

GARAP KOTEKAN GAMELAN BALI: NGEMPAT DAN NELUIN

Whayan Christiana, I Komang Kusuma Adi
Institut Seni Budaya Indonesia (ISBI) Bandung
Email: whayanchristiana212@gmail.com

ABSTRAK

Kotekan yang juga disebut *candetan* dan *ubit-ubitan* dalam gamelan Bali adalah harmoni permainan nada-nada yang saling mengisi satu sama lain, dengan pembagian pukulan *polos* dan *sangsih* yang dipandu oleh alur melodi pokok/*bantang gending*. Dalam garap konvensional *kotekan* gamelan Bali diketahui memiliki dua model yakni *ngempat* dan *neluin*. *Kotekan ngempat* menunjuk pada jalinan empat nada, sedangkan *neluin* menunjuk pada jalinan tiga nada. Keduanya telah menjadi suatu identitas musikal karya-karya seniman karawitan Bali, bahkan juga telah banyak dikolaborasikan pada karya-karya musik baru di luar lokus budaya. Namun demikian, minimnya data-data mengenai keajegan pengetahuan seputar garapnya telah mendorong penelitian ini dilakukan, sekaligus bertujuan untuk memberikan eksplanasi atas perilaku awam dan keingintahuan yang tinggi dari para penggiat seni di ruang akademis maupun non-akademis khususnya di wilayah ISBI Bandung dan Jawa Barat pada umumnya. Maka fokus penelitian kemudian ditempatkan pada wilayah musikal, dengan menggunakan pendekatan tekstual etnomusikologi serta pisau bedah garap yang dipopulerkan oleh Rahayu Supanggah. Hasil penelitian menunjukkan bahwa; 1) jalinan *kotekan* dibentuk oleh nada-nada yang disusun secara terpola dengan isian tiap motif pukulan terdiri dari 2 s/d 3 nada; 2) material nada yang digunakan berasal dari melodi pokok, lalu diolah pada tempo *allegro* bertekstur heterofoni dengan memperhatikan sistem harmoni *ngempat-ngempyung* dan dinamika *ngees-nguncab*; 3) Penggarap *kotekan* rata-rata memiliki penguasaan konsep *incep* yang didalamnya terdiri dari *ngatih*, *meketekan*, dan *celang*; 4) *Kotekan* umumnya dimainkan pada instrumen dengan fungsi ornamentasi dengan menimbang selera estetika permainan, penguasaan terhadap vokabuler teknik konvensional, serta ketersediaan ruang dan waktu pada komposisi *gending* yang dimainkan.

Kata Kunci : *Kotekan, Garap, Ngempat, Neluin, Gamelan Bali.*

ABSTRACT

Kotekan, which is usually called candetan and ubit-ubitan in Balinese gamelan, is a harmonious playing of notes that complement each other, with the distribution of plain and sangsih strokes guided by the main melody line/bantang gending. In conventional production, Balinese gamelan kotekan has two models, namely ngempat and neluin. Kotekan ngempat refers to four-tone sequence, while neluin refers to three-note sequence. These two models have become a musical identity for the works of Balinese musical artists and even collaborated on new musical works outside the cultural locus. However, the lack of data regarding the consistency of knowledge surrounding the work has prompted this research to be carried out, as well as aiming to provide an explanation of lay behavior and high curiosity of art activists in academic and non-academic spaces, especially in ISBI Bandung and West Java areas in generally. So focuses of the research was placed on the musical area, using a textual ethnomusicological approach and theory that popularized by Rahayu Supanggah. The research results show that; 1) the interlacing of the kotekan is formed by notes arranged in a pattern with the filling of each stroke motif consisting of 2 to 3 notes; 2) the tonal material used comes from the main melody, then processed at an allegro tempo with a heterophonic texture by paying attention to the ngempat-ngempyung harmony system and ngees-nguncab dynamics; 3) Kotekan cultivators on average have mastery of the incep concept which consists of ngatih, meketekan, and celang; 4) Kotekan is generally played on instruments with an ornamental function by considering the aesthetic taste of the game, mastery of conventional technical vocabulary, and the availability of space and time for the composition of the piece being played.

Keywords: *Kotekan, Garap, Ngempat, Neluin, Balinese gamelan*

PENDAHULUAN

Seni karawitan di Indonesia terbagi pada 3 wilayah besar yakni Sunda, Bali, dan Jawa. Ketiganya mempunyai ciri identitas musik yang berbeda-beda dan khas. Apabila pembicaraan ini difokuskan pada seni karawitan Bali maka *kotekan* adalah salah satu identitas musikal yang sering muncul dan diperbincangkan dalam berbagai ruang diskusi. Secara musikal *kotekan* menunjuk pada suatu jalinan nada yang saling mengisi satu sama lain dalam rung ritme, tempo, dan melodi yang terukur. *Kotekan* biasanya dimainkan oleh 2 dan/atau 3 orang dengan virtuositas yang mumpuni dan dengan susunan nada-nada yang berbeda.

