

Review

Pertunjukan *Nyanyuk* karya Lupi Anderiani

Sulisno

Program Studi Sarjana Pendidikan Seni Pertunjukan
FKIP Universitas Lambung Mangkurat, Banjarmasin, Indonesia
Email: sulisno@ulm.ac.id

Intisari. Serangkaian pentas seni berjudul *Nyanyuk* karya Lupi Anderiani yang dipentaskan di kawasan Mess L kota Banjarbaru, Kalimantan Selatan, pada tanggal 15 Februari 2020 melintas batas kotak-kotak kategorisasi dari pendidikan formal tersebut. Pentas ujian Penciptaan Seni Program Pascasarjana Institut Seni Indonesia Surakarta ini menunjukkan kompleksitas seni yang lentur. Melalui karya *Nyanyuk* Lupi keluar dari ikatan tradisi yang telah dijalani sejak kecil, melintas batas-batas kategorisasi seni: drama-tari-musik, tradisional-modern-kontemporer, Barat-Timur, seni-non seni. Lupi menggunakan *gamalan* Banjar, tetapi dimainkan tidak seperti biasanya oleh para seniman Banjar, bahkan ia kadang-kadang memainkan bunyi yang tidak harmonis, tidak enak didengar.

Kata Kunci: pertunjukan nyanyuk, lupi anderiani, gamalan banjar

Abstract. *A series of art performances entitled Nyanyuk by Lupi Anderiani performed in the Mess L area of Banjarbaru city, South Kalimantan, on February 15, 2020 crossed the boundaries of the categorization boxes of formal education. The performance of the Art Creation exam of the Postgraduate Program of the Indonesian Institute of the Arts Surakarta shows the flexible complexity of art. Through Nyanyuk Lupi's work, she breaks out of the bonds of tradition that have been lived since childhood, crossing the boundaries of art categorization: drama-dance-music, traditional-modern-contemporary, West-East, art-non-art. Lupi uses the Banjar gamalan, but it is played in a way that Banjar artists do not usually play, and she sometimes plays sounds that are not harmonious, not pleasing to the ear.*

Keywords: *nyanyuk performance, lupi anderiani, gamalan banjar*

PENDAHULUAN

Pendidikan formal membuat kategorisasi dan klasifikasi pengetahuan dalam kotak-kotak disiplin ilmu yang berbeda-beda. Pembelajaran seni dikelompokkan berdasar media ungkap seni rupa, tari, musik dan drama, maupun fungsi sosialnya. Di sisi lain, praktik seni di tengah masyarakat nyaris selalu melibatkan semua unsur seni. Sebagai contoh, semua unsur musik, tari, drama dan seni rupa ada dalam pertunjukan wayang. Fungsi ekonomi, sosial,

hiburan, ritual, pendidikan juga masih melekat dalam pertunjukan wayang. Praktik kehidupan begitu kompleks, saling terkait satu sama lain. Untuk mendapatkan pemahaman suatu masalah secara utuh diperlukan kajian multidisiplin maupun lintas disiplin.

PEMBAHASAN

Seni sebagai Media Ekspresi

Sebagai unsur kebudayaan, kesenian terdiri dari dua bentuk sekaligus. Pertama bentuk objektif dan kedua adalah bentuk subjektif (Bakker, 2003). Dalam musik bentuk objektif adalah komposisi suara yang dimainkan para musisi dan dapat diterima pendengaran. Adapun subjektif berupa nilai-nilai atau pesan yang terkandung di dalam sajian karya seninya. Seni menjadi sarana untuk menyampaikan sebuah pesan kepada khalayak. Pesan-pesan simbolik melalui warna, tubuh, bunyi dan teks disampaikan dengan tata estetik dan artistik yang sesuai dengan konsep karya si kreator. Selain itu seni juga mampu menjadi penanda sebuah masa yang lampau dan sebagai wacana untuk masa depan. Hakikat seni tidak bisa lepas dengan persoalan, ruang dan waktu akan selalu mampu menghadirkan peristiwa-peristiwa artistik yang punya daya jelajah terhadap yang lalu dan yang akan datang.

Karya *Nyanyuk* dibuat oleh Lupi Anderiani dengan bertolak dari perhatiannya terhadap *gamalan Banjar*. Lupi berasal dari keluarga dan masyarakat penjaga seni tradisi Banjar di Desa Barikin. Beragam kesenian tradisional Banjar dilestarikan di Desa Barikin. Orang Barikin menjaga dan memperlakukan *Gamalan Banjar* tidak sembarangan: mengikuti tahapan dan etika yang sudah ditetapkan dalam pembuatan *gamalan*, saat memainkan *gamalan*, saat membersihkan *gamalan*, dan lain-lain. *Gamalan* bagi masyarakat Barikin ditempatkan sebagai sentral yang menaungi berbagai seni tradisi: Wayang Kulit, Wayang Gung, dan lain-lain. *Gamalan* ditempatkan dalam kedudukan yang tinggi dan terhormat. Ia menilai *Gamalan Banjar* kurang mendapat perhatian masyarakat Kalimantan Selatan. *Gamalan* hanya digunakan sebagai sumber bunyi untuk mengiringi tari, teater pada suatu even

perlombaan atau permintaan instansi dan lembaga tertentu. *Gamalan* hanya sebagai pendukung tari dan teater atau seolah-olah ter subordinasi di bawah tari dan teater.

