



PENGENALAN KONSEP PANGIDER BHUANA KE DALAM PELATIHAN KARAWITAN BALI

Oleh :

I Nyoman Mariyana¹, Gek Diah Desi Sentana²

¹Sekolah Menengah Atas Negeri 8 Denpasar

²Dosen Institut Hindu Dharma Negeri Denpasar

¹nyomanmariyana@gmail.com, ²gekdiahdesisentana@gmail.com

Abstrak

*The realization of a work of art takes place through a process that takes place starting from the impulse felt by an artist to make his work until the work becomes a reality. The process can run easily and quickly, but it can also take a very long time, instead it can stop in the middle of the road, until the work that is forced never materializes. The process of cultivating works of art, includes three important stages that must be passed. The three stages used in the cultivation process to realize this artwork are: exploration (exploration), experimental (Improvisation) and formation (Forming) stages. In the Lontar Prakempa, a Balinese gamelan mythology which is thought to be quite old, contains ins and outs of Balinese gamelan which essentially contains *tatwa* (philosophy or logic), *morality* (ethics), *longo* (aesthetics) and *gegebug* (technique) which are in harmony with Balinese gamelan. In the lontar also explained about the concept of Pangider Bhuana as a symbol of the ruler of the universe. In the Lontar Prakempa, a Balinese gamelan mythology which is thought to be quite old, contains ins and outs of Balinese gamelan which essentially contains *tatwa* (philosophy or logic), *morality* (ethics), *longo* (aesthetics) and *gegebug* (technique) which are in harmony with Balinese gamelan. In the lontar also explained about the concept of Pangider Bhuana as a symbol of the ruler of the universe.*

Keyword: *introduction, concept, pengider bhuana, karawitan*

I. PENDAHULUAN

Pada dasarnya proses perwujudan karya seni itu menyangkut dua tahap : yang pertama adalah penciptaannya yang mulai dengan dorongan yang dirasakan, yang disusul dengan ilham yang menemukan cara-cara untuk perwujudannya, dan yang kedua adalah pekerjaan perwujudannya sampai karya itu selesai (Djelantik. 1987 : 38). Setiap tahap pada proses ini dan hasil pekerjaan sang seniman selalu akan mengandung ciri-ciri khas yang merupakan akibat dari segala pengaruh dan pengalaman-pengalaman sang seniman baik yang sadar maupun yang tak sadar. Pengaruh-pengaruh tersebut berkaitan dengan lingkungan hidupnya, dengan pendidikannya, dengan apa yang pernah dibaca, dengan pengalaman yang khusus dan

latar belakang kebudayaan (Djelantik. 1987 : 39).

Begitu juga dengan penemuan ide sampai pada terbentuknya sebuah komposisi Karawitan. Di dalam penggarapan sebuah bentuk komposisi, para seniman berkeaktivitas untuk menghasilkan sesuatu yang baru mengenai pembaharuan konsep-konsep estetikannya, teknik, falsafah/makna dan fungsi. Segala yang terjadi dalam sebuah komposisi mengalami proses. Proses tersebut tidak saja berjalan dengan mulus tetapi kadang-kadang terjadi hambatan yang tidak akan pernah terduga sebelumnya.

Proses penggarapan karya seni, meliputi tiga tahap penting yang harus dilalui. Adapun ketiga tahapan yang dipakai dalam proses penggarapan untuk mewujudkan karya seni ini adalah : tahap penjajagan (*Ekplorasi*),



tahap percobaan (*Improvisasi*) dan tahap pembentukan (*Forming*) (Alma M. Hawkins. 1990 :27-48).

1. Tahap penjajagan (*Ekplorasi*)

Ekplorasi termasuk berpikir, berimajinasi, merasakan dan merespon segala sesuatu yang timbul dari pikiran. Segala sesuatu yang timbul dari imajinasi merupakan rancangan awal dari apa-apa yang telah terpikirkan. Tetapi kadang-kadang pikiran dan pengalaman yang dirasakan merupakan sesuatu yang dapat memotifasi seseorang untuk mencipta sesuatu yang didukung dengan mencari referensi-referensi yang relevan dengan karya

2. Tahap Percobaan (*Improvisasi*)

Improvisasi memberikan kesempatan yang lebih besar bagi imajinasi, seleksi dan mencipta dari pada *eksplorasi* karena dalam *improvisasi* terdapat kebebasan yang lebih, maka jumlah keterlibatan diri dapat ditingkatkan. Dalam proses ini penyediaan dorongan motivasi, menyebabkan diri merespon dan membuat tindakan yang lebih dalam artinya merespon segala sesuatu yang timbul dari proses *eksplorasi*.

