

INVENTARIS

253/ster/06

25-7-2006

PERPUSTAKAAN

C1

PONGPONGAN

SKRIP KARYA SENI



OLEH :

DEWA GEDE SUKAWATI

NIM : 011 241 260

**PROGRAM STUDI S-1 KOMPOSISI KARAWITAN
JURUSAN SENI KARAWITAN
FAKULTAS SENI PERTUNJUKAN
INSTITUT SENI INDONESIA
DENPASAR
2005/2006**

MILIK

**PERPUSTAKAAN
ISI DENPASAR**

PONGPONGAN
SKRIP KARYA SENI

**Diajukan untuk melengkapi tugas-tugas dan memenuhi syarat-syarat untuk
mencapai gelar Sarjana Seni (S-1)**

OLEH :
DEWA GEDE SUKAWATI
NIM : 011 241 260

PROGRAM STUDI S-1 KOMPOSISI KARAWITAN
JURUSAN SENI KARAWITAN
FAKULTAS SENI PERTUNJUKAN
INSTITUT SENI INDONESIA
DENPASAR
2005/2006

SKRIP KARYA SENI

**Diajukan Untuk Melengkapi Syarat Tugas-Tugas Dan Memenuhi
Syarat-Syarat Untuk Mencapai Gelar Sarjana (S-1)**

MENYETUJUI

PEMBIMBING I



I Nyoman Windha, SSKar., MA.
NIP. 130 929 224

PEMBIMBING II



Hendra Santosa, SSKar., M.Hum
NIP. 132 006 5769

Skrip Karya Seni ini telah diuji dan dinyatakan Sah oleh Panitia Penguji Tugas Akhir Mahasiswa Institut Seni Indonesia (ISI) Denpasar Tahun Akademik 2005/2006, pada:

Hari/Tanggal : Senin, 24 Januari 2006

Ketua : Prof. Dr. I Wayan Rai S., MA

Sekretaris : Drs. I Ketut Murdana, M.Sn.

Dosen Penguji;

1. I Gede Arya Sugiarta, SSKar., M.Hum
NIP. 131 957 410
2. I Gusti Ayu Ketut Suandewi, SST., M.Si
NIP. 132 006 557
3. Drs. I Gusti Ngurah Seramasara, M.Hum
NIP. 131 568 527
4. I Gede Sukraka, SST., M.Hum
NIP. 130 731 57
5. Ni Nyoman Manik Suryani, SST., M.Si
NIP. 131 615 531

(.....)
(.....)
(.....)
(.....)
(.....)

Mengetahui
Rektor ISI Denpasar



Prof. Dr. I Wayan Rai, S.MA.
NIP. 130 929 223

Fakultas Seni Pertunjukan
Dekan Fakultas



I Ketut Sariada, SST
NIP. 131 632 986

KATA PENGANTAR

Dengan memanjatkan puji syukur kehadapan Ida Sang Hyang Widhi Wasa/Tuhan Yang Maha Esa, berkat rahmat-Nya maka penulisan Skrip Komposisi Musik ini dapat diselesaikan tepat pada waktunya.

Disadari sepenuhnya bahwa terwujudnya Skrip dan karya seni ini berkat adanya dukungan dan dorongan dari berbagai pihak. Oleh karena itu dalam kesempatan yang baik ini penulis menghaturkan banyak terima kasih dan rasa hormat, kepada :

1. Bapak Prof. Dr. I Wayan Rai S. MA, selaku Rektor Institut Seni Indonesia Denpasar, atas fasilitas yang telah diberikan.
2. Bapak I Ketut Sariada, SST, selaku Dekan Fakultas Seni Pertunjukan Institut Seni Indonesia Denpasar
3. Bapak I Ketut Garwa, SSn.,M.Sn., selaku Ketua Jurusan Karawitan Institut Seni Indonesia Denpasar.
4. Bapak I Nyoman Windha SSKar.,MA., dan Bapak Hendra Santosa, SSKar, M.Hum, selaku Pembimbing karya seni dan karya tulis Tugas Akhir yang telah membimbing dan memberikan masukan-masukan serta saran-saran selama penggarapan berlangsung.
5. Kedua orang tua dan saudara-saudara penata/penulis yang senantiasa memberikan dukungannya dan semangat kepada penata/penulis dalam menunaikan tugas akhir.

