



BUNGBANG

TRADISI GAMELAN ANYAR DI
BANJAR TENGAH, SESETAN,
KOTA DENPASAR



DINAS KEBUDAYAAN
KOTA DENPASAR

2019



PEMERINTAH KOTA DENPASAR
DINAS KEBUDAYAAN

BUNGBANG

TRADISI GAMELAN ANYAR
DI BANJAR TENGAH, SESETAN,
KOTA DENPASAR



BUNGBANG
TRADISI GAMELAN ANYAR
DI BANJAR TENGAH, SESETAN, KOTA DENPASAR

Penasehat:

Walikota Denpasar
(I.B. Rai Dharmawijaya Mantra, SE., M.Si)

Wakil Walikota Denpasar
(I G. Ngurah Jaya Negara, SE)

Pembina:

Sekretaris Daerah Kota Denpasar
(Drs. A.A. Ngurah Rai Iswara, M.Si)

Asisten Pemerintahan dan Kesejahteraan Rakyat Sekretaris Daerah Kota Denpasar
(I Made Toya, SH)

Ketua:

Kepala Dinas Kebudayaan Kota Denpasar
(Drs. I Gusti Ngurah Bagus Mataram)

Koordinator:

Kepala Bidang Kesenian Dinas Kebudayaan Kota Denpasar
(Dwi Wahyuning Kristiansanti, S.Sn., M.Si)

Tim Penyusun:

Dr. I Nyoman Astita, M.A
Dewa Gede Yadhu Basudewa, S.S., M.Si
Heri Purwanto, S.S

DINAS KEBUDAYAAN KOTA DENPASAR
2019

BUNGBANG
TRADISI GAMELAN ANYAR
DI BANJAR TENGAH, SESETAN, KOTA DENPASAR

Oleh:

I Nyoman Astita

Dewa Gede Yadhu Basudewa

Heri Purwanto

Diterbitkan oleh:

DINAS KEBUDAYAAN KOTA DENPASAR

Jl. Hayam Wuruk No. 69 Denpasar

Telp. (0361) 243672 – Email: kebudayaan@denpasarkota.go.id

Isi diluar tanggungjawab percetakan.

Hak cipta ada pada Dinas Kebudayaan Kota Denpasar. Dilarang memperbanyak buku ini tanpa sepengetahuan pemegang hak cipta. Kutipan dengan menyebutkan/menyertakan sumbernya hanya untuk kepentingan ilmiah, pencerahan, seminar, aplikasi, diskusi, atau kegiatan ilmiah lainnya.

SAMBUTAN KEPALA DINAS KEBUDAYAAN KOTA DENPASAR



Om Swastyastu,

Puji syukur kami panjatkan kehadiran Ida Sang Hyang Widhi Wasa, karena atas perkenan dan anugrah-Nya penyusunan kajian *bungbang* sebagai *gamelan anyar* yang mentradisi di Banjar Tengah Sesetan ini akhirnya dapat diwujudkan dengan terbitan buku elektornik (*e-book*) yang memuat kajian sejarah, budaya, seni, bentuk, fungsi, makna, dan upaya pelestarian sehingga nantinya dapat diapresiasi oleh masyarakat umum di Kota Denpasar.

Penyusunan kajian *bungbang* sebagai *gamelan anyar* ini bertujuan mendata karya seni di Kota Denpasar, khususnya seni pertunjukan yang diamanatkan dalam UU No. 5 Tahun 2017 tentang Pemajuan Kebudayaan dengan adanya sebuah perlindungan, pengembangan, pemanfaatan, dan pembinaan terhadap obyek pemajuan kebudayaan. Kajian ini merupakan sebuah langkah awal dalam melakukan upaya pelestarian warisan budaya, khususnya seni pertunjukan. Melalui terbitnya buku elektronik (*e-book*) ini akan memberikan pengetahuan, pemahaman, dan mewujudkan rasa bangga akan kekayaan warisan budaya yang tersebar di Kota Denpasar, khususnya terhadap warisan budaya yang bersifat non benda (*intangible*) sebagai pusaka budaya (*cultural heritage*).

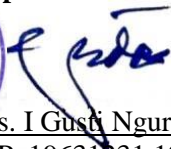
Akhir kata kami ingin menyampaikan penghargaan dan ucapan terima kasih kepada tim penyusun buku sehingga mampu mempersembahkan hasil kajian akademis sebagai bentuk nyata dalam pemajuan kebudayaan dan pembangunan Kota Denpasar. Semoga melalui buku ini akan muncul lagi pemikiran serta karya-karya baru yang berkaitan dengan upaya pelestarian warisan budaya, khususnya seni pertunjukan di Kota Denpasar.

Om Shanti, Shanti, Shanti Om.

Denpasar, 29 November 2019

Kepala Dinas Kebudayaan Kota Denpasar




Drs. I Gusti Ngurah Bagus Mataram
NIP. 19631231 198503 1 179

KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa Ida (*Ida Sang Hyang Widhi Wasa*) karena limpahan karunia-Nya buku elektronik (*e-book*) yang berjudul “***Bungbang: Tradisi Gamelan Anyar di Banjar Tengah, Sesetan, Kota Denpasar***” dapat diterbitkan sesuai dengan harapan dan tepat waktu.

Penyusunan kajian ini merupakan sebuah upaya inventarisasi karya budaya yang dilaksanakan dengan mengadakan observasi, wawancara, dan studi kepustakaan mengenai *gamelan bungbang* di Banjar Tengah Sesetan. *Bungbang* jika diselaraskan dengan katagori warisan budaya tak benda pada Konvensi UNESCO pada tahun 2003 tentang *Safeguarding Intangible Cultural Heritage* masuk sebagai katagori seni pertunjukan. Buku elektronik (*e-book*) ini membahas sejarah, budaya, seni, bentuk, fungsi, makna, dan upaya pelestariannya di masyarakat. Penyusunan kajian ini juga bermaksud untuk mendokumentasikan karya budaya dan sebagai data pertimbangan melakukan pelestarian di Kota Denpasar, selain itu sebagai penguat identitas Kota Denpasar sebagai *Heritage City*, dan mendukung visi “Denpasar Kreatif Berwawasan Budaya dalam Keseimbangan Menuju Keharmonisan”.

Pada kesempatan ini disampaikan terima kasih kepada Pemerintah Kota Denpasar atas segala dukungan moral maupun bantuan sarana prasarana selama pelaksanaan inventarisasi hingga proses penyusunan buku elektronik (*e-book*), ucapan terima kasih juga disampaikan kepada masyarakat, khususnya keluarga alm. I Nyoman Rembang dan masyarakat Banjar Tengah Sesetan yang telah memberikan kesempatan kepada kami dalam melaksanakan penelitian di lingkungannya, serta kepada semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah membantu proses inventarisasi hingga penyusunan buku ini. Besar harapan kami semoga hasil inventarisasi warisan budaya tak benda, khususnya seni pertunjukan ini dapat bermanfaat bagi semua pihak.

Denpasar, 28 November 2019

Tim Penyusun

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
SAMBUTAN KEPALA DINAS KEBUDAYAAN KOTA DENPASAR	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR GAMBAR	vii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Maksud dan Tujuan	6
1.3 Ruang Lingkup dan Pelaksanaan	7
1.4 Metode	7
1.5 Pengolahan Data	8
BAB II GAMBARAN UMUM	9
2.1 Letak Geografis dan Keadaan Masyarakat Banjar Tengah Sesean.....	9
2.2 Potensi Kesenian di Banjar Tengah Sesean	12
2.3 Proses Kreatif I Nyoman Rembang Menjadi Maestro <i>Karawitan</i> Bali	18
2.4 Tradisi Gamelan <i>Bungbang Anyar</i> di Banjar Tengah Sesean.....	29
BAB III BENTUK, FUNGSI, MAKNA DAN UPAYA PELESTARIAN GAMELAN <i>BUNGBANG</i>	34
3.1 Bentuk dan Instrumentasi Gamelan <i>Bungbang</i> di Banjar Tengah Sesean	34
3.2 Fungsi Pertunjukan <i>Bungbang</i> di Banjar Tengah Sesean	45
3.3 Makna Pertunjukan <i>Bungbang</i> di Banjar Tengah Sesean.....	49
3.4 Upaya Pelestarian Gamelan <i>Bungbang</i> di Banjar Tengah Sesean.....	52
BAB IV PENUTUP	54
4.1 Simpulan	54
4.2 Rekomendasi	56
DAFTAR PUSTAKA	58

DAFTAR GAMBAR

2.1 <i>Gambuh</i> di Sesetan – Kemungkinan <i>Gambuh</i> di Banjar Tengah Sesetan	13
2.2 <i>Gambelan Gambuh</i> di Sesetan – Kemungkinan <i>Gambuh</i> di Banjar Tengah Sesetan	14
2.3 <i>Sekaa Gong Wirama Duta</i> Ketika Latihan Bermain <i>Gamelan Bungbang</i>	15
2.4 Alm. I Nyoman Rembang sebagai Maestro <i>Karawitan</i> Bali pada Tahun 1994.....	25
2.5 Alm. I Nyoman Rembang Ketika Memproduksi <i>Gamelan Rindik Joged Bungbang</i> Sekitar Tahun 1988.....	29
2.6 Alm. I Nyoman Rembang Sedang Melaras Nada <i>Gamelan Bungbang</i> Sekitar Tahun 1988	32
3.1 <i>Barungan</i> <i>Gamelan Bungbang</i>	37
3.2 <i>Bungbang Pangede (Jegogan)</i>	38
3.3 <i>Panggul</i> yang Digunakan untuk Memainkan <i>Bungbang Pangede (Jegogan)</i>	39
3.4 <i>Bungbang Madya (Pemade)</i>	40
3.5 <i>Panggul</i> yang Digunakan untuk Memainkan <i>Bungbang Madya (Pemade)</i>	41
3.6 <i>Bungbang Alit (Kantil)</i>	42
3.7 <i>Panggul</i> yang Digunakan untuk Memainkan <i>Bungbang Alit (Kantil)</i>	43
3.8 Instrument <i>Kajar, Suling, dan Cengceng Ricik</i> pada <i>Barungan Gamelan Bungbang</i>	44
3.9 Instrument <i>Kendang Lanang Wadon, Gong Pulu, dan Gong Bermancol</i> pada <i>Barungan Gamelan Bungbang</i>	45

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pulau Bali dikenal dengan keindahan alam, seni budaya, adat istiadat, dan situs-situs pura bersejarah (*heritage*) sehingga Pulau Bali diberi julukan sebagai “Pulau Dewata” dan “Pulau Seribu Pura”. Keindahan alamnya yang bertabur cagar budaya sejak jaman kerajaan menyatu dalam kehidupan masyarakat yang gigih mempertahankan tradisi adat, budaya, dan agama Hindu di Bali. Selain keindahan alam dan budaya, pulau Bali juga kaya dengan berbagai ragam kesenian yang menjadi keseharian “*way of life*” orang Bali. Miguel Covarrubias mengatakan bahwa kesenian Bali bersifat kolektif, progresif dan terbuka. Dalam pandangan Covarrubias semua orang Bali adalah seniman. Tidak ada bedanya kalau mereka berasal dari kalangan bangsawan, pendeta, petani, laki-perempuan, anak-anak atau dewasa, semuanya berkontribusi dalam upacara-upacara adat maupun agama. (Island of Bali:1937).

Di Bali banyak terdapat wadah berkesenian yang disebut “*Sekaa*”, yaitu sebuah organisasi tradisional untuk menyalurkan kesenangan/hobi (*sekaa tuak, sekaa semal. dll*). Sekaa yang menekankan aktifitasnya pada pelayanan sosial melakukan kegiatan berbasis gotong royong, dengan demikian mereka dapat saling bantu untuk meringankan beban fisik maupun finansial para anggotanya (*sekaa manyi, sekaa mula, sekaa subak, dll*). Ada juga *sekaa* yang lebih mengutamakan olah-ketrampilan

seni sebagai hobi yang sekaligus menjadi sumber penghasilan bagi anggota-anggotanya (*sekaa gong, sekaa joged, sekaa arja, sekaa Cak, sekaa Barong, sekaa Legong, sekaa Topeng, dll*). Profesi seniman disebut "*paswaginan*" yaitu keahlian yang dimiliki oleh orang-orang tertentu seperti: *undagi* (perupa), *pregina* (penari), *pengawi* (sastrawan), *jero dalang* (penutur pewayanan), *juru kidung* (penyanyi ritual) atau *juru gambel* (penabuh).