Pada tahap ini, telah mulai dicatat beberapa motif lagu yang akan dituangkan dalam garapan/karya. Pada tahap ini pula, telah dideskripsikan bagian-perbagian dari konsep yang telah dibuat dalam bentuk notasi. Segala sesuatu yang berhubungan dengan penciptaan karya seni tidak luput dari perubahan yang terjadi dalam proses penggarapannya.

3. Tahap Pembentukan (*Forming*)

Tahap ini merupakan tahap yang sangat menentukan terwujudnya sebuah garapan karya seni. Pada tahap ini proses penuangan

dari apa yang diungkapkan lewat tulisan mulai ditranspormasikan lewat media garap. Penuangan ide yang sebelumnya ditulis diatas kertas, digarap kedalam bentuk komposisi musik sesuai dengan konsep si penggarap sampai karya tersebut terbentuk.

II. PEMBAHASAN

1. Penanaman Konsep Pangider Bhuana melalui pelatihan Karawitan Balisalah satu inspirasi seniman dalam berkarya menciptakan komposisi Karawitan

Sesungguhnya Hindu sangat kaya dengan konsep-konsep agama yang mengatur tentang tatanan umatnya. Mulai dari konsep *Tri Hita Karana*, yakni sebuah konsep yang meyakini adanya hubungan manusia dengan Tuhan, (*Parhyangan*), hubungan manusia dengan manusia (*Pawongan*), hubungan manusia dengan lingkungan (*Palemahan*), konsep *Tri Rna* yaitu : sebuah konsepsi tentang hutang secara moral : kehadiran para Dewa (*Dewa Rna*), para leluhur (*Pitra Rna*), dan para Rsi (*Rsi Rna*), sampai pada konsep *Pangider Bhuana* yaitu Peranan dan simbol Dewata Nawa Sanga dalam segala penjuru arah mata angin yang menjadi kekuatan penegteg jagat atau kestabilan *Bhuana Agung* (alam Semesta) dan *Bhuana Alit* (manusia).

Didalam lontar Prakempa yaitu sebuah lontar mitologi gamelan Bali yang diduga cukup tua umurnya, memuat seluk beluk gamelan Bali yang pada hakekatnya berisikan *tatwa* (filsafat atau logika), *susila* (etika), *longo* (estetika) dan *gegebug* (teknik) yang bertalikan dengan gamelan Bali. Dalam lontar tersebut juga dijelaskan tentang konsep *Pangider Bhuana* sebagai simbol penguasa alam semesta. Seperti di bawah ini.

Arah	Timur/ purwa	Arah	Tenggara/ Ghnenya
Urip	5	Urip	8
Pura	Lempuyang	Pura	Goa lawah
Dewa	Iswara	Dewa	Maheswara
Aksara Suci	Sa ; Pranawa” Mang”	Aksara Suci	Na, “Nang”
Fungsi	Pralina/pelebur	Fungsi	Keseimbangan natural
Warna	Putih	Warna	Merah muda
Wahana		Wahana	Merak



Senjata	Bajra/genta	Senjata	Dupa
Panca Wara	Umanis	Panca Wara	
Sapta Wara	Redite	Sapta Wara	Wrhaspati
Sakti	Dewi uma	Sakti	Dewi laksi
Nada	Dang (ksang)	Nada	Ndang (hrang)

