

ARTIKEL KARYA SENI

JANGAR



Oleh :

I PUTU HANDRE PRAYUDHA

**PROGRAM STUDI S-1 KARAWITAN
FAKULTAS SENI PERTUNJUKAN
INSTITUT SENI INDONESIA
DENPASAR
2016**

TABUH KREASI

“JANGAR”

Nama Penulis : **I Putu Handre Prayudha.**

Prodi Seni Karawitan, Fakultas Seni Pertunjukan,

Institut Seni Indonesia Denpasar

E-mail: andreprayuda62@yahoo.com

No Hp: 081805314679

Abstrak

Jangar adalah sebuah komposisi karawitan yang menggambarkan bentuk sebuah genta yang di dalam bentuk genta terdapat 3 bagian bentuk yang berbeda. Dalam 3 bagian itu penata memperhatikan satu persatu bagian dari bentuk *genta*, yang paling rumit dan membutuhkan proses lama pembuatannya yaitu *jangar*, lain halnya dengan bagian seperti *palit* dan *kluwung* yang tidak terlalu rumit proses pembuatannya. *Jangar* terbuat dari bahan kuningan yang berbentuk seperti panggul kendang, batangnya memanjang dan moncolnya diatas berbentuk seperti mahkota raja dan di ukir sesuai dengan motif-motif bervariasi yang menyesuaikan bentuk dasar dari *jangar*. *Jangar* juga berbentuk menyerupai bangunan Monumen Bajra Sandhi yang ada di lapangan Renon Denpasar. *Jangar* adalah sebuah istilah nama yang disebut para pengerajin, karena menurut pengerajin di Desa Adat Budaga *jangar* diartikan ujung atau puncak dari sebuah *genta*, diibaratkan seperti Monumen Bajra Sandhi dimana ujung atau puncaknya yang bermoncol itu dinamakan *jangar*. Dalam bentuk *jangar* terdapat motif-motif ukiran yang bervariasi, dari ujung sampai batang *jangar* memiliki pola-pola tertentu, sehingga bentuk dari *jangar* yang membuat keindahan terlihat dari bentuk visual sebuah *genta*. Pada saat melihat bentuk *jangar* tersirat dalam pikiran penata untuk mengangkat peristiwa itu kedalam sebuah garapan karya seni (*tabuh kreasi*) dengan menggunakan barungan Gong Kebyar. Garapan yang berjudul *Jangar* penata berkeinginan mengolah semua instrumen yang ada dalam *barungan* Gong Kebyar yang nantinya akan dijadikan sebuah *tabuh kreasi* dengan menonjolkan karakter masing-masing instrumen yang ada pada *gamelan* Gong Kebyar, baik penonjolan dengan berbagai motif-motif seperti teknik

permainan *kekotekan* maupun permainan melodi. Kemudian dari masing-masing bagian akan diolah ritme dan dinamikanya, sehingga akan tercipta keharmonisan sesuai dengan karakter yang ada pada garapan ini. Garapan yang berjudul *Jangar* ini menggunakan konsep *Tri Angga*, yaitu terdiri dari kepala, badan, dan kaki (*pengawit, pengawak, pengecet*) dengan memasukkan atau mengolah unsur-unsur musik, seperti melodi, ritme, tempo, dan dinamika, dengan memasukkan pola-pola tradisi, seperti pola *kebyar, gagenderan*, dan yang lainnya sesuai dengan keinginan penata. Didalam mewujudkan suatu karya seni yang baik diperlukan adanya tahapan-tahapan penting guna mewujudkan garapan tersebut. Untuk mengarahkan proses penciptaan garapan *jangar*, karya ini mengacu pada proses penciptaan karya seni yang diklasifikasi menjadi 3 bagian utama yaitu tahap pencarian ide, tahap penuangan, dan tahap pembentukan. Tahapan-tahapan ini yang sangat penting dilakukan supaya penata bisa mewujudkan karya seni yang berkualitas.