Dibia (2017) menjelaskan bahwa *kotekan* sangat kental dengan ragam perspektif musik dan kehidupan masyarakat Bali. Hal ini dikaitkan dengan unsur keseimbangan yang menjadi pegangan filosofis kehidupan masyarakat Bali. Bandem pada tahun 1991 menulis sebuah buku yang memuat 14 jenis *kotekan* atau *ubit-ubitan/cecandetan* yang berpangkal pada *gending-gending gegaboran, gilak, lelongoran, dan pengecet*. Dapat diidentifikasi kemudian bahwa dari 14 jenis *kotekan* atau *ubit-ubitan/cecandetan* terdapat 2 model jalinan nada yakni *ngempat* dan *neluin* (pada beberapa kalangan seniman ada menyebut *kotekan pat* dan *telu*). *Kotekan ngempat* menunjuk pada jalinan nada yang melibatkan 4 nada dalam permainan komposisinya. Sedangkan *kotekan neluin* menunjuk pada jalinan nada yang melibatkan 3 nada dalam permainan komposisinya. Keduanya mempunyai kesan dan karakteristik jalinan nada yang berbeda-beda.

Sebagai suatu identitas musik tradisi gamelan Bali, *kotekan* banyak diadopsi oleh komponis-komponis dalam berbagai genre penciptaan karya musik. Banyak komponis di antaranya beranggapan bahwa idiom *kotekan* dapat mengantarkan pendengar pada imajinasi tentang suatu kebudayaan, spesifik pada Bali dengan ragam aktivitas tradisi, adat, seni, dan kepercayaan/religi. Juga dapat mengantarkan pada suatu kompleksitas dialog dan emosional tertentu. Biasanya *kotekan* ditempatkan sebagai isian melodi utama atau bagian dari ornamentasi lagu, sehingga menjadikan suatu bentuk komposisi terdengar lebih padat dan dinamis. Akan tetapi, tidak banyak yang dapat mencapai pada dimensi nilai dan estetikanya. Sekurang-kurangnya dibutuhkan kecepatan dan ketepatan pukulan nada dan penempatannya diantara melodi pokok yang menjadi pijakan maupun

yang untuk diisi. Termasuk urusan sistem kerja komposisinya yang masih abstrak bagi sebagian komponis, terutama mereka yang berlatar belakang musik barat dan berada di luar lokus budaya. Sebagaimana problematika yang sering nampak pada mahasiswa Prodi Angklung dan Musik Bambu, terutama pada kelas-kelas yang berbasis teori maupun praktek musik muatan diskusi dan tugas penciptaan dengan tema kenusantaraan. Rata-rata di antaranya menunjukkan perilaku awam, namun disisi lain juga mempunyai ketertarikan yang tinggi untuk dapat menguasai idiom musikal tradisi gamelan Bali. Perlu diketahui bahwa Prodi Angklung dan Musik Bambu telah memasukan kurikulum /mata kuliah Gong Kebyar pada semester II dan Mata Kuliah Musik Bambu Bali I & II pada semester IV. Maka kemudian penelitian ini dilakukan dengan berfokus pada analisa sistem kerja musikal/garap *kotekan ngempat* dan *neluin* dalam gending-gending gamelan Bali. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan eksplanasi pengetahuan terkait untuk mendukung adanya percepatan penguasaan *kotekan* gamelan Bali menuju pemajuan kebudayaan dan membuka pintu kolaborasi lintas disiplin ilmu dan kebangsaan.

Metode

Penelitian mengenai garap *kotekan ngempat* dan *neluin* dalam *tetabuhan* Gamelan Bali fokus kajiannya berada dalam wilayah musikal atau tekstual, maka dengan demikian pendekatan yang digunakan adalah tekstual etnomusikologi dengan model penelitian kualitatif. Merujuk pada metode penelitian kualitatif Kaelan (2005, hlm. 54-225) bahwa dalam pengumpulan data terdapat empat unsur penting yang terlibat, yaitu (a) materi, (b) teknik, (c) instrumen, dan (d) langkah-langkah penelitian. Materi data yang diperlukan di dalam penelitian ini terdiri dari data musikal dan data verbal. Teknik pengumpulan data yang dilakukan berupa *laboratory study* yang merupakan kerja studio yang dilakukan untuk mengamati, mendengarkan, dan memeriksa secara berulang-ulang tentang *kotekan ngempat* dan *neluin* dalam setiap gending/komposisi yang berhasil direkam dan dikumpulkan. Instrumen penelitian lapangan yang digunakan adalah kamera, alat rekam audio profesional, Macbook dan aplikasi *one note* pada *smartphone* merekam dan mencatat segala aktivitas berkaitan dengan objek formal dan materil penelitian. Langkah-langkah penelitian yang ditempuh adalah *Pertama*, penelitian lapangan yang dilaksanakan dengan menerapkan metode

