

GAJAH SEBAGAI SUMBER IDE PENCIPTAAN BENTUK RANCAKAN GAMELAN GADHON BERBILAH PAMOR

Sigit Pamungkas

Prodi Penciptaan Seni, Pascasarjana
Institut Seni Indonesia Surakarta
Jl. Ki Hajar Dewantara 19 Kentingan, Jebres, Surakarta 57126

ABSTRAK

Gajah dikenal sebagai binatang yang berukuran paling besar diantara binatang yang hidup di darat. Dengan bentuknya yang besar, bagi manusia dianggap mampu merepresentasi makna keagungan. Hal tersebut terbukti dengan banyaknya karya-karya manusia yang terinspirasi dari gajah. Dalam penciptaan karya seni, penulis berupaya menstilasi bentuk gajah dalam wujud rancangan seperangkat gamelan *gadhon*, dengan maksud menambah nilai keagungan atas perangkat gamelan tersebut. *Rancangan* gamelan merupakan bagian penyangga bilah, sekaligus tempat tabung resonansi yang memungkinkan bilah gamelan yang umumnya terbuat dari logam dapat menimbulkan suara yang merdu. Bentuk *rancangan* gamelan *gadhon* yang penulis ciptakan bersumber dari bentuk gajah, dengan maksud agar menambah kekuatan nilai filosofis serta kualitas estetis secara visual berbeda dari gamelan-gamelan yang umum ada di kraton maupun di masyarakat. Gamelan *gadhon* merupakan istilah dari penyederhanaan jumlah perangkat instrumen gamelan dengan tujuan praktis secara mobilitas maupun tujuan capaian komposisi nada yang sederhana. Umumnya gamelan *gadhon* dimaksudkan untuk dimainkan secara pelan/ lirih sebagai pengiring suatu acara. Gamelan *gadhon* umumnya memiliki lima *ricikan* yang berupa gendér, *slenthem*, kendang, gambang, dan rebab. Namun demikian, penulis membuat seperangkat gamelan *gadhon* yang terdiri dari: kendang ciblon, gendér *barung*, gambang, *slenthem*, rebab, demung, saron, peking, dan gong *kemodhong*. Hal itu dimaksudkan agar gamelan *gadhon* yang dibuat bisa dimainkan lebih variatif untuk karakter suara maupun *garap gending*. Bilah gamelan secara umum terbuat dari besi, kuningan, ataupun perunggu. Masing-masing bahan bilah tersebut akan membentuk nuansa nada tersendiri. Dalam hal ini, penulis melakukan eksperimen membuat bilah gamelan dengan menggunakan pamor. Pamor umumnya ditemukan pada bilah keris, tombak, pedang, dan bilah senjata tradisional lainnya. Pamor merupakan perpaduan antara besi dan nikel melalui proses penempaan dan pemijaran yang rumit. Pembuatan bilah gamelan dengan bahan pamor dimaksudkan menambah nilai keunikan tersendiri, sehingga seperangkat gamelan *gadhon* yang dibuat menjadi kesatuan karya yang kreatif dan inovatif, penuh dengan nilai filosofis serta estetis secara visual.

