

<https://ejournal.unhi.ac.id/index.php/widyanatya/index>

**PENGUATAN NILAI PENDIDIKAN LEWAT
GAMELAN GANDRUNG DALAM UPACARA PIODALAN NGINGKUP DI
PURA TAMAN LIMUT, PENGOSEKAN KELOD, MAS, UBUD, GIANYAR**

I Wayan Sukadana

sukadana@unhi.ac.id

I Putu Gede Padma Sumardiana

Padmasumardiana@gmail.com

I Putu Agustana

Agustanaputu9@gmail.com

Pande Gde Eka Mardiana

yantheykings@gmail.com

I Komang Gede Sandanu Arta

sandanuart2019@gmail.com

Universitas Hindu Indonesia

ABSTRAK

Gamelan Gandrung merupakan gamelan Bali yang termasuk jenis gamelan langka, tidak banyak daerah di Bali khususnya di Kabupaten Gianyar yang terdapat *Gamelan Gandrung*, adapun beberapa daerah di wilayah Kabupaten Gianyar yang memiliki *Gamelan Gandrung* adalah Banjar Tegenungan, Banjar Pakuwudan, Banjar Sebali, Desa Adat Susut, dan Banjar Pengosekan Kelod. *Gamelan Gandrung*. Seperti halnya *Gamelan Gandrung* di Pura Taman Limut, Banjar Pengosekan Kelod, *Gamelan Gandrung* ini memiliki keunikan dari instrument, fungsinya yang sakral, di mana *Gamelan Gandrung* di Pura Taman Limut yang dipentaskan setiap pelaksanaan *Piodalan Ngingkup*. mengapa tradisi *Gamelan Gandrung* dalam Upacara *Ngingkup* di Pura Taman Limut tetap dilakukan dan bagaimana nilai pendidikannya pada masyarakat? Tujuan penelitian adalah menjelaskan nilai pendidikan yang terkandung dalam tradisi gamelan Gandrung. Dalam penelitiannya pendekatan kualitatif lebih sesuai dikembangkan dengan alasan data yang diperoleh dari observasi, wawancara dan studi dokumen bersifat menyebar pada lingkup wilayah masyarakat pengosekan. Pembahasan di dalamnya juga melibatkan teori estetika dan behavioristik. Hasil penelitiannya menemukan bahwa kehadiran gamelan *Gandrung* bagi masyarakat memiliki nilai pendidikan sebagai bentuk ikatan penting dalam menjaga kehidupan ritual sebagai bentuk penguatan eksistensi dalam bergama.

Kata Kunci : gamelan gandrung, nilai pendidikan, taman limut.

ABSTRACT

Gandrung Gamelan is a Balinese gamelan which is a rare type of gamelan, not many areas in Bali, especially in Gianyar Regency, have Gandrung Gamelan, while several areas in the Gianyar Regency area that have Gandrung Gamelan are Banjar Tegenungan, Banjar Pakuwudan, Banjar Sebali, Susut Traditional Village, and Banjar Pengosekan Kelod. Gandrung Gamelan. Like the Gandrung Gamelan at Taman Limut Temple, Banjar Pengosekan Kelod, this Gandrung Gamelan has a

unique instrument, its sacred function, where the Gandrung Gamelan at Taman Limut Temple is performed every time the Piodalan Ngingkup is held. Why is the Gamelan Gandrung tradition in the Ngingkup Ceremony at Taman Limut Temple still carried out and what is its educational value to society? The aim of the research is to explain the educational value contained in the Gandrung gamelan tradition. In this research, a qualitative approach is more appropriate to be developed on the grounds that the data obtained from observations, interviews and document studies are spread across the Pengosekan community area. The discussion in it also involves aesthetic and behaviorist theories. The results of his research found that the presence of Gandrung gamelan for society has educational value as an important form of bond in maintaining ritual life as a form of strengthening the existence of religion.

Keywords: *gamelan music, educational value, limut garden.*

1. PENDAHULUAN

Kebudayaan Bali adalah sebuah sistem pengetahuan atau gagasan yang secara tidak sadar menjadi bingkai dalam mengatur tingkah laku yang berkembang dari generasi ke generasi, dipelajari, dipraktekkan, dihayati, dan dibanggakan. Kesenian merupakan fokus dari kebudayaan Bali karena dalam sistem kesenian terkait dengan seluruh unsur yang lain seperti sistem kemasyarakatan, sistem mata pencaharian, teknologi, dan juga religi. (Koentjaraningrat, 2009:165).

Kesenian di Bali hingga kini masih memiliki tempat yang istimewa di kalangan masyarakatnya. Hal itu disebabkan karena pentingnya peranan kesenian dalam berbagai aspek kegiatan seperti sosial, ekonomi, maupun keagamaan dari masyarakat setempat.

Salah satu unsur kesenian di Bali yang memiliki peran penting di dalam pelaksanaan ritual keagamaan atau upacara yadnya yaitu gamelan. Gamelan ialah sebuah *barungan* yang terdiri dari bermacam-macam alat yang terbuat

dari batu, besi, perunggu, kulit, dawai, dan lain-lainnya yang menggunakan *laras pelog* dan *slendro*. (Bandem, 2013:1).

Di daerah Gianyar tepatnya di Pura Taman Limut, Banjar Pengosekan Kelod, Desa Mas, Kecamatan Ubud, terdapat sebuah kesenian sakral yang hingga kini masih diyakini kesuciannya oleh masyarakat setempat yaitu *Gamelan Gandrung*. Keberadaan dari *Gamelan Gandrung* itu sendiri bisa dikatakan cukup langka atau hanya sedikit daerah yang memiliki *Gamelan Gandrung*. Di Kabupaten Gianyar selain di Banjar Pengosekan Kelod, hanya ada beberapa daerah yang memiliki *Gamelan Gandrung* yaitu Banjar Tegenungan, Banjar Pakuwudan, Banjar Sebal, dan Desa Adat Susut. *Gamelan Gandrung* merupakan sebuah gamelan yang terbilang cukup unik dan memiliki kekhasan tersendiri berbeda dari gamelan-gamelan lainnya yang ada di Bali.

Keunikan dari *Gamelan Gandrung* yaitu dari bentuk instrument, lagu/*gending* yang

dimainkan, dan ritual yang terdapat dalam proses penyajian atau pementasannya. Masing-masing muncul dalam instrument pendukungnya dan juga fungsi yang dimainkan dalam ritual.

Keunikan lainnya adalah kesenian *Gandrung* oleh masyarakat pendukung difungsikan dan diyakini memiliki keterkaitan dengan keyakinan masyarakat. Keterlibatan seni *Gandrung* dalam upacara “*ngungkep*” mengingatkan kembali cara menemukan kekuatan dalam beragama tidak saja ditekuni lewat nilai-nilai filosofi dari konsep ke-Hinduan, namun lewat pemilihan kesenian juga memperlihatkan ada alasan penting yang dijaga pelakunya. Hal menarik yang memperlihatkan adanya strategi perlindungan dalam perlindungan budaya lokal. Bagaimana masyarakat pengosekan melakukan prosesi *Gandrung* ritual itu menarik untuk dikaji, selain kebutuhan memperdalam pengetahuan dan pengalaman juga memberi kesempatan masyarakat untuk mengetahui kegiatan *ngungkup* secara lebih utuh.