observasi langsung dan berperan serta. *Kedua*, Studi `pustaka yang dilaksanakan dengan mengkaji berbagai literatur sesuai objek material dan objek formal penelitian ini. Studi pustaka dilakukan setiap waktu, berdampingan dengan kegiatan penelitian lapangan dan laboratory study. *Ketiga*, wawancara yang tidak hanya dilakukan dengan beberapa pelaku atau penabuh gamelan, melainkan juga dengan para akademisi seni yang *expert* di bidang seni karawitan Bali. *Keempat*, adalah tahap pengolahan dan pengorganisasian data, setelah semua data terkumpul. Pengorganisasian data dilakukan melalui tiga cara yaitu reduksi, klasifikasi dan display data. Untuk dapat menarik kesimpulan terhadap data-data yang telah terkumpul maka diterapkan beberapa metode yakni metode interpretasi, analisis garap, dan metode induktif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Pengertian *Kotekan*

Istilah *kotekan* berangkat dari kata “*kotek*” yang menunjuk pada suatu aktivitas membenturkan galar berbahan kayu maupun bambu pada medium seperti tumbuhan ataupun sejenisnya untuk menggapai sesuatu yang dicari. Akhiran *-an* menunjuk pada cara dan juga terjadinya gesekan dan/atau jalinan pada media galar yang kemudian menciptakan kompleksitas suasana. Pada ranah tekstual musik istilah *kotekan* menunjuk pada bentuk jalinan nada, ritme, tempo, dan melodi yang saling mengikat di dalamnya. *Kotekan* menjadi semacam ornamentasi dari melodi pokok/*bantang gending*. Umumnya *kotekan* dimainkan oleh 2 orang pemusik/*penabuh* yang memainkan peran pukulan nada *polos* dan *sangsih*. *Penabuh* dengan peran pukulan nada *polos* artinya memainkan nada-nada yang sesuai dengan melodi pokok pada ketukan atau tempo yang ajeg (*onbeat*). Sedangkan *penabuh* dengan peran pukulan nada *sangsih* artinya memainkan nada-nada yang sesuai dengan isian harmoni pukulan *polos* pada ketukan atau tempo yang berlawanan (*offbeat*). Wilayah nada yang dimainkan oleh *penabuh* dengan peran pukulan *polos* biasanya berada pada nada dengan frekuensi bunyi yang lebih rendah atau bawah. Sebaliknya wilayah nada yang dimainkan oleh *penabuh sangsih* berada pada frekuensi bunyi yang lebih tinggi atau atas. Seniman *pengrawit* Bali menyebutnya dengan istilah *nebenin* dan *nuluin*. *Nebenin* berasal dari kata *teben* artinya di bawah. Sedangkan *nuluin* berasal dari kata *ulu* yang artinya di atas. Beberapa akademisi mendefinisikan *kotekan* sebagaimana berikut:

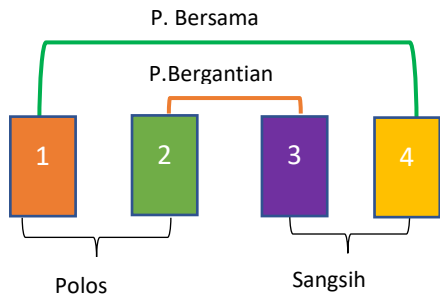
- 1) Prof. I Made Bandem
Kotekan tiada berbeda dengan *ubit-ubitan* yang artinya sebuah teknik permainan yang dihasilkan dari perpaduan sistem *polos (onbeat)* dan *sangsih (offbeat)*. Pukulan *polos* dan *sangsih* bergerak naik turun atau sebaliknya, mengisi ketukan yang kosong dan akhirnya menimbulkan bunyi yang saling terkait atau mengisi (*interlock*) (2013, hlm. 174).
- 2) Prof. Pande Made Sukerta
Kotekan juga disebut *candetan* yang artinya jalinan. *Candetan* atau jalinan merupakan hasil permainan dari dua pola *tabuhan* yang berbeda yang saling bergantian atau mengisi pada waktu maupun tempo yang sama, dilakukan oleh dua orang atau lebih pada *tungguhan* yang sejenis atau juga *tungguhan* yang berbeda (2009, hlm. 65).
- 3) Prof. I Wayan Dibia
Kotekan merupakan ornamentasi dalam wujud jalinan ritme atau nada-nada yang harmonis, saling mengisi, dan saling berkaitan yang kemudian memperkaya suatu melodi dari sebuah *gending* (2017).

Berdasarkan penjelasan di atas maka dalam tulisan ini dapat tarik sebuah pemahaman bahwa *kotekan* yang juga disebut *candetan* dan *ubit-ubitan* adalah harmoni permainan nada-nada yang saling mengisi satu sama lain pada dimensi ruang dan waktu berbeda, lewat pembagian pukulan *polos* dan *sangsih* yang dipandu oleh alur melodi pokok/*bantang gending*.