Kata Kunci: Jangar, Tabuh Kreasi, Gamelan Gong Kebyar, Proses kreativitas.

Pendahuluan

Latar Belakang

Desa Adat Budaga adalah salah satu desa seni yang ada di Kabupaten Klungkung. Desa pinggiran kota ini terkenal di Bali dengan seni kerajinan tangan membuat *genta* dan juga kerajinan membuat Senjata *Dewa Nawa Sanga*, yang berperan penting dalam sarana prasarana upacara Agama Hindu. Hampir 25 kepala keluarga dari 189 kepala keluarga desa Budaga penghasilan sehari-hari dihasilkan dari usaha kerajinan *genta*. Karena kerajinan *genta* dari dulu dibuat hanya di desa Budaga. Seiring berjalannya waktu usaha *genta* dari dulu sampai sekarang, sangat pesat berkembang dan tidak punah, karena niat dari generasi penerus yang giat untuk belajar dan mengembangkan usaha ini sesuai kemajuan zaman.

Genta adalah senjata Dewa Iswara, *genta* juga alat yang digunakan orang-orang suci seperti para *Pendeta* dan *Pemangku* untuk mengiringi mantra-mantra dalam melaksanakan pemuput upacara. *Genta* terbuat dari bahan kerawang dan kuningan yang dilebur atau dipanaskan sampai meleleh, kemudian dituangkan ke dalam cetakan sesuai dengan bagian perbagian. Karena dari bentuk *genta* tersebut ada tiga bagian yang mempersatukan menjadi bentuk *genta*. Bagian yang pertama

yaitu *kluwung*, *kluwung* adalah benda berbentuk seperti mangkok kecil terbuat dari kerawang yang fungsinya menimbulkan suara *genta*. Bagian yang kedua yaitu *palit*, *palit* adalah benda berbentuk kecil seperti panggul reong terbuat dari kerawang fungsinya untuk membunyikan suara bila *palit* itu digoyangkan dan mengenai *kluwung* akan menimbulkan suara, dan bagian yang ketiga yaitu *jangar*.

Melihat dari pemunculan ide-ide yang bisa bersumber dari fenomena alam, kerajinan tangan maupun bentuk-bentuk yang ada di dunia ini, penata mencoba menawarkan sebuah garapan *tabuh* kreasi baru dengan tema keragaman bentuk. Tema ini dilihat dari bentuk *genta* secara visual, dimana bagian perbagian dari bentuk *genta* itu memiliki fungsi dan bentuk yang berbeda. Dari bentuk *genta* tersebut terdapat salah satu bagian yang memperindah bentuk *genta* secara visual yaitu “*Jangar*”

Jangar adalah salah satu bagian dari bentuk *genta* yang terbuat dari kuningan berfungsi sebagai pegangan para *Pendeta* untuk bisa membunyikan *genta* dengan cara menggoyangkan. Berdasarkan hasil wawancara dengan pengerajin yang ada di Desa Budaga Klungkung yang bernama I Wayan Suardika (usia 40 tahun) memaparkan bahwa *jangar* terbuat dari bahan kuningan yang berbentuk seperti panggul kendang, batangnya memanjang dan moncolnya diatas berbentuk seperti mahkota raja dan di ukir sesuai dengan motif-motif bervariasi yang menyesuaikan bentuk dasar dari *jangar*. *Jangar* juga berbentuk menyerupai bangunan Monumen Bajra Sandhi yang ada di lapangan Renon Denpasar.