Menurut Lupi, menurunnya keberadaan dan fungsi *gamalan* ini jika tidak disikapi dengan upaya revitalisasi *gamalan* yang dilakukan oleh para seniman bersama para pemangku kepentingan lainnya bisa berujung pada hilangnya *gamalan Banjar* pada masa yang akan datang. Berangkat dari kegelisahan tersebut Lupi Anderiani membuat sebuah rancangan karya yang berangkat dari *Gamalan Banjar*. Dengan latar belakang dari lingkungan seniman tradisi sekaligus seorang penabuh *Gamalan Banjar* yang aktif terlibat banyak dalam *event* kesenian, Lupi Anderiani menggunakan berbagai konsep, teknik bermain *gamalan Banjar* beserta idiom-idiom yang menyertainya sebagai landasan berkarya.

Pertama, Lupi Anderiani melakukan observasi dan pencarian bahan-bahan berupa gagasan yang akan menjadi isi dari karya. Lupi Anderiani meneliti berbagai persoalan dan isu sosial-politik-budaya di Indonesia, khususnya di Kalimantan Selatan, yang dianggap menarik dan penting untuk diangkat sebagai “isi” karya. Lupi melihat sedang ada wabah gawai (*gadget*) yang disertai dengan banyaknya berita palsu (*hoax*), budaya instan, perpecahan masyarakat akibat peristiwa elektoral (Pemilu), dan akar tradisi yang rapuh di banyak daerah. Lupi ingin mengangkat persoalan tersebut ke dalam karyanya, dan ditemukanlah tema “*nyanyuk*” yang mewakili emosi pribadinya terhadap sejumlah persoalan tersebut. “*Nyanyuk*” kemudian ditetapkan sebagai dasar gagasan dan titik tolak karya. Kedua, Lupi Anderiani mencari bahan berupa medium bunyi atau instrumen yang digunakan sebagai bentuk musik yang bisa mewakili gagasan karya. Ia melakukan eksplorasi ide dari khasanah *gamalan Banjar*. Teknik *saluk* dalam permainan saron *gamalan Banjar* dipilih dan ditetapkan sebagai dasar penggarapan musik dalam karya. Teknik *saluk* ditransformasikan ke alat musik selain saron.

Selain *gamalan Banjar* yang menjadi dasar gagasan dan media bunyi utama, Lupi Anderiani juga mencari sumber bunyi lain yang akan menjadi

media musikal untuk yang mewakili berbagai gagasan tentang “*Nyanyuk*”. Musik panting, vokal, suling, dan sejumlah alat musik non *gamalan* digunakan untuk memer kaya dan memperkuat sejumlah komposisi musik dalam karya ini.

Berikutnya, Lupi Anderiani juga merasa perlu menyiapkan bahan pendukung karya berupa tata artistik pementasan, *sound system*, dan lain-lain. *Gamalan* masih hidup dalam masyarakat Banjar di daerah Hulu Sungai yang mayoritas penduduknya bekerja sebagai petani dan pencari ikan. Lupi Anderiani melakukan riset terhadap alat pertanian dan alat pencari ikan yang paling banyak dipakai oleh masyarakat Banjar. Alat pertanian yang paling banyak dimiliki para petani di Kalimantan Selatan adalah *gumnaan*. *Gumnaan* merupakan peralatan yang dipakai petani saat panen untuk memisahkan biji padi yang baik (berisi) dan padi yang kosong (tidak berisi). Peralatan untuk mencari ikan yang paling banyak digunakan masyarakat Kalimantan Selatan adalah *lukah*. *Lukah* merupakan perangkap ikan yang dibuat dari bilah bambu yang dianyam dengan rotan. *Lukah* sering dipasang para petani untuk menangkap ikan di sawah \. Lupi Anderiani bersama tim lalu mengumpulkan semua bahan dan menyusunnya. Dimulai dari penyusunan bahan secara musikal, gagasan tentang “*Nyanyuk*” menjadi tema besar yang kemudian dijabarkan lagi dalam sejumlah topik. Topik tersebut kemudian menjadi dasar ide yang diwujudkan dalam bentuk komposisi musik, yaitu: *Saluk Manyaluk*, *Batamasa*, *Lalakun Diri*, *Bahinam*, *Nyanyuk*.



Gambar 1: *Gumnaan* (Zainuddin, n.d.)

Pertunjukan diawali dengan menampilkan beberapa reportoar permainan *gamalan* klasik Banjar yang dimainkan oleh dua kelompok orang yang memainkan dua perangkat gamelan Banjar di halaman Museum Lambung Mangkurat. Suasana sangat formal. Pemain musik berasal dari Desa Barikin, Kecamatan Haruyan, Kalimantan Selatan. Semua mengenakan pakaian adat Banjar. Kelompok orang tua memainkan *Gamalan Keraton* yang terbuat dari perunggu dan jumlah perangkat *gamalannya* cukup banyak. Bersamaan dengan itu, kelompok anak-anak memainkan *gamalan rakyatan* yang terbuat dari kuningan dan perangkat *gamalannya* tidak banyak.