Gamelan (dalam bhs. Bali dibaca: *gambelan*) adalah seni musik tradisi (*karawitan*) dengan berbagai ragam alat musik (*instrument*) seperti: *gangsa* (alat berbilah), *gong* (alat berpencon), *suling* (alat yang ditiup), *rincik/cengceng* (alat yang dibenturkan), *rebab* (alat yang digesek) dan *kendang* (alat bermembran yang dipukul). *Gamelan* juga dikenal sebagai seni musik khas Nusantara yang lahir dan berkembang di dalam kebudayaan suku-suku bangsa di Indonesia. Gamelan Bali sebagai salah satu warisan budaya Nusantara yang diajarkan secara turun temurun, dan biasanya mengandung unsur ritual berkaitan dengan upacara-upacara keagamaan. Instrumentasinya terdiri dari alat-alat perkusi (pencon, bilah, membran, tiup, gesek), menggunakan *titilaras* pentatonis: *selendro* dan *pelog*.

Gamelan Bali berevolusi sejak jaman prasejarah, jaman kerajaan, jaman kemerdekaan dan jaman baru. Fase-fase perkembangannya mulai dari: "Masa Prasejarah (2000 S.M.-Abad VIII); Masa Pemerintahan Raja-raja Bali Kuna (Abad IX-XIV); Masa Kedatangan Orang-orang Majapahit, Masa Kejayaan Raja-raja Gelgel dan Klungkung (Abad XIV-XIX); Masa Pemerintahan Belanda (1846-1945); Masa

Kemerdekaan (1945-Akhir Abad XX) dan Masa Kini (Akhir Abad XX-Awal Abad XXI)” (Bandem, Gamelan Bali Di Atas Panggung Sejarah: 2013, 15).

Pada tahun 1972, I Nyoman Rembang membuat klasifikasi *barungan* gamelan Bali yang dikelompokkan dalam 3 (tiga) golongan yaitu: tua, madya, dan baru. Penggolongan ini berdasarkan pada ciri-ciri kelengkapan instrumentasi dan teknik permainan gamelan itu sendiri, serta berdasarkan fungsinya di masyarakat. Menurut Rembang bahwa makin sedikit instrumen yang digunakan dalam sebuah *barungan* (ansambel), dan semakin sederhana teknik permainan yang digunakan, maka *barungan* gamelan itu dianggap lebih tua umurnya. Sebaliknya, semakin lengkap instrumen yang digunakan dalam sebuah *barungan* dan semakin rumit teknik permainannya, maka *barungan* gamelan itu dianggap lebih muda umurnya. (Kuliah Pengetahuan Karawitan ASTI Denpasar, 1972). Bandem memperkuat pendapat ini mengatakan: “Rembang ketika membuat klasifikasi ini nampaknya menggunakan teori evolusi atau teori perkembangan untuk memperoleh hasil yang sesuai dengan pemikirannya. Teori evolusi selalu melihat perkembangan itu diawali dari makhluk atau benda yang sederhana dan berubah menjadi lebih sempurna. Perkembangan semacam ini tidak dipungkiri terjadi pada gamelan Bali” (Bandem, Gamelan Bali Di Atas Panggung Sejarah: 2013, 49).

Gamelan golongan *Tua (wayah)* diperkirakan sudah ada sebelum abad XV Masehi, serta pada umumnya didominasi oleh alat-alat berbentuk bilahan, seperti

gamelan *gambang*, *caruk*, *genggong*, *selonding*, *gong luang*, *gong bheri*, *gender wayang*, dan lain sebagainya. Gamelan golongan *madya* berkembang sekitar abad XVI-XIX Masehi, gamelan *madya* merupakan *barungan* yang sudah menggunakan instrumen *kendang* dan instrumen bermoncol, seperti *gamelan semar pagulingan*, *gong gede*, *batel barong*, *bebarongan*, *pelegongan*, *joged pingitan*, *angklung*, *baleganjur*, dan lain sebagainya. Sedangkan gamelan golongan Baru (*anyar*) merupakan pengembangan dari *gamelan* yang sudah ada, yaitu penggabungan gamelan *wayah* dan *madya* seperti *gamelan gong kebyar*, *jegog*, *joged*, *tektekan*, *bungbang*, dan lain sebagainya

Gamelan sebagai seni musik tradisional biasanya diwariskan secara berkesinambungan dan di dukung oleh masyarakatnya (Supanggah, 1995: 1). Begitu juga menurut Pardede (1998: 5) seni musik tradisional didasarkan kepada proses penciptaannya yang lahir dari situasi sosial yang mengandung unsur-unsur kultural dan diwariskan secara berkesinambungan. Dari kedua pendapat di atas memberikan gambaran bahwa seni musik tradisional merupakan musik rakyat yang sudah lama ada dan diajarkan secara turun temurun dari generasi ke generasi dan masyarakat berperan dalam melestarikannya.

Gamelan *bungbang anyar* di Banjar Tengah Sasetan pertama kali dipentaskan pada tanggal 16 November 1988, dalam rangka pawai pembukaan lomba desa di Desa Adat Sasetan, Denpasar. Gamelan *bungbang* ini diciptakan oleh I Nyoman Rembang, seorang maestro karawitan Bali kelahiran Banjar Tengah, Desa Adat

Sesetan. Gamelan *bungbang anyar* menjadi unik karena kesederhanaannya dan hanya ditemukan di Banjar Tengah Sesetan. Sebagai masyarakat Kota Denpasar kita patut bangga dan mengapresiasi keberadaan gamelan *bungbang anyar* yang ada di Banjar Tengah Sesetan tersebut, sehingga keberadaannya perlu dilestarikan dengan melakukan pembinaan-pembinaan dan regenerasi.

Keberadaan gamelan *bungbang* di Banjar Tengah Sesetan sangat menarik untuk dikaji karena merupakan satu-satunya karya monumental yang unik dan mentradisi di Banjar Tengah Sesetan. Dengan menelisik proses kreatif almarhum I Nyoman Rembang dapat digambarkan tentang sejarah terciptanya *bungbang* sebagai *gamelan anyar*, serta memahami bentuk, fungsi, makna, dan upaya-upaya pelestariannya. Gamelan *Bungbang* menjadi unik, karena gagasan musikal yang dihasilkan terinspirasi dari tetesan bunyi air. Gamelan *bungbang* dibuat dari bahan bambu berbentuk setengah kentongan (*kulkul*) dan dapat dilaras dalam nada-nada *pelog* maupun *selendro*. Setiap *buluh bungbang* merepresentasikan satu nada yang dimainkan oleh seorang *penabuh*. Kendatipun seorang *penabuh* hanya memukul satu alat *bungbang*, namun peran, keterhubungan dan fungsinya dalam memainkan melodi, mengatur ritme dan dinamika permainan semuanya terjalin sebagai satu kesatuan komposisi, sehingga seorang *penabuh* dengan satu nada *bungbang* dituntut untuk menghafal lagu secara keseluruhan.

Tradisi gamelan *bungbang anyar* di Banjar Tengah Sesetan perlu dipublikasikan agar diketahui secara luas di wilayah Bali, Nasional sampai ke Manca

Negara. Berdasarkan hal tersebut Pemerintah Kota Denpasar melalui Bidang Kesenian Dinas Kebudayaan Pemerintah Kota Denpasar melakukan upaya pelestarian, pendataan inventori serta menyusun buku elektronik (*e-book*) yang nantinya diterbitkan secara *online* di *Website Denpasar Culture* dan dicetak dalam bentuk buku oleh Dinas Kebudayaan Kota Denpasar.

1.2 Maksud dan Tujuan

Penyusunan kajian sebagai gamelan *bungbang anyar* yang mentradisi Banjar Tengah Sesetan, Kota Denpasar ini bermaksud untuk menyempurnakan kualitas data yang ada, hasil yang diperoleh benar-benar merupakan data yang akurat dan dapat dipertanggungjawabkan, baik mengenai sejarah perkembangan, bentuk, fungsi, makna, dan upaya pelestariannya. Sedangkan tujuan penelitian pengkajian ini adalah sebagai upaya pelestarian warisan budaya tak benda dengan cara mendata gamelan *bungbang* sebagai seni pertunjukan di Kota Denpasar, sehingga nantinya dapat digunakan sebagai data inventori jenis-jenis *gamelan anyar* dan dapat digunakan sebagai bahan usulan penetapan warisan budaya tak benda Indonesia. Hasil kajian inventarisasi ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi dunia pendidikan dan kebudayaan mengenai data kajian kesenian, khususnya seni pertunjukan di Kota Denpasar bagi masyarakat umum.

1.3 Ruang Lingkup dan Pelaksanaan

Adapun yang menjadi ruang lingkup dan pelaksanaan kegiatan penelitian kajian inventarisasi ini adalah *bungbang* sebagai *gammelan anyar* yang mentradisi di Banjar Tengah, Kelurahan Sesetan, Kecamatan Denpasar Selatan, Kota Denpasar. Pelaksanaan penelitian kajian inventarisasi ini dilakukan dengan cara identifikasi, pendeskripsian, pendokumentasian foto dan video, serta pengolahan data (analisis) menggunakan metode observasi, wawancara, dan studi kepustakaan. Selanjutnya hasil penelitian ini disajikan dalam bentuk buku elektronik (*e-book*) yang akan dimuat secara *online* dalam aplikasi *Website Denpasar Culture*.

Penelitian kajian inventarisasi *gamelan bungbang* ini diawali dengan kegiatan observasi pada tanggal 9 dan 30 Oktober 2019, serta dilanjutkan dengan kegiatan wawancara dan pengambilan video dokumenter pada tanggal 14 s/d 25 Oktober dan 1 November 2019.

1.4 Metode

Upaya dalam memperoleh hasil yang maksimal dalam pelaksanaan penelitian kajian inventarisasi *bungbang* sebagai *gamelan anyar* yang mentradisi di Banjar Tengah Sesetan ini menggunakan beberapa metode penelitian, yaitu sebagai berikut:

1. Observasi, merupakan teknik pengumpulan data dengan cara pengamatan secara langsung pada objek yang menjadi sasaran kegiatan dilokasi pendataan/penelitian.

2. Wawancara, merupakan teknik pengumpulan data melalui kegiatan tanya jawab dengan pihak-pihak yang dianggap mengetahui tentang keberadaan objek dan lingkungannya.
3. Studi Kepustakaan, merupakan pengumpulan data melalui data pustaka atau sumber-sumber tertulis lain seperti buku, jurnal, artikel, dan pustaka lainnya yang memiliki kaitan dengan objek penelitian.

1.5 Pengolahan Data

Pengolahan data dilakukan ketika semua data telah terkumpul melalui metode observasi, wawancara, dan studi kepustakaan. Data diolah secara kualitatif maupun kuantitatif dan disajikan secara deskriptif dalam bentuk laporan penelitian kajian berupa buku elektronik (*e-book*) untuk dapat dipakai sebagai data inventarisasi seni pertunjukan, khususnya *gamelan* di Kota Denpasar.

BAB II

GAMBARAN UMUM

2.1 Letak Geografis dan Keadaan Masyarakat Banjar Tengah Sasetan

Tengah merupakan salah satu *banjar adat* dan dinas yang secara administrasi dan geografis terletak di tengah-tengah Desa Adat Sasetan, Kelurahan Sasetan, Kecamatan Denpasar Selatan, Kota Denpasar, Provinsi Bali. Kelurahan Sasetan merupakan salah satu wilayah dengan jumlah penduduk yang cukup padat di Kota Denpasar dengan luas wilayah sekitar 739,00 Ha, dengan batas-batas wilayah seperti di sebelah utara adalah Desa Dauh Puri Kelod, Kecamatan Denpasar Barat; sebelah selatan adalah Kelurahan Serangan, Kecamatan Denpasar Selatan; sebelah barat adalah Kelurahan Pedungan, Kecamatan Denpasar Selatan; dan sebelah timur adalah Desa Sidakarya, Kecamatan Denpasar Selatan (Profil Kelurahan Sasetan, 2018: 1).

Sasetan sebagai desa adat dan kelurahan saat ini pada awalnya masyarakatnya berasal dari Desa Pedungan yang menurut cerita konon kesehariannya sebagai petani. Beberapa masyarakat Desa Pedungan tersebut bekerja sebagai petani disisi timur desa, mereka menganggap areal tersebut memiliki kondisi tanah subur dan cocok digunakan sebagai tempat bermukim sekaligus bercocok tanam. Lambat laun masyarakat yang menetap di wilayah tersebut kemudian menamai wilayahnya “*Kesetan*” yang berarti serpihan, karena wilayah tersebut memang awalnya merupakan serpihan/bagian dari Desa Pedungan. Nama *Kesetan* tersebut seiring berjalannya waktu berubah menjadi Sasetan hingga saat ini. Masyarakat akhirnya

membina dan membangun wilayah yang bernama Sasetan tersebut dengan membangun tempat pemukiman dan tempat suci sebagai Kahyangan Tiga seperti Pura Kahyangan, Pura Desa, Pura Puseh, Pura Dalem, serta Pura Taman yang letaknya menjadi satu dalam areal suci. Masyarakat dengan jumlahnya yang semakin berkembang kemudian membangun kelompok organisasi kemasyarakatan yang mengikat dalam kegiatan-kegiatan adat berupa *banjar* yang hingga saat ini berjumlah 10 *Banjar* seperti Banjar Kaja, Banjar Tengah, Banjar Pembungan, Banjar Gaduh, Banjar Lantang Bejuh, Banjar Puri Agung, Banjar Dukuh Sari, Banjar Pegok, Banjar Kaja Tempekan Kubu, dan Banjar Suwung Batan Kendal (Profil Kelurahan Sasetan, 2014 dalam Handayani, 2015: 98-99).