Kata kunci: gajah, *rancangan*, gamelan, pamor

ABSTRACT

Elephants are known as the most large-sized animals among the animals that live on land. With its large, for humans are considered capable of representing the meaning of grandeur. This is evidenced by the many works inspired by the elephant. In the creation of the artwork, the authors attempt stylized elephant shape in the form of a set of *rancangan* gamelan *gadhon*, with the intention of adding value majesty of the gamelan instruments. *Rancangan* gamelan is part of the buffer strip, as well as a resonance tube that allows the blades gamelan are generally made of metal can cause a melodious voice. *Rancangan* form of gamelan *gadhon* the author created comes from the shape of elephants, with the intention to increase the strength of philosophical and aesthetic quality is visually distinct from the common gamelan in the palace and in the community. Gamelan *gadhon* a term of simplifying the number of devices gamelan instruments with a practical purpose in mobility and performance goals are simple tone composition. Generally gamelan *gadhon* meant to be played softly as accompanist an event. Gamelan *gadhon* generally have five *ricikan* the form of gender, *slenthem*, kendang, gambang, and rebab. However, the author makes a set of gamelan *gadhon* consisting of: kendang ciblon, gender *barung*, gambang, *slenthem*, rebab, demung, saron, peking, and gongs *kemodhong*. It was intended for gamelan *gadhon* made to be played more varied in character as well as working on the musical sound. Gamelan blades generally made of iron, brass, or bronze. Each of the blade material will form its own tone shades. In this case, the authors conducted an experiment to make blades gamelan using the prestige. Commonly found on the prestige of keris, spears, swords, blades and other traditional weapons. The prestige of a blend of iron and nickel through the process of forging and annealed complex. Making blades gamelan with prestige materials intended to add unique value, so that a set of gamelan *gadhon* made into a unified work of creative and innovative, full of philosophical and aesthetic values visually.

Keywords: elephant, *rancangan*, gamelan, pamor

A. Pendahuluan

Ragam fauna yang hidup di nusantara, memberi pengaruh dalam kehidupan masyarakat Indonesia. Fauna yang ada di darat, di air sungai dan laut, maupun yang terbang di angkasa mampu mencukupi kebutuhan lahir maupun batin. Hal tersebut didukung oleh geografis nusantara yang beriklim tropis serta memiliki tanah yang subur, sehingga memberi keaneka ragam hayati.

Sejarah kebudayaan Indonesia menyebutkan bahwa orang Indonesia sejak lama sudah bergantung pada margasatwa dalam berbagai macam kegiatan, antara lain untuk mencari makan, sumber kesenangan, lambang keagamaan, dan sumber kekuatan gaib (Tony Whitten dalam Karsono H. Saputro, 2002: 6).

Sebagaimana diketahui bersama bahwa totem juga dikenal di Indonesia sejak peradaban animisme dan dinamisme, yang juga saat ini masih terdapat di daerah-daerah pedalaman. Totem merupakan jenis binatang yang dianggap sebagai jelmaan roh orang yang meninggal, atau binatang yang dianggap memiliki pengaruh secara spiritual terhadap seseorang maupun komunitas/ suku tertentu.

B. Keagungan Gajah

Salah satu hewan yang dimanfaatkan manusia yaitu gajah. Gajah digunakan manusia sebagai alat transportasi di dalam hutan. Di dalam hutan, gajah mampu menempuh perjalanan yang cukup jauh pada medan yang sulit dilalui, serta mampu menarik/ mengangkut beban yang cukup berat. Gajah memiliki ukuran yang paling besar diantara binatang yang hidup di darat. Gajah afrika (*Loxodonta Africana*) dikenal merupakan spesies gajah terbesar diantara jenis gajah, dengan ukuran berat dapat mencapai 6 ton. Besarnya ukuran gajah serta kekuatannya, kemudian diacu sebagai perlambang sifat kebesaran/keagungan bagi sebagian masyarakat. Bentuk gajah kemudian menjadi inspirasi penciptaan karya-karya yang dimaksudkan memiliki nilai keagungan dan keperkasaan. Selain itu, bagian tubuh gajah yang berupa gading dan geraham memiliki nilai ekonomi yang cukup tinggi di pasar global. Gading gajah oleh sebagian masyarakat diyakini memiliki kekuatan gaib, sehingga sampai dengan saat ini terus menjadi barang dagangan yang terus diburu. Hal tersebut berdampak pada perburuan gajah-gajah liar baik di Asia maupun Afrika hanya untuk diambil

gadingnya, sehingga berakibat populasi gajah di muka bumi semakin terancam kepunahan.

