

MANDIRI

**LAPORAN PENELITIAN**

**PENGARUH GAMELAN SEMARADANA TERHADAP  
GAMELAN BALAGANJUR SEMARADANA**



Oleh

I Ketut Ardana, S.Sn.

NIP. 19800615 200604 1 001

Dibiyai melalui Kementrian Pendidikan Nasional ISI Yogyakarta, sesuai dengan  
Surat Perjanjian Perlaksanaan Penelitian Dosen Muda Tahun Anggaran 2011,  
Nomor: 30A/K.14.02/PG/2011

**KEPADA  
LEMBAGA PENELITIAN  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
DESEMBER 2011**

BERITA ACARA  
SEMINAR/PEMANTUAN MONEV  
HASIL PENELITIAN/PERANCANGAN/PENCIPTAAN KARYA SENI  
LEMBAGA PENELITIAN ISI YOGYAKARTA

---

Yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : I Ketut Ardana, S.Sn.  
NIP : 19800615 200604 1 001  
Pangkat/Gol. : Penata Muda Tk. I/ IIIb.  
Jabatan Fungsional : Asisten Ahli  
Bidang Keahlian : Karawitan Bali  
Jurusan/Fakultas : Karawitan/Fakultas Seni Pertunjukan  
Telah Melaksanakan Seminar/Pemantuan/Monev Hasil Penelitian  
Hari/Tanggal : Sabtu, 29 November 2011  
Tempat : Ruang Ketua Lembaga Penelitian ISI Yogyakarta  
Jenis Penelitian : Mandiri  
Judul : Pengaruh Gamelan Semaradana Terhadap Gamelan  
Balaganjur Semaradana  
Nomor Kontrak : 1152/K.14.11.33?KU?2011  
Nama Reviewer : 1. Prof. Dr. Kasidi, M.Hum. Tanda Tangan   
2. Dr. Sunarto, M.Hum. Tanda Tangan 

Demikian Berita acara ini kami buat dengan sesungguhnya,

Yogyakarta, 29 November 2011

Mengetahui:

Ketua,

Lembaga Penelitian ISI Yogyakarta

Peneliti

Dr. Sunarto, M.Hum  
NIP. 19570709 198503 1 004

I Ketut Ardana, S.Sn.  
NIP. 19800615 200604 1 001

**HALAMAN PENGESAHAN**  
**LAPORAN HASIL PENELITIAN MANDIRI**  
**TAHUN ANGGARAN 2011**

---

1. Judul Penelitian : Pengaruh Gamelan Semaradana Terhadap Gamelan Baleganjur Semaradana
2. Ketua Peneliti
  - a. Nama : I Ketut Ardana
  - b. Jenis Kelamin : Pria
  - c. Pangkat/Golongan : Penata Muda Tk I/IIIb
  - d. NIP : 19800615 200604 1 001
  - e. Jabatan Sekarang : Asisten Ahli
  - f. Fakultas/Jurusan : Seni Pertunjukan/Karawitan
  - g. Alamat Kantor/Telp : Jl. Parangtritis, Km. 6.5, Sewon, Bantul, DIY.
3. Perguruan Tinggi : Institut Seni Indonesia Yogyakarta
4. Jangka Waktu Penelitian : Selama 8 bulan
  - a. Biaya yang diajukan ke DIPA ISI Yogyakarta : Rp. 5.000.000,-
  - b. Biaya dari Instansi lain : -

Yogyakarta, 5 Desember 2011

Mengetahui  
Dekan Fakultas Seni Pertunjukan,                      Peneliti,

Prof. Dr. I Wayan Dana, S.ST., M.Hum.      I Ketut Ardana, S.Sn.  
NIP. 19560308 197903 1 001                      NIP. 19800615 200604 1 001

Mengetahui  
Ketua Lembaga Penelitian

Dr. Sunarto, M.Hum.  
NIP. 19570709 198503 1 004

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, yang telah melimpahkan rahmat-Nya, sehingga laporan penelitian seni yang berjudul Pengaruh Gamelan Semaradana Terhadap Gamelan Balaganjur Semaradana dapat diselesaikan tepat pada waktunya. Penelitian ini merupakan jenis bentuk mandiri yang ada di Lembaga Penelitian ISI Yogyakarta. Bagi penulis, ini adalah pengalaman yang sangat berharga karena memberikan pengetahuan tentang seni musik. Hal ini juga merupakan proses pembelajaran yang baik untuk meningkatkan kualitas pendidikan di perguruan tinggi. Tentu, kesempatan ini tidak akan berjalan baik tanpa dukungan sivitas akademika ISI Yogyakarta. Oleh karena itu, ucapan terima kasih yang tak terhingga kepada: Rektor Istitut Seni Indonesia Yogyakarta yang telah menugaskan penulis untuk mengadakan penelitian; Dr. Sunarto, M.Hum. selaku Ketua Lembaga Penelitian ISI Yogyakarta yang juga telah memberikan kesempatan untuk mengadakan penelitian; Prof. Dr. I Wayan Dana, S.ST., M.Hum., selaku Dekan Fakultas Seni Pertunjukan ISI Yogyakarta yang telah menyediakan sarana dan prasarana yang dibutuhkan; Bapak I Wayan Senen, M.Hum., dan I Nyoman Cau Arsana, M.Hum., yang telah bersedia memberikan bimbingan dan arahan dalam mengadakan penelitian; para tim reviewer yang telah memberikan saran untuk kesempurnaan penelitian ini; I Ketut Suandita yang telah bersedia memberikan informasi tentang Gamelan Balaganjur semaradana; istri dan anak tercinta, Kedua orang tua, saudara-saudara, yang tak henti-hentinya memberikan semangat dan dukungan positif demi terselesaikannya penelitian ini.

Sangat disadari bahwa hasil penelitian ini belum sempurna karena keterbatasan pengetahuan dan pengalaman penulis. Untuk itu, kritik dan saran dari pembaca sangat diharapkan demi kesempurnaan hasil penelitian ini. Akhir kata selamat membaca semoga bermanfaat bagi semua pihak.

Yogyakarta, Desember 2011

I Ketut Ardana, S.Sn.

## DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL .....	i
BERITA ACARA SEMINAR .....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
KATA PENGANTAR .....	iv
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR GAMBAR .....	x
DAFTAR DIAGRAM .....	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
ABSTRAK .....	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Masalah .....	5
C. Tinjauan Pustaka .....	5
1. Penelitian Terdahulu .....	5
2. Landasan Teori.....	7
D. Tujuan Penelitian.....	8
E. Kontribusi Penelitian .....	8
F. Metode Penelitian .....	9
G. Jadwal Penelitian.....	12

## BAB II ANALISIS BENTUK GAMELAN BALAGANJUR DAN GAMELAN

SEMARADANA .....	14
A. Gamelan Balaganjur .....	14
1. Instrumentasi .....	15
2. Karakter Musikal.....	19
a. Laras .....	19
b. Struktur.....	20
B. Gamelan Semaradana .....	23
1. Instrumentasi .....	24
a. Kelompok <i>Bantang Gending</i> .....	25
b. Kelompok <i>Penandan</i> .....	26
c. Kelompok <i>Pepayasan</i> .....	28
d. Kelompok <i>Pesu Mulih</i> .....	29
e. Kelompok <i>Pemanis</i> .....	30
f. Kelompok <i>Pengramen</i> .....	31
2. Karakter Musikal .....	31
a. Laras dan <i>Patutan</i> .....	31
b. Struktur .....	33

## BAB III PENGARUH GAMELAN SEMARADANA TERHADAP GAMELAN

BALAGANJUR SEMARADANA.....	38
A. Asal-usul Gamelan Balaganjur Semaradana .....	38
B. Pengaruh Gamelan Semaradana Terhadap Istilah Penamaan Balaganjur Semaradana .....	40

C. Pengaruh Gamelan Semaradana Terhadap Bentuk Gamelan Balaganjur	42
1. <i>Tungguhan</i> .....	42
2. Perbedaan Balaganjur Semaradana Dengan Gamelan Balaganjur <i>Saih Pat</i> .....	46
D. Pengaruh Gamelan Semaradana Terhadap Karakter Musikal Gamelan Balaganjur Semaradana .....	47
1. Laras dan <i>Patutan</i> .....	48
2. Struktur.....	49
3. Perbedaan Karakter Musikal Balaganjur <i>Saih Pat</i> Dengan Balaganjur Semaradana.....	55
BAB IV KESIMPULAN .....	59
A. Kesimpulan .....	58
B. Saran .....	60
DAFTAR PUSTAKA .....	61
DAFTAR INFORMAN .....	63
GLOSARIUM.....	64
LAMPIRAN	



## DAFTAR TABEL

Tabel 1. Perbedaan <i>tungguhan</i> Balaganjur <i>Saih Pat</i> dengan Balaganjur Semaradana .....	47
Tabel 2. <i>Patutan</i> Gamelan Balaganjur Semaradana .....	49
Tabel 3. Perbedaan struktur gending Balaganjur <i>Saih Pat</i> dengan Balaganjur Semaradana .....	56
Tabel 4. Perbedaan karakter musikal Balaganjur <i>Saih Pat</i> dengan Balaganjur Semaradana .....	57