Penduduk Desa/Kelurahan Sasetan per-Tahun 2018 berjumlah 27.789 jiwa dengan rincian laki-laki berjumlah 14.117 jiwa dan perempuan berjumlah 14.672 jiwa, dengan 7.460 kepala keluarga (KK). Masing-masing masyarakatnya secara umum mata pencaharian atau pekerjaannya petani, buruh tani, PNS, pengerajin industri, pedagang, peternak, nelayan, montir, dokter, bidan, perawat, TNI, POLRI, notaris, pengacara, dosen, guru, arsitek, seniman, karyawan swasta, wiraswasta, sopir, pendeta, dan buruh bangunan (Profil Kelurahan Sasetan, 2018: 9-10).

Banjar Tengah Sasetan sebagai lokasi berkembangnya seni musik (*gamelan*) *bungbang* dalam penelitian kajian ini merupakan bagian dari Desa Adat atau Kelurahan Sasetan, yang berbatasan langsung dengan Banjar Kaja Sasetan di sebelah utara, Banjar Celuk Penjer di sebelah timur, Banjar Gaduh Sasetan di sebelah selatan,

dan Banjar Pembungan Sesetan di sebelah barat. Banjar Tengah sebagai *banjar adat* memiliki fungsi yang sama dengan *banjar adat* umumnya di Bali, yaitu merupakan bentuk kesatuan sosial yang didasarkan atas kesatuan wilayah dengan diperkuat oleh kesatuan adat dan kegiatan keagamaan. Banjar Tengah Sesetan secara umum dipimpin oleh dua orang kepala (*kelihan*), yaitu *kelihan banjar/kelihan adat* bertugas mengurus maupun memimpin segala urusan adat dan agama, sedangkan *kelihan dinas/kepala lingkungan* bertugas mengurus urusan administrasi pemerintahan masyarakat *banjar*. *Kelihan banjar/adat* di Banjar Tengah Sesetan dipilih berdasarkan hasil *paruman agung banjar* yang dilaksanakan setiap enam kali hari raya Galungan (kurang lebih tiga tahun) oleh delapan *tempekan*, seperti Tempekan Kaja Kangin, Tempekan Kaja Kauh, Tempekan Pekandelan Kelod, Tempekan Pekandelan Kaja, Tempekan Tengah Kelod, Tempekan Tengah Kaja, Tempekan Tegal Wangi, dan Tempekan Kubu Kidung Alas. *Kelihan adat* Banjar Tengah Sesetan selama kepengurusannya didampingi oleh *petajuh* (wakil ketua), *penyarikan* (sekretaris), dan *patengen* (bendahara) dengan tiga tahun lama masa kepengurusan.

Masyarakat Banjar Tengah Sesetan per-Tahun 2018 berjumlah 1.408 jiwa yang terbagi dari 450 kepala keluarga (KK) dengan rincian laki-laki berjumlah 845 jiwa dan perempuan 563 jiwa. Mayoritas masyarakat Banjar Tengah Sesetan menganut agama Hindu yang terutama masyarakat asli (adat) dan sebagian warga pendatang, sedangkan sebagian lagi menganut agama Islam, Kristen, dan Buddha. Mata pencaharian masyarakat Banjar Tengah Sesetan sebagian besar adalah PNS dan

karyawan swasta, sedangkan lainnya sebagai wiraswasta dan seniman. Letak wilayah Banjar Tengah Sasetan sangat strategis karena dekat dengan pusat Kota Denpasar serta sebagai jalur alternatif menuju kawasan pariwisata di Bali selatan seperti Sanur, Kuta, Jimbaran, Serangan, dan Nusa Dua.

2.2 Potensi Kesenian di Banjar Tengah Sasetan

Potensi kesenian di Banjar Tengah Sasetan dapat ditelisik berdasarkan atas aktivitas sehari-hari masyarakat yang bergelut dalam bidang kesenian. Potensi merupakan sebuah kemampuan yang dimiliki manusia yang mungkin untuk dikembangkan, dalam hal ini adalah potensi seni yang dimiliki oleh masyarakat di Banjar Tengah Sasetan. Banyaknya kegiatan keagamaan dan sosial bermasyarakat di Banjar Tengah maupun di Desa Adat Sasetan yang tentunya menggunakan unsur kesenian membuat masyarakat terpacu dan terlibat dalam berkesenian. Masyarakat Banjar Tengah Sasetan dari usia anak-anak, remaja, dewasa, lanjut usia nampak masih sangat antusias dalam berkesenian mengisi kegiatan keagamaan maupun sosial bermasyarakat. Potensi kesenian tersebut dapat dilihat dengan adanya *sekaa-sekaa* kesenian yang ada di bawah naungan Banjar Tengah Sasetan seperti *Sekaa Gambuh*, *Sekaa Gong Wirama Duta*, *Sekaa Kesenian Legong Keraton Pangilen*, *Sekaa Bungbang*, dan *Sekaa Teruna Santi Graha* yang dijelaskan sebagai berikut.

a. *Sekaa Gambuh*

Sekaa Gambuh di Banjar Tengah Sesetan merupakan kelompok perkumpulan masyarakat dalam berkesenian *dramatari*. *Gambuh* merupakan teater *dramatari* Bali yang dianggap paling tinggi mutunya, sehingga gerak-geraknya dianggap sebagai sumber segala jenis tari klasik Bali. *Gambuh* diperkirakan sudah ada sejak abad XV Masehi dengan lakon bersumber dari cerita *Panji* yang di dalamnya memuat unsur seni suara, seni drama, seni tari, dan seni sastra. *Dramatari gambuh* biasanya diiringi dengan *gamelan pegambuhan* dengan ciri khas sulungnya yang panjang dan besar, serta tokoh-tokoh yang biasa ditampilkan adalah *condong*, *kakan-kakan*, *putri*, *arya/kadean-kadean*, *demang*, *temenggung*, *turas*, *penasar*, dan *prabu*.



Gambar 2.1 *Gambuh* di Sesetan –
Kemungkinan *Gambuh* di Banjar Tengah
Sesetan

Foto oleh Colin McPhee Circa 1931-38

(Sumber: Orbiterrecords.org)

Gambuh of Sésétan
From left to right: *Rangga/Patih Tua* (old minister), *Prabu Manis* (refined king),
Putri (princess) & *Condong* (maidservant)
Photo by Colin McPhee circa 1931-38
Courtesy of UCLA Ethnomusicology Archive & Colin McPhee Estate

Tokoh-tokoh tersebut semuanya menari dengan dialog umum menggunakan bahasa *kawi*, kecuali tokoh *turas*, *penasar*, dan *condong* biasanya menggunakan bahasa Bali halus, *madya*, dan kasar. Mengenai *sekaa gambuh* di Banjar Tengah Sesetan ini diperkirakan sudah ada pada tahun 1930an dengan melihat hasil-hasil foto dokumentasi milik *UCLA Ethnomusicology Archive & Colin McPhee Estate* yang dulu foto oleh Colin McPhee Circa pada tahun 1931- 1938 di Desa Sesetan.



Gamelan gambuh of Sésétan
Four sets of *rincik*, *kelenang*, *kenyir*, two *suling*, *kendang*, *rebab* & *kempur*
Photo by Colin McPhee circa 1931-38
Courtesy of UCLA Ethnomusicology Archive & Colin McPhee Estate

Gambar 2.2 *Gamelan Gambuh* di Sesetan
– Kemungkinan *Gambuh* di Banjar
Tengah Sesetan

Foto oleh Colin McPhee Circa 1931-38

(Sumber: Orbiterrecords.org)

Mengenai keberadaan *gambuh* sebagai kesenian *dramatari* di Banjar Tengah Sesetan saat ini sudah tidak ada lagi, karena sudah tidak adanya generasi yang meneruskan. Putusnya generasi *dramatari gambuh* di Banjar Tengah Sesetan diperkirakan terjadi sekitar tahun 1960an dan bukti-bukti keberadaan kesenian *dramatari gambuh* di Banjar Tengah Sesetan adalah masih disimpannya *gelungan-*

gelungan gambuh di Pura Pangilen Banjar Tengah Sasetan, seperti *gelungan prabu*, *gelungan panji*, dan *gelungan bima*.

b. *Sekaa Gong Wirama Duta*

Sekaa Gong Wirama Duta adalah komunitas masyarakat Banjar Tengah Sasetan dalam bermain *gamelan* (*karawitan*). *Sekaa* ini terdiri dari masyarakat *banjar* laki-laki yang telah menikah ataupun masih menjadi anggota *Sekaa Teruna Santi Graha*. Kegiatan dari *sekaa* ini, yaitu mengiringi pelaksanaan upacara-upacara keagamaan dan tari-tarian yang dilaksanakan di lingkungan Banjar Tengah atau Desa Adat Sasetan. *Sekaa gong* ini juga yang sampai saat ini masih mempertahankan dan terus memainkan seni musik *bungbang* sebagai *gamelan anyar* di Banjar Tengah Sasetan.



Gambar 2.3 *Sekaa Gong Wirama Duta* Ketika Latihan Bermain *Gamelan Bungbang*
(Sumber: Dok. D.G.Y. Basudewa, 2019)

Seni musik bungbang sebagai gamelan anyar yang diciptakan pada tahun 1985 oleh seorang maestro karawitan Bali, ialah alm. I Nyoman Rembang dan dipentaskan untuk umum pertama kalinya pada tanggal 16 November 1988 di Desa Sesetan. Bungbang pada awalnya bernama timbung yang kemudian namanya diganti pada tanggal 15 Juni 1987 menjadi bungbang karena mengutip dari Kakawin Bharatayudha yang secara singkat memuat tulisan "...pering bungbang muni kanginan manguluwang yeaken tudungan nyangiring..." yang diterjemahkan secara bebas berarti bambu berlubang tertiuip angin yang suaranya merdu meraung-raung bagaikan suara suling (Rembang, 1989 dalam Suadnyana, 2007: 3).

Bungbang sebagai gamelan anyar dari kelahirannya hingga saat ini sangat diminati oleh masyarakat di Banjar Tengah, sehingga mampu mentradisi dari kalangan anak-anak hingga dewasa. Instrumen bungbang terbuat dari bambu yang di tengahnya berlubang menyerupai kentongan (kulkul) yang dibuat setengah, teknik permainannya hampir sama dengan teknik memainkan gamelan umumnya di Bali dengan menonjolkan permainan melodi pada bungbang jegogan serta permainan kekotekan pada bungbang pemade dan kantikan. Bungbang sebagai gamelan anyar yang mentradisi dijelaskan secara khusus mengenai sejarah, bentuk, dan fungsi, makna, dan upaya pelestariannya pada pembahasan berikutnya.

c. *Sekaa Kesenian Legong Keraton Pangilen*

Sekaa Kesenian Legong Keraton di Banjar Tengah Sesetan merupakan kesenian yang disakralkan karena adanya *taksu* di Pura Pangilen Banjar Tengah Sesetan. *Sekaa Kesenian Legong Keraton* ini memiliki *gelungan condong*, dua *gelungan legong*, serta topeng (*tapel*) dan *gelungan garuda* yang sangat disakralkan, biasanya diupacarai sekaligus dipentaskan setiap enam bulan sekali, yaitu pada hari *Tumpek Wayang*. *Legong keraton pengilen* di Banjar Tengah Sesetan bentuknya hampir sama dengan tari *legong keraton* secara umum di Bali, yaitu sebuah tarian yang memiliki pembendaharaan gerak kompleks serta diikat dengan struktur *tabuh pengiring* yang konon mendapat pengaruh dari *dramatari pegambuhan*. Kata *legong keraton* diduga berasal dari kata “*leg*” yang berarti luwes lemah gemulai, kata “*gong*” berarti *gamelan* yang jika digabungkan menjadi *legong* dengan arti gerakan luwes yang diikat *gamelan* sebagai pengiringnya. Sedangkan *keraton* diartikan sebagai istana, jadi *legong keraton* dapat diartikan sebagai seni tari istana yang diiringi dengan *gamelan*.

e. *Sekaa Teruna Śanti Graha*

Sekaa Teruna Śanti Graha adalah organisasi muda-mudi Banjar Tengah Sesetan yang keanggotaannya terdiri dari muda-mudi yang berusia minimal 15 tahun atau yang sudah duduk di bangku Sekolah Menengah Atas. *Sekaa Teruna Śanti Graha* merupakan wadah kreativitas kepemudaan, khususnya dalam bidang kesenian

dengan memiliki kegiatan-kegiatan seperti pekan olahraga seni dalam rangka kelurahan, mengikuti lomba ogoh-ogoh se-Kota Denpasar dalam rangka menyambut tahun baru śaka (hari raya Nyepi), *ngayah* menari *legong keraton*, *megambel* saat upacara *piodalan* di Pura Pangilen Banjar Tengah Ssetan dan Pura Kahyangan Tiga di Desa Adat Ssetan. *Gamelan bungbang* juga sering dipentaskan dan dimainkan oleh anggota *Sekaa Teruna Śanti Graha* Banjar Tengah Ssetan.

