BANGSING

Ade Putra Iwan Setiawan, I Ketut Garwa, Saptono.
INSTITUT SENI INDONESIA DENPASAR
Jalan Nusa Indah Denpasar (0361) 227316 Fax.(0361) 236100 Denpasar
e-mail :adepiistsetiawan@yahoo.com

ABSTRAK

Pohon beringin merupakan jenis pohon yang memiliki bagian-bagian antara lain: akar tunggang, batang, ranting dan memiliki daun yang sangat rimbun, sehingga dapat memberikan rasa kesejukan dan keteduhan bagi mahluk hidup yang berada disekitarnya. Disamping hal tersebut, pohon beringin mempunyai keunikan yang jarang dimiliki oleh tumbuhan lainnya, yaitu memiliki akar gantung yang tumbuh dari dahan pohon menjulur ke bawah saling berlawanan, memiliki keterkaitan dan terjalin menjadi satu bersama akar gantung lainnya yang disebut dengan *Bangisng*. Terinspirasi dari hal tersebut timbul keinginan penata untuk mentransformasikan ide garapan ke dalam sebuah komposisi karawitan inovatif dengan menggunakan media ungkap instrumen *mandolin*3 (tiga) *tungguh,* beberapa instrumen dari barungan gamelan angklung yaitu instrumen *jublag*2 (dua) *tungguh,*instrumen *jegog*2 (dua) *tungguh*,instrumen *kantilan*2 (dua) *tungguh* dan 5 (lima) buah suling Bali sebagai instrumen tambahan. Garapan ini mengedepankan nuansa sejuk harmoni ke dalam rasa yang halus, lembut dan ritmis, mengaplikasikan elemen-elemen musik seperti melodi, tempo, ritme, dinamika, harmoni, dan yang lainnya diolah menjadi pola-pola baru yang inovatif dalam satu kesatuan yang utuh sesuai dengan interpretasi penata terhadap akar gantung yang disebut dengan *Bangsing*. Secara struktural garapan ini dibagi menjadi 4 bagian yaitu bagian pertama, bagian kedua, bagian ketiga, dan bagian keempat. Dari masing-masing bagian memiliki karakteristik musikal tersendiri dengan mencoba mencari kemungkinan-kemungkinan garap baru dengan nuansa sejuk harmonis ke dalam rasa yang halus, lembut dan ritmis. Keseluruhan para musisi dalam karya ini berjumlah 13 orang termasuk penata. Karya ini ditampilkan secara konser di panggung Natya Mandala ISI Denpasar dengan durasi waktu kurang lebih 12 menit.

Kata kunci : Seni Karawitan, Komposisi karawitan inovatif, *Bangsing*

ABSTRACT

Banyan tree is a type of tree that has parts, among others: roots riding, stems, and has a very leafy leaves, so as to provide a sense of coolness and shade for the living creatures that are around. Bisedes that, the banyan tree has a uniquesness that is rarely owned by other plants, which has a hanging roots that grow from tree branches stretching down opposite, has a linkage and interwined into one with other hanging roots called *Bangsing*. Inspired by this arises the desire of the stylists to transform the idea into an innovation musical composition by using the medium revealed *mandolin* instrument 3 (three) *tungguh*, some instrument from barungan angklung gamelan that is *jublag*instrument 2 (tow) *tungguh*, jegog instrument 2 (tow) *tungguh*, *kantilan* instrument 2 (tow) *tungguh*, and 5 (five) pieces of Balinesse flute as additional instrument. It puts the harmony nuances of harmony into a smooth, mellow and rhythmic taste, applying elmenets of music such as melody, tempo, rhythm, dynamics, harmony, and others are processed into innovative new patterns in one unified whole with a stylist's interpretation of the hanging roots called Bangsing. Structurally divided into 4 parts namely, first part, second part, third part, and fourth part. From each section has ist own musical characteristic by trying to find new working possibilities with cool harmony nuance into smooth, mellow and rhythmic taste. The entire musicians in this work amounted to 13 people including the stylist. This work is displayed in concert on the stage Natya Mandala ISI Denpasar with duration of approximately 12 minutes.

Keywords : Seni Karawitan, Innovative musical composition, *Bangsing*

PENDAHULUAN
A. Latar Belakang

Karya seni dapat terwujud dari reaksi seseorang ketika melihat, mendengar, dan merasakan. Sama halnya ketika penata melihat sebuah objek yaitu pohon beringin. Pohon beringin merupakan jenis pohon yang memiliki bagian-bagian yang antara lain: akar tunggang, batang, ranting dan memiliki daun yang sangat rimbun, sehingga dapat memberikan rasa kesejukan dan keteduhan bagi mahluk hidup yang berada disekitarnya.

Di samping hal tersebut, pohon beringin mempunyai keunikan yang jarang dimiliki oleh tumbuhan lainnya, yaitu memiliki akar gantung yang menjulur ke bawah dan terjalin menjadi satu bersama akar gantung lainnya yang disebut dengan *Bangsing*. Menurut I Nyoman Subata, dikatakan bahwa meskipun bukan merupakan jenis-jenis akar yang dapat menopang keseluruhan pohon, namun akar gantung memiliki fungsi menyerap air dan udara yang ada disekitar pohon. Selain itu, daun dari pohon beringin ini juga sangat bermanfaat bagi umat Hindu khususnya di Bali. Dimana halnya daun dari pohon beringin dipakai sabagai sarana upacara salah satunya ialah upacara *Ngaben (ngajum sekah)*. Di dalam ajaran agama Hindu, daun beringin dipakai untuk melambangkan perwujudan tubuh manusia (*Pralingga / lingga sarira*), dan perwujudan tempat suci Hyang Widhi dengan istilah Balinya disebut dengan *Sekah*. Kegiatan membuat *Sekah* inilah yang bernama *Ngajum Sekah* (Kaler, 1993:123).

Beranjak dari pemaparan di atas, dengan mempertimbangkan secara holistik bentuk dan fungsi pohon beringin, maka penata terinspirasi untuk mengangkat objek yang dimaksud sebagai sumber penciptaan karya komposisi karawitan. Hal ini disebabkan oleh dorongan batin, karena pada dasarnya sebuah karya terwujud tentu diawali dengan suatu keinginan untuk mengungkapkan sebuah rasa, entah itu rasa penasaran, rasa kagum, rasa senang maupun sedih. Setelah konsep ditemukan, proses realisasi karya secara riil dapat dimulai dengan media yang dapat mewakili latar belakang tersebut.

B. Ide Garapan

Ide garapan merupakan sebuah gagasan pemikiran penata yang ingin diaplikasikan ke dalam sebuah karya seni. Penemuan sebuah ide bisa terjadi kapanpun dan dimana saja. Bisa dengan membaca, menonton, merenung dan memperhatikan apapun yang ada disekitar kita.