## **DAFTAR GAMBAR**

1. Gambar 1. Instrumen Ponggang, Koleksi I Ketut Ardana ~ **16**
2. Gambar 2. Instrumen Reong, Koleksi I Ketut Ardana ~ **17**
3. Gambar 3. Instrumen Kendang, Koleksi Pande Made Sukerta ~ **18**
4. Gambar 4. Instrumen Jublag, Koleksi I Ketut Ardana ~ **25**
5. Gambar 5. Instrumen Pengugal, Koleksi I Ketut Ardana ~ **27**
6. Gambar 6. Instrumen Gangsa, Kantil, dan Reong, Koleksi I Ketut Ardana ~ **29**
7. Gambar 7. Instrumen Gong, Kempul, Kemplici, Koleksi I Ketut Ardana ~ **30**
8. Gambar 8. Instrumen reong dengan jumlah 9 nada, Koleksi I Ketut Ardana~ **43**
9. Gambar 9. Instrumen Ceng-ceng Kopyak, Koleksi I Ketut Ardana ~ **44**
10. Gambar 10. Instrumen Suling, Koleksi I Ketut Ardana ~ **45**

## **DAFTAR DIAGRAM**

Diagram embrio Gamelan Balaganjur Semaradana ~ **40**

## **DAFTAR LAMPIRAN**

### **Lampiran Notasi**

A. Petikan beberapa bagian notasi gending Balaganjur Semaradana

### **Lampiran Foto-foto**

Foto 1. Sekehe Gong Kencana Wiguna anak-anak sedang latihan memainkan gending-gending Balaganjur Semaradana

Foto 2. Sekehe Gong Kencana Wiguna anak-anak sedang latihan memainkan gending-gending Balaganjur Semaradana

## ABSTRAK

Tujuan penelitian ini, yaitu 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. 4) Mengetahui bentuk-bentuk gending Balaganjur Semaradana.

Balaganjur Semaradana merupakan sebuah *genre* baru yang memadukan dua gamelan, yaitu Gamelan Balaganjur dengan Gamelan Semaradana. Pengaruh Gamelan Semaradana terhadap Gamelan Balaganjur Semaradana terlihat pada tiga elemen, yaitu: 1) Istilah semaradana yang terdapat pada Balaganjur Semaradana; perubahan bentuk secara fisik; dan Karakter musikal Gamelan Balaganjur Semaradana. Ketiganya merupakan perkembangan Balaganjur yang ada pada *genre* Balaganjur Semaradana.

Secara instrumentasi, ada penambahan instrumen reong dan suling. Oleh karena itu, peluang kreatif sangat terbuka lebar pada Balaganjur Semaradana. Sedangkan secara musikal, pengaruh Gamelan Semaradana terlihat pada struktur repertoar-repertoarnya. Sifatnya lebih dinamis, fleksibel, dan multi fungsi.

Kata Kunci, Gamelan Balaganjur, Gamelan Semaradana, Gamelan Balaganjur Semaradana, Bentuk, karakter musikal.

## ABSTRACT

*The purposes of this research are; 1<sup>st</sup> to know the influence Gamelan Semaradana towards gamelan Balaganjur's form; 2<sup>nd</sup> knowing the development of Gamelan Balaganjur recently; 3<sup>rd</sup> to know the characteristics of Gamelan Balaganjur changes; 4<sup>th</sup> to know the gamelan Semaradana piece forms*

*Balaganjur Semaradana is a Balinese Karawitan new ensemble that combines two Gamelans; Gamelan Balaganjur and Gamelan Semaradana. There are three elements Gamelan Semaradana influences towards Gamelan Balaganjur Semaradana; 1<sup>st</sup> Semaradana terminology used as Gamelan Balaganjur Semaradana name; 2<sup>nd</sup> the physical form alteration; Musical Gamelan Balaganjur Semaradana characteristics; three of it was Balaganjur development that seen on Balaganjur Semaradana genre.*

*Instrumentation was visible on the additional reong and suling in Balaganjur Semaradana. Therefore, It was a great opportunity for Balaganjur musical creativity. Musically, Gamelan Semaradana alteration seen on the repertoire structure of Balaganjur Semaradana.*

*Key words: Gamelan Balaganjur, Gamelan Semaradana, Gamelan Balaganjur Semaradana*

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang**

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

Peran penting Gamelan Semaradana dalam proses perkembangan Gamelan Baleganjur sangat besar. Inspirasi-inspirasi musikal dari Gamelan Semaradana mendorong lahirnya karya-karya baru yang lebih inovatif dalam *genre* Gamelan Baleganjur. Secara musikal, tradisi Gamelan Baleganjur adalah 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 Baleganjur. Satu hal yang sangat tampak jelas adalah pengaruh kreatifitas Gamelan Semaradana terhadap *genre* Gamelan Baleganjur.

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

Beberapa tahun belakangan ini proses perkembangan Gamelan Baleganjur sangat pesat. Bahkan elemen-elemen musikal dan non musikal yang ada di dalam Gamelan Semaradana juga ditransformasi ke dalam Gamelan Baleganjur. Oleh karena itu, Gamelan Baleganjur menjadi lebih kaya kreativitas. Oleh masyarakat, hasil perpaduan antara Gamelan Baleganjur dan Gamelan Semaradana disebut Gamelan Baleganjur 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 dari pada 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 berkreatifitas 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. Bahkan, Ujian Akhir di STSI Denpasar yang berjudul Maha Yuga juga menggunakan Gamelan Semaradana. Intensitas tinggi dan ketertarikan terhadap gamelan ini membuat dia berpikir untuk memadukan Gamelan Semaradana dengan Gamelan Baleganjur. Hasil dari gending-gending terbarunya yang menggunakan media Gamelan Baleganjur Semaradana menjadi *icon* gending baleganjur di kalangan masyarakat seni di Bali.

Munculnya Gamelan Gong Kebyar juga diduga kuat merupakan perpaduan antara Gamelan Palegongan 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 Palegongan. Kini, sebagian *sekehe gong* di Bali

menggunakan Gong Kebyar untuk memainkan gending-gending bebarongan dan palegongan.

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 Palegongan, Gamelan Semar Pagulingan, dan Gamelan Joged Pingitan sangat dipengaruhi oleh Gamelan Pegambuhan.<sup>1</sup> 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 Palegongan, 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 Baleganjur Semaradana sekiranya sangat penting untuk diteliti lebih lanjut. Selain itu, belum pernah ada penelitian tentang Gamelan Baleganjur Semaradana sebagai sebuah varian baru Gamelan Baleganjur. Sama halnya pada penelitian Gamelan Gambuh, hasil penelitian ini akan sangat besar manfaatnya terhadap karawitan Bali dan akan menjadi sumber inspirasi bagi para seniman-

---

<sup>1</sup>Lihat I Gede Arya Sugiatha, *Gamelan Pegambuhan "Tambang Mas" Karawitan Bali*, (Denpasar: ISI Denpasar dan Sari Kahyangan, 2008), 84-148.

seniman muda untuk berkreatifitas dan memunculkan varian-varian baru yang lebih *complicated*. Oleh karena itu penulis ingin mengadakan penelitian mengenai pengaruh Gamelan Semaradana terhadap *Genre* Gamelan Baleganjur.

## **B. Rumusan Masalah**

Proses perubahan yang terjadi pada Gamelan Baleganjur beberapa dekade belakangan ini tentu saja harus dicari jawabannya. Oleh karena itu ada beberapa Permasalahan yang perlu dirumuskan, antara lain :

- a. Bagaimanakah pengaruh Gamelan Semaradana terhadap bentuk Gamelan Baleganjur ?
- b. Bagaimanakah pengaruh Gamelan Semaradana terhadap istilah penamaan dalam Gamelan Baleganjur ?
- c. Bagaimanakah pengaruh Gamelan Semaradana terhadap perubahan karakter musikal Gamelan Baleganjur ?

## **C. Tinjauan Pustaka**

Membuktikan keabsahan sebuah penelitian diperlukan sumber-sumber pendukung baik berupa sumber tertulis (kepustakaan) maupun berupa sumber lisan (wawancara). Dengan demikian dalam penelitian ini digunakan 2 sumber kepustakaan antara lain :

### **1. Penelitian Terdahulu**

Penelitian yang digunakan sebagai acuan dalam penelitian ini adalah “Bleganjur Sebuah Musik Prosesi Bali Continuitas dan Perkembangannya.

Penelitian ini ditulis oleh I Gede Arya Sugiarta, seorang Dosen Jurusan Karawitan ISI Denpasar. Dalam penelitiannya hanya ditulis perkembangan Gamelan Baleganjur di masyarakat sebagai sebuah musik prosesi. Namun dalam penelitian itu belum diselesaikan secara tuntas pengaruh-pengaruh Gamelan Semaradana terhadap perkembangan Gamelan Baleganjur.

Penelitian yang dilakukan oleh I Wayan Suharta dengan judul “Makna Baleganjur Dalam Aktivitas Masyarakat Bali” yang ditulis dalam *Mudra vol 20 no. 1 Januari 2007*. Baleganjur sebagai sebuah musik prosesi memiliki makna dalam masyarakat Bali. Beberapa makna tersebut antara lain: baleganjur dalam makna relegius; makna keseimbangan; makna solidaritas; baleganjur dalam makna profan.<sup>2</sup> Hasil penelitian ini dapat memberi informasi-informasi tentang makna baleganjur.