C. Musik Gamelan

Indonesia merupakan negara yang memiliki banyak kebudayaan daerah. Setiap kebudayaan daerah mengembangkan keseniannya sendiri-sendiri, salah satunya adalah musik. Gamelan merupakan salah satu jenis musik, asli dari Indonesia. Musik sebagai salah satu bidang seni merupakan suatu kebutuhan masyarakat baik masa kini maupun masa lampau.

Musik adalah sesuatu yang abstrak yang berhubungan dengan bunyi, tetapi alat musik merupakan benda-benda yang berwujud dan dapat diamati. Namun demikian, di balik itu selalu akan diketahui bahwa sesungguhnya alat-alat musik dan musik sangat erat berkaitan dan tidak dapat terpisahkan (Ferdinand Pieter Edward Johannes, 2003: 1).

Musik dalam peradaban masa lalu sangat penting dalam kehidupan masyarakat. Musik memiliki fungsi dan makna yang sesuai dengan kebutuhan masyarakat. Musik memiliki beberapa fungsi penting, misalnya musik sebagai upacara keagamaan hingga sebagai kebutuhan untuk mendapatkan kesenangan atau hiburan. Seperti halnya kebutuhan yang lainnya, musik termasuk bagian penting yang tidak bisa dipisahkan dalam kehidupan. Sampai sekarang musik masih eksis di tengah-tengah kehidupan masyarakat. Hal itu menunjukkan bahwa perkembangan musik dari nilai-nilai filosofisnya maupun dari segi fungsinya dapat seiring sejalan dengan perkembangan budaya.

Musik yang dikenal pada masa kini sebenarnya berasal dari kata *muse*, yaitu dari nama dewa Zeus dengan dewi Mnemosyne dalam mitologi Yunani yang menguasai kesenian dan ilmu pengetahuan, kata *muse* kemudian berkembang menjadi musika yang berarti seni bunyi (Ferdinand Pieter Edward Johannes, 2003: 36). Gamelan adalah alat musik tradisional yang sangat populer dari zaman dahulu sampai sekarang, khususnya di Pulau Jawa. Istilah gamelan pertama kali dipergunakan J.L.A Brandes dalam penelitiannya. Ia berpendapat bahwa masyarakat Jawa sebelum adanya pengaruh Hindu telah mengenal sepuluh keahlian-keahlian, yang pertama adalah wayang dan kedua adalah gamelan (Ferdinand Pieter Edward Johannes, 2003: 12).

Buku *History of Java* juga terdapat gambar ilustrasi satu perangkat alat musik berbentuk gamelan

yang tidak berbentuk pahatan binatang. Berdasarkan gambar itu, menurut Raffles, instrumen gamelan di Jawa pada awal abad ke-19 telah menyerupai gamelan sekarang. Lain kata, menginjak akhir abad-18 dan di awal abad-19 sudah ada seperangkat gamelan yang jumlahnya tidak jauh berbeda dengan gamelan sekarang (Sumarsam, 2003: 84). Istilah gamelan telah lama dikenal di Indonesia. Gamelan sudah disebut pada beberapa *kakawin* Jawa kuno.

Arti kata gamelan diperkirakan dari pergeseran atau perkembangan kata *gembel*. *Gembel* adalah alat musik untuk memukul, karena cara membunyikan instrumen itu dengan dipukul-pukul dan kata *gembelan* akhirnya bergeser atau berkembang menjadi gamelan (Purwadi dan Afendy Widayat: 2006: 2).

Selain itu, gamelan juga identik dengan karawitan. Karawitan berasal dari kata *rawit* yang mendapat awalan ka- dan akhiran -an. *Rawit* berarti halus, lembut, lungit. Secara etimologis istilah “karawitan” juga ada yang berpendapat berasal dari kata *rawita* yang mendapat awalan ka- dan akhiran -an. *Rawitan* adalah suatu yang mengandung *rawit*. *Rawit* berarti halus, *remit*. Kata *rawit* merupakan kata sifat yang mempunyai arti potongan kecil, renik, rinci, halus, dan indah (Suwardi Endraswara, 2008: 230).

