

## Pengaruh Gamelan terhadap Baleganjur Semaradana

I Ketut Ardana\*

Jurusan Karawitan, Fakultas Seni Pertunjukan  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

### ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan: 1) mengetahui pengaruh Gamelan Semaradana terhadap bentuk Gamelan Balaganjur; 2) mengetahui perkembangan Gamelan Balaganjur dewasa ini; 3) mengetahui perubahan yang terjadi pada karakter Gamelan Balaganjur; dan 4) mengetahui bentuk-bentuk gending Balaganjur Semaradana. Ada 2 hal yang paling mendasar pengaruh Gamelan Semaradana terhadap Gamelan Balaganjur, antara lain: pertama, penggunaan terminologi semaradana dalam Balaganjur Semaradana; dan kedua, perubahan bentuk fisik dan karakter musical Gamelan Balaganjur. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan menggunakan metode komparatif diakronik dan sinkronik yang bertujuan untuk mengetahui perubahan dan perkembangan balaganjur yang dipengaruhi oleh Gamelan Semaradana.

Kata kunci: gamelan Bali, balaganjur, semaradana.

### ABSTRACT

*The Influence of Semaradana Gamelan towards Semaradana Balaganjur Gamelan. This article was aimed to: 1) know the influence of Semaradana Gamelan towards the Balaganjur Gamelan; 2) know the development of Balaganjur Gamelan today; 3) know the changes of musical character in Semaradana Balaganjur Gamelan, and 4) know the forms of Semaradana Balaganjur Gamelan. There are two basic things about the influence of Semaradana Gamelan towards Semaradana Balaganjur Gamelan: first, the semaradana terminology that is used for the name of Semaradana Balaganjur Gamelan; second, the physical form and changes of musical character of Balaganjur Gamelan. This research was a qualitative research used diachronic and synchronic comparative methods and was aimed to find out the changes and developments of balaganjur that were influenced by Semaradana Gamelan.*

*Keywords:* Balinese gamelan, balaganjur, semaradana.

### Pendahuluan

Balaganjur merupakan salah satu gamelan yang bersifat energik, lincah, dan keras. Gamelan Balaganjur biasa digunakan untuk mengiringi upacara adat Bali seperti upacara *melasti*, *melancaran*, dan sejenisnya. Namun pada perkembangannya kini, Gamelan Balaganjur juga digunakan untuk acara-acara karnaval, lomba balaganjur, lomba desa adat, dll. Dalam konteks karnaval dan lomba disajikan gending-gending garapan, lebih memiliki varian bentuk musical yang beragam. Hal ini sangat berbeda dengan kepentingan upacara *melasti*.

Peran penting Gamelan Semaradana dalam proses perkembangan Gamelan Balaganjur sangat besar. Inspirasi-inspirasi musical dari Gamelan Semaradana mendorong lahirnya karya-karya baru yang lebih inovatif dalam genre Gamelan Balaganjur. Secara musical, tradisi Gamelan Balaganjur sangat sederhana. Hal ini bisa dilihat

dari pola melodi, ritme, dan dinamika. Namun, dengan berkembangnya sikap idealisme maka para seniman berusaha mencari celah-celah kreatif untuk menggarap Gamelan Balaganjur. Satu hal yang sangat tampak jelas adalah pengaruh kreativitas Gamelan Semaradana terhadap genre Gamelan Balaganjur.

Memadukan Gamelan Semaradana dan Gamelan Balaganjur adalah sebuah ide untuk menginovasikan Gamelan Balaganjur. Hasil perpaduan ini dimanfaatkan oleh para seniman muda untuk mengungkapkan ide-ide musicalnya yang sarat kreativitas. Peluang seniman untuk berkreativitas sangat tinggi, karena ada perubahan yang signifikan dalam Gamelan Balaganjur. Perubahan ini jelas sangat menguntungkan para seniman pencipta. Menciptakan gending-gending baru dan mentransformasi ide-ide kreasi dan inovasi terbuka lebar.

\*Alamat korespondensi: Prodi Karawitan ISI Yogyakarta. Jalan Parangtritis KM 6,5 Sewon, Yogyakarta 55001. E-mail: [ardana\\_loak@yahoo.co.id](mailto:ardana_loak@yahoo.co.id)

Beberapa tahun belakangan ini proses perkembangan Gamelan Balaganjur sangat pesat. Bahkan elemen-elemen musical dan non musical yang ada di dalam Gamelan Semaradana juga ditransformasi ke dalam Gamelan Balaganjur. Oleh karena itu, Gamelan Balaganjur menjadi lebih kaya kreativitas. Oleh masyarakat, hasil perpaduan antara Gamelan Balaganjur dan Gamelan Semaradana disebut Gamelan Balaganjur Semaradana.

Perpaduan 2 gamelan yang berbeda juga melatar belakangi lahirnya *genre* Gamelan Semaradana. Pada tahun 1984 seorang kreator gamelan Bali membuat Gamelan Semaradana. Sosok I Wayan Berata sebagai seorang kreator terinspirasi dari Gamelan Semar Pagulingan dan Gong Kebyar. Teknis pembuatan gamelan ini merupakan penggabungan laras pelog tujuh nada Gamelan Semar Pagulingan dengan laras pelog 5 nada Gamelan Gong Kebyar. Penggabungan kedua gamelan di atas menghasilkan sebuah *barungan* gamelan yang memiliki laras pelog tujuh nada. Namun karakter pelog tujuh nada Gamelan Semar Pagulingan dengan tujuh nada Gamelan Semaradana sangat berbeda. Gamelan Semaradana semakin berkembang di kalangan masyarakat Bali. Bentuk fisik seperti bentuk *pelawah*, *adeg-adeg* sama persis dengan Gamelan Gong Kebyar. Hasilnya adalah Gamelan Semaradana lebih variatif daripada Gamelan Semar Pagulingan dan Gong Kebyar, bisa menyajikan gending-gending Semar Pagulingan dan bisa menyajikan gending-gending *kekebyaran* atau Gong Kebyar. Sebagai sebuah gamelan baru, Gamelan Semaradana memberikan pengayaan tafsir garap bagi para seniman yang ingin berkreativitas seni. Tentu saja hal ini sangat menguntungkan seniman khususnya seniman muda.

Salah satu seniman muda yang sangat tertarik dengan keberadaan Gamelan Semaradana adalah I Ketut Suandita. Ia beberapa kali sudah menciptakan karya-karya seni karawitan dengan menggunakan Gamelan Semaradana. Salah satu karyanya yang monumental berjudul Maha Yuga, sebuah karya baru yang menginspirasi seniman-seniman muda lainnya untuk berkarya karawitan dengan menggunakan Gamelan Semaradana. Intensitas tinggi dan ketertarikan terhadap gamelan ini membuat dia berpikir untuk memadukan Gamelan Semaradana dengan

Gamelan Balaganjur. Hasil dari gending-gending terbarunya yang menggunakan media Gamelan Balaganjur Semaradana menjadi *icon* gending *balaganjuran* di kalangan masyarakat seni di Bali.