Transkripsi musik adalah satu hal yang penting dalam penelitian Etnomusikologi. Mengamati budaya musik tertentu akan semakin lengkap apabila disertai dengan analisis musik yang berkembang dalam budaya masyarakat yang diteliti. Berkenaan dengan hal ini, transkripsi sangat dibutuhkan sebelum melangkah pada tahap selanjutnya yaitu analisis musik. Dalam pentranskripsian sebuah lagu dikenal adanya dua metode transkripsi, yaitu transkripsi *prescriptive* dan *descriptive*. Metode transkripsi *prescriptive* hanya menuliskan bagian-bagian yang menonjol dalam musik dan tidak harus menuliskan secara lengkap tentang

---

<sup>2</sup> Lihat I Wayan Suharta, “Makna Baleganjur Dalam Aktivitas Sosial Masyarakat Bali”, *Mudra Jurnal Seni Budaya Vol 20. No. 1 Januari 2007*, (Denpasar: Institut seni Indonesia Denpasar, UPT Penerbitan, 2007). 60-72

detail-detail yang ada dalam musik tersebut, sedangkan metode transkripsi *descriptive* merupakan cara pentranskripsian yang menuliskan secara rinci detail-detail dalam musik<sup>3</sup>. Dalam penelitian ini akan digunakan metode transkripsi *descriptive* untuk pencatatan gending-gending baleganjur

Sebuah tulisan I Made Bandem yang berjudul *Prakempa Sebuah Lontar Gamelan Bali*. Pada hakekatnya buku ini berintikan 4 hal yaitu: *tatwa* (filsafat atau logika), *susila* (etika), *lango* (estetika), dan *gagebug*/teknik permainan. Di samping itu diuraikan juga tentang karakterisasi nada yang didasari atas 5 penjuru arah mata angin, yaitu *kaja*, *kelod*, *kangin*, *kauh*, *tengah*. Dari masing-masing arah ini memiliki karakterisasi nada yang berbeda-beda<sup>4</sup>. Buku ini sangat bermanfaat untuk membahas pengaruh Gamelan Semaradana terhadap bentuk Gamelan Baleganjur semaradana.

## **2. Landasan Teori**

Upaya untuk menganalisis permasalahan dalam penelitian ini adalah menggunakan teori perubahan kebudayaan. Perubahan kebudayaan yang terjadi dalam sistem ide yang dimiliki bersama warga masyarakat yang bersangkutan, meliputi: aturan-aturan atau norma yang dipergunakan sebagai pedoman dalam kehidupan warga masyarakat, nilai-nilai teknologi, selera dan rasa keindahan atau

---

<sup>3</sup> Bruno Nettl, *Theory And Method in Ethnomusicology*. (New York: The Pree Press, 1964, 99)

<sup>4</sup> I Made Bandem, *Prakempa Sebuah Lontar Gamelan Bali*. (Denpasar: Akademi Seni Tari Indonesia Denpasar, 1986)

kesenian dan bahasa.<sup>5</sup> Terjadinya suatu perubahan kebudayaan dipengaruhi oleh faktor eksternal dan internal. Koentjaraningrat menyebutkan tiga hal yang menjadi faktor internal, yang pertama adalah, adanya dorongan kesadaran orang-orang akan kekurangan dalam kebudayaannya; kedua, kekuatan ahli dalam suatu kebudayaan; ketiga adanya rangsangan yang dipicu dari kreativitas-kreativitas penciptaan dalam masyarakat. Faktor eksternal yang mempengaruhi adanya perubahan kebudayaan adalah akulturasi dengan budaya lain atau pengenalan dengan budaya baru.<sup>6</sup>

#### **D. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian Pengaruh Gamelan Semaradana terhadap *genre* Gamelan Baleganjur Semaradana adalah sebagai berikut; 1) mengetahui pengaruh Gamelan Semaradana terhadap bentuk Gamelan Baleganjur. 2) mengetahui perkembangan Gamelan Baleganjur dewasa ini. 3) Mengetahui perubahan yang terjadi pada karakter Gamelan Baleganjur. 4) Mengetahui bentuk-bentuk gending baleganjur semaradana.

#### **E. Kontribusi Penelitian**

Hasil penelitian Pengaruh Gamelan Semaradana Terhadap *Genre* Gamelan Baleganjur Semaradana ini diharapkan dapat menambah wacana tentang keberadaan musik baleganjur baik bentuk fisik maupun bentuk musikalnya. Dari

---

<sup>5</sup>Parsudi Suparlan, dalam Tri Wahyuningtyas, “Perubahan *Tayub* Malang dari Media Pang-gung ke *Video Compact Disk*, Perspektif kajian Budaya” (Tesis Program Pascasarjana Kajian Budaya Universitas Udayana, 2002), 28.

<sup>6</sup>Soejono Soekanto, dalam Tri Wahyuningtyas, “Perubahan *Tayub* Malang dari Media Pang-gung ke *Video Compact Disk*, Perspektif kajian Budaya” (Tesis Program Pascasarjana Kajian Budaya Universitas Udayana, 2002), 29

kajian ini dapat memperoleh informasi yang akurat tentang pengaruh salah satu gamelan terhadap gamelan yang lainnya. Kajian memberikan keberagaman bentuk yang ada dalam Gamelan Baleganjur. Hasil Penelitian ini juga menjadi salah satu langkah untuk penyelamatan, pelestarian musik-musik tradisional yang kaya dengan nilai-nilai budaya luhur, sopan santun, dan keagamaan.

#### **F. Metode Penelitian**

Pengaruh Gamelan Semaradana Terhadap *Genre* Gamelan Baleganjur Semaradana tergolong dalam penelitian kualitatif yang menggunakan metode komparatif diakronik dan metode komparatif sinkronik. Metode komparatif diakronik bertujuan untuk mengetahui adanya proses perubahan atau perkembangan Gamelan Baleganjur dalam 15 tahun terakhir sedangkan metode komparatif sinkronik bertujuan untuk mengenali perbedaan bentuk secara fisik dan non fisik antara Gamelan Baleganjur setelah mendapatkan pengaruh dari Gamelan Semaradana.

Sebagai kasus diambil proses perkembangan baleganjur yang terjadi sejak 1995 sampai sekarang. Pada tahun itu proses perubahan yang terjadi dalam *barungan* Gamelan Baleganjur cukup signifikan oleh karena pengaruh Gamelan Semaradana. Penggunaan idiom-idiom Gamelan Semaradana terhadap proses kreatifitas Gamelan Baleganjur mulai dilakukan oleh para seniman. Dengan demikian sangat relevan jika penelitian difokuskan sejak tahun 1995 sampai sekarang.

Pendekatan yang digunakan dalam mengkaji obyek tersebut adalah pendekatan etnomusikologi sebagai pendekatan utama dan pendekatan musikologi pendekatan pendukungnya. Pendekatan etnomusikologi adalah suatu kajian yang memfokuskan aspek musikologi dalam hubungannya dengan sociocultural. Aspek musikologi sangat penting untuk dikaji. Aspek musikologis dari gending-gending Gamelan Baleganjur dan Gamelan Semaradana menyangkut nada, ritme, timbre, pola garap, harmoni, dinamika, tempo, pola permainan, teknik permainan masing-masing instrumen, bentuk gending, karakter gending, dan bentuk instrumentasi. Aspek ini dianalisis berdasarkan karakter musikal gamelan-gamelan di atas. Langkah berikutnya adalah melihat hasil dari perpaduan karakter-karakter tersebut dalam satu buah gending baleganjur semaradana, sehingga dapat diketahui pengaruh Gamelan Semaradana terhadap perubahan karakter musikal yang terjadi dalam Gamelan Baleganjur. Aspek sosio kultural difokuskan pada perkembangan musik baleganjur di masyarakat setelah mendapatkan pengaruh dari Gamelan Semaradana. Perkembangan itu berupa perkembangan kreativitas seniman, meningkatnya volume pementasan.

Data-data yang menjadi bahan dalam penelitian ini diperoleh dari sumber tertulis dan sumber lapangan. Sumber tertulis yang digunakan adalah melalui tulisan-tulisan ilmiah seperti makalah, jurnal, buku-buku terkait, majalah. Data yang diperoleh dari lapangan melalui informan, audio, visual, serta audiovisual. Informan utama dalam penelitian ini adalah I Ketut Suandita, seorang pengrawit yang sudah terkenal dan pelopor pengembangan Gamelan Baleganjur yang menggunakan idiom-idiom gamelan semaradana.



Pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi, wawancara, dokumentasi, dan studi pustaka. Observasi diperlukan untuk pengamatan secara langsung perihal perkembangan baleganjur di masyarakat sejak tahun 1995 sampai sekarang. Wawancara dilakukan untuk mengetahui latar belakang, konsep kreativitas, tujuan untuk menggunakan idiom-idiom gamelan semardana dalam proses penciptaan gending-gending baleganjur. Di samping itu, wawancara dilakukan untuk mengetahui peranan Gamelan Semaradana terhadap perkembangan proses kreatifitas para seniman.