Terinspirasi dari akar gantung yang tumbuh menjulur ke bawah dari dahan pohon beringin, timbul keinginan penata untuk mentransformasikan hal tersebut menjadi sebuah komposisi karawitan sebagai penyampaian rasa ketertarikan penata terhadap akar gantung atau *Bangsing* yang tumbuh pada pohon beringin. Setelah adanya kematangan dari ide tersebut, pada tahapan ini mulai dipikirkan kembali wujud karya seni yang akan di garap. Dari pertimbangan-pertimbangan yang dilakukan, maka diputuskan untuk menggarap sebuah komposisi karawitan inovatif dengan menggunakan instrumen *Mandolin* yang dipadukan dengan beberapa instrumen dari barungan gamelan Angklung dan *suling* sebagai instrumen tambahan. Dalam garapan ini penata akan mencoba mengaplikasikan elemen-elemen musik sesuai dengan interpretasi terhadap apa-apa yang terjadi pada akar gantung *Bangsing* tersebut.

Adapun instrumen-instrumen yang digunakan untuk mengungkapkan ide musikal penata, yaitu:

- Instrumen *Mandolin* 3 (tiga) tungguh
- *Kantilan Angklung* 2 (dua) tungguh
- *Jublag Angklung* 2 (dua) tungguh
- *Jegog Angklung* 2 (dua) tungguh
- Suling 5 (lima) buah

Alasan penata dalam memilih alat ini adalah disamping ketertarikan penata kepada karakter suara instrumen *Mandolin* dengan laras pelog 7 nada sebagai salah satu instrumen musik yang ada di daerah penata sehingga telah mendarah daging terkait cara memainkan, suasana musikal, dan kekayaan bahan musikal maupun yang lainnya. Menurut Gede Wiartawan (nara sumber) instrumen *Mandolin* pertama kali muncul sebelum tahun 1930an di Desa Temukus Buleleng, yang dibawa oleh seorang warga Cina (Tionghoa) yang merupakan teman (alm) Pan Sekar yang tinggal di daerah tersebut. *Mandolin* berkembang dari Buleleng ke Pupuan pada masa perdagangan. Dahulu yang dibawa ke Desa Pupuan adalah alat musik petik sejenis

kecapi, kemudian diubah bentuknya oleh Pan Sekar dan cara memainkannya menjadi *Mandolin* seperti sekarang dan Pan Sekar merupakan orang yang pertama membuat *Mandolin* di Desa Pupuan. Nama *Mandolin* sebenarnya berasal dari karakter alat tersebut yang sangat cocok untuk membawakan melodi-melodi bernuansa Mandarin. Dari kata Mandarin inilah lama-kelamaan berubah cara pengucapannya menjadi *Mandolin*, dan hingga sekarang instrumen ini bernama *Mandolin*.

Setelah kemunculan di tahun 1930an, keberadaan *Mandolin* mengalami pasang surut puluhan tahun. Hingga akhirnya keberadaannya sempat hilang pada tahun 1991. Hal ini berlangsung hampir 20 tahun lama. Ini disebabkan karena memang isntrumen ini jarang dipentaskan. Sebab minimnya ruang pentas bagi alat ini, berbeda jauh dengan gamelan Gong Kebyar yang hambir setiap desa maupun setiap banjar memiliki gamelan tersebut. Beruntung kemudian pada tahun 2010, Gede Wiartawan (nara sumber) beserta rekan-rekannya membangkitkan kembali (merenkontruksi) alat musik ini dan dibentuklah *SekhaMandolin* yang bernama Bungsil Gading. Dimana latar belakang *Sekha* ini tiada lain adalah ingin melestarikan warisan budaya leluhur yaitu instrumen *Mandolin*, dengan kemasan baru dan nuansa baru tanpa mengurangi makna estetis dari instrumen itu sendiri.

Gambar 1. Instrumen *Mandolin*
Dokumentasi : Hari Sudama

Selain instrumen *Mandolin*, barungan gamelan Angklung yang menggunakan 5 nada pokok dengan bilahnya yang berjumlah 8 bilah berlaras selendro juga terdapat di daerah penata yang dapat dimanfaatkan dengan efektif dalam karya ini.

Gambar 2. Barungan Gamelan Angklung
Dokumentasi : Hari Sudama

Dari karakter suara yang dihasilkan dari kedua instrumen pokok tersebut, ingin mencoba membuat sebuah komposisi dengan nuansa yang tenang, dan sejuk yang menggunakan media ungkap dalam kontek jenis dan karakter berbeda yaitu instrumen bilah pada instrumen *jublag, jegog*, dan *kantilan* berlaras selendro yang tergolong kedalam jenis *idiofon*, instrumen *Mandolin* yang tergolong kedalam jenis *kordofon*, instrumen *suling* yang tergolong ke dalam jenis *aerofon* (Curt Sach dan Hornostel dalam Sri Hendarto,2011:4). Mengenai cara memainkan, dalam karya ini penata akan mencoba mengaitkan ketiga karakter yang ada pada masing-masing instrumen tersebut dan ketiga permainan instrumen tersebut nantinya tetap menggunakan cara kerja yang sudah ada yang menjadi identitas dari teknik permainan dari masing-masing instrumen tersebut.

Misalnya, instrumen *Mandolin* tetap menggunakan cara memainkan instrumen tersebut secara konvensional yaitu memainkan dengan menggunakan kedua tangan (kanan dan kiri). Tangan kanan berfungsi untuk memetik senar dengan arah ke depan dan belakang (vertikal) dengan menggunakan alat bernama *pick* layaknya seperti gitar pada umumnya. Pada tangan kiri berfungsi untuk menekan tuts atau tombol yang berfungsi untuk menghasilkan nada-nada yang ada pada instrumen mandolin.

Namun, pada bagian-bagian tertentu penata mencoba untuk menggunakan cara lain memainkan instrumen *Mandolin*. Penata terinspirasi dari sebuah alat pada gitar yang disebut dengan *slider*. Penata menggunakan bambu dalam pembuatan alat tersebut dan dimainkan persis sama pada instrumen gitar. Pada musik barat, teknik tersebut dinamakan *sliding* (Wira Adi, 25 April 2017).

Gambar 3. Instrumen *Mandolin* (*Sliding*)
Dokumentasi : Hari Sudama

C. Tujuan Garapan

Pada hakikatnya, dalam menuangkan sebuah karya atau menciptakan sesuatu pasti mempunyai tujuan. Begitu juga karya ini dimotivasi oleh tujuan umum dan khusus, antara lain :

Tujuan umum :

1. Secara umum untuk memenuhi persyaratan penyelesaian studi S1 Jurusan Seni karawitan di Fakultas Seni Pertunjukan Institut Seni Indonesia Denpasar.
2. Menambah jumlah komposisi karawitan Bali dengan menggunakan media ungkap instrumen *Mandolin* dengan beberapa instrumen dari barungan gamelan Angklung yaitu *kantilan, jublag, jegog* dan *suling* sebagai instrumen tambahan.
3. Sebagai langkah sosialisasi, terkait instrumen *Mandolin* yang satu-satunya ada di daerah Pupuan, Tabanan.