Munculnya Gamelan Gong Kebyar juga diduga kuat merupakan perpaduan antara Gamelan Paleongan dan Bebarongan. Kedua gamelan ini sama-sama memiliki lima bilah dan lima nada, kemudian digabung menjadi satu sehingga lahirlah Gong Kebyar yang memiliki sepuluh bilah lima nada. Karakternya yang “*ngebyar*” membuat gamelan ini cepat berkembang di masyarakat Bali. Secara teknik permainan ada kesamaan dengan teknik permainan Gamelan Bebarongan dan Paleongan. Kini, sebagian *sekehe gong* di Bali menggunakan Gong Kebyar untuk memainkan gending-gending bebarongan dan paleongan.

Selain itu, secara historis saling mempengaruhi antara gamelan satu dengan gamelan yang lainnya sering terjadi dalam karawitan Bali. Dulu, sekitar abad ke- XVI Masehi proses lahirnya *genre-genre* gamelan baru ketika itu seperti Gamelan Bebarongan, Gamelan Paleongan, Gamelan Semar Pagulingan, dan Gamelan Joged Pingitan sangat dipengaruhi oleh Gamelan Pegambuhan (Sugiarta, 2008:148). Gamelan Gambuh menjadi inspirasi munculnya ke empat gamelan di atas. Hal ini sangat terlihat dari lagu-lagu yang dimainkan, model-model pola lagu, dan bentuknya.

Pelbagai uraian di atas nampak jelas adanya proses saling mempengaruhi antara gamelan satu dengan gamelan lainnya. Perihal pengaruh Gamelan Gambuh terhadap Gamelan Semar Pagulingan, Gamelan Paleongan, Gamelan Bebarongan, dan Gamelan Joged Pingitan sudah diteliti oleh beberapa seniman. Hasil penelitian ini sangat besar manfaatnya pada perkembangan karawitan Bali. Dengan demikian, penelitian tentang Pengaruh Gamelan Semaradana Terhadap Gamelan Balaganjur Semaradana sekiranya sangat penting untuk diteliti lebih lanjut. Selain itu, belum pernah ada penelitian tentang Gamelan Balaganjur Semaradana sebagai sebuah varian baru Gamelan Balaganjur. Masalah yang diajukan dalam penelitian aini adalah: 1) Bagaimanakah pengaruh Gamelan Semaradana terhadap bentuk Gamelan Balaganjur ?; 2) Bagaimanakah pengaruh Gamelan Semaradana terhadap penamaan dalam Gamelan Balaganjur; 3) Bagaimanakah pengaruh

Gamelan Semaradana terhadap perubahan karakter musical Gamelan Balaganjur?.

Pertanyaan-pertanyaan di atas dibahas dengan menggunakan metode komparatif diakronik dan komparatif sinkronik. Oleh karena itu, dalam sub pembahasannya diuraikan tentang pengertian, bentuk, karakter musical Gamelan Balaganjur *saih pat* dan Gamelan Semaradana. Uraian ini akan memperlihatkan pengaruh Gamelan Semaradana terhadap Gamelan Balaganjur yang kemudian disebut sebagai Balaganjur Semaradana.

### Karakter Musical Balaganjur *Saih Pat*

Gamelan Balaganjur atau yang juga sering disebut Gamelan Bleganjur adalah salah satu bentuk kesenian musik yang berkembang dan digunakan oleh masyarakat Bali sebagai sarana untuk mengiringi upacara-upacara prosesi. Pengertian ini juga didukung oleh arti kata balaganjur tersebut. Secara harfiah istilah balaganjur terdiri dari 2 kata, yaitu: *bala* dan *ganjur*. Bala berarti sekelompok orang dan ganjur berarti tombak (Dita, 2007:55). Dengan demikian balaganjur berarti sekelompok orang yang sedang membawa senjata tombak. Tombak merupakan alat untuk berperang di masa lampau yang lazim digunakan oleh masyarakat dalam mempertahankan diri dari serangan musuh. Dalam konteks Gamelan Balaganjur, sangat jelas bahwa yang dimaksud dengan bala adalah pengrawitnya sedangkan senjata tombak dalam pemahaman tersebut adalah alat-alat yang dimainkan, yaitu seluruh perangkat Gamelan Balaganjur. Oleh karena itu, Gamelan Balaganjur digunakan oleh masyarakat sebagai salah satu alat perang untuk membentengi diri dari sifat-sifat jahat melalui sebuah upacara-upacara prosesi keagamaan. Esensi pengertian balaganjur juga sangat tepat dengan karakter gending-gending balaganjur yang bersifat keras, cepat, energik sehingga Gamelan Balaganjur dikatakan oleh banyak pengamat seni sebagai gamelannya anak muda.

Gamelan Balaganjur terdiri dari beberapa instrumen yang terbuat dari perunggu dan kulit. Instrumen perunggu dibuat berbentuk pencon dan dimainkan dengan cara dipukul, yaitu: satu orang pengrawit memegang satu pencon, sedangkan yang terbuat dari kulit berbentuk kendang batangan yang dimainkan dengan cara dipukul. Instrumentasi Gamelan Balaganjur dikelompokan

menjadi 3 bagian, yaitu: kelompok melodis, kelompok ritmis, dan kelompok kolotomis. Pertama, instrumentasi yang termasuk kelompok melodis, antara lain: instrumen ponggang dan riong. Kedua, instrumentasi kelompok ritmis adalah instrumen kendang dan ceng-ceng kopyak. Ketiga, instrumen kolotomis yaitu: sepasang gong (lanang wadon), sebuah kempur, kempli, dan sebuah bebende.

Ponggang merupakan instrumen pencon yang memiliki dua nada, nada 7 (*dung*) dan nada 1 (*dang*). Ponggang dimainkan oleh 2 orang. Keduanya dimainkan secara berurutan dengan membentuk pola sederhana. Pola tersebut diulang-ulang sesuai dengan kebutuhan musical. Pola musical Ponggang membentuk sebuah jalanan melodi sederhana sebagai sumber garap instrumen reong. Bentuk melodinya adalah 1 . 7 1 7 1 . 7 1. Nada 1 (*dang*) sebagai tonika dan nada 7 (*dung*) sebagai dominan.

Reong merupakan instrumen pencon yang memiliki empat nada, yaitu: 4 (*dong*) 5 (*deng*) 7 (*dung*) 1 (*dang*). Dalam konteks gending klasik – gending belum digarap kreasi – reong digarap berdasarkan pola melodi ponggang. Bentuk pengembangannya juga sederhana. Pola-pola reong dibatasi oleh ponggang yang terdiri dari 8 ketukan dalam satu *gongan*. Pola melodi reong biasanya dimainkan oleh empat orang pengrawit (*penabuh*). Dengan demikian, satu pencon dimainkan oleh satu orang (Tabel 1)

Ponggang	1 . 7 1 7	1 . 7 1
Reong	4745745475475475	4754757457454754

Tabel 1. Pola permainan Ponggang dan Reong

Karakter musical merupakan fenomena musical yang terelasi dari sebuah permainan melodi, ritme, dan dinamika yang tergarap, terstruktur, dan terpolo dengan kiat-kiat tertentu, menggunakan model atau gaya tertentu, sehingga menghasilkan sebuah rasa tertentu pula. Oleh karena itu, cara untuk mengidentifikasi karakter musical Gamelan Balaganjur adalah melalui beberapa analisis musical, antara lain: a) analisis tentang sistem tangga nada yang digunakan; dan

b) analisis struktur gending. Tangga nada dalam Gamelan Balaganjur identik dengan laras gamelan.