B. Model *Kotekan* dalam *Tetabuhan Gamelan Bali*

1) *Kotekan Ngempat*

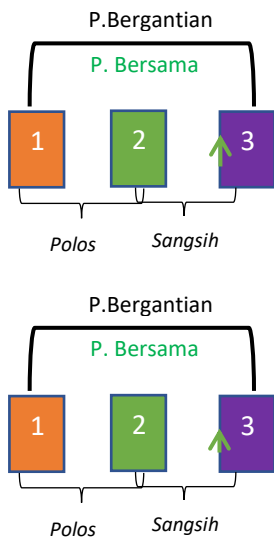
Istilah *ngempat* berasal dari kata *mpat* yang artinya empat. Mendapat awalan *nge-* yang artinya bermain empat. *Kotekan ngempat* adalah harmoni permainan empat nada yang saling mengisi satu sama lain pada dimensi ruang dan waktu berbeda, lewat pembagian pukulan *polos* dan *sangsih* yang dipandu oleh alur melodi pokok/*bantang gending*. Nada-nada yang dimainkan senantiasa berada pada posisi yang berdekatan dengan pembagian wilayah masing-masing 2 nada. yang sejalan dengan melodi pokok. *Penabuh polos* memainkan urutan nada dengan frekuensi bunyi yang lebih rendah. Sedangkan *penabuh sangsih* memainkan urutan nada dengan frekuensi yang lebih tinggi. Pada permainannya baik antara *penabuh polos* dan *sangsih* menempatkan satu pukulan nada pada ketukan yang sama. Sedangkan dua pukulan nada lainnya saling bergantian. Apabila digambarkan maka akan terlihat seperti berikut ini.



Gambar 1. Skema jalinan nada pada model kotekan ngempat.

2) **Kotekan Neluin**

Istilah *neluin* berasal dari kata *nelu/telu* yang artinya tiga. Mendapat akhiran *-in* yang artinya bermain tiga. *Kotekan neluin* adalah harmoni permainan tiga nada yang saling mengisi satu sama lain pada dimensi ruang dan waktu berbeda, lewat pembagian pukulan *polos* dan *sangsih* yang dipandu oleh alur melodi pokok/*bantang gending*. Nada-nada yang dimainkan berada pada posisi yang berdekatan dengan pembagian wilayah masing-masing 2 nada yang sejalan dengan melodi pokok. Perbedaan yang cukup signifikan dengan *kotekan ngempat* adalah terletak pada pembagian nada yang dimainkan *penabuh polos* dan *sangsih*.

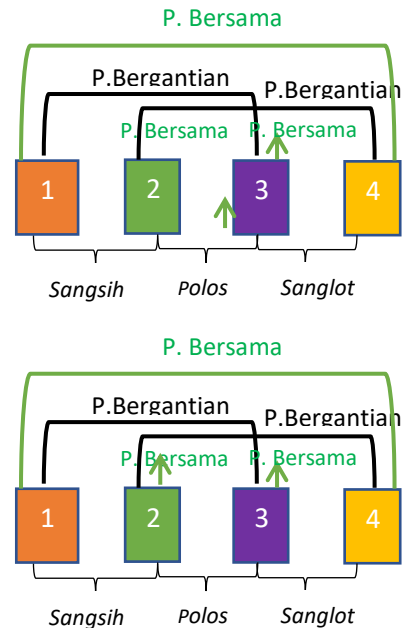


Gambar 2. Skema jalinan nada pada model kotekan neluin.

Pada *kotekan neluin* satu nada senantiasa terdapat satu nada yang dipukul bersama sekaligus menjadi pegangan dalam membangun pola jalinan. Sisanya dimainkan secara bergantian. Akan tetapi posisi *penabuh polos* tidak sertamerta memainkan urutan nada dengan frekuensi bunyi yang lebih rendah, atau *penabuh sangsih*

memainkan urutan nada dengan frekuensi yang lebih tinggi. Terkadang keduanya bisa saling bertukar bergantung pada tekanan nada pada motif yang sesuai dengan alur melodi pokok.

Pada beberapa kasus, ditemukan pula adanya satu pola jalinan nada yang dimainkan bersama dengan posisi nada dan sebutan yang berbeda yaitu *sanglot* sebagaimana gambar berikut.



Gambar 3. Skema jalinan nada pada model kotekan neluin.

Pukulan *Sanglot* secara musikal bermain di antara ketukan *offbeat* dan *onbeat* yang berfungsi untuk mempertebal dan sekaligus mengisi kekosongan diantara jalinan nada pukulan *polos* dan *sangsih*. Sehingga jalinan nada terdengar lebih rapat dan kompleks. *Sanglot* biasanya dipakai pada *gending-gending* Palegongan.