D. Gamelan Gadhon

Gamelan sudah mengalami perkembangan, banyak jenis gamelan yang ditemukan di Jawa. Penemuan itu berdasarkan jumlah *ricikan* maupun dari segi fungsinya, seperti misalnya gamelan *kodok ngorek*, gamelan *monggang*, *carabalen*, *sekaten*, gamelan *ageng*, dan masih banyak lagi jenis lainnya, diantaranya gamelan *gadhon* (Rahayu Supanggah, 2002: 32).

Gamelan *gadhon* adalah seperangkat gamelan yang disederhanakan. Gamelan ini dimaksudkan untuk membuat lebih efisien baik dari personil pengrawit, tempat maupun biaya. (wawancara dengan empu gamelan, Bapak Widodo di Desa Kadhokan Sukoharjo pada hari Kamis, 23 Desember 2010 jam 13.00 WIB). Gamelan *gadhon* mempunyai *ricikan* sebagai berikut:

1. Gendér
2. *Slenthem*
3. Kendang
4. Gambang
5. Rebab

Berdasarkan perkembangan zaman, gamelan *gadhon* bisa fleksibel sesuai kebutuhan, yaitu bisa

ditambahkan instrumen gamelan lain sesuai yang diinginkan. Gamelan mempunyai dua *ricikan* yaitu kelompok *wilahan* dan kelompok *pencon*. Kelompok *wilahan* yaitu bentuknya yang pipih seperti bilah bambu, sedangkan kelompok *pencon* yaitu yang menyerupai kerucut dan dengan bentuk dasar “*bunderan*” atau lingkaran.

Bahan yang digunakan dalam membuat gamelan di antaranya:

1. Gamelan dibuat dari bahan perunggu. Perunggu terdiri dari campuran tembaga dan timah dengan perbandingan 10 tembaga 3 timah atau 3:1.
2. Gamelan dibuat dari bahan kuningan.
3. Gamelan dibuat dari bahan plat besi.
4. Gamelan yang terbuat dari kaca, gamelan ini hanya ada di Mangkunegaran Surakarta (S. Daryanto, 1998: 9).

E. Bilah Pamor

Keempat bahan tersebut di atas lazim digunakan dalam pembuatan instrumen gamelan. Namun demikian, ada bahan lain yang dapat digunakan untuk gamelan, yang mulai dieksplorasi melalui eksperimen yaitu perpaduan besi dan nikel yang biasa disebut pamor. Pamor adalah motif hiasan pada bilah keris. Pamor tersebut nampak karena percampuran antara besi dan nikel dengan melalui proses pemijaran dan penempaan yang cukup rumit. Pamor biasanya sering ditemukan di bilah keris, maupun tosan aji lainnya seperti tombak, pedang dan lain-lain. Bahan pamor, dahulu terbuat dari batu meteorit, jenis batu tersebut dikenal dengan sebutan batu bintang (*watu lintang*). Batu meteorit menurut penelitian dari A.W.K Jong mengandung komposisi 94,38% besi murni, 4,70% nikel dan 0,53% fosfor. Saat ini, pembuatan keris menggunakan bahan pamor berupa nikel yang tersedia di toko-toko. Hal ini disebabkan karena batu meteorit sudah sangat sulit ditemukan.