Laras merupakan sistem pengaturan frekuensi dan interval nada-nada (Hastanto, 2009:23). Frekuensi dan interval nada-nada yang telah diatur jarak, dan tinggi rendahnya menghasilkan karakter musical sehingga antara laras yang satu dengan yang lainnya memiliki karakter yang berbeda. Hal ini disebabkan oleh frekuensi jarak nada yang berbeda pada laras-laras tersebut. Ada dua laras yang dikenal dalam budaya musik tradisional khususnya di Jawa dan Bali, yaitu laras pelog dan laras slendro. Laras pelog mempunyai jarak nada yang berbeda antara nada yang satu dengan nada-nada yang lainnya, sedangkan laras slendro jarak nada-nadanya hampir sama. Pada umumnya di Bali dikenal dua jenis laras pelog, yang menggunakan lima nada disebut laras pelog pancanada (*saih lima*) dan laras pelog saptanada (*saih pitu*) menggunakan tujuh nada. Demikian pula dalam laras slendro, ada yang menggunakan empat nada dan lima nada. Namun, bila mengacu pada pengertian laras yang disampaikan oleh Hastanto maka di Bali ada empat jenis laras pelog, yaitu *saih lima*, *saih pitu*, *saih empat*, dan *saih nem*. Pengertian *saih pat* dan *saih nem* adalah laras pelog yang menggunakan empat nada dan enam nada. Oleh karena Gamelan Balaganjur menggunakan empat nada maka disebut sebagai laras pelog empat nada atau *saih pat*. Dengan demikian istilah yang digunakan dalam tulisan ini untuk menyebut Gamelan Balaganjur adalah Gamelan Balaganjur *Saih Pat*. Istilah ini digunakan untuk membedakan antara Gamelan Balaganjur *Saih Pat* dengan Gamelan Balaganjur Semaradana.

Pada umumnya di Bali terdapat dua istilah yang digunakan untuk mengklasifikasikan gending-gending *balaganjuran*, yaitu: gending-gending kepura dan gending-gending kreasi. Gending-gending kepura menunjuk kepada bentuk gending yang biasa digunakan jaman dulu untuk upacara-upacara keagamaan sedangkan gending-gending kreasi merupakan gending-gending garapan baru yang biasanya digarap untuk kepentingan lomba atau festival. Namun pada perkembangannya, banyak juga *sekehe -sekehe gong* (sanggar musik) menggunakan gending-gending garapan baru untuk mengiringi upacara ritual atau keagamaan. Secara umum, bila keduanya dikaji berdasarkan struktur maka ada kesamaan bentuk, yaitu:

ada bagian *kawitan* (mulai), ada bagian tengah (utama), ada bagian *pejalan* atau *pengadeng*, dan ada bagian akhir. Istilah yang digunakan untuk menyebutkan masing-masing bagian berbeda-beda namun esensinya sama. Pada bentuk gending-gending kepura, istilah yang digunakan adalah *kawitan* (mulai), *gegilakan* (bagian utama), *pengawak* (*pengadeng*), dan *penyuwud* (bagian akhir), sedangkan istilah yang digunakan dalam gending-gending kreasi adalah *kawitan* (mulai), gending panggung (bagian utama), gending *pejalan*, dan *penyuwud* (bagian akhir).

## Karakter Musikal Gamelan Semaradana

Gamelan Semaradana adalah salah satu gamelan baru ciptaan I Wayan Beratha tahun 1984, merupakan perpaduan dari Gong Kebyar dan Semar Pagulingan bila dilihat dari bentuk instrumen dan wilayah nadanya (Arsana, 2005:11). Oleh karena embrionya Gong Kebyar dan Semar Pagulingan maka Gamelan Semaradana bisa memainkan gending-gending *kekebyaran* dan gending-gending Semar Pagulingan. Secara khusus reportoar gending-gending Semaradana belum banyak dikenal oleh kalangan masyarakat luas. Hal itu disebabkan oleh kurangnya publikasi melalui pementasan secara intensif. Namun demikian, di kalangan seniman sekolah sudah mulai populer. Bahkan Gamelan Semaradana banyak melahirkan karya-karya baru. Oleh karena itu, karya-karya baru yang diproduksi oleh seniman-seniman muda sekolah menjadikan Gamelan Semaradana berbeda dengan Gamelan Gong Kebyar terutama karakteristik musicalnya. Di bawah ini 2 hal yang berkaitan dengan Gamelan Semaradana yaitu instrumentasi dan karakter musical. Dalam konteks musical, laras dan struktur dapat membentuk sebuah karakter musical.

Bentuk instrumentasi (*tungguhan*) Gamelan Semaradana dianalisis dengan meminjam konsep pengelompokan instrumen Gong Kebyar yang diuraikan oleh Pande Made Sukerta. Dalam bukunya yang berjudul *Gong Kebyar Buleleng: Perubahan dan Keberlanjutan Tradisi Gong Kebyar* disebutkan ada enam kelompok *tungguhan*, yaitu: kelompok *tungguhan bantang gending*, *penandan*, *pepayasan*, *pesu mulih*, *pemanis*, dan *pengramen* (Sukerta, 2009:151). Konsep ini sangat relevan karena Gong Kebyar adalah salah satu embrio Gamelan Semaradana. Bila dilihat dari bentuk

instrumen dan fungsinya, Gamelan Semaradana terdiri dari instrumen *bantang gending, penandanan, pepayasan, pesu mulih, pemanis*, dan *pengramen*.

Laras yang digunakan oleh Gamelan Semaradana adalah laras pelog tujuh nada atau saptanada (*saih pitu*). Laras pelog satta nada menghasilkan beberapa jenis *patutan* – di Jawa disebut *pathet* – di dalamnya, yaitu: *patutan selisir, sundaren, tembung, baro, pengenter ageng, pengenter alit*, dan *lebeng*. Semuanya memiliki wilayah nada yang berbeda dalam satu *gemyangan* sehingga mempunyai karakteristik yang berbeda. Menurut Hastanto *pathet* sebenarnya adalah urusan rasa musical yaitu rasa *seleh* (Hastanto, 2009:112). Rasa *seleh* adalah rasa berhenti dalam sebuah kalimat lagu baik itu berhenti sementara maupun berhenti yang berarti selesai (Hastanto, 2009:112). Konsep *pathet* dalam gamelan ageng sangat kuat. *Pathet* terbagi menjadi tiga. Permainan sebuah *pathet* dalam karawitan Jawa sangat tergantung dari nada-nada yang digunakan kemudian pada akhir *seleh* memiliki nada-nada tertentu untuk jatuhnya pukulan gong. Misalnya, pada *pathet* manyura pada umumnya menggunakan *seleh* nada 6, 2, 3 sebagai jatuhnya pukulan gong (Hastanto, 2009:100). Dari urai tersebut ada sedikit perbedaan dengan pemahaman *patutan* di Bali secara aplikasi garapnya. *Patutan* merupakan sebuah upaya garap yang dilakukan oleh seorang pengarap dengan menggunakan wilayah nada atau urutan-nada-nada tertentu. Pada aplikasinya tidak mempertimbangkan *seleh*. Sebagai contoh adalah dalam *patutan selisir* – di Jawa *pathet lima* – tidak harus tonika pada nada 5 ma atau 7 (*dung*). Dengan demikian, seorang kreator Gamelan Semaradana memiliki ruang kreatif yang sangat luas untuk menggarap sebuah bentuk melodi dengan memanfaatkan fenomena *patutan*.