Setelah pertunjukan di halaman museum ini selesai hadirin dipandu berjalan menuju Gedung Mess L di belakang kompleks Museum Lambung Mangkurat Banjarbaru. Di area Mess L terdapat sebuah panggung permanen yang dieksplorasi menjadi instalasi bunyi dengan menggantung beberapa gong *salindru* yang bernada B-T-5-6-9, serta beberapa bentangan senar nylon yang dibuat secara acak. material lainnya: papan triplek yang menjadi latar (*background*) menutupi sebagian panggung permanen. Instalasi ini kemudian disorot dengan video mapping dari LCD proyektor.

Dua orang menari di pintu gerbang Mess L menyambut hadirin sambil memainkan gelang dadas sebagai musiknya. Pada saat bersamaan di tengah-tengah halaman Mess L ada seorang perempuan dengan tubuh dibalut kain putih menjuntai bersenandung menggambarkan perasaan *nyanyuk*. Tidak ada kata-kata atau bahasa verbal dalam senandung. Sesekali ia menjerit. Lalu empat orang lainnya, dua pasang tubuh mendekatinya, segera meraih kain balutan itu sembari menarik-narik dan menggoncangkan tubuh sang perempuan.

Perempuan dengan tubuh dibalut kain putih menjuntai terus menyenandungkan suara vokal dengan laras *salindru* berko+laborasi dengan musik bambu yang dimainkan oleh lima orang memainkan komposisi *Saluk-Manyaluk*. Setiap orang memegang dua batang bambu dan terus menghentakkan keduanya, menghadirkan bunyi seperti musik *kurung-kurung* dalam masyarakat Bukit-Meratus yang bersahut-sahutan. Musik bambu ini mengambil konsep dan ritmis ritus *urang bukit* sebagai simbol menuju

sebuah tujuan yang dicapai. Bunyi agraris ritus masyarakat Bukit-Meratus dari lima pria yang menghentak-hentakkan bambu-bambu ini terus mengiringi lima tubuh yang bergerak dengan langkah putus-putus. Satu perempuan yang masih meraung dan meronta, tatkala dua pasang tubuh lainnya secara terus-menerus menarik-narik kain putih yang membalut tubuh si perempuan.



Gambar 2: Penari di *Lalaya*



Gambar 3: Penari di tengah lingkaran potongan kayu

Setelah pertunjukan di halaman depan Gedung Mess L selesai hadirin diarahkan masuk halaman tengah Gedung Mess L melewati pintu samping kiri gedung Mess L. Di halaman samping Mess L sudah ada para penari yang berdiri bergerombol mengelilingi 3 instalasi *lalaya* sambil memainkan karya komposisi *Saluk-manyaluk* yang dimainkan dengan gemerincing bunyi gelang *dadas* dan *giring-giring* serta bunyi gong-gong yang digantung.

Lima orang memainkan gong yang digantung dan senar *nylon*. Para pemain gong ini seluruh badannya dicat warna putih sebagai simbol bahwa tubuh pemain adalah fisik, lalu instalasi tersebut merupakan gambaran pikiran. Pada bagian ini bunyi musikal yang dihadirkan adalah dari permainan *galang* (*dadas dan bawo*) dari penari-penari yang berjumlah sekitar 20 orang. Sebagai dasar ritmis bunyi, dimainkan juga gong gantung yang berjumlah 5 buah, dan dimainkan oleh 5 orang yang berbeda. Setting tempat komposisi ini ada di tengah area pertunjukan atau persis di *centre point area* di halaman tengah Gedung Mess L.

Bunyi pertama yang hadir adalah suara suling yang bernada panjang dan mengisi ruang, lalu kemudian dipukul gong gantung secara tidak beraturan dan dengan pola konstan dan kontinyu. Para penari dengan *galang* kemudian masuk ke arah tengah dan memainkan *galang* dengan ritmis tertentu. Pola ini dimainkan dengan 2 jenis tempo, yaitu tempo sedang dan tempo cepat. Tempo sedang posisinya dibagian yang lebih awal, kemudian permainan dengan tempo cepat dilakukan setelahnya, untuk menaikkan rasa dan emosi pertunjukan. Kemudian diantara pola permainan ini vokal masuk dengan improvisasi yang memecah bunyi. Kemudian disambut dengan riuh para penari dengan suara yang terkesan lirih dan pilu.

Para penari bergerak menuju tengah halaman tengah Mess L, mengelilingi seorang penari yang menari di tengah lingkaran. Mereka terus memainkan bunyi gelang *dadas* dan *giring-giring* dengan tangan dan kaki. Kadang dalam posisi berdiri, kadang duduk. Para penari kemudian membuat formasi barisan di bawah gong-gong yang digantung. Setelah itu para penari keluar panggung bersama-sama. Para penari terus memainkan gelang *dadas*

dan tongkat giring-giring untuk menghasilkan bunyi yang mentransformasikan teknik *basaluk* dalam permainan saron *gamalan* Banjar. Lupi Anderiani juga membuat eksperimen musik dengan sumber bunyi alat pertanian *gumbaan*. Selain menggunakan *gumbaan* asli yang sehari-hari digunakan para petani di Kalimantan Selatan, Lupi Anderiani juga menciptakan *gumbaan* baru dengan menambahkan alat musik gesek, petik dan pukul di dalam *gumbaan*. *Gumbaan* asli menghasilkan suara angin dan gemerincing suara rantai *gumbaan* yang diputar. Perputaran rantai *gumbaan* baru menghasilkan nada-nada dari *gamalan* dan alat musik yang dipasang di dalam *gumbaan*.