Tujuan khusus :

1. Mentransformasikan ide garapan menjadi sebuah karya komposisi karawitan inovatif *Bangsing*.
2. Menjadikan bentuk dan struktur karya komposisi karawitan inovatif *Bangsing*.
3. Untuk menyangkup aspek-aspek musikalitas dan estetika karya komposisi karawitan inovatif *Bangsing*.

D. Manfaat Garapan

Manfaat merupakan sebuah harapan dari suatu tujuan yang bisa mempunyai satu kaitan. Dalam karya ini diharapkan dapat memberikan manfaat dan sumbangsih bagi para pembaca antara lain:

1. Meningkatkan kreativitas dalam berkarya seni, khususunya dalam penciptaan sebuah komposisi karawitan inovatif serta menambah wawasan dan pengalaman dalam berkarya seni
2. Menambah khasanah seni pertunjukan di lingkungan Institut Seni Indonesia Denpasar, khususnya Seni Karawitan yang kiranya bermanfaat sebagai acuan, serta sebagai bahan perbandingan dalam meningkatkan kreativitas dikalangan seniman akademik.
3. Karya ini diharapakan dapat memberikan kontribusi terhadap perkembangan ilmu seni, utamanya dari hasil kerja kreatif dalam bentuk teknik, komposisi, ornamentasi, dan unsur-unsur pengembangannya.
4. Dapat merangsang wawasan masyarakat khususnya yang menekuni komposisi untuk lebih melirik media-media unik yang masih jarang mendapatkan sentuhan kreativitas agar dalam berkarya tidak hanya selalu menggunakan ensambel yang bersifat populer.
5. Mendapatkan wawasan baru tentang pemahaman terhadap musik sebagai bentuk kreativitas dan cara berkomposisi di dalamnya.

E. Ruang Lingkup

Untuk menghindari meluas atau melebarnya pembahasan dalam penciptaan karya seni ini, maka penata memberikan batasan atau ruang lingkup terhadap karya ini sebagai berikut :

1. Karya komposisi karawitan inovatif ini mengedepankan pembaharuan baik dari segi teknik permainan, struktur komposisi, instrumentasi, dan warna suara dari instrumen yang digunakan.
2. Menggali ide-ide atau gagasan-gagasan kreatif, serta upaya pembaharuan dalam mengeksplorasi media dan mengolahnya secara kreatif.
4. Media ungkap yang digunakan dalam karya ini adalah instrumen *Mandolin* yang tergolong ke dalam alat musik petik berlaras pelog 7 nada dengan beberapa instrumen dari barungan gamelan Angklung laras selendro 5 nada yaitu *kantilan, jublag, jegog* dan *suling* sebagai instrumen tambahan dengan pengolahan *tetekep* seperti : (*ndeng, ndung, ndang, tembung dan lebeng*) sehingga dapat mengahasilkan suara yang berpariatif.
3. Komposisi karawitan inovatif *Bangsing* ini merupakan sebuah komposisi yang terlahir dari inspirasi yang penata dapatkan dari pengamatan sebuah obyek yang dirasa unik, sehingga menjadikannya sebagai inspirasi yang terangkum dalam konsep karya.
4. Musisi yang digunakan dalam karya ini berjumlah 13 (tiga belas) orang.
5. Durasi karya ini kurang lebih 12 menit yang dibagi menjadi empat bagian, yaitu bagian pertama, bagian kedua, bagian ketiga, dan bagian ke empat.

F. PROSES KREATIVITAS

Terwujudnya sebuah karya seni terjadi melalui proses yang berlangsung mulai dari dorongan yang dirasakan oleh seorang seniman sampai terbentuknya karya menjadi suatu kenyataan. Untuk mewujudkan sebuah garapan, seorang seniman setidaknya harus memiliki keterampilan, pengalaman, serta pengetahuan dan wawasan yang berkaitan dengan ide dan konsep yang akan diungkapkan dalam sebuah garapan. Proses tersebut bisa berjalan dengan mudah dan cepat, tetapi bisa juga memakan waktu yang sangat lama. Pada dasarnya proses perwujudan itu menyangkut dua tahap : yang pertama adalah penciptaannya yang mulai dengan dorongan yang dirasakan, disusul dengan pemikiran menemukan cara-cara untuk mewujudkannya, dan yang kedua adalah pekerjaan perwujudannya sampai karya itu selesai (Djelantik, 1990:57).

Demi mewujudkan suatu karya seni yang baik dan utuh, diperlukan perencanaan kerja yang sistematis agar mempermudah dan memperlancar dalam proses kreativitas. Tetapi perencanaan yang sudah dipersiapkan secara matang belum tentu juga menjamin proses kreativitas akan berjalan sempurna, karena dalam kenyataannya memang masih terjadinya hambatan-hambatan yang tidak akan pernah terduga sebelumnya. Seperti keadaan cuaca, kesibukan para pendukung dan faktor kesehatan, disamping itu juga pelaksaan proses latihan karena terbentur dengan hari raya umat Hindu yaitu hari raya *nyepi*, *galungan* dan *kuningan* yang mempengaruhi kelancaran dalam proses kreativitas. Hal ini juga yang ditemukan dalam proses terbentuknya karya komposisi karawitan inovatif *Bangsing* ini melalui proses yang begitu panjang dan melelahkan serta menguras tenaga, waktu dan pikiran untuk merealisasikannya.

Dalam penggarapan komposisi kararawitan inovatif *Bangisng* ini penata mengacu pada ketiga tahap yang dipaparkan oleh Alma Hawkins dalam (Hadi, 2003:23) yaitu tahap Eksplorasi, tahap Improvisasi, dan tahap Pembentukan.

1.Tahap Eksplorasi

Menurut Y. Sumandiyo Hadi di dalam bukunya yang berjudul *Mencipta Lewat Tari*, bahwa tahap eksplorasi merupakan tahapan berpikir, berimajinasi, merasakan, dan merespon. Dalam konteks mewujudkan karya komposisi karawitan inovatif *Bangsing* ini, pada tahapan ini merupakan tahap awal yang dilalui oleh penata dalam berproses kreativitas untuk mempersiapkan segala seuatu yang berhubungan dengan kebutuhan karya yang akan digarap. Jadi pada tahapan ini, penata mulai memikirkan, mencari-cari, merenungkan dan bertanya-tanya pada dalam diri penata tentang apa yang akan dibuat. Dalam karya *bangsing* ini, tentunya muncul suatu pemikiran dalam diri penata tentang bagaiamana cara membuat suatu karya seni yang berkelanjutan dan bermanfaat nantinya untuk diri sendiri maupun orang lain.