Sekaa-sekaa kesenian di Banjar Tengah Ssetan sesuai urain di atas tetap eksis karena adanya aktivitas keagamaan yang rutin dilaksanakan di oleh masyarakat di Banjar Tengah Ssetan. Aktivitas atau upacara keagamaan dalam pelaksanaannya tidak hanya menggunakan sarana upakara, namun juga melibatkan unsur-unsur kesenian baik itu seni pertunjukan maupun seni rupa. Adanya kesenian *Legong Keraton Pangilen*, *Gong Kebyar*, dan *Bungbang* yang tetap eksis di tengah-tengah peradaban kota menunjukkan keseriusan masyarakat dalam upaya pelestarian seni budaya yang diwariskan secara turun temurun di Banjar Tengah Ssetan.

2.3 Proses Kreatif I Nyoman Rembang Menjadi Maestro *Karawitan* Bali

I Nyoman Rembang lahir di Banjar Ssetan Tengah, Denpasar Selatan, pada 15 Desember 1930 adalah seorang tokoh karawitan Bali, pencinta musik bambu dan pencipta gamelan Bungbang (Bumbung ciptaan Rembang). Anak ketiga dari 4 bersaudara, ia menikah dengan Ni Ketut Rabinstiti pada tahun 1957, dan dari perkawinannya itu lahir Ni Diah Purnamawati (1958), I Made Mercumahadi (1962),

Ni Nyoman Ernadewi (1965), Ni Ketut Tilem Santilatri (1968), dan I Gede Putra Widyutmala (1971). I Nyoman Rembang, yang hanya mengenyam pendidikan Sekolah Dasar (1937 - 1942), namun sejak usia 7 tahun sudah belajar memainkan gamelan *gender wayang* di bawah bimbingan guru-gurunya, I Wayan Jiwa dan I Wayan Naba. (Astita, dalam Sekar Jagat: 2013).

Bakat seni *karawitan* yang dimiliki I Nyoman Rembang ternyata diwarisi dari kedua orang tuanya, Ayahnya I Wayan Pineh sebagai *penabuh* gamelan dan ibunya Ni Nyoman Kusni sebagai penari *arja* dan *gambuh*. Selain adanya faktor genetik tersebut, lingkungan sekitar juga membuat I Nyoman Rembang menekuni bakatnya dalam bidang *karawitan*. Hal tersebut nampak dari dukungan kedua orang tuanya yang memberikan kebebasan dalam berlatih memainkan *gamelan* di *balai banjarnya* yaitu Banjar Tengah Sesetan.

Seiring usianya menginjak remaja I Nyoman Rembang muda semakin suntek menekuni dunia gamelan. Hampir semua jenis gamelan Bali dipelajari, mula dari *gender wayang*, *gandrung*, *gambuh*, *angklung*, *palegongan* dan *gong kebyar*. Pada tahun 1940 I Nyoman Rembang belajar *gamelan gambuh* dengan guru I Wayan Sianta dan I Gusti Made Ceteng. Dalam gamelan *Gambuh* I Nyoman Rembang belajar memainkan *suling* besar dan panjang memegang peranan penting dan esensial sebagai pemangku lagu. Sekitar tahun 1945 I Nyoman Rembang kembali berguru kepada I Nyoman Kaler di Banjar Pagan untuk belajar *gamelan Angklung Klentang*, setelah itu berguru kepada I Made Regog untuk belajar *gamelan Gong Gede* di Banjar

Belaluan, dan di Kesiman berguru kepada I Ketut Glebig tentang *gamelan Gong Kebyar*. I Nyoman Rembang juga disebutkan pada tahun 1960 pernah belajar *Joged Bumbung* di Desa Gladag dengan berguru kepada I Wayan Nyambleng, selain itu juga belajar *gamelan Gambang*, pada tahun 1983 belajar *gamelan Slonding*, dan pada tahun 1985 belajar *gamelan Gong Luwang* di Desa Singapadu Gianyar.

Pengalamannya yang demikian luas, membuat dirinya sering mendapat tawaran sebagai misiator kesenian pada tingkat nasional ataupun internasional, seperti tahun 1948 tampil di Surabaya, pada tahun 1950 tampil di Istana Kepresidenan – Jakarta, dan tahun 1951 mengawali pentasnya sebagai misiator kesenian ke Srilangka, Colombo, Singapura, Jepang, Korea Selatan, dan Amerika. Proses kreatif sebagai guru seni *karawitan* Bali dimulainya sejak tahun 1950an melatih *Gong Kebyar* di Kabupaten Klungkung, tahun 1963 melatih *gamelan Palegongan* di desa Saba Gianyar. I Nyoman Rembang terus berkeliling Bali sebagai pelatih *gamelan Gong Kebyar* di Kabupaten Karangsem, Badung, Gianyar, dan Klungkung untuk keperluan festival maupun parade seni di tingkat Provinsi Bali. Tahun 1978 I Nyoman Rembang pernah menyusun sebuah komposisi *Gegitaan* berupa paduan instrument *gamelan* dengan vokal di Kabupaten Badung yang ketika itu berhasil memperoleh juara umum pada Festival Gong Kebyar antar Kabupetan se-Bali (Muliana, 2011: 174).

Perjalanan karier I Nyoman Rembang sebagai guru karawitan berawal ketika ia bergabung dengan I Wayan Lolring, I Nyoman Kaler, dan I Gusti Putu Made Geria untuk mengajar karawitan Bali di Kokar Surakarta pada tahun 1952. Mengajar

karawitan di sekolah formal di Jawa Tengah tentu merupakan tantangan yang cukup berat sehingga memacu dirinya untuk terus belajar dan mengasah diri. Berkat bimbingan Wayan Lotring, Nyoman Kaler dan I Gusti Putu Made Geria tantangan tersebut dapat ia atasi dan bahkan memberikan hikmah positif menambah wawasannya tentang ilmu pengetahuan *karawitan*. Ketika tokoh-tokoh pendidikan di Perguruan Dwidjendra berencana mendirikan sekolah karawitan Bali pada tahun 1960-an, Pak Rembang ikut dilibatkan sebagai panitia pendirian Kokar Bali, dimana dia kemudian diangkat sebagai guru tetap sejak tahun 1963.

Berdirinya Akademi Seni Tari Indonesia (ASTI) di tahun 1967, juga melibatkan I Nyoman Rembang sebagai tenaga dosen tidak tetap. Selain tugas-tugas mengajar di KOKAR dan ASTI, I Nyoman Rembang juga banyak membina kesenian di masyarakat bersama Majelis Pertimbangan dan Pembinaan Kebudayaan (LISTIBIYA) Bali sejak tahun 1966. Kepakaran Pak Rembang sangat dibutuhkan oleh Listibiya Propinsi Bali untuk memberikan pembinaan kepada sekaa-sekaa Gong di desa-desa. Pengetahuan ilmu karawitan I Nyoman Rembang semakin terasah karena selalu dilibatkan dalam acara-acara pembinaan kesenian ke seluruh Bali.

I Nyoman Rembang dikenal sebagai tokoh seni karawitan Bali yang sering tampil sebagai nara sumber dan melakukan penelitian-penelitian di bidang seni *karawitan*. Hasil penelitiannya tentang tabuh-tabuh klasik *pagongan* telah terbitkan tahun 1984. Di tahun 1970-an, Pak Rembang telah meneliti beberapa jenis gamelan seperti: gamelan *selonding* (1971), gamelan *gambuh* (1975), meneliti

musik Lombok (1976), meneliti cara-cara pembuatan gamelan Bali (1984/1985). Di sisi yang lain I Nyoman Rembang juga berkarya menciptakan *tabuh* kreasi dalam rangka festival Gong Kebyar antara lain: Sasi Karahinan (1972), Kokar Jaya (1973), Janggamure (1976), Caruk Gita Swadita (1978), Wiled Mayure (1982).

I Nyoman Rembang mempunyai wawasan yang luas di dalam menginterpretasikan suasana *tetabuhan* gamelan Bali dengan menyelami istilah-istilah dan makna yang terkandung di balik nama-nama *gending*. Penulis sangat terkesan dengan cara Pak Rembang menginterpretasikan karya *tabuh* kreasi ketika Pak Rembang memberi nama *tabuh* "Paksi Ngelayang" untuk *tabuh* kreasi *gong kebyar* yang penulis ciptakan di tahun 1990.

Sebagai seorang pakar karawitan, I Nyoman Rembang tidak pernah berhenti untuk belajar dan berkarya. Dengan kepakarannya di bidang karawitan Bali, I Nyoman Rembang sering diminta menjadi juri dalam festival-festival gong kebyar. Pengalamannya mengikuti lawatan kesenian ke luar daerah dan luar negeri dimanfaatkan untuk mengembangkan wawasan seninya. I Nyoman Rembang juga sempat mengajar selama enam bulan, sebagai seorang professor tamu, di Universitas Berkley, USA.

Penulis sendiri sebagai murid dan menjadi kolega dekat setelah diangkat sebagai asisten dosen di ASTI Denpasar, banyak mendapat pengalaman kreatif bersama almarhum. Pada tahun 1978 penulis ditugaskan

untuk membuat karya paduan suara yang diiringi gamelan bambu. Ketika itu Pak Rembang membantu penulis membuatkan instrumen bambu dengan bilah-bilah terpisah yang disebut "timbang" dan acara ini dalam rangka memeriahkan penghijauan di Desa Pipid, Kabupaten Karangasem yang dihadiri oleh Wakil Presiden Sudarmono. Pak Rembang juga menyarankan penulis menggunakan instrumen *timbang* ciptaannya untuk karya Uma Sadina I (1980) dan Uma Sadina II (1988) yang dipentaskan dalam rangka Festival Walter Spies. Dari kesehariannya bergelut dengan instrumen bambu dan didorong oleh rangsangan kreatif untuk menciptakan iringan tari ikan hias maka munculah gagasan sang maestro untuk membuat barungan gamelan bambu yang kemudian diberi nama "*bungbang*".

Munculnya ensamble *bungbang* pada tahun 1985 merupakan era baru bagi perkembangan karawitan Bali (Asnawa: *Bali Post*). Gagasan untuk menciptakan gamelan *bungbang* muncul setelah Pak Rembang merasa takjub melihat gerakan ikan hias di sebuah restoran. Gamelan *bungbang* ciptaan Pak Rembang menggunakan ruas bambu yang ujung atasnya dicapah untuk mengatur nada-nada *bungbang*. I Nyoman Rembang menyadari bahwa laras *bungbang* dapat dibuat mengikuti nada-nada pentatonik maupun nada-nada saptatonik, namun di dalam eksperimen pertama Pak Rembang melaras nada-nada *bungbang* ke dalam laras pelog lima nada. Selanjutnya dikembangkan menjadi sebuah barungan yang lebih lengkap dengan pembagian oktaf nada-

nada rendah, oktaf nada-nada menengah dan oktaf nada-nada tinggi. Oktaf rendah berfungsi sebagai *jegogan* dan *jublag*, oktaf menengah berfungsi sebagai *pemade*, dan oktaf tinggi berfungsi sebagai *kantilan*.

Setelah menciptakan instrumen *bungbang*, Pak Rembang kemudian memikirkan *gending-gending* khas gamelan *bungbang*. Tabuh-tabuh *bungbang* ciptaanya antara lain: *Keluarga Berencana Lestari* (1987), *Mina Pradipta* (1989), *Ngeraksa Padi Kuning* (1991), *Iringan Tari Melayangan* (1992), *Katibambung*, *Kesiar*, *Srinadi* dan *Gegandrangan* (semuanya di tahun 1993). Pada saat *Sacred Bridge Foundation* Jakarta menyelenggarakan festival Sacred Rhythm menyambut abad ke 21, atas saran penulis I Nyoman Rembang diundang untuk mementaskan karya-karyanya di Jaba Pura Samuan Tiga. Atas kerjasama tersebut Pak Rembang diberi penghargaan dan bantuan uang pembinaan dari Unesco melalui *Sacred Bridge Foundation* Jakarta.