Pamor memiliki keunikan, baik secara teknik pembuatan, bahan maupun nilai magis. Dari semua keunikannya, besi dan nikel dapat dieksplorasi sebagai bahan baku untuk membuat alat musik berupa bilah gamelan *gadhon*. Gamelan pamor sampai sekarang masih jarang ditemukan bahkan bisa dihitung dengan jari, itu pun dalam bentuk *ricikan* bukan seperangkat gamelan utuh. Dengan pertimbangan tersebut, maka penulis membuat karya seni berupa seperangkat gamelan *gadhon*, yang secara kualitas nada sesuai dengan gamelan pada umumnya, namun secara visual ada nilai kreativitas dalam hal bilah

berpamor serta *rancangan* yang mengambil bentuk dasar binatang gajah. Gaya nada dipilih laras slendro. Laras dalam karawitan Jawa memiliki 2 arti, yaitu:

1. Tangga nada, merupakan deretan nada yang disusun berurutan, baik naik maupun turun yang dimulai dari sebuah nada hingga ulangan nada itu pada oktaf yang lebih tinggi atau oktaf yang lebih rendah dengan pengaturan jarak tertentu. Misalnya tangga nada slendro atau tangga nada pelog.
2. Nada ialah suara yang jumlah getaran tiap detiknya teratur dan tertentu, pengertian ini sering disebut dengan istilah nada, misalnya nada *nem* (6).

Menurut nada atau larasnya, gamelan Jawa dapat dibagi menjadi dua kelompok besar, yaitu slendro dan pelog. Adanya dua macam kelompok pada gamelan Jawa sangat berlainan dengan sistem nada pada musik-musik barat. Para ahli musik hingga saat ini masih berbeda pendapat tentang awal penemuan laras *slendro* dan *pelog*, sedangkan perubahan dari jumlah *ricikan* dalam konteks pertunjukan mengalami berbagai perubahan baik dari segi visual, yaitu mulai dari jumlah *ricikan* maupun dari segi ukuran. Akan tetapi dari perubahan itu tidak mempengaruhi kualitas nada suara gamelan laras slendro maupun pelog. Dari hal tersebut ternyata bisa diketahui bahwa manusia sebenarnya tidak pernah puas untuk menciptakan karya seni. Hal itu dilakukan karena adanya tuntutan pasar maupun untuk memenuhi kebutuhan batinnya, maka banyak cara yang dilakukan untuk menciptakan produk yang baru diantaranya menambah ataupun bisa mengurangi atau bisa menggabungkan keduanya sampai menemukan bentuk visual yang estetik serta bernilai filosofis. Seperangkat gamelan *gadhon* yang dibuat penulis kali ini memiliki laras slendro. Hal ini dengan pertimbangan bahwa nantinya gamelan *gadhon* yang dibuat lebih cenderung untuk dimainkan secara pelan/lirih sebagai iringan maupun pengisi suasana dalam suatu acara.

Gamelan merupakan hasil dari produk kriya. Kriyawan dalam menciptakan produk seringkali masih menggunakan konsep-konsep budaya tertentu. Bahkan eksplorasi terhadap hasil budaya masa lampau ataupun mengambil tokoh-tokoh penting dalam berbagai cerita, mitos maupun tokoh-tokoh yang dianggap suci dan sakral dalam suatu kepercayaan digunakan sebagai ide dasar dalam penciptaan karya seni kriya. Banyak produk kriya yang mengadopsi berbagai ragam hias ataupun bentuk produk yang sudah pernah ada dari budaya masa

lampau. Tokoh-tokoh pewayangan, tokoh-tokoh cerita rakyat maupun tokoh-tokoh penting dalam keagamaan seperti dewa-dewa maupun jenis-jenis hewan. Berdasarkan uraian di atas, maka hewan gajah dijadikan sebagai sumber inspirasi untuk menciptakan karya seni kriya yang berupa *rancangan* gamelan.

Berdasarkan pencarian data melalui studi pustaka maupun wawancara, ternyata gamelan *gadhon* mengalami perkembangan sesuai dengan kebutuhan. Banyak versi yang menyebutkan jumlah *ricikan* gamelan *gadhon* yang ditambahkan, akan tetapi pada hakekatnya gamelan *gadhon* yaitu instrumen gamelan yang memiliki suara lembut, lirih dan sebagian besar adalah instrumen garap yang tidak memungkinkan untuk dipaksa bersuara keras.