Setelah ide didapatkan kemudian diteruskan dengan pencarian-pencarian sumber refrensi dan informasi yang akurat terkait dalam karya yang akan digarap. Pada tahap ini dilakukan dengan kegiatan menonton, mendengarkan rekaman karya-karya musik yang bisa memberikan inspirasi terhadap karya ini. Dalam keperluan refrensi buku, penata mendatangi perpustakaan, internet dan sesekali pergi ke toko buku dan meminjam buku dengan mengcopy koleksi buku teman maupun kakak kelas yang dirasa berkaitan dengan kebutuhan dalam refrensi karya ini. Setelah sumber informasi terangkum menjadi satu sehingga terbingkailah sebuah konsep karya, yang selanjutnya akan dilakukan pada tahap pencarian media ungkap untuk merealisasikan ide dan konsep karya tersebut ke dalam bahasa musik serta menentukan pendukung dan tempat untuk latihan. Segala sesuatu yang terjadi pasti melalui sebuah proses, begitu juga dalam pemilihan media ungkap yang digunakan dalam karya ini.

Sebelumnya tahap ekslorasi ini sudah dimulai sejak bulan Desember 2016, dimana pada saat itu penata telah mencoba menggunakan alat musik mandolin ini ke dalam sebuah garapan karya komposisi musik yang berjudul "Waringin". Karya tersebut dipresentasikan pada mata kuliah komposisi IV di semester VII. Garapan karya komposisi *waringin* ini didukung oleh 12 orang musisi, dengan menggunakan 2 instrumen Mandolin dipadukan dengan beberapa instrumen dari barungan gamelan Angklung yaitu *jegog, jublag, kantilan* dan 4 instrumen *suling*. Dalam garapan ini penata mencoba kemungkinan-kemungkinan lain dan baru, serta motif-motif yang cocok yang dapat ditimbulkan oleh instrumen Mandolin itu sendiri dengan instrumen *jegog, jublag, kantilan* serta *suling* dalam rangkuman sebuah komposisi yang harmonis sehingga terbentuklah sebuah komposisi musik dengan judul "Waringin" dengan durasi waktu 7 menit. Hasil dari garapan tersebut masih kurang dari kata sempurna, dan membuat penata belum merasa puas serta ingin menggarap kembali dengan pengembangan-pengambangan lebih lanjut. Sebelum melakukan proses penggarapan lebih lanjut, penata terlebih dahulu ingin mempersiapkan kembali segala aspek yang berkaitan dengan proses garapan seperti : penentuan ide, tema, bentuk garapan, instrumentasi yang akan digunakan.

Di dalam tahap explorasi ini dengan memikirkan kembali, melihat dan merenungkan serta malakukan wawancara terkait obyek yang menginspirasi penata sebagai konsep dasar dalam garapan ini. Keindahan yang ditampilkan pohon beringin, yaitu akar gantung yang tumbuh dari dahan menjulur ke bawah dan terjalin antara akar satu dengan akar lainnya, menarik perhatian penata untuk mengangkat hal tersebut ke dalam sebuah garapan musik. Dari jalinan-jalinana akar yang timbul membentuk akar gantung dari pohon beringin itu, penata menemukan ide yang sangat cocok untuk diangkat dalam garapan ini. Di dalam tahap ini penata juga sudah memikirkan para musisi maupun seksi-seksi yang nantinya akan terlibat dalam terwujudnya garapan ini. Musisi yang terlibat dalam garapan ini diambil dari *Sekha* Angklung Eka Darma Buana, *Sekha* Mandolin Bungsil Gading, dan siswa SMK N 3 Sukawati. Penata menghubungi musisi satu persatu dan menyatakan dengan senang hati dan tulus membantu demi suksesnya garapan ini.

Untuk kelancaran proses selama latihan, diadakan musyawarah dengan para musisi untuk menentukan waktu dan tempat latihan. Jadwal latihan disusun sesuai dengan kesepakatan dari para musisi dan proses latihanya bertempat di rumah penata sendiri yaitu di Desa Pupuan.

2. Tahap Improvisasi

Improvisasi memberikan kesempatan yang lebih besar bagi imajinasi, seleksi, dan mencipta dari pada tahap eksplorasi. Pada tahap improvisasi, penata mencari keterkaitan nada yang digunakan pada kedua instrumen pokok (*Mandolin* dan gamelan Angklung*)* karya ini. Diawali dengan menggunakan instrumen suling yang memiliki nada yang sama dengan Mandolin. Ketika penata mencoba ide awal tersebut, penata sendiri kurang setuju dengan hasil bunyi yang ditimbulkan ketika kedua intrumen pokok dibunyikan. Beranjak dari masalah tersebut, penata menyetem ulang nada mandolin supaya nada-nada pada instrumen mandolin lebih banyak mendekati nada-nada gamelan angklung. Setelah mencoba kembali perubahan nada itu, penata baru merasakan keindahan akan penggabungan kedua instrumen pokok itu.

Penata juga mendapatkan masalah pada sesi penuangan materi musikal. Dari materi-materi yang penata sudah siapkan sebelum sesi latihan, ternyata musisi tidak dapat memainkan semua ide musikal penata. Hal ini kiranya disebabkan karena pengalaman musikal setiap pemain yang berbeda. Untuk itu penata menyesuaikan kembali dengan kemampuan bermain para musisi.

Tahap improvisasi ini sangat memberi pengetahuan dan wawasan kepada penata tentang tantangan-tantangan yang dihadapi ketika sudah berhadapan dengan musisi dan media ungkap yang digunakan.

3.Tahap Pembentukan

Tahap ini merupakan tahap terakhir dalam mewujudkan suatu karya seni setelah berbagai tahap sebelumnya seperti eksplorasi, membuat karya, latihan, dan lain-lain. Pada tahap ini penata mulai memilih, menghubungkan satu temuan dengan temuan lainnya, baik yang berupa warna suara, melodi, ritme, dan sebagainya. Tahapan ini juga pengendapan hasil temuan, pertimbangan komposisi dan pembobotan estetis. Bagian-bagian yang telah dicari, dirangkai menjadi satu bentuk komposisi yang pada dasarnya masih kasar dan belum utuh. Menjelaskan konsep musik kepada musisi merupakan langkah awal dalam mengekspresikan rasa dari karya ini, karena tanpa memahami maksud ide penciptaan suatu karya musik, musisi yang memainkan kurang dapat menjiwai karya ini. Cepat lambatnya tempo dan dinamika setiap sub bagiannya dipertegas pada bagian ini. Sehingga karya ini nantinya enak untuk didengar, perlu juga diberikan aksen-aksen, watak dan corak yang ditonjolkan sebagai identitas agar diperoleh sebuah komposisi musik yang berkualitas.

G. WUJUD KARYA

Keutuhan karya seni ini merupakan sebuah jawaban dari berbagai tantangan selama menjalani proses kreatif, mulai dari penjajagan pencarian ide, berpikir, berimajinasi, dan terus berusaha mencari inspirasi untuk melahirkan ide hingga pada pengendapan ide. Berikutnya adalah melakukan percobaan perenungan konsep musikal, dan pembentukan sebagai proses terakhir sampai pada penuangan materi pada musisi hingga terwujud menjadi sebuah komposisi karawitan inovatif yang sarat akan nilai artistik tersendiri sehingga karya ini layak untuk dipresentasikan. Wujud mengacu pada kenyataan yang nampak secara konkrit (berarti dapat dipersepsi dengan mata atau telinga) dan juga kenyataan yang tidak nampak secara konkrit, tetapi secara abstrak dan wujud itu dapat dibayangkan, seperti sesuatu yang diceritakan atau yang dalam buku (Djelantik, 1990:17).