Pengambilan dokumentasi audio, visual, audiovisual untuk keperluan penelitian yang lebih intensif di laboratorium. Adanya dokumentasi yang bersifat auditif dan foto dapat dilakukan penelitian dimana saja. Studi pustaka diperlukan untuk menjangring sebuah teori, serta konsep-konsep sebagai landasan berpikir dalam melakukan penelitian. Kegiatan studi pustaka dilakukan dengan mencari sumber-sumber tertulis untuk mengerjakan dan menganalisis data yang telah didapatkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi.

Data yang telah diperoleh kemudian dikelompokkan menjadi 2 bagian, yaitu bagian pertama, data yang berkaitan dengan unsur-unsur musikologi gamelan, yaitu bentuk fisik dan bentuk musikal. Bagian kedua adalah data tentang perkembangan baleganjur di masyarakat yang berkaitan dengan jumlah komunitas (group) baleganjur, volume pementasan, rekaman, dll. Kedua data ini kemudian dianalisis dengan cara menganalisis gending (garap) dari masing-masing lagu yang menjadi obyek penelitian. Analisa perkembangannya dilakukan dengan cara melihat jumlah proses rekaman, bentuk-bentuk pementasan yang ada.

Bab I adalah pendahuluan, bab II deskripsi Gamelan Semaradana dan Gamelan Baleganjur, bab III pembahasan pengaruh gamelan semarada terhadap *Genre* Gamelan Baleganjur Semaradana bab IV adalah kesimpulan.

Kegiatan penelitian ini akan dilaksanakan dengan rencana seperti tabel t.

[illegible]

[illegible]

## **BAB II**

### **ANALISIS BENTUK GAMELAN BALEGANJUR DAN GAMELAN SEMARADANA**

Pada bab ini analisis bentuk gamelan Baleganjur dan Gamelan Semaradana secara umum dilihat dari 2 aspek, yaitu: aspek fisik yang menganalisis tentang instrumentasi dan aspek musikal yang menganalisis tentang karakter atau bentuk musikal. Kedua aspek ini sebagai bahan perbandingan untuk melihat seberapa besar pengaruh Gamelan Semaradana terhadap Gamelan Baleganjur sehingga muncul sebuah *genre* baru yang disebut sebagai Gamelan Baleganjur Semaradana.

#### **A. Gamelan Baleganjur**

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. Hal ini juga didukung oleh arti kata baleganjur 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.

### **1. Instrumentasi**

Gamelan Balaganjur terdiri dari beberapa instrument yang terbuat dari perunggu dan kulit. Instrument 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 dikelompokkan menjadi 3 bagian, yaitu: kelompok melodis, kelompok, ritmik, dan kelompok kolotomis. Pertama, instrumentasi yang termasuk kelompok melodis, antara lain: instrument ponggang dan instrument riong. Kedua, instrumentasi kelompok ritmik adalah instrument kendang dan ceng-ceng kopyak. Ketiga, instrument kolotomis yaitu: sepasang gong (lanang wadon), sebuah kempur, dan sebuah bebende.

Ponggang merupakan instrument pencon yang memiliki dua nada, nada 𑖑 (dung) dan nada 𑖎 (dang). Ponggang dimainkan oleh 2 orang. Keduanya dimainkan secara berurutan dengan membentuk pola sederhana. Pola tersebut diulang-ulang menyesuaikan dengan kebutuhan musikal. Pola musikal Ponggang membentuk sebuah jalinan melodi sederhana sebagai sumber garap instrument

reong. Bentuk melodinya adalah  $\sim \cdot \cup \sim \cup \sim \cdot \cup \sim$ . Nada  $\sim$  (dang) sebagai tonika dan nada  $\cup$  (dung) sebagai dominan.

Reong merupakan instrument pencon yang memiliki empat nada, yaitu:  $\cup$  (dong)  $\sim$  (deng)  $\cup$  (dung)  $\sim$  (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* (ulihan). Pola melodi reong biasanya dimainkan oleh empat orang pengrawit. Dengan demikian, satu pencon dimainkan oleh satu orang.

Kendang adalah instrument ritmik yang sumber bunyinya terbuat dari kulit. Ukuran kendang dalam Gamelan Baleganjur berbeda dengan ukuran kendang dalam gamelan angkung, samara pagulingan. Ukuran kendang Gamelan balaganjur lebih besar dari kedua gamelan tersebut. Dalam Gamelan balaganjur ada 2 buah kendang yang disebut dengan kendang lanang dan kendang wadon. Secara frekuensi suara kendang lanang suaranya lebih rendah daripada kendang wadon. Keduanya dimainkan secara bersama namun memiliki pola yang berbeda. Jika dimainkan maka akan membentuk pola yang disebut dengan kendang *gilak*<sup>1</sup>, *geguletan*<sup>2</sup> kendang, *jagul*<sup>3</sup>, dan seterusnya.

Gong, kempul, dan bebende merupakan instrument pencon yang memiliki peran musikal sebagai kolotomis gending. Mereka yang menentukan panjang dan pendeknya sebuah kalimat lagu yang satu kali putaran. Pola-pola yang dimainkan

---

1

2

3

adalah pola gilak. Antara gong, kemnpul dan bebende merupakan satu-kesatuan instrument yang tidak dapat dipisahkan dalam bentuk gending gilak balaganjur.

Kajar atau tawa-tawa merupakan instrument yang berperan untuk memainkan tempo. Secara fisik kajar dengan tawa-tawa bentuknya berbeda. Namun, dalam konteks gending balaganjur kedua instrument tersebut biasanya dipilih salah satu. Artinya, ada gending balaganjur yang menggunakan kajar sebagai pemegang tempo dan ada juga gending balaganjur yang menggunakan tawa-tawa sebagai pemegang tempo.

## **2. Karakter Musikal**

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

### **a. Laras**

Laras merupakan sistem pengaturan frekuensi dan interval nada-nada (Hastantao, 2009:23). Frekuensi dan interval nada-nada yang telah diatur jarak dan tinggi rendahnya menghasilkan karakter musikal sehingga antara laras yang satu dengan laras 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*). 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 tiga jenis laras pelog, yaitu *saih lima*, *saih pitu*, dan *saih empat*. Pengertian *saih empat* adalah laras pelog yang menggunakan empat nada. Oleh karena Gamelan Balaganjur menggunakan empat nada maka disebut sebagai laras pelog empat nada atau *saih empat*. Dengan demikian istilah yang digunakan dalam tulisan ini untuk menyebut Gamelan Balaganjur adalah Gamelan Balaganjur *saih empat*. Istilah ini digunakan untuk membedakan antara Gamelan Balaganjur *saih empat* dengan Gamelan Balaganjur Semaradana.

#### **b. Struktur**

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 menunjuka pada 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) yang



menggunakan gending-gending garapan baru untuk mengiringi upacara ritual atau keagamaan. Secara umum, bila keduanya dikaji berdasarkan struktur gending maka ada kesamaan bentuk struktur, 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), *gegilangan* (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). Di bawah ini dibuat table tentang struktur gending:

Struktur Gending			
Gending-gending kepura		Gending-gending kreasi	
Istilah per bagian	Bentuk per bagian	Istilah per bagian	Bentuk per bagian
<i>kawitan</i>	Biasanya dimainkan oleh kendang lanang dengan menggunakan bentuk sederhana yang panjangnya 8 ketukan	<i>kawitan</i>	Biasanya ada alternatif garapan yaitu: dimainkan oleh instrument kendang dengan pola <i>geguletan</i> yang digarap atau dimainkan oleh

			instrument reong dengan pola ubit-ubitan.
<i>gegilangan</i>	Semua instrument main bersamaan dengan menggunakan pola gilak dan pola jagul. Kedua pola ini diulang-ulang dan menggunakan tempo cepat.	Gending panggung	Sangat variatif, artinya setiap instrument diberikan ruang untuk ditonjolkan garapannya. Pola-pola yang digunakan juga variatif, yaitu: gilak, tabuh telu, dan biasanya instrument ceng-ceng yang paling dominan terlihat bentuk variasinya. Tempo yang digunakan juga variatif, tempo lambat, sedang, maupun cepat.

<i>pengawak</i>	Semua instrument main bersamaan dengan menggunakan pola <i>gilak</i> atau <i>tabuh telu</i> . Kedua pola ini diulang-ulang dan menggunakan tempo lambat.	Gending <i>pejalan</i>	Semua instrument main bersamaan dengan menggunakan pola <i>gilak</i> atau <i>tabuh telu</i> . Kedua pola ini diulang-ulang dan menggunakan tempo lambat.
<i>gegilakan</i>	<i>Gegilakan</i> pada bagian ini merupakan pengulangan dari <i>gegilakan</i> bagian sebelumnya.	Gending Panggung	gending panggung pada bagian ini merupakan pengulangan dari bagian gending panggung sebelumnya.
<i>penyuwud</i>	Semua instrument main, terjadinya pelambatan tempo yang dikomandoi oleh instrument kendang setelah pola jagul pada bagian <i>gegilakan</i> .	<i>penyuwud</i>	Semua instrument digarap dengan menggunakan pola-pola tertentu dan tempo dimainkan semakin-cepat.

## **B. 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 instrument 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 repertoar 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 sekolahan sudah mulai populer. Bahkan Gamelan Semaradana banyak melahirkan karya-karya baru. Oleh karena itu, karya-karya baru yang diproduksi oleh seniman-seniman muda sekolahan menjadikan Gamelan Semaradana berbeda dengan Gamelan Gong Kebyar terutama karakteristik musikalnya. Di bawah ini 2 hal yang berkaitan dengan Gamelan Semaradana yaitu instrumentasi dan karakter musikal.