Gambar 2.4 Alm. I Nyoman Rembang
sebagai Maestro *Karawitan* Bali pada Tahun 1994
(Sumber: Repro Foto Koleksi Keluarga Alm. I Nyoman Rembang, 2019)

Sebelum menciptakan gamelan *bungbang*, I Nyoman Rembang sudah berkarya menciptakan tabuh–tabuh kreasi. Pengalamannya sebagai pencipta tabuh berhasil menyusun komposisi Gong Kebyar dengan menggabungkan unsur-unsur *tetabuhan gender wayang*, *angklung*, dan *gambang* yang diramu menjadi kesatuan yang utuh. Tabuh-tabuh ciptaan I Nyoman Rembang antara lain: “Sasi Karahinan” pada tahun 1970 di Desa Sesetan. Pada tahun 1973 melahirkan tabuh kreasi yang merupakan perpaduan gamelan Bali dan Jawa yang dibuat di Sekolah Konservatori Karawitan dengan judul “Kokar Jaya”. Komposisi-komposisi ciptaan I Nyoman Rembang menggunakan instrumentasi *gamelan Gong Kebyar* namun teknik *tetabuhannya* diolah dan dipadukan dengan teknik gamelan Bali lainnya, seperti *Selonding* pada tahun 1974 di Desa Nongan Karangasem, selain itu menggunakan

juga pola-pola *tetabuhan Gender Wayang, Gandrung, Angklung, dan Joged Bungbung* yang menghasilkan garapan berjudul “Jangga Mure” (Muliana, 2011: 175).

Selain sebagai pelatih di masyarakat, I Nyoman Rembang sudah mengabdikan dirinya sebagai guru karawitan dari tahun 1952 di Sekolah Konservatori Karawitan Surakarta. Sebagai seorang guru Kokar Surakarta, ia tetap belajar dalam bidang praktik maupun teori *karawitan Jawa*. Pengetahuan yang didapatkan oleh I Nyoman Rembang dalam belajar *karawitan Jawa* adalah pengalaman belajar-mengajar menggunakan notasi, yang sangat berbeda secara teknik ketika belajar *karawitan Bali* yang dikatakan hanya *maguru kuping* dan *maguru panggul*. Penggunaan notasi dalam belajar *gamelan* di Bali merupakan sesuatu yang baru. Hal ini menjadi menarik baginya karena catatan notasi tersebut dapat digunakan sebagai dokumentasi dikemudian hari. Pada tahun 1963 I Nyoman Rembang secara resmi pindah mengajar di Sekolah Konservatori Karawitan Bali, dimana ia sudah mengajar sejak sekolah tersebut didirikan dan ia termasuk salah satu tokoh pendirinya.

Dengan berdirinya Akademi Seni Tari Indonesia (ASTI) pada tahun 1967 yang kemudian bernama Institut Seni Indonesia (ISI) Denpasar, I Nyoman Rembang dipercaya sebagai dosen teori dan praktik, karena ia dikenal sebagai penyaji handal dan menguasai pengetahuan tentang *karawitan Bali* serta memiliki pengalaman mengajar praktik di Sekolah Konservatori Karawitan Surakarta. I Nyoman Rembang selain aktif dalam praktik seni *karawitan Bali*, ia juga dikenal sebagai penulis buku

karawitan Bali, yang digunakan sebagai materi ajar di Sekolah Konservatori Karawitan tersebut. Penelitian tentang *gamelan Selonding* di Desa Tenganan Pagringsingan Karangasem juga dilakukannya untuk mengetahui tentang *gembelan Selonding* secara tekstual dan konstekstual. Tahun 1975 I Nyoman Rembang juga membuat sebuah buku berjudul “*Panittithalaning Pegambuhan*” yang dimandatkan oleh Pemerintah Provinsi Bali, berisikan tentang pembinaan dan pengembangan seni klasik (Muliana: 2011).

Sejak tahun 1974, I Nyoman Rembang sudah mulai membuat *gamelan-gamelan* baru yang terbuat dari bambu. Pertimbangannya sangat sederhana karena kesediaan bahan yang mudah didapatkan dan proses pengerjannnya tidak memerlukan orang banyak. Walaupun dikerjakan sendiri beberapa gamelan (instrumen) bambu dapat dihasilkan seperti: *suling*, *grantang*, *timbang*, *guntang*, dan *rindik*. Gamelan *timbang* diciptakan pada tahun 1985 dan kemudian namanya diganti pada tanggal 15 Juni 1987 menjadi *bungbang* karena mengutip dari *Kakawin Bharatayudha* yang secara singkat memuat “...*pering bungbang muni kanginan manguluwang yeaken tudungan nyangiring...*” yang diterjemahkan bebasnya berarti bambu berlubang tertiup angin yang suaranya merdu meraung-raung bagaikan suara suling. *Bungbang* diperkenalkan dan dipentaskan secara umum pertama kalinya pada tanggal 16 November 1988 di Desa Sesetan ketika pembukaan lomba desa. Kata *bungbang* juga dapat diartikan sebagai permainan kata-kata (*words-game*). Jika kata *bungbang* dibagi menjadi dua akan memunculkan kata “*bung*” dan “*bang*”. Kata

“bung” dapat diasosiasikan sebagai *bungbung*, yaitu instrument yang terbuat dari bambu, sedangkan kata “bang” merupakan akhir kata dari Rembang yaitu nama akhir dari I Nyoman Rembang. Istilah *bungbang* selain bersumber dari kutipan *Kakawin Bharatayudha*, juga dapat diartikan sebagai permainan bahasa (*language game*) dimana *bungbang* sebagai karya monumental yang diciptakan oleh I Nyoman Rembang identik dengan *bungbungnya* Rembang.

I Nyoman Rembang sebagai seniman *karawitan*, guru *karawitan*, komposer *gamelan*, pencipta *gamelan bungbang*, dan sekaligus sebagai maestro *karawitan* Bali menunjukkan kecintaannya terhadap *karawitan* Bali. Rasa cinta tersebut tercermin dari pengabdianya yang tulus dan bijak melestarikan dan mengembangkan *karawitan* Bali. Pak Rembang sudah mewariskan karya ciptanya kepada generasi penerusnya. Pak Rembang mendorong kreatifitas seniman-seniman muda untuk menciptakan karya-karya kontemporer dengan mengembangkan instrumen *timbang* dan *bungbang*.

Sampai akhir hayatnya Pak Rembang bergelut dengan bambu-bambu yang dijadikan *gamelan rindik joged*, *rindik gandrung* dan *gamelan bungbang*. Kecintaannya terhadap musik/*gamelan* bambu membuat namanya identik dengan *Bungbang* dari Banjar Sesetan. Berkat jasa-jasanya di bidang pendidikan dan pelestarian *karawitan* Bali, Pak Rembang telah menerima berbagai penghargaan antara lain: Piagam Kerthi Budaya dari Bupati Badung (1980), Piagam Lencana Karya Satya dari Presiden Soeharto (1981), Piagam Dharma Kusuma dari Gubernur

Mantra (1981), dan Piagam Seni dari Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (1985). I Nyoman Rembang sebagai maestro *karawitan* Bali meninggal dunia pada hari Senin, 30 Agustus 2001 sekitar pukul 19.00 Wita. memasuki usianya yang ke-71 Tahun.



Gambar 2.5 Alm. I Nyoman Rembang Ketika Memproduksi *Gamelan Rindik Joged Bungbung* Sekitar Tahun 1988

(Sumber: Repro Foto Koleksi Keluarga Alm. I Nyoman Rembang, 2019)

2.4 Tradisi Gamelan *Bungbang Anyar* di Banjar Tengah Sesetan

Gamelan *Bungbang* sebagai *barungan anyar* diciptakan melalui proses kreatif alm. I Nyoman Rembang pada tahun 1985. Sebenarnya sejak tahun 1974 I Nyoman Rembang sudah mulai membuat gamelan-gamelan baru yang terbuat dari bahan bambu seperti *suling*, *grantang*, *timbang*, *guntang*, dan *rindik*. Pada tahun 1985 awalnya tercipta gamelan bambu bernama *timbang*, kemudian namanya diganti menjadi *bungbang* pada tanggal 15 Juni 1987, mengacu kepada petikan dari *Kakawin Bharatayudha* yang memuat tulisan “...pering *bungbang muni kanginan manguluwang yeaken tudungan nyangiring...*” yang diterjemahkan secara bebas

berarti bambu berlubang tertiuup angin yang suaranya merdu meraung-raung bagaikan suara suling. *Bungbang* diperkenalkan dan dipentaskan secara umum pertama kalinya pada tanggal 16 November 1988 di Desa Seseetan dalam rangka pawai pembukaan lomba desa.

Ide dan gagasan penciptaan gamelan *bungbang* awalnya tercetus ketika I Nyoman Rembang ikut bergabung dengan *Sekaa Palegongan Wreda* di Hotel Tanjung Sari Sanur. Pemilik Hotel Tanjung Sari Sanur, Mr. Woworuntu ketika itu memiliki kepedulian terhadap seni *karawitan* Bali, walaupun ia bukan merupakan orang Bali. Kepedulianya terhadap *karawitan* Bali dilakukan dengan mensponsori komunitas kesenian di Hotel Tanjung Sari miliknya. Awalnya Woworuntu sangat khawatir dengan perkembangan gamelan *Gong Kebyar* yang terus melejit, tetapi ternyata membuat *gamelan* Bali lainnya menjadi tersisih. *Gamelan* Bali yang mulai tersisih tersebut salah satunya adalah gamelan *Palegongan* yang biasa digunakan untuk mengiringi tari *Legong* dan digunakan juga untuk menyajikan *gending-gending pategak*. Malah ada juga gamelan *Palegongan* ataupun *Semara Pegulingan* yang sampai dilebur menjadi gamelan *Gong Kebyar*. Keperihatinan tersebut akhirnya membuat Woworuntu membeli seperangkat gamelan *Palegongan* yang disimpan di hotel miliknya dan langsung mengadakan pendekatan-pendekatan pada beberapa seniman *karawitan* di Desa Sanur. Seniman yang diajak membentuk *sekaa* tersebut adalah seniman lanjut usia (*wreda*) dengan pertimbangan memiliki pengalaman memainkan gamelan *Palegongan* dan *Semara Pagulingan*, selain itu memberikan

wadah untuk berkumpul untuk mengingat *gending-gending Palegongan* yang semakin ditinggalkan ketika itu (Muliana, 2011: 179).

Woworuntu sebagai pemilik hotel biasanya sehabis latihan mengajak para *penabuh* minum sambil bersendagurau di sebuah ruangan hotel. Ruangan tersebut menyimpan aquarium sebagai hiasan lengkap dengan ikan-ikan menari di dalamnya. Salah satu *penabuh* yang ikut di dalam ruangan tersebut adalah I Nyoman Rembang yang tanpa sengaja berhadapan langsung dengan aquarium tersebut, ia terpesona melihat ikan-ikan yang menari tersebut dengan diiringi oleh suara rintikan air terjun. I Nyoman Rembang memaknai peristiwa itu sebagai tontonan seni pertunjukan, yaitu ikan dimaknai sebagai penari dan rintikan air dengan nada *klak.. kluk.. klik..* dimaknai sebagai musik pengiringnya.

Kilasan peristiwa yang dialami tanpa disengaja tersebut membuat I Nyoman Rembang terinspirasi untuk menuangkan ide peristiwa tersebut menjadi sebuah karya seni tari. Ide tersebut akhirnya disampaikan kepada Anak Agung Susilawati yang merupakan muridnya sekaligus pelatih tari pada komunitasnya tersebut. Seiring dengan berjalannya waktu dalam proses eksplorasi, I Nyoman Rembang merasakan kurang tepat jika ide yang muncul dari gerakan ikan-ikan di dalam aquarium tersebut dituangkan melalui *gamelan* yang telah ada. Berdasarkan hal tersebut sekitar tahun 1985 I Nyoman Rembang mulai mencoba menciptakan *gamelan* baru (*anyar*) yang terbuat dari bambu, karena bambu (*bungbung*) jika digarap nantinya dapat menimbulkan suara *klak.. klik.. kluk*, menyerupai suara rintikan air dalam aquarium

yang juga awalnya menjadi inspirasi gagasannya tersebut. Gamelan baru (*anyar*) tersebut kemudian dikenal sebagai gamelan *bungbang*, yang kini diwarisi sebagai adi karya maestro *karawitan* I Nyoman Rembang dari Banjar Tengah, Sesetan, Kota Denpasar.