Reportoar-reportoar Gamelan Semaradana memiliki bentuk yang relatif sama dengan reportoar-reportoar *kekebyaran*. Oleh karena

#### Gamelan Semaradana

Nada-nada Gamelan Semaradana	3	4	5	6	7	1	2
<i>Patutan Selisir</i>	3	4	5		7	1	
<i>Patutan tembung</i>	3	4		6	7	1	
<i>Patutan sundaren</i>		4	5		7	1	2
<i>Patutan baro</i>	3		5	6	7		2
<i>Patutan pengenter ageng</i>	3	4		6	7		2
<i>Patutan pengenter alit</i>		4	5	6		1	2
<i>Patutan lebeng</i>	3	4	5	6	7		

Tabel 2. Sistem *patutan* Gamelan Semaradana

reportoarnya merupakan garapan baru maka strukturnya adalah menyerupai gending-gending kreasi baru dalam Gong Kebyar. Pola-pola yang digunakan juga merupakan adopsi dari pola-pola *kekebyaran*. Banyak pola-pola *kekebyaran* yang menjadi pilihan dalam garapan, misalnya pola *kebyar* dan pola *legod bawa*. Pola *kebyar* adalah bentuk permainan yang tidak konstan dan ajeg, pola yang tidak bisa dihitung dengan pasti jumlah ketukannya karena cara permainannya adalah berdasarkan intuisi dari *penabuh* (pengrawit). Dengan demikian, pola *kebyar* tidak terikat dengan tempo yang ajeg melainkan sangat tergantung dari rasa *penabuhnya*. Pola *kebyar* dalam Gamelan Semaradana juga memiliki esensi yang sama dengan *kebyar* pada Gong Kebyar. Hal yang membedakannya adalah penggunaan nada-nada yang lebih variatif. Gamelan Semaradana menyediakan nada-nada yang lebih banyak daripada gong Kebyar. Oleh karena itu, bentuk pola *kebyar* dapat memanfaatkan ketersediaan *patutan* yang ada dalam Gamelan Semaradana sehingga pola-pola *kebyar* bisa menggunakan sistem modulasi, yaitu: pola *kebyar* dimainkan secara-berulang-ulang namun menggunakan *patutan* yang berbeda-beda. Fenomena ini termasuk baru dalam sistem *kekebyaran*.

Selain pola *kebyar* juga menggunakan pola *legod bawa*. Pola ini cenderung untuk musik tari, sebuah garapan yang bertujuan untuk mengiringi tari. *Legod bawa* sudah mempunyai aturan yang kuat yaitu diukur dari bentuk melodi, permainan kendang, dan permainan gong. Ketiganya merupakan embrio yang mengikat pola *legod bawa*.

Pola-pola permainan *kebyar* dan *legod bawa* mempunyai dampak terhadap bentuk, terutama pada struktur reportoar-reportoar Gamelan Semaradana. Secara umum, struktur reportoar Gamelan Semaradana terdiri dari *kawitan, pengawak, pengecet, dan penyuwud* – struktur ini diteliti pada gending-gending khusus atau ciptaan baru Gamelan Semaradana. Pengertian *kawitan* dalam struktur di atas sama dengan pengertian *kawitan* pada Gamelan Balaganjur *Saih Pat*. Namun yang membedakan adalah bentuk *kawitannya* lebih panjang dan lebih variatif. Ada ruang masing-masing instrumen diolah untuk ditonjolkan. Bagian berikutnya adalah *pengawak*, yaitu bagian tengah yang memanfaatkan seluruh instrumen

untuk diolah, mulai adanya organisasi musical secara terukur dan teratur. *Pengecet* merupakan bagian ketiga gending. Bentuk *pengecet* ada dua jenis: pertama, merupakan pemanatan dari *pengawak* dan kedua, berdiri sendiri secara melodi namun lebih pendek kalimat lagunya daripada *pengawak* (bentuk pengecet diteliti dari gending-gending kreasi baru gamelan Semaradana). Bagian terakhir adalah *penyuwud*, yaitu sebuah peristiwa musical yang memberikan tanda-tanda untuk mengakhiri gending.

#### Gamelan Balaganjur Semaradana

Perkembangan Gamelan Balaganjur *Saih Pat* cukup signifikan. Terbukti, hampir di setiap daerah, sekolah, dan *banjar* mempunyai Gamelan Balaganjur. Bahkan, secara fisik Gamelan Balaganjur mengalami perubahan yang luar biasa. Hal itu sebagai indikasi keterbukaan balaganjur untuk diolah, direkayasa, dibentuk sesuai dengan kebutuhan jaman dan emosional kreativitas yang intelektual dan tinggi. Oleh karena itu, perubahan fisik yang terjadi pada Gamelan Balaganjur *Saih Pat* memberi peluang kepada seniman untuk berkreasi dengan inovatif. Perubahan gamelan balaganjur secara fisik sangat besar dipengaruhi oleh Gamelan Semaradana. Oleh karenanya disebut Gamelan Balaganjur Semaradana.

Embrio Gamelan Balaganjur Semaradana adalah Gamelan Balaganjur. Sebelum tahun 1997, *sekehe* Gong Remaja Kencana Wiguna Banjar Kehen memainkan gending-gending *balaganjuran* dengan menggunakan gamelan balaganjur *saih pat*. Potensi kesenian yang dimiliki oleh *Sekehe* Gong Kencana Wiguna pada saat itu adalah gamelan balaganjur *saih pat* dan gamelan gong kebyar saja sehingga gending-gending yang disajikan dalam berbagai acara kesenian adalah gending-gending *balaganjuran saihs pat* dan *kekebyaran*. Khusus pada penyajian gending-gending *balaganjuran saihs pat* biasanya difungsikan untuk acara karnaval dan ritual. Ketika itu, sering mengiringi upacara *melasti* dan upacara *ngileh jenukan* – rangkaian upacara *mekarya agung*. Setiap kali perjalanan jauh maka gending menjadi monoton. Wilayah garap Balaganjur *saih pat* memang terbatas. Karakteristik yang sangat energik juga menyebabkan sering kali para pengawit sangat kelelahan. Wilayah kreativitas sangat terbatas. Garap lebih banyak berorientasi pada pola ritmik *tungguhan* cengceng kopyak. Dengan demikian,

gending-gending Balaganjur cenderung sangat cepat dan keras. Dari fenomena ini, maka seorang komposer I Ketut Suandita mempunyai ide untuk mengembangkan balaganjur *saih pat* menjadi Balaganjur Semaradana. Menurut Suandita, tujuan utama untuk mengembangkan balaganjur *saih pat* menjadi Balaganjur Semaradana adalah untuk lebih leluasa menggarap gending-gending *balaganjuran* terutama dari aspek melodi gending (Suandita, Wawancara tahun 2011).