Dilihat dari fleksibilitas gamelan *gadhon* maka penulis membuat gamelan *gadhon* yang *ricikannya* adalah sebagai berikut:

1. Kendang ciblon
2. Gendér *barung*
3. Gambang
4. Slenthem
5. Rebab
6. Demung
7. Saron
8. Peking
9. Gong *kemodhong*

Hal tersebut di atas dimaksudkan agar gamelan *gadhon* yang dibuat bisa dimainkan lebih bervariasi untuk karakter suara maupun garap gending. Penambahan ini juga dimaksudkan untuk mengkolaborasi karakter suara lembut dengan karakter suara keras, sebagaimana *ricikan* demung, saron dan peking yang memiliki karakter suara keras.

Penciptaan karya ini dibatasi media pada *wilahan* yang menggunakan bahan-bahan pamor, kecuali pada *ricikan* kendang, gambang, dan rebab. Meskipun demikian pada *ricikan* kendang, gambang, dan rebab tetap diberi sentuhan pamor sebagai penghias. Misalnya pada kendang dan gambang, penerapan pamor dengan cara kolase. *Ricikan* rebab menggunakan pamor dilakukan untuk mengganti tangkai rebab dengan teknik bubut. Selain itu, menggunakan material logam yang lainnya untuk mendapatkan nilai estetik yang diinginkan. Hal ini berkaitan dengan spesialisasi studi yang ditempuh, yang berkonsentrasi pada kriya logam, dengan menggunakan berbagai teknik seperti tatah, tempa, las dengan berbagai medium seperti besi, nikel, kuningan, tembaga, kayu, dan lain-lain untuk mewujudkan instrumen gamelan *gadhon* dengan

bentuk *rancangan* yang mengambil ide dasar bentuk dari hewan gajah.

Berikut ini adalah hasil karya penulis berupa gamelan *gadhon* pamor yang telah diproses dengan berbagai eksperimen:



Gambar 1. Karya berjudul Itampiri-Valampiri
Ricikan: Gendér, Pamor: *Wos Wutah*, Ukuran: 175cm x 70cm x 73cm, Media: Kayu Mahoni, Besi, dan Nikel
Dibuat tahun : 2011. (Foto: Sigit P, 2011)

Itampiri-Valampiri mempunyai arti belalai yang bengkok ke kiri dan bengkok ke kanan. Arah kiri dan kanan tersebut melambangkan dua jalan yang selalu dilalui dan banyak rintangan. Perlambang ini mengingatkan kita agar selalu pada koridor yang benar dalam menjalani kehidupan dan selalu berjiwa besar ketika mendapatkan rintangan, ketika kedua hal tersebut bisa kita lewati maka semakin dekat pula pengharapan yang diimpikan.



Gambar 2. Karya berjudul: Vighna
Ricikan: Slenthem, Pamor: *Wos Wutah*, Ukuran: 160 x 75 x 30 cm Media: Kayu Mahoni, Besi, dan Nikel. Dibuat tahun: 2011. (Foto: Sigit P, 2011)

Vighna mempunyai arti sebagai pencipta sekaligus sebagai penyingkir. Karya ini berbentuk gajah yang memiliki belalai dan ekor yang cukup panjang. Belalai panjang melambangkan sebagai pencipta dari sebuah cita-cita sedangkan ekor yang panjang sebagai penyingkir segala rintangan, mengingatkan pada kita bahwa ketika kita menginginkan cita-cita berarti juga menginginkan rintangannya, sehingga karya ini memiliki pesan

bahwa seseorang harusnya tetap gigih dan tidak mudah putus asa ketika rintangan datang didepannya serta harus mampu menyingkirkan rintangan demi meraih kesuksesan.