Kecendrungan dari beberapa kajian yang pernah ada tentang seni *Gandrung* sama sekali belum menunjukkan gamelan *Gandrung* di Pengosekan belum dikaji secara tuntas yang memberi informasi penting terutama menyangkut masalah bagaimana *Gandrung* ritual itu dipertunjukkan dan bagaimana implikasinya nilai pendidikan terhadap masyarakat pelaku agama Hindu khususnya di Pengosekan. Tujuan

tulisan ini adalah untuk menjelaskan nilai pendidikan dalam tradisi ritual *Gandrung* di Desa Pengosekan. Di samping tujuan pragmatis lainnya yang dapat menunjang kemajuan pengetahuan khususnya yang terkait dengan aktivitas keagamaan Hindu.

PEMBAHASAN

Desa Pengosekan terletak di kecamatan Ubud, kabupaten Gianyar. Desa Pengosekan sendiri terbagi menjadi tiga dusun atau banjar adat yakni Pengosekan Kelod, Pengosekan Kaja. Kedinasannya termasuk Desa Mas Ubud Gianyar. Dalam perkembangannya masyarakat Pengosekan telah menjelma menjadi kawasan wisata, sebagai dampak kedekatan wilayah dengan Ubud yang terlebih dahulu menyandang daerah wisata. Salah satu aktivitas masyarakat selain melayani pengunjung, di sela-sela waktu masyarakat juga tetap melakukan ritual keagamaan. Pusat aktivitas ritual keagamaan yang dianggap penting dan bersejarah dilakukan di salah satu tempat suci (pura), yakni pura Taman Limut.

Secara konseptual gamelan *Gandrung* berasal dari dua kata; gamelan dan *grandrung*. Gamelan secara etimologi diartikan sebagai kumpulan alat instrument musical yang dipadukan untuk menghasilkan satu bentuk karya seni musik. Gamelan sendiri berasal dari kata *gamel* yang berarti memukul. Mendapat akhiran an yang menunjukkan bentuknya yang berwujud. Gamelan sendiri

diperkirakan muncul di abad delapan sampai sebelas. Bukti keberadaannya muncul pada relief yang terukir di candi Borobudur, (Bandem, 2005). Gamelan pada umumnya memiliki rangkaian nada yang disebut dengan “laras nada”. Gamelan gandrung ritual di Pengosekan tergolong gamelan gandrung yang berlaras pelog. Gamelan gandrung sendiri terdiri dari beberapa instrument seperti nama yang sering digunakan adalah, pengugal gandrung, gangsa gandrung, kantilan gandrung, gong pulu, klentit, kendang tunggal, suling, cengceng rincik, kenong.

Gamelan Gandrung terbuat dari bahan bilah bambu, masing-masing instrument dalam satu tempat (tungguh atau *pelawah*) terdiri dari tiga oktaf, masing masing oktaf ada lima nada. Jadi dalam satu tungguh terdiri dari lima belas bilah dengan lima nada dalam satu oktafnya. Gamelan Gandrung dimainkan dengan dua tangan secara bersamaan antara tangan kiri dan kanan. Gamelan Gandrung sendiri memiliki cara atau sistem bermain yang unik yakni dengan memanfaatkan konsep *ubit-ubitan* atau *kotekan*. Suatu pola ritme terukur yang masing-masing pelaku memainkan pola ritme berbeda namun menghasilkan alunan nada yang harmoni mengikuti pola melodi.

Dalam pementasannya, *Gamelan Gandrung* di Pura Taman Limut, Banjar Pengosekan Kelod memainkan empat buah lagu yaitu *tabuh petegak*, *tabuh penyelah*, *gending Bapang Gede* dan *gending*

Bapang Cenik. Secara konsep, lagu/gending tersebut dibagi menjadi dua yaitu lagu yang bersifat sebagai musik instrumental dan lagu yang bersifat sebagai iringan, lagu yang bersifat sebagai musik instrumental yaitu *tabuh petegak* dan *tabuh penyelah* sedangkan lagu yang bersifat sebagai iringan yaitu *gending Bapang Gede* dan *gending Bapang Cenik*. Terkait lagu-lagu yang dimainkan dalam pementasan *Gamelan Gandrung* di Pura Taman Limut, Banjar Pengosekan Kelod, bahwa ada lagu yang memang penting dan tidak bisa terlepas dalam setiap pementasan *Gamelan Gandrung* di Pura Taman Limut yaitu *gending Bapang Gede* dan *gending Bapang Cenik*. Kedua lagu tersebut menjadi penting dan memang harus dimainkan karena kedua lagu tersebut berfungsi sebagai iringan sebuah tarian sakral yaitu tarian *Joged Pingit*, tarian tersebut sangat disucikan oleh masyarakat setempat karena memiliki kaitan dengan sebuah *petapakan Gelungan* sakral yang ada di Pura Taman Limut yang hingga kini menjadi *sungsungan* oleh masyarakat setempat.

3.1 Bentuk Instrumentasi

Berikut merupakan gambaran bentuk dari masing-masing instrument yang terdapat di dalam satu barung *Gamelan Gandrung* di Pura Taman Limut. Pengugal, Gangsa dan kantilan gandrung secara sosok bentuk hanya dibedakan oleh ukurannya saja sedangkan kelengkapan dan

ornamentiknya semuanya sama. Instrumen *Ugal* ini memiliki panjang 145 cm, tinggi 75 cm, dan lebar 23 cm, dengan jumlah bilah yaitu 15 bilah. Instrumen *Ugal* berjumlah dua yaitu satu *pengumbang* dan satu *pengisep*. Instrumen *gangsa* sama-sama berjumlah 15 bilah dan sama-sama berjumlah dua yaitu satu *pengumbang* dan satu *pengisep* hanya saja instrument *Gangsa* memiliki ukuran lebih kecil dari instrument *Ugal*. Instrumen *Gangsa* memiliki panjang 140 cm, tinggi 62 cm, dan lebar 19 cm. Dalam permainannya instrument *Gangsa* *kotekan-kotekan* dengan mengikuti jalannya *gending* yang dimainkan. Instrumen *Kantilan* memiliki ukuran yang paling kecil yaitu dengan panjang 131 cm, tinggi 52,5 cm, dan lebar 18 cm. Instrumen *Kantilan* juga berjumlah dua yaitu satu *pengumbang* dan satu *pengisep*. Dalam permainannya instrument *Kantilan* cenderung sama dengan instrument *Gangsa* yaitu berfungsi memainkan *kotekan* yang ada di dalam *gending-gending* dari *Gamelan Gandrung*.

Gambar 1. Instrumen *Ugal*



(tampak depan)

(tampak atas)

(Dokumentasi: Sandanu Arta, 5 April 2022)

Gambar 2

Instrumen *Jegogan*



(tampak atas)

(Dokumentasi: Sandanu Arta, 5 April 2022)

Instrumen *Jegogan* dalam *Gamelan Gandrung* memiliki sedikit perbedaan yaitu dimana nada

pengumbang dan *pengisep* menjadi satu dalam satu *pelawah*, masing-masing nada berjumlah 5 bilah yang diawali dengan nada *ndeng*. Instrumen *Jegogan* berfungsi memainkan melodi dari *gending-gending Gamelan Gandrung* yang ada di Pura Taman Limut. Instrumen *Jegogan* dimainkan oleh satu orang dengan teknik *ngundir* yaitu kedua tangan bermain secara silih berganti dengan melodi yang sama. Instrumen *Jegogan* dalam Gamelan Gandrung di Pura taman Limut ini memiliki ukuran dengan panjang 135 cm, tinggi 70 cm, dan lebar 23 cm.

