

**SENI KREATIF DI MASA PANDEMI DALAM ALUNAN MUSIK GAMUT
(GAMELAN MULUT)**

Komang Indra Wirawan

Program Studi Seni Drama Tari dan Musik,
Universitas PGRI mahadewa indonesia
indrawirawan84@gmail.com

Abstrak – Di masa pandemi Covid-19, tidak menurunkan semangat para seniman Bali untuk produktif dalam berkarya. Terlebih dengan perkembangan zaman yang semakin maju dan teknologi yang semakin cepat, para seniman dapat dengan mudah mengasah kreativitasnya melalui virtual, mengingat di masa pandemi ini untuk bisa saling berkumpul itu jumlahnya dibatasi. Seniman tetap melakukan berbagai upaya agar tetap bisa berkarya, salah satunya melalui saluran youtube yang saat ini banyak dijadikan tempat atau wadah berkreaitivitas. Salah satu seni kreatif yang saat ini menarik perhatian masyarakat Bali adalah seni gamut atau yang lebih dikenal dengan gamelan mulut, dipopulerkan oleh seniman Made Agus Wardana pada saluran *channel* youtubenya. Seniman Made Agus Wardana mengajak masyarakat untuk tetap saling menguatkan jiwa juang para seniman dengan berbagai usaha, hal ini dilakukan untuk mengatasi berbagai rintangan pada masa sulit sekarang ini dengan tetap menjaga bara api berkesenian.

Kata kunci: seni, kreatif, gamelan mulut

Abstract - During the Covid-19 pandemic, it did not reduce the enthusiasm of Balinese artists to be productive in their work. Especially with the development of an increasingly advanced era and faster technology, artists can easily hone their creativity through virtual, considering that during this pandemic, the number of people who can gather together is limited. Artists continue to make various efforts to continue to work, one of which is through the YouTube channel which is currently widely used as a place or place for creativity. One of the creative arts that is currently attracting the attention of Balinese people is gamut art or better known as oral gamelan, popularized by artist Made Agus Wardana on his YouTube channel. Artist Made Agus Wardana invites the public to continue to strengthen the fighting spirit of the artists with various efforts, this is done to overcome various obstacles in today's difficult times while maintaining the embers of art.

Keywords: art, creative, gamelan mouth.

PENDAHULUAN

Latar Belakang

Pada masa pandemi Covid 19 yang telah berlangsung mulai dari tahun 2019 sampai dengan saat ini, memberikan dampak tersendiri salah satunya terhadap

seniman-seniman Bali yang saat ini sedang dirumahkan. Hal ini mengingat pernyataan dari Organisasi Kesehatan Dunia (WHO) dimana masyarakat dihibandu untuk tidak memandang sebelah mata terkait dengan virus corona tersebut. Pemerintah pun

mulai melakukan pembatasan kerumunan serta mewajibkan untuk menerapkan protokol kesehatan, mengharuskan seseorang untuk tetap tinggal dirumah bahkan bekerja dari rumah (*work from home*), hingga batas waktu yang sampai saat ini belum tahu kapan akan diberhentikan. Kegiatan belajar dan bekerja dari rumah tersebut dilakukan oleh semua lapisan masyarakat termasuk para seniman-seniman yang ada di Bali.

Situasi tersebut sesungguhnya mengancam eksistensi seni pertunjukan, bila mana diperhatikan sebuah seni pertunjukan akan melibatkan setidaknya tiga pihak yang akan mendukung seni pertunjukan yakni terdapat pemain, penonton, serta materi seni pertunjukan itu sendiri, hal ini di katakan oleh Marco de Marinis. Solusi alternatif jawaban dari permasalahan yang ada adalah dengan melakukan kegiatan yakni melalui seni virtual. Seni virtual saat ini dapat dijadikan alternatif untuk menyampaikan kreatifitas oleh para seniman di masa pandemi melalui media tertentu (youtube misalnya), namun untuk dapat dinikmati oleh penonton atau masyarakat dirasa dalam pertunjukannya masih kurang untuk "menyentuh" penikmatnya dibandingkan dengan melihat seni pertunjukan secara langsung. Melihat selama ini pertunjukan seni yang diadakan secara langsung akan memberi kesan tersendiri bagi siapapun yang menontonnya." Nichols (2020:68) menjelaskan "akibat pandemi Covid 19 ini perkembangan lalu lintas dunia sebuah seni pertunjukan saat ini berada pada situasi "*in the dark*" hal ini mengingat terkendala teknologi yang menghubungkan antara penonton dan seni pertunjukan itu masih bersifat korelatif". Namun, masyarakat

dirasa harap memaklumi atas kondisi tersebut, mengingat para seniman-seniman terus berupaya memikirkan ide-ide apa yang akan dipertunjukkan pada media *channel* youtubanya untuk dapat dinikmati sebagai media hiburan dan berkreaitivitas di masa pandemi.