Arah	Selatan/ Daksina	Arah	Barat Daya/Nairiti
Urip	9	Urip	3
Pura	Andakasa	Pura	Uluwatu
Dewa	Brahma	Dewa	Rudra
Aksara Suci	Ba;Bang; Pranawa Ang	Aksara Suci	Ma, "Mang"
Fungsi	Pencipta (utpati)	Fungsi	Pemancar Tri Murti
Warna	Merah	Warna	Jingga
Wahana	Angsa	Wahana	Kerbau Putih
Senjata	Gada	Senjata	Moksala
Panca Wara	Paing	Panca Wara	
Sapta Wara	Saniscara	Sapta Wara	Anggara
Sakti	Dewi Saraswati	Sakti	Dewi Sumadhi
Nada	Ding (ksing)	Nada	Nding (hring)
Arah	Barat/Pascima	Arah	Barat Laut
Urip	7	Urip	1
Pura	Batukaru	Pura	Puncak Mangu
Dewa	Mahadewa	Dewa	Sangkara
Aksara Suci	Ta	Aksara Suci	Si (<i>Sing</i>)
Fungsi	Sumber kekuatan intuisi	Fungsi	Pengembangan Tanaman
Warna	Kuning	Warna	Hijau/welis
Wahana	Naga	Wahana	Singa
Senjata	Naga Pasa	Senjata	Angkus
Panca Wara	Pon	Panca Wara	
Sapta Wara	Buda	Sapta Wara	Sukra
Sakti	Dewi Sanci	Sakti	Dewi Rodri
Nada	Deng (kseng)	Nada	Ndeng (hrens)

Arah	Utara/ Uttara	Arah	Timur Laut
Urip	4	Urip	6
Pura	Batur	Pura	Pengubengan
Dewa	Wisnu	Dewa	Sambu



Aksara Suci	A : Pranawa “Ung”	Aksara Suci	Wa (<i>wang</i>)
Fungsi	Pemelihara (<i>sthiti</i>)	Fungsi	Kekuatan atmosfer dan udara
Warna	Hitam	Warna	Biru/ abu-abu
Wahana	Garuda	Wahana	Wilmana
Senjata	Cakra	Senjata	Tri Sula
Panca Wara	Soma	Panca Wara	
Sapta Wara	Dewi Sri	Sapta Wara	Sukra
Sakti		Sakti	Dewi Mahadewi
Nada	Dung (<i>ksung</i>)	Nada	Ndung

Arah	Tengah/ <i>Madya</i>
Urip	8
Pura	Besakih
Dewa	Ciwa
Aksara Suci	Ing/ <i>Yang</i>
Fungsi	Kekuatan Jiwa-jiwa agung
Warna	Panca warna/ <i>Brumbun</i>
Wahana	
Senjata	Padma
Panca Wara	Kliwon
Nada	Dong

Dalam menciptakan komposisi Karawitan Bali, konsep tersebut banyak banyak memberikan referensi atau sumber acuan dalam berkarya. Unsur simbol dari kekuatan yang ada pada masing-masing penjuru mata angin, menjadi pijakan dalam menuangkan ide dan gagasan dalam media ungkap. Pertama, unsur *urip* dari Pangider Bhuana. Unsur ini paling banyak menjadi dasar pola garap musikal dalam karya sang seniman. Kekuatan *urip* dari arah mata angin diolah menjadi pola hitungan ketukan, melodi-melodi, ritme, menjadi sebuah kesatuan yang bermuara pada keharmonisan pola garap musikal. Kedua, kekuatan **warna** yang menduduki arah mata angin. Warna memiliki karakteristik tersendiri. Unsur ini, diimajinasikan kedalam sebuah komposisi dari pengimplementasian dari konsep-konsep

warna yang ada. Misalkan, warna putih sebagai simbol dari kekuatan Dewa Iswara, diungkapkan melalui pola melodi atau musikal yang tenang, mengalun, lirih, dan enak didengar. Warna merah, disimbolkan sebagai kekuatan dari Dewa Brahma. Unsur tersebut diungkapkan lewat bahasa musikal yang tajam, dinamis, dan ritmis. Kuning sebagai simbol dari kekuatan dewa Mahadewa, memberikan simbol sejuk yang diungkapkan melalui bahasa musikal melalui melodi-melodi yang mengalir dalam tempo sedang. Warna hitam disimbolkan sebagai kekuatan dari Dewa Wisnu, diungkapkan dalam musikal dengan pola melodi yang agung dan berwibawa. Sedangkan perpaduan antara warna tersebut diungkapkan melalui sebuah garap musikal yang utuh, menjadi sebuah garapan kesatuan, baik secara melodi,