Gambar 3
Instrumen *Gong Pulu*



(*tampak depan*)
(*tampak atas*)

(Dokumentasi: I Komang Gede Sandanu Arta, 5 April 2022)

Dalam Gamelan Gandrung di Pura Taman Limut, gong yang digunakan adalah Gong Pulu. Gong Pulu biasanya ada di dalam barungan gamelan arja ataupun geguntangan, dan lain sebagainya, namun Gong Pulu dalam Gamelan Gandrung di Pura Taman Limut ini berbeda dari Gong Pulu yang lainnya yaitu hanya terdapat satu bilah dimana pada umumnya Gong Pulu mempunyai dua bilah. Gong Pulu dalam Gamelan Gandrung di Pura Taman Limut ini memiliki tinggi 55 cm, panjang 41 cm, dan lebar 42 cm.

Gambar 4
Instrumen *Kendang*



(*tampak depan*)

(Dokumentasi: Sandanu Arta, 5 April 2022)

Dalam *Gamelan Gandrung* di Pura Taman Limut menggunakan satu jenis tunggahan kendang yaitu *Kendang Bebarongan*. Kendang ini memiliki ukuran 65 cm dengan diameter 26 cm di tebokan besar dan 21 cm di tebokan kecil. *Kendang Bebarongan* dalam *Gamelan Gandrung* di Pura Taman Limut ini dimainkan dengan tangan kosong atau

tanpa alat pemukul (*gupekan*). *Kendang Bebarongan* ini dimainkan secara *nunggal* (tidak berpasangan), yang berfungsi sebagai pemimpin dari jalannya *gending* karena memiliki peranan penting dalam memberikan tanda-tanda transisi dalam *gending* maupun yang lainnya dengan melakukan kontak dengan penari atau melihat gerakan-gerakan dari penari.

Gambar 5
Instrumen *Kempli*



(*tampak depan*)

(*tampak atas*)

(Dokumentasi: Sandanu Arta, 5 April 2022)

Instrumen *Kempli* merupakan instrument pemegang ritme yang paling pokok karena tempo yang dimainkan selalu dijadikan acuan oleh instrument lainnya. Instrumen *Kempli* dimainkan oleh satu orang. Instrumen *Kempli* memiliki ukuran yang tidak

terlalu besar yaitu dengan tinggi 20 cm, panjang 49 cm, dan lebar 46 cm. Instrumen *Kempli* dalam *Gamelan Gandrung* di Pura Taman Limut sebenarnya terdiri dari dua instrument yang dijadikan satu dalam satu pelawah yaitu *kajar* dan *kempli*, namun para penabuh *Gamelan Gandrung* di Pura Taman Limut dari dahulu menyebutnya dengan sebutan *Kempli* tanpa diketahui alasannya dan sampai sekarang instrument tersebut disebut dengan sebutan *Kempli*.

Gambar 5.8
Instrumen *Ceng-ceng Ricik*



(*tampak depan*)

(*tampak atas*)

(Dokumentasi: I Komang Gede Sandanu Arta, 5 April 2022)

Ceng-ceng Ricik merupakan instrument yang sesungguhnya berbentuk badan kura-kura. Dalam hal ini daun *Ceng-ceng Ricik* menyerupai *Ceng-ceng Kopyak*, hanya saja diameter dari *Ceng-ceng Ricik* lebih kecil dari *Ceng-ceng Kopyak*. Tungguhan *Ceng-ceng Ricik* memiliki dua bagian yaitu *ceng-ceng penekep* dan *ceng-ceng bawah*. *Ceng-ceng penekep* terdiri dari dua buah *ceng-ceng* yang berfungsi sebagai alat pemukul, sedangkan *ceng-ceng bawah* berjumlah enam buah. *Ceng-ceng Ricik* berfungsi sebagai memperkaya ritme.

Bentuk Laras Gandrung

Mengenai laras pada *gamelan* Bali, salah satunya *Gamelan Gandrung* di Pura Taman Limut ditinjau dari aspek penggunaan laras, merupakan salah satu dari perangkat *gamelan* Bali yang berlaraskan *pelog panca nada* dengan nada *nding, ndong, ndeng, ndung, ndang*. Perangkat *gamelan* Bali yang berlaras *pelog* adalah *gamelan gong kebyar, gong gede*, dan masih banyak lainnya. Kendatipun sama-sama berlaras *pelog*, namun masing-masing jenis *gamelan* Bali memiliki karakteristik yang berbeda-beda. *Gamelan Gandrung* di Pura Taman Limut menggunakan laras *pelog* lima nada yang memiliki nuansa musikal yang agung namun juga lembut, sehingga dalam penyajian repotoarnya mengusung nuansa musikal yang khas. Susunan nada dari *Gamelan Gandrung* di Pura Taman Limut terdiri dari nada : 4 (*ndong*), 5 (*ndeng*), 7 (*ndung*), 1 (*ndang*), 3 (*nding*) (tiga oktaf). Per

tanggal 5 April 2022, *Gamelan Gandrung* di Pura Taman Limut secara konteks atut-atutan atau keselarasan antara instrument-instrument yang ada dalam satu barung *Gamelan Gandrung* yaitu tidak sama, dalam hal ini sebagai contoh sampel ukuran nada dari *Gamelan Gandrung* yang ada di Pura Taman Limut, peneliti akan menggunakan instrument *Ugal* sebagai contoh. Adapun nada-nada dari instrument *Ugal* dalam *Gamelan Gandrung* di Pura Taman Limut adalah sebagai berikut:

| | | | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 4 | 5 | 7 | 1 | 3 | 4 | 5 | 7 | 1 | 3 | 4 | 5 | 7 | 1 | 3 |
| C | D | F | G | A | C | D | F | G | A | C | D | F | G | B |
| 3 | 3 | 3 | # | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | # | 5 | 5 | # | 5 | 5 |
| | | | 3 | | | | | | 4 | | | 5 | | |

Notasi Gending Bapang Gede dan Gending Bapang Cenik

Notasi *Gending* Bapang Gede

Kawitan

| | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 7 | 5 | 1 | 3 | 4 | 3 | 1 | 7 | 4 | 7 | 1 | 7 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|

Bapang

| | | | | | | | | | | | | | | |
|----|---|---|---|---|---|---|-----|---|---|---|---|---|--|--|
| . | 7 | . | 5 | . | 1 | . | (7) | | | | | | | |
| 3 | 7 | 1 | 3 | 7 | 1 | 3 | 4 | 5 | 4 | 3 | 1 | 4 | | |
| 3 | 7 | 1 | 3 | 7 | 1 | 3 | 4 | 5 | 4 | 3 | 1 | 4 | | |
| [. | . | . | 1 | . | 4 | . | (3) | | | | | | | |
| . | 4 | . | 3 | . | 1 | . | 3 | | | | | | | |
| . | 7 | . | 5 | . | 1 | . | (7) | | | | | | | |