Sosok Suandita yang memiliki sikap idealisme dalam berkesenian sangat menyadari bahwa untuk mewujudkan ide tersebut bukanlah hal mudah karena dibutuhkan gamelan baru, yaitu gamelan balaganjur yang nada-nadanya menyerupai gamelan semaradana. Atas dasar tersebut, pengembangan gamelan balaganjur dilakukan melalui penambahan *tungguhan* reong yang semula berjumlah 4 pencon menjadi 9 pencon pada tahun 1997. Satu pencon dari 9 pencon yaitu pencon yang bernada 6 (*deung*) merupakan salah satu pencon yang memiliki peranan penting dalam menentukan gamelan balaganjur *saih pat* menjadi Balaganjur Semaradana. Oleh karena itu, seorang pande gamelan Bali yang bernama Pak Warsa kemudian membuat pencon yang bernada 6 (*deung*) atas pesanan dari I Ketut Suandita, sedangkan 4 pencon lainnya diambil dari reong gamelan gong kebyar. Proses pembuatan nada 6 (*deung*) harus menyertakan 1 nada atas dan satu nada bawah dari nada 6 (*deung*). Perbandingan dilakukan untuk mendapatkan kualitas dan pelarasan yang baik. Pembuatannya membutuhkan waktu sekitar 1 minggu. Hasilnya cukup memuaskan baik secara kualitas suara maupun tinggi rendah nadanya.

Pada tahun 1997, I Ketut Suandita menggarap gending Balaganjur Semaradana pertama. Gending ini berdurasi lebih kurang 10 menit. Namun pada aplikasi di lapangan pelebaran maupun penyempitan waktu sangat dimungkinkan karena secara musical sengaja dibuat repetisi yang bisa lebih dari 3 kali. Tujuan penciptaan karya ini memang secara khusus untuk kepentingan perjalanan jauh baik untuk irungan ritual maupun pementasan karnaval.

Pada tahun 2001 terjadi proses pembaharuan gending. Ketika itu, ada tawaran untuk rekaman Bali Record, maka ada inisiatif untuk meninjau kembali gending Balaganjur Semaradana.

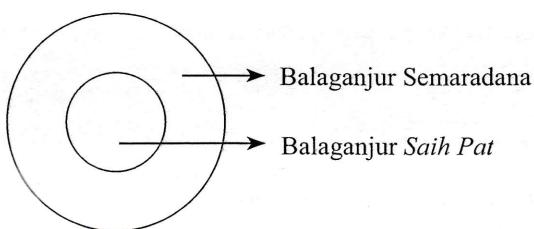


Diagram Embrio Gamelan Baleganjur Semaradana

Akibatnya, dilakukan satu pembaharuan dengan memberikan sentuhan kreativitas yang mengutamakan kerumitan, tempo cepat, dan keras. Dengan pertimbangan itu, maka gending lebih berdinamika. Keahlian Suandita dalam menciptakan gending balaganjur semaradana menjadi trend baru di kalangan masyarakat pada tahun tersebut.

Diagram di atas menjelaskan bahwa adanya perubahan bentuk Gamelan Balaganjur. Pada garis panah yang menunjukkan Balaganjur *Saib Pat*, Balaganjur masih belum berkembang secara fisik. Itu artinya, jumlah instrumentasi lebih kecil dan lebih sederhana dari Balaganjur Semaradana, sedangkan pada garis panah Balaganjur Semaradana, gamelan sudah mengalami perkembangan secara instrumentasi dan musical. Hal ini dapat dibuktikan melalui adanya penambahan instrumen pada Balaganjur Semaradana.

### Pengaruh Gamelan Semaradana terhadap Penamaan Balaganjur Semaradana

Istilah *semaradana* dalam Balaganjur Semaradana adalah sebuah istilah untuk memperkuat indikator perkembangan Gamelan Balaganjur yang dipengaruhi oleh Gamelan Semaradana, sekaligus untuk membedakan genre Gamelan Balaganjur Semaradana dengan Gamelan Balaganjur *Saih Pat*. Istilah *semaradana* berasal dari *semaradahana* (*semara* = *asmara*, *dahana* = *api*), sebuah istilah Jawa Kuna yang biasa untuk menyebut nama sebuah kekawin yang mengisahkan Batara Kamajaya atau Sanghyang Semara terbakar oleh api Batara Siwa karena Kamajaya telah menggoda Siwa dengan panah *pancawisaya* (Arsana, 2005:11). Pada mulanya istilah *semaradana* digunakan untuk merepleksikan karakter musical Gamelan Semaradana yang sangat enerjik, berkobar-kobar, lincah, lembut, maskulin, feminine, muda, penuh semangat ambisius, halus, keras, dan bagaikan api asmara yang membawa (Senen, 1994:20-21). Oleh karena

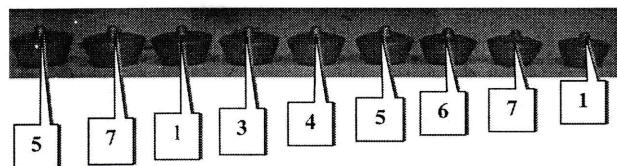
Balaganjur Semaradana sangat besar dipengaruhi oleh Gamelan Semaradana maka istilah ini juga digunakan dalam Balaganjur Semaradana. Secara karakter musical, istilah ini juga sangat tepat untuk mengindikasikan sifat-sifat musical Gamelan Balaganjur Semaradana, yaitu: enerjik, lincah, lembut, maskulin, feminine, muda, halus, penuh semangat, keras, dan bagaikan api asmara. Karakter di atas agak berbeda dengan sifat-sifat musical yang ada dalam Gamelan Balaganjur *Saih Pat*, yaitu: keras, lincah, ambisius, berkobar-kobar, muda, dan enerjik. Dengan demikian, karakter musical Gamelan Balaganjur Semaradana lebih rumit dari pada Gamelan Balaganjur *Saih Pat*.

### Pengaruh Gamelan Semaradana Terhadap Bentuk Gamelan Balaganjur

Bentuk adalah “bangun gambaran, rupa atau wujud, sistem atau susunan, serta wujud yang ditampilkan” (Sukerta, 2009:149). Kajian bentuk dalam sub ini berorientasi pada perubahan instrumentasi yang ada pada Gamelan Balaganjur Semaradana. Dengan demikian, bentuk dikaji berdasarkan aspek fisik. Di bawah ini Gamelan Balaganjur Semaradana dilihat dari bentuk dan fungsi *tungguhan* dalam organisasi musical.