Gambar 4: Para Penari mengelilingi lingkaran

Karya ini menggambarkan bagaimana pola *saluki* begitu mendominasi baik pada satu instrumen hingga pada atau antar instrument. Karya ini bercerita sebagai sebuah gambaran atas perilaku manusia yang tidak mau kalah hingga membentuk sikap selalu ingin menguasai individu lain atau kelompok lain. Hal ini akan terlihat pada bagian-bagian tertentu yang Lupi Anderiani tunjukkan hingga membentuk sebuah klimaks yang kacau dan memosisikan sebuah instrumen sebagai penguasa atas instrumen lainnya.

Suara-suara vokal muncul dari atas pohon, dari atas balkon gedung Mess L, dan dari halaman memainkan komposisi *Batamasa*, saling sahut-menyahut dengan kata-kata *ba, ta, ma, sa*, dengan nada laras *salindru*, menirukan teknik saluk dalam permainan saron. Secara musikal karya *Batamasa* ini mentransformasikan teknik saluk yang biasanya dimainkan dengan saron ke dalam media vokal. Karya ini hanya berupa musik vokal. Para penyanyi (vokalis) memainkan vokalnya dengan merespon ruang pertunjukan. Pada bagian ini ada lima orang yang terdiri tiga orang laki-laki yang posisinya berada di atas atap bangunan tengah. Dua orang perempuan yang berada di pohon beringin yang berada disamping kanan panggung.



Gambar 5: Para vokalis di atas balkon gedung Mess L

Komposisi ini masuk secara kontras untuk menabrak pola riuh para penari galang, sehingga intensitas komposisi yang dibantu dengan corong penguat suara ini (alat penguat suara buatan komposer) dapat memberikan suasana yang berbeda dari bagian sebelumnya. Pada bagian ini Lupi Anderiani melakukan eksperimen dan eksplorasi bunyi terhadap warna musikal melalui vokal dengan mengambil konsep idiom *gamalan banjar* sebagai laras atau tangga nada yang dipakai. *Batamasa* adalah konsep yang dipakai oleh Lupi Anderiani sebagai dasar pengucapan terhadap vokal.

Gamalan Banjar dimainkan di pojok belakang gedung Mess L memainkan komposisi musik *Lalakun diri*. Sepuluh laki-laki tanpa tata busana khusus, hanya pakaian biasa berkaos oblong, merepresentasikan tampilan hidup sehari-hari. Sebagian duduk bersila tanpa alas, langsung menyentuh di lantai menghadapi instrumen *sarun*, *dawu*, *sarantam*, dan *kanung*. Ada pula tiga laki-laki memegang instrumen panting. Karya ini mengkolaborasi *gamalan* Banjar dengan musik panting, serta vokal yang diinspirasi vokal *sindin* dalam wayang kulit Banjar. Sebelum sesi vokal berakhir kemudian disambut dengan *gamalan* yang diawali dengan permainan *sarun* dan *tambang sasampalan*. Para pemusik memainkan bentuk-bentuk musik yang dinamis: kadang cepat, kadang lambat.

Karya ini mengajak penonton melakukan kontemplasi atas perjalanan hidup menuju ketenangan jiwa. *Lalakun diri* menunjuk pada peristiwa-peristiwa penting dalam perjalanan hidup seseorang. Setiap orang memiliki *lalakun diri*. Peristiwa-peristiwa yang berkesan dan dianggap penting akan dikenang, mengendap dalam ingatan, dijadikan bahan pertimbangan tindakan di masa depan. Menurut Lupi, manusia selalu menginginkan kebahagiaan. Ada kebahagiaan yang dianggap semu, ada kebahagiaan sejati. Ada kebahagiaan yang hanya bersifat batiniah, ada kebahagiaan yang ditentukan wujud material. Upaya mengejar harapan kebahagiaan melewati *lalakun diri* yang penuh dinamika: kadang mulus, kadang banyak hambatan; kadang cepat, kadang lambat; kadang sedih, kadang senang. Karya *Lalakun Diri* dimainkan *gamalan* yang dikolaborasikan dengan musik panting. Konsep permainan musiknya masih dalam konsep *besaluk*. Komposisi musik dalam karya ini didominasi permainan dinamika untuk menggambarkan dinamika hidup dalam *Lalakun Diri* yang kadang cepat, kadang lambat; kadang riang, kadang sedih.