dinamika, ritme, tempo, harmoni sebagai simbol kekuatan Dewa Ciwa yang menguasai daerah tengah. Ketiga, **aksara suci** yang ada di masing-masing Pangider Bhuana. Didalam pengolahan musikal, penentuan nada dasar atau (*gongan/jatuhnya pukulan gong*) biasanya diambil dari nada-nada yang ada pada penjuru arah mata angin yakni, nada *dang* yang ada di arah Timur, nada *ding* yang berada di arah Selatan, nada *deng* yang ada di arah Barat, nada *dung* yang ada di daerah Utara, dan nada *dong* yang ada di Tengah. Nada ini merupakan urutan nada-nada yang ada pada laras *pelog* lima nada yakni : 3 (*ding*), 4 (*dong*), 5 (*deng*), 7 (*dung*), 1 (*dang*). Sedangkan nada-nada yang lain yang ada di arah Tenggara, merupakan perpaduan antara nada *dang* dengan *ding*, menjadi (*ndang*). Arah Barat Daya, merupakan perpaduan antara nada *ding* dengan *deng*, menjadi 2 (*nding*). Arah Barat Laut merupakan perpaduan antara nada *deng* dengan *dung*, menjadi (*ndeng*). Arah Timur Laut, merupakan perpaduan antara nada *dung* dengan *dang*, menjadi 6 (*ndung*). Bila diurutkan nada-nada tersebut menjadi 1 2 3 4 5 6 7. Kekuatan nada *dong* terletak di tengah-tengah.

2. Beberapa Karya Seni yang bersumber dari Konsep Pangider Bhuana

1. *Tawur*.

Tawur sebagai sebuah tema dalam garapan ini memberikan inspirasi dan dorongan emosional secara kreatif. Rangkaian proses upacara menjadi ide menarik untuk ditransformasikan ke dalam sebuah bentuk komposisi Karawitan. Dari hasil observasi, penata sendiri telah mengalami, melihat dan menyaksikan proses yang terjadi pada saat pergantian tahun baru *caka*. Dengan mengalami hal tersebut timbul ide untuk mewujudkan atau mengemasnya ke dalam bentuk komposisi Karawitan. Setelah beberapa kali penata membaca sumber yang relevan dan pertimbangan-pertimbangan yang matang terkait dengan tema yang akan diangkat, maka timbul ide untuk menggunakan gamelan Babonangan sebagai

media ungkap. Alasannya karena dalam salah satu sumber tertulis yang penata baca yakni Lontar Prakempa, disebutkan bahwa gamelan Babonangan merupakan gamelan yang memang diciptakan oleh *Sang Bhuta Kala* dan memang difungsikan untuk mengiringi upacara *Bhuta Yadnya* dan nama gendingnya adalah *Ketug Bhumi*.

Didalam pengolahan musikalnya, garapan ini mempergunakan ketukan-ketukan 5, 9, 7, 4, 8 (*Urip Pangider Bhuana*) sebagai simbol keseimbangan alam. Pola melodi juga dihiasi dengan aksara suci dari *Pangider Bhuana* yakni; *sa, ba, ta, a, i, na, ma, ci, wa, ya*. Karya komposisi ini disajikan dalam rangka Ujian Tugas Akhir Strata 1, ISI Denpasar, oleh I Nyoman Mariyana, tahun 2007.

1. “Pendro Sebuah Karawitan Hibrid”.

Pendro adalah singkatan dari Pelog-Selendro yang merupakan dua buah laras yang sering dipakai dalam gamelan Bali. Kedua laras ini digunakan pada masing-masing gamelan yakni, gamelan angklung yang berlaraskan *selendro* dan gamelan Gong Kebyar yang berlaraskan *pelog*. Perbedaan laras ini, oleh komposer mencoba digabungkan menjadi satu garapan musik kontemporer. Penggunaan pola hitungan dalam tempo dan melodi juga bersumber dari konsep *Pangider Bhuana*. Karya musik kontemporer ini diciptakan tahun 2004, oleh bapak I Wayan Arnawa, salah satu seniman karawitan asal Tunjuk, Tabanan.