C. Garap Kotekan dalam Tetabuhan Gamelan Bali

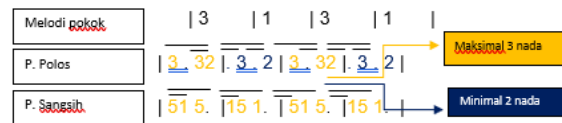
Garap menunjuk pada sebuah sistem atau rangkaian kerja dari seseorang dan/atau berbagai pihak, dengan tahapan dan peran yang saling berkaitan untuk menghasilkan suatu nilai estetika seni yang diinginkan. Garap sebagai sebuah sistem dalam karawitanologi oleh Rahayu Supanggah terdiri dari beberapa unsur berupa; (1) Materi garap atau ajang garap, (2) Penggarap, (3) Sarana garap, (4) Prabot atau piranti garap, (5) Penentu garap, (6) Pertimbangan garap (2007, hlm. 3-4). Apabila unsur-unsur ini diadaptasi untuk melihat sistem kerja *kotekan* gamelan Bali maka dapat dijelaskan sebagaimana berikut.

1) Materi Garap

Supanggah mendefinisikan materi garap sebagai bahan dasar, bahan mentah yang diacu, "dimasak", dan digarap oleh seniman maupun sekelompok orang, yang dielaborasi ke dalam (1) Balungan *Gendhing*, (2) *Gendhing*, (3) Karakter, (4) Pengelompokan *Gendhing* sesuai dengan laras, bentuk, ukuran, fungsi, rasa, dan pasangan. Bahan dasar musik secara umum adalah terdiri dari nada, elemen waktu, melodi, harmoni, tekstur dan dinamika. Hugh M. Miller (2017, hlm. 23-58) menjelaskan bahwa; (1) nada adalah suatu bunyi yang dihasilkan dari getaran-getaran udara yang teratur. Semua nada musikal terdiri atas empat unsur, yaitu: (1.a) tinggi rendah nada, (1.b) panjang pendek nada, (1.c) keras lemah nada, (1.d) warna suara. (2) Elemen waktu, merupakan landasan bagi musik. Di dalam musik elemen ini dibagi ke dalam tiga faktor, yaitu : (2.a) tempo, (2.b) Meter, (2.c) ritme. (3) Melodi, adalah suatu rangkaian nada-nada yang terkait, biasanya bervariasi dalam tinggi-rendah dan panjang-pendeknya nada-nada. Variasi melodi terbentuk oleh unsur (3.a) ritme, (3.b) dimensi-dimensi, (3.c) tingkat nada (register), (3.d) direksi dan (3.e) gerakan-gerakan. (4) harmoni, adalah elemen musikal yang didasarkan atas penggabungan secara simultan dari nada-nada. Salah satu unsur penting dari harmoni adalah (4.a) konsonan dan (4.b) disonan. (5) Tekstur adalah susunan dan hubungan yang khas dari faktor-faktor melodis dan harmonis di dalam musik. Tipe-tipe tekstur musik secara umum adalah (5.a) monofonis, (5.b) homofonis, (5.c) polifonis, (5.d) tekstur non melodis. (6) Dinamika, adalah mencakup semua tingkat kekerasan dan kelembutan dan proses yang terjadi dalam perubahan dari satu ke yang lainnya.

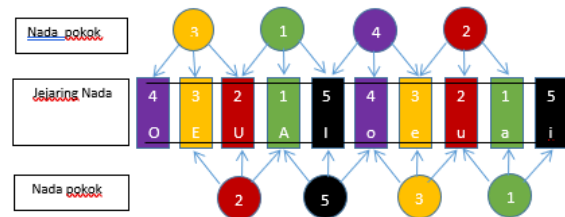
Materi garap baik *kotekan ngempat* maupun *neluin* terdiri dari; *Pertama*, Nada-nada yang berada dan digunakan dalam melodi pokok. Sekumpulan nada-nada tersebut menjadi bahan atau pijakan bagi *penabuh polos* dalam mengolah nada-nada jejaring dan motif pukulan. Nada jejaring yang dimaksud adalah nada-nada yang berada pada sisi kiri dan kanan dari nada pokok yang diacu. *Penabuh polos* akan membuat semacam pengembangan pola atau isian motif yang selanjutnya menjadi pijakan bagi *penabuh sangsih* dalam menyusun motif pukulan sesuai dengan aturan sistem kerja *ngempat* sebagaimana yang telah dijelaskan pada sub pembahasan di atas. Begitu pula dengan sistem kerja *kotekan neluin*. Secara umum jumlah nada pada tiap unsur pembentuk motif kedua *kotekan*

tidak lebih dan tidak kurang dari 2 sampai dengan 3 nada sebagaimana contoh notasi berikut.