Gambar 3. Karya berjudul Varamudra
Ricikan: Gambang, Pamor: *Ngulit Semangka*, Ukuran: 195cm x 57cm x 60 cm Media: Kayu Mahoni, Kayu Merbo, Besi, dan Nikel. Dibuat tahun: 2011.
(Foto: Sigit P, 2011)

Varamudra memiliki arti pemberi anugrah. Penggambaran gajah yang memiliki kedua mata besar dan daun telinga yang lebar. Kedua mata melambangkan sikap menerima apa yang berada dihadapannya. Sedangkan daun telinga yang lebar merupakan baki tempat kebijaksanaan. Karya ini memberi pesan untuk senantiasa menerima segala anugerah yang diberikan kepada kita, agar manusia memiliki jiwa yang bersih dan toleran.



Gambar 4. Karya berjudul: Lambodara
Ricikan: Gong *Kemodhong*, Pamor: *Wos Wutah*, Ukuran: 100cm x 65cm x 50cm Media: Kayu Mahoni, Besi, dan Nikel. Dibuat tahun: 2011.
(Foto: Sigit P, 2011)

Lambodara berarti memiliki perut yang besar, gemuk, gendut atau perut besar melambangkan kemakmuran serta bisa dikatakan tidak kekurangan pangan. Dalam etimologi agama Hindu, Ganesa merupakan dewa penguasa panen. Karya ini mengingatkan kita untuk bisa selalu bekerja keras untuk memanen rejeki dari Tuhan Yang Maha Esa

dengan cara-cara baik yang diperbolehkan melalui ajaran agama dan kepercayaan masing-masing, mencari kemakmuran tidak diperkenankan melalui cara-cara yang curang seperti korupsi karena kemakmuran yang baik yang bisa bermanfaat terhadap orang banyak serta bersifat abadi.



Gambar 5. Karya berjudul: Ekadanta
Ricikan: Rebab, Pamor: *Mrambut*, Ukuran: 20cm x 105cm x 25 cm Media: Kayu Nangka, Besi, dan Nikel.
Dibuat tahun: 2011. (Foto: Siget P, 2011)

Ekadanta berarti bertaring satu. Pada hewan gajah, taring yang dimaksud adalah gading. Karya ini berbentuk gajah yang satu taringnya dililit belainya. Ini melambangkan hubungan yang erat antara yang berwujud dengan yang tidak berwujud. Manusia memang tidak hidup sendirian, ada alam, ada Tuhan, hubungan yang saling bersinggungan ini harus terjaga dengan baik dan seimbang, khususnya pada karya ini kita harus selalu membuat hubungan yang erat dengan Tuhan kita untuk mendapatkan hidayah dari-Nya.

Pillaka yang berarti gajah muda yang mulia. Dalam cerita waktu kecil memang sudah terkenal bahwa Ganesa kecil itu sudah memiliki kelebihan dan berjiwa mulia. Dengan adanya cerita ini penulis ingin menyimpulkan bahwa pendidikan untuk membentuk pondasi mental seseorang haruslah dimulai sejak kecil. Karya ini dilambangkan dengan mata yang

hanya satu dan besar yang melambangkan kefokuskan untuk memandang atau belajar dan bentuk mulut yang menganga berarti berani mengeluarkan suara atau bertanya untuk mendapatkan cahaya dalam kehidupan, maka pembelajaran untuk anak kecil harusnya memfokuskan apa yang diinginkan serta membekali dengan karakter yang berbudi luhur.



Gambar 6. Karya berjudul: Pillaka
Ricikan: Kendang, Pamor: *Mrambut*, Ukuran: 70cm x 55cm x 35cm Media: Kayu Nangka, Kulit Perkamen, Besi, dan Nikel. Dibuat tahun: 2011.
(Foto: Siget P, 2011)

Ganapati berarti kebijaksanaan pemimpin. Penggambaran gajah yang terlentang dan memiliki wajah yang menyeramkan ini melambangkan seorang pemimpin yang bijaksana untuk menyikapi masukan-masukan dari bawahannya. Wajah seram tidak menakutkan yaitu memiliki wibawa dan selalu dekat dengan anggotanya. Karya ini mengingatkan kita untuk selalu menjadi apa yang telah disepakatinya dan bisa mengemban amanah yang baik ketika menjadi seorang pemimpin.