Karya komposisi berjudul *Bahinam* ditampilkan dengan diawali dengan suara *cello* yang digesek dengan suara panjang memainkan nada-nada rendah. Gong gantung, tali-tali yang menjuntai, vokal-vokal aktor teater, suara gumbaan (alat pemisah padi dengan tangkainya), dan eksperimen bunyi yang dipukul dengan rantai dimainkan bersama. Seorang perempuan tergeletak di

tengah area pertunjukan, berbaju terusan dan membawa sepotong kain putih. Di sebelah perempuan yang tergeletak itu ada lampu minyak yang menerangi. Dua orang laki-laki duduk di lantai menghadap dua kotak kayu berbentuk *Gumnaan* (alat penyaring gabah tradisional) mengayuh pedal tangan di salah satu sisi kotak itu. Kayu pedal pada satu *gumnaan* asli menghasilkan suara angin dan rantai yang berputar, sementara satu *gumnaan* yang telah dimodifikasi menghasilkan suara bunyi saron babun, tangah, lima, dan sanga, serta bunyi suara dawai dan bunyi perkusi. Tempo *stagnan* yang panjang, terkadang berhenti sejenak, lalu berbunyi lagi. *Gumnaan* dengan pola eksperimen yang memadukan tiga unsur yaitu : gesek, petik, dan pukul.

Bagian ini menggambarkan tentang kehidupan masyarakat urban yang tercabik-cabik akar tradisinya, dalam situasi ketidakjelasan, kebingungan, kegalauan, keresahan, kebimbangan, kebuntuan. Hal ini digambarkan dengan bentuk artistik bunyi yang keluar dari bentuk dan asas tradisi (*pakem*). Perasaan jengkel yang dipendam, hingga ungkapan emosi marah lewat suara alat musik dan vokal. Kegalauan diungkapkan melalui suara senar yang menyayat, gong yang digesek, dan lain-lain. Suara gesekan *cello* yang dimainkan dengan tempo *stagnan* yang panjang, terkadang berhenti sejenak, lalu berbunyi lagi. Hal ini untuk mengantarkan khalayak pada suasana aktivitas hidup yang cenderung rutin, mengulang-ulang hal yang sama yang menjadi ciri khas kehidupan urban yang industrial. Selain itu, kondisi kebingungan, kegelisahan, kebimbangan, kemarahan juga disampaikan para aktor melalui suara vokal menggerutu, bernyanyi, berteriak.

Filosofi *Nyanyuk*

Nyanyuk menjadi sebuah gambaran perilaku manusia yang stres dan tertekan atas kejadian yang menyimpannya. Pada bagian komposisi ini Lupi Anderiani ingin menunjukkan bagaimana pengaruh marah yang tersimpan dan tidak ada pelarian atasnya hingga mengendap dalam hati manusia tersebut. Hal ini akan menjadi bagian klimaks atas kejadian *saluk manyaluk* dan *garah* hingga melahirkan *nyanyuk*.

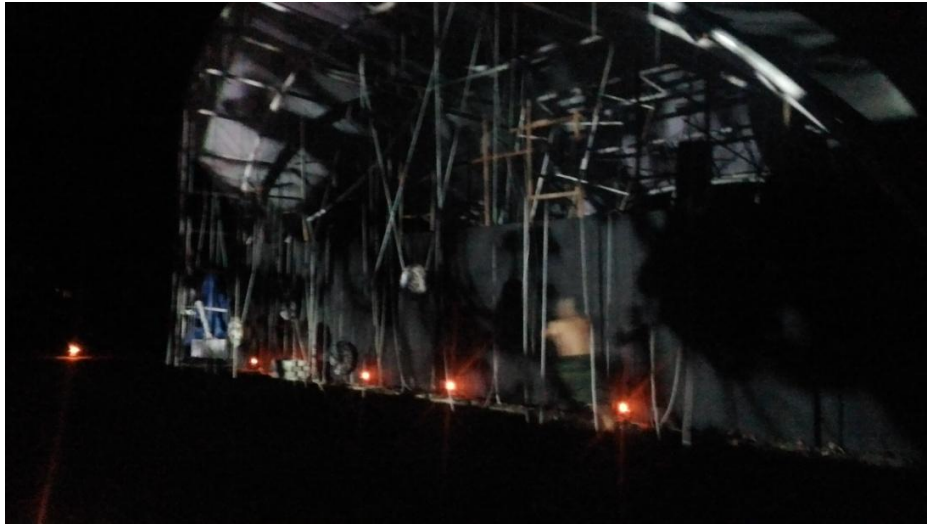
Di dalam ruang-ruang Gedung Mess L bermunculan suara para aktor berteriak-teriak menggambarkan ke-nyanyuk-an para pekerja industri di perkotaan. Ada yang mengeluh soal gaji, ada yang bosan dengan pekerjaan yang rutin dan monoton, dan lain-lain. Masing-masing ruang, dibarengi nyalamatinya lampu kamar, secara bergantian menghadirkan luapan-luapan ekspresi penuh emosional. Ada monolog pendek yang berisi keluhan-keluhan, mengumpat, teriakan soal kepenatan hidup keluarga masyarakat urban.



Gambar 6: Aktor di dalam kamar

Di luar kamar-kamar, dinamik melodi cello dan derit suara gumbaan semakin cepat. Umpatan dan teriakan penghuni kamar terus meninggi. Ini dipuncaki dengan aksi dari dua pria. Mereka tiba-tiba secara liar meraih dan menggoncang-goncangkan agung yang bergelantungan. Setelah itu masuklah bunyi-bunyi teriakan vokal dan suara gong gantung yang dipukul dengan teknik disentak dengan rantai yang diikat pada bagian atas gong.