Salah satu seni kreatif yang saat ini menarik perhatian masyarakat Bali adalah seni gamut atau yang lebih dikenal dengan gamelan mulut. Seni gamelan mulut dipopulerkan oleh seniman Made Agus Wardana pada saluran *channel* youtubanya. Sebagai seorang seniman Bali, Made Agus Wardana ingin mengajak masyarakat agar dapat mengisi waktu selama menerapkan protokol kesehatan dengan berkegiatan seni kreatif dan produktif di masa pandemi Covid 19 ini. Karya seni virtual dari seniman Made Agus Wardana tersebut dikemas dalam bentuk tayangan video dan diolah secara inovatif maupun atraktif, sehingga siapapun yang menyaksikan tayangannya akan langsung merasakan sebuah tontonan yang komunikatif dari para seniman kepada penontonnya.

Karya seni virtual yang dibuat oleh seniman Made Agus Wardana dan ditampilkan di halaman media sosial atau *channel* youtubanya, ingin mengajak masyarakat untuk saling berjuang dan saling mendukung dalam menerapkan kebiasaan baru atau yang lebih dikenal saat ini dengan istilah *new normal*. Selain itu seniman Made Agus Wardana juga didukung oleh Sanggar Qakdanjur, yakni sebuah komunitas seni yang berasal dari Banjar Pegok, Sesetan, Kota Denpasar. Sanggar Qakdanjur sendiri adalah sebuah komunitas seni yang mencoba eksplorasi mengenai instrumen-instrumen musik seperti genggong, gender wayang, suling,

gamelan mulut (gamut), dan instrumen lainnya. Dalam karya seni virtual tersebut disajikan unsur seni secara lengkap, mulai dari sebuah instrumen musik gamelan yang berasal dari suara vokal mulut dengan kekhasan dan keunikannya, kemudian juga terdapat sebuah parodi dalam adegannya sehingga tampak seperti seolah-olah sedang menyaksikan pertunjukan dunia nyata. Masyarakat atau penonton yang menyaksikannya pun menyambut baik dari karya seni kreatif gamelan mulut atau gamut tersebut yang ditampilkan secara virtual, pada halaman media sosial atau *channel* youtube Made Agus Wardana. Seniman Made Agus Wardana ingin mengajak masyarakat untuk tetap saling menguatkan jiwa juang para seniman dengan berbagai usaha, hal ini dilakukan untuk mengatasi berbagai rintangan pada masa sulit sekarang ini di tengah pandemi Covid 19, dengan tetap menjaga bara api berkesenian.

Rumusan Masalah

Berdasarkan ulasan yang melatarbelakangi permasalahan di atas, maka penulis merumuskan masalah pada penelitian ini yaitu bagaimanakah seni kreatif di masa pandemi dalam alunan musik gamut (gamelan mulut)?

Tujuan Penelitian

Penelitian ini memiliki urgensi dengan tujuan untuk mengetahui dan memaparkan bagaimana seni kreatif di masa pandemi dalam alunan musik gamut (gamelan mulut)

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif. Bogdan dan Taylor dalam Moleong (1975) mendefinisikan, metode kualitatif sebagai prosedur penelitian yang menghasilkan data

deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati. Metode analisis yang digunakan adalah analisis deskriptif, untuk memudahkan menganalisis dan dapat dijelaskan dengan lebih terperinci. Penelitian kualitatif dipilih karena dapat menggambarkan, menguraikan, serta menganalisa unsur-unsur dari kelompok budaya yang berkembang dari waktu ke waktu. Bentuk analisis deskriptif dalam penelitian ini adalah menggunakan pendekatan deskripsi melalui seni virtual. Metode seni virtual dipilih karena menjadi salah satu alternatif untuk menyalurkan pertunjukan atau peragaan seni berbasis video virtual. Seni virtual di masa pandemi Covid 19 ini memiliki tujuan agar tetap menjaga kreativitas dari para seniman Bali, saling menguatkan jiwa juang para seniman serta tetap menjaga bara api berkesenian. Sumber data dalam penelitian ini menggunakan sumber *primer* dan *sekunder*. Adapun teknik pengumpulan data yang diperlukan peneliti untuk mengumpulkan data adalah 1) observasi terhadap subjek penelitian, 2) dokumentasi berupa foto-foto maupun *file*, dan 3) studi pustaka berupa pengumpulan data, baik dari jurnal, buku, dan sejenisnya.

ANALISIS DAN INTERPRETASI DATA

Seni virtual menjadi kebiasaan baru saat ini untuk berkreaitivitas di masa pandemi Covid 19. Istilah kreativitas sendiri berarti mencipta atau membuat sesuatu yang dari sebelumnya tidak ada menjadi ada, atau sesuatu yang saat ini dipandang baru (Merriam-Webster, 2001:271-271). Di bidang kesenian, menurut I Made Bandem, kreativitas adalah suatu kegiatan yang terjadi oleh sebuah

proses cipta-rasa-karsa. Penciptaan di bidang kesenian mengandung sebuah pengertian antara kreativitas (*creativity*), penemuan (*invention*), dan inovasi (*inovation*) yang paling dipengaruhi oleh sebuah rasa (*emotion* atau *feeling*) (Bandem, 2017:458).

Perlu untuk diketahui dalam menciptakan sebuah karya seni kreatif terutama di masa pandemi Covid 19 ini, diperlukan tahap-tahap penciptaan yang terdiri dari beberapa aspek, diantaranya sebagai berikut:

1) Tahap Penentuan Ide

Pada tahap awal ini ide merupakan sebuah bahan dasar dari inspirasi. Pada tahap tersebut seorang seniman atau pencipta berusaha mencari ide dari berbagai fenomena yang ada disekitarnya, termasuk pada situasi pandemi Covid 19 ini.

2) Tahap Konsep

Pada tahap konsep ini pencipta yang telah menemukan sebuah ide atau gagasan langsung berusaha menginterpretasikan aspek ide tersebut kedalam konsep apa yang akan diciptakannya.

3) Tahap Implementasi

Pada tahap ini seniman atau pencipta mulai menerapkan rancangan atau konsep tersebut, dengan mempertimbangkan hal-hal yang harus diperhatikan.

Dengan berkreativitas melalui seni virtual, sesungguhnya memiliki nilai artistik yang dapat dilihat dari penggabungan gambar, bunyi, elemen gerak, dan cahaya. Konsep gerak sendiri diidentifikasi dari sebuah *frame* (bingkai gambar), *shot* (perekaman), *cutting* (pemotongan gambar), dan *montage* (penyusunan gambar-gambar) (Deleuze,

2013: 12-29). Salah satu siasat dari pemerintah untuk tetap memberdayakan seniman-seniman Bali adalah dengan memfasilitasi sekitar 202 komunitas yang ada, dalam hal ini untuk menciptakan suatu pertunjukan atau peragaan seni berbasis video virtual. Salah satu seniman yang berkreativitas di masa pandemi dengan mengikuti pentas virtual tersebut adalah Made Agus Wardana, atau yang lebih dikenal dengan seniman gamut atau gamelan mulut.

Pada mulanya Made Agus Wardana mengikuti pentas virtual yang di adakan oleh Dinas Kebudayaan (Disbud) Provinsi Bali. Karya seni virtual yang dibuat oleh seniman Made Agus Wardana berjudul “Ayo Kreatif, Mari Produktif”, ditampilkan di halaman media sosial Dinas Kebudayaan (Disbud) Provinsi Bali serta *channel* youtubanya sebagai ajang pentas virtual. Dari pentas virtual tersebut, masyarakat atau penonton yang menyaksikannya pun menyambut baik karya seni kreatif gamelan mulut atau gamut tersebut yang ditampilkan secara virtual. Hal ini disambut dengan semangat oleh seniman Made Agus Wardana untuk membuat sebuah ide-ide yang baru, dengan bertujuan mengajak para seniman-seniman Bali untuk tetap berkreativitas serta saling menguatkan jiwa juang para seniman, dan tetap menjaga bara api berkesenian.