### **1. Instrumentasi**

Bentuk instrumentasi Gamelan Semaradana atau yang lazim disebut *tungguhan* dalam karawitan Bali dianalisis dengan meminjam konsep pengelompok 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, 2009:15). Konsep ini sangat relevan karena

Gong Kebyar adalah salah satu embrio Gamelan Semaradana. Bila dilihat dari bentuk instrument dan fungsinya, Gamelan Semaradana terdiri dari instrumen *bantang gending, penandan, pepayasan, pesu mulih, pemanis, dan pengramen.*

**a. Kelompok *Bantang Gending***

*Bantang gending* atau sering disebut dengan *bantang tabuh* adalah kerangka lagu atau gending yang masih polos (tanpa variasi) (Sukerta, 2009:151). Jenis-jenis instrument Gamelan Semaradana yang berfungsi untuk bermain polos adalah instrument jublag dan penyacah. Jublag dan penyacah merupakan instrument bilah yang mempunyai nada  $\circ$  (ding)  $\supset$  (dong)  $\supset$  (deng)  $\hookleftarrow$  (deung)  $\cup$  (dung)  $\wedge$  (dang)  $\circ$  (daing) dalam satu oktaf atau gembyangan. Nada jublag lebih rendah satu oktaf dari pada nada penyacah. Secara fisik jublag juga lebih besar dari pada penyacah.

**b. Kelompok *Penandan***

*Penandan* artinya penuntun atau memimpin. Oleh karena itu, kelompok *penandan* merupakan jenis instrument yang memimpin jalannya gending baik secara melodi, ritmis, dinamik maupun tempo gending. Instrument yang termasuk kelompok *penandan* adalah instrument terompong, kendang (lanang wadon), kajar, dan pengugal. Masing-masing instrument di atas memiliki peran *nandanin* (memimpin) gending dengan cara yang berbeda-beda.

Terompong adalah instrument pencon yang ditata dalam sebuah rancangan, dimainkan oleh penabuh dengan menggunakan dua *panggul* (pemukul). Urutan nada-nadanya adalah  $\wedge$  (dang)  $\circ$  (ding)  $\supset$  (dong)  $\supset$  (deng)  $\cup$  (dung)  $\wedge$  (dang)  $\circ$  (ding)  $\supset$  (dong)  $\supset$  (deng)  $\cup$  (dung). Terompong memimpin gending melalui

sebuah pola melodi. Nada-nada yang menjadi tonika dalam gending diarahkan oleh pola permainan melodi terompong sehingga terompong yang mengatur kemana jalannya gending secara melodi. Misalnya, jika melodi tonika pada ketuka ke delapan jatuh pada nada  $\text{^}$  (dang) maka terompong sudah memukul nada  $\text{^}$  pada ketukan ke enam atau ke tujuh.

Kelompok *penandan* yang lainnya adalah instrumen kendang. Gamelan Semaradana menggunakan 3 pasang kendang, yaitu: kendang cedugan, kendang gupekan, dan kendang krumpungan. Kendang cedugan digunakan apabila bermain gending-gending sejenis lelamabatan. Kendang gupekan digunakan apabila dimainkan gending-gending sejenis kekebyaran. Kendang krumpungan digunakan apabila dimainkan gending-gending semar pagulingan. Ukuran dari ketiga kendang ini berbeda-beda. Kendang cedugan memiliki ukuran diameter yang paling besar sekitar 32 sampai 33 cm, kendang gupekan sedikit lebih kecil sekitar 31 cm, dan kendang krumpungan memiliki ukuran yang paling kecil yaitu sekitar 22 sampai 23 cm.

Pengugal merupakan sebuah instrument yang perannya sama seperti terompong. Pengugal memimpin gending melalui sebuah permainan melodi yang terarah dan terukur. Pengugal memimpin setiap bentuk gending sedangkan terompong khusus digunakan pada gending-gending *lelamabatan* kecuali garapan baru. Pada garapan baru biasanya terompong dimainkan oleh 3 orang tetapi fungsi bukan sebagai *penandan* melainkan berubah menjadi *mayasin* (ornamen) gending, yaitu kelompok *pepayasan*. Pengugal mempunyai dua belas bilah

dengan tujuh nada yaitu, ๓ (dong) ๓ (deng) ๓ (dung) ๓ (dang) ๓ (ding) ๓ (dong) ๓ (deng) ๓ (deung) ๓ (dung) ๓ (dang) ๓ (daing) ๓ (ding).

Instrument kajar atau sering disebut ketuk berfungsi untuk mengontrol tempo. Kajar adalah salah satu instrumen pencon yang suaranya sangat rendah. instrument ini dimainkan oleh satu orang dengan menggunakan satu *panggul*. Oleh karena perannya sebagai pemegang tempo maka kajar selalu berkomunikasi dengan instrument kendang dan penggugal agar ada kesamaan persepsi terhadap tempo yang akan dimainkan.

#### **c. Kelompok *Pepayasan***

Instrumentasi yang termasuk kelompok pepayasan adalah instrument gangsa, kantil dan reong. Gangsa dan kantil merupakan satu rumpun yaitu instrument melodi namun yang membedakan keduanya adalah register suara. Gangsa suaranya lebih rendah dari kantil. Jumlah bilah dan nada gangsa dan kantil sama seperti penggugal. Reong adalah instrument pencon yang mempunyai jumlah empat belas pencon yang terdiri dari nada ๓ (deng) ๓ (dung) ๓ (dang) ๓ (ding) ๓ (dong) ๓ (deng) ๓ (deung) ๓ (dung) ๓ (dang) ๓ (daing) ๓ (ding) ๓ (dong) ๓ (deng) ๓ (dung).

#### **d. Kelompok *Pesu Mulih***

Instrument yang termasuk kelompok pesu mulih adalah kempul, gong, jegogan. Kempul dan gong merupakan instrument pencon yang fungsinya untuk memberikan penekanan pada permainan yang disebut pesu mulih – di Jawa disebut *padang ulihan*, sedangkan jegogan merupakan instrument bilah yang mempunyai tujuh bilah dan tujuh nada. Instrument ini juga memberikan

penekatan terhadap pesu mulih gending. Urutan nada-nada sama seperti instrument jublag namun jegogan registernya lebih rendah.

**e. Kelompok *Pemanis***

Instrument yang termasuk dalam kelompok pemanis adalah suling dan rebab. Bila dilihat dari ukurannya, di Bali dikenal berbagai instrument suling, antara lain: Suling Gambuh, Suling Gede, dan Suling Cenik. Instrument suling yang fungsinya sebagai *pemanis* adalah Suling Gede dan Suling Cenik. Dalam Gamelan Semaradana terdapat berbagai jenis suling yaitu: 1 Suling Cenik dan 2 atau lebih Suling Gede. Bentuk permainan Suling mengikuti *bantang gending* namun dikembangkan garapnya. Instrument rabab digunakan pada Gamelan Semaradana sama seperti rebab pada umumnya. Oleh karena itu, pada sub ini tidak dibahas secara detail.

**f. Kelompok *Pengramen***

Kelompok *pengramen* merupakan instrumentasi yang hasil garapnya terkesan *rame*. *Rame* adalah salah satu unsure estetika dalam karawitan Bali. Instrument yang termasuk kelompok *pengramen* adalah instrument ceng-ceng kopyak dan ceng-ceng ricik. Ceng-ceng kopyak digunakan apabila memainkan gending-gending *balaganjuran* sedangkan ceng-ceng ricik digunakan setiap reportoar.

**2. Karakter Musikal**

Di atas telah diuraikan bahwa karakter musikal di analisis melalui tangga nada yang digunakan dan struktur musikal setiap repertoarnya. Oleh karena itu,



pada sub bab ini dibahas tentang laras dan struktur repertoar Gamelan Semaradana yang berkembang di Bali.

#### **a. Laras dan Patet**

Laras yang digunakan oleh Gamelan Semaradana adalah laras pelog tujuh nada atau saptanada (*saih pitu*). Laras pelog sapta nada menghasilkan beberapa jenis patet di dalamnya, yaitu: patet selisir, sundaren, tembung, baro, pengenter ageng, pengenter alit, dan lebeng. Semuanya memiliki wilayah nada yang berbeda dalam satu gembyangan sehingga mempunyai karakteristik yang berbeda. Menurut Hastanto pathet sebenarnya adalah urusan rasa musikal 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 patet di Bali secara aplikasi garapnya. Patet merupakan sebuah upaya garap yang dilakukan oleh seorang pengarang dengan menggunakan wilayah nada atau urutan-nada-nada tertentu. Pada aplikasinya tidak mempertimbangkan *seleh*. Sebagai contoh adalah dalam patet selisir – di Jawa patet lima – tidak harus tonika pada nada ma atau 0 (dung). dengan demikian, seorang creator gamelan Semaradana

memiliki ruang kreatif yang sangat luas untuk menggarap sebuah bentuk melodi dengan memanfaatkan fenomena patet.