6. Wayan Karang dan I Wayan Pujawan, yang telah bersedia meluangkan waktunya untuk membantu menyiapkan perlengkapan yang diperlukan.
7. Ketua Sanggar Gentha Manik Srongga Kaja Gianyar, yang telah bersedia memberikan tempat untuk latihan.
8. Para pendukung musik "Sanggar Gentha Manik" Srongga Kaja, Gianyar yang sudah meluangkan waktunya dan dengan tulus membantu proses penggarapan karya seni ini. Begitu juga kepada semua pihak yang telah dan mendukung kelancaran Tugas Akhir ini.

Akhirnya dengan segala kerendahan hati dan segala kekurangannya penulis/penata sangat mengharapkan saran-saran dan kritik yang bersifat membangun demi penyempurnaan Skrip Karya Seni yang penulis susun. Penulis berharap semoga Skrip Karya Seni ini dapat bermanfaat bagi semua pihak.

Denpasar, Januari 2006

Penata

DAFTAR ISI

	Halaman
JUDUL	i
PENGESAHAN PEMBIMBING.....	ii
PENGESAHAN PENGUJI	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
DAFTAR ISI	vi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Ide Garapan.....	3
1.3 Tujuan dan Manfaat	5
1.3.1 Tujuan Garapan	5
a. Tujuan Umum	5
b. Tujuan Khusus.....	5
1.3.2 Manfaat Garapan	6
1.4 Ruang Lingkup	6
1.5 Ruang Lingkup	6
BAB II KAJIAN SUMBER.....	8
2.1 Sumber Pustaka.....	8
2.2 Sumber Diskografi	11
BAB III PROSES GARAPAN	12
3.1 Eksplorasi (Penjajagan).....	12
3.2 Percobaan (Improvisasi)	13

3.3 Tahap Pembentukan (Forming).....	14
3.4 Penyempurnaan	19
BAB IV WUJUD GARAPAN	21
4.1 Struktur Garapan	23
4.2 Instrumentasi	26
4.3 Fungsi Instrumentasi.....	27
4.4 Teknik Pukulan Instrumen	28
4.5 Sistem Notasi	29
4.6 <i>Setting</i> Alat dan Tempat Pementasan	42
4.7 Tata Kostum	50
BAB V PENUTUP.....	51
5.1 Kesimpulan	51
5.2 Saran-Saran.....	52

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN-LAMPIRAN

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pohon kelapa merupakan tumbuhan yang banyak dijumpai di daerah pedesaan. Bagi umat Hindu di Bali khususnya, hampir semua bagian dari pohon kelapa bisa dimanfaatkan. Batang pohon kelapa (*seseh*) bisa digunakan sebagai bahan bangunan. Daun kelapa yang masih muda (*busung* dan *selepan*) biasanya dimanfaatkan sebagai sarana upacara agama seperti *canang*, *tamas* dan lain sebagainya. Buahnya selain bisa dikonsumsi bisa juga digunakan sebagai sarana upacara agama, namun tidak semua pohon kelapa bisa dikonsumsi dan digunakan sebagai sarana upacara misalnya *pongpongan*. *Pongpongan* merupakan buah kelapa yang berlubang sehingga tidak berguna atau tidak layak untuk dikonsumsi oleh manusia. Adanya lubang pada *pongpongan* bisa diakibatkan karena dimakan oleh tupai (Kamus Bahasa Bali – Inggris, Nugroho Dewanto). Bagi penduduk pedesaan yang ekonominya menengah ke bawah *pongpongan* biasanya dimanfaatkan sebagai bahan bakar atau kayu bakar dan juga digunakan sebagai tempat garam.

Dalam garapan ini penata menggunakan alat atau media unguap *pongpongan*. Gagasan menggunakan alat menyerupai *pongpongan* ini berawal dari ketidaksengajaan yang dilanjutkan dengan eksperimen. Pada tanggal 10 April 2005 penata melubangi kelapa untuk diambil airnya, tanpa sengaja lubang pada kelapa tersebut penata pukul-pukul dengan batok kelapa

yang lain, ternyata kelapa tersebut dapat menimbulkan suara. Lubang pada kelapa itu penata perbesar dan setelah dipukul-pukul kelapa tersebut dapat pula menimbulkan suara yang berbeda.