Pengadeng

| | | | | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | | | | | | | | | | | | |) |
| [| . | 5 | 7 | . | 1 | 7 | 5 | . | . | . | 1 | . | 3 | . | 4 |
| . | . | 5 | 7 | . | 1 | 7 | 5 | . | . | . | 1 | . | 3 | . | 4 |
| . | . | 5 | 7 | . | 1 | . | 7 | . | 1 | . | 7 | . | 1 | 3 | 4 |
| . | 5 | 7 | 5 | . | 1 | . | 7 | . | . | . | 4 | . | . | 3 | (|
| . | . | . | 4 | . | . | . | 3 | . | . | . | 5 | . | 7 | . | 1 |
| . | . | . | 4 | . | . | . | 3 | . | . | . | 5 | . | 7 | . | 1 |
| . | . | . | 4 | . | . | . | 3 | . | . | . | 5 | . | 1 | 3 | (|
| . | . | . | 4 | . | . | . | 3 | . | . | . | 5 | . | 1 | 3 | 7 |
| . | . | . | 5 | . | 7 | . | 1 | . | 7 | . | 4 | . | 5 | . | 7 |
| . | . | . | 5 | . | 7 | . | 1 | . | 7 | . | 4 | . | 5 | . | 7 |
| . | . | . | 5 | 7 | 1 | 3 | 4 | . | . | 5 | 7 | . | 1 | 7 | 5 |
| . | 7 | . | 4 | . | 4 | . | 7 | (| | | | | | |) |
| . | . | . | 5 | . | 7 | . | 1 | . | 7 | . | 4 | . | 5 | . | 7 |
| . | . | . | 5 | . | 7 | . | 1 | . | 7 | . | 4 | . | 5 | . | 7 |
| . | . | . | 5 | 7 | 1 | 3 | 4 | . | . | 5 | 7 | . | 1 | 7 | 5 |
| . | 3 | . | 1 | . | . | 3 | 4 | (| | | | | | |) |

Pekaad

| | | | | | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| . | . | . | 7 | . | 1 | 7 | 5 | . | . | . | 1 | . | 3 | . | 4 | (|
| . | . | . | 7 | . | 1 | 7 | 5 | . | . | . | 1 | . | 3 | . | 4 |) |
| . | . | . | 7 | . | 1 | 7 | 5 | . | . | . | 1 | . | 3 | . | 4 | (|
| . | . | . | 7 | . | 1 | 7 | 5 | . | . | . | 1 | . | 3 | . | 4 |) |
| . | 3 | 1 | 1 | . | 1 | 3 | 4 | 5 | . | 7 | . | 5 | . | 4 | . | 3 |

| | | | | | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| . | 3 | 1 | 1 | . | 1 | 3 | 4 | 5 | . | 7 | . | 5 | . | 7 | . | 5 |
| 4 | 3 | 1 | 3 | 1 | 7 | 7 | 5 | 1 | . | 1 | 1 | 1 | 1 | 4 | 3 | 1 |
| 4 | 3 | 1 | 3 | 1 | 5 | 1 | 7 | 1 | . | 1 | 1 | 1 | 3 | 4 | 4 | 3 |
| 4 | 7 | 5 | 5 | 7 | 4 | 4 | 4 | (| | | | | | | | 7 |
| 5 | 4 | 7 | 4 | 5 | 7 | 5 | 7 |) | | | | | | | | |

Notasi Gending Bapang Cenic

Kawitan

| | | | | | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 7 | 7 | 3 | . | 4 | . | 3 | . | 1 | 7 | 4 | 7 | . | 1 | . | 7 | (|
| 5 | 1 | | | | | | | | | | | | | | |) |

Bapang

| | | | | | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|-----|-----|---|---|---|---|---|--|--|--|
| [| . | 7 | . | 5 | . | 1 | . | (7) | . | 4 | . | 5 | . | | | |
| . | 5 | . | 1 | . | 1 | . | 5 | . | 5 | . | 3 | . | | | | |
| . | 4 | . | 3 | . | 1 | . | 7 | . | 1 | . | 3 | . | | | | |
| [| . | . | 4 | . | 7 | . | (5) |] | | | | | | | | |
| . | 4 | . | 3 | . | 1 | . | 3 | | | | | | | | | |
| . | 7 | . | 5 | . | 1 | . | (7) | | | | | | | | | |

Pengadeng

| | | | | | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| [| . | . | 7 | . | 1 | . | 3 | . | 7 | . | 1 | . | 3 | . | 4 | (|
| . | . | . | 7 | . | 1 | . | 3 | . | 7 | . | 1 | . | 3 | . | 4 |) |
| . | . | . | 4 | . | 3 | . | 1 | . | 4 | . | 3 | . | 1 | . | 7 | (|
| . | . | . | 4 | . | 3 | . | 1 | . | 4 | . | 3 | . | 1 | . | 7 |) |

Bapang

| | | | | | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| [| . | . | 3 | . | 1 | 3 | 4 | . | . | . | 1 | . | 3 | 1 | (| 7 |
| . | . | . | 3 | . | 1 | 3 | 4 | . | . | . | 1 | . | 3 | 1 |) | |

| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|-----------------|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| <i>Penyalit</i> | | | | | | | | | | 1 | 4 | 5 | . | 5 | 7 | 5 | (| | | |
| | | | | | | | | | | 3 | | | | | | | 4 | | | |
| | | | | | | | | | | | | | | | | |) | | | |
| [| . | . | 7 | . | 1 | 7 | 5 | . | . | . | 7 | . | 1 | 3 | (| | | | | |
| | | | | | | | | | | | | | | | | | 4 | | | |
| | | | | | | | | | | | | | | | | |) | | | |
| <i>Penyalit</i> | | | | | | | | | | 1 | 7 | 1 | . | 7 | 1 | 7 | 5 | 4 | 3 | (|
| | | | | | | | | | | 1 | 1 | 1 | | | | | | | | 1 |
| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |) |
| [| . | . | 7 | . | 4 | 3 | (| | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | 1 | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | |) | | | | | | | | | | |
| 7 | 1 | 1 | . | 3 | 4 | 3 | 1 | 3 | 4 | 3 | 5 | 4 | 3 | 1 | (| | | | | |
| | | | | | | | | | | 1 | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | |) | | | | | | | | | | |
| . | 7 | . | 5 | . | 1 | . | 7 | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | |) | | | | | | | | | | |

Pengadeng

| | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|--|
| [| . | . | 7 | . | 1 | . | 3 | . | 7 | . | 1 | . | 3 | . | 4 | (| | |
| | | | | | | | | | | | | | | | | |) | |
| . | . | . | 4 | . | 3 | . | 1 | . | 4 | . | 3 | . | 1 | . | 7 | (| | |
| | | | | | | | | | | | | | | | | |) | |