Gambar 2.6 Alm. I Nyoman Rembang Sedang Melaras Nada *Gamelan Bungbang* Sekitar Tahun 1988

(Sumber: Repro Foto Koleksi Keluarga Alm. I Nyoman Rembang, 2019)

Penjelasan terkait dengan peroses penciptaan tersebut direkam dalam video tentang biografi I Nyoman Rembang oleh salah seorang muridnya yang bernama I Wayan Kaler seperti dalam kutipan berikut:

‘... pada tahun 1985 pada saat saya menulis buku notasi lagu-lagu *lelambatan klasik pelegongan*, tiba-tiba saya teringat akan daya tarik atraksi aquarium yang pernah saya lihat di Hotel Tanjung Sari Sanur. Saya lihat bermacam-macam jenis ikan hias yang indah menari-manari di dalam aquarium itu. Gerak-gerak ikan terkadang cepat kemudian lemah gemulai dengan bentuk badan dan ekor yang berwarna-warni sungguh mempesona sehingga timbul pikiran saya untuk membuat tarian ikan hias. Inikah yang disebut inspirasi?, Kemudian saya berpikir tentang lagu iringannya. Kalau gerak tari meniru gerak dan warna ikan, iringan lagunya harus meniru suara apa?, Saya

memperhatikan suara butir-butir air yang jatuh dari mulut keran ke bak air di kamar mandi dan saya mendengar suara-suara *klak... kluk.. klik..* saya rasa saya mendengar musik alam yang berdendang. Lantas dari mana saya mungkin mendapatkan nada-nada musik alam ini?, Saya coba dengan potongan-potongan bambu yang pada mulanya untuk *gerantang joged bungbung*, kini saya olah sedikit demi sedikit dan akhirnya menjadilah bentuk alat yang sekarang saya beri nama *bungbang...*” (Suadnyana, 2007: 145-146).

Kutipan di atas memberikan gambaran mengenai latar belakang terciptanya *bungbang* menjadi gamelan baru (*anyar*) melalui proses kreatif I Nyoman Rembang. Berimajinasi dan mengolah gagasan untuk menghasilkan pembaharuan merupakan bagian yang tidak terpisahkan dalam berkesenian karena kesenian sebagai salah satu unsur kebudayaan yang selalu berubah mengikuti jaman dan kebutuhan masyarakat lingkungannya. Hal itulah yang dilakoni oleh I Nyoman Rembang dengan melakukan terobosan-terobosan dan eksperimen kreatif yang tiada henti dan tidak pernah puas mengikuti naluri berkesenian.

BAB III

BENTUK, FUNGSI, MAKNA DAN UPAYA PELESTARIAN

GAMELAN *BUNGBANG*

3.1 Bentuk dan Instrumentasi Gamelan *Bungbang* di Banjar Tengah Sesetan

Gamelan *bungbang* berdasarkan bentuk, fungsi dan maknanya tergolong gamelan baru (*anyar*). Ide pembaharuan *bungbungnya* Rembang ini tidak terlepas dari pengalaman estetik yang dimiliki oleh I Nyoman Rembang sebagai ahli *karawitan*. Sedangkan gamelan baru atau disebut dengan gamelan *anyar* merupakan pengembangan dari *gamelan* yang sudah ada, yaitu penggabungan *gamelan* klasik dan *madya* seperti *gamelan gong kebyar*, *jegog*, *joged*, *tektekan*, *bungbang*, dan lain sebagainya (Suadnyana, 2007: 1-2).

Bentuk gamelan *bungbang* dalam kajian ini mencakup bentuk alat (instrumentasi) dan bentuk pertunjukannya. Rancang bentuk *bungbang* yang unik dan sederhana dibuat dari potongan-potongan bambu untuk menghasilkan nada-nada *pelog* dan nada-nada *slendro*. Adapun susunan nada-nada gamelan *bungbang* yang tersusun dalam oktaf rendah adalah *bungbang gede* (*jegogan* dan *jublag*), disusul oktaf menengah (*bungbang pemade*), dan oktaf tinggi (*bungbang kanti*). Susunan di masing-masing oktaf dapat dikembangkan dengan menambahkan satu atau dua oktaf yang sama untuk menghasilkan tekstur suara yang lebih tebal dan melibatkan penabuh lebih banyak. Suara *bungbang* dihasilkan dengan menggunakan alat pemukul yang disebut *panggul*, dan setiap bunyi (nada) yang dihasilkan terjalin ke

dalam melodi, bergerak mengikuti ritme dan dinamika dalam satu kesatuan komposisi. menampilkan lagu-lagu *pategak* (instrumental) maupun lagu-lagu yang berfungsi sebagai iringan tari-tarian.

Bentuk pertunjukan gamelan *bungbang* dapat dibedakan dari jenis dan fungsi lagu yang dimainkan. Pertama, terdapat lagu-lagu *bungbang* yang masuk katagori lagu-lagu instrumental (*gending pategak*) yang dapat dimainkan sebagai pembuka mengawali sebuah pementasan. *Gending Pategak* biasanya memiliki struktur baku yang terdiri dari: kawitan (*intro*), pengawak (*main body*) dan pengecet (*tale*). Kedua, terdapat lagu-lagu yang ditata untuk mengiringi tari-tarian.

Gamelan bungbang seperti penjelasan sebelumnya diciptakan untuk mengiringi tari ikan hias. Gerak ikan hias dan warnanya yang sangat indah dalam aquarium di Hotel Tanjung Sari Sanur ketika itu sangat menarik perhatian I Nyoman Rembang dalam melahirkan imajinasi penciptaan tari ikan hias, kemudian ia berpikir mengenai instrument apa yang tepat untuk mengiringi tarian ikan hias tersebut. *Bungbang* muncul karena proses kreatif I Nyoman Rembang ketika mendengarkan suara rintikan air yang jatuh dari mulut keran yang berbunyi *klak.. klik.. kluk..*

Instrument gamelan *bungbang* secara umum terbuat dari batang bambu berbentuk setengah kentongan (*kulkul*) yang ukurannya bervariasi dari 90 cm hingga 10 cm. Jenis bambu yang digunakan adalah bambu *petung* untuk membuat *bungbang pangede* (*jegogan*) yang menghasilkan nada-nada rendah, sedangkan *bungbang madya* (*pemade*) dan *alit* (*kantil*) yang menghasilkan suara tinggi melengking

biasanya menggunakan bambu *jajang*. Proses dalam pembuatan alat atau instrument gamelan *bungbang* diawali dengan memilih bambu, kemudian mengeringkan, mengukur bambu, memotong bambu sesuai ukuran, dan penentuan nada *pelog* maupun *selendro*. Ketika interval nada sudah ditentukan maka bambu mulai dibentuk berdasarkan ukuran dari patokan nada yang sudah ada, pembentukan bambu dalam tahap awal pembuatan instrument biasanya dibuat lebih panjang 3 cm – 5 cm dari patokan ukuran standarnya, karena kualitas masing-masing bambu berbeda-beda. Kualitas suara dan ketepatan nada sangat ditentukan oleh kualitas bambu, mulai dari ukuran besar, panjang, pendek, ketebalan, umur bambu, dan tentu saja kandungan air di dalamnya. Setelah masing-masing instrument gamelan *bungbang* selesai dibentuk dan mencapai nada yang telah diinginkan, kemudian tahapan akhirnya adalah proses finishing dengan menghaluskan permukaan bambu dan mengecat ujung-ujung bambu untuk mempercantik tampilan.

Berdasarkan jenis dan ukurannya alat pokok musik *bungbang* dapat dibedakan menjadi tiga, yaitu *bungbang pangede (jegogan)*, *bungbang madya (pemade)*, *bungbang alit (kantil)*.



Gambar 3.1 Barungan Gamelan Bungbang
(Sumber: Dok. D.G.Y. Basudewa, 2019)

Bungbang Pangede (Jegogan)

Alat atau instrument *pangede* pada gamelan *bungbang* juga disebut dengan *jegogan* yang memiliki ukuran paling besar dengan nada paling rendah. Instrument *bungbang pangede (jegogan)* terdiri dari enam *bungbung* dengan enam nada, yaitu *ndēng*, *ndung*, *ndang*, *nding*, *ndong*, *ndēng* serta kadang-kadang menggunakan juga *pelog* tujuh nada dengan menambahkan nada *pemero ndeung* dan *ndaing* dengan urutan *nding*, *ndong*, *ndēng*, *ndēung*, *ndung*, *ndang*, *ndaing*.



Gambar 3.2 *Bungbang Pangade (Jegogan)*
(Sumber: Dok. D.G.Y. Basudewa, 2019)



Bungbang pangede (jegogan) pada masa lampau ketika baru diciptakan *bungbung*nya hanya enam buah dengan memainkan pokok nada yang disebut *laras pelog* tadi, tetapi sekarang sudah dikembangkan menjadi 12 *bungbung* dengan menambahkan enam nada lagi, yaitu nadanya menjadi berbunyi *ndēng, ndung, ndang, nding, ndong, ndēng - ndēng, ndung, ndang, nding, ndong, ndēng*. Mengenai *laras pelog* tujuh nada dulu pernah digunakan, tetapi sekarang jarang digunakan karena

penabuh generasi sekarang (anak-anak) belum bisa untuk memainkannya. *Bungbang pangede* (*jegogan*) dalam *gamelan bungbang* berfungsi sebagai penekanan melodi *gending*.



Gambar 3.3 *Panggul* yang Digunakan untuk Memainkan
Bungbang Pangede (Jegogan)
(Sumber: Dok. D.G.Y. Basudewa, 2019)

Bungbang Madya (Pemade)

Alat atau instrument *pemade* pada *gamelan bungbang* juga disebut dengan *bungbang madya* yang memiliki ukuran sedang dengan nada lebih tinggi satu oktaf di atas *bungbang pangede* (*jegogan*). Instrument *bungbang madya* (*pemade*) dalam *gamelan bungbang* terdiri dari *bungbung* bernada *ndung*, *ndang*, *nding*, *ndong*, *ndēng*, serta dulu kadang-kadang menggunakan laras *pelog* tujuh nada dengan menambahkan nada *pemero ndeung* dan *ndaing* dengan urutan *nding*, *ndong*, *ndēng*, *ndeung*, *ndung*, *ndang*, *ndaing*.



Gambar 3.4 *Bungbang Madya (Pemade)*
(Sumber: Dok. D.G.Y. Basudewa, 2019)

Bungbang madya (pemade) umumnya dimainkan oleh 10 orang *penabuh* dengan lima nada yang sama, yaitu berbunyi *ndung, ndang, nding, ndong, ndēng - ndung, ndang, nding, ndong, ndēng*. Tetapi kadang-kadang untuk membuat suasana menjadi lebih riuh dan megah biasanya lima pokok nada tadi dikalikan menjadi tiga kelompok nada pokok yang bisa dimainkan dengan 15 orang *penabuh*. Mengenai *laras pelog* tujuh nada dulu pernah digunakan, tetapi sekarang jarang digunakan karena *penabuh* generasi sekarang (anak-anak) belum bisa untuk memainkannya.

Teknik pukulan yang biasa digunakan dalam memainkan *bungbang madya (pemade)* adalah *ngotek, nerumpuk, dan ngatih* dengan pukulan *polos* ataupun *nyangsih*. *Bungbang madya (pemade)* dalam gamelan *bungbang* berfungsi sebagai pemberi *angsel-angsel* dengan membuat motif tertentu dan mengisi rongga-rongga melodi yang dihasilkan oleh *bungbang pangede (jegogan)*.



Gambar 3.5 *Panggul* yang Digunakan untuk Memainkan
Bungbang Madya (Pemade)
(Sumber: Dok. D.G.Y. Basudewa, 2019)

Bungbang Alit (Kantil)

Alat atau instrument *kantil* pada gamelan *bungbang* juga disebut dengan *bungbang alit* yang memiliki ukuran paling kecil dengan nada melengking lebih tinggi dari nada *bungbang madya (pemade)*. Instrument *bungbang alit (kantil)* dalam gamelan *bungbang* terdiri dari *bungbung* bernada *ndung*, *ndang*, *nding*, *ndong*, *ndēng*, serta dulu kadang-kadang menggunakan laras *pelog* tujuh nada dengan menambahkan nada *pemero ndeung* dan *ndaing* dengan urutan *nding*, *ndong*, *ndēng*, *ndeung*, *ndung*, *ndang*, *ndaing*. *Bungbang alit (kantil)* pada dasarnya sama dengan *bungbang pemade* yang dimainkan oleh 10 orang *penabuh* dengan lima nada yang sama, yaitu berbunyi *ndung*, *ndang*, *nding*, *ndong*, *ndēng* - *ndung*, *ndang*, *nding*, *ndong*, *ndēng*. Tetapi kadang-kadang untuk membuat suasana menjadi lebih riuh dan megah biasanya lima pokok nada tadi dikalikan menjadi tiga kelompok nada pokok

yang bisa dimainkan dengan 15 orang *penabuh*. Mengenai *laras pelog* tujuh nada dulu pernah digunakan, tetapi sekarang jarang digunakan karena *penabuh* generasi sekarang (anak-anak) belum bisa untuk memainkannya. Penggunaan *pelog* tujuh nada juga tergantung pada komposisi yang dimainkan sehingga sewaktu-waktu bisa ditambahkan.