Karya seni *Bangsing* adalah sebuah garapan musik yang secara utuh disajikan dalam bentuk komposisi karawitan inovatif. Garapan ini merupakan hasil perpaduan dari instrumen *mandolin* dengan beberapa instrumen dari barungan gamelan Angklung yaitu k*antilan, jublag, jegog,* dan *suling* sebagai instrumen tambahan. Berbagai unsur musikalitas, sebagai perwujudan dari keanekaragaman unsur yang terdapat dalam karya seni *Bangsing* ini. Oleh karenanya, keanekaragaman yang mengacu pada sumber bunyi instrumen ini dan konsep *bangsing* tersebut adalah sebagai ide penata atau tema garapan.

1.Deskripsi Garapan

Karya ini merupakan karya eksplorasi yang bersumber dari pola-pola tradisi gamelan Bali yang diolah dan dikembangkan sesuai dengan daya kreativitas penata agar sesuai dengan ide garapan. Garapan ini bertemakan tentang alam yang merupakan bentuk realisasi sebuah komposisi musik yang terinpsirasi dari rasa ketertarikan penata pada sebuah obyek tumbuhan yang memiliki keunikan, nilai-nilai komposisi maupun filsafat yang mampu membentuk sebuah karya musik dari perspektif penata. Karya komposisi karawitan inovatif *Bangsing* ini mengedepankan suatu pembaharuan baik dari segi teknik permainan, struktur maupun instrumentasi, dan warna suara dari instrumen yang digunakan. Penata mencoba menggarap dengan nuansa sejuk harmonis ke dalam rasa yang halus, lembut dan ritmis. Dalam kontek musikal yang tetap berakar pada pola-pola tradisi yang sudah ada dengan mepertimbangkan unsur-unsur pembentuk dalam komposisi yaitu keutuhan (*unity*), penonjolan (*diminace*), dan keseimbangan (*balance*) (Djelantik, 1999:37), agar nantinya karya ini memiliki nilai estetis dan dapat terwujud serta layak untuk dipresentasikan.

Salah satu hakikat berkreativitas adalah "membuat yang baru dengan menata lagi yang lama". Cara memperlakukan pola-pola lama ini adalah dengan inovasi terhadap beberapa hal yang dianggap "telah biasa" sehingga terjadi perubahan yang sifatnya lebih pada variasi. (Sugiartha, 2012:89). Sebuah kreativitas karya ini bukan berarti terputus dari akar tradisi, melainkan karya yang diciptakan sebagai hasil perkembangan tradisi sampai saat ini sehingga bersifat kekinian. Pengembangan unsur musikalnya sesuai dengan tafsir penata yaitu mengungkapkan kebebasan berkreativitas dengan membuat struktur atau pengolahan baru dalam ritme, melodi, tempo, dinamika dan lain sebagainya.

Agar memperkuat nuansa musikal yang diinginkan karakteristik dari media ungkap yang digunakan sangatlah mendukung dalam perwujudan karya, berikuti instrumentasinya : Instrumen *Mandolin* 3 (tiga) tungguh, beberapa instrumen dari barungan gamelan Angklung yaitu *jublag* 2 (dua) tungguh, *jegog* 2 (dua) tungguh, *kantilan* 2 (dua) tungguh, dan 5 (lima) buah Suling.

Gambar 3. Instrumentasi
Dokumentasi : Hari Sudama

2.Struktur Garapan

Karya komposisi karawitan *Bangsing* ini disusun berdasarkan komposisi/struktur garapan yang terdiri dari empat bagian pokok yang akan disebut sebagai bagian pertama, kedua, ketiga, dan keempat. Masing-masing bagian mempunyai karakter musikal tersendiri dengan mencoba mencari kemungkinan-kemungkinan garap baru. Adapun uraian dari masing-masing bagian tersebut adalah sebagai berikut :

Bagian Pertama

Dari segi komposisi terdapat adanya sebuah bentuk akar yang tersusun dan terangkai satu-persatu, ketika sudah menjadi suatu bentuk akar yang utuh akan menjadi sebuah susunan yang terangkai begitu abstrak. Secara musikal penata akan membuat sebuah bentuk komposisi yang menggabungkan semua instrumen yang jatuhnya satu persatu dari instrumen satu dengan yang lainnya kemudian akan membentuk sebuah permainan secara keseluruhan. Ini dimaksudkan sebagai bentuk realisasi dari akar yang bercabang namun tetap memiliki alurnya masing-masing. Pada transisi bagian kedua dengan tempo sedang, instrumen suling memainkan melodi pokok dan instrumen jegog memberikan sebuah penekan nada pada akhir melodi.

Bagian Kedua

Pada bagian ini dari segi komposisi membentuk sebuah komposisi yang searah. Bagian ini terdapat sebuah melodi yang sederhana dengan rangkaian yang tersusun searah sesuai dari interpretasi penata terhadap bentuk akar yang akan menyatu menuju ke batang pohon. Teknik permainan reong ditonjolkan pada bagian ini yang dimainkan oleh instrumen *mandolin*, suling sebagai pemegang melodi dan instrumen jegog hanya memainkan nada (7), ini bertujuan memberikan penekan pada akhir lagu.

Bagian Ketiga

Pada bagian ini dibuat musikal yang halus, lembut, penata akan mencoba mengeksplorasi lebih banyak lagi tentang kemungkinan-kemungkinan hasil bunyi yang dapat dihasil oleh instrumen *mandolin* dan instrumen *jegog, jublag*, dan *kantilan*.

Bagian Keempat

Pada bagian keempatkembali memainkan seperti pada bagian pertamanamun dengan komposisi yang berbeda. Penyajian komposisi musik seperti ini dilakukan guna mematangkan ide konseptual musik ini. Secara musikal penata akan membuat sebuah bentuk komposisi yang menggabungkan semua instrumen yang jatuhnya satu persatu dari instrumen satu dengan yang lainnya kemudian akan membentuk sebuah permainan secara keseluruhan. Ini dimaksudkan sebagai bentuk realisasi dari akar gantung namun tetap memiliki alurnya masing-masing.

3. Deskripsi Simbol

Notasi karawitan atau sering disebut dengan *titi laras*yaitu catatan cara penulisan gending-gending atau lagu dengan menggunakan lambang nada yang berupa angka, huruf, maupun gambar. Tujuannya untuk memberikan isyarat secara visual (tafsir) tentang garapan dari gending atau lagu yang dinotasikan. Adapun sistem yang digunakan adalah sistem notasi umum dipergunakan dalam karawitan Bali. Teks notasi tetabuhan sebagai pencatatan yang sifatnya masih tradisional bernama *Penganggening Aksara Bali*, yaitu ulu (3), tedong (4), taleng (5), suku ilut (6), suku (7), carik (1), dan pepet (2) (Aryasa,1983:30).