Istilah *tungguhan* mempunyai pengertian instrumen. Oleh karena istilah *tungguhan* sering digunakan untuk menyebutkan instrumen Balaganjur Semaradana oleh para senimannya maka dalam penelitian ini menggunakan istilah tersebut untuk instrumentasi. Jenis-jenis *tungguhan* yang ada dalam Gamelan Balaganjur Semaradana dikelompokan berdasarkan fungsi dan peran musical menjadi lima, antara lain: 1) kelompok gending; 2) kelompok *pepayasan*; 3) kelompok *pemanis*; 4) kelompok *pesu mulih*; dan 5) kelompok *penandan*. pengelompokan ini meminjam istilah yang digunakan dalam pengelompokan instrument gamelan gong kebyar (Sukerta, 2009:151-192). Pertama, kelompok gending adalah *tungguhan* yang memainkan gending. *Tungguhan* yang berfungsi memainkan gending adalah *tungguhan reong*. *Tungguhan* reong adalah instrumen pencon yang memiliki sembilan nada yaitu: 5 (*deng*), 7 (*dung*), 1 (*dang*), 3 (*ding*), 4 (*dong*), 5 (*deng*), 6 (*deung*), 7 (*dung*), 1 (*dang*). Reong 5 (*deng*), 7 (*dung*), dan 1 (*dang*) rendah pada waktu tertentu atau model garap tertentu dimainkan ala ponggang. Permainan ala ponggang merupakan bagian dari sebuah kerangka

kecil dalam lagu atau gending. Dengan demikian *tungguhan* reong bisa berfungsi memainkan kerangka lagu dan bisa berfungsi memainkan gending melalui garap melodi.



Gambar 1. *Tungguhan Reong*

Foto: I Ketut Ardana, 25 Oktober 2011

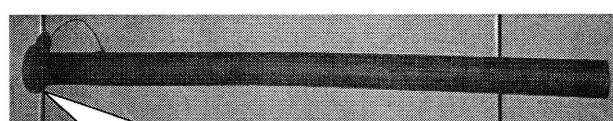
Kedua, kelompok *pepayasan* merupakan sebuah garap yang memberikan variasi pada gending. Variasi dimainkan oleh *tungguhan* cengceng kopyak. Bentuk variasinya berupa *kekilitan* yang hentakan-hentakan atau pola ritmiknya bertujuan untuk menyemarakkan dan memberi kesan energik pada setiap gending. Cengceng kopyak berjumlah sepuluh pasang. Kesepuluh tersebut dibagi menjadi lima pola, yaitu: *cak satu* 3 orang, *cak dua* 2 orang, *cak telu* 2 orang, dan *cak nem* 3 orang. Semuanya terintegrasi sebagai sebuah pola *kekilitan*. Bentuk ini harus tegas dan jelas karena bagian dari estetika *balaganjuran*.

Ketiga, kelompok *pemanis* berfungsi untuk memberikan kesan yang lebih “manis” pada gending. *Tungguhan* suling memiliki tugas untuk memberikan kesan “manis”. Jumlah suling dalam Gamelan Balaganjur Semaradana kurang lebih 7-10 buah. Semuanya adalah suling dengan ukuran menengah, kira-kira 15 cm. Suling memainkan melodi gending. Pada bagian tertentu suling bermain sesuai dengan melodi reong. Tetapi, jika reong memainkan bentuk *kotekan* maka suling menentukan melodi berdasarkan tafsir dari garap *kotekan* reong.



Gambar 2. *Tungguhan Cengceng Kopyak*.

Foto: I Ketut Ardana, 25 Oktober 2011



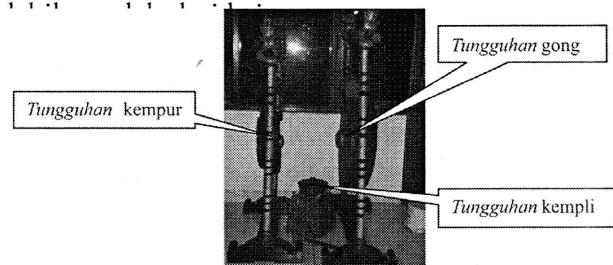
Lubang pemanis instrument suling.  
Lubang ini merupakan tempat untuk  
meniup suling.

Gambar 3. *Tungguhan Suling*

Foto: I Ketut Ardana, 25 Oktober 2011

Keempat, kelompok *pesu mulih* adalah *tungguhan* yang berfungsi untuk menentukan baris, memberikan tekanan berat atau tonika. Kata *pesu* dalam bahasa Bali berarti keluar, sedangkan kata *mulih* berarti pulang. Istilah *pesu* digunakan untuk mengungkapkan kalimat lagu yang mempunyai rasa tekanan ringan, dan *mulih* digunakan untuk tekanan berat (Sukerta, 2009:178). Dengan demikian, yang termasuk kelompok *pesu mulih* adalah: kempul, kempli, dan gong.

Kelima, kelompok *penandan* berfungsi untuk memainkan tempo gending. *Tungguhan* yang memainkan tempo sekaligus memimpin jalannya gending, adalah: kendang, kajar, kempli, dan bebende. Kendang sebagai komando selalu memberikan aba-aba kapan mulai dan kapan selesai. Aba-aba tersebut berupa permainan musical yang terbentuk dari pola-pola *geguletan* atau yang lainnya. Kajar memainkan tempo dengan ajeg dan sangat berperan penting terhadap lancarnya permainan gending secara keseluruhan. Jika kajar tidak tepat memainkan tempo, maka gending akan salah. Kempli bermain mengisi ruas-ruas gending. Kempli berpasangan dengan *tungguhan* kempul dan gong. Dengan demikian, satu kalimat lagu dalam gending *gilak Balaganjuran*, kempli hanya bermain 4 kali pukul. Bentuk instrumen kempli sama dengan kajar, namun suara kempli



Gambar 4. *Tungguhan, Kempli, Kempur, Gong*

Foto: I Ketut Ardana, 25 Oktober 2011

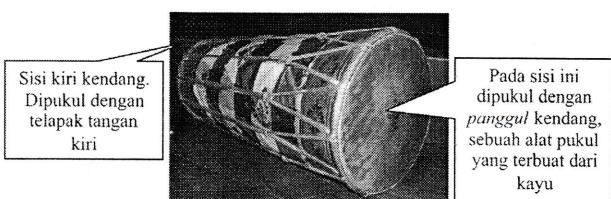
Perubahan bentuk Gamelan Balaganjur yang disebabkan oleh pengaruh Gamelan Semaradana menjadi sesuatu yang sangat khas, yaitu lebih kaya, lebih berkembang, dan lebih fleksibel. Oleh karena itu, antara Gamelan Balaganjur *Saih Pat* dengan Balaganjur Semaradana mempunyai bentuk yang berbeda secara fisik dan musical akibat pengaruh dari Gamelan Semaradana.

### Perbedaan Balaganjur Semaradana dengan Balaganjur *Saih Pat*

Cara untuk mengetahui perbedaan Gamelan Balaganjur dengan Balaganjur Semaradana adalah meninjau dari aspek *tungguhan* dan aspek musical. *Tungguhan* yang ada pada Balaganjur Semaradana mengalami perkembangan jumlah. Tentu, selain penambahan nada-nada baru dalam Balaganjur juga ada penambahan *tungguhan* baru yang sebelumnya tidak ada dalam Balaganjur *saih pat*. Bagan di bawah ini menguraikan perbedaan jumlah *tungguhan* antara Balaganjur dengan Balaganjur Semaradana. Oleh karena itu, *tungguhan* yang membedakan kedua jenis balaganjur adalah reong, ponggang, dan suling.