Gegaboran

| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|-----------------|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| [| . | . | 5 | . | 1 | . | 7 | . | . | . | 1 | . | 3 | . | 4 | (| | | | |
| | | | | | | | | | | | | | | | | |) | | | |
| . | . | . | 1 | . | 3 | . | 4 | . | . | . | 5 | 7 | 1 | . | (| | | | | |
| | | | | | | | | | | | | | | | | | 7 | | | |
| | | | | | | | | | | | | | | | | |) | | | |
| <i>Penyalit</i> | | | | | | | | | | 4 | 5 | 4 | 3 | 4 | 5 | 1 | . | . | 1 | (|
| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | 1 |
| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |) |

| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|-----------------|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| [| . | . | 5 | . | 7 | . | 1 | . | . | . | 3 | . | 1 | 3 | 4 | (| | | | |
| | | | | | | | | | | | | | | | | |) | | | |
| . | . | . | 1 | . | 3 | . | 4 | . | . | . | 5 | . | 7 | . | 1 | (| | | | |
| | | | | | | | | | | | | | | | | |) | | | |
| <i>Penyalit</i> | | | | | | | | | | 4 | 5 | 4 | 3 | 4 | 5 | 7 | . | . | 7 | (|
| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |) |
| 3 | 4 | 5 | 5 | . | 5 | . | 4 | 5 | . | . | 5 | 7 | 1 | 7 | 5 | (| | | | |
| | | | | | | | | | | | | | | | | | | |) | |
| [| . | . | 4 | . | 7 | . | 5 | . | . | . | 7 | 1 | 3 | 4 | (| | | | | |
| | | | | | | | | | | | | | | | | |) | | | |
| <i>Penyalit</i> | | | | | | | | | | 5 | . | 4 | . | 5 | . | 7 | . | 1 | (| |
| | | | | | | | | | | | | | | | | | | |) | |

Gegandrangan

| | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|--|
| . | . | . | 7 | . | 3 | . | 1 | . | 7 | . | 5 | . | 1 | . | 7 | (| | |
| | | | | | | | | | | | | | | | | |) | |
| . | . | . | 1 | . | 7 | . | 5 | . | 4 | . | 3 | . | 1 | 3 | 4 | (| | |
| | | | | | | | | | | | | | | | | |) | |
| [| . | 5 | 7 | . | 1 | 7 | 5 | . | . | . | 1 | . | 3 | . | 4 | (| | |
| | | | | | | | | | | | | | | | | |) | |
| . | . | 5 | 7 | . | 1 | 7 | 5 | . | . | . | 1 | . | 3 | . | 4 | (| | |
| | | | | | | | | | | | | | | | | |) | |
| . | . | 5 | 7 | . | 1 | 7 | . | 1 | . | 7 | . | 1 | 3 | 4 | (| | | |
| | | | | | | | | | | | | | | | | |) | |
| . | 5 | 7 | 5 | . | 1 | 7 | . | . | . | 4 | . | . | 3 | 1 | (| | | |
| | | | | | | | | | | | | | | | | |) | |
| . | . | . | 4 | . | . | . | 3 | . | . | . | 5 | . | 7 | . | 1 | (| | |
| | | | | | | | | | | | | | | | | |) | |
| . | . | . | 4 | . | . | . | 3 | . | . | . | 5 | . | 7 | . | 1 | (| | |
| | | | | | | | | | | | | | | | | |) | |
| . | . | . | 4 | . | . | . | 3 | . | . | . | 5 | . | 1 | 3 | (| | | |

mengenakan sebuah *petapakan gelungan sakral* yang ada di Pura Taman Limut. Dalam pementasan *Gamelan Gandrung* di Pura Taman Limut sebagai kajian yang digunakan sebagai iringan tari *joged pingit*, bahwa inilah lagu/gending yang menjadi poin dalam pementasan *Gamelan Gandrung* di Pura Taman Limut yaitu *gending Bapang Gede* dan *gending Bapang Cenik*.

Wawancara (Widiarsa, 2 April 2022), mengenai struktur pementasan dari *Gamelan Gandrung* dalam Upacara *Piodalan Ngingkup* di Pura Taman Limut, susunan lagu yang dimainkan yaitu yang pertama diawali dengan *tabuh petegak*, dalam setiap pementasan *Gamelan Gandrung* dalam Upacara *Piodalan Ngingkup* di Pura Taman Limut hanya memainkan satu *tabuh petegak* saja. Kemudian setelah *tabuh petegak* barulah dimainkan *gending Bapang Gede* untuk mengiringi tari *joged pingit* dengan penari yang pertama, kemudian setelah *gending Bapang Gede* untuk penari yang pertama dilanjutkan dengan *gending Bapang Cenik* untuk penari *joged* yang kedua. Kemudian setelah *gending Bapang Cenik* dengan penari *joged* yang kedua sebelum ke *gending Bapang Gede* untuk penari *joged* yang ketiga dimainkan *tabuh penyelah*, *tabuh penyelah* ini bertujuan untuk memberi jeda waktu para penonton dan para penari untuk melakukan persiapan sebelum pementasan tari *joged pingit* dilanjutkan. Kemudian setelah dimainkan *tabuh penyelah* barulah dilanjutkan kembali dengan *gending Bapang Gede* untuk mengiringi tari

joged pingit dengan penari yang ketiga begitu pula selanjutnya sampai dengan penari *joged* yang terakhir. Secara keutuhan dari seluruh lagu/gending yang dimainkan dan tari yang dipentaskan, pementasan *Gamelan Gandrung* dalam Upacara *Piodalan Ngingkup* di Pura Taman Limut berlangsung dengan estimasi waktu yaitu satu 1,5 jam – 2 jam, biasanya dimulai dari pukul 20.00 wita sampai dengan pukul 21.30 atau 22.00 waktu setempat.

Implikasi

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) makna kata implikasi adalah keterlibatan atau suasana terlibat. Sehingga setiap kata imbuhan berasal dari implikasi seperti kata *berimplikasi* atau *mengimplikasikan* yakni berarti membawa jalinan keterlibatan atau melibatkan dengan suatu hal. Implikasi juga dapat diartikan sebagai akibat dan konsekuensi yang ditimbulkan dengan dilaksanakannya kebijakan atau kegiatan tertentu, dengan kata lain implikasi merupakan dampak dari dilaksanakannya sebuah kegiatan baik dari segi proses sampai dengan hasil. Terkait dengan pementasan *Gamelan Gandrung* dalam Upacara *Piodalan Ngingkup* di Pura Taman Limut juga memiliki implikasi terhadap beberapa hal, baik warga masyarakat, lingkungan.

Nilai pendidikan

Dalam teori belajar Gage dan Berliner, (velraha, 2021), menyebut bahwa teori behavioristik menekankan

pada adanya perubahan yang terjadi pada pola laku karena stimulus dan rangsangan. Selanjutnya dalam teori belajar juga dikenal teori kognitif yang mengacu pada proses pengembangan pengetahuan manusia yang terjadi akibat adanya adaptasi lingkungan yang memberikan pengalaman baru mengubah cara pandang seseorang. Dalam perkembangan berikutnya ada juga teori belajar tentang teori belajar konstruktive yang menekankan bahwa pengetahuan terbentuk karena adanya konstruksi pengalaman yang saling melengkapi sehingga pengetahuan yang diperoleh semakin lengkap. Selanjutnya adanya juga teori belajar humanistic yang menekankan pada perubahan secara karakteristik pribadi seseorang akibat adanya proses belajar. Dalam konteks tradisi gamelan gandrung, nilai pendidikan diperoleh dari setiap proses yang dilakukan masyarakat. Masyarakat sebagai peserta didik senantiasa belajar setiap aktivitas sakral dilakukan. Dampaknya adalah terjadi penguatan nilai beragama karena pengembangan nilai pendidikan yang dimaksud berimplikasi pada beberapa sisi seperti berikut;

Dampak Sosial

Pementasan *Gamelan Gandrung* dalam Upacara *Piodalan Ngingkup* di Pura Taman Limut merupakan kegiatan adat istiadat, tradisi, dan kebudayaan yang ada di Banjar Pengosekan Kelod. Kegiatan ini sudah berlangsung secara turun temurun sejak dari zaman dahulu.