Jangar adalah sebuah istilah nama yang disebut para pengerajin, karena menurut pengerajin di Desa Adat Budaga *jangar* diartikan ujung atau puncak dari sebuah *genta*, diibaratkan seperti Monumen Bajra Sandhi dimana ujung atau puncaknya yang bermoncol itu dinamakan *jangar*. Pengerjaan *jangar* juga sangat rumit, dari tahap awal yang disebut *ngelui* yaitu membentuk *jangar* dari bahan yang disebut *malem* atau lilin yang mudah mencair. Bentuk *jangar* yang dari bahan lilin itu dilapisi tebal dengan tanah liat merah yang agak basah, selesainya

dilapisi tanah di jemur sampai benar-benar kering. Tanah liat yang melapisi bentuk *jangar* dibakar sampai *malem* atau lilin yang berbentuk *jangar* di dalam tanah mencair, sampai terbentuklah cetakan *jangar* yang siap dituangkan bahan kuningan yang dipanaskan sampai mencair kemudian dituangkan ke dalam cetakan *jangar* yang di dalam tahap ini disebut *ngelebur*. Proses selanjutnya *ngukir*, *ngukir* merupakan tahap menghiyasi *jangar* dengan cara mengukir menggunakan palu dan pahat dengan berbagai motif sesuai pola-pola *jangar*. Dan tahap terakhir yaitu *molis*, *molis* merupakan tahapan membersihkan *jangar* dengan menggunakan mesin polis supaya *jangar* kelihatan lebih mengkilat. Dengan proses pembuatan *jangar* yang begitu rumit dan membutuhkan waktu lama, sehingga dalam pengerjaan pembuatan *genta* yang paling lama prosesnya adalah pembuatan *jangar*. Bila dihubungkan dengan *jangar* pada ayam, sepertinya kata *jangar* adalah perwakilan sebuah tempat teratas atau puncak dari sesuatu baik benda ataupun makhluk hidup. Dari pemahaman *jangar* di atas, penata tertarik untuk mencoba membuat sebuah karya seni yang idenya dari proses terbentuknya *jangar*, merupakan sebuah karya musik baru yang murni mengacu pada unsur-unsur musik dari instrumen Gong Kebyar. Karya musik ini mengacu pada permainan *gegebug* dan variasi alat-alat instrument musik dalam Gong Kebyar dimana volumenya diatur sesuai dengan kebutuhan garapan, (warna suara) yang diolah menjadi motif, tempo dan dinamika. Makna terbentuknya *jangar* menginspirasi penata yang bisa memberikan gambaran berbagai unsur bentuk-bentuk yang beranekaragam.

Kata *jangar* dalam garapan ini adalah perwakilan permainan semua bentuk instrument yang ada pada gamelan Gong Kebyar yang berbeda satu dengan lainnya digarap dengan berbagai unsur musikal, seperti melodi, ritme, dinamika, menjadi sebuah garapan yang utuh. Oleh karena itu penata merasa tepat menggunakan *jangar* sebagai bingkai untuk menggarap sebuah *tabuh* kreasi yang nantinya *tabuh* kreasi ini dapat memperkaya kasanah repertoar karawitan Bali dan presentasi estetis penata untuk mentransformasikan ide karya kedalam bahasa musikal *tabuh* kreasi.

Bagian Inti

Ide Garapan

Ide garapan merupakan sebuah gagasan pemikiran seorang penata yang ingin disampaikan lewat perwujudan karya seni yang dibuat. Untuk mewujudkan semua itu dipinjam sebuah konsep yang digunakan di dalam system masyarakat Bali yang dikenal dengan konsep *Tri Angga*, yaitu, *Kawitan*, *Pengawak* dan *Pengecet*, menggunakan struktur bagian yang terdiri dari tiga bagian yang berkaitan satu dengan lainnya. Dalam penggarapan karya musik *jangar*. Konsep ini penata gunakan sebagai pondasi penggarapan agar mampu hadir menjadi sebuah karya musik berkualitas dan memiliki dasar yang kuat dari segi konsep sebagai dasar pijakan dalam proses penggarapan nantinya.