Dalam sistem ini tidak semua melodi dan ritme dicatat, namun hanya melodi pokoknya saja (*balungannya*). Simbol-simbol atau notasi-notasi ini dibaca dalam laras pelog tujuh nada dan laras selendro lima nada, disesuaikan dengan laras yang disusun pada instrumen *Mandolin* dan beberapa instrumen dari barungan gamelan Angklung. Wujud dari simbol-simbol tersebut dapat dibaca seperti tabel berikut ini :

No	Simbol	Nama Aksara	Dibaca
1	1	*Cecek*	Dang
2	2	*Pepet*	Daing
3	3	*Ulu*	Ding
4	4	*Tedong*	Dong
5	5	*Taleng*	Deng
6	6	*Suku ilut*	Deung
7	7	*Suku*	Dung

Tabel 1. *Penganggening* Aksara Bali
Dibaca Dalam Laras Pelog Tujuh Nada (Sumber : Aryasa,1983:30)

No	Simbol	Nama Aksara	Dibaca
1	3	*Ulu*	Nding
2	4	*Tedong*	Ndong
3	5	*Taleng*	Ndeng
4	7	*Suku*	Ndung
5	1	*Cecek*	Ndang

Tabel 2. *Penganggening* Aksara Bali
Dibaca Dalam Laras Selendro 5 Nada (Sumber : Aryasa,1983:30)

Disamping penggunaan simbol-simbol nada juga dilengkapi dengan beberapa simbol lainnya seperti :

No	Instrumen	Lambang	Peniruan Bunyi
1	Mandolin	Jr	Jreng (seluruh senar dipetik)
		Ct	Cet (seluruh senar dipetik namun tangan kanan langsung menutup senar)
2	Jublag/kantilan	Ct	Cet (memainkan dengan cara menutup bilahnya)

Selain penggunaan simbol-simbol di atas juga dilengkapi oleh tanda-tanda yang umum dipakai dalam pencatatan atau penulisan karawitan Bali yaitu :

a. Tanda titik (.)
   Satu titik di atas nada maknanya nada tersebut dimainkan lebih tinggi satu oktaf dari pada nada normal. Sebaliknya satu titik di bawah simbol nada maknanya nada tersebut dimainkan lebih rendah satu oktaf dari pada nada normal.
b. Tanda Ulang ‖…. ….‖
   Tanda ini berupa dua garis vertikal di depan dan di belakang kalimat lagu yang mendapat pengulangan.
c. Garis nilai $\overline{\cdot\cdot}$ $\overline{\cdot\cdot}$
   Garis nilai berupa garis horinzontal yang ditempatkan di atas simbol nada, yang menunjukan nilai nada tersebut dalam satu ketukan.
d. Tanda coret pada simbol nada (/)
   Simbol nada yang mendapat tanda ini mempunyai arti bahwa dalam prakteknya nada tersebut dimainkan dengan cara memukul sambil menutup.
e. Singkatan nama-nama instrument
   Untuk memudahkan dalam penulisan notasi, nama-nama instrumen yang digunakan disingkat sebagai berikut :
   MD : Mandolin
   JG : Jegog
   JB : Jublag
   KT : Kantilan
   SL : Suling

4. Analisa Estetik

Pada umumnya apa yang kita sebut “indah”, di dalam jiwa dapat menimbulkan rasa senang, rasa tenang, nyaman, dan bila kesannya lebih kuat, membuat kita terpaku, terharu, dan timbul keinginan untuk kembali menikmatinya (Djelantik, 1990:2). Perwujudan karya seni merupakan pancaran pengalaman batin dan rasa indah sang seniman yang diungkap lewat sebuh media. Dalam garapan ini, pengalaman dan pengamatan penata diungkap dalam sebuah media musik (gamelan), yaitu komposisi karawitan inovatif *Bangsing* dengan menggunakan media ungkap instrumen *Mandolin* yang dipadukan dengan beberapa instrumen dari barungan gamelan Angklung yaitu *jegog, jublag, kantilan* dan suling. Dalam garapan ini dilakukan pengolahan-pengolahan serta pengembangan dari pola garap tradisi yang berpedoman pada tiga dasar estetik dalam unsur karya seni, meliputi : keutuhan (*unity*), penonjolan (*dominance*), dan keseimbangan (*balance*) (Djelantik, 1990:32). Ketiga unsur-unsur tersebut diaplikasikan ke dalam setiap bagian pada garapan ini.

1.Keutuhan (*unity*)

Dengan keutuhan dimaksudkan bahwa karya yang indah menunjukan dalam keseluruhannya sesuatu yang utuh, yang tidak ada cacatnya, berarti tidak ada yang kurang dan tidak ada yang berlebihan. Terdapat hubungan yang bermakna (relevan) antara bagian-bagian, tanpa adanya bagian yang sama sekali tidak

berguna atau tidak ada hubungannya dengan bagian yang lain (Djelatik, 1990:32). Keutuhan dari garapan ini tercermin dari integritas antara ide dan konsep dengan keterampilan dalam memainkan instrumen yang digunakan, sehingga pesan yang ingin disampaikan dapat ditangkap melalui sebuah garapan yang dihasilkan. Adapun keutuhan yang dimaksud dalam garapan ini adalah adanya bagian tersebut memiliki karakteristik musikal, makna, nuansa, kesan serta hubungan yang dilengkapi dengan transisi sebagai jembatan sehingga bagian-bagian tersebut menyatu menjadi sebuah garapan karya seni yang utuh.

2.Penonjolan (*dominance*)

Penonjolan mempunyai maksud mengarahkan perhatian orang yang menikmati suatu karya seni kesesuatu hal yang tertentu, yang dipandang lebih penting dari pada hal-hal yang lain dalam karya seni itu (Djelantik, 1990:41). Penonjolan atau penekanan yang dapat diamati pada garapan ini adalah adanya perubahan ritme dan melodi pada setiap bagian garapan ini. Dapat pula diamati penonjolan dari perubahan *patet*, hal ini mencermikan suasana yang berbeda-beda. Penonjolan pola *gegebug* masing-masing instrumen juga ditonjolkan pada masing-masing bagian dalam garapan ini.

3.Keseimbangan (*balance*)

Apa yang dirasakan seimbang biasanya memberi kesan "sama kuat" (Djelantik, 1990:44). Sama kuat yang dimaksud adalah adanya penekanan yang sama dari masing-masing instrumen yang digunakan. Adanya durasi waktu masing-masing bagian dalam garapan ini juga termasuk dalam unsur keseimbangan. Keseimbangan dalam garapan ini dilakukan dengan memberikan porsi panjang pendeknya penonjolan yang dilakukan oleh masing-masing instrumen baik berupa melodi, ritme, dinamika, dan *patet* sehingga tidak ada kesan mengubur dari masing-masing unsur dalam garapan ini.