### Pengaruh Laras Gamelan Semaradana Terhadap Struktur dan Karakter Musikal Gamelan Balaganjur Semaradana

Perbedaan jumlah pencon *tungguhan* reong antara Balaganjur *Saih Pat* dengan Balaganjur Semaradana memiliki peran yang sangat signifikan terhadap perubahan karakter musical Gamelan Balaganjur Semaradana. Karakter musical muncul dari sebuah laras baru yang tersedia dalam Balaganjur Semaradana. Laras ini menyediakan wilayah garap yang sangat luas sehingga sikap-sikap kreatif dapat terakomodasi. Berkembangnya wilayah garap gending dalam Balaganjur Semaradana menghasilkan satu perubahan struktur gending dan karakteristik



Gambar 5. Tungguhan Kendang  
Foto: I Ketut Ardana, 25 Oktober 2011

Balaganjur		Balaganjur Semaradana	
Tungguhan	Jumlah	Tungguhan	Jumlah
Reong	4 pencon	Reong	9 pencon
Ponggang	2 pencon	Ponggang	-
Gong	2 pencon	Gong	2 pencon
Kempul	1 pencon	Kempul	1 pencon
Cengeeng	10 pasang	Cengeeng Kopyak	10 pasang
Kopyak	-	-	-
Bebende	1 pencon	Bebende	1 pencon
Kajar	1 pencon	Kajar	1 pencon
Kempli	1 pencon	Kempli	1 pencon
Suling	-	Suling	7 - 8 buah

Tabel 3. Perbedaan tungguhan antara Baleganjur 4 nada dengan Baleganjur Semaradana

gending. Dengan demikian, terjadinya perubahan *tungguhan* menghasilkan satu bentuk perubahan terhadap karakter atau rasa musical Balaganjur. Di bawah ini dibahas tentang laras dan struktur reportoar Gamelan Semaradana.

Gamelan Balaganjur Semaradana merupakan perangkat Balaganjur yang berlaras pelog enam nada. Laras pelog enam nada terdiri dari: nada 3 (ding), 4 (dong), 5 (deng), 6 (deung), 7 (dung), 1 (dang). Dalam laras pelog enam nada terdapat beberapa patutan, yaitu: patutan selisir, tembung, baro, pengenter ageng, pengenter alit, dan lebeng. Patutan atau pathet bagian dari fungsi nada yang disesuaikan dengan kebutuhan untuk pengolahan musical. Setiap patutan di atas memiliki wilayah nada yang berbeda. Penggunaan patutan adalah sebagai metodologi penggarapan musical yang bertujuan untuk memberi karakteristik pada lagu. Masing-masing patutan di atas memiliki karakter yang berbeda. Misalnya, patutan selisir berbeda karakternya dengan patutan tembung. Begitu juga patutan-patutan yang lainnya. Patutan juga biasanya menjadi penentu garap musical. Oleh karena itu, keindahan patutan tergantung dari keberasilan pelarasannya.

Nada-nada Gamelan	5	7	1	3	4	5	6	7	1
patutan selisir	5	7	1	3	4	5	6	7	1
Patutan tembung		7	1	3	4		6	7	1
Patutan baro	5	7		3		5	6	7	
Patutan pengenter ageng		7		3	4		6	7	
Patutan pengenter alit	5		1		4	5	6		1
Patutan lebeng	5	7		3	4	5	6	7	

Tabel 4. Patutan Gamelan Baleganjur Semaradana

Secara harfiah struktur mempunyai arti susunan bagian-bagian. Pengertian struktur dalam konteks ini adalah susunan musical yang terelasi antara bagian yang satu dengan bagian yang lain. Relasi tersebut berupa jalanan musical yang terintegrasi dari sebuah permainan melodi, ritme, tempo, dan dinamika. Unsur-unsur musik tergarap sesuai dengan strukturnya masing-masing. Pada sub bab ini analisis struktur dilakukan melalui pendekatan bagian per bagian yang ada dalam reportoar-reportoar Gamelan Balaganjur Semaradana.

Secara umum struktur musical reportoar-reportoar Balaganjur Semaradana terdiri dari: *kawitan*, bagian satu, bagian dua, dan *penyuwud*. *Kawitan* merupakan bagian awal yang difungsikan untuk introduksi lagu atau gending. Bagian satu merupakan bagian berikutnya yang terdiri dari: gending utama, *pengadeng* – sejenis *pengawak* pada setiap bagian yang menggunakan tempo pelan, gending utama, *pengadeng*, gending utama, *pengadeng*. Artinya pada bagian satu tergarap dua model musical. Keduanya dibedakan berdasarkan wilayah garap dan tempo yang digunakan. Gending utama adalah sebuah bentuk yang cenderung menonjolkan masing-masing instrumen, yaitu: kendang, ceng-ceng kopyak, dan reong, sedangkan gending *Pengadeng* adalah sebuah bentuk yang mengutamakan organisasi musical dan menggunakan tempo ajeg. Bagian satu dibuat repetisi untuk menunjukkan wilayah garapnya. Jumlah pengulangannya sangat fleksibel, tergantung dari *penabuhnya*. Misalnya, *pengendang* menentukan jumlah pengulangan sebanyak 1 kali atau lebih.

Bagian dua merupakan lanjutan dari bagian satu. Bagian dua juga terdiri dari beberapa elemen yaitu gending utama, *Pengadeng*, gending utama, *Pengadeng*, gending utama, *Pengadeng*. Ciri-ciri gending utama dan *Pengadeng* esensinya hampir sama dengan bagian satu. Hal yang membedakan hanyalah bentuk permainan melodi, ritme, dinamika. Pada bagian dua gending utama digarap dan diolah dengan mengutamakan penonjolan masing-masing instrumen. Bagian ini digunakan tempo yang sangat beragam. Kadang kala cepat kadang kala sedang atau pelan. Terjadinya tempo yang naik turun sebagai konsep dinamika. Tanda mulainya bagian dua adalah ada sebuah transisi berupa permainan melodi. Melodi ini sangat pendek. Jika diibaratkan dalam bahasa,

melodi tersebut menjadi kata sambung yang menghubungkan bagian satu dengan bagian dua.

*Penyuwud* merupakan bagian terakhir dari sebuah komposisi Balaganjur Semaradana. Tanda-tanda *penyuwud* adalah adanya tempo naik, semakin cepat yang dikomandoi oleh instrumen kendang. Pada bagian ini, terdapat olahan musical yang terorganisasi sesuai dengan fungsi instrumennya. *Penyuwud* biasanya tidak ada pengulangan. Durasinya kurang lebih 1 menit. *Penyuwud* hanya sebagai sebuah tanda untuk mengakhiri gending.

## Perbedaan Karakter Musikal Balaganjur *Saih Pat* dengan Balaganjur Semaradana

Di atas telah diuraikan struktur reportoar Balaganjur Semaradana. Dengan demikian, ada perubahan struktur pada Balaganjur dari *saih pat* ke Balaganjur Semaradana. Perubahan itu cukup signifikan sehingga struktur balaganjur sangat komplek dan beragam. Perbedaan struktur menyebabkan juga terjadinya perbedaan karakter di antara keduanya (Tabel 5).