Aktor memainkan instalasi bunyi gong gantung dan beberapa bentangan senar nylon yang dibuat secara acak. Kadang-kadang aktor ini memukul papan triplek yg menjadi background menutupi sebagian panggung permanen. Instalasi ini akan disorot dengan video mapping dari LCD proyektor. Dalam karya ini Lupi Anderiani mengeksplorasi bunyi beberapa alat musik yang menggunakan senar, logam, alat musik tiup dan vokal.



Gambar 7: Aktor memainkan gong dan tali-tali yang menjuntai



Gambar 8: Penyanyi membawa lampu penerang

Seorang perempuan yang terbaring di lantai perlahan-lahan bangun. Ia mulai bersenandung memecah situasi dengan tidak merubah pola dan melodi Cello yang menggunakan tangga nada D minor, C mayor, dan tangga nada kromatik. Sambil memegang sebuah lampu minyak, ia bersenandung dengan mimik wajah yang ambigu, ekspresi wajahnya sedih, kelihatan bingung, tapi

tertawa kecil dalam senandungnya. Perempuan tersebut mengulurkan tangannya ke khalayak sebagai tanda memberikan ajakan pada penonton untuk mengikutinya. Perempuan ini kemudian membawa hadirin masuk ke aula Mess L untuk menyaksikan karya komposisi *Nyanyuk*.



Gambar 9: Komposisi *Nyanyuk*

Di dalam aula, para pemusik memainkan *gamalan* di tengah-tengah aula. Para penari duduk di tepi ruangan bersandar dinding tembok aula. khalayak masuk memadati ruangan aula berdimensi sekira 10 kali 10 meter. Setelah permainan perangkat gamalan Banjar dibunyikan, Dua orang meniup seruling bambu. Dua perempuan berada di tengah, menggerak-gerakan tangan mereka yang memegang semacam alat perkusif, memunculkan dasar tempo musik. Bentuk musik yang disajikan di sini masih didasari oleh tema saluk, sahut-menyahut melodi nada terus terdengar. Para pemusik kemudian mengeksplorasi bunyi dengan menggunakan media *gamalan*. Pemusik memainkan bentuk-bentuk musikal non tradisi Banjar atau permainan di luar bentuk yang sudah dianggap sebagai pakem *gamalan* klasik Banjar di Kalimantan Selatan. Kedua, pemusik memainkan *gamalan* yang

dikolaborasikan dengan vokal, suling dan alat musik biasanya bukan bagian dari gamelan Banjar. Para pemusik memainkan bunyi di luar bentuk-bentuk yang sudah dianggap sebagai *pakem gamelan Banjar*.

Bentuk permainan yang dihasilkan dalam karya *Nyanyuk* ini berupa bunyi-bunyi yang tidak harmonis, kadang saling bertabrakan, kadang temponya tidak beraturan. Para penonton yang masuk ke dalam ruang langsung disergap dengan situasi *gerah*, tidak nyaman. Dalam ruang yang sempit itu para penonton duduk berhimpitan, beberapa jendela yang ada di ruang itu ditutup. Pada awalnya nada-nada melodis lagi harmonis, masih nyaman dinikmati khalayak. Paduan bunyi dari perangkat gamelan dan duet seruling cukup melodis. Menghadirkan bebunyian agraris yang menawarkan suasana bersahaja. Hingga khalayak mulai merasakan transisi pada ketidaknyamanan musikal. Demikian karena sajian komposisi di aula itu berubah menjadi liar lagi banal. Teknik-teknik pukul yang dimainkan keluar dari pakem klasik *gamelan*. Dinamik pukulan mereka makin *fortesimmo*, keras sekali. Hingga catuk, alat pukul mereka ada yang patah. Suara senandung kedua perempuan yang bernuansa Dayak pedalaman pun mulai menari liar. Akhirnya terdengar semacam menjerit-jerit. Sedangkan bunyi instrumen lain makin liar, keluar dari tempo sebelumnya. Beberapa pemain gamelan itu kemudian mengeluarkan karet balon dan meniupnya. Udara dalam perut balon itu pun mereka olah menjadi ringkikan bunyi yang berderit-derit. Lafal-lafal “do-re-mi-fa-sol-la-si-do” dan “ba-ta-ma-sa” disuarakan oleh vocal perempuan yang saling bertabrakan, tanpa pola melodi dan nada yang jelas. Kebisingan bunyi ruang semacam itu makin meneror persepsi khalayak, kembali menghadirkan keresahan.

Pada ujung klimak *Nyanyuk* itu, tiba-tiba terdengar bunyi mesin *ketam* (pemotong kayu) yang menderu-deru. Lalu sekelompok lelaki nampak berjalan mengitari para pemain musik, sambil membawa dan membunyikan instrumen tarbang di tangan mereka. Di sini, jelas sekali suasana ruang yang ingar-bingar tercipta, khaos. Lantas bebunyian ini berangsur melambat dan hilang perlahan. Hanya tersisa deru mesin *ketam*, yang pada akhirnya pun padam menghilang.

Sunyi dua-tiga detik. Pyar! Penerang aula tiba-tiba menyala. Jendela dibuka. Penonton merasakan lega keluar dari terror ruang dan musical.