Seniman Made Agus Wardana adalah seniman karawitan yang telah mengenalkan kesenian tradisional Bali di luar negeri terutama Belgia. Saat di Belgia seniman Made Agus Wardana sudah mulai memperkenalkan konsep gamelan mulut pada tahun 2015. Nama yang terkenal dengan Bli Ciaaattt atau Made Agus Wardana adalah pria kelahiran tahun 1971

di lingkungan Banjar Pegok, Kota Denpasar dan merupakan keluarga seniman. Pada tahun 1990, Made Agus Wardana melakukan pendidikan seni di Sekolah Tinggi Seni Indonesia Denpasar dan mengambil jurusan seni karawitan. Seniman Made Agus Wardana meraih gelar Sarjana seni dalam waktu empat tahun, dan dikenal dengan sebuah permainan kendang yang kerap menjuarai berbagai festival. Selain itu Made Agus Wardana juga pernah diundang kedalam sebuah misi kesenian Bali ke India, Korea Selatan, Belgium dan

Jerman. Pada tahun 1996, Made Agus Wardana ditugaskan oleh Rektor STSI Denpasar yakni Prof. Dr. I Made Bandem sebagai duta kesenian Indonesia ke Belgia atas sebuah kerjasama antara Pemda Bali dengan Kedutaan Besar Republik Indonesia (KBRI) di Brussel Belgia. Sejak saat itu seniman Made Agus Wardana menciptakan sebuah gamelan mulut atau yang disingkat dengan gamut, yakni sebuah alternatif baru untuk menyuarakan Gamelan Bali secara unik dan khas dengan vokal dan sebuah video parodi.



Sumber : Youtube Made Agus Wardana, 2020

Pada tayangan seni kreatif secara virtual tersebut yang dibuat oleh seniman Made Agus Wardana yang ditampilkan di halaman media sosial atau *channel* youtubanya dengan judul “Gamelan Mulut New Normal – Gamut vs Man Kenyung”, bercerita tentang Gamut dan Man Kenyung yang ingin mengajak masyarakat untuk saling berjuang dan saling mendukung dalam menerapkan kebiasaan baru atau yang lebih dikenal saat ini dengan istilah

new normal. Adapun liriknya adalah sebagai berikut:

Apa yang terjadi
terhadap kalian berdua
Bli Gamut Komang Kenyut
senang bercanda
hai kita tak bercanda
saya sungguh dan bermaksud baik
siapa bilang, bli bermaksud baik?
kebyar kebyar bandel
berebut mencari untung
tidak berdaya hingga merugi

jangan rebutan, mari berjuang
agar bisa saling dukung
sama mencari bahagia
lakukan kebiasaan baru / *new normal*

Dalam karya seni virtual tersebut menampilkan sosok Gamut dan Man Kenyung yang mengingatkan masyarakat untuk menerapkan kebiasaan baru atau *new normal*. Kebiasaan tersebut yakni mencuci tangan, membawa *hand sanitizer*, mengenakan masker, menjaga jarak dan tak berkerumunan di suatu tempat. Karya seni virtual tersebut disajikan dengan unsur seni secara lengkap, mulai dari sebuah instrumen musik gamelan yang berasal dari suara vokal mulut dengan kekhasan dan keunikannya, kemudian juga terdapat sebuah parodi atau lawakan dalam adegannya sehingga tampak seperti seolah-olah sedang menyaksikan pertunjukan parodi dunia nyata, dan sebuah ajakan untuk melakukan kebiasaan baru untuk mematuhi protokol kesehatan selama di masa pandemi Covid 19 ini. Penggunaan latar atau tempat yang dilakukan untuk perekaman seni kreatif tersebut juga tidak jauh-jauh, yakni hanya di sekitar rumah seniman Made Agus Wardana. Proses perekaman atau pengambilan gambar juga tidak melibatkan banyak orang atau *crew*, sehingga masih terjaga protokol kesehatannya.