Dalam pelaksanaannya terdapat beberapa tahap-tahap kegiatan seperti pra pelaksanaan yaitu kegiatan mempersiapkan segala hal keperluan yang diperlukan pada saat *Piodalan* maupun saat pementasan *Gamelan Gandrung*, kemudian ada inti pelaksanaan yaitu serangkaian kegiatan pada saat hari *Piodalan* khususnya pementasan *Gamelan Gandrung*, kemudian yang terakhir ada pasca pelaksanaan yaitu kegiatan yang dilaksanakan setelah Upacara *Piodalan Ngingkup*. Serangkaian kegiatan tersebut sudah barang tentu melibatkan seluruh warga masyarakat di Banjar Pengosekan Kelod seperti para tokoh seniman, para pemangku, para *kelihan* banjar dan *pemaksan*, kalangan pemuda pemudi, maupun warga masyarakat biasa lainnya. Seluruh kegiatan tersebut dilaksanakan secara saksama oleh seluruh warga masyarakat Banjar Pengosekan Kelod yang terlibat didalamnya sehingga semua kegiatan tersebut dapat terlaksana dengan baik dan berjalan dengan lancar.

Seluruh kegiatan dalam serangkaian Upacara *Piodalan Ngingkup* dan pementasan *Gamelan Gandrung* di Pura Taman Limut, Banjar Pengosekan Kelod, Desa Mas, Kecamatan Ubud, Kabupaten Gianyar tersebut secara tidak langsung berdampak terhadap kehidupan sosial dari warga masyarakat di Banjar Pengosekan Kelod. Wawancara (Narda I Nyoman, 5 April 2022), semua kegiatan tersebut dapat membangun kesadaran masyarakat akan pentingnya rasa saling tolong-menolong, saling

bahu-membahu dalam kita melaksanakan suatu pekerjaan atau kegiatan, apalagi ini merupakan kegiatan adat atau bisa dibilang kegiatan yang tidak mendapat imbalan apapun secara materi, oleh karena itu sangat sangat dibutuhkan dan dituntut kita semua berjiwa tulus ikhlas, hal itu diharapkan secara perlahan terbawa ke kehidupan sosial masing-masing dari warga masyarakat Banjar Pengosekan Kelod sehingga menciptakan suasana yang rukun dan damai di lingkungan Banjar Pengosekan Kelod dan sekitarnya.

Pementasan Gamelan Gandrung dalam Upacara Piodalan Ngingkup di Pura Taman Limut juga berdampak terhadap para seniman yang terlibat di dalamnya. Wawancara (Adayasa I Wayan, 8 April 2022), dalam serangkaian kegiatan latihan mempersiapkan pementasan *Gamelan Gandrung* secara tidak langsung memberi dampak sosial terhadap para seniman yang terlibat, seperti halnya setiap seniman yang terlibat bersama-sama saling bahu-membahu untuk mempersiapkan agar pementasan dapat berlangsung dengan baik, berkorban dari segi waktu, tenaga dan pikiran selama proses latihan berlangsung hingga hari pementasan. Semua hal dan pengorbanan tersebut dilakukakan atas dasar tulus ikhlas dalam memberikan sebuah persembahan dihadapan *Ida Bhatara* sebagai wujud rasa bhakti.

Terkait dengan hasil keterangan wawancara diatas, jadi memang bahwa *Gamelan Gandrung* dalam Upacara *Piodalan Ngingkup* di Pura Taman

Limut berdampak dari segi sosial terhadap keberlangsungan kehidupan masyarakat khususnya di Banjar Pengosekan Kelod. Pada dasarnya manusia sebagai makhluk tidak bisa hidup dengan sendiri melainkan sangat membutuhkan peran orang lain didalam keberlangsungan kehidupan, melalui serangkaian kegiatan dalam pelaksanaan pementasan *Gamelan Gandrung* dalam Upacara *Piodalan Ngingkup* semakin menyadarkan masyarakat akan pentingnya saling tolong-menolong, saling bahu-membahu dengan rasa dan jiwa tulus ikhlas sehingga hubungan antara umat manusia sebagai makhluk sosial yang dalam hal ini khususnya masyarakat Banjar Pengosekan Kelod akan semakin terjaga dengan baik, semakin damai, hidup dengan rukun, dan sejahtera.

Dampak Religi

Kegiatan pementasan *Gamelan Gandrung* dalam Upacara *Piodalan Ngingkup* yang dilaksanakan di Pura Taman Limut, Banjar Pengosekan Kelod, Desa Mas, Kecamatan Ubud, Kabupaten Gianyar juga memberi dampak dari segi religi terhadap beberapa tokoh-tokoh masyarakat di Banjar Pengosekan Kelod seperti pemangku, seniman, dan dari masyarakat itu sendiri. Wawancara (Karya I Wayan, 5 April 2022), bahwa serangkaian pelaksanaan *Piodalan Ngingkup* di Pura Taman Limut, *Gamelan Gandrung* memang harus dipentaskan. Beliau sangat meyakini bahwa pementasan *Gamelan Gandrung* dalam Upacara *Piodalan*

Ngingkup di Pura Taman Limut, Banjar Pengosekan Kelod sebagai sebuah fungsi penolak bala. Segala ritual-ritual yang ada didalamnya merupakan sebuah simbolis terhadap harapan warga masyarakat agar tercapainya kesejahteraan, ketentraman, kesuburan, kerukunan dalam kehidupan maupun terhadap situasi lingkungan, dan agar selalu terhindar dari segala hal buruk seperti bencana, wabah, dan lain sebagainya. Oleh karena itu setiap pelaksanaan Upacara *Piodalan Ngingkup* di Pura Taman Limut wajib dipentaskannya *Gamelan Gandrung* dan tari *joged pingit*.

Wawancara (Karya, 5 April 2022), dari sisi religius, pementasan *Gamelan Gandrung* dalam Upacara *Piodalan Ngingkup* di Pura Taman Limut merupakan sebagai ungkapan rasa sujud bhakti dan rasa syukur kehadapan *Ida Bhatara* yang dalam hal ini berstana di Pura Taman Limut sebagai manifestasi dari *Ida Sang Hyang Widhi Wasa*. Pementasan *Gamelan Gandrung* dalam Upacara *Piodalan Ngingkup* di Pura Taman Limut tidak hanya memberi dampak secara religi terhadap warga masyarakat di Banjar Pengosekan Kelod saja, namun ada juga beberapa tokoh-tokoh dari luar Banjar Pengosekan Kelod yang juga hadir pada saat hari *Piodalan* seperti Bapak Perbekel Desa Mas, Bapak Camat Ubud, Bapak/Ibu anggota Dewan Perwakilan Rakyat Daerah Kabupaten Gianyar dan masih banyak tokoh-tokoh masyarakat lainnya dari wilayah Desa Mas, Kecamatan Ubud,

Kabupaten Gianyar. Semua tokoh-tokoh masyarakat tersebut ikut serta melaksanakan persembahyangan pada saat Upacara *Piodalan Ngingkup* di Pura Taman Limut sebagai rasa sujud bhakti, rasa syukur, dan memohon agar selalu diberi perlindungan dan kelancaran dalam segala hal.