Gambar 4. Transkrip *kotekan ngempat* dan penggunaan jumlah nada tiap unsur motif

Jejaring nada 3 dan 1 pada susunan nada bilah *gangsra* adalah sebagai berikut.



Gambar 5. Jejaring nada melodi pokok

Kedua, elemen waktu dalam garap *kotekan* secara garap konvensional umumnya menggunakan kecepatan tempo *allegro* atau lebih cepat dari tempo melodi pokok. Hal ini dapat dipahami dari sifat *kotekan* sebagai isian dari melodi pokok. Oleh karena sifat itu, pula ritme sinkopasi yang dibuat cenderung berulang-ulang, dengan sistem meter yang kebanyakan 4/4. *Ketiga*, melodi menjadi bagian yang paling fundamental dalam garap *kotekan*. Melodi pokok tiada lain adalah penuntun arah dan sekaligus pembentuk motif pukulan *polos* dan *sangsih*. Melodi pokok dapat mempengaruhi identitas, karakter, dan emosi pola jalinan *kotekan*. *Keempat*, harmoni konvensional yang digunakan dalam garap *kotekan* adalah *ngempat* dan *ngempyung*. Harmoni *ngempat* dihasilkan oleh benturan nada bilah 1 dan bilah 4, maupun kelipatannya. Sedangkan harmoni *ngempyung* dihasilkan dari benturan nada bilah 1 dan 3, maupun kelipatannya.

Kelima, tekstur dalam garap *kotekan* umumnya bersifat heterofoni. Artinya terdapat dua atau lebih instrumen yang memainkan melodi yang serupa atau sama, tetapi dengan variasi atau ornamen yang berbeda. Tekstur heterofoni menjadi salah satu faktor pembentuk kesan musikal yang kompleks dan terorganisir dalam sajiannya. *Keenam*, dinamika yang umum digunakan adalah *ngees* dan *nguncab*. Dinamika *ngees* menunjuk pada volume pukulan yang lirih. *Penabuh gamelan* biasanya akan hanya menggunakan bobot pemukul sebagai ukuran lirihnya. Sedangkan dinamika *nguncab* menunjuk pada pukulan keras. *Penabuh gamelan* biasanya

akan memberikan tenaga yang cukup pada pemukul, sehingga dapat membentuk perbedaan volume dengan *ngees*.

2) Penggarap

Supanggah (2007, hlm. 179) menyebutkan bahwa penggarap adalah unsur garap yang paling penting dan menentukan. Ia adalah pemilih dan pengolah bahan mentah, bumbu dan sekaligus memasaknya menjadi sebuah santapan musikal yang nikmat dihayati. Kualitas hasil garapan dengan demikian tergantung pada kapasitas, kreativitas dan kualitas si seniman penggarap. Ada tiga faktor yang mempengaruhi kapasitas, kreativitas dan kualitas seniman penggarap yakni (1) trah atau genetika, (2) pendidikan, (3) lingkungan keluarga dan tempat. Pada garap *kotekan* nilai seorang penggarap yang dibebankan adalah mampu bermain *incep*. Konsep *incep* menunjuk pada permainan komposisi yang bersih, rapi, dan jelas. Konsep *incep* dikonstruksi oleh *ngatih*, *meketekan*, dan *celang* (Adi, 2020, hlm. 130-135).

a. *Ngatih*

Ngatih merujuk pada kejelasan dari pukulan nada instrumen pada suatu jalinan ritme dan melodi. Maka pukulan dan tutupan bilah nada dari *penabuh polos* maupun *sangsih* diharapkan mempunyai kualitas yang baik sebagaimana apa yang dimaksud dengan *gegebung* dan *tetekes*. *Gegebug* adalah pukulan yang tepat dan cepat. Ibarat induk ayam betina yang melakukan perlawanan ketika dirinya dan anak-anaknya merasa terganggu oleh kehadiran manusia maupun hewan lain. Untuk dapat melakukan *gegebug* seorang *penabuh* harus mampu :

- *Jeg-jeg*, yaitu posisi badan tegak lurus dengan kaki bersila (laki-laki) dan metimpuh (perempuan).
- *Ngebat*, yaitu posisi siku tangan pemukul bilah setara dengan dada sedangkan tangan penutup bilah sejajar dengan pinggang. Jika kedua tangan sebagai pemukul, maka kedua siku setara dengan dada.
- *Nyekel*, yaitu tangan menggenggam bagian tengah panggul.
- *Ngontel*, yaitu melenturkan pergelangan tangan dan menjadikan ototnya sumber tenaga utama bukan otot pada lengan.