Gamelan Semaradana							
Nada-nada Gamelan Semaradana	ᵀ	ᵇ	ᵇ	ᶜ	ᵀ	ᵇ	ᵇ
<i>Patet Selisir</i>	ᵀ	ᵇ	ᵇ		ᵀ	ᵇ	
<i>Patet tembung</i>	ᵀ	ᵇ		ᶜ	ᵀ	ᵇ	
<i>Patet sundaren</i>		ᵇ	ᵇ		ᵀ	ᵇ	ᵇ
<i>Patet baro</i>	ᵀ		ᵇ	ᶜ	ᵀ		ᵇ
<i>Patet pengenter ageng</i>	ᵀ	ᵇ		ᶜ	ᵀ		ᵇ
<i>Patet pengenter alit</i>		ᵇ	ᵇ	ᶜ		ᵇ	ᵇ
<i>Patet lebeng</i>	ᵀ	ᵇ	ᵇ	ᶜ	ᵀ		

## b. Struktur

Reportoar-reportoar Gamelan Semaradana memiliki bentuk yang relative sama dengan reportoar-reportoar *kekebyaran*. Oleh karena 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 kebyar yang menjadi pilihan dalam garapan Gamelan Semaradana, misalnya pola *kebyar* dan pola *legod bawa*. Pola *kebyar* adalah bentuk permainan yang tidak konstan dan ajeg, melainkan pola yang tidak bisa dihitung dengan pasti jumlah ketukannya karena cara permainannya adalah berdasarkan intuisi dari *penabuh*. 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 patet yang ada dalam Gamelan Semaradana sehingga pola-pola kebyar bisa menggunakan system modulasi, yaitu: sebuah pola kebyar dimainkan secara-berulang-ulang namun menggunakan patet 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*.<sup>4</sup> 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 instrument diolah untuk ditonjolkan. Bagian berikutnya adalah *pengawak*, yaitu bagian tengah yang memanfaatkan seluruh instrumen untuk diolah, mulai adanya organisasi musikal secara terukur dan teratur. *Pengecet* merupakan bagian ketiga gending. Bentuk *pengecet* ada dua jenis: pertama, merupakan pemadatan dari *pengawak* dan kedua, berdiri sendiri secara

---

<sup>4</sup> Struktur ini diteliti pada gending-gending khusus atau ciptaan baru Gamelan Semaradana.

melodi namun lebih pendek kalimat lagunya dari *pengawak*.<sup>5</sup> Bagian terakhir adalah *penyuwud*, yaitu sebuah peristiwa musikal yang memberikan tanda-tanda untuk mengakhiri gending.

Struktur reportoar Gamelaan Semaradana	
<i>kawitan</i>	Bentuk penonjolan masing-masing instrument secara bergantian. Urutan permainan musikal sangat beragam, terkadang dimulai dari permainan instrument gangsa kemudian reong dan dilanjutkan oleh kendang, begitu juga sebaliknya. Pola-pola yang digunakan adalah pola <i>kebyar</i> dan pola <i>ubit-ubitan</i> . Seringkali relasi antar bagian berdasarkan intuisi <i>penabuh</i> . Misalnya, dari permainan instrument gangsa menuju ke instrument reong tidak ajeg. Namun ada jeda-jeda tertentu yang tidak bisa diukur pasti durasi jeda.
<i>pengawak</i>	Beberapa instrument dimainkan secara bersamaan. Organisasi musikal mulai nampak. Masing-masing instrument memainkan peran dan fungsi

---

<sup>5</sup> Bentuk *pengecet* diteliti dari gending-gending kreasi baru Gamelan Semaradana.

	<p>musikalnya. Pola-pola yang digunakan juga sangat beragam. Terkadang menggunakan pola legog bawa dengan teknik ubit-ubitan, terkadang juga menggunakan pola <i>gegenderan</i>, yaitu sebuah pola yang terinspirasi dari gender. Tempo yang digunakan adalah tempo sedang. Oraginas musikal seperti <i>bantang gending</i>, <i>pepayasan</i>, <i>penandan</i>, <i>pemanis</i> mulai dimainkan oleh instrument masing-masing. Biasanya instrument kendang pada bagian ini belum dimainkan jika menggunakan pola <i>gegenderan</i>.</p>
<i>pengecet</i>	<p>Organisasi musikal sangat jelas. Peran insturmen juga mulai berkembang. Reong yang sebelumnya bermain melodi mulai bermain ritmik dengan memukul bagian tengah intrumen. Ini disebut dengan <i>angsel-angsel</i> reong. Demikian pula intrumen kendang bermain angsel dengan menggunakan pola yang sama dengan reong tujuannya</p>

	adalah untuk mempertegas bentuk <i>angsel</i> dalam gending. Tempo yang digunakan adalah tempo sedang atau cepat.
<i>penyuwud</i>	Bagian akhir yang menggunakan tempo cepat. Terkadang juga diakhirri dengan model <i>pit out</i> . Semua instrument dimainkan secara bersamaan. Pola-polanya adalah sangat beragam. Ada yang menggunakan pola <i>kebyar</i> atau pola-pola yang lainnya.

### **BAB III**

## **PENGARUH GAMELAN SEMARADANA TERHADAP GAMELAN BALAGANJUR SEMARADANA**

### **A. Asal Usul Gamelan Baleganjur Semaradana**

Embrio Gamelan Baleganjur Semaradana adalah Gamelan Baleganjur. Sebelum tahun 1997, *sekehe* Gong Remaja Kencana Wiguna Banjar Kehen memainkan gending-gending baleganjur dengan reong 4 nada dan ponggang 2 nada. Gending-gending ini digunakan dalam berbagai acara kesenian maupun acara 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 baleganjur dengan 4 nada memang terbatas. Karakteristik yang sangat energik juga menyebabkan sering kali para pengrawit sangat kelelahan. Wilayah kreativitas sangat terbatas. Garap lebih banyak berorientasi pada pola ritmik *tungguhan* cengceng kopyak. Dengan demikian, gending-gending baleganjur cenderung sangat cepat dan keras. Dari fenomena ini, maka seorang I Ketut Suandita mempunyai ide untuk menambah satu pencon reong bernada deung. Dengan penambahan nada reong maka ruang kreativitas lebih terbuka lebar.

Pada tahun 1997, reong nada  $\hookleftarrow$  (deung) dibuat oleh Pak Warsa, pande gamelan Bali. Proses pembuatannya harus menyertakan 1 nada atas dan satu nada

bawah ॥ (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 Baleganjur Semaradana pertama. Gending ini berdurasi lebih kurang 10 menit. Namun pada aplikasi di lapangan pelebaran maupun penyempitan waktu sangat dimungkinkan karena secara musikal sengaja dibuat repetisi yang bisa lebih dari 3 kali. Tujuan penciptaan karya ini memang secara khusus untuk kepentingan perjalanan jauh baik untuk iringan 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 Baleganjur Semaradana. Hasilnya, dilakukan satu pembaharuan dengan memberikan sentuhan kreativitas yang mengutamakan kerumitan, tempo cepat, dan keras. Dengan pertimbangan itu, maka gending lebih berdinamika.

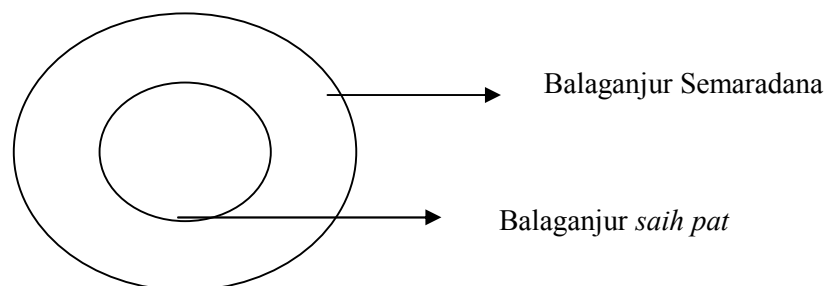


Diagram  
Embrio Gamelan Baleganjur semaradana



## **Bentuk Gamelan Baleganjur Semaradana**

Bentuk adalah “bangun gambaran, rupa atau wujud, sistem atau susunan, serta wujud yang ditampilkan” (Kamus Besar Bahasa Indonesia dalam Sukerta, 2009:149). Kajian bentuk dalam penelitian ini dibedakan menjadi 2, yaitu: 1) bentuk secara fisik; dan 2) bentuk secara musikal. Secara fisik, Gamelan Baleganjur Semaradana dilihat dari bentuk dan fungsi *tungguhan* dalam organisasi musikal.

### ***Tungguhan***

Jenis-jenis *tungguhan* yang ada dalam Gamelan Baleganjur Semaradana dikelompokkan menjadi 5, antara lain: 1) kelompok gending; 2) kelompok *pepayasan*; 3) kelompok *pemanis*; 4) kelompok *pesu mulih*; dan 5) kelompok *penandan*. 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: ʔ (deng), ʈ (dung), ʌ (dang), ɹ (ding), ɿ (dong), ɿ (deng), ɿ (deung), ʈ (dung), ʌ (dang). Reong ʔ (deng), ʈ (dung), dan ʌ (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.

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.

Ketiga, kelompok pemanis berfungsi untuk memberikan kesan yang lebih “manis” pada gending. *Tungguhan* suling memiliki tugas untuk memberikan kesan “manis”. Jumlah suling dalam Gamelan Baleganjur 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.