Wawancara (Narda, 5 April 2022), kegiatan pementasan *Gamelan Gandrung* maupun upacara *Piodalan Ngingkup* di Pura Taman Limut dapat menguatkan energi spiritual dan keyakinan masyarakat terhadap hal-hal seperti ritual keagamaan, kegiatan-kegiatan adat, dan budaya bahkan kesenian juga memiliki fungsi sebagai perlindungan secara jasmani maupun rohani. Selain persembahyangan yang sangat erat dengan hal-hal religius, kegiatan-kegiatan lainnya seperti gotong royong dan *ngayah* atau ikut terlibat dalam pementasan *Gamelan Gandrung* juga dapat berdampak dari segi religi terhadap warga masyarakat Banjar Pengosekan Kelod. Seperti halnya kegiatan gotong royong, kegiatan ini mungkin terdengar erat dan hanya berkaitan dengan kegiatan sosial namun lain ketika kegiatan gotong royong ini dilakukan di tempat-tempat suci seperti Pura Taman Limut akan memberi dampak religi, hal ini dapat menguatkan keyakinan masyarakat jika kegiatan gotong royong di tempat suci dilakukakn dengan tulus ikhlas dan bersungguh-sungguh maka niscaya *Ida Sang Hyang Widhi Wasa* dalam manifestasinya sebagai *Ida Bhatara* yang berstana di Pura Taman Limut tersebut akan memberi perlindungan baik secara

jasmani dan rohani dalam kehidupan masyarakat.

Wawancara (Adayasa, 8 April 2022), bahwa adanya rasa kepuasan yang dirasakan dalam diri secara batin. Selama prosesi dari persiapan sampai hari pementasan pada saat *Piodalan* beliau merasakan bahwa adanya sebuah kenikmatan di dalam semua proses itu, dan beliau sangat meyakini bahwa pementasan *Gamelan Gandrung* adalah sebuah persembahan wujud bhakti dihadapan *Ida Bhatara* yang berstana di Pura Taman Limut. Beliau juga sangat meyakini bahwa sebuah kesenian juga dapat menjadi sebuah sarana kita untuk mendekatkan diri dengan *Ida Bhatara* dan memohon berkat, keselamatan, dan perlindungan agar kita selalu dalam lindungannya dan terhindar dari segala hal buruk yang dapat menimpa kita.

Terkait dengan hasil keterangan wawancara diatas bahwa memang *Gamelan Gandrung* memang harus dipentaskan pada saat Upacara *Piodalan Ngingkup*, hal ini terkait dengan keyakinan masyarakat akan nilai-nilai religi, spiritual, dan kekuatan magis bahwa pementasan *Gamelan Gandrung* dipercaya sebagai penolak bala dan juga sebagai sarana memohon perlindungan, keselamatan, kesejahteraan, dan lain-lain, dihadapan *Ida Sang Hyang Widhi* sebagai manifestasinya yang berstana di Pura Taman Limut. Hal ini dapat dilihat dari banyaknya masyarakat yang datang dan melakukan persembahyangan tidak hanya dari masyarakat Banjar Pengosekan Kelod saja melainkan beberapa dari tokoh-tokoh penting

seperti Bapak Perbekel Desa Mas, Camat Ubud, dan anggota Dewan Perwakilan Rakyat Daerah Gianyar yang datang dan ikut melakukan persembahyangan. Ini menandakan bahwa sangat kuatnya keyakinan masyarakat terhadap nilai-nilai religi maupun spiritual dari sebuah kesenian dan ritual-ritual keagamaan yang dalam hal ini yaitu *Gamelan Gandrung* dalam Upacara *Piodalan Ngingkup* di Pura Taman Limut, Banjar Pengosekan Kelod, Desa Mas, Kecamatan Ubud, Kabupaten Gianyar.

Dampak Estetika

Gamelan Gandrung merupakan salah satu bentuk kebudayaan atau sebuah kesenian yang ada di Kabupaten Gianyar. Keberadaan *Gamelan Gandrung* terbilang cukup jarang, di Kabupaten Gianyar hanya terdapat di beberapa daerah saja yaitu Banjar Tegenungan, Banjar Pakuwudan, Banjar Sebali, Desa Adat Susut, dan Banjar Pengosekan Kelod. Keberadaan *Gamelan Gandrung* yang cukup jarang ini dipengaruhi oleh fungsi dari setiap *Gamelan Gandrung* itu sendiri yang bersifat sakral sehingga tidak sembarangan dapat dipentaskan *Gamelan Gandrung* melainkan hanya pada waktu dan tempat tertentu saja seperti sebuah pelaksanaan upacara keagamaan di suatu tempat suci/*pura*. Hal ini secara tidak langsung memberi pengaruh terhadap perkembangan dari *Gamelan Gandrung* itu sendiri karena terbatasnya waktu dan tempat untuk sebuah pementasan.

Wawancara (Widiarsa, 2 April 2022), terkait dengan pementasan *Gamelan Gandrung* dalam Upacara *Piodalan Ngingkup* di Pura Taman Limut selain sebagai sebuah persembahan kehadapan Tuhan Yang Maha Esa, juga merupakan sebuah *local genius* atau upaya pelestarian terhadap sebuah kebudayaan lokal yang ada di Kabupaten Gianyar yaitu di Banjar Pengosekan Kelod khususnya, sehingga kebudayaan-kebudayaan lokal masih tetap terjaga kelestariannya dan akan tetap menjadi salah satu identitas yang dimiliki bahkan oleh Kabupaten Gianyar dalam hal kebudayaan. Dengan wajibnya dipentaskan *Gamelan Gandrung* dalam setiap pelaksanaan Upacara *Piodalan Ngingkup* yang dilaksanakan di Pura Taman Limut, keterkaitan kedua hal tersebut akan secara terus menerus berkelanjutan sehingga kelestarian dari *Gamelan Gandrung* di Banjar Pengosekan Kelod, Desa Mas, Kecamatan Ubud, Kabupaten Gianyar akan tetap terjaga.

Wawancara (Widiarsa, 2 April 2022), secara musikalitas, dilihat dari pakem yang digunakan dalam setiap lagu-lagu/*gending* dari *Gamelan Gandrung* di Pura Taman Limut yaitu masih tetap menggunakan pakem atau konsep tradisi klasik/kuno (*Tri Angga*) yang terdiri dari kepala/*kawitan*, badan/*pengawak*, kaki/*pengecet*. Ini juga salah satu hal yang diharapkan memberi dampak terhadap kelestarian dari pakem-pakem tradisi yang masih menjadi pijakan dalam karya-karya musik tradisional atau karawitan Bali khususnya, ditengah era globalisasi ini

dimana perkembangan musik baik tradisional maupun non tradisional mengikuti perkembangan zaman yang sangat pesat dan semakin modern, sehingga pakem-pakem yang menjadi sebuah identitas dari seni karawitan Bali ini akan tetap terjaga kelestariannya.