Ide garapan *jangar* ini terinspirasi dari bentuk *genta*, salah satu kerajinan yang hanya ada di desa tempat penata tinggal, yaitu di Desa Budaga. Ketika penata memperhatikan satu persatu bagian dari bentuk *genta*, yang paling rumit dan membutuhkan proses lama pembuatannya yaitu *jangar*, lain halnya dengan bagian seperti *palit* dan *kluwung* yang tidak terlalu rumit proses pembuatannya. Dalam bentuk *jangar* terdapat motif-motif ukiran yang bervariasi, dari ujung sampai batang *jangar* memiliki pola-pola tertentu, sehingga bentuk dari *jangar* yang membuat keindahan terlihat dari bentuk visual sebuah *genta*. Pada saat melihat bentuk *jangar* tersirat dalam pikiran penata untuk mengangkat peristiwa itu kedalam sebuah garapan karya seni (*tabuh kreasi*).

Proses kreatifitas

Didalam mewujudkan suatu karya seni yang baik selain adanya faktor-faktor pendukung di atas, juga diperlukan adanya serangkaian proses kreativitas yang merupakan tahapan-tahapan penting guna mewujudkan garapan tersebut. Untuk mengarahkan proses penciptaan garapan *jangar*, karya ini mengacu pada proses penciptaan karya seni yang diklasifikasi menjadi 3 bagian utama yaitu tahap pencarian ide, tahap penuangan, dan tahap pembentukan. Tahapan-tahapan

ini yang sangat penting dilakukan supaya bisa mewujudkan karya seni yang berkualitas.

Tahap pencarian ide merupakan tahapan awal dari suatu proses kreativitas garapan *tabuh kreasi jangar* yang diawali dengan pencarian ide. Di dalam tahap ini penata mencari ide dengan penjajagan langsung ke tempat pengerajin yang ada di desa Budaga. dari melihat proses terbentuknya jangar dari tahap awal hingga tahap akhir pengerjaan. Selain pencarian ide melalui penjajagan langsung, untuk memperkuat gagasannya penata juga melakukan diskusi-diskusi kecil dengan beberapa orang seniman yang ada di Klungkung. Hal yang dicapai dalam proses tahap ini, yaitu adanya inspirasi yang mengarahkan gagasan penata dalam menggarap *tabuh kreasi*.

Untuk mewujudkan ide tersebut menjadi sebuah bentuk karya seni yang akan disajikan dalam ujian tugas akhir di Prodi Karawitan, garapan ini merupakan kelanjutan proposal karya seni yang telah dinyatakan lulus, penata mulai memikirkan proses penggarapan karya seni seperti mencari pendukung, menentukan tempat latihan, menentukan gamelan yang digunakan, dan menyusun jadwal latihan. Adapun pendukung utama yang digunakan dalam garapan *tabuh kreasi* ini yaitu penabuh dari sanggar *Wakcura*.

Tahap penuangan ini merupakan proses yang sangat penting dalam menentukan keutuhan wujud karya. Didalam tahap ini penata secara intensif melakukan proses percobaan-percobaan untuk mencari motif-motif gending yang kadang munculnya secara *reflek* maupun dilakukan dengan pemikiran matang. Setelah mendapatkan beberapa motif gending, kemudian penata mencatat dengan menggunakan notasi ding dong.

Sebelum proses penuangan gending dilakukan penata mengumpulkan semua pendukung, untuk menegaskan kesanggupan dan kesiapan mereka mendukung ujian, sekaligus membahas jadwal latihan. Mengingat jadwal latihan

para pendukung sangat padat, selain mereka latihan mewakili PKB duta kabupaten Klungkung mereka juga mendukung ujian peserta lain.

Sebagai umat Hindu, penata memiliki kepercayaan bahwa dalam memulai suatu kegiatan harus mencari hari baik yang bertujuan untuk kelancaran dan keselamatan di dalam proses pelaksanaan ujian karya seni. Hal ini dicari hari baik (*Dewasa ayu*) penata meminta petunjuk kepada *Jero Mangku* (pendeta) di Desa adat Budaga Klungkung. Yang kemudian beliau memberikan hari baik pada hari minggu tanggal 22 Mei 2016 untuk melaksanakan upacara nuasen dengan melakukan persembahyangan. Setelah selesai melakukan persembahyangan, kemudian penata menuangkan motif-motif gending kepada para pendukung. Di dalam tahap ini, tidak menutup kemungkinan adanya perubahan teknik dan motif gending.