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 (Sukerta, 2009:178). Istilah *pesu* digunakan untuk mengungkapkan kalimat lagu yang mempunyai rasa tekanan ringan, dan *mulih* digunakan untuk tekanan berat (*ibid*). Dengan demikian, yang termasuk kelompok *pesu mulih* adalah: gong dan kempur.

Kelima, kelompok *penandan* berfungsi untuk memainkan tempo gending. *Tungguhan* yang memainkan tempo gending adalah: kajar, kempli, dan bebende. 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. Kemplici berpasangan dengan *tungguhan* kempur. Dengan demikian, satu kalimat lagu dalam gending gilak *baleganjuran*, kempli hanya bermain 4 kali pukul.

### ***Pelarasan***

Gamelan Baleganjur Semaradana merupakan perangkat baleganjur yang berlaras pelog enam nada. Laras pelog enam nada terdiri dari: nada  $\circ$  (ding),  $\supset$  (dong),  $\text{?}$  (deng),  $\text{S}$  (deung),  $\text{D}$  (dung),  $\text{^}$  (dang). Dalam laras pelog enam nada terdapat beberapa *patutan*, yaitu: *patutan selisir*, *tembung*, *baro*, *slendro ageng*, *slendro alit*, dan *lebeng*. *Patutan* atau *pathet* bagian dari fungsi nada yang disesuaikan dengan kebutuhan untuk pengolahan musikal. Setiap *patutan* di atas memiliki wilayah nada yang berbeda. Penggunaan *patutan* sebagai metodologi penggarapan musikal dengan tujuan 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 musikal. Oleh karena itu, keindahan *patutan* tergantung dari keberhasilan pelarasan.

Nada-nada Gamelan	$\text{?}$	$\text{D}$	$\text{^}$	$\circ$	$\supset$	$\text{?}$	$\text{S}$	$\text{D}$	$\text{^}$
<i>patutan selisir</i>	$\text{?}$	$\text{D}$	$\text{^}$	$\circ$	$\supset$	$\text{?}$		$\text{D}$	$\text{^}$
<i>Patutan tembung</i>		$\text{D}$	$\text{^}$	$\circ$	$\supset$		$\text{S}$	$\text{D}$	$\text{^}$
<i>Patutan baro</i>	$\text{?}$	$\text{D}$		$\circ$		$\text{?}$	$\text{S}$	$\text{D}$	

<i>Patutan slendro ageng</i>	0	1	2	3	4
<i>Patutan slendro alit</i>	5	6	7	8	9
<i>Patutan lebeng</i>	0	1	2	3	4

Table 1.  
*Patutan Gamelan Baleganjur Semaradana*

### Perbedaan Baleganjur Semaradana dengan Gamelan Baleganjur *Saih Pat*

Cara untuk mengetahui perbedaan Gamelan Baleganjur dengan Baleganjur Semaradana adalah meninjau dari aspek *tungguhan* dan aspek musikal. *Tungguhan* yang ada pada Baleganjur Semaradana mengalami perkembangan jumlah. Tentu, selain penambahan nada-nada baru dalam baleganjur juga ada penambahan *tungguhan* baru yang sebelumnya tidak ada dalam baleganjur 4 nada. Bagan di bawah ini menguraikan perbedaan jumlah *tungguhan* antara Baleganjur dengan Baleganjur Semaradana.

Baleganjur		Baleganjur Semaradana	
<i>Tungguhan</i>	Jumlah	<i>Tungguhan</i>	Jumlah
Reong	4 pencon	Reong	9 pencon
Ponggang	2 pencon	Ponggang	-
Gong	2 pencon	Gong	2 pencon
Kempul	1 pencon	Kempul	1 pencon
Cengceng Kopyak	10 pasang	Cengceng Kopyak	10 pasang

Bebende	1 pencon	Bebende	1 pencon
Kajar	1 pencon	Kajar	1 pencon
Kempli	1 pencon	Kempli	1 pencon
Suling	-	Suling	7 - 8 buah

Table 2.  
Perbedaan *tungguhan* antara Baleganjur 4 nada dengan Baleganjur Semaradana

Perbedaan jumlah pencon *tungguhan* reong antara Baleganjur dengan Baleganjur Semaradana memiliki peran yang sangat signifikan terhadap wilayah garap dalam gending. Berkembangnya wilayah garap gending dalam Baleganjur Semaradana menghasilkan satu perubahan struktur gending dan karakteristik gending. Dengan demikian, terjadinya perubahan *tungguhan* menghasilkan satu bentuk perubahan terhadap karakter atau rasa musikal baleganjur. Di bawah ini ditulis tabel perbedaan pola, struktur, dan karakteristik antara gending Baleganjur dengan Baleganjur Semaradana.

Struktur Gending			
Baleganjur 4 nada		Baleganjur Semaradana	
Kawitan	kendang	Kawitan	Kendang & reong
Gending <i>becat</i>	Semua <i>Tungguhan</i>	Pengadeng/pejalan	Semua <i>tungguhan</i>
Jagul	Semua <i>tungguhan</i>	Gending becat	Semua <i>tungguhan</i>
Pengadeng/pejalan	Semua <i>Tungguhan</i>	Pengadeng	Semua <i>tungguhan</i>
Pekaad	Semua	Gending becat	Semua

	<i>Tungguhan</i>		<i>tungguhan</i>
		Pengadeng	Semua <i>tungguhan</i>
		Gending becat	Semua <i>tungguhan</i>
		Pengadeng	Semua <i>tungguhan</i>
		Pekaad	Semua <i>tungguhan</i>

Table 3.  
Perbedaan struktur gending Baleganjur dengan Baleganjur Semaradana

Perbedaan struktur gending yang terdapat dalam Baleganjur 4 nada dengan Baleganjur Semaradana menyebabkan perbedaan karakter musikal keduanya. Perbedaan itu terletak pada dinamika, tempo, dan olahan melodi. Ketiganya saling punya relasi terjadinya perubahan karakter dari Baleganjur 4 nada ke Baleganjur Semaradana. Jika wilayah permainan melodi lebih luas atau lebar maka akan berpengaruh terhadap dinamika dan jika adanya perubahan dinamika maka akan berpengaruh terhadap tempo.

<b>Karakter Musikal</b>			
<b>Baleganjur 4 nada</b>		<b>Baleganjur Semaradana</b>	
Melodi	Pendek- pendek/sederhana	Melodi	Panjang- panjang/variatif

Tempo	Cepat & pelan	Tempo	Pelan & sedang
Dinamika	monoton	Dinamika	Naik turun

Table 4.  
Perbedaan karakter musikal Baleganjur dengan Baleganjur Semaradana

## **BAB IV**

### **KESIMPULAN**

#### **A. Kesimpulan**

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

Pengaruh Gamelan Semaradana terhadap Gamelan Baleganjur Semaradana juga terlihat dari sisi istilah yang digunakan. Istilah Semaradana dalam Baleganjur Semaradana adalah untuk menunjukkan adanya perubahan jumlah nada dan perubahan konsep *patutan* yang ada dalam baleganjur. Istilah ini juga untuk membedakan antara Gamelan Baleganjur 4 nada dengan Baleganjur Semaradana. oleh karena itu, para masyarakat dan seniman menilai atau



menganggap bahwa Gamelan Baleganjur Semaradana merupakan sebuah *genre* baru dalam Gamelan Bali khususnya pada tataran Gamelan Baleganjur.

# LAMPIRAN-LAMPIRAN

## LAMPIRAN NOTASI

### Gending

$\text{c} \quad || \quad \overline{\text{c}} \overline{\text{c}} \overline{\text{c}} \overline{\text{c}} \quad \overline{\text{c}} \overline{\text{c}} \overline{\text{c}} \overline{\text{c}} \quad \overline{\text{c}} \overline{\text{c}} \overline{\text{c}} \overline{\text{c}} \quad \overline{\text{c}} \overline{\text{c}} \overline{\text{c}} \overline{\text{c}} \quad ||$

### pengadeng

$\overline{\text{c}} \quad || \quad \overline{\text{c}} \overline{\text{c}} \overline{\text{c}} \overline{\text{c}} \quad \overline{\text{c}} \overline{\text{c}} \overline{\text{c}} \overline{\text{c}} \quad \overline{\text{c}} \overline{\text{c}} \overline{\text{c}} \overline{\text{c}} \quad \overline{\text{c}} \overline{\text{c}} \overline{\text{c}} \overline{\text{c}} \quad ||$

$\overline{\text{c}} \overline{\text{c}} \overline{\text{c}} \overline{\text{c}} \quad \overline{\text{c}} \overline{\text{c}} \overline{\text{c}} \overline{\text{c}} \quad \overline{\text{c}} \overline{\text{c}} \overline{\text{c}} \overline{\text{c}} \quad \overline{\text{c}} \overline{\text{c}} \overline{\text{c}} \overline{\text{c}} \quad ||$

$\overline{\text{c}} \overline{\text{c}} \overline{\text{c}} \overline{\text{c}} \quad \overline{\text{c}} \overline{\text{c}} \overline{\text{c}} \overline{\text{c}} \quad \overline{\text{c}} \overline{\text{c}} \overline{\text{c}} \overline{\text{c}} \quad \overline{\text{c}} \overline{\text{c}} \overline{\text{c}} \overline{\text{c}} \quad ||$