Sedangkan *tetekes* adalah tutupan bilah nada yang dilakukan secara tepat dan cepat. Ibarat seekor kepiting dalam mencapit mangsanya. Untuk dapat mencapai *tetekes* seorang *penabuh* harus mampu :

- *Nyaplok*, yaitu secara sigap menutup bilah nada yang dipukul oleh tangan kanan.
- *Nyaket*, yaitu melakukan tutupan bertenaga hingga bilah benar-benar tidak bergetar.
- *Ngapit*, yaitu melakukan jepitan pada dua bilah nada dengan menempatkan jempol pada bilah 1 (atas) dan telunjuk pada bilah ke 2 (bawah).

b. *Celang*

Celang artinya jeli. *Penabuh celang* adalah seseorang yang jeli melihat dan merasakan dinamika lirih (*ngees*), keras (*nguncab*), cepat (*becat*), dan pelan (*adeng*). Umumnya visualisasi atau gestur (*abahan*) *ngees* biasanya ditunjukkan dengan gestur tubuh yang sedikit membungkuk. *Abahan nguncab*, biasanya ditunjukkan dengan gestur tubuh yang menengadahkan ke atas. *Abahan becat*, biasanya ditunjukkan dengan gestur tegap ke depan dengan kepala manggut-manggut mengikuti tempo permainan yang cepat. Sedangkan *abahan adeng*, biasanya ditunjukkan dengan gestur tubuh yang lentur atau relax dengan tempo yang relatif pelan. Gestur-gestur ini lebih banyak ditunjukkan oleh *penabuh Ugal*. Berikut merupakan gambaran gestur tubuh yang menjadi *abahan*.

c. *Maketekan*

Maketekan artinya berhitung. Pada garap *kotekan* menghitung jumlah atau nilai ketukan dalam birama tertentu seperti 2/3, 2/4, 3/4, 4/4, 6/8, dan lainnya sangatlah pending. Birama sendiri artinya bagian atau segmen dari suatu baris melodi yang menjelaskan jumlah ketukan. Birama 2/3 artinya tiap birama terdiri dari dua ketukan. Birama 2/4 artinya tiap birama terdiri dari tiga ketukan. Birama 3/4 artinya tiap birama terdiri dari tiga ketukan. Birama 4/4 artinya tiap birama terdiri dari empat ketukan. Birama 6/8 artinya tiap birama terdiri dari enam ketukan. Untuk dapat *maketekan* sekurang-kurangnya *penabuh incep* telah mampu:

- *Nempo* artinya bermain sesuai atau sejalan dengan tempo permainan.
- *Ngunde* artinya daya tahan dan atau menjadi sirkulasi nafas pada kalimat-kalimat lagu yang menumpuk, cepat dan panjang.

3) Sarana Garap

Supanggah (2007, hlm. 229-240) menyebut sarana garap sebagai alat (fisik) atau media yang

digunakan oleh para seniman, pengrawit, termasuk vokalis dalam menyampaikan gagasan, ide musikal atau mengekspresikan diri dan/atau perasaan dan/atau pesan mereka secara musikal kepada *audience* atau kepada siapapun, termasuk kepada diri atau lingkungan sendiri. *Kotekan* mempunyai sifat dan fungsi sebagai ornamentasi, maka sudah barang tentu membutuhkan sarana garap yang juga mempunyai sifat dan fungsi yang sama, seperti halnya jenis instrumen *Gangsa* dan *Kantilan*, maupun sejenisnya. Selain itu, juga dapat menggunakan sarana lain berupa sistem notasi, dan juga media komputer dengan program-program yang mendukung, seperti *FL Studio*, *Music Score*, *Ableton*, dan lainnya.

4) Prabot Garap

Prabot garap merupakan piranti, *tool* dan atau seperangkat lunak baik berwujud gagasan maupun vokabuler garap yang sudah ada dalam tradisi karawitan. Supanggah (2007, hlm. 224-299) mengelaborasi perbendaharaan garap yang dalam konvensi karawitan berupa (1) Teknik, (2) Pola Irama dan Laya, (4) Laras, (5) Pathet, (6) Konvensi, (7) Dinamik. Teknik dan pola irama *kotekan* pada dasarnya antara garap satu dengan lainnya memiliki kemiripan, hanya saja isian nada-nadanya saja yang terkadang berbeda antara satu dengan lainnya. I Made Bandem (1987) sekurang-kurangnya mencatat 14 pola *kotekan* atau *ubit-ubitan* dari seniman (alm) I Gusti Putu Made Gria dan (alm) I Nyoman Kaler. 14 pola *kotekan* tersebut adalah *bebaru*, *aling-aling*, *kabelit*, *kabelet*, *kabelet ngecog*, *oles-olesan*, *ubitan nyendok*, *nyalimput*, *nyalimped*, *gagulet*, *gagelut*, *tulak wali*, *aling-aling cungh temisi*, dan *gegejer*. Kesemuanya masih eksis dipergunakan dalam garap *tatabuhan* konvensional.