5. Analisa Materi

Materi merupakan aspek terpenting dalam menciptakan suatu karya musik. Perangkat musikal seperti melodi, ritme, tempo, dinamika, harmoni dan timbre, sangat diperhitungkan dengan logika ketika penata menotasikan karya sebelum dituangkan ke media ungkap yang digunakan. Mengacu pada pembentukan komposisi karawitan inovatif *Bangsing* ini tidak terlepas dari materi musik pokok yang terdapat dalam unsur-unsur musik yang disusun secara sistematis antara lain:

1. Ritme

Ritme merupakan elemen terdalam dalam musik. Jadi, dalam penggarapan karya komposisi karawita inovatif *Bangisng* ini penata pertama-tama memperhitungkan secara matematis pola ritme yang dibentuk dengan memperhatikan ritme yang lazim digunakan sebelumnya dalam gamelan Bali. Porsi ritme digunakan dengan porsi yang seimbang. Secara umum musik gamelan Bali didominir dengan menggunakan sub divisi berkelipatan dua, misalnya ½ , ¼ , ⅛ , dan seterusnya, namun dalam karya kompisisi karawitan inovatif *Bangsing* ini pada bagia tertentu penata menggunakan ritme ¾ yaitu pada akhir bagian ketiga dan diawal pada bagian keempat. Penggunaan ritme seperti ini terinspirasi dari karya Janu Janardhana dan Wayan Sudirana.

2. Melodi

Penggarapan melodi pada karya ini sangat diperhitungkan sesuai dengan instrumentasi yang penata digunakan. Sebagian besar dalam karya ini mempunyai jalinan melodi yang searah. Seperti pada bagian pertama dan kedua pada dalam karya komposisi karawitan *Bangsing* ini.

3. Tempo

Penggarapan tempo pada karya inididominir dengan tempo lambat dan sedang agar sesuai dengan konsep garap penata yaitu menggarap dengan nuansa sejuk harmonis ke dalam rasa yang halus, lembut dan ritmis.

4. Dinamika

Dalam penggarapan dinamika karya komposisi karawitan inovatif *Bangsing* inidilakukan secara kontemplatif, maksudnya setelah semua motif dituangkan ke musisi, penata baru membuat dinamika berdasarkan hasil bunyi yang ditimbulkan. Namun secara umum karya ini didominir dengan dinamika yang lirih.

5. Timbre

Dalam karya ini penata mencoba kemungkinan – kemungkinan warna suara yang bisa dihasilkan dari media ungkap yang digunakan. Seperti instrumen *Mandolin* dengan pengolahan warna suara dengan teknik permainan *sliding*.

6. Harmoni

Harmoni merupakan salah satu perangkat musikal yang juga harus diperhitungkan dalam membuat suatu karya musik. Dalam karya ini instrumen suling memainkan melodi dengan permainan *tetekep ndeng, tembung, ndung*, guna untuk mendapat suara yang berpariatif.

4.6 Analisa Penyajian

1. Tata Kustom & Tata Rias (*make up*)

Dalam penyajian karya *Bangsing* ini, rias wajah (make up) dan penataan kostum menjadi bagian yang berperan dalam hal penampilan, penguasaan materi tanpa disertai penampilan yang serasi tidak akan menghasilkan pertunjukan yang baik. Pemilihan kostum dalam garapan ini diharapkan dapat mendukung karakter dari konsep serta mendukung karakter dari pertunjukan karawitan yang disajikan.

Pada karya ini penata tidak menggunakan baju dan hanya memakai kain *kamen* warna hitam, *udeng* dengan hiasan bunga warna merah dan kuning, *kampuh* dan *selendang warna hitam putih (poleng).* Untuk tata busana para musisi juga sama tidak menggunakan baju, namun para musisi memakai kain *kamen* warna hitam, *selendang* warna hitam putih (*poleng*)berisi ornamen *prada, udeng* batik berisi ornamen *prada* dengan hias bunga merah dan kuning,serta *kampuh* batik berisi ornamen *prada.*Sedangkantata rias pada karya ini tidak terlalu berlebihan, penata hanya membutuhkan *make up* minimalis guna mencerahkan wajah setiap musisinya diatas panggung ketika konser berlangsung.

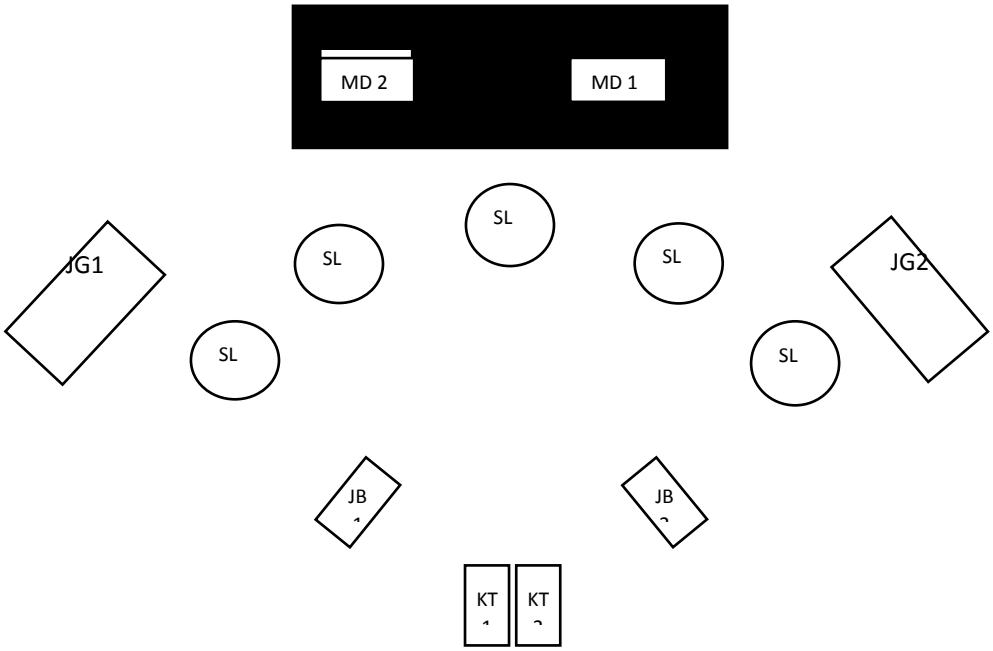
2. Tata Lampu (*lighting*)

Permainan *lighting* pada bagian pertama sampai bagian keempatkarya ini dilakukan murni karena kebutuhan musiknya, misalnya ketika bagian pertama (instrumen *kantilan, jublag, jegog*)dimainkan, musisi yang tidak memainkan instrumentersebut, tidak membutuhkan pencahayaan guna memfokuskan audio dan visual terhadap instrumen yang dimainkan.