### pekaad

$|| \quad \overline{\text{c}} \overline{\text{c}} \overline{\text{c}} \overline{\text{c}} \quad \overline{\text{c}} \overline{\text{c}} \overline{\text{c}} \overline{\text{c}} \quad \overline{\text{c}} \overline{\text{c}} \overline{\text{c}} \overline{\text{c}} \quad \overline{\text{c}} \overline{\text{c}} \overline{\text{c}} \overline{\text{c}} \quad ||$

Notasi 1.  
Gending baleganjur 4 nada

### Kawitan

$\text{c} \cdot \text{c} \quad \text{c} \text{c} \quad \text{c} \text{c} \quad \text{c} \text{c}$   
 $\text{c} \text{c} \quad \text{c} \cdot \text{c} \quad \text{c} \text{c} \quad \text{c} \text{c}$   
 $\text{c} \text{c} \quad \text{c} \text{c} \cdot \text{c} \quad \text{c} \text{c} \quad \text{c} \text{c}$

יִתְּנֵהוּ לָנוּ יְיָ אֱלֹהֵינוּ

יְיָ אֱלֹהֵינוּ יְיָ אֱלֹהֵינוּ יְיָ אֱלֹהֵינוּ יְיָ אֱלֹהֵינוּ

## Gending

יְיָ אֱלֹהֵינוּ יְיָ אֱלֹהֵינוּ יְיָ אֱלֹהֵינוּ

יְיָ אֱלֹהֵינוּ יְיָ אֱלֹהֵינוּ יְיָ אֱלֹהֵינוּ

יְיָ אֱלֹהֵינוּ יְיָ אֱלֹהֵינוּ יְיָ אֱלֹהֵינוּ

יְיָ אֱלֹהֵינוּ יְיָ אֱלֹהֵינוּ יְיָ אֱלֹהֵינוּ

יְיָ אֱלֹהֵינוּ יְיָ אֱלֹהֵינוּ יְיָ אֱלֹהֵינוּ

יְיָ אֱלֹהֵינוּ יְיָ אֱלֹהֵינוּ יְיָ אֱלֹהֵינוּ

יְיָ אֱלֹהֵינוּ יְיָ אֱלֹהֵינוּ יְיָ אֱלֹהֵינוּ

יְיָ אֱלֹהֵינוּ יְיָ אֱלֹהֵינוּ יְיָ אֱלֹהֵינוּ

## Pengadeng

יְיָ אֱלֹהֵינוּ יְיָ אֱלֹהֵינוּ יְיָ אֱלֹהֵינוּ

יְיָ אֱלֹהֵינוּ יְיָ אֱלֹהֵינוּ יְיָ אֱלֹהֵינוּ

יְיָ אֱלֹהֵינוּ יְיָ אֱלֹהֵינוּ יְיָ אֱלֹהֵינוּ

יְיָ אֱלֹהֵינוּ יְיָ אֱלֹהֵינוּ יְיָ אֱלֹהֵינוּ

יְיָ אֱלֹהֵינוּ יְיָ אֱלֹהֵינוּ יְיָ אֱלֹהֵינוּ

$$\overline{22010} \cdot \overline{2} \quad \overline{.2022} \quad \dots \quad \overline{.20} \quad \overline{1202} \overline{102}$$

0 . 2 2    0 1 0 2    . 2 0 1    2 0 1 0

$\overline{0} \overline{7} \overline{2} \overline{7} \overline{0} . \overline{9} \quad \overline{.7} \overline{0} \overline{7} \overline{2} \quad \overline{2} \overline{2} \overline{2} \overline{2} \quad \overline{2} \overline{2} \overline{2} \overline{2}$

pekaad

$\overline{22} \overline{02} \overline{22} \overline{02}$      $\overline{20} \overline{20} \overline{22} \overline{02}$      $\overline{02} \overline{20} \overline{20} \overline{22}$      $\overline{02} \overline{22} \overline{02} \overline{22}$

## Gending

$\text{c}$      $\parallel$      $\overline{\text{c}} \overline{\text{d}} \overline{\text{e}} \overline{\text{f}}$      $\overline{\text{g}} \overline{\text{h}} \overline{\text{i}} \overline{\text{j}}$      $\overline{\text{k}} \overline{\text{l}} \overline{\text{m}} \overline{\text{n}}$      $\overline{\text{o}} \overline{\text{p}} \overline{\text{q}} \overline{\text{r}}$      $\parallel$

## pengadeng

$\overline{\text{c}}$      $\parallel$      $\overline{\text{d}} \overline{\text{e}} \overline{\text{f}} \overline{\text{g}}$      $\overline{\text{h}} \overline{\text{i}} \overline{\text{j}} \overline{\text{k}}$      $\overline{\text{l}} \overline{\text{m}} \overline{\text{n}} \overline{\text{o}}$      $\overline{\text{p}} \overline{\text{q}} \overline{\text{r}} \overline{\text{s}}$

$\overline{\text{t}} \overline{\text{u}} \overline{\text{v}} \overline{\text{w}}$      $\overline{\text{x}} \overline{\text{y}} \overline{\text{z}} \overline{\text{aa}}$      $\overline{\text{bb}} \overline{\text{cc}} \overline{\text{dd}}$      $\overline{\text{ee}} \overline{\text{ff}} \overline{\text{gg}}$

$\overline{\text{hh}} \overline{\text{ii}} \overline{\text{jj}} \overline{\text{kk}}$      $\overline{\text{ll}} \overline{\text{mm}} \overline{\text{nn}} \overline{\text{oo}}$      $\overline{\text{pp}} \overline{\text{qq}} \overline{\text{rr}} \overline{\text{ss}}$      $\parallel$

## pekaad

$\parallel$      $\overline{\text{c}} \overline{\text{d}} \overline{\text{e}} \overline{\text{f}}$      $\overline{\text{g}} \overline{\text{h}} \overline{\text{i}} \overline{\text{j}}$      $\overline{\text{k}} \overline{\text{l}} \overline{\text{m}} \overline{\text{n}}$      $\overline{\text{o}} \overline{\text{p}} \overline{\text{q}} \overline{\text{r}}$      $\parallel$

Notasi 1.  
 Gending baleganjur 4 nada

## Kawitan

$\text{c} . \text{d}$      $\text{e} \text{f}$      $\text{g} \text{h}$      $\text{i} \text{j}$   
 $\text{k} \text{l}$      $\text{m} . \text{n}$      $\text{o} \text{p}$      $\text{q} \text{r}$   
 $\text{s} \text{t}$      $\text{u} \text{v}$      $\text{w} \text{x}$      $\text{y} \text{z}$   
 $\text{aa} \text{bb}$      $\text{cc} \text{dd}$      $\text{ee} \text{ff}$      $\text{gg} . \text{hh}$

$\emptyset \quad \neg \quad \emptyset \quad \neg$       $\emptyset \quad \neg \quad \neg \quad \neg$       $\overline{\neg \neg} \quad \overline{\neg \neg} \quad \overline{\neg \neg} \quad \overline{\neg \neg}$       $\overline{\neg \neg} \quad \overline{\neg \neg} \quad \overline{\neg \neg} \quad \overline{\neg \neg}$

## Gending

• • • • 0207 0020 . 7 . 0

0 1 1 0    0 2 2 5    5 0 0 2    2 5 5 0

• • 52 5250 • • 52 5250

• 0 • 0    • 0 • 0    0 ^ 0 ^    0 7 0 7

$$\overline{\gamma\gamma} \cup \overline{\gamma\gamma} \quad \overline{\gamma\gamma} \cup \overline{\gamma\gamma} \quad \overline{\gamma\gamma} \cup \dots \quad \gamma\gamma \cup \gamma$$

... 7 ... 0 ... 2 7 0 2

... 0270 2.07

2. 07 2070 1072 0000 000

## Pengadeng

0 2 7 0 1 0 5 2 5 0 1 0 . 5 0 .

5 0 5 2 0 2 7 0 1 7 2 0 . 1 0 .

0 2 7 0   1 0 5 2   5 0 1 0   . 5 0 5

0 5 2 0 2 7 0 1 7 1 0 0 0 0 0

[illegible]

$$\overline{22010} \cdot \overline{2} \quad \overline{.2022} \quad \dots \quad \overline{.20} \quad \overline{1202} \overline{102}$$

0 . 2 2    0 1 0 2    . 2 0 1    2 0 1 0

07270.7 .7072 2222 2222

pekaad

$\overline{\gamma\gamma}\overline{\gamma\gamma}\overline{\gamma\gamma}\overline{\gamma\gamma}$      $\overline{\gamma\gamma}\overline{\gamma\gamma}\overline{\gamma\gamma}\overline{\gamma\gamma}$      $\overline{\gamma\gamma}\overline{\gamma\gamma}\overline{\gamma\gamma}\overline{\gamma\gamma}$      $\overline{\gamma\gamma}\overline{\gamma\gamma}\overline{\gamma\gamma}\overline{\gamma\gamma}$





Foto 1. Sekehe Gong Anak-anak sedang latihan gending Balaganjur Semaradana



Foto 2. Sekehe Gong Anak-anak sedang latihan gending Balaganjur Semaradana



Foto 3. *Sekehe* Gong Anak-anak sedang latihan gending Balaganjur Semaradana



Foto 4. *Sekehe* Gong Anak-anak sedang latihan gending Balaganjur Semaradana