Tahap Pembentukan yang dilakukan pada proses ini adalah mencakup atau menyatukan bentuk-bentuk lagu yang di dalam tahap ini dilakukan penuangan langsung dengan melibatkan keseluruhan dari para pendukung garapan ini. Pada tahap ini juga dilakukan tahap penyempurnaan supaya menjadi suatu struktur komposisi yang utuh dan berkualitas

Analisa Pola Struktur

Garapan tabuh kreasi *jangar* ini disusun berdasarkan komposisi atau struktur garapan yang terdiri dari *kawitan*, *pengawak*, dan *pengecet*. Adapun uraian dari masing-masing bagian sebagai berikut.

Kawitan

Kawitan merupakan bagian awal dari garapan tabuh kreasi *jangar*, diawali dengan teknik pukulan tabuhan bersama instrumen berbilang secara bersama-sama dengan motif *kekebyaran 1*, yang dilanjutkan dengan garap permainan instrument *riyong*, dan masuk gending motif *kekebyaran 2* semua instrumen secara bersama. Selanjutnya disajikan *kekilitan gangsa* dan *kantilan*

dengan teknik pukulan *ngoncag*. Selanjutnya masuk gending dengan motif *kekebyaran3*,dibarengi dengan pukulan kendang motif geguletan, kemudian masuk gending *kekebyaran 4*yang dilanjutkan *kotekan katilan, jublag, penyacah* dengan teknik pukulan *ngoncang*. Selanjutnya masuk *satu pupuh* melodi *suling* dan pada akhir kalimat lagu dibarengi dengan nada *jegogan*. Akhir pupuh melodi *suling* kemudian masuk sajian melodi *jublagn dan suling*yang disajikan dengan garap permainan instrumen *riyong*.

Pada bagaian *kawitan* ini penata menginginkan dari masing-masing instrumen disajikan dengan motif teknik tabuhan yang berbeda. Untuk mengakhiri gending bagian *kawitan* disajikan teknik tabuhan bersama dengan motif *kekebyaran 5* sebagai transisi mencari bagian *pengawak*. Sajian dalam bagian ini penata menonjolkan pada permainan masing-masing instrument yang diibaratkan isi dalam jangar itu sendiri yang terdiri dari bahan-bahan dasar pembuatan *jangar*,bahan-bahan tersebut ditranspormasikan kedalam masing-masing instrumen barungan Gong Kebyar.

Pengawak

Pada bagian pengawak disajikan motif gegenderan dengan tempo lambat. Melodi pokok *gegenderan 1* disajikan dengan instrumen *Jegog, jublag, penyacah* dan *suling*. Selanjutnya diawali dengan teknik permainan *kekilitan riyong*, kemudian instrumen *gangsa pemade* dan *gangsa kantilan* memainkan pola teknik tabuhan *kotekan*. Pada akhir lagu gegenderan *1*dibarengi dengan pukulan kendang motif geguletansebagai tanda peralihan untuk mencari bagian *gegenderan 2*. Pada motif *gegenderan2*, disajikan dengan tempo yang cepat dibanding *gegenderan1*. Garap yang disajikan menonjolkan teknik *kotekan* instrumen *gangsa*.Pada motif *gegenderan 3* disajikan menggunakan tempo yangsedang, instrumen *gangsa pemade* dan *gangsa kantilan* memainkan pola teknik tabuhan *kotekan* *gangsa* yang sama dan saling bergantian. Pada motif *gegenderan 4* disajikan dengan tempo cepat, garap yang disajikan menonjolkan teknik *kotekan* instrumen *gangsa*.