Kini seniman Made Agus Wardana atau yang terkenal dengan nama Bli Ciaaattt didukung oleh Sanggar Qakdanjur, yakni sebuah komunitas seni yang berasal dari Banjar Pegok, Sesetan, Kota Denpasar. Sanggar Qakdanjur sendiri adalah sebuah komunitas seni yang mencoba eksplorasi tentang instrumen-instrumen musik seperti genggong, gender wayang, suling, gamelan mulut (gamut), dan instrumen lainnya. Seni

gamelan mulut yang dipopulerkan oleh seniman Made Agus Wardana adalah seni khusus yang menyuarakan bunyi instrumen pemade, ugal, kantilan, kendang, kajar, cengceng, gong kempur dengan mempergunakan sebuah suara vokal atau mulut. Dengan begitu suara atau bunyi-bunyi yang keluar dari mulut akan terdengar seperti *nyang, nying, nyong, nyeng* yang mendekati suara gamelan Bali. Untuk menarik perhatian para penontonnya, ditampilkan dua tokoh yang mengenakan topeng yakni bernama Gamut dan Man Kenyung. Kedua tokoh tersebut dimainkan sendiri oleh seniman Made Agus Wardana. Selain itu Made Agus Wardana sering melakukan kolaborasi pada video-video yang ditampilkannya bersama dengan seniman-seniman lainnya. Sebagai seorang seniman Bali, Made Agus Wardana ingin mengajak masyarakat agar dapat mengisi waktu selama menerapkan protokol kesehatan dengan berkegiatan seni kreatif serta produktif, dan juga Made Agus Wardana ingin mengajak masyarakat untuk bersemangat terutama di masa pandemi Covid 19 ini.

SIMPULAN

Dengan melakukan seni kreatif gamelan mulut di masa pandemi Covid 19 ini yang dipopulerkan oleh seniman Made Agus Wardana, ingin mengajak masyarakat untuk tetap saling menguatkan jiwa juang para seniman dengan berbagai usaha. Hal tersebut menurut seniman Made Agus Wardana dilakukan untuk mengatasi berbagai rintangan pada masa sulit sekarang ini, dengan tetap menjaga bara api berkesenian. Untuk menyalurkan seni kreatif di masa pandemi Covid 19, seniman Made Agus Wardana menampilkan seni kreatif secara virtual di halaman media

sosial atau *channel* youtubanya dengan judul “Gamelan Mulut *New Normal* – Gamut vs Man Kenyung”. Video tersebut bercerita tentang Gamut dan Man Kenyung yang ingin mengajak masyarakat untuk saling berjuang dan saling mendukung dalam menerapkan kebiasaan baru atau yang lebih dikenal saat ini dengan istilah *new normal*. Sebuah ajakan yang inovatif maupun atraktif, sehingga siapapun yang menyaksikan tayangannya akan langsung merasakan sebuah tontonan yang komunikatif dari para seniman kepada penontonnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Bandem, I Made. (2017). *Metodologi Penciptaan Seni*. Yogyakarta: J.B. Publisher.
- Bogdan dan Taylor, 1975 dalam J. Moleong, Lexy. 1989. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remadja Karya.
- Deleuze, Gilles. 2013. *Cinema I: The Movement-Image*, penerj. Hugh Tomlinson dan Barbara Habberjam, University of Minnesota Press, Minneapolis.

Merriam-Webster's Collegiate Dictionary. (2001). “*Create*”; “*Creation*”; “*Creative*”, “*Creativity*”. Springfield, Massachusetts, U.S.A

Nichols, Bryan E. (2020). “*Equity in Music Education: Access to Learning during the Pandemic and Beyond*,” dalam Sage Journals.

DAFTAR INTERNET YANG DIRUJUK

- Balihan.com, Balih. 2020. *Man Kenyung Dan Gamut : Berbeda Dari Biasanya*. <https://balihbalihan.com/2020/06/22/man-kenyung-dan-gamut-berbeda-dari-biasanya/>. Diakses pada 27 Juni 2021.
- Bali, Nusa. 2020. *Sanggar Qakdanjur Tampilkan Karya Gamut*. <https://www.nusabali.com/berita/75880/sanggar-qakdanjur-tampilkan-karya-gamut>. Diakses pada 27 Juni 2021.

VIDEO

Video *Gamelan Mulut "New Normal" - Gamut vs Man Kenyung*, karya Made Agus Wardana <https://www.youtube.com/watch?v=mDOS2BIj8M> rilis di *channel* youtubanya pada tanggal 1 Agustus 2020.