitan. pukulan polos dan sangsih, bergerak naik-turun (sebaliknya), mengisi *beat* (ketukan) yang kosong dan akhirnya menimbulkan bunyi yang *interlock* (saling mengunci/mengisi) yang dinamakan ubit-ubitan. Di dalam musik Barat sistem sejenis itu disebut

*interlocking-figuration* atau *interlocking-part* yaitu figurasi yang saling mengisi dalam lagu.

- \* *Sebuah Acuan Berkreativitas dalam Karawitan Bali*, oleh I Nyoman Windha, SSKar. Hal-hal yang perlu diperhatikan dalam berkreatifitas antara lain : bentuk instrumen, cara memainkan, warna suara dan jenis-jenis melodi seperti : gegaboran, lelongoran dan gegilakan.
- \* *Pengantar Karawitan Bali* oleh I Wayan Dibia, SST, Akademi Seni Tari Indonesia (ASTI) Denpasar, 1977/1978. Menjelaskan tentang gamelan Gong Kebyar, rasa-rasa musikal maupun pola pukulan instrumen dan teknik permainan Gong Kebyar.
- \* *Hasil Pendokumentasian Notasi Gending-Gending Klasik Pegongan Daerah Bali*, oleh I Nyoman Rembang. Diterbitkan oleh Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, Direktorat Jendral Kebudayaan Proyek Pengembangan Kesenian Bali, 1984/1985. Menjelaskan tentang perkembangan fungsi gamelan Gong Kebyar, seperti Gong Kebyar disamping untuk media kekebyaran namun juga bisa dipakai untuk gending-gending klasik yang biasanya dimainkan dengan Gong Gede atau untuk mengiringi tari Legong Kraton yang biasanya memakai gambelan Pelegongan.