Untuk beralih kemotif *gegenderan 2* disajikan *angsel riyong*, *kecek*, dan *kendang*, sedangkan instrument *jublag* dan *penyacah* sebagai pemegang melodi. Sajian bagian ini menggunakan tempo yang sama dengan *gegenderan 1*. Selanjutnya masuk motif *gegenderan 5* dengan tempo cepat sebagai transisi, untuk pengulangan kembali ke bagian motif *gegenderan* di mulai dari *gegenderan 2*. Selanjutnya sebelum masuk bagian *bapang* didahului dengan gending *kekebyaran* bersama. Pada bagian *bapang* disajikan hanya satu melodi dengan perbedaan tempo dari tempo cepat ke tempo lambat, kemudian kembali ke tempo cepat. Motif pukulan *gangsamemainkan* pola teknik tabuhan *kotekanyang* dibarengi permainan *angsel* dengan penonjolan instrumen *riyong*, *kendang*, dan *ceng-ceng kecek*. Sajian dalam bagian *pengawakini* menggambarkan bagaimana proses dalam pengerjaan menghias atau mengukir *jangar*, yang didalam sebuah bentuk *jangar* terdapat banyak penonjolan motif-motif ukiran. Untuk mengakhiri gending bagian *bapang* disajikan teknik tabuhan bersama dengan motif *kekebyaran* sebagai transisi mencari bagian gending *pengecet*

Pengecet

Pada bagian *pengecet* ini instrument *gangsapemad* dan *gangsakantilan* di mainkan *kekotekan motif oles-olesan*, *bebaru*, dan *motif kabelet ngecog*. Penggunaan tempo lebih pelan dari bagian *pengawak*, instrumen *penyacah*, *jublag* dan *jegog* sebagai pembawa melodi, dengan memasukan *angsel-angsel riyong*, *kendang* dan *kecek*. *Gong*, *kempur*, *kelentong*, *kajar*, dan *ceng-ceng kecek* disajikan secara bergantian sehingga masing-masing instrument membentuk jalinan lagu. Pada bagian *pengecet* ini menggambarkan bagaimana bentuk *jangar* secara visual yang didalam pengerjaan sangat rimut dan membutuhkan proses panjang. Maka bagian yang memperindah bentuk sebuah *genta* yaitu bentuk dari *jangar*. Pada saat akan mencari akhir dari *pengecet* ini tempo akan dipercepat dan memasukan *motif kebyar* bersama yang menandai selesainya garapan *jangar* ini.

Sistem Notasi

Simbol yang digunakan penata sebagai pencatatan notasi dalam garapan tabuh kreasi *jangar* ini menggunakan *pengenggening aksara* Bali, simbol berupa tanda dan huruf alfabet. Sistem penulisan yang paling banyak dipakai adalah dengan menggunakan *pengenggening aksara* Bali yang biasa disebut dengan sistem penotasia *ding-dong* (Bandem: 1991).

Nama Aksra	Simbol	Dibaca
Tedong	4	dong
Taleng	5	deng
Suku ilut	6	deung
Suku	7	dung
Carik	1	dang
Pepet	2	daing
Ulu	3	ding

Contoh penotasian *tabuh* kreasi Jangar, yang di ambil penggalan notasi pada bagian inti.