Karya Seni menjadi Media Ekspresi Seniman

Djohan Salim menyebutkan bahwa musik merupakan produk pikiran. Mengutip pendapat Parker (1990), Djohan Salim menegaskan tentang elemen vibrasi (fisika dan kosmos) atas frekuensi, bentuk, amplitudo, dan durasi belum menjadi musik bagi manusia sampai semua itu ditransformasi secara neurologis dan diinterpretasikan melalui otak menjadi: *pitch*, warna suara, keras-lembut, dan waktu (dalam tonal). Transformasi ke dalam musik dan respon manusia (perilaku) adalah unik untuk dirasa (afeksi) karena otak besar manusia (kognisi) berkembang dengan amat pesat sebagai akibat pengalaman musikal sebelumnya (Salim, 2009)

Musik memiliki pengaruh terhadap perilaku sosial-budaya. Getaran bunyi masuk ke telinga, diteruskan ke otak, memengaruhi perasaan, emosi dan perilaku. Bunyi-bunyi yang teratur, lirih akan membuat pendengarnya tenang, damai. Musik klasik yang tenang sering dipakai untuk terapi. Sementara bunyi yang bising, tidak teratur bisa membuat orang beringas tidak terkendali. Ada banyak kasus tawuran yang terjadi dalam pertunjukan musik rock. Di sisi lain dalam pertunjukan musik keroncong, pergelaran *gamalan* dan musik-musik yang lembut nyaris tidak pernah terdengar ada kasus perkelahian (Salim, 2009). Realitanya, musik tradisi yang pada umumnya merefleksikan karakter yang lembut, tenang, harmonis justru semakin ditinggalkan masyarakat. Masyarakat kota semakin melepaskan tradisi. Kesenian daerah yang berakar pada budaya setempat yang pada awalnya menjadi bagian dari kehidupan masyarakat perlahan-lahan ditinggalkan, dianggap tidak penting, dan digantikan kesenian dari daerah lain. Semakin ditinggalkannya kesenian tradisi, khususnya *gamalan* Banjar, menjadi salah satu unsur yang menjadi landasan Lupi Anderiani dalam menciptakan karya *Nyanyuk*.

Waridi menyebutkan bahwa dalam konteks keberlanjutan kehidupan *gamalan* ada 3 hal penting yang perlu diperhatikan, yaitu: proses pengalihan

kemampuan bermusik *gamalan*, kontribusi musik *gamalan* terhadap kehidupan membudaya, dan perkembangan kekaryaannya (Waridi, 2009). Karya *Nyanyuk* merupakan sebuah gambaran keadaan secara psikologis maupun secara sosio-kultural yang berangkat dari pola-pola saluki pada Gamalan Banjar. Hal ini akan digambarkan secara musikal yang didukung konsep tata artistik dan tata lampu yang melahirkan simbol-simbol tentang kebersamaan hingga kegelisahan sebuah masyarakat atas perilaku yang saling jatuh menjatuhkan.

Lupi bereksperimen merekonstruksi dan mentransformasikan konsep, teknik bermain dan idiom pada instrumen bukan *gamalan*: vokal, suling, dan lain-lain. Ia menghadirkan *gamalan* tidak secara fisik, melainkan hanya konsep, teknik bermain dan idiomnya saja. Selain itu, Ia juga bereksperimen mencari bunyi baru dari *gamalan* maupun alat non *gamalan*. Ia melakukan eksplorasi terhadap cara pandang memperlakukan *gamalan* sebagai alat musik yang memiliki keluasan pemaknaan. *Gamalan* tidak hanya dimainkan secara fisik (konvensional), namun juga menggunakan media-media selain *gamalan* seperti ; vokal, suling dan alat musik lainnya. Tawaran musikal yang dihadirkan adalah bunyi-bunyi eksperimen yang berupaya untuk mencari bentuk-bentuk baru dan tetap berpijak pada rasa/nuansa (ruh) *gamalan Banjar*. Dengan menggunakan idiom teknik *saluk* sebagai gagasan utama proses penciptaan karya. Karya ini berangkat dari sebuah narasi ketakutan akan hilangnya *gamalan Banjar* baik secara bentuk hingga persoalan esensialnya pada lingkungan masyarakat yang semakin urban. Lupi Anderiani mengangkat fenomena psikologis *nyanyuk* sebagai representasi sebuah situasi yang didera manusia yang dekat dengan istilah *stress*. *Nyanyuk* merepresentasikan kondisi seseorang yang berada diantara titik sadar dan tidak sadar dalam kultur masyarakat Banjar. Ketika seseorang mengalami kondisi *nyanyuk* maka ia akan melakukan upaya untuk keluar dari kondisi tersebut dan melampauinya sehingga menuju kepada titik ketenangan yang menciptakan kondisi (ideal) secara psikologis.

Nyanyuk merupakan fase menuju ketenangan. Seseorang yang telah melampaui tahapan kebingungan atau stress kemudian akan berada dalam

keadaan antara sadar dan tidak sadar yang justru membuatnya berada dalam ketenangan. Saat itulah seorang individu berada dalam jiwa yang murni, jujur. Saat itulah energi baru bisa masuk. Hal ini seperti gambaran *gara-gara* dalam pertunjukan wayang kulit yang menggambarkan situasi setelah terjadinya huru-hara yang berubah menjadi tenang, seorang pendeta masuk memberi nasehat pada sang tokoh utama yang membuat tokoh utama tersebut bangkit dan berhasil mengatasi masalah yang dihadapinya.