5) Penentu Garap

Supanggah menyebutkan bahwa penentu garap merupakan hal-hal yang menjadi pendorong bagi seniman untuk melakukan proses garap. Pada garap *kotekan* kebanyakan *penabuh* gamelan Bali menyajikan *kotekan* karena selera dan juga mencoba untuk mengoptimalkan fungsi instrumen dalam barungan (Wawancara I Kadek Ariawan, 2023). Selera umumnya berkaitan dengan pengalaman pribadi, genetika, pendidikan, pengaruh lingkungan, perubahan tren, percobaan, dan kepribadian. Sedangkan optimalisasi fungsi instrumen juga merupakan bagian dari upaya penggalan dan pencarian jati diri baru.

6) Pertimbangan Garap

Selain penentu garap, ada pula pertimbangan garap yang umumnya dipicu oleh adanya ketersediaan ruang, waktu, dan juga kemampuan

untuk mewujudkannya. Biasanya ruang-ruang festival atau lomba akan memicu munculnya hasrat untuk menggarap *kotekan* yang lebih kompleks dari yang sudah ada, atau pun sekedar mengkreasikan untuk menghadirkan nuansa musikal berbeda dari sebelumnya.

PENUTUP

Kotekan ngempat adalah harmoni permainan empat nada yang saling mengisi satu sama lain pada dimensi ruang dan waktu berbeda, lewat pembagian pukulan *polos* dan *sangsih* yang dipandu oleh alur melodi pokok/*bantang gending*. Perbedaan yang cukup signifikan dengan *kotekan neluin* adalah terletak pada pembagian nada yang dimainkan *penabuh polos* dan *sangsih*. Pada *kotekan neluin* satu nada senantiasa terdapat satu nada yang dipukul bersama sekaligus menjadi pegangan dalam membangun pola jalinan. Sisanya dimainkan secara bergantian. Materi garap baik *kotekan ngempat* maupun *neluin* terdiri dari; (1) Nada-nada yang berada dan digunakan dalam melodi pokok; (2) Elemen waktu dalam garap *kotekan* secara garap konvensional umumnya menggunakan kecepatan tempo *allegro* atau lebih cepat dari tempo melodi pokok; (3) Melodi menjadi bagian yang paling fundamental dalam garap *kotekan* yakni sebagai penuntun dan dasar keputusan menyusun motif jalinan; (4) Harmoni konvensional yang digunakan dalam garap *kotekan* adalah *ngempat* dan *ngempyung*; (5) Tekstur dalam garap *kotekan* umumnya bersifat heterofoni; (6) Dinamika yang umum digunakan adalah *ngees* dan *nguncab*. Penggarap *kotekan* hendaknya memiliki konsep *incep* dengan konstruksi *ngatih*, *meketekan*, dan *celang*. *Kotekan* yang mempunyai sifat dan fungsi sebagai ornamentasi, maka sudah barang tentu membutuhkan sarana garap yang juga mempunyai sifat dan fungsi yang sama dan sebuah barungan.

Prabot garap yang digunakan tidak jauh dari 14 pola *kotekan* yang berhasil dicatat oleh I Made Bandem yaitu *bebaru*, *aling-aling*, *kabelit*, *kabelet*, *kabelet ngecog*, *oles-olesan*, *ubitan nyendok*, *nyalimput*, *nyalimped*, *gagulet*, *gagelut*, *tulak wali*, *aling-aling cungh temisi*, dan *gegejer*. Pada garap *kotekan* kebanyakan *penabuh* gamelan Bali menyajikan *kotekan* karena selera dan juga mencoba untuk mengoptimalkan fungsi instrumen dalam barungan. Umumnya dipicu oleh adanya ketersediaannya ruang, waktu, dan juga kemampuan untuk mewujudkannya.

DAFTAR PUSTAKA

- Adi, I.K.K. (2020). *Garap Tabuh Kreasi Baru Sag Nyoman Putra Arsa Wijaya*. (Tesis Pascasarjana ISI Surakarta).
- Bandem, I Made. (1987). *Ubit-Ubitan Sebuah Teknik Permainan Gamelan Bali*. Denpasar, JURNAL SENI BUDAYA.
- . (2013). *Gamelan Bali Di Atas Panggung Sejarah*. Denpasar: Badan Penerbit STIKOM Bali.
- Dibia, I Wayan. (2017). *Kotekan: dalam musik dan kehidupan Bali*. Denpasar: Bali Mangsi Foundation.
- Kaelan, (2005). *Metode Penelitian Kualitatif bidang Filsafat*. Paradigma. Yogyakarta.
- Sukerta, Pande Made. (2009). *Ensiklopedi Karawitan Bali*. Surakarta: ISI Press.
- Miller, Hugh M. (2017). *Apresiasi Musik*. Yogyakarta: Thafa Media.
- Supanggih, Rahayu. (2007). *Bothekan Karawitan II*. Surakarta: ISI Press.

Narasumber

I Kadek Ariawan (39) Penabuh Gamelan Wira Loka Natha Cimahi.