Gambar 3.2 *Bungbang Alit (Kantil)*
(Sumber: Dok. D.G.Y. Basudewa, 2019)



Sama halnya dengan *bungbang madya* (*pemade*), teknik pukulan yang biasa digunakan dalam memainkan *bungbang alit* (*kantil*) adalah *ngotek*, *nerumpuk*, dan *ngatih* dengan pukulan *polos* ataupun *nyangsih*. *Bungbang alit* (*kantil*) dalam gamelan *bungbang* berfungsi sebagai pemberi *angsel-angsel* dengan membuat motif tertentu dan mengisi rongga-rongga melodi yang dihasilkan oleh *bungbang pangede* (*jegogan*). Dengan susunan nada satu oktaf lebih tinggi dari *bungbang madya*, warna bunyi yang dimainkan *bungbang alit* juga memperkaya dan menambah tekstur bunyi.



Gambar 3.7Panggul yang Digunakan untuk Memainkan Bungbang Alit (Kantil)
(Sumber: Dok. D.G.Y. Basudewa, 2019)

Ketiga kelompok instrument *bungbang* yang terdiri dari *bungbang pangede* (besar), *bungbang pemade* (menengah) dan *bungbang kantan* (kecil) tersebut merupakan instrumen pokok yang tersusun dalam 4 (empat) tingkatan oktaf. Ketiga instrument pokok gamelan *bungbang* yang bertangga nada *slendro*, urutan nada-nadanya dalam satu oktaf memiliki interval yang sama, sedangkan gamelan *bungbang* yang bertangga nada *pelog*, urutan nada-nadanya dalam satu oktaf memiliki susunan

interval yang tidak sama. Orkestrasi gamelan *bungbang* juga dilengkapi dengan instrument pendukung lainnya seperti sebuah *kajar* bambu yang berfungsi mengatur irama ketukan sebagai penuntun *gending*, sepasang *kendang lanang wadon* sebagai pemimpin yang mengatur tempo dan dinamika lagu, sebuah *cengceng/rincik*, sebuah *gong pulu*, sebuah *gong pencon*, dan beberapa buah suling bambu.

Mengenai teknik yang digunakan dalam memainkan gamelan *bungbang* hampir sama dengan teknik memainkan gamelan Bali pada umumnya, yaitu menggunakan teknik pukul yang menonjolkan permainan melodi dan kotekan polos ataupun nyangsih. permainan melodi dan *kotekan polos* ataupun *nyangsih*.



Gambar 3.8 Instrument *Kajar*, *Suling*, dan *Cengceng Ricik* pada *Barungan Gamelan Bungbang*
(Sumber: Dok. D.G.Y. Basudewa, 2019)



Gambar 3.9 Instrument *Kendang Lanang Wadon*, *Gong Pulu*, dan *Gong Bermoncol* pada *Barungan Gamelan Bungbang*

(Sumber: Dok. D.G.Y. Basudewa, 2019)

3.2 Fungsi Pertunjukan *Bungbang* di Banjar Tengah Sesetan

Pertunjukan seni musik, khususnya seni musik tradisional dapat dibedakan menjadi dua menurut Hartaris (2007, 89), yaitu pertunjukan musik solo dan berkelompok. Musik solo pertunjukannya biasa dilakukan secara individu atau

tunggal oleh pemain yang bersangkutan, baik itu permainan musik instrumen atau musik dengan suara (vokal). Sedangkan pertunjukan musik secara berkelompok dimainkan lebih dari satu pemain musik. Pertunjukan secara berkelompok ini lagi dibedakan menjadi beberapa jenis seperti: (1) *Duet*, merupakan pertunjukan yang dibawakan oleh dua pemain musik yang bermain secara bersama; (2) *Trio*, merupakan bentuk pertunjukan musik yang dibawakan oleh satu grup yang terdiri dari tiga pemain musik yang bermain bersama; (3) *Kuartet*, merupakan bentuk penyajian musik yang dibawakan oleh satu grup yang terdiri dari empat pemain musik yang bermain secara bersama; (4) *Kuintet*, merupakan bentuk penyajian musik yang dibawakan oleh satu grup yang terdiri dari lima pemain musik yang bermain secara bersama; (5) *Sextet*, merupakan bentuk penyajian musik yang dibawakan oleh satu grup yang terdiri dari enam pemain musik yang bermain secara bersama; (6) *Septet*, merupakan bentuk penyajian musik yang dibawakan oleh satu grup yang terdiri dari tujuh pemain musik yang bermain secara bersama; (7) *Oktet*, merupakan bentuk penyajian musik yang dibawakan oleh satu grup yang terdiri dari delapan pemain musik yang bermain secara bersama; dan (8) *Nonet*, merupakan bentuk penyajian musik yang dibawakan oleh satu grup yang terdiri dari sembilan pemain musik yang bermain secara bersama.

Pertunjukan *bungbang* merupakan sebuah orkestrasi yang didukung oleh 40 sampai dengan 50 *penabuh* (pemain) *bungbang*. Setiap *penabuh* memainkan satu nada dari alat-alat musik bambu dalam berbagai ukuran. Dari sejumlah *penabuh*

tersebut dibagi ke dalam kelompok-kelompok yang berfungsi sebagai pemain *bungbang jegogan* (10 *penabuh*), *bungbang jublag* (10 *penabuh*), *bungbang pemade* (10 *penabuh*), *bungbang kantikan* (10 *penabuh*), *bungbang kajar* (satu *penabuh*), *cengceng* (satu *penabuh*), *kendang* (dua *penabuh*), *gong pulu* (satu *penabuh*), *suling* (empat - lima *penabuh*). Kelompok *penabuh* yang memainkan *bungbang* besar, menengah, dan kecil berfungsi sebagai pembawa melodi (*pemangku lagu*) dan sebagian *penabuh* memainkan alat ritmis lainnya sebagai *pemangku irama*. *Penabuh kendang* memegang peranan penting untuk mengatur tempo dan dinamika lagu yang dimainkan.

Tradisi memainkan gamelan *bungbang* di Banjar Tengah Sasetan berkaitan dengan fungsinya sebagai media estetik untuk menghibur masyarakat. Alan P. Merriam dalam bukunya berjudul *Anthropology of Music* (1964) menguraikan ada 10 fungsi musik di masyarakat. Kesepuluh fungsi seni musik yang diuraikan oleh Alan P. Merriam tersebut, gamelan *bungbang* memenuhi kriteria fungsional sebagai berikut:

- a. Fungsi gamelan *bungbang* sebagai pengungkapan emosional (*the function of emotional expression*), merupakan seni musik yang menjadi media untuk mengungkapkan perasaan atau emosi I Nyoman Rembang pada masa lampau ketika berproses dalam menciptakan *bungbang* sebagai gamelan *anyar* yang terinspirasi dari rintikan air pada aquarium yang dapat mengiringi gerak ikan hias sebagai tariannya. Pengungkapan emosional ini juga mampu membuat

pendengar ikut merasakan apa yang sedang dirasakan oleh pencipta dan penabuhnya.

- b. Fungsi gamelan *bungbang* sebagai penghayatan estetis (*the function of aesthetic enjoyment*), merupakan seni musik yang tercipta berdasarkan penghayatan gerak ikan hias di dalam kolam aquarium yang diiringi dengan nada-nada rintikan air *klak... klik... kluk...*, selain itu sebagai karya seni yang memiliki nilai keindahan dengan dapat ditemukan nilai-nilai estesisnya dari bunyi melodi, dinamiki, dan harmoninya.
- c. Fungsi gamelan *bungbang* sebagai hiburan (*the function of entertainment*), merupakan seni musik yang dari mulai diciptakan hingga sekarang memang digunakan sebagai media hiburan karena memiliki unsur-unsur melodi, harmoni, dan lirik yang membuat penikmat musik merasa terhibur dengan musik yang disajikan.
- d. Fungsi gamelan *bungbang* menjadi sarana komunikasi (*the function of communication*), merupakan seni musik yang hanya terdapat di Banjar Tengah Sesetan saja, dari segi teknik pembuatan dan permainannya hanya dapat dimengerti oleh masyarakat daerah itu sendiri dengan dapat dilihat dari melodi atau teks lirik musik tersebut.
- e. Fungsi gamelan *bungbang* sebagai kontribusi berkelanjutan dan stabilitas (*the function of contribution to the continuity and stability of culture*), merupakan seni musik yang diciptakan oleh I Nyoman Rembang berisi suatu ajaran

berfungsi untuk melanjutkan atau meneruskan suatu ajaran kepada generasi selanjutnya, ajaran atau norma tersebut terus berkelanjutan sehingga gamelan *bungbang* mampu mentradisi di Banjar Tengah Sasetan.

- f. Fungsi gamelan *bungbang* sebagai kontribusi integrasi sosial (*the function of contribution to the integration of society*), merupakan seni musik yang berperan sebagai alat pemersatu di Banjar Tengah Sasetan, jika dalam satu kelompok memainkan musik secara bersama-sama, secara tidak langsung musik tersebut menjadi alat pemersatu baik antara pemain, begitu juga pemain dan penikmat musik.

3.3 Makna Pertunjukan *Bungbang* di Banjar Tengah Sasetan

Di era globalisasi yang ditandai dengan kemajuan digital 4.0 dewasa ini, kebersamaan dalam berkesenian dirasakan semakin langka. Generasi muda milenial yang ditakdirkan sebagai generasi yang berlimpah informasi dan teknologi komputer cenderung berperilaku disruptif perlu diberikan pendidikan berbasis gotong-royong, komunal, dan berkarakter untuk menguatkan jati diri mereka. Hal ini dipandang perlu untuk mengantisipasi perkembangan anak-anak milenial yang serba instan, kurang peduli dengan lingkungannya karena kecanduan *game on line*. Kekhawatiran generasi tua terhadap perkembangan anak-anak milenial yang cenderung menyendiri, egois, dan kurang berkomunikasi menjadi alasan utama untuk menghimpun mereka kedalam komunitas yang dapat menumbuhkan rasa kebersamaan. Para orang tua berkewajiban

untuk menuntun anak-anaknya agar menjadi dewasa dan menjadi pemimpin yang berguna bagi komunitas dan lingkungannya. Mereka akan merasa bangga jika tradisi-tradisi leluhur bisa diwariskan kepada anak-anaknya. Untuk menjawab permasalahan di atas, para tetua selalu mendorong generasi mudanya untuk tetap mempertahankan potensi kesenian tradisi yang ada di Banjar Tengah Sesetan seperti: *gambuh*, *palegongan* dan *bungbang*.

Gamelan *bungbang* sebagai bagian dari kehidupan masyarakat di Banjar Tengah Sesetan tak dipungkiri pasti mengandung nilai-nilai positif bagi masyarakat, khususnya dikalangan generasi muda setempat. Melalui kegiatan bermain gamelan *bungbang* mereka dapat berkumpul dan saling berkomunikasi. Bermain *bungbang* merupakan olah keterampilan untuk menguasai teknik permainan dan pencapaian rasa musikal. Untuk mencapai keterampilan tersebut dibutuhkan waktu latihan yang cukup, berinteraksi dengan pemain-pemain lainnya, mengikuti instruksi pelatih, mendengar dan menghafal lagu-lagu. Dalam proses pembelajaran tersebut mereka dituntun untuk disiplin menepati waktu dan belajar dengan sungguh-sungguh untuk mencapai target sebuah pementasan. Dalam proses pembelajaran inilah mereka akan merasakan makna kebersamaan yang sangat berarti untuk diterapkan di lingkungan keluarga maupun dalam pergaulan sosial yang lebih luas.

Secara filosofis dapat dibayangkan bahwa bentuk orkestrasi gamelan *bungbang* mengandung unsur-unsur demokratisasi karena peran dari setiap *bungbang* merepresentasikan keterlibatan individu secara kolektif. Bayangkan setiap nada

mempunyai hak dan kewajiban dalam satu kolektifitas untuk mencapai keharmonisan dalam sebuah komposisi. Jika di dalam kolektifitas tersebut terjadi kekurangan dari satu atau sebagian nada yang hilang akan menyebabkan terjadinya ketidakseimbangan, tidak lengkap, dan tidak harmonis sehingga keindahan lagu tidak tercapai. Untuk mencapai keutuhan lagu dan komposisi setiap penabuh harus bekerjasama secara komunal. Kerjasama, toleransi dan kesabaran sangat penting untuk mengantisipasi irama diantara para pemain. Berkomunikasi dan bekerjasama di dalam pertunjukan *bungbang* adalah suasana demokratis yang melahirkan keindahan dengan mengutamakan kebersamaan dan saling pengertian.