Notasi Kawitan/Pengawit

Kebyar 1: . 1̄1̄ . 7̄7̄5̄ 7̄4̄5̄ 7̄4̄5̄ 3̄4̄5̄ 4̄3̄

Ry 3 1 1 . 3 3 1 3 7 1 3 1 3 7 1 3 1 7

Kebyar 2: X 1 3 4 3 (1)

Ry $\overline{1431} . \overline{14313} \overline{713} . \overline{143137} \overline{135345345} \overline{\quad}$

$\overline{345345435} \overline{43453} \overline{4534} \overline{5345} \overline{3454345} \overline{\quad}$

Gp+Gk $54 . 5 . \overline{475435431} \overline{431} \overline{\quad}$

Kebyar 3: $\Gamma 13131T3T31371(3)$

Gp+Gk $\overline{34534T345} \overline{7157457T4} \overline{57T4571757} \overline{\quad}$

$\overline{F754}$

Kebyar 4: $\overline{14315345475474571134(5)}$

Kendang $. \overline{D} . \overline{T} . \overline{KPD} \overline{TDTKP} . \overline{KPK} . \overline{PKP} . \overline{KPK} . \overline{PK} \overline{\quad}$

$\overline{PDTDTKPDTKPD} \overline{TDTKPD} \overline{TKPD} \overline{TTDTDT}$

$\overline{DTTD} \overline{TD} \overline{TD} \overline{TKPD} \overline{TKP} .$

Kebyar 5: $3 \Gamma 37T3T34(5)$

Gk+Pyh + Jb $\overline{571754345} \overline{717543457} \overline{175434571} \overline{\quad}$

$\overline{54345}$

Pyh + Jb+ $575455754557545457 \Gamma . 74571 . \overline{\quad}$

Pupuh Suling $7457175457175457 \Gamma . . . 7 . 1 . 7175 . 3$

$. 5 . 3 . 5$

Suling $\overline{545174571} . \overline{12171} \overline{121} \overline{7517534}$

$\overline{75} . \overline{4} . \overline{31}$

Notasi Pengawak

Gegenderan 1 diulang 12x



Pyh $\overline{5.4.33} (7)$

Jb $543 (7)$

Jg $\overline{5.3} (7)$

Gegenderan 2 diulang 2x

Pyh+Jb+Jg $\left[\begin{array}{l} \overline{157.4.5.3.1.75713175.7.4.571} \text{ ---} \\ \overline{757457574575431343134313457} \text{ ---} \\ \overline{.5.4.3.1.3.4.5.} (7) \text{ ---} \end{array} \right]$

Gegenderan 3 diulang 2x

Pyh+Jb+Jg $\left[\begin{array}{l} \overline{.5.4.5717.5.4.7131} \text{ ---} \\ \overline{.7.5.71317.5.451} (7) \text{ ---} \end{array} \right]$

Gegenderan 4 diulang 2x

Pyh+Jb+Jg $\left[\overline{1571.57131317131371313713175} (7) \text{ ---} \right]$

Gegenderan 5 sebagai transisi untuk kembali mengulang ke motif *gegenderan 2* di ulang 2x dan juga sebagai transisi mencari bagian *gending* pada motif *bapang*.

Motif *gending bapang* hanya satu melodi di ulang 11x

Pyh+Jb+Jg $\left[\overline{351351.3.5.3.5.3135135135.} (1) \text{ ---} \right]$

Notasi Pengecet

Bersama $\overline{345345745345717543134171757.14}$

$\overline{14134575431345754377157} (1)$

Pyh+Jb $\overline{371371135.3} (1) \quad 2x$

[]

Pyh+Jb+Suling $\overline{45} \overline{42} 1 5 4 \overline{54} \overline{21} 7 5 4 5 \overline{34} \overline{54} 5 \overline{34} \overline{57} . 2x \dots 3$ —

Pyh+Jb (1) $5 \overline{3} . 5 \overline{13} . \overline{13} \overline{1} . 5 \overline{15} \overline{13} 5 1 \overline{51} \overline{35} 1 \overline{3} . 3$ — — —

Kebyar 9: (1) $5 \overline{71} \overline{75} 3 4 \overline{54} \overline{35} 7 1 \overline{75} \overline{34} 5 4 \overline{3} . 1 \overline{43} 1 .$ = = =

Foto-Foto Pementasan karya tabuh kreasi Jangar dalam rangka Ujian Karya Tugas Akhir Sarjana S-1 di gedung Natya Mandala Institut Seni Indonesia Denpasar pada tanggal 14 juli 2016.