Kegelisahan Lupi setelah melihat berbagai fenomena tersebut kemudian direfleksikan melalui karya seni. Ia mengimajinasikan pada masa yang akan datang masyarakat Banjar akan melupakan *gamalan Banjar*. Ketakutan akan terlupakannya *gamalan Banjar* ini adalah dasar dari *nyanyuk* itu sendiri. Persoalan *nyanyuk* kemudian direpresentasikan dengan pola-pola *saluk*. Upaya mengeluarkan sisi lain dari kemapanan *gamalan* ini adalah bagian dari cara berpikir Lupi Anderiani. Bagaimana akhirnya spirit *gamalan* ada melalui esensi yang dihadirkan dengan bentuk baru yang eksperimental dan kontemporer sebagai upaya menjaga eksistensi *gamalan Banjar* itu sendiri pada ruang-ruang musikal baru. Komposisi-komposisi yang dihadirkan menjadi bagian yang diharapkan mampu membuka ruang imajinasi secara audio-visual penontonnya.

Rites of institutions atau ritus penginstitutionan berfungsi untuk melembagakan, mentasbihkan atau melegitimasi sebuah batas arbiter (*arbitrary boundary*) antara satu posisi dengan posisi lain, dengan cara menanamkan pemahaman bahwa batas-batas itu adalah sesuatu yang alami dan sah. Tindakan pentasbihan ini adalah sebuah tindakan untuk memberikan persetujuan atau mengesahkan suatu kondisi tertentu, atau sebuah tatanan yang mapan, lewat cara-cara yang hampir sama dengan pembuatan aturan dalam pengertian hukum atau politik (Bourdieu: 1991: 119).

Pada dasarnya upaya saling menguasai ini adalah sebuah bentuk *Rites of institutions* yaitu sebuah upaya membentuk kuasa atas kuasa orang lain yang berlandaskan pada pentasbihan sebuah Lembaga (tak resmi) dalam sebuah komunitas budaya. Hal semacam ini yang terjadi dan menginspirasi Lupi

Anderiani dalam membuat karya *Nyanyuk*. Karya ini menjadi gambaran realitas yang terjadi pada sebuah komunitas budaya *gamalan* di Barikin.

Saluk dalam realitasnya sebagai sebuah perilaku sangat berbeda dengan realitasnya sebagai sebuah teknik tabuh pada *Gamalan Banjar*. Saluk dalam kehidupan sehari-hari adalah perilaku yang cenderung negatif. Saluk merupakan upaya melakukan hegemoni terhadap sebuah keamanan komunal dengan segala cara, sedangkan *saluk* dalam *gamalan Banjar* adalah sebuah teknik permainan saron secara berpasangan yang digunakan untuk membentuk pola melodi.

PENUTUP

Konsep karya *Nyanyuk* adalah sebuah penggambaran atas perilaku manusia yang berusaha menguasai orang lain, memiliki banyak persoalan yang saling tumpang-tindih. *Nyanyuk* berarti keadaan manusia yang stress hingga hampir gila. Semua bermula dari keinginan untuk saling menguasai orang lain, kemudian memunculkan kemarahan yang tidak tersampaikan hingga berujung pada *nyanyuk* tersebut. Penggambaran perilaku tersebut kemudian disimbolkan dalam tata garap yang berangkat dari teknik Saluk dengan media *gamalan Banjar*. *Gamalan Banjar* sebagai sebuah peristiwa musikal selalu terbuka atas sebuah masa. Komponis kemudian menghadirkan pola-pola garap baru yang mampu memberikan napas keberkembangan dan keterbukaan pada *gamalan Banjar* tanpa menghilangkan *inguh* dari *gamalan Banjar* itu sendiri.

Karya *Nyanyuk* menggunakan media musik, tari, teater, seni instalasi secara bersamaan. Batas-batas kategorisasi seni: drama-tari-musik, tradisional-modern-kontemporer, Barat-Timur, seni-non seni, harmonis-tidak harmonis nyaris tidak jelas. Kaeta *Nyanyuk* tidak berangkat dari definisi atau kategorisasi pengetahuan yang selama ini diajarkan di sekolah formal, tetapi bertolak dari masalah sosial. Seni ditampilkan sebagai bagian dari praktik kehidupan sosial yang kompleks, saling terkait satu sama lain, melibatkan pengetahuan dan keterampilan berbagai disiplin keilmuan.

REFERENSI

- Bakker, J. W. M. S. J. (2003). *Filsafat Kebudayaan, Sebuah Pengantar* (13th ed.).
- Salim, D. (2009). *Psikologi Musik*. Best Publisher.
- Saputra, N. (2018). *Bunyi Banjar: Catatan-Catatan Etnomusikologi*. Artikata Press.
- Waridi. (2009, January 26). *Musik Gamalan Sebuah Catatan Tentang Pendidikan, Kehidupan, dan Kekaryaan*. Onesgamalan's Weblog.
- Zainuddin, H. (n.d.). *Antik dan Unik dari Balangan*.
<https://Hasanzainuddin.Wordpress.Com>.