Selanjutnya penata terus mencari kemungkinan-kemungkinan suara yang dihasilkan oleh *pongpongan* tersebut dengan melubangi beberapa buah kelapa dari yang berukuran besar dan kecil. Suara yang dapat ditimbulkan dari *pongpongan* tersebut tergantung dari besar kecilnya kelapa serta lubang yang dibuat. Bila ukuran kelapanya besar dan lubangnya kecil suara yang ditimbulkan rendah dan jika buah kelapanya kecil dan lubang yang dibuat besar suara yang ditimbulkan akan tinggi. Berdasarkan eksperimen ternyata letak lubang pada kelapa tidak berpengaruh terhadap suara yang ditimbulkan.

Dalam garapan ini penata ingin mengungkapkan suasana kegiatan sekelompok anak-anak yang ada di desa penata yaitu sekelompok anak-anak yang mencari dan mengumpulkan *pongpongan*, serta daun kelapa yang kering (*danyuh*) sebanyak mungkin untuk dijual yang disebut *Sekeha Pongpongan*. Hal ini menumbuhkan ide pada penata untuk mencari tambahan alat lain yang bisa mendukung *pongpongan*, dalam hal ini alat yang dipakai untuk mendukung *pongpongan* tersebut adalah daun kelapa kering (*danyuh*).

Berdasarkan uraian di atas maka disusunlah sebuah komposisi musik dengan judul "PONGPONGAN".

1.2. Ide Garapan

Dalam menggarap sebuah karya seni atau komposisi musik, ide merupakan hal yang paling penting. Beranjak dari fenomena di atas maka pada garapan komposisi musik ini penata mencoba menuangkan ide membuat komposisi musik dengan menggunakan alat berupa kelapa yang dikemas menyerupai *pongpongan* yang diperoleh melalui eksperimen dan ditraspormasikan dengan kegiatan anak-anak di desa mengumpulkan *ponpongan* dan daun kelapa kering. Garapan ini kemudian diberi judul "PONGPONGAN". Garapan ini menggambarkan suasana kegembiraan anak-anak di desa penata dalam mencari dan mengumpulkan *pongpongan* dan daun kelapa kering.

Alat yang digunakan pada garapan ini adalah "*pongpongan*" yang digantung menyerupai trompong *beruk*, namun *pongpongan* ini tidak memakai bilah seperti pada gamelan Trompong *Beruk*. *Pongpongan* ini bisa dimanfaatkan sebagai alat musik melalui proses sublimasi. Proses sublimasi yang dimaksud dalam hal ini adalah proses sublimasi terhadap penciptaan karya seni musik. Menurut A.A. M. Djlantik, kata sublimasi terhadap penciptaan karya seni musik, adalah suatu cara perekayasaan terhadap benda atau alat yang semula bukan merupakan benda seni musik menjadi sebuah benda atau alat yang bermanfaat untuk dijadikan alat musik dalam berkarya seni.¹

¹ Djelantik A.A.M. *Estetika Sebuah Pengantar*. Bandung : Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia. 1999. Hal.62

Garapan ini tidak mementingkan melodi tetapi hanya berupa pengolahan warna suara, tempo dan dinamika yang berbentuk komposisi musik yang berbentuk kontemporer. Garapan ini terinspirasi dari garapan Dewa Putu Rai yang berjudul Padu Tala dan garapan Sangkep karya Ketut Ardana yang juga merupakan garapan komposisi musik kontemporer.