Bermain *bungbang* juga dapat dibanggakan sebagai sebuah identitas. Gamelan *bungbang* kini menjadi identitas komunitas muda-mudi di Banjar Tengah Sasetan. Para muda-mudi yang tergabung dalam *Sekaa Teruna Śanti Graha* merasa bangga memiliki seorang tokoh seni budaya, seorang maestro karawitan I Nyoman Rembang yang telah mewariskan sebuah karya cipta gamelan *bungbang*. Mereka bangga untuk memanfaatkan gamelan *bungbang* sebagai wahana kreatif untuk melestarikan kesenian tradisi. Melalui gamelan *bungbang* mereka dapat berpartisipasi dalam kegiatan-kegiatan sosial dilingkungannya dan bahkan berpeluang untuk tampil dalam acara-acara penting di tingkat nasional maupun internasional. Gamelan *bungbang* sebagai produk identitas lokal berpotensi untuk ditingkatkan sebagai branding ekonomi kreatif karena memiliki keunggulan estetika yang unik dan satu-satunya ada di Banjar Tengah Sasetan, Kota Denpasar

Pertunjukan *bungbang* di Banjar Tengah Sesetan sangat efektif sebagai media persembahan dan hiburan masyarakat. Tujuan filosofis persembahan kesenian adalah pengabdian yang tulus kepada Tuhan Yang Maha Kuasa, Ida Sang Hyang Widhi Wasa. Seluruh pengetahuan, tenaga dan ketrampilan yang kita miliki adalah anugrah dari Tuhan Yang Maha Kuasa. Maka dengan demikian mempersembahkan karya seni yang utama adalah menjaga keharmonisan dengan alam semesta melalui konsep dasar yang memenuhi unsur-unsur logika yang benar (*satyam*), etika yang baik (*siwam*) dan estetika yang indah (*sundaram*). Konsep dasar yang dimaksud juga sering diimplementasikan sebagai konsep *Tri Hita Karana* yaitu hubungan harmonis antara manusia dengan Tuhan, manusia dengan manusia, dan manusia dengan lingkungannya. Disisi yang lain persembahan kesenian juga bertujuan untuk menumbuhkan kesenangan, hiburan dan rasa kedamaian. Konsep dasar yang dijadikan pegangan untuk mencapai sasaran tersebut adalah dengan melakukan upaya-upaya sinkronisasi dalam berbagai aspek kehidupan berdasar konsep *desa* (tempat), *kala* (waktu), *patra* (keadaan). Pertunjukan *bungbang* yang telah mentradisi di Banjar Tengah Sesetan adalah sebuah pengabdian untuk mengharumkan nama desa sekaligus memberi hiburan bagi masyarakat desa.

3.4 Upaya Pelestarian Gamelan *Bungbang* di Banjar Tengah Sesetan

Penduduk pulau Bali sebagian besar beragama Hindu mewarisi tradisi berkesenian dengan nilai-nilai *siwam*, *satyam*, *sundaram*. Nilai-nilai utama tersebut

menjadi landasan moral, etika dan estetika untuk memuliakan kehidupan secara *sekala* dan *niskala*. Para seniman menjunjung tinggi nilai-nilai keindahan (*sundaram*) karena mereka yakin di dalam keindahan terdapat nilai-nilai kebenaran (*satyam*) sebagai tuntunan untuk mencapai ketentraman dan kedamaian (*siwam*). Nilai-nilai kesucian, kebenaran, dan keindahan adalah tuntunan ideal para seniman sebagai sumber inspirasi untuk mengembangkan nilai-nilai kehidupan menuju kebahagiaan dan kemakmuran.

Demikian pula halnya dengan tujuan masyarakat Banjar Tengah Sasetan di Kota Denpasar. Mereka berharap kehidupan berkesenian yang mereka lakoni akan terus hidup, berkembang dan tetap lestari. Berbagai upaya yang telah dilakukan oleh masyarakat untuk melestarikan gamelan *bungbang* di Banjar Tengah Sasetan perlu mendapat perhatian dan apresiasi dari kalangan yang lebih luas termasuk dari Pemerintah Kota Denpasar.

Pemerintah Kota Denpasar mempunyai kewenangan dan sekaligus berkepentingan untuk melakukan pembinaan teknis maupun dukungan finansial demi keberkelanjutan eksistensi gamelan *bungbang* di Banjar Tengah Sasetan. Secara sosial gamelan *bungbang* tidak semata-mata berdimensi kesenian namun sudah merupakan permasalahan sosial yang terkait dengan pendidikan dan pewarisan nilai-nilai budaya. *Roadmap* Denpasar sebagai Kota Kreatif telah menetapkan wilayah Desa Sasetan sebagai salah satu tujuan wisata yang dikemas dengan atraksi Omed-Omedan yang berlangsung secara periodik setiap tahun dengan atraksi seni budaya.

BAB IV

PENUTUP

4.1 Simpulan

Keberadaan gamelan *bungbang anyar* di Banjar Tengah Sestan masih perlu dipublikasikan agar diketahui oleh masyarakat lokal, nasional maupun internasional. Berdasarkan hal tersebut Pemerintah Kota Denpasar melalui Bidang Kesenian Dinas Kebudayaan melakukan upaya pelestarian, pendataan inventori serta menyusun buku elektronik (*e-book*) yang nantinya diterbitkan secara *online* di *Website Denpasar Culture* dan juga dicetak dalam bentuk buku oleh Dinas Kebudayaan Kota Denpasar.

Gamelan *bungbang anyar* di Banjar Tengah Sestan merupakan satu-satunya karya monumental yang unik dan mentradisi di Banjar Tengah Sestan. Gamelan *Bungbang* menjadi unik, karena gagasan musikal yang dihasilkan terinspirasi dari tetesan bunyi air. Gamelan *bungbang* dibuat dari bahan bambu berbentuk setengah kentongan (*kulkul*) dan dapat dilaras dalam nada-nada *pelog* maupun *selendro*. Setiap *buluh bungbang* merepresentasikan satu nada yang dimainkan oleh seorang *penabuh*. Kendatipun seorang *penabuh* hanya memukul satu alat *bungbang*, namun peran, keterhubungan dan fungsinya dalam memainkan melodi, mengatur ritme dan dinamika permainan semuanya terjalin dalam satu kesatuan komposisi, sehingga seorang *penabuh* dengan satu nada *bungbang* dituntut untuk menghafal lagu secara keseluruhan.

Bungbang diperkenalkan dan dipentaskan pertama kalinya pada tanggal 16 November 1988 di Desa Sesetan dalam rangka pembukaan lomba desa. Kata *bungbang* juga dapat diartikan sebagai permainan kata-kata (*words-game*). Jika kata *bungbang* dibagi menjadi dua akan memunculkan kata “*bung*” dan “*bang*”. Kata “*bung*” dapat diasosiasikan sebagai *bungbung* yaitu instrument yang terbuat dari bambu, sedangkan kata “*bang*” merupakan akhir kata dari Rembang yaitu nama akhir dari I Nyoman Rembang. Istilah *bungbang* selain bersumber dari kutipan *Kakawin Bharatayudha*, juga dapat diartikan sebagai permainan bahasa (*language game*) dimana *bungbang* sebagai karya monumental yang diciptakan oleh I Nyoman Rembang identik dengan *bungbungnya* Rembang.

Secara filosofis bermain gamelan *bungbang* identik dengan nilai-nilai kolektifitas untuk mencapai kehidupan yang harmonis. Bermain *bungbang* juga dapat dibanggakan sebagai sebuah identitas. Gamelan *bungbang* sebagai produk identitas lokal berpotensi untuk ditingkatkan sebagai branding ekonomi kreatif karena memiliki keunggulan estetik yang unik dan satu-satunya ada di Banjar Tengah Sesetan. Dalam konteks sosial tradisi gamelan *bungbang* di Banjar Tengah Sesetan sangat efektif sebagai media persembahan dan hiburan masyarakat.

I Nyoman Rembang sebagai seniman *karawitan*, guru *karawitan*, komposer *gamelan*, pencipta *gamelan bungbang*, dan sekaligus sebagai maestro *karawitan* Bali telah berkontribusi secara tulus dan bijak melestarikan dan mengembangkan *karawitan* Bali. Berimajinasi dan mengolah gagasan untuk menghasilkan

pembaharuan merupakan bagian yang tidak terpisahkan dalam berkesenian karena kesenian sebagai salah satu unsur kebudayaan yang selalu berubah mengikuti jaman dan kebutuhan masyarakat lingkungannya. Hal itulah yang dilakoni oleh I Nyoman Rembang dengan melakukan terobosan-terobosan dan eksperimen kreatif yang tiada henti dan tidak pernah puas mengikuti naluri berkeseniannya. Tradisi gamelan *bungbang* di Banjar Tengah Sasetan adalah bukti nyata hasil karya cipta Pak Rembang yang kini menjadi kebanggaan Sekaa Teruna Teruni Banjar Tengah Sasetan.

Berdasarkan beberapa point tersebut di atas, tradisi gamelan *bungbang anyar* di Banjar Tengah Sasetan perlu dipublikasikan agar diketahui secara luas di wilayah Bali, nasional sampai ke manca negara. Berdasarkan hal tersebut Pemerintah Kota Denpasar melalui Bidang Kesenian Dinas Kebudayaan melakukan upaya pelestarian, pendataan dengan cara menginventaris, serta menyusun buku elektronik (*e-book*) yang nantinya diterbitkan secara *online* di *Website Denpasar Culture* dan juga dicetak dalam bentuk buku oleh Dinas Kebudayaan Kota Denpasar.

4.2 Rekomendasi

Melalui hasil penelitian inventarisasi *Bungbang: Tradisi Gamelan Anyar* di Banjar Tengah Sasetan dapat dilaporkan bahwa gamelan *bungbang* merupakan asset seni budaya yang diwariskan oleh maestro seni karawitan I Nyoman Rembang. Untuk mempertahankan eksistensinya perlu adanya upaya-upaya sistematis untuk memberi ruang kreatif yang merangsang munculnya kreasi-kreasi baru. Kepada masyarakat

Banjar Tengah Sasetan, khususnya Sekaa Teruna kami merekomendasikan agar tetap menjaga dan melestarikan eksistensi gamelan *bungbang* tersebut sebagai warisan budaya yang nantinya tetap eksis dan lestari keberadaannya.

Penelitian dan kajian inventarisasi gamelan *bungbang* saat ini dapat diproyeksikan untuk penetapan warisan tak benda sebagai domain seni pertunjukan jika sudah mencapai usia 50 tahun. Melalui penelitian dan kajian seperti ini nantinya warisan budaya di Kota Denpasar dapat teregistrasi dengan baik, selanjutnya akan dikaji dan diusulkan oleh Dinas Kebudayaan Kota Denpasar ke tingkat Nasional agar dapat ditetapkan sebagai Warisan Budaya Tak Benda Indonesia maupun diusulkan untuk menjadi warisan budaya dunia yang ditetapkan oleh UNESCO.

DAFTAR PUSTAKA

- Anonim. 2018. *Profil Kelurahan Sesetan*. Denpasar: Kelurahan Sesetan.
- Astita, I Nyoman. 2013. "I Nyoman Rembang Pencinta Musik Bambu, Pencipta Gamelan Bumbang". *Sekar Jagat Bali*. Denpasar: UPT Penerbitan ISI Denpasar.
- Astita, I Nyoman, dkk. 2015. *Pesta Kesenian dan Budaya Bali Seni Pertunjukan Modal Dasar Pesta Kesenian Bali dan Pembangunan Bali Berkelanjutan*. Denpasar: Deva Communications.
- Bandem, I Made. 2013. *Gamelan Bali Di Atas Panggung Sejarah*. Denpasar: Penerbit STIKOM Bali.
- Covarrubias, Muguel. 1937. *Island of Bali*. New York: A.A. Knof.
- Handayani, A.A. Sagung Mirah. 2015. "Tari Janger di Banjar Pegok, Desa Sesetan, Kota Denpasar, Kajian Bentuk, Fungsi, dan Estetika". *Tesis*. Denpasar: Program Pascasarjana Institus Seni Indonesia.
- Hartaris, Andijaning Tyas. 2007. *Seni Musik SMA Kelas XII*. Semarang: Erlangga.
- Merriam, Alan P. 1964. *The Antropology of Music*. Evanston II: Northwestern University Press.
- Muliana, I Nengah. 2011. "Rembang dan Bungbang". *Gelar Jurnal Seni Budaya Vol. 9 No. 2 Desember 2011. ISSN: 1410-9700. Hal. 171-181*. Surakarta: Institut Seni Indonesia Surakarta.
- Pardede, Evelina. 1998. *Alat Musik Tradisional Koleksi Museum Jambi*. Jambi: Proyek Pembinaan Permuseuman Jambi.
- Suadnyana, I Kadek. 2007. "Perancangan Video Profil Gamelan Bungbang Karya I Nyoman Rembang di Bali dan Media Pendukungnya". *Skripsi*. Yogyakarta: Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
- Supanggah, R. 1995. *Etnomusikologi*. Yogyakarta: Yayasan Bentang Budaya.



PEMERINTAH KOTA DENPASAR
DINAS KEBUDAYAAN