3. Tempat Pementasan dan Setting Instrumen

Karya komposisi karawitan inovatif *Bangsing* ini dipentaskan di Stage Natya Mandala Institut Seni Indonesia (ISI) Denpasar yang berbentuk *Procenium* yaitu sebuah stage dengan posisi penonton dari arah depan. Masing-masing instrumen dalam karya ini disusun sedemikian rupa (2 instrumen kantilan berada di tengah-tengah dengan posisi saling berhadap-hadapan, 2 instrumen jublag berada di belakangnya dengan posisi miring, suling dengan posisi membentuk garis lengkung di belakang instrumen jublag, di belakangnya instrumen mandolin pada level 1, 2 instrumen jegog berada di sebelah kiri dan kanan instrumen suling dengan posisi miring), supaya karya ini tidak hanya enak didengar tetapi juga enak untuk dipandang.

Adapun penempatan masing-masing instrumen (setting alat) dalam karya ini dapat dilihat seperti gambar berikut ini :



Keterangan Gambar

- KT 1 : Kantilan 1
- KT 2 : Kantilan 2
- JB1 : Jublag 1
- JB2 : Jublag 2
- SL : Suling
- MD : Mandolin
- JG1 : Jegog 1
- JG2 : Jegog 2

H. Kesimpulan

Karya komposisi karawitan inovatif dengan judul *Bangsing* ini merupakan sebuah karya eksplorasi yang bersumber dari pola-pola tradisi gamelan Bali diolah dan dikembangkan sesuai daya kreativitas penata. Secara garis besar dapat ditarik beberapa kesimpulan, diantaranya :

1. Karya ini bertemakan tentang alam yang merupakan bentuk realisasi sebuah komposisi musik yang terinpsirasi dari rasa ketertarikan penata pada sebuah obyek tumbuhan *Bangsing* yang memiliki keunikan, nilai-nilai komposisi maupun filsafat yang mampu membentuk sebuah karya musik dari perspektif penata.
2. Dalam karya ini pengembangan unusur-unsur musik seperti : melodi, ritme, dinamika, harmoni, dan lainnya diolah menjadi pola-pola baru yang inovatif dalam satu kesatuan yang utuh sesuai dengan daya kreativitas penata.
3. Secara struktural karya ini dibagi menjadi empat bagian, dimana masing-masing bagian mempunyai karakteristik musikal tersendiri dengan mencoba mencari kemungkinan-kemungkinan garap baru dengan nuansa sejuk harmonis ke dalam rasa yang halus, lembut dan ritmis.
4. Media ungkap yang dipergunakan adalah tiga instrumen *Mandolin* yang dipadukan dengan beberapa instrumen dari barungan gamelan Angklung yaitu *kantilan, jublag, jegog* serta lima buah suling. Keseluruhan para musisi dalam karya ini berjumlah 13 orang termasuk penata.
5. Karya ini ditampilkan secara konser di panggung Natya Mandala ISI Denpasar, dengan durasi waktu kurang lebih 12 menit.

I. Saran

Dalam mewujudkan karya seni diperlukan suatu proses yang cukup panjang, bahkan dalam proses penciptaannya akan banyak mengalami permasalahan. Untuk itu penata menyarankan kepada calon seorang komposer sebagai berikut.

1. Agar mempersiapkan konsep dan ide jauh hari sebelum proses penciptaan dimulai agar konsep dan ide yang dimiliki semakin matang dan semakin lancar dalam proses penciptaan karya seni tersebut.
2. Selalu percaya diri dalam membuat karya seni adalah hal yang harus dimiliki calon seorang komposer. Apapun yang bisa diperbuat, sebaiknya berbuatlah secara maksimal, jangan takut salah ataupun jelek, yang terpenting adalah tunjukan jati diri dan originalitas karya yang diciptakan tetap dapat dipertanggung jawabkan.

DAFTAR PUSTAKA

Aryasa, I WM. 1983. *Pengetahuan Karawitan Bali*. Departemen Pendidikan Dan Kebudayaan.

Bandem, I Made.1986. *Prakempa, Sebuah Lontar Karawitan Bali*. Akademi Seni Tari Indonesia Denpasar.

Djelantik, A.A.M. 1990. *Pengantar Dasar Ilmu Estetika Jilid I*. Denpasar: STSI Denpasar.

Garwa, I Ketut. 2009. *Komposisi Karawitan IV*. Denpasar: Okabawes.

Hadi, Sumandiyo Y. 2003. *Mencipta Lewat Tari*. Disadur ke bahasa Indonesia (Alma M. Hawkins). Yogyakarta : Manthili Yogyakarta.

Hendarto, Sri. 2011. *Organologi dan Akustika I&II*. Bandung : Lubuk Agung.

Kaler, I Gusti Ketut. 1993. *Ngaben, Mengapa Mayat Dibakar*? Denpasar :Yayasan Dharama Naradha.

Sugiartha, I Gede Arya.2012. *Kreativitas Musik Bali Garapan Baru. Persefektif Cultural Studies*. UPT. Penerbit ISI Denpasar.

Suharta, I Wayan.1993. *Mengenal Suling dalam Karawitan Bali* : Studi Mengenai Identitas dan Fungsi. Dilaksanakan atas biaya Bagian Proyek Operasi dan Perawatan Fasilitas STSI. Denpasar DIP. Nomor 334/XXIII/3/-/ 1993 tanggal 17 Maret 1993.

Sukerta, Pande Made.2011. ”*Metode Penyusunan Karya Musik (Sebuah Alternatif)*, Surakarta: Kementrian Pendidikan Nasional Program Pasca Sarjana, ISI Surakarta.

Swartana, Kadek.2014. *Tutur Kelangen*. Karya Tugas Akhir. Jurusan Seni Karawitan, Fakultas Seni Pertunjukan, Institut Seni Indonesia Denpasar.

Suweca, I Wayan.2009. *Buku Ajar Estetika Karawitan*. Institut Seni Indonesia Denpasar.

Widiana, I Wayan Pande.2015. *Cakarawa*. Karya Tugas Akhir. Jurusan Seni Karawitan, Fakultas Seni Pertunjukan, Institut Seni Indonesia Denpasar.

DISCOGRAFI

Janardhana, Yan Priya Kumara.2015. *Kamuflase* Karya Tugas Akhir, merupakan koleksi pribadi penata berupa rekaman vidio

Subandi, I Made. *Gender Romantis.* Merupakan koleksi pribadi penata berupa rekaman audio CD

Sudirana, I Wayan. 2002. *Kembang Rampe* Karya Tugas Akhir, merupakan koleksi pribadi penata berupa rekaman vidio.

DAFTAR INFORMAN

Subata, I Nyoman (69th.), Petani, wawancara tanggal 25 Februari 2017 di rumahnya, Banjar Pupuan, Pupuan, Tabanan, Bali.

Wiartawan, I Made (38th), PNS, wawancara tanggal 9 Desember 2016 di rumahnya, Banjar Pupuan, Pupuan, Tabanan, Bali.

Wira Adi, I Komang (22th), Mahasiswa, wawancara tanggal 25 April 2017 di kampus ISI Denpasar, Bali.