Menurut Suka Harjana musik kontemporer, sebagai aksi maupun sebagai reaksi, tumbuh dalam suasana tanpa batas dan untuk semuanya di jaman yang terus berubah dan penuh kontroversi. Oleh karena itu tidak ada satupun tanda-tanda dan ciri-ciri yang mempersatukan wajahnya seperti musik masa lalu. Sebab-hukumnya-bila ciri-ciri yang menyatukan musik kontemporer itu terjadi-seperti halnya nasib-nasib musik serial dan musik teknik 12 nada di awal abad lalu-maka ia pun (musik kontemporer) serta merta akan menjadi klasik dan musik masa lalu yang tidak lagi "Unknown". Musik kontemporer tidak mengenal batasan waktu, seperti papan plesetan toko atau restoran pengecoh konsumen²

Pernyataan di atas, memberikan pemahaman kepada penata serta menjadi acuan dalam membuat karya musik kontemporer yang digarap dengan kelapa atau *pongpongan*

² Suka Harjana. *Corat-Coret Musik Kontemporer Dulu dan Kini*. Jakarta. Kerjasama Ford Foundation dan Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia. 2003. Hal. 257.

1.3. Tujuan dan Manfaat

1.3.1. Tujuan Garapan

Pada dasarnya di dalam membuat suatu garapan karya seni sudah tentu memiliki tujuan dan manfaat yang hendak dicapai dan merupakan suatu motifasi yang melandasi suatu garapan. Adapun tujuan dari garapan ini adalah sebagai berikut :

a. Tujuan Umum

- Ikut serta memperkaya kasanah budaya dibidang seni musik kontemporer.
- Sebagai salah satu upaya penggalian, pengembangan dan pelestarian seni budaya khususnya seni musik.
- Mencoba mengangkat materi *unconventional* (tidak biasa) menjadi alat musik baru (*new musical*).

b. Tujuan Khusus

- Penata ingin mencoba mengolah irama dan dinamika dari alat-alat tersebut.
- Penata berkeinginan mewujudkan karya komposisi musik yang mencerminkan suasana kelompok anak-anak dalam kegiatan mengumpulkan *pongpongan*.
- Mengukur dan menjajaki seberapa jauh kemampuan komposisi musik penata, sebagai studi utama yang dipilih sebagai Mahasiswa di Institut Seni Indonesia (ISI) Denpasar.

1.3.2. Manfaat Garapan

Penggarapan karya musik ini memiliki manfaat yang sangat besar bagi penata diantaranya adalah wawasan baru dalam berkarya seni dan nantinya sangat berguna dimasyarakat serta merupakan ungkapan dan daya pengembangan kreativitas penata.

Garapan ini juga diharapkan dapat memberikan gambaran kepada masyarakat bahwa sesungguhnya *pongpongan* tersebut bisa dimanfaatkan sebagai karya seni. Garapan ini pula diharapkan dapat menambah perbendaharaan karya seni musik di Institut Seni Indonesia (ISI) Denpasar.

1.4. Ruang Lingkup

Untuk menghindari adanya tafsiran yang terlalu meluas terhadap garapan ini, perlu kiranya penata membatasi dan memperjelas hal-hal yang berkaitan dengan garapan. Garapan ini berjudul "Pongpongan" dengan tema kegembiraan yaitu kegembiraan sekelompok anak-anak dalam mencari dan mengumpulkan pongpongan (*Sekeha Pongpongan*).

Adapun jumlah alat yang dipakai adalah sebagai berikut :

- 6 tungguh *pongpongan* dengan masing-masing tungguh berisi 2 buah pongpongan.
- 5 buah *pongpongan* yang tidak digantung
- 6 ikat daun kelapa kering (*danyuh*)
- 6 pasang panggul yang terbuat dari kayu pinis.

Garapan ini berdurasi 10-11 menit dan didukung oleh 6 orang pemain musik. Situasi akan dibagi menjadi 3 bagian :

- a. Bagian pertama, pada bagian ini menggambarkan mulai berkumpulnya anak-anak untuk mencari *pongpongan*.
- b. Bagian kedua, menggambarkan luapan kegembiraan anak-anak sambil bermain dan bersukaria melihat kesana kemari dalam usaha mengumpulkan *pongpongan* sebanyak-banyaknya.
- c. Bagian ketiga, dengan banyaknya *pongpongan* terkumpul, secara tidak sengaja luapan kegembiraan anak-anak tersebut yang terlihat dari tingkah laku seperti memukul-mukul *pongpongan* sambil bersendagurau sehingga memunculkan rangsangan musikal. Rangsangan musikal ini menimbulkan pertimbangan elemen-elemen musik seperti : warna suara, tempo, ritme, dan dinamika.