Wawancara (Widiarsa, 23 Mei 2022), secara estetik manusiawi, pementasan *Gamelan Gandrung* pada setiap pelaksanaan Upacara *Piodalan Ngingkup* di Pura Taman Limut juga memberi pengaruh terhadap perkembangan generasi-generasi dari seniman *Gamelan Gandrung* itu sendiri, khususnya di Banjar Pengosekan Kelod yang pada sebelumnya anggota dari *sekaa Gamelan Gandrung* di Pura Taman Limut dengan rata-rata usia 30-50 tahun, ini menjadi sebuah kekhawatiran akan rentannya kepunahan dari *Gamelan Gandrung* di Banjar Pengosekan Kelod karena minimnya regenerasi dari seni *Gamelan Gandrung* itu sendiri. Berbeda dengan saat ini dimana beberapa anggota dari *sekaa Gamelan Gandrung* di Pura Taman Limut sudah diisi oleh para seniman dari kalangan usia muda dengan rata-rata usia 20-30 tahun, dan ini diharapkan akan terus berkelanjutan agar semakin banyaknya minat dari para seniman-seniman muda untuk ikut menjaga kelestarian dari *Gamelan Gandrung*. Hal ini menandakan bahwa terkait dengan pementasan *Gamelan Gandrung* dalam setiap pelaksanaan Upacara *Piodalan Ngingkup* di Pura Taman Limut berdampak terhadap keberlangsungan

regenerasi dari para seniman *Gamelan Gandrung* itu sendiri di Pura Taman Limut, Banjar Pengosekan Kelod, Desa Mas, Kecamatan Ubud, Kabupaten Gianyar.

Dari hal penyampaian di atas, terkait dengan *Gamelan Gandrung* dalam Upacara *Piodalan Ngingkup* di Pura Taman Limut merupakan salah satu bentuk upaya pelestarian sebuah kebudayaan yang mengandung nilai keindahan, keindahan yang dimaksud ialah keindahan yang dapat dinikmati atau dirasakan dengan panca indera baik dilihat, didengar, dirasakan, dan lain-lain, dan juga keindahan dari sudut pandang Agama Hindu. Masyarakat khususnya di Banjar Pengosekan Kelod sangat menjaga kelestarian dari tradisi, adat istiadat, dan khasanah muatan lokal yang ada di Banjar Pengosekan Kelod karena pentingnya hal tersebut dalam keberlangsungan kehidupan berkesenian maupun dalam kehidupan bermasyarakat.

PENUTUP

Tradisi gamelan gandrung sakral di desa Pangosekan Mas Ubud merupakan warisan ritual yang dijaga masyarakat dalam kehidupan ritual bergama. Keberadaannya ternyata tidak saja secara tidak langsung memberikan fungsi sebagai media pendidikan yang berdampak pada adanya perubahan secara kognitif, pola laku, karakteristik dan pengetahuan yang semakin bertambah bagi generasi muda maupun masyarakat lainnya.

Dampak positif yang terkandung dalam tradisi ritual gamelan gandrung pada upacara *Singkep* di Pura Taman Limut juga menjadi pengikat kehidupan sakral masyarakatnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Aryasa, I. Wayan. Madra. 1976. *Perkembangan Seni Karawitan Bali*. Denpasar: Proyek Sasana Budaya Bali.
- Aryasa, I. Wayan. Madra. 1983. *Pengetahuan Karawitan Bali*. Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Ayu Risky Diah Kencana Dewi, Ni Putu. 2018. *Tari Gandrung Pada Upacara Naur Sesangi (Kaul) Di Pura Dalem Banjar Batan Kendal Kelurahan Ssetan Denpasar Selatan*. Denpasar : Skripsi Fakultas Pendidikan Agama dan Seni UNHI Denpasar.
- Bandem, I Made . 2013. *Gamelan Bali Di Atas Panggung Sejarah*. Yogyakarta : BP Stikom.
- Bandem, I Made. 1986. *Prakempa Sebuah Lontar Gamelan Bali*. Denpasar : Sekolah Tinggi Seni Indonesia Denpasar.
- Dalem, Drs. I Gusti Ketut. 1995. *Panca Yadnya. Dewa Yadnya, Bhuta Yadnya, Rsi Yadnya, Pitra Yadnya,*

- Manusa Yadnya*. Denpasar : Pemerintah Provinsi Bali.
- David Kaplan and Robert A. Manners. 1999. *Teori Budaya*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Djelantik. 1999. *Estetika Sebuah Pengantar*. Bandung: Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia.
- Iskandar. 2009. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Gaung Persada.
- Kamus.*Bali-Indonesia Beraksara Latin dan Bali*. 2008. Dinas Kebudayaan Kota Denpasar Dengan Badan Pembina Bahasa, Aksara dan Sastra Bali Provinsi Bali
- KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia)*. (2005). Jakarta: PT (Persero) penerbitan dan percetakan.
- Koentjaraningrat, 1980. *Kebudayaan Mentalitas dan Pembangunan*. Jakarta: Gramedia.
- Koentjaraningrat. 2009. *Pengantar Ilmu Antropologi*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Nasution, S. 2003. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Tarsito.
- Nasution. (1998). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Tarsito.
- Redana, Made. 2006. *Panduan Praktis Penulisan Karya Ilmiah dan Proposal*. Riset. IHDN Denpasar.
- Santika, I Gusti Putu Wulan. 2016. *Pementasan Tari Gandrung Dalam Upacara Piodalan Di Pura Dalem, Banjar Tembawu Kelod, Desa Tembawu, Kelurahan Penatih, Kecamatan Denpasar Timur*. Denpasar : Skripsi Fakultas Pendidikan Agama dan Seni UNHI Denpasar.
- Sugiyono. (2011). *Metoda Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R dan O*. Bandung: Alfabeta. Bandung. Pusat Bahasa Depdiknas.
- Suharta, (2005), *Kimia Instrumentasi*, Jurusan Kimia FMIPA Unimed, Medan.
- Sukmadinata. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Swarsi, 2003. *Upacara Tradisional Piodalan Alit di Sanggah/Merajan*. Denpasar: Badan Kebudayaan da Kepariwisata Bali..
- Yudabakti, I Made & Warta, I Wayan. 2007. *Filsafat Seni Sakral Dalam Kebudayaan Bali*. Surabaya : Paramitha.
- Sumber Online;

Anonym.2022.<https://www.idntimes.com/life/education/seo-intern/pengertiangamelan>

Velrahga Kenivo Dwi. 2021.
<https://mediaindonesia.com/humaniora/447472/kenali-4-macam-teori-belajar>

Informan ;

Adayasa I Wayan, Banjar Pengosekan Kelod, Umur 47 Tahun, pekerjaan pemangku.

Karya I Made, Banjar Pengosekan Kelod, umur 60 tahun, pekerjaan seniman.

Nerda I Nyoman, Banjar Pengosekan Kelod umur 47 tahun, pekerjaan perangkat banjar.

Widiarsa I Dewa Putu, banjar Pengosekan Kelod, umur 52 Tahun, pekerjaan seniman Gandrung.