Foto pada saat pementasan Ujian Tugas Akhir

(Dokumentasi I Putu Handre Prayudha)

Penutup

Simpulan

Apa yang telah diuraikan dalam garapan tabuh kreasi yang berjudul *Jangar* ini, maka dapat disimpulkan sebagai berikut.

Komposisi karawitan yang berjudul *jangar* ini merupakan sebuah garapan tabuh kreasi baru, yang proses garapannya masih menggunakan kaidah-kaidah tradisi karawitan Bali. Garapan tabuh kreasi *jangar* ini strukturnya disusun berdasarkan struktur komposisi yang terdiri dari *kawitan*, *pengawak*, dan *pengecet (Tri Angga)*. Garapan tabuh kreasi *jangar* ini menggunakan media ungkap barungan Gong Kebyar tanpa menggunakan instrumen *terompong*. Garapan ini terinspirasi dari bentuk jangar secara visual yang di dalam bentuk tersebut terdapat motif-motif ukiran yang bervariasi.

Saran-saran

Pengalaman yang didapat selama berproses untuk mewujudkan suatu karya seni, memberikan pelajaran yang sangat berharga bagi penata. Oleh karena itu dalam kesempatan ini penata ingin menyampaikan beberapa hal yang nantinya dapat bermanfaat sebagai masukan untuk mewujudkan karya yang lebih baik dimasa yang akan datang. Adapun hal-hal tersebut antara lain.

1. Dalam mewujudkan sebuah karya seni diperlukan suatu proses yang sangat panjang, bahkan saat kita berproses mewujudkan karya seni akan banyak mengalami permasalahan baik itu dari segi waktu, maupun faktor pendukung garapan. Untuk itu disarankan pada para seniman muda yang mau berkarya agar mempersiapkan diri sedini mungkin, dimulai dari mempersiapkan ide, konsep, mental dan fisik, serta mempersiapkan hal-hal lainnya yang mendukung terwujudnya sebuah karya seni. Misalnya mempersiapkan dana yang cukup, pendukung, dan media ungkapyang dibutuhkan (gamelan).
2. Dengan terciptanya tabuh kreasi *jangar* semoga bisa menambah daftar karya seni karawitan di Bali serta dapat dijadikan sebagai sumber acuan untuk berkarya.

DAFTAR PUSTAKA

- Arya Sugiarta, I Gede. 2012. *Kreativitas Musik Bali Garapan Baru*. Denpasar: Institut Seni Indonesia Denpasar.
- Bandem, I Made. 1986. *Prakempa Sebuah Lontar Karawitan Bali*. Denpasar: Akademi Seni Tari Indonesia.
- _____, 1991. *Ubit-Ubitan Sebuah Tehnik Permainan Gamelan Bali*. Denpasar: Dilaksanakan Atas Biaya Daftar Isian Kegiatan STSI. Dikjen Pendidikan Tinggi Depdikbud.
- Dibia, I Wayan, 1977/1978. *Pengantar Karawitan Bali*. Denpasar: Proyek Peningkatan / Pengembangan ASTI Denpasar.
- Djelantik, A.A Made. 1990. *Pengantar Dasar Ilmu Estetika : Estetika Instrumental*. Denpasar: STSI Denpasar.
- Garwa. I Ketut, 2008. *Bahan Ajar Metode Penciptaan Seni Karawitan*. Denpasar; Jurusan Karawitan Fakultas Seni Pertunjukan Institut Seni Indonesia Denpasar.
- Sukerta, Pande Made. 1998. *Ensiklopedi Mini Karawitan Bali*. Bandung: Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia (MSPI).2011.*Metode Penyusunan Karya Musik*.Surakarta. ISI Press Solo.
- Suweca, I Wayan. 2009. *Estetika Karawitan*. Denpasar: Institut Seni Indonesia Denpasar.