Perbedaan struktur gending yang terdapat dalam Balaganjur *Saih Pat* dengan Balaganjur Semaradana menyebabkan perbedaan karakter musical keduanya. Perbedaan itu terletak pada dinamika, tempo, harmoni, olahan melodi, dan tangga nada. Semua saling punya relasi terjadinya perubahan karakter dari Balaganjur *Saih Pat* ke Balaganjur Semaradana. Jika wilayah permainan melodi lebih luas atau lebar maka akan berpengaruh terhadap dinamika dan jika adanya perubahan dinamika maka akan berpengaruh terhadap tempo.

		Struktur Gending	
		Balaganjur <i>Saih Pat</i>	Balaganjur Semaradana
Kawitan	Kendang	Kawitan	Kendang & reong
<i>Gegilakan</i>	Semua <i>Tungguhan</i>	<i>Pengadeng/pejalan</i>	Semua <i>tungguhan</i>
<i>Jagul</i>	Semua <i>tungguhan</i>	Gending utama	Semua <i>tungguhan</i>
<i>Pengadeng/pejalan</i>	Semua <i>Tungguhan</i>	<i>Pengadeng</i>	Semua <i>tungguhan</i>
<i>Penyuwud</i>	Semua <i>Tungguhan</i>	Gending utama <i>Pengadeng</i>	Semua <i>tungguhan</i> Gending utama <i>Pengadeng</i>
			Semua <i>tungguhan</i> <i>Penyuwud</i>

Tabel 5. Perbedaan struktur gending Baleganjur dengan Baleganjur Semaradana

<b>Balaganjur Saih Pat</b>		<b>Karakter Musikal</b>	
		<b>Balaganjur Semaradana</b>	
Melodi	Pendek-pendek/sederhana	Melodi	Panjang-panjang/variatif
Tempo	Cepat & pelan	Tempo	Pelan, sedang, dan cepat
Dinamika	Monoton	Dinamika	Naik turun

Tabel 6. Perbedaan karakter musical Baleganjur dengan Baleganjur Semaradana

## Penutup

Kosep perpaduan 2 *barungan* gamelan yang sering digunakan oleh para seniman untuk membuat *genre* baru juga dilakukan oleh I Ketut Suandita. Ide untuk menambah nada 6 (deung) dalam Balaganjur *Saih Pat* menjadi Balaganjur Semaradana adalah terinspirasi dari Gamelan Semaradana. Alasannya adalah karya-karya Gamelan Semaradana sangat variatif, fleksibel, konstruktif, dan inovatif. Wilayah garap sangat luas, sehingga seniman tidak merasa kekurangan ide musical dalam proses penciptaannya. Dari alasan di atas sangat terlihat bahwa Balaganjur Semaradana dibuat untuk menampung kreativitas seniman agar lebih kaya garap. Idealisme penciptaan dapat dikedepankan. Kegelisahan dapat diaktualisasikan melalui-karya-karya baru balaganjuran yang lebih variatif, konstruktif, dan rumit.

Pengaruh Gamelan Semaradana terhadap Gamelan Balaganjur Semaradana juga terlihat dari sisi istilah yang digunakan. Istilah Semaradana dalam Balaganjur Semaradana adalah untuk menunjukkan adanya perubahan jumlah nada dan perubahan konsep *patutan* yang ada dalam balaganjur. Istilah ini juga untuk membedakan antara Gamelan Balaganjur *Saih Pat* dengan Balaganjur Semaradana. Perbedaan kedua gamelan tersebut sangat signifikan. Secara *tungguhan* dan secara karakter musical juga sangat berbeda. Oleh karena itu, masyarakat dan seniman menilai bahwa Gamelan Balaganjur Semaradana merupakan sebuah bentuk baru dalam Gamelan Bali khususnya pada tataran Gamelan Balaganjur.

Perbedaan yang paling mencolok adalah proses kreatif yang ditawarkan oleh kedua gamelan balaganjur tersebut. Pada uraian di atas sangat terlihat jelas bahwa Balaganjur Semaradana menarwarkan ruang lebih dari segi kualitas melodi, waktu, dan variasi dinamika sehingga karya seni yang dihasilkan lebih inovatif, kaya dengan garap, dan lebih fleksibel. Arti fleksibel adalah Balaganjur Semaradana dapat menghasilkan karya-karya yang

bersifat musik tari, gending-gending *lelambatan*, ataupun geding-gending *kekebyaran*. Dengan demikian secara musical ia memiliki multi fungsi. Dengan demikian, karakteristiknya juga multi karakter.

Balaganjur Semaradana disebut multi karakter karena dapat memainkan gending-gending yang tidak bersifat *balaganjuran* saja. Itu artinya, karakter *kebyar*, karakter musik tari, karakter gending-gending *lelambatan*, bahkan karakter gending-gending Semar Pagulingan diakomodasi olehnya. Dapat diakomodasi karena wilayah nada-nada yang disebut *patutan* memberikan ruang untuk itu. Oleh Karena itu, Gamelan Balaganjur Semaradana adalah sebuah media kesenian yang berorientasi pada kebutuhan-kebutuhan musical yang sangat beragam, baik musical-musikal "klasik" maupun musical-musikal masa kini.

## Kepustakaan

- Arsana, Cau I Nyoman. 2005. "Fungsi Gamelan Semaradana dalam Kehidupan Masyarakat Bali Perantauan di Yogyakarta" [Laporan Penelitian]. Yogyakarta: Lembaga Penelitian Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
- Arya Sugiarktha, I Gede. 1996. "Bleganjur Sebuah Musik Prosesi Continuitas dan Perkembangannya" [Laporan Penelitian]. Denpasar: Proyek Operasi dan Perawatan Fasilitas STSI Denpasar.
- Danim, Sudarwan. 2002. *Menjadi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Pustaka Setia.
- Dita, I Kadek Wahyu. 2007. "Analisis Proses Kreatif Ketut Suandita Dalam Menggarap Kreasi Balaganjur" dalam *Bheri Jurnal Ilmiah Musik Nusantara* Volume 6 No. 1 September.
- Hastanto, Sri. 2009. *Konsep Pathet dalam Karawitan Jawa*, Surakarta: Program Pascasarjana Bekerja sama dengan ISI Press Surakarta.
- Koentjaraningrat. 1990. *Sejarah Teori Antrapologi II*. Jakarta: Universitas Indonesia Press.
- McPhee, Colin. 1996. *Musik in Bali: A Study in Form and Instrumental Organization in Balinese Orchestral Musik*. London: Yale University Press.
- Senen, I Wayan. 1994. "Semaradana, Sebuah Ensambel Gamelan Baru Karya I Wayan Beratha" [Laporan Penelitian]. Yogyakarta:

- Lembaga Penelitian Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
- Suharta, I Wayan. 2007. "Makna Baleganjur dalam Aktivitas Sosial Masyarakat Bali" dalam *Mudra, Jurnal Seni Budaya*, Vol 20. No. 1 Januari.
- Sukerta, Pande Made. 2009. *Gong Kebayar Buleleng: Perubahan dan Keberlanjutan Tradisi Gong Kebayar*. Surakarta: Program Pascasarjana bekerja sama dengan ISI Press.