Gambar 7. Karya berjudul: Ganapati
Ricikan: Demung, Pamor: *Ngulit Semangka*, Ukuran: 120cm x 38cm x 78cm Media : Kayu Mahoni, Besi, dan Nikel. Dibuat tahun: 2011 (Foto: Siget P, 2011)

Vighnesvara berarti menghalangi dan mengalahkan penguasa rintangan. Penggambaran karya ini berbentuk gajah yang tertelungkup seolah-olah sedang mencengkeram. Ini melambangkan perlindungan terhadap umat manusia dari segala rintangan yang menerpanya. Rintangan terjadi dan hilang oleh manusia karena usaha yang dilakukannya. Semua itu juga tidak terlepas dari campur tangan Tuhan Yang Maha Esa.



Gambar 8. Karya berjudul: Vighnesvara
Ricikan: Saron, Pamor: *Wos Wutah*, Ukuran: 107cm x 28cm x 23cm Media: Kayu Mahoni, Besi, dan Nikel.
Dibuat tahun: 2011 (Foto: Sigit P, 2011)

Karya ini berjudul Vakratunda yang memiliki arti bertaring bengkok. Penggambaran gajah yang memiliki gading bengkok ke atas berjumlah empat dan memiliki bentuk lingkaran pada badan gajah. Empat gading yang mengartikan bahwa penguasa alam semesta dan lingkaran melambangkan cahaya yang memberikan pencerahan. Gading yang bengkok ke atas yaitu hubungan keesaan yang abadi.



Gambar 9. Karya berjudul: Vakratunda
Ricikan: Peking, Pamor: *Wos Wutah*, Ukuran: 80cm x 28cm x 23cm Media: Kayu Mahoni, Besi, dan Nikel.
Dibuat tahun: 2011 (Foto: Sigit P, 2011)

F. Kesimpulan

Kreativitas dalam mencipta seperangkat gamelan dapat dikembangkan melalui berbagai eksperimen, antara lain eksperimen bahan maupun eksperimen bentuk. Dalam penciptaan karya seni, penulis dapat membuktikan bahwa seperangkat gamelan dapat dikreasi sedemikian rupa, sehingga secara visual berupa karya seni yang terinspirasi dari bentuk gajah, serta secara bahan bilah dapat dibuat dari pamor. Hal ini tentunya akan menambah nilai tersendiri, baik kualitas nada yang dihasilkan maupun visual artistik yang berbeda dari penampilan gamelan yang lazim dijumpai. Hal ini berpeluang untuk terus dikembangkan dengan berbagai metode lainnya, agar dihasilkan karya-karya yang kreatif, inovatif dan estetik.

KEPUSTAKAAN

- Daryanto, S. 1998. *Pengantar Karawitan dan Kumpulan Gending*. Surakarta: Pustaka Ammur.
- Ferdinan, Pieter Edward Johannes. 2003. *Alat Musik Jawa Kuno*. Yogyakarta: Yayasan Mahardika.
- Purwadi & Afendy Widayat. 2006. *Seni Karawitan Jawa*. Yogyakarta: Hanan Pustaka.
- Rahayu Supanggah. 2002. *Bothekan Karawitan I*. Jakarta: MSPI.
- Sumarsam. 2003. *Gamelan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Suwardi Endraswara. 2008. *Laras Manis*. Yogyakarta: Kuntul Press.
- Whitten, Tony. 2002. "Margasatwa", dalam *Indonesian Heritage Vol.5, terjemahan: Karsono H. Saputra*, Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.