2. *Tri Datu*

Adalah sebuah bentuk komposisi tabuh Baleganjur yang disajikan dalam acara Pesta Kesenian Bali yang ke-38, Tahun 2016, sebagai duta kabupaten Tabanan. *Tri Datu* adalah penggabungan tiga warna pokok (putih, merah, hitam). Komposisi ini menggunakan simbol warna dan *urip* yang diambil dari *Pangider Bhuana*, yakni ; Putih sebagai lambang Dewa Iswara, *urip* 5, bertempat di arah Timur. Merah sebagai lambang Dewa Brahma, *urip* 9, bertempat di Selatan, dan warna hitam, sebagai lambang dari Dewa Wisnu, *urip* 4, bertempat di Utara. Unsur-unsur dalam *Pangider Bhuana* ini,



kemudian digarap oleh komposer “Yanik” (Agustana) dari Tabanan, menjadi sebuah bentuk komposisi musik Baleganjur yang dinamis, ritmis, melodis, sebagai satu kesatuan, diimbangi dengan pola gerak penabuh yang dibalut dengan kostum *Tri Datu* (merah, putih, hitam) menambah meriahnya suasana di atas pentas.

III. KESIMPULAN

Sesungguhnya alam telah memberikan banyak manfaat bagi setian insan yang hidup di bumi ini. Dalam menciptakan sebuah komposisi Karawitan banyak seniman mengambil ide yang bersumber dari alam. Banyak juga yang mengambil ide yang bersumber dari konsep-konsep Hindu, yang mengatur tatanan kehidupan. *Pangider Bhuana* adalah sebuah konsep yang mengatur keseimbangan alam *Bhuana Agung* dengan *Bhuana Alit* (manusia). Unsur-unsur yang terdapat pada konsep *Pangider Bhuana*, seperti, *urip*, warna, dewa, nada, aksara suci, menjadi referensi sang seniman dalam mencipta. Kekuatan itu, memberikan warna dalam musikal garapnya.

Kiranya falsafah-falsafah dalam lontar *Prakempa* sebagai ilmu gamelan Bali sebagai identitas budaya lokal, perlu lebih ditanamkan sebagai pilar untuk memperkokoh jati diri kita. Hal tersebut dilakukan karena dengan pemahan segala sesuatu yang berhubungan dengan lontar *Prakempa*, maka kita dalam berkarya seni akan lebih terarah dan tidak bertentangan dengan empat unsur pokok dalam lontar *Prakempa* yakni *Filsafat*, *Etika*, *Estetika* dan *Teknik Gegebug* atau dengan kata lain, dengan agama hidup kita akan menjadi terarah, dengan teknologi kita akan menjadi lebih maju.

DAFTAR PUSTAKA

- Alma M. Hawkins. 1990. *Mencipta Lewat Tari (Creating Through Dance)*. Dialihbahaskan oleh Y. Sumandiyo Hadi. Yogyakarta : Institut Seni Indonesia Yogyakarta
- Arnawa, I Made. 2005. “Pendro Sebuah Karawitan Hibrid”. dalam *Bheri Jurnal*

Ilmiah Musik Nusantara. Volume 4 no.1 September 2005. Denpasar : Jurusan Karawitan Institut Seni Indonesia Denpasar

Aryasa, I WM. 1984. *Pengetahuan Karawitan Bali*. Denpasar : Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jendral Kebudayaan Proyek Pengembangan Kesenian Bali

Bandem, I Made. 1988. *Prakempa Sebuah Lontar Gamelan Bali*. Denpasar : Sekolah Tinggi Seni Indonesia Denpasar

1987. *Ubit-Ubitan Sebuah Teknik Permainan Gamelan Bali*. Denpasar : Ditjen Pendidikan Tinggi DEPDIBUD

Dayuh Mah, Nyoman. 2003. “Makna Hari Raya Nyepi” dalam *Warta Hindu Darma Berdasarkan Satyam, Siwam dan Sundaram*. Denpasar : Parisada Hindu Dharma Indonesia Pusat

Djelantik, A. A. M. 1987. *Pengantar Dasar Ilmu Estetika jilid I Estetika Instrumental Edisi ke-2*. Denpasar : Proyek Pengembangan IKI Sub / Bagian Proyek Peningkatan/Pengembangan Akademi Seni Tari Indonesia Denpasar

Indiani, Ni Made. 1997. “Konsepsi Tri Hita Karana”. *Vidya Wertha*. Denpasar : Media Komunikasi Universitas Hindu Indonesia Denpasar : UNHI

Mardiwarsito, L. *Kamus Jawa Kuna – Indonesia*. Nusa Indah : Ende Flores

Warna, I Wayan. Dkk. 1990. *Kamus Bali – Indonesia*. Dinas Pendidikan Dasar. Propinsi Dati I Bali